

Зал Кобольдов

Руины поместья теперь известны как Зал Кобольдов раньше были небольшой твердыней лорда, следящего из-за своих стен за движением по старой Королевской Дорогой. Но это было много лет назад, а сегодня и имя лорда, и его былая слава давно забыты.

Сейчас, это место зовётся Залом Кобольдов после того как его наводнили жестокие гуманоиды. Клоквуд разросся повсюду, его деревья поросли в заброшенных садах и внутреннем дворе поместья. Несколько племён кобольдов живут в этих руинах, прячась в найденных здесь подземных тоннелях, ходах и подвалах. Племена часто ссорятся друг с другом, но нападают на близ живущих поселенцев и на караваны проходящие по старой Королевской Дороге. В последнее время, кобольды стали более агрессивны. Или племя Пинателей Черепов пришло к власти, или просто выгнало конкурирующие племена. Не так давно, Пинатели Черепов напали на караван шедший по старой Королевской Дороге и украли фургон перевозивший ценный груз. Приключение начинается, когда персонажи попадают в маленький городок Фоллкрест. Объясните игрокам что их персонажи знают друг друга и сами ищут какое-нибудь приключение.

Используйте одну из завязок представленных ниже чтобы создать исторический фон для приключения, или придумайте свою собственную. Вам не потребуется слишком много деталей; вам всего лишь необходимо объяснить почему РС объединились и зачем отправились на исследование Зала Кобольдов.

Если вы используете одну из этих завязок, РС так же получают опыт за удачно выполненное задание. Когда партия завершает задание, распределите опыт между всеми участниками приключения.

Завязка: Шкура Дракона

Персонажей нанимает Телдортан Золотая Шапка - дварф бронник. Среди груза в украденном фургоне была целая шкура зелёного дракона предназначавшаяся магазину Телдортана. Дварф намеревался пустить шкуру на создание отличного чешуйчатого доспеха. Телдортан нанимает приключенцев чтобы они проникли в логово кобольдов и вернули ему шкуру дракона. В случае успеха, он заплатит им 200 зм.

Альтернатива: РС слышали о похищении фургона с грузом и пропавшей шкуре дракона. Они отправляются к Телдортану узнать не полагается ли награда за её возвращение.

Опыт за задание: 500 ОО за спасение и возвращение Телдортану Золотой Шапке шкуры дракона.

Завязка: Награда За Кобольдов

Лорд Хранитель Фоллкреста сыт по горло рейдами кобольдов на старой Королевской Дороге. Если РС спросят у него о возможной работе, он с готовностью предложит награду за очищение Зала Кобольдов. Лорд Хранитель обещает награду 10 зм за каждого убитого кобольда, а так же дополнено 100 золотых если РС принесут доказательство того что руины очищены, например предъявив костяную маску лидера кобольдов.

Альтернатива: Лорд Хранитель сам целенаправленно ищет РС и предлагает им это задание.

Опыт за Задание: 750 ОО за предъявление костяной маски жреца вирма Лорду Хранителю в качестве доказательства устранённой угрозы со стороны кобольдов.

Завязка: Ужасная Тайна

Нимозаран Зелёный, Верховный Септарх Фоллкреста, верит что за нападениями кобольдов кроется что-то более ужасное и опасное. Они кажутся слишком организованными и агрессивными, по сравнению с другими кобольдами которых старый волшебник видел раньше. Он спрашивает не хотят ли РС обследовать их логово чтобы попытаться раскрыть тайну Зала Кобольдов. Он предлагает воспользоваться его кругом телепортации, если персонажи соглашаются на это задание.

Альтернатива: РС приходят к старому волшебнику предлагая ему свои услуги в обмен на его расположение и какие-нибудь магические предметы которое могут помочь партии.

Опыт за Задание: 500 очков опыта за новости о присутствии в руинах белого дракона переданные Немозарану

Введение Игроков

Когда РС решают исследовать Зал Кобольдов, прочитайте или перескажите им следующий текст:
Вы отделились на 15 миль от Фоллкреста в глубь дикой местности в поисках некогда процветающего поместья теперь известного как Зал Кобольдов. Внутри крепости, вы находите запертую дверь в полу старой сторожевой башни. Кажется она ведёт куда-то под эти руины.

Введение ДМ

“Зал Кобольдов” простое D&D приключение для пяти 1-го уровня персонажей. Его завязка и развитие предельно просты; это пять боевых столкновений подряд. Приключение даёт вам лёгкую возможность попробовать себя впервые в роли Мастера Подземелий, а так же даёт возможность игрокам изучить способности их персонажей и обучиться игре.

