



ЯЗЫЧНИК

Поиски пропавшего паладина приводят игроков в самое сердце убежища воинственных культистов, где им предстоит встретиться лицом к лицу с древним злом. «Язычник» это приключение Dungeons & Dragons четвертой редакции, для 5 игроков пятого уровня. Действия разворачиваются глухой, отдаленной территории, поэтому этот модуль может быть легко адаптирован к любому игровому миру.

Предыстория приключения.

За пять лет, Наараш накрыл своей темной дланью все пограничье. Этот культ Бэйна был основан в горах Мунфола (Moonsfall Mountains) и оттуда захватил населенные места и заброшенные земли Нерата (Nerath). Отряды Смерти культа, изолировали ближние поселения, с целью зачистки. Они предлагали жителям выбор: вступить в Культ или погибнуть во имя спасения.

С увеличением силы культа, появилась новая военный орден, под названием Свет Солнца, которая восставал против него. Год назад, орден послал отряд в глубину границы, чтобы нанести удар по тайному сердцу культа, древнему храму известному как Колонны Ночи.

Отряд возглавлял паладин Йарин, благородный воин и ветеран бесчисленных столкновений с культом. С тех пор, о нем и его отряде ничего не известно.

Теперь, удача свела игроков с членами Света Солнца, которые наняли их, чтобы проследовать по пути Йарина и узнать о его темной судьбе.

Описание приключения.

Игроки приходят в изолированные приграничные поселения, когда Отряд Смерти Руки Наараша совершают набег на беженцев с границы. После встречи с членами Света Солнца, игроки нанимаются для путешествия на территорию культа. Их цель: проследить маршрут движения паладина Йарина, который направлялся в храм, известный как Колонны Ночи.

При помощи Вызова Умений, игроки держат путь через изолированные деревни на границе, в поисках информации об отряде Йарина, и пути по которому они двигались. На Черном Болоте, находится тайная тропа, которая ведет на север к храму Колонн Ночи. Игроки услышат о путешествии Йарина, о смерти трех людей из его отряда, и о его клятве уничтожить военачальника культа, по имени Ларказ. После столкновения с Отрядом Смерти, игроки узнают о том, что культ занимается контрабандой оружия и доспехов через границу, а сама рука Наараша строит армии на севере. Игроки обнаруживают, что культ знает о том, что они отправились на поиски отряда Йарина, после того, как отбивают засаду доппельгангеров.

Минуя опасное Черное Болото, игроки приходят в изолированную цитадель Адакми. Оценив опасности на дороге впереди, игроки изменяют маршрут и отправляются по Белой реке, стекающей с гор Мунфола, и разбираются с очередным Отрядом Смерти в горящей деревне. Осмотрев останки, игроки делают вывод, что

Йарин шел этим путем, но на них нападает тифлинг чернвый клинок, последний из выживших из отряда Йарина, который теперь находится под властью культа. Затем игроки приходят в Колонны Ночи, огромные руины храма, который теперь захвачен рукой Наараша. Весь храмовый комплекс разделен на две части: одна часть жилая, другая отдана военному анклаву, посвященная выполнению темной миссии культа. И когда игроки, используя вызов умений, тайно проникнут в логово культа, они узнают истинную судьбу Йарина. Они обнаружат, что паладин попал под влияние руки Наараша, и теперь в Колоннах Ночи, он является предводителем культа.

Внутри храма игроки пробивают себе дорогу, через магическую защиту и скрытые ужасы прошлого. Затем, убив личных охранников Йарина, они сталкиваются с ним лицом к лицу. Паладин был охвачен злым демоническим присутствием Наараша, которое связано с каменным изваянием, обнаруженным гигантами и названным Глаз Наараша. Злой демон уничтожил гигантов и ожидал до тех пор, пока пять лет назад в руины храма не забрались хобгоблины, которые и организовали культ. Убив главаря культа, Йарин получил власть, и теперь мечтает привести в жизнь свои зловещие планы.

После убийства Йарина, игроки понимают истинную причину всего зла, и встречаются с ним в решающей схватке, которая решит судьбу культа и всего пограничья. Вы можете использовать «Язычника» как отдельное приключение, или как начало для небольшой кампании.

Вы можете расширить социальные столкновения, добавить блуждающих монстров, патрули культистов на Черном Болоте, или добавить новые вызовы умений из Руководства Мастера. Если уровень игроков не совпадает с уровнем приключения на один-два уровня, то вы можете изменить сложность, используя Главу 4 Руководства Мастера.

Зацепки Приключения.

Причиной поисков Йарина, может быть предшествующая этому дружба паладина с игроками. Война на границе может отрезать игроков от родины, быть помехой на их основном пути, или рука Наараша может быть жестока к одной из рас представляющих игроков. Любой паладин или священник Пелора может почувствовать сильное чувство долга и отправиться на поиски пропавшего паладина.

С другой стороны Свет Солнца, может быть переработан в орден конкретного, доброго или законного божества, или особый культ, посвященный определенной расе, и имеющей своей целью, уничтожение зла.

ГРАНИЦА

Пограничье является пустынной, заброшенной местностью с малочисленными деревнями, находящимися вдали от цивилизации. Игроки пересекают границу, или возможно прибыли сюда в связи со своими прошлыми приключениями. В деревне, в которой они останавливаются, ничем не отличается от других деревень в пограничье. Тем не менее, недавний приток беженцев делает ее намного заселенной, чем остальные.

Когда игроки приходят в деревню, прочитайте:

Как только вы входите в деревню, вы замечаете множество тентов и палаток на центральной площади. Число беженцев увеличивается каждый день, с целью переселиться в более цивилизованные земли. Беженцы

представляют собой смесь различных рас и культур, но они имеют общие цели. Вы легко понимаете, что все эти люди бегут от набегов ужасного культа.

C1. Своевременное спасение.

Этим вечером, выходя из гостиницы, игроки отмечают, что ситуация действительно неприятная.

Дождь, который начался этим утром, продолжался весь день, и, похоже, не собирается прекращаться. Главная дорога, превратилась в грязь. Проходя мимо общего лагеря, вы услышали крики. В свете солнечных жезлов, которые освещают палатки внутри, вы замечаете пять фигур. Они прорываются через лагерь и сеют вокруг панику. Тут вы слышите детский крик, и видите, как одна из фигур замахивается булавой.

Боевое столкновение: «Своевременное спасение» (стр. 6).

Развитие.

Стража прибегает после окончания битвы с культистами. Под грязными дорожными плащами троих из них, вы замечаете серые туники с символом Бэйна на груди. Двое других имеют этот символ прямо на кольчугах.

Если игроки схватят одного из них живым, то не смогут узнать никакой полезной информации. Их обратили совсем недавно и поэтому они ничего не знают от Колоннах Ночи, Черном Болоте, и они не носят талисман Наараша, которые одеты на культистах в храме (см. сноску на странице 6).

Сокровища: Игроки могут найти всего 10 зм, а так же Зелье исцеление, которое находится у мага.

Свет Солнца.

Когда все беженцы возвращаются в лагерь, к игрокам подходит группа людей в серых плащах. Это новички ордена, каждый из них хорошо вооружен и имеют символ Пелора – солнце. Когда они подходят ближе, вас приветствует высокая женщина:

«Добрая встреча. Спасибо вам за своевременное вмешательство. Последние три дня нам приходится довольно трудно, из-за постоянных набегов Отрядов Смерти. Если бы не вы, мы бы подоспели уже слишком поздно».

Эмеша священник Пелора, Она и ее компаньоны, члены ордена, известного как Свет Солнца. Любой игрок, поклоняющийся Пелору, может определить это.

«Эти культисты Руки Наараша, поклоняющиеся Бэйну, распространяются как чума. Рука пытается обратить в культ изолированные деревни, но часто встречают сопротивление огнем и сталью».

Эмеша и ее компаньоны остаются с атакованными беженцами, и когда игроки собираются уходить, она снова обращается к ним:

«Друзья, если вы останетесь здесь до завтрашнего утра, я бы хотела с вами поговорить. Это дело касается жизней всех этих беженцев, о помощи в котором мы уже много времени молим Пелора».

Эмеша согласна встретиться с игроками в любом месте и в любое время, когда игрокам будет удобно.

C2. Задание в Пограничье.

На следующий день, Эмеша просит игроков о помощи:

«Наш орден сражается с Рукой Наараша уже много лет, сила культа по-прежнему растет. Еще год назад мы надеялись захватить самое сердце Наараша, но теперь наши планы рушатся. Теперь мы сами вынуждены просить о помощи. Нам нужна группа, которая сможет найти паладина по имени Йарин, который исчез во время вылазки на границу. Ваши действия прошлой ночью показали, что вы можете защитить ближних, в минуту опасности, поэтому я надеюсь, что вы теперь поможете нам».

Любая проверка Проницательности покажет, что Эмеша говорит правду. В ответ на конкретные вопросы, касающиеся задания, она сообщает следующее:

Кто такой Йарин? «Йарин является лидером нашего ордена и ветераном бесчисленных сражений против культа. Он и его отряд, год назад совершали вылазку, что бы нанести смертельный удар в сердце Наараша».

Какова была цель задания Йарина? «Пока наш орден остался защищать эту деревню, Йарин и четыре его товарища отправились в самое сердце культа Наараша, чтобы устроить там диверсию. Их база находится в древнем храме, в горах Мунфола. Они называют этот храм Колонны Ночи. Йарин поклялся уничтожить культ, и убить его лидеров».

Что случилось с Йарином и его группой? «Последний раз мы связывались с Йарином, полгода назад при помощи ритуала. Тогда он находился на тайной тропе в Черном Болоте. С тех пор о нем ничего не известно».

Кто еще был в отряде Йарина? «Четверо членов Ордена, верующих в Пелора. Андресса и Аника, сестры-жрицы, воин Кельма, и Даяни – тифлинг, давший клятву Пелору».

Кто такой Наараш? Что такое Рука Наараша? «Говорят что Наараш, это хобгоблин, пророк Бэйна, до падения Нарата, но в истории этого края о нем ничего не упоминается. Рука Наараша, это культ Бэйна, который был основан пять лент назад, и теперь он является причиной всех несчастий мирного народа пограничья».

Как себя проявляет культ Наараша? «Они захватывают изолированные деревни, с целью разграбления и обращения новых членов культа. Жителям захваченных деревень, дают выбор: принять веру культа или умереть».

Почему вам нужна наша помощь? «Наши собственные воины слишком известны среди сторонников культа. Две группы, которые были посланы на поиски Йарины, не вернулись. Мы считаем, что неизвестный отряд, сможет преуспеть там, где мы потерпели неудачу».

Развитие.

Группа Йарина отправилась на запад, через населенное пограничье, а затем свернули на север, к Черному Болоту. Эмеша может сделать набросок карты, который поможет игрокам пройти первую часть пути. Так же, игроки получают описание самого Йарина, включая

заметный шрам на левой щеке, полученный в битве с главарем хобгоблинов.

Эмеша и ее орден не имеют много денег, но она может собрать 100 зм, к тому времени как игроки будут готовы отправиться в путь.

Опыт за задание: Поиски Йарина являются основным заданием, выполнив которое, каждый игрок получит 200ХР, но результат этого приключения, скорее всего будет отличаться от того, что собираются найти игроки.

С3. Граница.

Приняв задание Эмеша, и приготовившись к долгому путешествию, игроки отправляются в путь.

Они получают последние слова благодарности и их провожают многие беженцы и члены ордена. Теперь их путь лежит запад в небольшую полуразрушенную деревню, а дальше, по дороге к границе, в земли, где заканчивается цивилизация.

Вызов Умений.

Уровень 5, Сложность 5 (1000 ХР)

На этом начальном этапе приключения, игроки должны найти следы отряда Йарина, который шел по пограничью. В этом вызове умений проверки Выносливости и Природы проводятся один раз в день. Другие проверки проводятся только когда игроки приходят в деревню, путь к которой определяется проверкой Природы.

Введение: Игроки должны посетить несколько деревень, с целью узнать больше информации о Йарине, Культе и Черном Болоте.

Первичные Умения: Выносливость, Природа, Знание Улиц, Внимательность.

Выносливость (УС 18): Все земли пограничья покрыты колючими, труднопроходимыми кустарниками, или представляют собой обширные луга, поэтому в таких условиях трудно найти какую-либо пищу. Каждый день, который игроки проводят в пути, они должны делать групповую проверку Выносливости. Если результат проверки меньше УС, то игрок получает штраф -2 к следующей проверке Выносливости.

Природа (УС 22): Из-за отсутствия дорог, игроки должны делать проверку Природы, для того чтобы обнаружить следы людей или телеги.

Знание Улиц (УС 26): В деревне игроки могут разговаривать с местными жителями. Люди, живущие на границе, не охотно говорят о Руке Наараша с незнакомыми, поэтому проверка Знания Улиц, это единственный способ получить полезную информацию. Если результат проверки выше УС, то игроки узнали новую информацию (см. ниже).

Внимательность (УС 22): Находясь в деревне, один из игроков может использовать проверку Внимательности, для того чтобы заметить какие-либо полезные особенности деревни или ее жителей. Удачная проверка позволяет узнать две дополнительные информации от удачной проверки Знания Улиц.

Прочие умения: Дипломатия

Дипломатия (УС 22): Народ пограничья не жалуется чужестранцев, и чтобы войти к ним в доверие нужно постараться. Каждый день, который игроки проводят в

деревне, они могут сделать одну проверку Дипломатии. В зависимости от успеха этой проверки, игроки могут получить следующие результаты. При провале, деревенский народ ухудшает к вам свое отношение, игроки получают штраф -2 к следующей проверке Знания Улиц и Внимательности, и больше не смогут проводить проверку Дипломатии в это деревне. При успехе, игроки заслуживают доверия граждан и получают бонус +2 к следующей проверке Знания Улиц и Внимательности.

Все деревни в пограничье аналогичны, и могут быть описаны следующим образом:

В конечном итоге ваше путешествие приводит вас к узкой дорожке, которая следует в небольшую деревню. Впереди виднеются поля и фермерские домики. Однако когда вы заходите в деревню, вы чувствуете пристальные взгляды местных жителей. Вы ощущаете, как из окон на вас устремлено внимание людей, полное темного подозрения.

Деревня настолько маленькая, что не имеет ни гостиницы, ни таверны, и поэтому игроки должны искать приют в частных домах и на фермах. Народ пограничья очень недоверчив к незнакомцам и с ужасом вспоминает о Руке Наараша. С помощью успешной проверки Дипломатии УС 18, и подарком в 1 см, игроки могут найти приют в деревенском доме (а так же для своих лошадей).

Успех: После сбора нужной информации игроки отправляются в Черное Болото. (См. Описание Деревни ниже).

Провал: Игроки потеряли все доверие у населения пограничья, и вынуждены искать Черное Болото сами.

Слухи по дороге.

Наградов за успех в этом Вызове Умений, является получение информации о местонахождении Черного Болота. Кроме того, каждая успешная проверка Знания Улиц и Внимательности может пролить свет на поиски Йарина. Эта информация может быть дана по порядку, или, если вы хотите, можете давать конкретную информацию, которую находят игроки.

СЛУХИ

1. "Я видел этого паладина до вас. Он и его отряд шли на запад. Я сказал ему, что если далеко уйти на запад можно найти серьезные неприятности со стороны Кulta. Он только улыбнулся, и поехал дальше".
2. "Сейчас владения Руки Наараша, простираются с запада на север. А за последние месяцы, их флаги побывали во всех углах пограничья".
3. "Раньше культисты грабили деревни только из-за серебра и золота, но теперь все изменилось. Большие "Отряды Смерти" охотятся за магическими доспехами и оружием".
4. «Культисты хобгоблины – это безжалостные головорезы, которые представляют сильную угрозу даже для опытных воинов. Они сражаются как настоящие солдаты».
5. "Я помню паладина и его отряд. За два дня до его прибытия, на нас напал отряд хобгоблинов во главе с черноволосым мясником. Паладин исцелил наших раненых, помогали нам обрядом отдыха, и направился на запад".