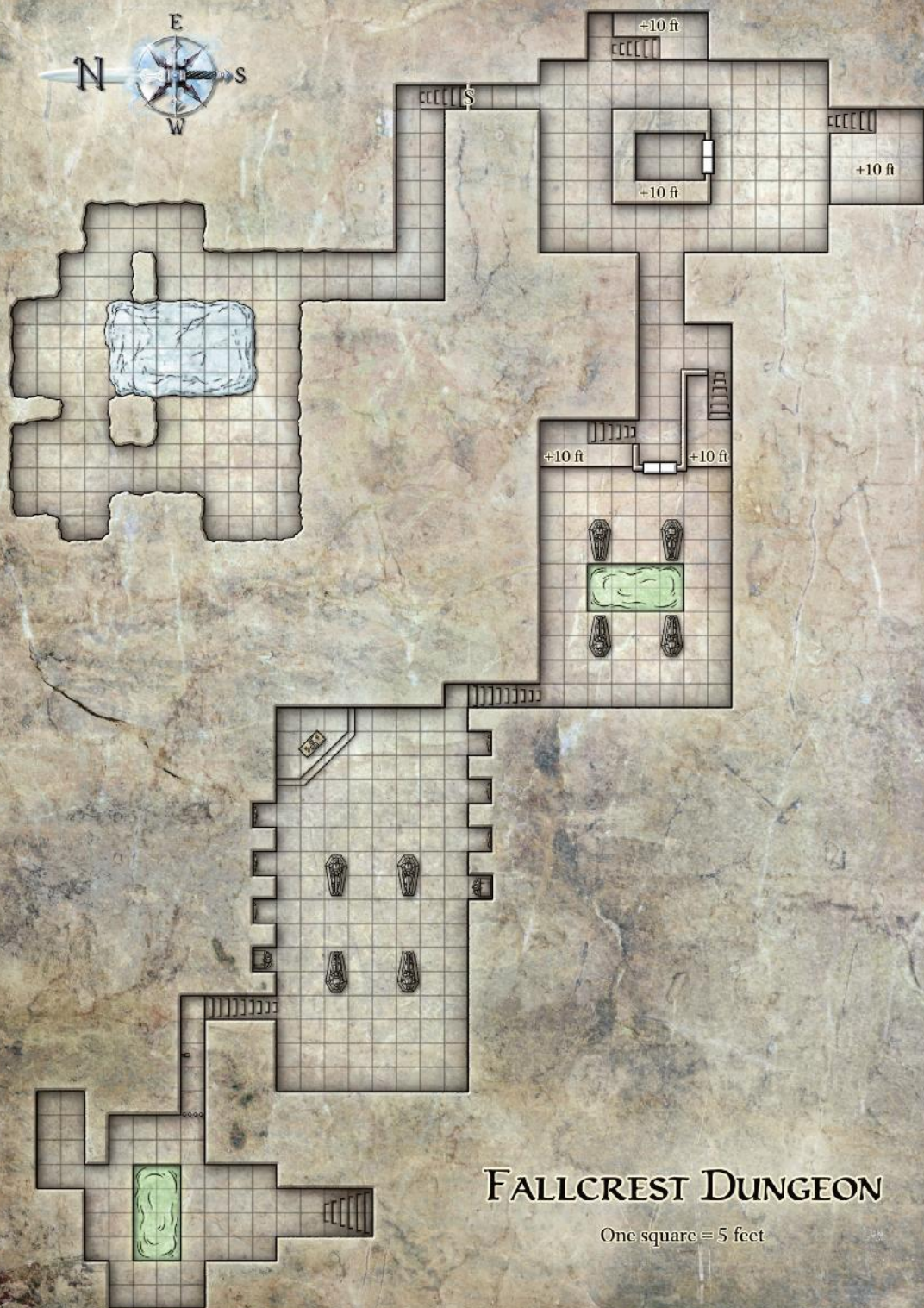
Попробуйте сделать кобольдов и окружение по настоящему живым. Первое столкновение довольно простой бой, но следующие четыре используют интерактивное окружение и ловушки показывающие возможности D&D игры.

Удостоверьтесь что вы внимательно прочли описание каждого столкновения перед тем как вести приключение, особенное внимание уделяйте ловушкам и ландшафту. Так же тщательно изучите блоки статистики монстров. Многие из них припасли немало трюков для персонажей!

Альтернативные Сокровища

Как и в любом опубликованном приключении, возможно что сокровища представленные здесь не оптимальны для вашей партии.

Будет хорошей идеей заменить такие вещи изделиями пригодными для партии. Уровни двух предметов указанные для сокровищ в этом приключении нужны для того, чтобы вы могли легче подыскать замену.



FALLCREST DUNGEON

One square = 5 feet

Зона 1. Грязевая Яма

Столкновение Уровня 1 (500 XP)

Установки

Эта область служит у кобольдов комнатой стражи. Яма, заполненная жижей, мешает вторженцам.

Когда РС заходят, они видят одного кобольда. Остальные остаются скрытыми пока РС не пройдут глубже внутрь области.

Это столкновение включает следующих существ.

2 кобольда метателя (S)

3 кобольда налётчика (K)

3 Кобольд Налётчик (K)	Уровень 1 Налётчик
Маленький природный гуманоид	XP 100 каждый
Инициатива +5 Чувства Внимательность +0; темновидение НР 27; Ранен 13 АС 15; Стойкость 11, Рефлекс ы 14, Воля 13; смотрите также <i>чутьё ловушек</i> Скорость 6	
⚔ Копьё (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +6 vs. AC; 1d8 урона; смотрите также <i>атака толпой</i> .	
Боевое Превосходство +1d6 урона от рукопашных и дистанционных атак против целей предоставляющих налётчику боевое превосходство.	
Атака Толпой +1 бонус на броски атак за каждого кобольда союзника стоящего рядом с целью.	
Изворотливый (малое; неограниченное) Смещение на 1 клетку как малое действие.	
Чутьё Ловушек +2 бонус на все защиты против ловушек.	
Мировоззрение Злой Языки Всеобщий, Драконий Навыки Акробатика +8, Скрытность +10, Воровство +10 Str 8 (–1) Dex 16 (+3) Wis 10 (+0) Con 11 (+0) Int 6 (–2) Cha 15 (+2)	
Снаряжение шкурный доспех, лёгкий щит, копьё	