6. "В прошлом году мы дважды подвергались атакам Руки. Ваш Йарин и его группа которые прибыли этим путем, сказали нам, чтобы мы больше не беспокоились о Культе. Но как вы видите, ничего не изменилось".
7. "Я никогда не видел его, но я слышал о нем в трех разных деревнях на северо-западе. Йарин и его отряд Пелора упорно шли за вождем Руки, хобгоблином по имени Ларкаж – да будет проклято его имя".
8. "Я что-то слышал о битве между паладином и культистами Руки на севере. Я ничего не видел сам, но вороны до сих пор кружатся над теми холмами".
9. "Эта битва была восемь месяцев назад. Кости хобгоблинов, до сих пор разбросаны по трем полям".
10. "Я разговаривал с охотником, который только что пришел с Холмов Хармсмад. Он говорит, что толком ничего не видел, но понял что деревню сожгли. Так же он сказал, что он встретил одинокого рыцаря и тифлинга семь месяцев назад. Они двигались между холмами, уходя в горы".
11. "Я слышал рассказ от семьи беженцев из Хармсмада, о том, что они встретили паладина Пелора. Они говорят, что он выглядел одичавшим и замученным человеком, со спутанными и грязными волосами, и с ожерельем из зубов хобгоблинов на шее".
12. "Караван беженцев прибыл через четыре месяца назад, и они рассказывают, что встретили на своем пути рыцаря, который шел в обратном направлении. Он провел с беженцами одну ночь и на утро, исчез. Было видно что он пострадал от огня, его снаряжение, доспехи, щит и оружие были в черных пятнах от сажи. Он взял свой меч и пустой бурдюк, и отправился прямо в сердце холмов, к горам Мунфола".

С4. Описание Деревни.

В одной из деревень, в которой игроки остановились в своем пути по пограничью, они становятся целью атаки Отряда Смерти Руки Наараша. Включите это столкновение в предыдущий Вызов Умений, после того, как игроки потерпели поражение.

Последние три деревни, которые вы прошли, были сожжены и усыпаны обгорелыми трупами хобгоблинов и людей. Но до прихода темноты вы все-таки находите обитаемую деревню. Широкая тропа проходит между обширных полей, и уводит вперед. Когда вы подходите ближе, вы видите фигуру на лошади, которая несется из ближайшего фермерского дома. Пожилой человек зовет вас рукой, в то время как другая, держится за рукоятку меча.

Перрен Олдвиль является вдовцом и старостой деревни Эрстлин. Он догадывается о том, что игроки ищут место для ночлега, и он предлагает использовать свой уютный домик. Пока игроки отдыхают, он готовит еду, дружелюбно поддерживая любой разговор на отвлеченные темы. Если игроки пойдут искать ночлег в другом месте, Олдвиль подговорит весь народ в деревне не разговаривать с незнакомцами. В любом случае, в

процессе разговора, игроки будут спрашивать о Черном Болоте или Культе, и в ответ услышат следующее:

«Не первый раз я слышу такие вопросы, от посторонних», говорит Олдвиль. «И Я скажу вам то же, что и сказал им – Эрстлину не нужны никакие герои, которые доставляют только неприятности. Лучшие заканчивайте со своими расспросами, и возвращайтесь назад, в свой город».

Пока игроки будут спорить, и уговаривать Олдвиля, прочитайте следующее:

Сквозь темноту ночи вы слышите приближающиеся звуки бегущих существ. Олдвиль быстро закрывает окно с криками «Дураки! Вы не ведаете что творите!» и неожиданно теряет сознание. В следующий момент в дом врываются несколько хобгоблинов.

Боевое столкновение: "Описание Деревни" (стр. 7).

Секрет Эрстлина.

Под своими плащами культисты носят серые туники, с изображением символа Бэйна на груди. Грубый вид их одежды резко контрастирует с их хорошо сделанным оружием и доспехами, а также с магическим жезлом, который несет заклинатель. Любой обыск культистов свидетельствует о том, что все носят серебряные, одинаковые талисманы (см. сноску).

ОДЕЖДА КУЛЬТИСТОВ

Все культисты которых встретят игроки носят символ Бэйна, либо имеют его изображение на черных туниках (одетых сверху кожаной брони), или непосредственно на доспехах. Игроки могут собирать эти туники, символы Бэйна, и их доспехи, для того, чтобы незаметно проникнуть в логово культа в Колоннах Ночи.

Олдвиль приходит в сознание сам, или при помощи игроков. Хотя он благодарен за то, что они отбили атаку культа, он по-прежнему зол.

"Если вы планируете остаться здесь, и искать вашего паладина, вы все равно не найдете поддержки у населения". Олдвиль оттягивает занавеску в сторону, показывая несколько тяжелых сундуков. Он открывает один и достает оттуда колчан черных стрел. Другой сундук содержит длинные мечи, а в третьем упакованы стальные шлемы.

«Рука приносит оружие с севера», тихо говорит старик. "Эрстлин является глухим местом, и их точкой хранения. Мы позволяем им хранить у нас контрабандное оружие подальше от цивилизации, и за это Рука оставляет нас в покое".

Эта группа хобгоблинов прибыла накануне, чтобы забрать поставку оружия и брони. Олдвиль, встретившись с игроками, попытался сохранить это в тайне. Так же, он знает, что культ приходит с Черного Болота, но он не знает его точного местоположения, и не сможет нарисовать карту.

Сокровище: В горожане рады подарить игрокам магический жезл +2, но оружие и броню, как утверждает Олдвиль, он сохранит для обороны Эрстлина.

Завершение Вызова Умений.

После победы над культистами, горожане Эрстлина выйдут из своих домов и встанут вокруг места битвы. Теперь игроки могут сделать свои последние проверки Знания Улиц и Внимательности, для завершения Вызова Умений из столкновения С3. Для того, узнать информацию о культе, игроки получают бонуса +2.

При успешной проверке, прочитайте:

На краю толпы, молодая женщина делает шаг вперед. "Мое имя Шандра. Хобгоблины убили моего отца, когда они пришли сюда впервые. Тогда они сказали, что еще вернуться. Я преследовала их, желая отомстить, но смогла за ними поспеть. Но я видел, куда они пошли. Я могу нарисовать вам примерную карту, чтобы вы смогли найти их логово в Черном Болоте".

Если игроки не в прошли Вызов Умений, Олдвиль и другие горожане могут предоставить им лишь приблизительные описание маршрута культа. Столкновение "Клинки в ночи" дает игрокам второй шанс найти Черное Болото.

В Эрстлине, игроки могут приобрести запасы продовольствия для продолжения путешествия, в том числе до десяти дорожных пайков на каждого.

С5. Клинки в ночи.

Земли за Эрстлином переходят к холмистым лесам, обеспечивая лучшее жилье и укрытие, и поэтому отпадет необходимость в проверках Выносливости. Три дня спустя, на игроков нападают Доппельгангеры, агенты Руку.

Пробираясь сквозь ночную темноту, вы наткнулись на древние руины храма, скрытые в еловом бору. Святилище храма разрушено до основания и теперь представляет собой небольшую яму, а среди деревьев стоят полдюжины колонн.

Доппельгангеры здесь проводили разведку для культа. Они преследовали игроков от последней деревни, так как обнаружили, что они заняты поисками Йарина.

Боевое столкновение: "Клинки в ночи" (стр. 9).

Развитие.

Важно, чтобы один из доппельпнгеров смог сбежать. См. "Темная лестница" (стр. 19) для получения более подробной информации.

Мертвые доппельгангеры, в обычной форме, являются членами культа, о чем свидетельствуют черные туники и талисманы Наараша (см. ниже).

Если игрокам не удалось узнать местоположение Черного Болота в Эрстлине, тогда один из доппельгангеров имеет карту этого района. Она указывает на узкий проход через холмы, который приводит к Черному Болоту.

Сокровище: Один из погибших доппельгангеров имеет кошелек, содержащий Черную жемчужину (500 зм) и 50 зм.

ТАЛИСМАНЫ НААРАША

Служители культа, посланные из Колонн Ночной, носят грубые серебряные талисманы, украшенные в центре небольшим, кроваво-красным камнем. Это фрагмент Глаза Наараша, и культисты, которые носят этот талисман, связаны с демоном и являются его

слугами. Через талисманы, Наараш питается темной энергией кровавых деяний культа. Благодаря ношению этого талисмана, культисты увеличивают свою связь с храмом, и получают 1 очко действия.

Когда культист умирает, камень исчезает и превращается в кроваво-красный туман. Игроки, которые обыскивают тела убитых культистов находят талисманы с пустым пространством в центре, там, где должен быть установлен камень. Культисты, которых удалось взять в плен, имеют талисманы, но снятие талисмана, автоматически убивает носителя, и в результате чего камень исчезает все равно. (Схваченные культисты, как правило, убивают себя, снимая свои талисманы, избегая, таким образом, пыток и допросов). Талисманы которые утратили свои камни, продолжают излучать слабую магическую ауру. Проверка Магии УС 26, позволит обнаружить угашающую ауру магии.

СВОЕВРЕМЕННОЕ СПАСЕНИЕ.
Столкновение 3 уровня (725 XP)

Описание

Отряд Смерти Руки Наараша преследовал этих беженцев через всю границу, для выполнения своей жуткой миссии.

- Это столкновение включает следующих существ:
- 2 человека бандита (В)
- 2 человека стража (G)
- 1 человек маг (М)

Служители культа не ожидают встретить сопротивление, поэтому игроки получают раунд внезапности, во время нападения. Когда начинается битва, все беженцы разбегаются в разные стороны. Попытки дипломатии со стороны игроков встречаются с открытым презрением.

Тактика.

Два бандита применяют изумляющий удар против Страйкеров и Защитников. Охранники сосредоточиваются на более слабых противниках, надеясь быстро с ними разобраться. Если они сражаются с мощными врагами они будут использовать мощный удар чтобы сбить их с ног, и добивать его пока он лежит. Маг использует прикрытие от палатки для получения преимущества, при атаки на расстоянии Громовым Взрывом и Танцующей молнией. Культисты сражаются до смерти.

Описание Зоны.

- Освещение:** Маг и один из охранников несет солнечный жезл (яркий свет 20 квадратов).
- Палатки:** Палатки могут быть открыты с любой стороны. Одна стена палатки дает сокрытие, две стены – превосходное сокрытие.
- Упавшие палатки:** Разбросанные по земле кучи тряпья, считаются сложным ландшафтом.
- Здания:** Магазины и дома, блокируют передвижение.

2 Человека Бандита (В)	Уровень 2 Скирмишер
Средний природный гуманоид	XP 125 каждый
Инициатива +6	Чувства Внимательность +1
Хиты 37; Ранен 18	
КД 16; Стойкость 12, Рефлексы 14, Воля 12	
Скорость 6	

м Булава (стандартное; неограниченное) Оружие		
+4 против КД; урон 1к8 + 1 и человек бандит сдвигается на 1 квадрат		
г Кинжал (стандартное; неограниченное) Оружие		
Дистанция 5/10; +6 против КД; урон 1к4+3		
М Изумляющий Удар (стандартное; на сцену) * Оружие		
Требуется булава; +4 против КД; урон 1к8+1 и цель изумлена до конца следующего хода человека бандита, и он сдвигается на 1 квадрат.		
Боевое преимущество		
Человек бандит наносит дополнительный урон 1к6 рукопашными и дистанционными атаками против цели, которая дает боевое преимущество.		
Мировоззрение Любое	Языки Всеобщий	
Умения Скрытность +9; Знание улиц +7; Воровство +9		
Сил 12 (+2)	Лов 17 (+4)	Муд 11 (+1)
Тел 13 (+2)	Инт 10 (+1)	Хар 12 (+2)
Снаряжение Кожаный доспех, туника кульриста, булава, 4 кинжала		



2 Человека Стража (G)		Уровень 3 Солдат
Средний природный гуманоид		XP 150 каждый
Инициатива +5 Чувства Внимательность +6		
Хиты 47; Ранен 23		
КД 18; Стойкость 16, Рефлексы 15, Воля 14		
Скорость 5		
m Алебарда (стандартное; неограниченное) Оружие		
Досыгаемость 2; +10 против КД; урон 1к10+3 и цель отмечена до конца следующего хода человека стража.		
M Мощный удар (стандартное; перезарядка 5, 6) Оружие		
Требует алебарда; Досыгаемость 2; +10 против КД; урон 1к10+7 и цель сбита с ног.		
R Арбалет (стандартное; неограниченное) * Оружие		
Дистанция 15/30; +9 против КД; урон 1к8+2		
Мировоззрение Любое	Языки Всеобщий	
Умения Знание улиц +7		
Сил 16 (+4)	Лов 14 (+3)	Муд 11 (+1)
Тел 15 (+3)	Инт 10 (+1)	Хар 12 (+2)
Снаряжение Кольчуга с символом Бэйна, алебарда, арбалет и 20 болтов.		

Человек Маг (M)		Уровень 4 Стрелок
Средний природный гуманоид		XP 175
Инициатива +4 Чувства Внимательность +5		
Хиты 42; Ранен 21		
КД 17; Стойкость 13, Рефлексы 14, Воля 15		

Скорость 6		
m Посох (стандартное; неограниченное) Оружие		
+4 против КД; урон 1к8		
г Магическая Ракета (стандартное; неограниченное) Сила		
Дистанция 20; +7 против Рефлексов; урон силой 2к4+4		
R Танцующая молния (стандартное; на сцену) * Молния		
Маг проводит отдельные атаки против 3 разных целей. Дистанция 10; +7 против Рефлексов; урон молнией 1к6+4		
A Громовой взрыв (стандартное; на сцену) * Гром		
Зональная вспышка 1, на расстоянии 10; +7 против Стойкости; урон громом 1к8+4 и цель изумлена (спасение оканчивает).		
Мировоззрение Любое		Языки Всеобщий
Умения Магия +11		
Сил 10 (+2)	Лов 14 (+4)	Муд 17 (+5)
Тел 12 (+3)	Инт 18 (+6)	Хар 12 (+3)
Снаряжение роба, туника культистов, посох, волшебная палочка.		

ОПИСАНИЕ ДЕРЕВНИ.

Столкновение 4 уровня (1,050 XP)

Описание

Увидев, что дом окружен, Олдвиль игнорируя игроков бежит закрывать входную дверь. Если игроки решат посмотреть, в окно, то они увидят только багбира воина.

Это столкновение включает следующих существ:

- 3 багбира воина (B)**
- 2 хобгоблина лучника (A)**
- 1 хобгоблин боевой колдун (W)**

Когда багбиров ворвутся в дом, прочитайте:

Несмотря на попытки Олдвилля закрыть дверь, багбиров врываются внутрь, с грохотом выламывая дверь. Неуклюжие фигуры двух багбиров разко приближаются к старику, замахиваясь моргештерном.

Олдвиль проводит все время битвы без сознания. Если столкновение происходит в другом доме, люди будут прятаться под кроватями, или за столами, и не будут включаться в бой.

Тактика.

Багбиров будут фланкировать отдельных игроков, используя ограниченное пространство в доме. Они будут пытаться отводить игроков в сторону от лучника и заклинателя.

Хобгоблин лучник подбежав к любому окну, и разбив ставни малым действием будет стрелять по каждому игроку в пределах видимости. Если игроки выйдут на улицу, лучник отступит за деревья и будет продолжать огонь из-за укрытия, по врагам в 5 квадратах друг от друга или сосредоточится на одной цели.

Хобгоблин колдун войдет в дом спустя 1 раунд после багбиров, используя свой электрический посох против любого игрока, не участвующего в ближнем бою. Если игроки покинут дом, он последует за ними, используя соблазн силы и силовой пульс.

Фанатичные культисты сражаются на смерть.

2 Хобгоблина Лучника (A)		Уровень 3 Стрелок
Средний природный гуманоид		XP 150 каждый
Инициатива +7 Чувства Внимательность +8; сумеречное зрение		
Хиты 39; Ранен 19		
КД 17; Стойкость 13, Рефлексы 15, Воля 13		
Скорость 6		
Очки действия 1		
m Длинный меч (стандартное; неограниченное) Оружие		
+6 против КД; урон 1к8+2		

г Длинный лук (стандартное; неограниченное) Оружие

Дистанция 20/40; +9 против КД; урон 1к10+4 и хобгоблин лучник предоставляет союзнику в 5 квадратах от него бонус +2 к его следующему дистанционному броску атаки против этой же цели.