2 Кобольд Метатель (S)	Уровень 1 Стрелок
Маленький природный гуманоид	XP 100 каждый
Инициатива +3 Чувства Внимательность +1; темновидение НР 24; Ранен 12 АС 13; Стойкость 12, Рефлекс ы 14, Воля 12; смотрите так же <i>чутьё ловушек</i> Скорость 6	
⚔ Кинжал (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +5 vs. AC; 1d4 + 3 урона.	
🔪 Праща (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие Дистанция 10/20; +6 vs. AC; 1d6 + 3 урона; смотрите также <i>клейкий выстрел</i> .	
Клейкий Выстрел (стандартное; неограниченное) Дистанция 10/20; +6 vs. Рефлекс; цель обездвижена (спасбросок оканчивает).	
Изворотливый (малое; неограниченное) Смещение на 1 клетку.	
Чутьё Ловушек +2 бонус на все защиты против ловушек.	
Мировоззрение Злой Языки Всеобщий, Драконий Навыки Акробатика +8, Скрытность +10, Воровство +10 Str 9 (–1) Dex 17 (+3) Wis 12 (+1) Con 12 (+1) Int 9 (–1) Cha 10 (+0)	
Снаряжение кожаная броня, кинжал, праща, 20 пуль и 3 клейкие пули для пращи (смотрите выше)	

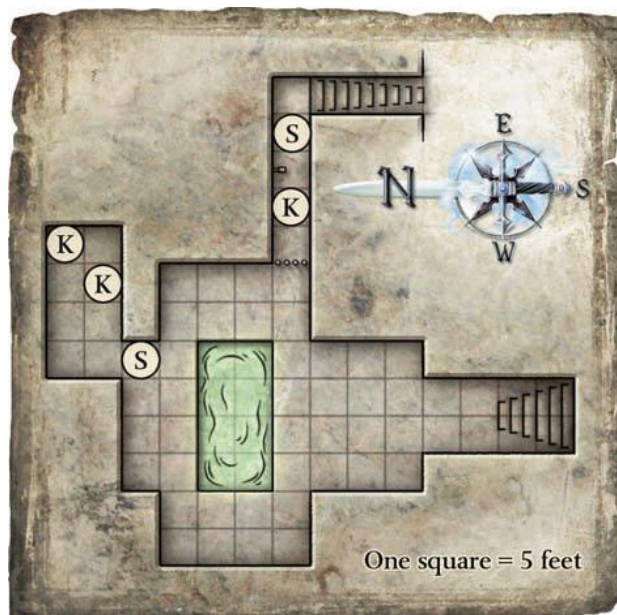
Когда искатели приключений входят в комнату, прочтите:

В комнате впереди вас доминирует длинный ров заполненный какой-то зелёной светящейся субстанцией. За траншеей, маленький, рептилиепоподобный гуманоид стоит в затенённом зале, смотря на вас.

Он вооружен пращей, и быстро находит в глубине своего мешочка на поясе камень. Он шипит и кричит, “Нарушители! Нарушители!”

Особенности области

Яма: Яма 10 футов глубиной, из них около 4 футов заполняет густая зелёная жижа. Любой РС упавший в яму становится обездвижен. Проверка Силы DC 13 позволяет РС освободиться. Грязь считается труднопроходимой землёй. Существа могут ходить по дну ямы, но существо оканчивающее свою движение в грязи становится обездвижено как это описано выше. Чтобы выбраться из ямы необходима проверка Атлетики DC 10. Существо упавшее в яму получает 1d10–2 урона, поскольку грязь несколько смягчает падение.



Решетка: Проход на восток перекрывает решетка рассчитанная на больших существ. Маленькие существа игнорируют её, но существ большего размера она останавливает. Чтобы разогнуть решетку необходима проверка Силы DC 15. Рычаг для открытия расположен за решеткой в коридоре ведущем из зала.

Тактика

Кобольд с пращей служит приманкой РС внутрь комнаты, где скрываются остальные. Метатели стреляют по РС, пока два борца отделяют их от ямы и атакующих.

Тем временем, кобольды за решетками ждут пока РС не появятся в зоне их видимости. Когда кто-то из РС делает шаг вперед они атакуют.

Кобольды опасаются атак по площади. Они никогда не стоят рядом, если им заведомо не удастся окружить противника.

Зона 2. Гробница

Столкновение Уровня 1 (550 XP)

Установки

Этот зал когда-то был гробницей. Кобольды используют установленные здесь ловушки для защиты своего логова.

Это столкновение включает следующих существ и ловушки.

3 кобольда налётчика (К)

2 ловушки с дротиками (1 и 2)

Когда искатели приключений входят в комнату, прочтите:

В комнате впереди находятся четыре каменных гроба, на каждом из них видны следы разграбления и надругательства. В стенах комнаты шесть пустых ниш, разбитых на две группы по три ниши. Ещё в двух нишах в расположенных в стенах стоят стойки с бронёй.

В противоположном конце комнаты пол слегка возвышается — на этом возвышении стоит самодельный алтарь с символом Тиамат наверху. Три кобольда вооруженные копьями стоят возле алтаря.

Ловушка с Дротиком	Уровень 1 Бластер
Ловушка	XP 100
<i>Дротики вылетают из стойки с доспехами, делая зал по-настоящему опасным.</i>	

Ловушка: Когда одна из ловушек активирована, дротик вылетает из отверстия в стойке с бронёй.

Внимательность

- ♦ DC 20: Персонаж замечает выстреливающий механизм.
- ♦ DC 25: Персонаж замечает активирующую плиту.

Триггер

Если персонаж наступает на плиту с триггером или начинает ход на такой плите, то ловушка с дротиком атакует.