Устойчивость Хобгоблина (немедленная реакция, когда хобгоблин лучник подвергается эффекту, который оканчивает спасбросок; на сцену)

Хобгоблин лучник проводит спасбросок против этого эффекта.

Мировоззрение Злое **Языки** Всеобщий, Гоблинов

Умения Атлетика +5; Скрытность +12

Сил 14 (+3) **Лов** 19 (+5) **Муд** 14 (+3)

Тел 15 (+3) **Инт** 11 (+1) **Хар** 10 (+1)

Снаряжение Кожаный доспех, туника культивистов, длинный меч, длинный лук, колчан и 30 стрел, талисман Наараша.

Хобгоблин Боевой Колдун (W) Уровень 3 Контроллер
Средний природный гуманоид XP 150

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +4, сумеречное зрение

Хиты 46; **Ранен** 23

КД 17; **Стойкость** 13, **Рефлексы** 15, **Воля** 14

Скорость 6

Очки действия 1

m Посох (стандартное; неограниченное) Оружие

+8 против КД; урон 1к8 + 1

M Электрический посох (стандартное; перезарядка 4, 5, 6) Оружие, Молния

+8 против КД; урон молнией 2к10+4 и цель изумлена до конца следующего хода хобгоблина колдуна войны.

R Силовая Приманка (стандартное; перезарядка 5, 6) * Сила, Инструмент

Дистанция 5; +9 против Стойкости; урон силой 2к6+4 и цель скользит на 3 квадрата

C Силовой пульс (стандартное; перезарядка 6) * Сила

Ближняя волна 5; +9 против Рефлексов; урон силой 2к8+4 и цель отталкивается на 1 квадрат, и сбита с ног. Промак: Половина урона.

Устойчивость Хобгоблина (немедленная реакция, когда хобгоблин лучник подвергается эффекту, который оканчивает спасбросок; на сцену)

Хобгоблин лучник проводит спасбросок против этого эффекта.

Мировоззрение Злое **Языки** Всеобщий, Гоблинов

Умения Магия +10; Атлетика +4; Скрытность +10

Сил 13 (+2) **Лов** 14 (+3) **Муд** 16 (+4)

Тел 14 (+3) **Инт** 19 (+5) **Хар** 13 (+2)

Снаряжение роба, туника культивистов, посох, волшебный жезл +2, талисман Наараша.

3 Багбира Воин (B) Уровень 5 Брут
Средний природный гуманоид XP 200 каждый

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +4; сумеречное зрение

Хиты 76; **Ранен** 38

КД 18; **Стойкость** 17, **Рефлексы** 15, **Воля** 14

Скорость 6

Очки действия 1

m Моргенштерн (стандартное; неограниченное) Оружие

+7 против КД; урон 2к6+6

M Череподробитель (стандартное; на сцену) Оружие

Требует Моргенштерн и боевое преимущество; +5 против Стойкости; урон 2к6+5 и цель сбита с ног и изумлена (спасение оканчивает).

Глаз Хищника (малое; на сцену)

Багбир воин наносит дополнительный урон 1к6 своей следующей атакой, которую проводит, имея боевое преимущество. Он должен использовать этот бонус до конца своего следующего хода.

Мировоззрение Злое **Языки** Всеобщий, Гоблинов

Умения Запугивание +9; Скрытность +12

Сил 20 (+7) **Лов** 16 (+5) **Муд** 14 (+4)

Тел 16 (+5) **Инт** 10 (+2) **Хар** 10 (+2)

Снаряжение доспех из шкуры, туника культивиста, Моргенштерн, талисман Наараша.

Описание области.

Освещение: Фонари (яркий свет, 10 квадратов), находятся в каждой комнате дома. Открытые окна и двери проливают тусклый свет на 2 квадрата на улицу. Все остальные районы скрыты темнотой.

Стойки: Эти грубо вырезанные в потолок стойки, обеспечивают укрытие.



Стены: Сколоченные из грубых досок стены, делают квадраты по которым они проходят трудным ландшафтом.

Окна: Проверка Внимательности через закрытые окна, получает штраф -5. Окна могут быть открыты изнутри, свободным действием. Снаружи, они могут быть открыты при помощи проверки Силы УС 13 (малое действия). Открытые окна обеспечивают превосходное укрытие.

Чтобы пролезть через открытое окно нужно потратить 2 квадрата передвижения.

Шторы: Тяжелые шерстяные шторы, подвешенные к потолку крючками служат продолжением деревянных стен. Они обеспечивают полное сокрытие. Чтобы сорвать шторы, нужно сделать успешную проверку Силы УС 8.

Ящики: Две кипы ящиков содержат оружие и броню для контрабанды культа. Каждый ящик имеет 1,5 м в высоту и гарантирует укрытие. На ящик можно забраться с помощью удачной проверки Атлетики УС 5.

Кровать: Постель дает укрытие. Чтобы перепрыгнуть через кровать нужно потратить 2 квадрата передвижения. Игрок может сделать проверку Силы УС 15, чтобы перевернуть кровать и использовать ее для превосходного укрытия.

Стулья: Это сложный ландшафт.

Стол и доска: Маленькое существо может пройти под столом или доской и, получить при этом, укрытие. Чтобы перепрыгнуть через стол или доску нужно потратить 2 квадрата передвижения. Игрок может сделать проверку Силы УС 10, чтобы перевернуть стол и использовать его для превосходного укрытия.

Камин: В открытом очаге пылает огонь. Существо, которое оказалось в одном квадрате с камином получает урон огнем 1d6 каждый раунд.

Деревья: Вокруг дома растут несколько деревьев ольхи, которые обеспечивают укрытие и являются труднопроходимой местностью.

Сокровище: Заклинатель имеет магический жезл +2, который можно забрать только после победы.

КЛИНКИ В НОЧИ.

Столкновение 7 уровня (1,400 XP)

Описание

Один доппельгангер убийца встретился с Йарином в Колоннах Ночи. Все доппельгангеры принимают форму паладина, чтобы запутать игроков.

Это столкновение включает следующих существ:

4 доппельгангера убийцы

Позвольте игрокам устроить привал на руинах храма. Чтобы избежать тревоги от оставленного дежурного, первый доппельгангер подходит к лагерю в виде раненого Йарина. Другие доппельгангеры ждут за деревьями, которые обеспечивают им укрытие.

Когда доппельгангер подходит достаточно близко, прочитайте:

До вас доносится слабый стон. К вам приближается раненый человек с солнцем Пелора на плаще, светлыми, растрепанными волосами. Он медленно ковыляет и приближается к вам. Когда он подходит достаточно близко, вы видите заметный шрам на его левой щеке.

Дайте игрокам время признать Йарина. Если они ведут себя слишком осторожно, доппельгангер подходит в пределы досягаемости и атакует игрока.

Когда доппельгангер атакует, прочитайте следующее:

Рот паладина искривляется в грозной усмешке, он вытаскивает из-за своего плаща короткий меч и внезапно атакует вас.

Тактика.

Бросьте инициативу для атаки первого доппельгангера, а затем и для остальных. После первой атаки, доппельгангер отступает в сторону деревьев, где прячутся остальные (тоже в форме Йарина) и будут атаковать вместе с разных сторон. Когда игроки поймут, что кроме Йарина они дерутся более чем с одним существом, доппельгангеры нападут все вместе.

Когда трое доппельгангеров убийц будут мертвы, четвертый, используя облако разума, скроется во тьме.

Описание Области.

Освещение: Только свет, который используют игроки.

Колонны: Эти каменные колонны дают укрытие. Забраться на колонну можно при помощи успешной проверки Атлетики УС 10.

Деревья: Сучковатые ели окружают эти руины, а их стволы дают укрытие. Их густая листва дает полное сокрытие, и передвижение через них, считается сложным

ландшафтом. Чтобы залезть на ель, нужно сделать удачную проверку Атлетики УС 10.

Яма основания: Эта, заполненная мусором яма, находится в 1,5 метрах ниже уровня земли. Чтобы прыгнуть в яму, нужно потратить 2 квадрата передвижения.

Лестница: Лестница покрыта мусором и обломками, и считается сложным ландшафтом.

Развалины: Отдельные кучи гравия и каменных развалин, считаются сложным ландшафтом. Любое существо, заходящее в квадрат с мусором, должно сделать успешную проверку Акробатики УС 18, или упасть, или скатиться на дно ямы.



4 Доппельгангера Убийцы		Уровень 8 Луркер
Ср. природный гуманоид (изменяющий форму)		XP 350 каждый
Инициатива +13	Чувства Внимательность +10	
Хиты 69; Ранен 34		
КД 23; Стойкость 18, Рефлексы 21, Воля 21		
Скорость 6		
Очки действия 1		
m Кинжал (стандартное; неограниченное) Оружие		
+13 против КД; урон 1к4 + 5		
M Финт Сдвига формы (малое; неограниченное)		
+11 против Рефлексов; доппельгангер убийца получает боевое преимущество против цели до конца своего следующего хода.		
C Облако Разума (стандартное; продление малым, на сцену) Чары		
Ближняя вспышка 5; +11 против Воли; доппельгангер убийца невидим для цели. Пораженная цель не может увидеть доппельгангера пока длится эффект, пока она его не сможет атаковать или пока не будет им атакована.		
Боевое преимущество		
Доппельгангер убийца наносит дополнительный урон 2к6 против любой цели, которая дает боевое преимущество.		

Боевое преимущество (малое; неограниченное) **Превращение**

Доппельгангер убийца может изменять свою физическую форму и принять вид любого среднего гуманоида, включая уникальных личностей (см. Изменение формы, ММ стр. 280).

Мировоззрение Злое **Языки** Всеобщий

Умения Блеф +15; Проницательность +12; Скрытность +10

Сил 12 (+5)

Лов 21 (+9)

Муд 12 (+5)

Тел 15 (+6)

Инт 13 (+5)

Хар 19 (+8)

Снаряжение кинжал, туника культивистов, талисман Наараша.

ЧЕРНОЕ БОЛОТО, БЕЛАЯ ВОДА.

За бездорожными равнинами пограничья находится Черное Болото, к которому ведет тропа через лесистые холмы.

Следуя указателям на карте, через три дня игроки приходят к подножию горы, которую местные жители называют Харсмад. Там находится узкий проход, который ведет к началу Черного Болота. Оправдывая свое имя, дорога на болото уходит в глубокий темный лес, сквозь который проходит лишь немного света.

В течение семи дней, вы медленно поднимались в гору, направляясь к высоким горам Мунфола, впереди. Шесть раз, вы замечали, пешие патрули хобгоблинов, но они делали столько шума, что их легко удалось обойти. Рука Наараша, не должна узнать, что несколько смельчаков, или глупцов решили пробраться к ним в логово.

Б1. Охотник и Жертва

Если игроки во время привала, решают оставить бдительную охрану, несмотря на очевидно пустынную местность (чтобы не попасть в засаду, и так далее), игроки могут использовать только пассивную Внимательность, в начале этого столкновения. Группа теневого гонимого проходит через эту область во время охоты. Проверка Внимательность УС 25 позволит обнаружить гонимого, когда они будут достаточно близко.

Краем глаза, вы замечаете странное движение. Тени между деревьями появляются и исчезают, словно от быстрого движения какого-то существа.

Боевое столкновение: "Охотник и жертва" (стр. 15).

Б2. Адакми.

Воодушевленные предыдущим столкновением игроки продолжают осторожное продвижение, и следующие два дня пути по Черному Болоту проходят без происшествий. На девятый день пути от Эрстлина, под вечер, игроки замечают, что дорога стала уходить вниз:

Острые скалы Мунфола возвышающиеся на севере, окрасились закатом в багровый цвет. В ущелье находится большой водопад, который наполняет бурную реку внизу, и уходит на юг. Пока вы наблюдали за красотой природного ландшафта, внезапно посреди этого, вы видите признаки цивилизации – за водопадом расположена, окруженная стеной цитадель. Черное болото продолжает уходить дальше, между горами, и быстро исчезает из вида.

Игроки могут легко принять эту крепость, за оплот культивистов. Но когда они будут совершать проверку Внимательности, прочитайте:

Вдоль грубой, каменной стены цитадели, лежат безжизненные тела. Среди них можно узнать изуродованные тела хобгоблинов и людей. Тонкие полосы плоти свисают с обглоданных черепов. Повсюду кружат вороны, усиливая чувство смерти. Все они одеты в туники Руки Наараша, с символом Бэйна на груди.

Охрана поддерживает постоянное наблюдение, и будет открывать огонь по всем, кто попытается пробраться к городу незамеченным (используйте статистику человека стража на странице 34). Если игроки открыто продвигаются по дороге, они могут подойти к воротам города без происшествий.

До падения Нерата, Адакми был культурным центром для всех ближних деревень, кочевых, охотничьих племен, и отдельных шахтерских поселений Мунфола. В темные дни, большинство из них бежали из этих земель.

Игроки могут проникнуть в цитадель, для того чтобы узнать больше информации. Но об атаке крепости не может быть и речи.

В городе.

Не считая стены, Адакми выглядит как любой другой пограничный город. Если игроки спешат, то они могут сразу выйти



непосредственно на Гласура (см. “Последняя Лунная Гавань” ниже). Кроме того, Акадми является идеальной точкой для передышки. Здесь игроки могут провести некоторое время, проходя различные ролевые столкновения, и в конце концов, при помощи Вызова Умений найти Гласура.

Раньше Акадми был главным форпостом Нерата. Но после падения империи, испуганный народ начал покидать свои горные деревни и спускаться в более безопасные места, такие как Акадми. Они быстро заселили эту крепость, в которой теперь живут около 2000 человек, эльфов и полуэльфов.

Здесь игроки могут приобрести различное снаряжение и провизию, а так же найти ночлег в местной гостинице Солнечные Часы. Все цены здесь на 25% выше обычных из-за полной изоляции города от цивилизации.

Несмотря на то, что цитадель находится крайне близко к Руке Наараша, она до сих пор осталась неприступной. Ненависть народа направлена на Культ, и люди могут открыто говорить об это с игроками. Когда игроки будут упоминать о своей цели добраться до Колонн Ночи, прочитайте им следующую информацию:

“Храм находится в двух неделях пути на север, вдоль Черного Болота. Но проблема в том, что вы будете мертвы уже на второй день пути. Культ атакует все деревни в округе, и те, кого они не убили, уходят на север. Люди, находящиеся под влиянием культа, используют всю свою силу и ярость для убийств, фанатично вырезая даже своих родственников. А Тае, кто охотится в северной части болота, быстрые и тихие убийцы, это не хобгоблины, которые орудуют на юге гор. Есть только один безопасный путь на север – по реке, но для этого вам нужно попасть в Лунную гавань”.

Б3. Последняя Лунная Гавань

До падения Нерата, храбрые морские капитаны отправлялись в плаванья по бурной горной реке Мунфола, вокруг подножия гор с севера на юг. Этот опасный торговый путь, который потом использовали для торговли с отдаленными поселениями пограничья,

заброшен с тех пор, как култ Руки Наараша завладел этими землями. Вскоре, после того, как игроки услышат о Лунной Гавани, в одной из таверн они встретят молчаливого дварфа. Он подходит к игрокам, и говорит:

“Я слышал, что вы ищете путь на север. Люди сказали, что дорога приведет вас к смерти; и они правы. Люди говорят вам, что Лунной Гавани больше нет; но это не так. Я видел Колонны Ночи. И я могу вам помочь туда добраться”.

Гласур – последний капитан, который плавал по реке Мунфола. Он рассчитывает добраться до Колонн Ночи за девять дней, и предлагает игрокам встретится завтра на рассвете, на Нижней дороге, если они будут готовы.

В ответ на любой вопрос об оплате, дварф говорит, что 20 зм будет вполне достаточно.

Тем не менее, проверка Проницательности УС 18 покажет, что его настроение становится мрачнее. Перед тем, как он покинет игроков, он скажет:

“Адакми – не моя родина. Моя семья жила в деревне, выше по реке. Но теперь все они мертвы. Из-за культа”.

Лунная лодка.

От ворот Адакми, на север петляет вдоль горы к водопаду, Нижняя дорога. В трех местах пути дорога исчезает под недавними горными обвалами. Для того чтобы перелезть через обвал нужно сделать проверку Атлетики УС 26.

Через час пути, вы вступаете в туман, поднявшийся от реки. Бурный поток, течет совсем близко к водопаду.

Среди темных скал, находятся старые, полуразрушенные доки. На причале, где может поместиться около 12 лодок, стоит лишь одно, небольшое 10 метровое судно, на корме которого написано “Черная Змея”. Лодка укрыта большим навесом. Гласур поднимается на борт, отвязывает тросы, а затем завет и игроков.

Лодка не имеет мачты, и Гласур не заставляет



игроков грести. Поэтому кажется особенно удивительным, что она все-таки плывет сама, против течения, вверх. Присмотревшись, игроки могут заметить двух щукообразных рыб, в половину длины лодки, которые плывут рядом с ней. Они напряжены к судну и тянут его вверх по реке.

«В это время года река еще спокойная», говорит Дварф. «Надеюсь, моя малышка еще сможет нам помочь. Мы отплываем, когда вы будете готовы».

Как и все речные лодки, плывущие на север, Черная Змея запряжена парой ужасных щук. Против бурного течения они могут проплывать, до 32 км в день.

За четыре дня игроки продвигаются довольно далеко на север. Ужасные щуки Гласура неустанно тянут лунную лодку весь день; но дварф распрягает их каждую ночь, что бы они смогли уйти на глубину и отдохнуть. В этот раз, игроки проплыли мимо останков трех деревьев, сожженных до основания культистами, и река вошла в узкий каньон. Вокруг нет никаких признаков жизни или движения.

Гласур говорит, что река течет параллельно Черному Болоту, огибая с севера другую сторону гор.

Б4. Огонь На Воде

Когда игроки поднимутся вверх по реке довольно высоко, они попадут в разграбленную деревню, которую атаковал Отряд Смерти Наараша.

За два следующие дня, каньон Белой воды, в середине реки, начнет расширяться. Выплывая из ущелья, игроки увидят вдалеке на синем небе, густые, темные клубы дыма.

Если спросить Гласура о том, что находится впереди, он мрачно ответит:

“В двух километрах отсюда – деревня” пробурчал дварф. Или была деревня, а теперь то, что от нее осталось”.

Следующий километр лодка поднимается вверх по течению, а затем Гласур швартует ее к берегу, откуда достаточно легко можно увидеть деревню. Узкий проход позволяет игрокам, незаметно приблизиться к деревне.

Боевое столкновение: “Огонь на воде” (стр. 16).

Развитие.

Культисты в Отряде Смерти, имеют талисманы Наараша и одеты в туники и доспехи культа. После окончания боя, выжившие поселенцы вернутся к руинам деревни. Лидер поселенцев Ирма, мрачная, пожилая женщина. Она благодарит игроков за помощь, но говорит им, что их действия ничтожны по сравнению с силой Наараша:

“Два странника прошли этим путем четыре месяца назад. Человек сказал, что культ скоро останется в прошлом. И затем, все мы сможем вернуться к старому образу жизни”.

Странники, о которых говорит Ирма, это паладин Йарин и тифлинг Даяни. В ответ на любой вопрос о них, она отвечает следующее:

“Они держали путь в Колонны Ночи, и разыскивали главаря культистов, Ларкажа. Человек смотрел на меня безумным, угрожающим взглядом и говорил, что они идут осаждать храм Руки”.

Дайте игрокам один или больше слухов, которые они не успели получить до того, как попали в Черное Болото (см. стр. 12). Все поселенцы, собравшись вместе, решают отправиться на юг, в Адакми, став очередной волной беженцев, которые уходят прочь из этих мест, в поисках новой жизни.

Сокровище: Человек Маг имеет Диадему Остроты (diadem of acuity), которую Ирма и ее народ, с радостью готовы вручить игрокам, в благодарность за их помощь.

Б5. Друг Моего Врага

После боя, Гласур озабоченно продолжает вести свою лодку вверх. Он явно чем то обеспокоен.

Пока лодка идет вверх по течению, вы замечаете, как Гласур мельком оглядывается через плечо, на поросший лесом берег. “Когда мы проплывали мимо деревни, я готов поклясться что видел движение. Может мне это показалось, но что-то следовало за нами сквозь деревья”.

Игроки не смогут найти следы присутствия какого-либо существа, так как их преследователь стал более осторожен, после того как привлек внимание Гласура. Даяни, единственный из выживших компаньонов Йарина – тифлинг темный клинок, который принял веру Пелора и пытается контролировать свою злобную природу. К сожалению, именно она заставила Даяни сдаться и последовать за Йарином во тьму.

Движимый темной волей нового закона Йарина, Даяни прибыл в Адакми несколько дней спустя после игроков. Он услышал об их задании и с тех пор стал преследовать «Черную Змею». В Черном Болоте он узнал о том, что они уничтожили отряд Смерти в деревне, и надеется на скорую месть. Его попытки устроить засаду всегда проваливались, когда игроки возвращались на лодку и теперь хочет использовать свою последнюю возможность, и атаковать их перед северным каньоном, за которым преследование станет невозможным.

Боевое столкновение: “Друг моего врага” (стр. 17).

Развитие

Кроме стандартной туники культистов и талисмана Наараша, Даяни одет в грязный плащ с символом ордена Солнечного Света, который получил от Эмеш. Проверка Внимательности сложностью 26, позволит обнаружить в нем потайной карман, в котором находится дневник и обломок карандаша.

Первая половина страниц дневника описывают путешествия Йарина на северо-запад, и содержат пропущенные слухи со страницы 12. Спустя несколько вырванных страниц тифлинг описывает уход от своей прежней жизни к силе новой эры, хотя он и не описывает конкретных особенностей падения Йарина, или его становление лидером культа.

Сокровище: Кроме своих походных ботинок (boots of striding), Даяни имеет зелье лечения, 40 зм, и резную

фигурку из слоновой кости с платиновыми вставками (250 зм). Резьба на фигурке напоминает форму солнца Пелора.

КОЛОННЫ НОЧИ

Спустя два дня, без каких-либо происшествий, игроки замечают изменения в ландшафте.

Берега начали выравниваться. За холмами стали видны низкие, серые деревья, крепко сцепившиеся за голые скалы. На закате солнца, ужасные черные пики гор, зловеще отражаются в речной воде. Затем вы увидели, как вдали начало вырастать высокое сооружение из черного камня, нижняя часть которого, искусно высечено в огромной вертикальной плите. Когда пики исчезли в опускающемся мраке, стало казаться, что колонны поддерживают собой темное небо. На закате дня перед вами предстал храм.

Когда Гласур пришвартовал лодку в укромном месте, окончательно стемнело, поэтому он позволил игрокам провести на корабле последнюю ночь, для того чтобы обсудить свои дальнейшие действия. Так же дварф пообещал дожидаться здесь их возвращения. Игроки преодолевают путь от реки до храма, через поросшие кустарниками холмы, без проблем.

Большую часть дня вы тратите на путь к вашей цели, проходя через заросли кустарников и низких деревьев. Проходя лесом километр или два, вы видите конец Черного Болота, где оно соединяется с основанием горы, вокруг которого раскинулось поселение. Ровная дорога из щебня бежит между огромными деревянными и каменными зданиями.

Многие из этих сооружений разрушены, но заселенный участок земли храма имеет вид обычной северной деревни. Здесь нельзя увидеть рабов или заключенных. Множество групп культистов перевозят мечи и щиты, но вокруг нет ни стражи ни надсмотрщиков. Вокруг простой народ в, теперь уже знакомой, одежде культистов. Среди них можно увидеть детей, которые находятся на грани жизни и смерти.

К основанию горы ведет широкая улица, которая заканчивается огромным залом, в самом ее сердце.

Позвольте игрокам поближе подойти к землям храма, и затем добавьте:

Огромный участок скалистого пейзажа покрыт садами. Группы ослов перевозят древесину из ближайшего леса. Овцы и крупный рогатый скот, после наступления темноты собирают в каменных загонах. Различные сооружения, очевидно восстановленные руины, используются в качестве жилых помещений. Повсюду горят сотни костров. Запах жареного мяса и дыма парит к вам на ветру.

Игроки могут оценить количество живущих культистов, на землях храма, примерно в 500 человек, но среди лесов можно заметить еще несколько подобных лагерей. Вокруг нет никаких заборов или подобных сооружений оборонительного характера, и культисты свободно передвигаются по всему району. Культ не опасается вторжений или внезапных атак, доверяя патрулю на Черном Болоте, который должен отслеживать любых чужаков. Пока игроки маскируются, хотя бы надев туники культа, которые могли снять с убитых культистов, они могут ходить по лагерю почти как у себя дома. Большинство культистов являются людьми и хобгоблинами, но драконорожденные, дварфы, и тифлинги часто встречаются в храмовом комплексе. Эльфы, полу-эльфы, и эладрины могут легко сойти за людей, пока носят одеяния культа. Полурослики могут маскироваться детьми.

Земли Храма.

Культисты, которые будут встречаться игрокам, будут принимать их за новых рекрутов, прибывших с Черного Болота. Проверка Блефа сложностью 18, позволит игрокам сохранить вид культиста в разговорах с ними.

Когда игроки найдут время исследовать культ более тщательно, прочитайте:

На первый взгляд деревня культистов имеет опасный и суровый вид. Жесткое чувство порядка и иерархии пронизывает всех людей вокруг. Особые культисты носят черные кушаки, как знак надзирателей, но других признаков отличия здесь нет. Все обитатели этих мест

носят практически одинаковую одежду. Дети 9-10 лет, дерутся на палках и проявляют безжалостную точность в своих ударах.

Проверка Внимательности или Проницательности, сделанная против культистов, позволит обнаружить чувство божественной энергии и сосредоточенность, которые говорят о высоком ранге и положении. Это место может быть похоже на обычную деревню, но



Наараш хорошо военизированный анклав.

Небольшие группы, в перерывах от своих основных дел, постоянно оттачивают свое владение мечом и щитом или практикуют свои темные ритуалы Бэйна. Около костров, люди едят так же много, как и выполняют свою работу в течение всего дня. Подобную прожорливость вы замечали и у убийц, которых встречали на своем пути сюда.

Воин или Военачальник сможет увидеть продвинутый уровень тактики в тренировках культистов. Их оружие и доспехи таково же качества, что и те, которые вы видели в качестве контрабанды в Эрстлине. Персонажи с тренированным умением Религии смогут узнать, что ритуалы, которые исполняли небольшие группы культистов, основаны на церемониях дарующих личную силу.

Если игроки будут исследовать лестницу, которая ведет в гору, прочитайте:

Доступ к лестнице является открытым, но дюжина охранников, которые находятся с обеих сторон, выглядят внушительно и заставляют вас держать безопасную дистанцию. Сама лестница обычного размера и имеет двойной пролет. Каждая ступенька и подъем имеют ширину в полный шаг. Размеры каменных зданий в комплексе захватывают дух. Эти руины огромны, и на вид кажутся старыми.

Игроки обнаруживают, что талисманы, которые они получили у убитых культистов, отсутствуют у жителей храма, и даже у охранников. В нужное время прочитайте следующее:

В разгар рабочего дня вы увидели группу людей, которая спускалась по горной лестнице. Церемониальная процессия прошла от начала Черного Болота и ушла вниз, чтобы поприветствовать собравшихся культистов. По их виду можно было узнать, что это отряд смерти. На шеях у них сверкали кроваво-красные талисманы.

Если игроки захотят узнать о жилье для новообращенных, им дадут пустую хижину, где они могут заниматься личными делами. Кроме того, игроки могут свободно занимать любые незанятые хижины и руины.

Б6. Среди Волков

Игроки близки к раскрытия судьбы Йарина, но окончание не будет состоять только из разведывательных заданий. Земли храма не имеют ничего похожего на местную таверну, а игроки не смогут просто подойти к культистам и задавать им вопросы.

Вызов Умений

Уровень 5, Сложность 3 (600 XP)

Имея возможность свободно перемещаться почти по всему храмовому комплексу, игроки должны завоевать доверие культистов, чтобы получить информацию о падении Йарина. Все проверки должны проводиться для отдельных игроков, так что все игроки смогут собрать достаточно информации за 2-3 дня. С другой стороны, игроки могут потратить несколько дней, постепенно вливаясь в жизнь храма (используя только проверки

средней сложности), и только потом попытаться узнать информацию у культистов.

СКРЫТЫЙ ПРОРЫВ В ЗАЛ

Для большинства игроков будет очевидным то, что окончание приключения, будет проходить в зале внутри горы. Если они откажутся от взаимодействия с культистами, в пользу скрытого штурма горы, добавьте боевые столкновения вместо вызова умений из столкновения Б6.

Импровизированные боевые столкновения происходят в районах X1 и X2 (стр. 49). Используйте 6 продвинутых людей берсерков (стр. 55) как элитную стражу в великом зале. Игроки могут быть замаскированы под культистов, но стражи все равно нападут на любого, кто попытается пересечь эту область. Для защиты внутреннего храма, в течение боя стража будет приближаться к главным дверям, и активировать магическую защиту.

Игроки которые будут прорываться к залу не будут знать информацию о падении Йарина. Обеспечьте их этой информацией, во время допроса побежденных стражей, при обнаружении тайной записи в журнале, или благодаря записям в зоне T5.

Установка: Игроки должны быть не только похожи на культистов внешне, но и вести себя так же как они. Они должны вместе с ними работать и показывать свою веру чтобы, в конце концов, заслужить их доверие. Если все это пройдет успешно, игроки получают информацию о местонахождении Йарина и внутренней работе культа.

Первичные умения: Атлетика, Религия

Атлетика (Сл 21): Игроки занимают свое место среди культистов, во время дневной работы и тренировок. Низкая Сл штраф: Игроки с трудом переносят такие нагрузки, и получают штраф -2 ко всем последующим проверкам Блефа или Дипломатии. Высокая Сл бонус: Игроки демонстрируют исключительное усилие и мастерство, и получают бонус +2 к своим следующим проверкам Блефа и Дипломатии, а так же узнают один слух, касающийся судьбы Йарина (см. ниже).

Религия (Сл 13): Персонаж может положиться на свои знания о вере Бэйна, чтобы руководить церемонией. Низкая Сл штраф: Недостаточные знания игрока не производят впечатления на культистов, обеспечивая штраф -2 ко всем последующим проверкам Блефа или Дипломатии. Высокая Сл бонус: Игрок заслуживает уважение жрецов Бэйна, и получают бонус +2 к своим следующим проверкам Блефа и Дипломатии, а так же узнают один слух, касающийся судьбы Йарина (см. ниже).

Прочие Умения: Блей, Дипломатия

Блеф (Сл 13): Когда игроки взаимодействуют с культистами, они могут улучшить их расположение. Каждый день они могут провести одну проверку Блефа. Эта проверка не влияет на ваши победы и поражения. Низкая Сл штраф: Попытка Блефа игрока заставляет его выглядеть высокомерно, и налагает штраф -2 к его следующим проверкам Атлетики и Религии. Высокая Сл бонус: культисты больше доверяют игроку, и он получает бонус +2 к своим следующим проверкам Атлетики и Религии.

Дипломатия (Сл 13): Персонаж может завоевывать расположение культиста. Каждый день они могут провести одну проверку Дипломатии. Эта проверка не влияет на ваши победы и поражения. Низкая Сл штраф: Попытка подружиться воспринимается культистом как

признак слабости, и игрок получает штраф -2 к своим следующим проверкам Атлетики и Религии. Высокая Сл бонус: игрок может увеличить свое положение в культе; он может перебросить один бросок Атлетики или Религии, и выбрать высший результат.

Успех: Тяжкий труд и набожность этих «новичков» помогает игрокам занять высокое положение среди членов культа. Теперь игроки получают доступ во внутренний храм, на закате, чтобы ночью принимать участие в церемонии, под названием Ритуал Глаз.

Поражение: Неудачные попытки игроков повысить свое положение в культе, заставляют их прорываться во внутренний храм, перед тем, как их успеют разоблачить. Используйте подсказку «Скрытый прорыв в зал» (стр. 14) чтобы создать боевые столкновения, вместо несостоявшегося вызова умений.

Судьба Йарина.

Когда игроки заслуживают доверие культистов, они начинают собирать информацию о внутренней работе храма и неожиданной судьбе Йарина. Эта информация может быть предоставлена по порядку, но если вы решите, что игроки ищут конкретную информацию, вы можете дать им ответ, выбирая любой вариант.