Атака

Мгновенное Прерывание Дистанция 10

Цель: Персонаж наступивший или начавший ход на триггерной клетке

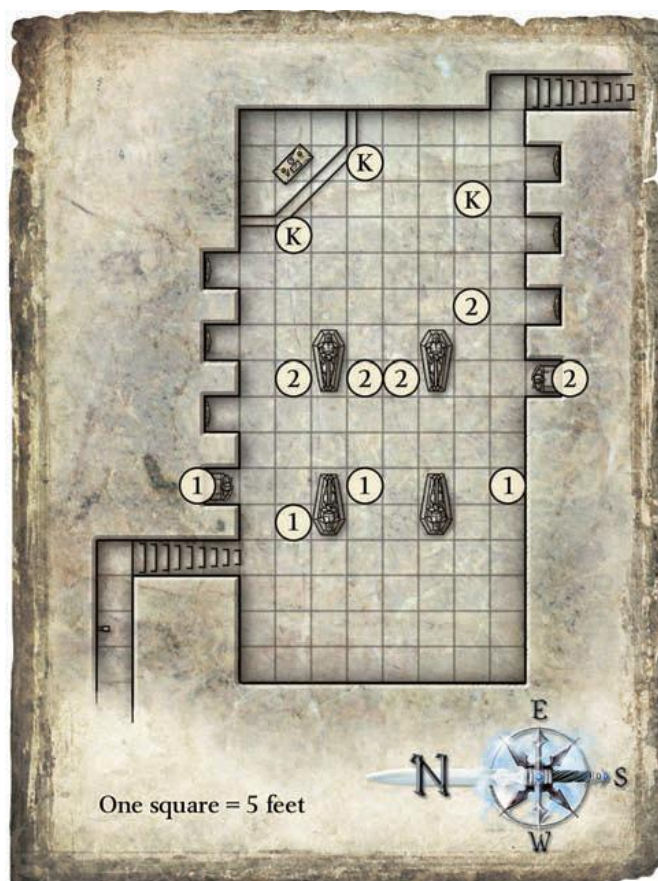
Атака: +8 vs. AC

Попадание: 1d6 + 2 урона, и цель обездвижена до конца её следующего хода.

Контрмеры

- ♦ Стоящий рядом персонаж может обезвредить активирующую плиту проверкой Воровства DC 20.
- ♦ Стоящий рядом персонаж может обезвредить стрелковый механизм проверкой Воровства DC 25.
- ♦ Стойка с доспехами может быть уничтожена. Каждая из них имеет AC 12, 30 hp и сопротивление 5 ко всем повреждениям.

3 Кобольд Налётчик (К)	Уровень 1 Налётчик
Маленький природный гуманоид	XP 100 каждый
Смотрите страницу 212.	



Тактика

Кобольды используют ловушку, чтобы получить преимущество.

Они пытаются заманить преследователей на другой конец комнаты, используя в своих преимуществах тот факт, что существа Маленького размера слишком легки, чтобы активировать ловушку.

Особенности области

Гробы: Каменные гробы это труднопроходимая земля дающая укрытие.

Броня: Эти две стойки с полными латными доспехами стоят в ожидании. Когда ловушка с дротиком активирована, забрало на шлеме поднимаются открывая стрелковый механизм.

Триггерные Плиты: Некоторые клетки на карте помечены цифрами 1 и 2. Цифра обозначает активационные плиты ловушки номер 1. То же самое относится и к ловушке номер 2. Аналогично две стойки с бронёй помечены цифрами 1 и 2, показывая месторасположение стрелкового механизма каждой ловушки.

Алтарь: Кобольды с любовью выстроили этот кривоватый алтарь посвятив его злой богине драконов. На алтаре посвященном Тиамат, лежит небольшая сумка с 60 золотыми монетами.

Зона 3. Череп-Череп!

Столкновение Уровня 2 (675 XP)

Установки

Этот зал был превращён в область для игры в череп-череп – спорта Зала Кобольдов. Игровые персонажи входят в комнату, когда игра в самом разгаре, и находят эту игру полной бессмысленного насилия, как и положено кобольдам.

Это столкновение включает следующих существ.

2 кобольда метателя (S)

2 сторожевых дрейка (D)

4 кобольдов слуг (M)

Когда искатели приключений входят в комнату, прочтите:

Этот зал выглядит как одна из гробниц, но кобольды переделали её во что-то напоминающее вам игровую площадку. Здесь находятся четыре каменных гроба, с заполненной грязью ямой между ними. На противоположном конце комнаты видны двойные деревянные двери. По обеим сторонам двойных дверей видны возвышающиеся платформы, каждая из которых находится на высоте 10 футов над уровнем пола. На каждой платформе стоят по два кобольда. На гробах лежат несколько черепов животных, сложенные в небольшие кучки. Один кобольд держит покрытый грязью камень привязанный к длинной верёвке прикреплённой к потолку.