ИНФОРМАЦИЯ

1. “Я был здесь, когда Йарина притащили в цепях из Черного Болота. И я помню, как потом он стоял на вершине Темной Лестницы, уже как «Голос Наараша»”.
2. “Йарин и Ларкаж встретились между рекой и Черным болотом. Двадцать лучших воинов Бэйна против паладина и тифлинга, и наконец, ларкаж смог его схватить.”
3. “Два брата Ларкажа были убиты рукой Йарина. Он вернул Йарина и Даяни к жизни, и привез их в храм, что бы принести его в жертву Бэйну. Но следующим утром, Йарин вышел из храма, за ним шел Даяни, а в его руках была голова Ларкажа.”
4. “С приходом Йарина все изменилось. Раньше Отряды Смерти выбегали из храма и убивали друг друга так быстро, как могли. Но Йарин взял их под контроль и сделал из них настоящую армию.”
5. “Анклав Адакми станет первым. Отряды иноверцы будут прибиты гвоздями к своим собственным стенам, которые станут плацдармом для армии Бэйна, которая затем захватит весь юг.”
6. “Йарин может выглядеть как человек, но это не так. В его венах течет кровь Бэйна. Он избранный.”
7. “Падение Нерата было первым знаком. Боги света были разбиты и оставили этот мир Бэйну. Рука темного бога сжимается в кулак, и когда она нанесет удар, уцелеют только избранные.”
8. “Голос Бэйна говорит через Йарина, и его слова знаменуют приход тьмы новой эпохи. Он посланник Богов, и наследник Наараша. Сильные унаследуют этот мир, а слабые падут перед ними, и уйдут навсегда.”

ОХОТНИК И ЖЕРТВА

Столкновение 6 Уровня (1,250 XP)

Установка

Разместите игроков на дороге в середине карты, а затем, рядом с дорогой, поставьте только 4 теневые

гончие. Пятое существо, прячется за деревьями и имеет полный покров.

Это столкновение включает следующих существ:

5 теневых гончих (S)

Игроков настигает один из патрулей культа, которые охотятся ради развлечения. Теневые гончие атакуют сразу.

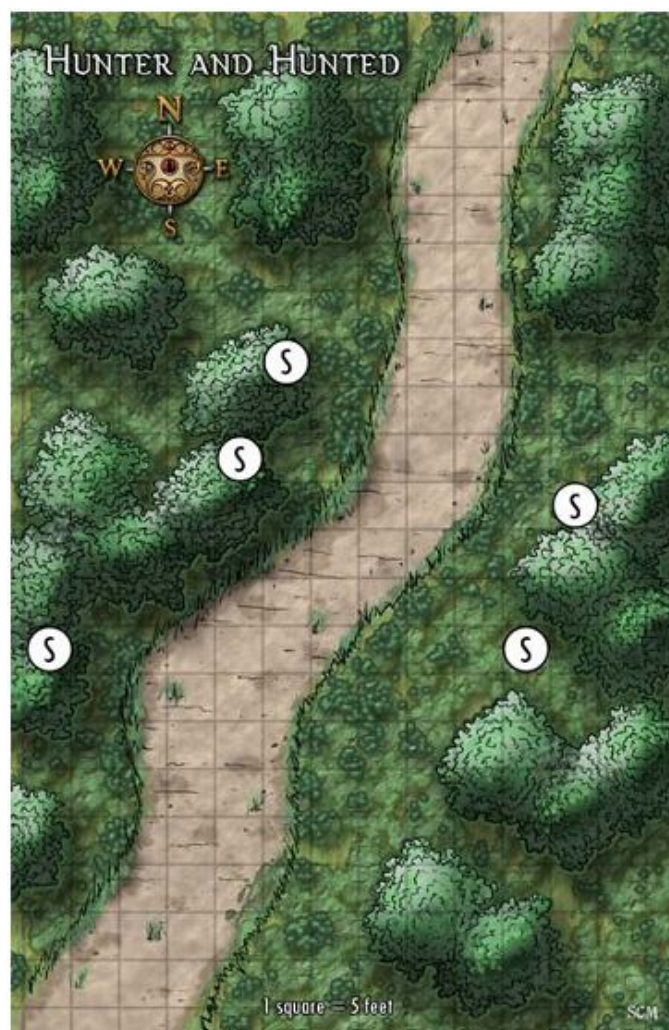
Когда теневые гончие будут атаковать, прочитайте:

Внезапно вы слышите хриплый лай, доносящийся из леса, с обеих сторон дороги. Четыре собакоподобные тени появляются вокруг вас, оскаливая свои ужасные челюсти.

Тактика.

Четыре теневые гончие атакуют сразу, а пятая внезапно на любого игрока, который отделится от общей группы. Их аура Покрова Ночи затеняет свет в зоне, предоставляя гончим покров (-2 к броскам атаки) на дороге. Они получают полный покров (-5 к броскам атаки и не могут быть видимы) в подлеске, если игроки не будут использовать источни яркого света.

Гончие используют свои атаки Лаем каждый раз, пока хотя бы три или более игроков находятся в пределах досягаемости. Используя Теневую Засаду, гончие будут атаковать сначала игроков с низким уровнем КД. Теневые гончие сражаются до смерти.



Описание Области.

Освещение: Дневной свет (яркий) на дороге; тусклый свет в подлеске и среди деревьев.

Подлесок: Толстые стебли выющихся растений, кусты и мелкие деревья считаются сложным ландшафтом.

Деревья: Близко растущие хвойные деревья возвышаются вдоль обеих сторон дороги. Они предоставляют полный покров. Для того чтобы залезть на дерево нужно сделать успешную проверку Атлетики Сл 10. Это действие считается сложным ландшафтом.

5 Теневых Гончих (S)	Уровень 6 Скирмишер
Средний теневой, магический зверь	XP 250 каждый
Инициатива +7	Чувства Внимательность +9; темновидение
Покров Ночи аура 2; яркий свет в ауре становится тусклым, а тусклый – тьмой.	
Хиты 70; Ранен 35	
КД 19; Стойкость 20, Рефлексы 18, Воля 17	
Уязвимость 5 излучению	
Скорость 7; телепорт 7	
m Укус (стандартное; неограниченное)	
+11 против КД; урон 1к8+4; смотрит так же теневая засада.	
С Лай (малое; перезарядка 5, 6) Страх	
Ближняя вспышка 5; +8 против Воли; цель получает штраф -2 ко всем защита до конца следующего хода теневой гончей.	
Теневая засада	
Когда теневая гончая, после телепорта оказывается смежной с врагом, она получает боевое преимущество и наносит дополнительный урон 1к6 следующей атакой, которую проводит против этого врага в этом раунде.	
Мировоззрение Без мировоззрения	Языки -
Умения Выносливость +10; Скрытность +10	
Сил 19 (+7)	Лов 15 (+5)
Тел 14 (+5)	Инт 6 (+1)
	Муд 13 (+4)
	Хар 16 (+6)

ОГОНЬ НА ВОДЕ.

Столкновение 5 Уровня (1,050 XP)

Установка

Игроки попадают в деревню с любого изгиба реки. Низкие деревья вдоль всего берега могут обеспечивать покров.

Когда игроки подходят к деревне, прочитайте:

Между рекой и холмом, покрытым редким лесом, горит деревня. Вдоль берега реки стоят мощные фигуры трех драконорожденных, одетых в чешую со знаком Кулака Бэйна. Некоторые люди в деревне пытаются бежать, но не могут выбраться.

Это столкновение включает следующих существ:

3 солдата драконорожденных (D)

1 смертельный маг культистов (M)

1 багбир душитель (B)

Когда драконорожденные заметят приближение игроков среди низких деревьев, они будут продолжать терроризировать население, до тех пор, пока не дождутся игроков. Население будет убегать в безопасные позиции к деревьям, где будут прятаться до конца битвы. Не вводите в бой человека мага и багбира, до тех пор, пока их не обнаружат.

Когда игроки будут замечены, прочитайте:

Один драконорожденный замечает вас и предупреждает своих союзников. Эти два воина отворачиваются от жителей деревни, которые быстро убегают вдоль берега, на север.

Тактика.

Драконорожденные остаются в гуще ближнего боя, получая преимущества от своего Пылкого духа. Они будут использовать свое оружие дыхания пока не будут

ранены, или если не будут иметь большое количество целей.

Человек маг будет двигаться к южному окну, атакуя танцующей молнией (игроков, которые находятся в рассыпной), и Грозовым взрывом (игроков, которые находятся вместе). Он остается внутри здания, пока ему не будет угрожать огонь или игроки, и тогда он будет бежать через южное или западное окно. Он будет держать дистанцию с игроками и стрелять в них магической ракетой.

Багбир душитель проскальзывает через дверь, в надежде зажать одинокого игрока между домами. Он может сдвинуться в дым, используя свою скрытность и получить боевое преимущество для своих душящих атак.

Культисты ожидают от игроков только слабого сопротивления, которое обычно оказывает население горных деревень, но все пять будут сражаться до смерти.

Описание Области.

Освещение: Дневной свет (яркий).

Горящие дома: Огонь уже перекинулся на последние два дома вдоль берега. Он распространяется на 1 квадрат за раунд, в любом направлении на ваш выбор. Существа, которые проходят через пламя получают 3кб урона огнем в раунд.

Дым: Квадраты в 1,5 метрах от пламени заполнены едким дымом, который расширяется вместе с огнем. Существа, которые заканчивают свой ход в дыму, должны провести спасбросок или стать изумленными.

Река: Река смежная с деревней довольно мелкая, и течение воды не сможет сбить вас с ног. Река считается сложным ландшафтом.

Мебель: Мебель считается сложным ландшафтом.



Мебель, занимающая более 1 квадрата, обеспечивает укрытие.

Окна: Проверка Внимательности, которая совершается через закрытое окно, получает штраф -5. Окна могут быть открыты свободным действием изнутри. Снаружи, они могут быть выбиты успешной проверкой Силы Сл 13 (малое действие). Открытое окно дает превосходное укрытие. Чтобы пройти через открытое окно нужно потратить 2 клетки передвижения.

Сокровище: Снаряжение которое имеют злодеи, может быть изъято после боя.

3 Солдата Драконорожденных (D)	Уровень 5 Солдат
Средний природный гуманоид	XP 200 каждый
Инициатива +6 Чувства Внимательность +3 Хиты 63; Ранен 31; смотрите так же <i>ярость драконорожденного</i> КД 20; Стойкость 18, Рефлексы 16, Воля 15 Скорость 6 Очки действия 1	
m Длинный меч (стандартное; неограниченное) Оружие +10 против КД (+11 если ранен); урон холодом 1к8+3.	
С Дыхание дракона (малое; на сцену) Холод Ближняя волна 3; +6 против Рефлексов (+7 если ранен); урон холодом 1к6+2.	
Ярость Драконорожденного (только когда ранен) Драконорожденный получает бонус +1 к броскам атаки когда ранен.	
Пылкий Дух (немедленная реакция, когда враг покидает смежный квадрат; неограниченный) Оружие Солдат драконорожденный проводит основную рукопашную атаку против врага, даже если враг сдвигается.	
Военное Восстановление (свободное, когда солдат драконорожденный промахивается рукопашной атакой; на сцену; перезарядка, когда солдат использует Пылкий Дух) Оружие Солдат драконорожденный проводит другую рукопашную атаку против той же цели.	
Мировоззрение Злое Языки Всеобщий, Драконий Умения Выносливость +9; История +4; Запугивание +8 Сил 16 (+5) Лов 15 (+4) Муд 12 (+3) Тел 15 (+4) Инт 11 (+2) Хар 9 (+1)	
Снаряжение чешуйчатый доспех с символом Бэйна, легкий щит, длинный меч, талисман Наараша.	

Багбир Душитель (B)	Уровень 6 Луркер
Средний природный гуманоид	XP 250
Инициатива +11 Чувства Внимательность +5; сумеречное зрение Хиты 58; Ранен 29 КД 21; Стойкость 18, Рефлексы 18, Воля 16 Скорость 7 Очки действия 1	
m Моргенштерн (стандартное; неограниченное) Оружие +10 против КД; урон 2к6+4	
M Удушение (стандартное; стандартное продолжение; неограниченное) Требует боевое преимущество; +9 против Рефлексов; урон 1к10+4, и цель обездвижена (до побега). Цель которая пытается высвободиться получает штраф -4 к проверке побега. Багбир душитель может продолжить этот талант стандартным действием, нанося урон 1к10+4 и продолжая удушение.	
Живой щит (немедленное прерывание, когда становится целью рукопашной или дистанционной атаки против КД или Рефлексов, перезарядка 4, 5, 6) Вместо Багбира душителя, целью атаки становится его обездвиженная жертва. Багбир душитель не может использовать этот талант, чтобы перенаправить атаку, которую сделало существо, которое он душит.	
Глаз Хищника (малое; на сцену) Багбир воин наносит дополнительный урон 1к6 своей следующей атакой, которую проводит, имея боевое преимущество. Он должен использовать этот бонус до конца своего следующего хода.	
Мировоззрение Злое Языки Всеобщий, Гоблинов Умения Запугивание +10; Скрытность +14 Сил 18 (+7) Лов 18 (+7) Муд 14 (+5) Тел 16 (+6) Инт 10 (+3) Хар 10 (+3)	
Снаряжение кожаный доспех, туника кульриста, Моргенштерн, удавка, талисман Наараша.	

Смертельный маг культистов (M)	Уровень 5 Стрелок
Средний природный гуманоид	XP 200
Инициатива +4 Чувства Внимательность +7 Хиты 48; Ранен 24	

КД 18; Стойкость 14, Рефлексы 15, Воля 16		
Скорость 6		
Очко действия 1		
m Посох (стандартное; неограниченное) Оружие		
+5 против КД; урон 1к8		
г Магическая Ракета (стандартное; неограниченное) Сила		
Дистанция 20; +8 против Рефлексов; урон силой 2к4+4		
R Танцующая молния (стандартное; на сцену) * Молния		
Маг проводит отдельные атаки против 3 разных целей. Дистанция 10; +8 против Рефлексов; урон молнией 1к6+4		
A Громовой взрыв (стандартное; на сцену) * Гром		
Зональная вспышка 1, на расстоянии 10; +8 против Стойкости; урон громом 1к8+4 и цель изумлена (спасение оканчивает).		
Мировоззрение Злое Языки Всеобщий		
Умения Магия +11; Проницательность +7		
Сил 10 (+2)	Лов 14 (+4)	Муд 17 (+5)
Тел 12 (+3)	Инт 18 (+6)	Хар 12 (+3)
Снаряжение роба, туника культистов, посох, волшебная палочка, <i>диадема остроты</i> (diadem of acuity), талисман Наараша.		

ДРУГ МОЕГО ВРАГА

Столкновение 4 Уровня (875 XP)

Установка

Спустя день, после отплытия от речной деревни, игроки находят удобную бухту и разбивают лагерь. Глиняный берег наконец дает шанс отдохнуть за пределами лодки. Позвольте игрокам выбрать место, где они разобьют лагерь.

Если игроки внимают предупреждениям Гласура, позвольте им принять меры предосторожности против засады – сохраняя оружие и магию при себе, и дежурить по очереди ночью.

Это столкновение включает следующих существ:
Даяни, тифлинг темный клинок (D)

Если игроки не имели возможности увидеть Даяни, он использует плащ сокрытия, и будет приближаться невидимым с северо-востока, и получит раунд внезапности, когда телепортируется в лагерь.

Когда Даяни атакует, прочитайте:

К лагерю движется темное пятно. Из неоткуда появилась фигура в плаще, и с черным клинком в руках.

Тактика

Сначала Даяни телепортируется в лагерь и появляется между двух игроков, атакуя их в раунд внезапности. Он использует плащ сокрытия, чтобы передвигаться от одного игрока к другому, и невидимо атакуя каждый раз.

Если игроки стоят не далеко друг от друга, он атакует две цели за раунд. При ранении, он не будет беспокоиться об ответных рукопашных атаках, рассчитывая на демоническое бешенство, которое получает благодаря своей связи с глазом Наараша. Он сражается до смерти.

Описание Области

Освещение: Любой свет, который используют игроки.

Глиняные камни: Область наполнена обломками камней, которые являются сложным ландшафтом.