4 Кобольд Слуга (M)	Уровень 1 Слуга
Маленький природный гуманоид	XP 25 каждый
Инициатива +3 Чувства Внимательность +1; темновидение	
НР 1; промахнувшаяся атака никогда не повреждает слугу.	
АС 15; Стойкость 11, Рефлексы 13, Воля 11; смотрите также <i>чутьё ловушек</i>	
Скорость 6	
⚔ Копьё (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие	
+5 vs. АС; 2 урона.	
⚡ Метательный дротик (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие	
Дистанция 10/20; +5 vs. АС; 2 урона.	
Изворотливый (малое; неограниченное)	
Смещение на 1 клетку.	
Чутьё Ловушек	
+2 бонус на все защиты против ловушек.	
Мировоззрение Злой Языки Всеобщий, Дракониий	
Навыки Скрытность +5, Воровство +5	
Str 8 (–1) Dex 16 (+3) Wis 12 (+1)	
Con 12 (+1) Int 9 (–1) Cha 10 (+0)	
Снаряжение шкурная броня, лёгкий щит, 3 метательных дротика, 1 копьё	

Камень Череп-Череп	Уровень 1 Бластер
Ловушка	XP 100
<i>Этот покрытый вязкой грязью камень привязан к концу длинной верёвки прикреплённой к крюку на потолке.</i>	
Ловушка: Когда кобольд кидает камень, он атакует цель, а затем возвращается к кобольду на противоположной платформе.	
Триггер	
Кобольды используют стандартное действие для атаки камнем череп-череп. Он может быть использован двумя разными кобольдами в течение одного раунда.	
Атака	
Стандартное Действие Рукопашное	
Цель: Один персонаж в помеченной на карте области.	
Атака: +8 vs. АС	
Попадание: 1d8+2 урона и цель оттолкнута на 2 клетки.	
Контрмеры	
♦ Персонаж в помеченной области может быть готов перерезать верёвку (АС 14, 10 hp и сопротивление 5 ко всем повреждениям).	
♦ А персонаж может совершать дистанционные атаки против верёвки.	

Тактика

Кобольды пытаются разбить РС на подгруппы, избегая рукопашной схватки.

Кобольды слуги разделены по два на каждой платформе.

Два заняты запуском ловушки череп-череп, если один из них в этот ход не участвует в активации ловушки, то он атакует бросая копьё. Двое других слуг остаются на ступеньках, вне видимости, готовые заменить павшего собрата и поддерживать работу ловушки.

Метатели стреляют по РС, надеясь используя свои специальные выстрелы задержать персонажей и сделать из них более лёгкую цель для камня.

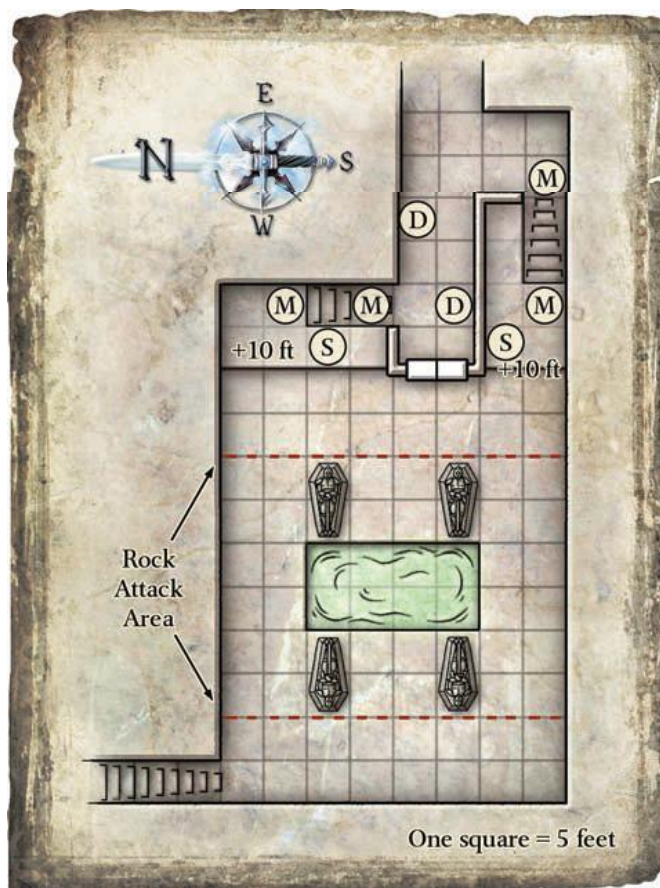
Животные кобольдов – сторожевые Дрейки – остаются с другой стороны двери. Они бегут вверх по ступенькам, чтобы атаковать РС которые пытаются взобраться на платформы. Или же они атакуют любого, кто сможет выломать дверь.

Особенности области

Яма: Яма 10 футов глубиной, из них около 4 футов заполняет густая зелёная жижа. Любой РС упавший в яму становится обездвижен. Проверка Силы DC 13 позволяет РС освободиться. Грязь считается труднопроходимой землёй. Существа могут ходить по дну ямы, но существо оканчивающее свою движение в грязи становится обездвижено как это описано выше.

2 Кобольд Метатель (S)	Уровень 1 Стрелок
Маленький природный гуманоид	XP 100 каждый
Инициатива +3 Чувства Внимательность +1; темновидение	
НР 24; Ранен 12	
АС 13; Стойкость 12, Рефлекс ы 14, Воля 12; смотрите так же <i>чутьё ловушек</i>	
Скорость 6	
⚔ Кинжал (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие	
+5 vs. АС; 1d4 + 3 урона.	
⚡ Праща (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие	
Дистанция 10/20; +6 vs. АС; 1d6 + 3 урона; смотрите также <i>клейкий выстрел</i> .	
Клейкий Выстрел (стандартное; неограниченное)	
Дистанция 10/20; +6 vs. Рефлекс; цель обездвижена (спасбросок оканчивает).	
Изворотливый (малое; неограниченное)	
Смещение на 1 клетку.	
Чутьё Ловушек	
+2 бонус на все защиты против ловушек.	
Мировоззрение Злой Языки Всеобщий, Дракониий	
Навыки Акробатика +8, Скрытность +10, Воровство +10	
Str 9 (–1) Dex 17 (+3) Wis 12 (+1)	
Con 12 (+1) Int 9 (–1) Cha 10 (+0)	
Снаряжение кожаная броня, кинжал, праща, 20 пуль и 3 клейкие пули для пращи (смотрите выше)	