Валуны: большие обломки камней разбросаны по всему побережью, обеспечивая укрытие. Проверка Атлетики Сл 5 позволит игроку запрыгнуть на валун, как часть передвижения.

Черная Змея: Быстрый поток сохраняет палубу в движении даже в таком укромном месте. Чтобы

запрыгнуть на борт лодки с берега, нужно провести успешную проверку Атлетики Сл 10; чтобы спрыгнуть на берег, Сл 5. При неудачной проверке, игрок совершает прыжок, но падает на палубу.

Река: Река смежная с в берегом довольно мелкая, и течение воды не сможет сбить вас с ног. Река считается сложным ландшафтом.

Сокровище: Снаряжение, которое несет Даяни, может быть изъято после боя.

Даяни Тифлинг Черный клинок(D) Уровень 4 Соло Луркер
Средний природный гуманоид XP 875

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +5; сумеречное зрение
Хиты 224; **Ранен** 112

КД 21; **Стойкость** 16, **Рефлексы** 20, **Воля** 16

Сопротивление 12 огню

Спасброски +4

Скорость 7; см. *плащ сокрытия*

Очки действия 2

О **Отравленный короткий меч** (стандартное; неограниченное) **Яд,**
Оружие

+9 против КД (+10 против раненой цели); урон 1к6+4 и Даяни проводит вторую атаку против той же цели. *Вторая атака:* +10 против Стойкости; продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).

М **Двойная Атака** (стандартное; неограниченное)

Даяни проводит две атаки Отравленным коротким мечем (см. выше), но против разных целей.

Плащ сокрытия (передвижение; неограниченное) **Телепорт**

Даяни телепортируется на 5 квадратов и становится невидимым до конца своего следующего хода.

Инфернальный Гнев (малое; на сцену; перезарядка при первом ранении)

Даяни получает бонус +1 к своему следующему броску атаки против врага, который поразил его в прошлом ходе. Если атака попала и нанесла урон, Даяни наносит дополнительный урон 3 хита.

Демоническое бешенство (немедленная реакция, когда ранен и атакован смежным врагом, неограниченное)

Даяни проводит бешеную атаку отравленным коротким мечем против врага: +9 против КД (+10 против раненого врага); урон 1к6+4. *Вторая атака:* +10 против Стойкости; продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).

Мировоззрение Хаотично Злое **Языки** Всеобщий, Небесный
Умения Блеф +13; Скрытность +15

Сил 13 (+4) **Лов** 20 (+8) **Муд** 14 (+5)

Тел 16 (+6) **Инт** 13 (+4) **Хар** 16 (+6)

Снаряжение плащ, кожаный доспех, туника культиста, 2 отравленных коротких меча, походные сапоги (*boots of striding*), талисман Наараша.



Когда Йарина привели в храм, закованного в цепи, им управляло безумие мести, и неудержимая страсть уничтожения культа. Дух Наараша почувствовал ярость паладина и завладел им, дав сил убить Ларкажа и захватить лидерство в культе. Йарин переформировал Руку Наараша по своему представлению, сплетая вместе веру культа и свои бывшие убеждения.

ХРАМ НААРАША

На этой последней стадии приключения, игроки сражаются против скрытого древнего ужаса, в руинах внутреннего храма и сталкиваются с Йарином и злом, которое им управляет.

История

Эти руины принадлежат древнему храму, построенному древней расой гигантов. Внутри горы гиганты обнаружили магически звучащий камень, который они называли Глаз Наараша, и не подозревали, что сила камня заключалась в его демонической сущности. Со временем, гиганты поддались духу убийства Наараша и уничтожили себя. Но несколько выживших сделали из храма тюрьму для злого духа, который уничтожил их народ.

Спустя тысячу лет, большая часть комплекса была разрушена, а магическая опека ослабела. А через 5 лет, шаман хобгоблинов по имени Анак открыл главные ворота и вошел в гору. Сила Наараша быстро завладела им. Под управлением демона, Анак воссоздал древний культ как часть секты Бэйна. Однако, настоящим повелителем был Наараш. С тех пор, Рука сменила пять лидеров, каждый из которых был убит другим, и обрел благосклонность демона.

Описание Храма

Остатки храма отражают культуру гигантов, которые его построили.

Потолки: Все потолки имеют 4,5 м в высоту у стен, и купола до 9-12 м в центре каждой комнаты.

Полы: Полы выложены из грубого камня, широкими плитами в зонах X4 и X5.

Двери: Когда игроки входят в храм, они активируют древние печати, которые наложены на все двери, магическим замком. Зона X6 была предварительно запечатана и оборудована ловушкой, для предотвращения бегства обитателей. Все двери с магическими замками излучают слабое магическое свечение. Информация о каждой двери представлена в начале зоны столкновения, в которую она ведет.

Лестницы: Огромные лестницы в храме имеют около 50-40 см в высоту.

Освещение: За исключением зоны X2 и X7, храм не имеет освещения. Солнечные жезлы, которые были даны игрокам, должны использоваться все время их пребывания, если они не берут расширенный отдых.

X1. Темная Лестница

Игроков призывают к подножию древней лестницы в сумерках, готовых принять участие в ритуале Глаза.

Солнце уже зашло за горы, когда вы шли по разрушенной улице. Два, одетых в кушаки, охранника встретили вас у основания великой лестницы, и молча дали каждому из вас солнечные жезлы. Стража наблюдает за вашим восхождением; но не сопровождает вас вверх. Поднявшись до конца, перед вами предстали две массивные каменные двери, за которыми виднелись проблески света.

Вера культа в дисциплину дает игрокам свободный доступ к внутреннему храму. Однако когда они будут достигать середины главной лестницы, это будет привлекать внимание охранников внизу.

Тишина поселения храма, разрушается дальними криками, когда со стороны Черного Болота появляются фигуры, верхом на лошадях. Даже на расстоянии вы узнаете в них допдельгангеров, когда они останавливаются у огня в центре поселения.

Эти всадники – выжившие допдельгангеры убийцы из столкновения «Клинки в ночи». В это время, когда игроки наблюдают за всадниками, допдельгангеры узнают что группа, которую они встретили, сейчас находится на вершине храма.

Со всех сторон стали доноситься крики. Стража в основании лестницы стала карабкаться к вам. Сквозь тьму вы ясно слышите крики допдельгангеров: «Язычники! Убейте их!»

Стража уже поднимается по лестнице, и игроки могут бежать только в одном направлении, в сердце храма.

X2. Великий Зал.

Вдали от открытых двойных дверей, находится пустой великий зал, чей высокий, сводчатый потолок возвышается на 12 м. Горящие жаровни освещают огромную лестницу на западе, которая оканчивается парой двойных дверей. Снизу вы слышите приближающиеся крики стражи.

Двери могут быть заперты изнутри, огромными каменными засовами (Проверка Силы Сл 13, чтобы закрыть двери, и проверка Силы Сл 17, чтобы задвинуть засов). Если игроки просто врываюся в зал, то стража закроет за собой двери, и будет надеяться, что печати храма и личная стража Йарина уничтожат игроков.

Когда двери закрылись, от них откололось несколько кусков. Однако когда каменные засовы заперли двери, они начинали сверкать бриллиантовым белым светом, который затем потускнел.

Позади, раздался оглушительный рокот, и обе двойные двери наверху захлопнулись.

Хотя пещаты храма ослабли, культисты не имели силы их обезвредить. И закрыв переднюю дверь игроки активировали эти древние печати.

Когда игроки будут осматриваться вокруг, прочитайте:

Стены в этом помещении украшены резьбой, в форме прямых линий и огромных рун, неизвестного алфавита.

Эти руны похожи на смесь знаков всеобщего и Давека, но этот древний язык давно всеми забыт. Успешная проверка Истории Сл 22 или Внимательности Сл 25, позволяет заметить понятный фрагмент надписи, в котором говорится о том, что этот храм был построен древней расой гигантов, и был посвящен духу по имени Наараш.

X3. Зал Веры

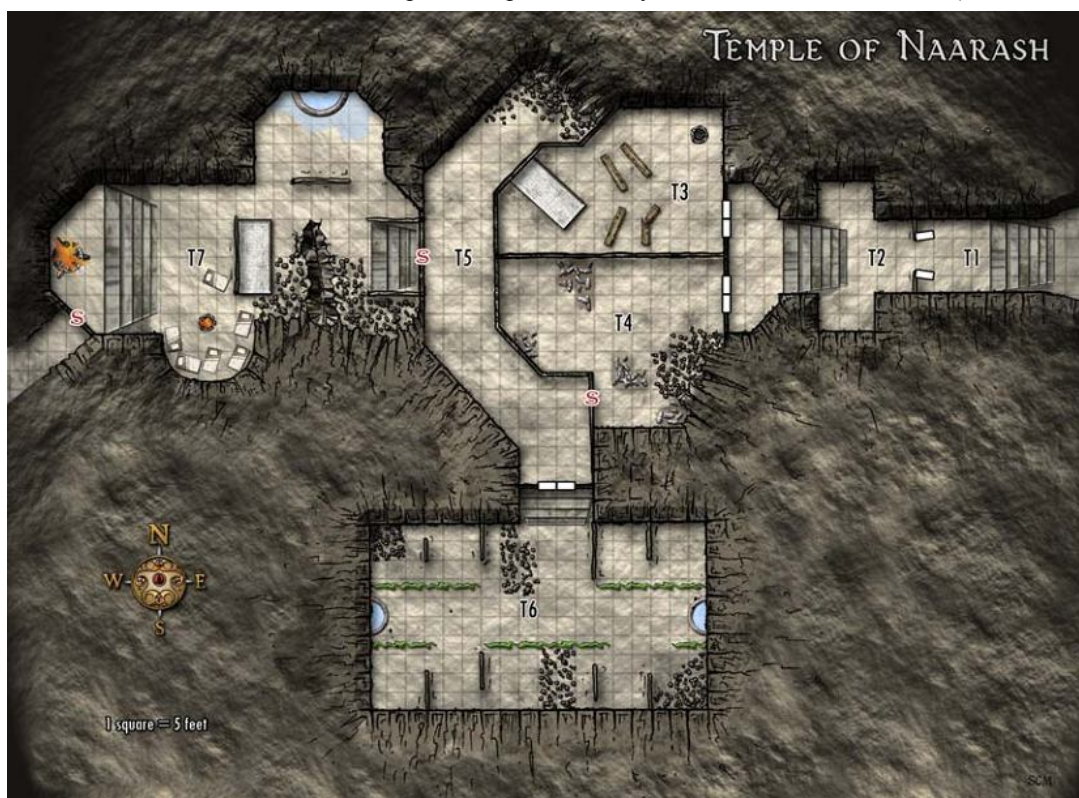
Двойные двери в этой зоне имеют магический замок (Сл 26 Воровства, чтобы обезвредить, Сл 26 Силы, чтобы выбить).

Это большая комната раньше была часовней. Большие деревянные скамьи разрушены и лежат рядом с 3-х метровым каменным склепом. В северо-восточной углу пол и потолок сохранили следы ударов и огня. Резьба на стенах изображает благородного короля гигантов и королеву.

Северо-восточный угол этой комнаты использовался в качестве центра лагеря Анака, пять лет назад, откуда они пытались изучать храм.

X4. Зал Воинов

Двери, ведущие в эту комнату, имеют магический замок, но большой булыжник не дает им нормально закрыться. Успешная проверка Силы Сл 13, позволит открыть дверь, но она будет магически запечатана (Сл 26



Воровства, чтобы обезвредить, Сл 26 Силы, чтобы выбить), если будет снова закрыта.

Похуже, что эта комната, раньше использовалась в качестве оружейной. Шесть гигантских, ржавых комплектов пластинчатых доспехов стоят напротив стен, и рядом с каждой стоит алебарда. Большинство оружия и доспехов разбросаны по всему полу. Стена и часть сводчатого потолка на юго-востоке, разрушены.

Чтобы обнаружить секретную дверь (см. зону Х5, ниже), нужно совершить успешную проверку Внимательности Сл 26.

Боевое Столкновение: «Зал Воинов» (стр. 21).

Х5. Зал Истории

Тайная дверь в этой зоне (Внимательность Сл 26) находится в южном углу. Дверь содержит магический замок (Сл 26 Воровства, чтобы обезвредить, Сл 26 Силы, чтобы выбить). Раньше этот коридор вел в ныне заваленным внутренним помещениям храма.

В южном конце этого большого коридора, находятся двойные двери, в проход на северо-восток завален обрушенным потолком. Рунические надписи покрывают стены. Однако часть западной стены замалевана, и содержит руны всеобщего и гоблинского языков. В центре западной стены, черным камнем выложена мозаика 4,5 м в длину, оба конца которой скреплены символами Кулака Бэйна.

Успешная проверка Внимательности Сл 22, позволяет заметить в мозаике 5 темно-фиолетовых аметиста, ценой 100 зм, каждый. Однако, магическая опека, которая наложена на секретную дверь в этой зоне, атакует (+8 против Рефлексов, урон излучение 1к4) того, кто попробует вытащить камни. Для обнаружения секретной двери, нужно сделать отдельную проверку Внимательности Сл 26. Открытая дверь (см. зону Х7), позволяет безопасно вытащить камни.

Успешная проверка Истории Сл 22 или Внимательности Сл 25, позволит узнать больше информации о рунах. Ранние надписи описывают блага, которые несли посвященные для всего народа гигантов и других верующих. Но надписи, сделанные некоторое время спустя, говорят о том, что вера гигантов стала воинственной и непростительно слабой. Групповой центр веры, был определен, солдатами, которые стали называться рукой Наараша.

Надписи на западной стене убедили шамана Анака воссоздать культ руки. Его апокалипсические надписи, смешанные с верой Бэйна, повествовали о будущем очищении мира от всех языческих рас.

Х6. Черные Кельи

Эта зона была запечатана и содержала ловушку, еще до того, как игроки активировали печати храма. Двери в этой зоне имеют магический замок (Сл 26 Воровства, чтобы обезвредить, Сл 26 Силы, чтобы выбить), и защищены постоянным глифом опеки, который активен с обеих сторон двери.

коснется предмета.

Внимательность

♦ Сл 28; Персонаж замечает глиф.

Дополнительные умения: Магия

♦ Сл 24; Игроки получают бонус +2 к проверкам Внимательности, чтобы обнаружить глиф, и к проверкам Воровства, чтобы его обезвредить.

Условие

Когда существо, касается поверхности, глиф взрывается и атакует.

Атака

Немедленная реакция Ближняя вспышка 3

Цели: Существа во вспышке

Атака: +10 против Рефлексов

Попадание: урон излучением 4к6 +4 и цель ослеплена (спасение оканчивает).

Контрмеры

♦ Смежный персонаж может обезвредить глиф, проверкой Воровства Сл 28.

За двойными дверями, треснутая лестница ведет вниз, в комнату с плоским потолком. Две кучи щепня лежат у северной стены. Напротив восточной и западной стен находятся большие фонтаны. Занавески из обрывков черной шерстяной ткани скрывают большую часть северной и южной стены. В холодном воздухе застыл старый запах гнили.

Это место было жилым помещением для группы жрецов-гигантов, а их кельи для медитации отделены черными занавесками. Эти жрецы убили друг друга, когда храм стал заброшенным, и теперь поднялись как огромные зомби. Анак обнаружил их и запечатал эту зону.

Боевое столкновение: «Черные Кельи» (стр. 22).

Развитие

Успешная проверка Внимательности Сл 26, позволит обнаружить в левой части комнаты, рядом с фонтаном, клочок пергамента – дневник одного из жрецов, который здесь умер. Успешная проверка Истории Сл 22, или Внимательности Сл 25, позволит узнать, что храм был разрушен, из-за анархии, которая, к тому времени, уже царила везде. Автор проклинал Глаз Наараша, за уничтожение его народа, и надеялся что печать, которую наложили на храм, поможет сохранить зло внутри.

Х7. Глаз Наараша.

Тайная дверь в этой зоне (Внимательность Сл 26) содержит магический замок (Сл 26 Воровства, чтобы обезвредить, Сл 26 Силы, чтобы выбить).

Эта зона является местом двух боевых столкновений, в которых будут сражаться игроки и Йарин. После проигрывания первого боевого столкновения, вернитесь в этой секции, чтобы доиграть социальное столкновение. Затем вернитесь ко второму боевому столкновению, которое и будет финальным боем.

Высокие стены окружают пролет большой лестницы, ведущей вверх. Высокие, сводчатые потолки это комнаты отражают свет вечно горящих факелов. Стены и потолок на юге разрушены, мелкие камни ведут к трещине, которая раскалывает пол. Комната продолжается стенами, которые примыкают к грубому каменному склепу. На севере находится другая стена и разбрызганный фонтан.

Глиф Опеки

Уровень 7 Ловушка Страж
300 XP

Дверь, портал или препятствие зачаровано магией, и помечен глифом, который взорвется, когда существо

Здесь Йарин ожидает игроков, со своей персональной охраной. Он знает что враги уже в храме. Он надеется, что дух Наараша найдет их и проверит их силы, и убьет врагов так же легко, как ранее здесь он убил Ларкажа. Если игроки уничтожат его воинов, Йарин встретит их в бою, чтобы решить судьбу культа.

Боевое столкновение: «Последняя Остановка» (стр. 23).

Тайна Йарина

Кажется Йарин не замечает, что его стража убита, игнорируя их тела он приветствует игроков.

«Я полагаю, вы проделали долгий путь. Я знал, что мое время здесь будет ограничено, но я не ожидал вызова так быстро. Прошу вас, садитесь. Отдохните и наберитесь сил, перед концом».

Йарин предлагает игрокам крепкое вино из графина на лестнице, поясняя, что оно позволит вернуть им силы. Выпив вина, персонаж получает возможность восстановить использованные исцеления. Проверка Магии или Природы Сл 18, подтвердит что эффект от вина безопасен.

Пока игроки берут короткий отдых (который позволяет им восстановить их таланты на сцену), Йарин разговаривает с ними. Персонажи принимают приглашение, если считают это нужным.

Под контролем Глаза Наараша, зрение Йарина подавлено, но он не действует автоматически. Он остается преданным человечеству, но он потерял надежду на то, что люди смогут пережить тьму, которая обрушивается на этот мир.

В зависимости от вопросов, Йарин отвечает следующим образом:

Что это за место? «Этот храм старше, чем история человечества. Это место великой силы, и от того, великая сила будет расти».

Что за камень лежит на алтаре? «Это Глаз Наараша, материал, воплощающий мощь Бэйна. Это источник силы, который бог дал нам. Его обнаружили гиганты, но они оказались не достойны его».

Что такое Ритуал Глаза? «Ритуал Глаза связывает веру Бэйна. Те, кто совершили этот ритуал, носят талисман Наараша, который передает их жизненную силу для Наараша и большей славы всей Руки».



Почему вы не сдались, когда ваша стража была убита? Что вы имели в виду под вызовом? «Вера в Бэйна позволяет лишиться слабостей. Только сильнейший сможет управлять Рукой. Я стал Голосом Наараша, через кровь Ларкажа, а он стал мастером, потому что убил своего предшественника. Вы здесь, потому что Бэйн бросает мне вызов. Вы приемники, которым предназначено завершить то, что было начато до вас, до тех пор, пока вы не встретите свой вызов».

Что заставило вас изменить своей вере? «Моя вера не изменилась. Я просто изменил на нее свой взгляд. Падение Нерата отметило конец этого мира, но человечество оттягивает его, как осужденный, который не может смириться с концом. Пелор мертв. Добро, мораль, свет – этих вещей уже нет, и не будет».

Почему вы взяли контроль над культом? «Жребий человечества в этом новом мире – это борьба и смерть, но не все пригодны для этих испытаний. Лишь те, кто сильны, унаследуют мантию человечества. А те, кто не смогут воспользоваться тьмой, будут страдать. Мой путь заканчивается мучениями для них. Мой путь – милосердие».

Боевое столкновение: «Гнев Наараша» (стр. 24).

Последствия

Любые, безответные вопросы игроков, касательно Наараша, могут быть найдены в дневнике Йарина, который будет найден на его теле, или спрятан за склепом.

Сокровище: В дополнение к Великому мечу злобы +2 Йарина (vicious greatsword), тайный отдел за склепом (Внимательность Сл 22) содержит ограденный янтарь (100 зм) и золотую, гигантскую подвеску из лунного камня (250 зм), которую можно использовать в качестве пояса для маленьких существ. Под кроватью, игроки могут найти личные вещи и сокровища Йарина, стоимостью до 100 зм.

Окончание Приключения

Грубый туннель, за юго-восточной тайной дверью проходит сквозь гору, и выводит на безопасное расстояние от земель храма. Оттуда, игроки наблюдают сцены хаоса, битвы культистов друг с другом, и бегущие толпы. Уничтожение демона почувствовали его невольные последователи, и теперь Руки Наараша больше не существует.

Когда игроки возвращаются к реке, они находят Гласура, который ожидает их на Черной Змее. Дварф с интересом слушает историю триумфа игроков, и теперь их ждет долгий путь домой.

ЗАЛ ВОИНОВ

Столкновение 4 Уровня (750 XP)

Установка

Комплекты доспехов в этой комнате, фактически являются стальными хранителями-стражами, конструкциями, которых создали гиганты. Трое из них оживают во время активации магической опеки, когда двери закроются. Остальные три потеряли свою магическую силу спустя века, и теперь остаются неподвижными. Оставшиеся три стальных стража, теперь выглядящие как груда доспех, будут атаковать игроков, если они окажутся рядом. Когда первый игрок пройдет в 2

квадратах от активного стального стража, все три активируются за ним.

Это столкновение включает следующих существ:

3 стальных хранителя (S)

Для стальных хранителей и неподвижных доспехов, используйте одинаковые миниатюры, для того, чтобы игроки и от них ожидали угрозу.

Когда стальные хранители оживут, прочитайте:

Раздается скрежет металла, когда комплекты гигантских пластинчатых доспехов, рядом с вами, начинают двигаться. В то же время, два другие комплекта отделяются от стены и заносят для атаки свои рыжые алебарды.

Тактика

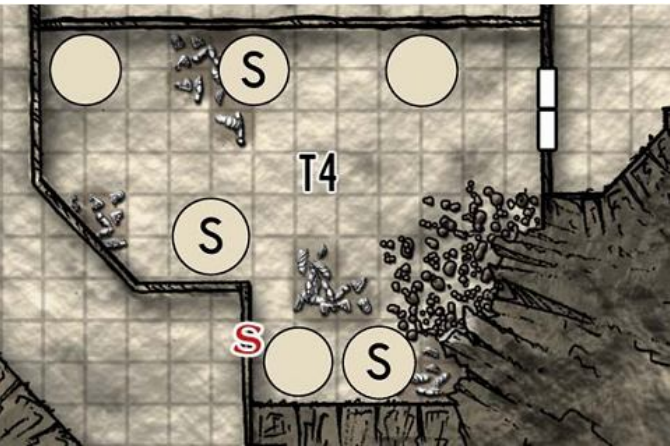
Стальные хранители досаждают игрокам своими атаками алебардами, чтобы помешать им достигнуть секретной двери, используя железную защиту для обездвиживания врагов за пределами их досягаемости. Они будут преследовать игроков в любой части комплекса. Если игроки сумеют отступить в зону 2 и закрыть за собой дверь, конструкции выбьют дверь за два раунда. Стальные хранители сражаются до полного уничтожения.

Описание Области

Освещение: Нет (Тьма).

Щебень: Мелкие камни и гравий разбросаны с юго-востока, и считаются сложным ландшафтом (1 дополнительный квадрат).

Доспехи: Три оставшиеся комплекта доспехов разбросаны в зонах, отмеченных на карте. Эта зона считается сложным ландшафтом (1 дополнительный квадрат). Так же игроки, которые двигаются через эту зону, или остановившиеся в ней, становятся субъектом атаки, в которой части доспех оживают и спутывают их (+8 против Рефлексов; урон 1к4 и цель сбита с ног). Оживленные доспехи не атакуют как стальные хранители.



3 Стальных Хранителя (S)	Уровень 6 Контроллер
Большая природная оживленная (конструкция)	XP 250 каждый
Инициатива +4	Чувства Внимательность +7; темновидение
Хиты 72; Ранен 36	
КД 20; Стойкость 19, Рефлексы 18, Воля 16	
Иммунитет болезни, яд	
Скорость 6, рытье 4	
m Алебарда (стандартное; неограниченное) Оружие	
Досигаемость 4; +10 против КД; урон 1к6+4 и цель замедлена (спасение оканчивает); см. так же страж двери	
A Железная Защита (стандартное; на сцену)	

Зональная вспышка 1, на расстоянии 5; затрагивает только существ, стоящих на земле; +9 против Рефлексов; цель обездвижена (спасение оканчивает).

Страж Двери

Стальной хранитель наносит дополнительный урон 1к6 против цели смежной с секретной дверью.

Мировоззрение Без мировоззрения		Языки -
Сил 20 (+8)	Лов 15 (+4)	Муд 11 (+2)
Тел 16 (+5)	Инт 5 (-1)	Хар 8 (+1)

ЧЕРНЫЕ КЕЛЬИ

Столкновение 6 Уровня (1,400 XP)

Установка

После веков изоляции, огромные зомби, пойманные здесь, очень изголодались и перетерпели страдания. Они в тишине ожидают, когда игроки спустятся до конца лестницы, а затем нанесут неожиданную атаку, получая раунд внезапности. Черные занавески дают огромным зомби полный покров. Не ставьте миниатюры зомби, пока они не появятся.

В этом столкновении участвуют следующие существа:

3 огромных зомби (Z)

Когда зомби атакуют, прочитайте:

Внезапно, черная занавеска, висящая в комнате, разрывается огромным окровавленным кулаком. Чудовищно раздутые существа, пошатываясь, приближаются к вам, с ужасающим воем.

Тактика

Огромные зомби безумно атакуют ближайшего врага в начале, и фокусируют свой гнев на персонаже, который нанес им смертельный удар, когда они восстанут. Если игроки используют укрытие за стенами, зомби пробивают их (см. «Описание Области»). Огромные зомби преследуют игроков в любой части комплекса, и сражаются до смерти.

Опыт

В этом столкновении игроки получают дополнительную награду опыта за опасность обрушения потолка. Если большая часть боя проходит за пределами комнаты, то игроки получают только опыт за уничтожение зомби.

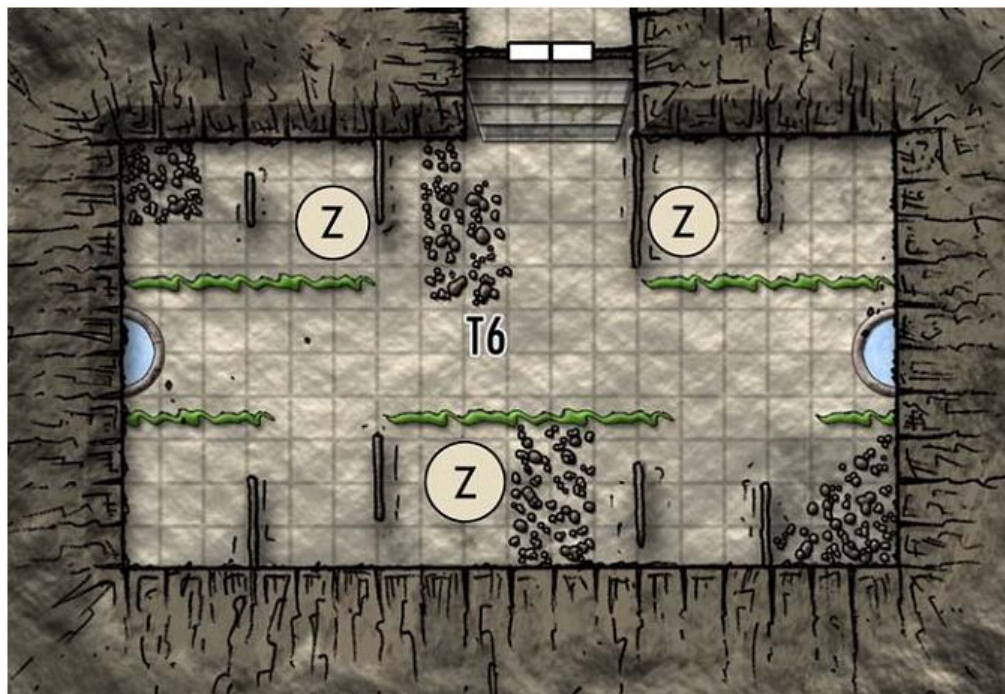
Описание Области

Освещение: Нет (Тьма).

Черные занавески: Эти оборванные занавески предоставляют полный покров. Чтобы сорвать занавеску нужно совершить успешную проверку Силы Сл 5.

Фонтаны: Широкий резервуар этих треснутых фонтанов возвышаются над землей на 1,8 метров. Чтобы залезть внутрь или на фонтан, нужно совершить успешную проверку Атлетики Сл 10. Маленькие персонажи, которые залезут в фонтан, получают укрытие.

Разрушенные Стены: Это разрушенные, с пола до потолка стены, настолько слабы, что огромные зомби могут их пробить. Когда стена разваливается, она проводит атаку (+8 против Рефлексов, урон 1к8), на два смежных квадрата, в направлении удара зомби. Огромный зомби, который разбивает стену, независимо от того что от нее осталось, получает урон 5.



Внезапно, раздается громкий крик. Два человека-воина бегут вокруг стен к лестнице. На их доспехах, черной краской нарисован кулак Бэйна.

Тактика

Берсерки метают свои ручные топоры с близкой дистанции. Они вступают в бой со своими великими топорами, и атакуют ближайших врагов.

Пылающий скелет – вечный страж этого зала, поднятый силой Наараша. Он вступает в рукопашный бой, если два или более игроков смежные и могут быть затронуты его огненной аурой. В остальных случаях, проводит дистанционные атаки пламенной сферой, из-за укрытия.

Хобгоблин командир фланкирует игроков вместе с берсерками и предоставляет им бонусы от Лидерства с фронта. Если берсерки уничтожены, командир присоединиться к военному колдуну, чтобы получить защитное преимущество от своего таланта Флангового солдата.

Хобгоблин боевой колдун использует Силовой пульс и Силовую приманку, чтобы придвинуть слабых игроков к берсеркам, или сдвинуть сильных бойцов в расселину. Он вступает в рукопашный бой, атакует электрическим посохом, если игроки окружили его, северную стену, или убили берсерков.

Личная стража Йарина сражается до смерти.

3 Огромных Зомби (Z)		Уровень 8 Брут
Большая природная оживленная (нежить)		XP 350 каждый
Инициатива +2	Чувства Внимательность +3; темновидение	
Хиты 108; Ранен 54; см. так же <i>восстание</i>		
КД 20; Стойкость 23, Рефлексы 17, Воля 18		
Иммунитет болезни, яд; Сопротивление 10 некротических;		
Уязвимость 10 излучение		
Скорость 4		
m Удар(стандартное; неограниченное)		
Достигаемость 2; +12 против КД; урон 2к8+5		
M Крушение Зомби (стандартное; перезарядка 6)		
Достигаемость 2; цель среднего или меньшего размера; +12 против КД; урон 4к8+5 и цель сбита с ног.		
Восстание (передвижение; первый раз хиты огромного зомби опускаются до 0 или ниже; на сцену)		
Сделайте новый бросок инициативы для огромного зомби. В свой следующий ход, огромный зомби восстает (действие передвижения) с 45 хитами.		
Мировоззрение Без мировоззрения	Языки -	
Сил 21 (+9)	Лов 6 (+2)	Муд 8 (+3)
Тел 18 (+8)	Инт 1 (-1)	Хар 3 (+0)

ПОСЛЕДНЯЯ ОСТАНОВКА

Столкновение 5 Уровня (1,000 XP)

Установка

Стены вдоль лестницы приводит к высокому потолку, и блокируют берсерков в линии обзора игроков, пока они не расставят свои фигуры на карте.

Это столкновение включает следующих существ:

2 продвинутых человека берсерка (B)

1 пылающий скелет (S)

1 хобгоблин командир (C)

1 продвинутый хобгоблин колдун войны (W)

Не расставляйте фигуры хобгоблина боевого колдуна, хобгоблина командира и пылающего скелета, пока они не будут атакованы или игроки не обнаружат их.