2 Сторожевой Дрейк (D)	Уровень 2 Громила
Маленький природный зверь (рептилия)	XP 125 каждый
Инициатива +3 Чувства Внимательность +7	
НР 48; Ранен 24	
АС 15; Стойкость 15, Рефлекс ы 13, Воля 12	
Иммунитет страх (пока находится не дальше 2 клеток от союзника)	
Скорость 6	
⚡ Укус (стандартное; неограниченное)	
+6 vs. АС; 1d10 + 3 урона, или 1d10 + 9 урона пока находится не дальше 2 клеток от союзника.	
Мировоззрение Без мировоззрения Языки —	
Str 16 (+4) Dex 15 (+3) Wis 12 (+2)	
Con 18 (+5) Int 3 (–3) Cha 12 (+2)	



Дверь: Дверь имеет 20 очков здоровья. Для того чтобы её выбить потребуется проверка Силы DC 16.

Камень Череп-Череп: Это роковое приспособление считается ловушкой. Обычно кобольды швыряют его вниз, чтобы попасть по черепам лежащим на крышках гробов. Цель игры приклеить череп к камню, а затем отлепить череп, когда он окажется на противоположной от метателя платформе. Когда на сцене появляются РС, кобольды рады использовать камень против них.

Платформы: Нет никаких ограждений сверху возвышающихся платформ.

Для того чтобы взобраться на верх платформы потребуется проверка Атлетики DC 15. На северной платформе, собранные в кучку лежат 100 золотых монет, рубин стоимостью 50 золотых и два граната стоимостью 25 золотых каждый.

Зона 4. Большой Босс

Столкновение Уровня 4 (850 XP)

Установки

Предводитель кобольдов руководит из этого зала. Боясь угрозы вторжения, предводитель и его слуги соорудили в этой комнате тщательно продуманную ловушку – катящийся валун. Когда РС входят, предводитель активирует булыжник и прячется в логове. Тем не менее, Котовы остаются готовы атаковать РС.

Это столкновение включает следующих существ и ловушку.

2 кобольда метателя (S)

1 кобольд жрец вирма (W)

2 кобольда драконьих щитоносца (K)

1 Заострённый к Верху дрейк (D)

1 катящийся валун (T)

Когда искатели приключений входят в комнату, прочтите:

Вы входите в зал потолок которого уходит вверх на 20 футов. Перед вами стена высотой 10 футов, слева и справа от которой видны проходы. В этот же момент, звук крошащихся камней разлетается по залу. Пол трясётся, с потолка начинает сыпаться каскад пыли и что-то большое и тяжелое приближается в вашу сторону!

Кобольд Жрец Вирма (W)	
Уровень 3 Стрелок (Лидер)	
Маленький природный гуманоид	XP 150
Инициатива +4 Чувства Внимательность +4; темновидение	
HP 36; Ранен 18	
АС 17; Стойкость 13, Рефлексы 15, Воля 15; смотрите также <i>чутьё ловушек</i>	
Скорость 6	
⊕ Копьё (стандартное; неограниченное) ♦Оружие	
+7 vs. АС; 1d8 урона.	
✂ Энергетический Шар (стандартное; неограниченное)	
♦ смотрите текст	
Дистанция 10; +6 vs. Рефлексы; 1d10 + 3 урона холодом.	
↩ Провокация Веры (малое; столкновение)	
Ближняя вспышка 10; кобольды союзники в пределах вспышки получают 5 временных очков здоровья и смещаются на 1 клетку.	
↩ Дыхание Дракона (стандартное; столкновение)	
Ближняя волна 3; +6 vs. Стойкость; 1d10 + 3 урона холодом. <i>Промех:</i> Половина повреждений.	
Изворотливый (малое; неограниченное)	
Смещение на 1 клетку.	
Чутьё Ловушек	
+2 бонус на все защиты против ловушек.	
Мировоззрение Злой Языки Всеобщий, Драконий	
Навыки Скрытность +11, Воровство +11	
Str 9 (+0) Dex 16 (+4) Wis 17 (+4)	
Con 12 (+2) Int 9 (+0) Cha 12 (+2)	
Снаряжение шкурная броня, копьё, костяная маска, +1 посох боевого мага	

2 Кобольд Драконий Щитоносец (K)	
Уровень 2 Солдат	
Маленький природный гуманоид	XP 125 каждый
Инициатива +4 Чувства Внимательность +2; темновидение	
HP 30; Ранен 15	
АС 18; Стойкость 14, Рефлексы 13, Воля 13; смотрите также <i>чутьё ловушек</i>	
Сопротивление 5 холод	
Скорость 6	
⊕ Короткий Меч (стандартное; неограниченное)	
♦Оружие	
+7 vs. АС; 1d6 + 3 урона и цель помечена до конца следующего хода драконьего щитоносца.	
Тактика Драконьих Щитоносцев (мгновенная реакция, когда стоящий рядом противник использует смещение или противник входит в клетку рядом с этим существом; неограниченное)	
Кобольд драконий щитоносец смещается на 1 клетку.	
Атака Толпой	
Кобольд драконий щитоносец получает +1 бонус на броски атак за каждого кобольда союзника стоящего рядом с целью.	
Изворотливый (малое; неограниченное)	
Смещение на 1 клетку.	
Чутьё Ловушек	
+2 бонус на все защиты против ловушек.	
Мировоззрение Злой Языки Всеобщий, Драконий	
Навыки Акробатика +7, Скрытность +9, Воровство +9	
Str 14 (+3) Dex 13 (+2) Wis 12 (+2)	
Con 12 (+2) Int 9 (+0) Cha 10 (+1)	
Снаряжение чешуйчатый доспех, тяжелый щит, короткий меч	

Тактика

Кобольды дают возможность своему булыжнику раздавить РС.