Когда первый игрок поднимется до конца лестницы, прочитайте:

2 Продвинутых человека берсерка (B)		Уровень 5 Брут
Средний природный гуманоид		XP 200 каждый
Инициатива +3	Чувства Внимательность +2	
Хиты 76; Ранен 38; см. так же <i>боевая ярость</i>		
КД 16; Стойкость 16, Рефлексы 15, Воля 15		
Скорость 7		
m Великий топор(стандартное; неограниченное) Оружие		
+8 против КД; урон 1к12+4 (Крит. 1к12+16).		
M Боевая ярость (немедленная реакция, когда первый раз ранен; на сцену)		
Человек берсерк проводит основную рукопашную атаку с бонусом +5 к броску атаки, и наносит дополнительный урон 1к6.		
R Ручной топор (стандартное; неограниченное) Оружие		
Дистанция 5/10; +6 против КД; урон 1к6+3.		
Мировоззрение Любое	Языки Всеобщий	
Умения Атлетика +10; Выносливость +10		
Сил 17 (+5)	Лов 12 (+3)	Муд 11 (+2)
Тел 16 (+5)	Инт 10 (+2)	Хар 12 (+3)
Снаряжение кожаный доспех, туника культа, великий топор, 2 ручных топора, талисман Наараша.		

Пылающий Скелет (S)		Уровень 5 Стрелок
Средняя природная оживленная (нежить)		XP 200
Инициатива +6	Чувства Внимательность +4; темновидение	
Огненная аура (Огонь) аура 1; любое существо, которое начинает свой ход в ауре, получает урон огнем 5.		
Хиты 53; Ранен 26		
КД 19; Стойкость 15, Рефлексы 18, Воля 16		
Иммунитет болезни, яд; Сопротивление 10 некротических, 10 огню;		
Уязвимость 5 излучение		
Скорость 6		
m Пылающие когти (стандартное; неограниченное) Огонь		
+8 против КД; урон 1к4+1 и продолжительный урон огнем 5 (спасение оканчивает).		
r Пламенная сфера (стандартное; неограниченное) Огонь		
Дистанция 10; +8 против Рефлексов; урон огнем 2к4+4 и продолжительный урон огнем 5 (спасение оканчивает).		
Мировоззрение Без мировоззрения	Языки -	

Сил 13 (+3)	Лов 18 (+6)	Муд 15 (+4)
Тел 17 (+5)	Инт 4 (-1)	Хар 6 (+0)

Хобгоблин Командир (С)		Уровень 5 Солдат (Лидер)	
Средний природный гуманоид		ХР 200	
Инициатива +8 Чувства Внимательность +5, сумеречное зрение			
Хиты 64; Ранен 32			
КД 21 (23 с фланговым солдатом); Стойкость 21, Рефлексы 18, Воля 19			
Скорость 5			
m Копье (стандартное; неограниченное) Оружие			
+12 против КД; урон 1к8 + 5; см. так же лидерство с фронта. Если хобгоблин командир наносит урон атакой по возможности, он сдвигается на 1 квадрат.			
С Тактическое раскрытие (малое; перезарядка 5, 6)			
Ближняя вспышка 5; союзники в зоне сдвигаются на 3 квадрата.			
Лидерство с фронта			
Когда рукопашная атака хобгоблина командира наносит урон врагу, союзники получают бонус +2 к броскам атаки и урона против этого врага, до конца следующего хода хобгоблина командира.			
Фланговый солдат			
Хобгоблин командир получает бонус +2 к КД, пока находится смежным хотя бы с одним союзным хобгоблином.			
Мировоззрение Злое Языки Всеобщий, Гоблинов			
Умения Атлетика +14; Запугивание +7; Скрытность +11			
Сил 20 (+7)		Лов 14 (+4)	
Тел 16 (+5)		Инт 12 (+3)	
		Муд 16 (+5)	
		Хар 10 (+2)	
Снаряжение чешуйчатый доспех с символом Бэйна, тяжелый щит, копье, талисман Наараша.			

Развитие

Игроки замечают Йарина, когда бой приводит их к западной половине комнаты.

Когда один из игроков пройдет центральную стену, прочитайте:

На юге комнаты вы видите несколько спальных, обставленных вокруг потухшего костра. Широкая лестница на западе приводит к алтарю, вырезанного из огромного куска красного, сияющего камня. На самой верхней ступени стоит фигура – мужчина, с длинными волосами, завязанными на затылке, которые открывают заметный шрам на его щеке. Рядом с собой он держит свой великий меч, и с уставшим видом наблюдает за вашей битвой.

Продвинутый Хобгоблин Боевой Колдун (W) Уровень 5 Контроллер		
Средний природный гуманоид ХР 200		
Инициатива +5 Чувства Внимательность +4, сумеречное зрение		
Хиты 62; Ранен 31		
КД 19; Стойкость 15, Рефлексы 17, Воля 16		
Скорость 6		
Очки действия 1		
m Посох (стандартное; неограниченное) Оружие		
+10 против КД; урон 1к8 + 2		
М Электрический посох (стандартное; перезарядка 4, 5, 6) Оружие, Молния		
+10 против КД; урон молнией 2к10+5 и цель изумлена до конца следующего хода хобгоблина колдуна войны.		
R Силовая Приманка (стандартное; перезарядка 5, 6) * Сила, Оружие		
Дистанция 5; +9 против Стойкости; урон силой 2к6+5 и цель скользит на 3 квадрата		
C Силовой пульс (стандартное; перезарядка 6) * Сила		
Ближняя волна 5; +9 против Рефлексов; урон силой 2к8+5 и цель отталкивается на 1 квадрат, и сбита с ног. Промах: Половина урона.		
Устойчивость Хобгоблина (немедленная реакция, когда хобгоблин лучник подвергается эффекту, который оканчивает спасбросок; на сцену)		
Хобгоблин лучник проводит спасбросок против этого эффекта.		
Мировоззрение Злое Языки Всеобщий, Гоблинов		
Умения Магия +10; Атлетика +4; Скрытность +10		
Сил 13 (+2)	Лов 14 (+3)	Муд 16 (+4)
Тел 14 (+3)	Инт 19 (+5)	Хар 13 (+2)
Снаряжение роба, туника культистов, посох, талисман Наараша.		

Если игроки сразу атакуют Йарина, паладин принимает полную оборону или присоединяется к ним, чтобы повергнуть его последних защитников. Он должен дать игрокам шанс отдохнуть после боя, чтобы позволить узнать его финальные тайны.

Когда защитники Йарина будут повержены, вернитесь на страницу 23, где описана информация, которую может рассказать им Йарин. Затем начните следующее боевое столкновение, последней битвы игроков.

Описание Области

Смотрите следующее столкновение «Гнев Наараша».

ГНЕВ НААРАША

Столкновение 8 Уровня (2,450 ХР)

Установка

Игроки отдохнули и поговорили с Йарином. Теперь паладин тревожится, встретившись лицом к лицу со своей судьбой. Это столкновение проходит на той же тактической карте, что и предыдущее «Последняя остановка». Разместите миниатюры Йарина и игроков в том месте, где у них проходил разговор.

Это столкновение включает следующих существ:

Йарин, элитный паладин Бэйна Наараш, дамон барлгура

Когда Йарин закончит говорить с игроками, прочитайте:

Паладин встает, уходя в сторону, чтобы поднять меч. «Я рассказал вам все что хотел, и вы теперь знаете, что вы должны сделать, чтобы занять мое место – если это



действительно ваша судьба. Я уважаю вашу смелость, друзья. А теперь, пора покончить с этим».

Тактика

Йарином управляет его сплетенная вера и сила, которую дал ему Глаз Наараша. Он не будет проявлять милосердия, и будет постоянно в движении, чтобы предотвратить фланкирование, и сосредоточится на своих атаках, поражая игроков. Если он подвергнется дистанционным атакам на открытой, западной части комнаты, он попыбует перенести бой на восточную. Со своей непоколебимой верой в Бэйна, Йарин сражается до смерти.

Йарин (J)	Уровень 8	Элитный Солдат
Средний природный гуманоид		
XP 700		
Инициатива +8 Чувства Внимательность +4		
Хиты 164; Ранен 82		
КД 22; Стойкость 24, Рефлексы 22, Воля 24		
Спасброски +3		
Скорость 6		
Очки Действия 1		
m Великий меч (стандартное; неограниченное) Оружие		
+13 против КД; урон 1к12 + 9 (Плюс дополнительный урон 2к12 при критическом попадании).		
M Святой Удар (стандартное; неограниченное) Оружие,		
Божественный, Излучение		
Требует великий меч; +13 против КД; урон излучением 1к12 + 9.		
Если Йарин отменил цель, он наносит дополнительный урон 3.		
M Громовой удар (стандартное; неограниченное) Оружие,		
Божественный		
Требует великий меч; +13 против КД; урон излучением 1к12 + 9.		
Йарин получает бонус к броску атаки +1 за каждого врага, смежного с ним.		
Божественная Сила (малое; на сцену) Божественный		
Йарин прибавляет свой модификатор Силы (+5) как дополнительный урон к своей следующей атаке в этот ход.		
C Божественный Вызов (малое; неограниченное) Божественный,		
Излучение		
Ближняя вспышка 5; цель одно существо; цель отмечена, пока Йарин не использует этот талант против другой цели. Если цель проводит атаку, которая не включает Йарина как цель, она получает штраф -2 к броскам атаки и урон излучением 6.		
Упрек Бэйна (немедленная реакция)		
Когда Йарин получает урон от рукопашной атаки, он проводит основную атаку.		
Второе Дыхание (стандартное; на сцену) Лечение		
Йарин тратит исцеление и восстанавливает 41 хит. Он получает бонус +2 ко всем защитам до начала своего следующего хода.		
Мировоззрение Злое Языки Всеобщий, Небесный		
Сил 20 (+9)	Лов 11 (+4)	Муд 16 (+7)
Тел 10 (+4)	Инт 13 (+5)	Хар 12 (+5)
Навыки Человеческая Настойчивость, Улучшенная инициатива, Создатель Ритуалов		
Снаряжение Злобный великий меч +2 (+2 vicious greatsword)		

Милосердие Павшему

Альтруистичные игроки могут отказаться окончательно убивать Йарина, и попытаться вернуть ему его прежний рассудок. Если так случится, вы можете создать импровизированный вызов умений после боя. Даже если некоторые игроки атакуют Йарина (или просто отражают его удары), другие могут попытаться сделать проверку Блефа или Дипломатии. Каждая успешная, высокоуровневая проверка (Сл 21) уменьшает ярость палладина и сдерживает в нем силу Наараша.

После двух поражений, игроки взбесят Йарина еще больше, предоставляя ему бонус ко всем броскам атаки +1, до конца столкновения. Однако четыре успеха, могут заставить остановиться Йарина, и выйти из битвы. Он шепчет, «Пелор забыл меня», срывает талисман со своей шеи и убивает себя.

Вместо получения награды опыта за импровизированный вызов умений, игроки получают

опыт за убийство Йарина, и не важно каким образом он умер.

Развитие

Умер ли Йарин от рук игроков, или от своих собственных, демонический дух Наараша не спешит повторить путь своего бывшего компаньона, и не сдаётся.

Когда Йарин мертв, прочитайте:

Вечно пылающие факелы внезапно тускнеют и начинают мерцать. На вершине западной лестницы, начинает ярко сиять болезненным, кроваво-красным цветом. Затем фонтан огня извергается из камня, обжигая верхнюю площадку и потолок, а затем принимает форму уродливой фигуры. Перед вами предстает 3-х метровое, обезьяноподобное существо, связанное переплетением мускулов, покрытых клочками грязного красного меха. Его грязный голос эхом выходит из камня и шепчет: «Вы убили моего чемпиона, который показал свою цену. Среди вас есть тот, кто примет мантию Голоса Наараша?»

Демон не отличается терпением, и игроки не успеют дать ему отрицательный ответ. (Если конечно, один из игроков не решиться принять предложение Наараша, на чем и закончится приключение).

Когда Наараш атакует, прочитайте:

Клыкастый рот демона открывается и издает ужасный вой, который спускается по лестнице к вам.

Темная жизненная сила Наараша связана с великим камнем, в котором был заточен демон тысячелетия назад. Он имеет возможность воплощаться в этой комнате, но не может ее покинуть. Множество столетий он ждал шанса восстановить свою силу в мире через руку Наараша, и демон не намерен позволить игрокам сорвать его планы.

Тактика

Наараш нападает на игроков злобным двойным ударом, сохраняя оба использования своего мучительного воя для максимального числа целей. Если игроки стоят вразброс, демон с радостью фокусирует свои атаки на одном враге, вырезая группу по одиночке. Когда Наараш ранен, он пытается оставаться в центре среди максимального количества врагов, для получения лучшего эффекта от демонической ярости. Безумным демоном правит только ярость и жажда разрушения, поэтому он сражается до смерти.

Наараш, Барлгура	Уровень 8	Соло Брут
Большой элементарный зверь (демон)		
XP 1,750		
Инициатива +7 Чувства Внимательность +12; сумеречное зрение		
Хиты 360; Ранен 180		
КД 23; Стойкость 24, Рефлексы 19, Воля 19		
Спасброски +4		
Сопротивление 10 изменчивое (1/на сцену; см. MM 282)		
Скорость 8, лазание 8		
Очки Действия 2		
m Удар (стандартное; неограниченное)		
Достигаемость 2; +11 против КД; урон 1к8 + 6, или 2к8+6 если барлгура ранен.		
M Двойная атака (стандартное; неограниченное)		
Барлгура проводит 2 удара (см. выше)		
Мучительный вой (малое; на сцену)		
Все враги в 5 квадратах от Наараша получают штраф -2 к броскам атаки, до конца его следующего хода.		

Кровавое мучение (немедленная реакция, когда ранен в первый раз; на сцену)		
Наараш перезаряжает и использует Мучительный Вой.		
Демоническая ярость (немедленная реакция, когда ранен и атакован смежным врагом; неограниченное)		
Наараш проводит яростный удар против врага: +14 против КД; урон 1к8+8.		
С Смертельный взрыв (когда хиты опускаются до 0 или ниже)		
Наараш разрывается огненным взрывом. Ближняя вспышка 10; +10 против Рефлексы; урон огнем 2к8+5. <i>Промех:</i> Половина урона. Демон и Глаз Наараша уничтожены.		
Мировоззрение Хаотично Злое	Языки Бездны	
Умения: Атлетика +15		
Сил 22 (+10)	Лов 16 (+7)	Муд 16 (+7)
Тел 18 (+8)	Инт 6 (+2)	Хар 12 (+5)

Развитие

Глаз Наараша уничтожается с убийством демона, которое заканчивается смертельным взрывом.

Даже когда демон убит, камень на алтаре светится снова кровавым светом, ослепляя вас. С пронзительным стальным скрежетом, Глаз Наараша разбивается вдребезги, а его осколки волной падают по лестнице, растворяясь в багровом тумане. Когда туман рассеялся, вы видите, что от мертвого демона осталось только дымящееся пятно на полу.

Описание Области

Освещение: Вечно пылающие факелы (яркий 5) расположены вдоль всех стен.

Щебень: Мелкие камни и гравий разбросаны с юга, и считаются сложным ландшафтом.

Трещина: Пол в этой комнате разделяет трещина,3 м в глубину. Ее можно перепрыгнуть успешной проверкой Атлетики Сл 20 (Сл 10, с 2 квадратами разбега). Персонажи, которые входят в трещину получают урон 1к6, и должны провести проверку Акробатики или Атлетики Сл 18, чтобы выбраться из нее.

Спальники и кострище: Это сложный ландшафт. **Разрушенный склеп:** Этот склеп имеет 3 метра в высоту. Он дает превосходное укрытие любому, кто стоит за ним, а проверка Атлетики Сл 10, позволит на него забраться.

Глаз Наараша: Этот огромный кусок кроваво-красного камня, находится на вершине круглого, черного алтаря, и сияет слабым красным светом.

Лестницы: Огромные лестницы в этой комнате считаются сложным ландшафтом (1 дополнительное очко передвижения).

Резервуар фонтана: резервуар воды и мокрый пол вокруг него, считаются сложным ландшафтом.

Сокровище: Снаряжение, которое несет Йарин, может быть найдено после победы игроков.