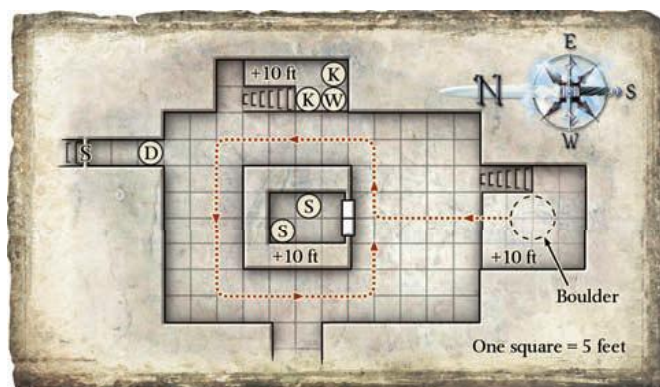
Они держатся сбоку зала, стреляя по персонажам. Метатели взбираются по лестницам во внутреннем зале, чтобы оказаться наверху внутренних стен и вести огонь оттуда.

Предводитель (жрец вирма) и два драконьих щитоносца остаются на платформе. Если РС приближаются к платформе, драконьи щитоносцы выходят вперёд для атаки. Предводитель использует свой +1 посох боевого мага для увеличения зоны своей атаки дыханием дракона.

2 Кобольд Метатель (S)	Уровень 1 Стрелок
Маленький природный гуманоид	XP 100 каждый
Инициатива +3 Чувства Внимательность +1; темновидение	
НР 24; Ранен 12	
АС 13; Стойкость 12, Рефлексy 14, Воля 12; смотрите так же <i>чутьё ловушек</i>	
Скорость 6	
⚔ Кинжал (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие	
+5 vs. АС; 1d4 + 3 урона.	
⚔ Праща (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие	
Дистанция 10/20; +6 vs. АС; 1d6 + 3 урона; смотрите также <i>клейкий выстрел</i> .	
Клейкий Выстрел (стандартное; неограниченное)	
Дистанция 10/20; +6 vs. Рефлексy; цель обездвижена (спасбросок оканчивает).	
Изворотливый (малое; неограниченное)	
Смещение на 1 клетку.	
Чутьё Ловушек	
+2 бонус на все защиты против ловушек.	
Мировоззрение Злой Языки Всеобщий, Дракони́й	
Навыки Акробатика +8, Скрытность +10, Воровство +10	
Str 9 (-1) Dex 17 (+3) Wis 12 (+1)	
Con 12 (+1) Int 9 (-1) Cha 10 (+0)	
Снаряжение кожаная броня, кинжал, праща, 20 пуль и 3 клейкие пули для пращи (смотрите выше)	

Заострённый к Верху Дрейк (D)	Уровень 1 Боец
Маленький природный зверь (рептилия)	XP 100
Инициатива +6 Чувства Внимательность +3	
НР 29; Ранен 14	
АС 16; Стойкость 11, Рефлексy 14, Воля 13	
Скорость 4, полёт 8 (парение); смотрите также <i>атака на лету</i>	
⚔ Укус (стандартное; неограниченное)	
+6 vs. АС; 1d6 + 4 урона.	
⚔ Кража (стандартное; неограниченное)	
+4 vs. Рефлексy; 1 урона и Дрейк крадёт маленький объект у цели, вроде зелья, свитка или монетки.	
⚔ Атака На Лету (стандартное; неограниченное)	
Дрейк летит на расстояние до 8 клеток и делает одну рукопашную базовую атаку по любой цели на пути его движения. Дрейк не провоцирует атаку при возможности, когда удаляется от цели после этой атаки.	
Мировоззрение Без мировоззрения Языки —	
Str 11 (+0) Dex 18 (+4) Wis 16 (+3)	
Con 13 (+1) Int 3 (-4) Cha 11 (+0)	

Катящийся Валун	Уровень 3 Бластер
Ловушка	XP 150
<i>Гигантский булыжник катится через весь зал.</i>	
Ловушка: Булыжник перекатывается через всё на своём пути.	
Внимательность	
♦ DC 10: Персонаж замечает приближающийся булыжник	
Инициатива +5 Скорость 8	
Триггер	
Как только начинается столкновение, булыжник делает бросок на инициативу.	
Атака	
Действие при Возможности Рукопашное	
Цель: Атакует любого персонажа в клетке на пути его движения	
Атака: +7 vs. Рефлексy	
Попадание: 2d6 урона и цель сбита с ног.	
Специально: Если булыжник заканчивает своё движение в клетке с персонажем, он проводит вторую атаку. Затем персонаж передвигается в любую свободную клетку расположенную рядом (на выбор персонажа).	
Контрмеры	
♦ Персонаж может сделать проверку Атлетики DC 20 как мгновенную реакцию, чтобы перепрыгнуть катящийся булыжник	



Заострённый к Верху дрейк это домашний питомец предводителя кобольдов. Он выбегает из укрытия чтобы атаковать персонажей. Если он может украсть у РС зелье, то он делает это и несёт зелье своему хозяину.

Особенности области

Центральная Комната: Её стены возвышаются на 10 футов над полом, а потолок достигает 20 футов от пола. РС и кобольды могут взобраться на стену, чтобы добраться до центральной комнаты. Чтобы взобраться требуется проверка Атлетики DC 10. Стена достаточно широкая, чтобы на ней могло стоять существо.

Дверь: Дверь имеет 20 очков здоровья. Для того чтобы её выбить потребуется проверка Силы DC 16.

Булыжник: Полная статистика ловушки представлена выше. Он начинает свой путь и движется согласно указаниям на карте.

Платформы: Нет никаких ограждений сверху возвышающихся платформ.

Для того чтобы взобраться на верх платформы потребуется проверка Атлетики DC 15. Платформа возвышается вверх на 10 футов.

Конец Столкновения

Когда персонажи побеждают кобольдов, они находят маленький серебряный ключ висящий на поясе у предводителя, а так же клочок пергамента описывающий расположение секретной двери в нише на севере. Ключ отпирает дверь, открывая тайный проход с уходящими вниз ступеньками, ведущими в область финального столкновения.

Предводитель кобольдов носил с собой *+1 посох боевого мага* (предмет 3 уровня).

+1 Посох Боевого Мага: Этот посох даёт использующему его +1 зачарованный бонус на броски атаки и урона. При критическом попадании, он наносит дополнительно 1d8 + 1 урона. Так же, один раз в день как свободное действие, пользователь может увеличить размер его волны или вспышки на 1.

Зона 5. Настоящая Угроза

Столкновение Уровня 3 (750 XP)

Установки

Это помещение логово молодого белого дракона Сзартарракса. Хотя он и выглядит маленьким по стандартам для своего вида, Сзартарракс бесспорно самый опасный монстр в Зале Кобольдов. Он та причина по которой Пинатели Черепов возвысились над другими бандами кобальдов в области; Сзартарракс решил поддержать их и сожрал конкурирующих предводителей, это убедило оставшихся маленьких чешуйчатых монстров поклясться в верности Пинателям Черепов. Сзартарракс жаждет золота, и как любой белый дракон требует подношений от своих верных слуг. Страх ярости дракона заставлял кобальдов атаковать караваны и совершать рейды против ближайших поселений.

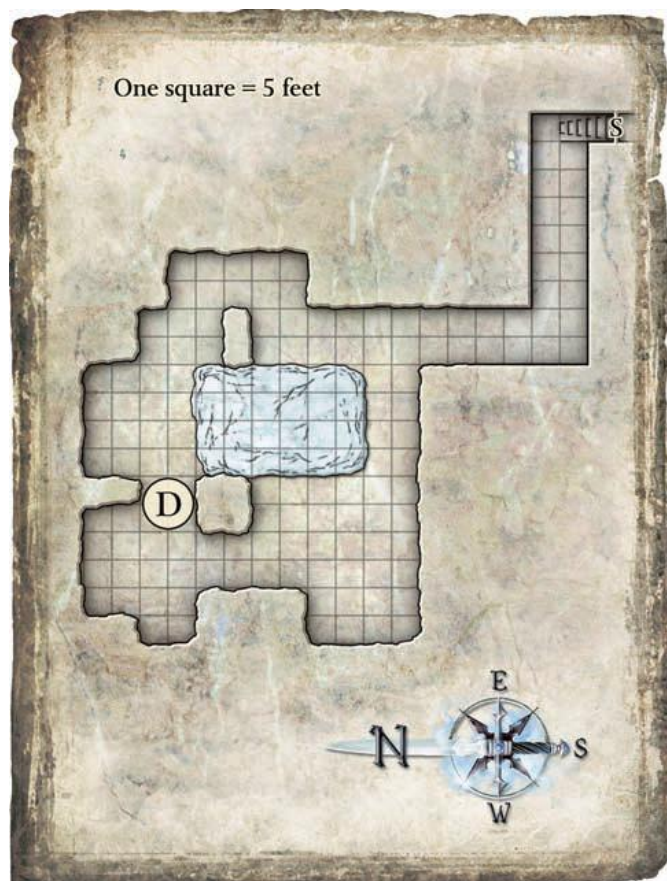
Сзартарракс крепкий противник; искателям приключений предстоит сражаться очень умело, чтобы победить.

Это столкновение включает следующее существо.

1 молодой белый дракон (D)

Когда искатели приключений входят в комнату, прочтите:

Вы идёте по длинному, узкому проходу от тронного зала предводителей кобальдов всё ниже и ниже под землю. Скоро хорошо отделанные каменные туннели сменяет пейзаж природных пещер. наконец, вы выходите в большую пещеру. Воздух здесь неестественно холодный. В центре комнаты виден бассейн с замёрзшей тёмной водой. В пещере тихо.



Тактика

Дракон начинает столкновение скрытым в зоне отмеченной на карте. Пока он остаётся скрыт за большой колонной, сделайте проверку Скрытности за дракона, а затем пусть каждый игрок сделает проверку Внимательности за своего персонажа. Персонажи чья Внимательность ниже чем проверка Скрытности дракона изумлены. Бросьте инициативу и начинайте битву.

Молодой Белый Дракон (D)

Уровень 3 Одиночный Громила

Большой природный магический зверь (дракон)

XP 750

Инициатива +1 **Чувства** Внимательность +7;

темновидение

НР 232; **Ранен** 116; смотрите так же *дыхание раненного*

АС 18; **Стойкость** 20, **Рефлексы** 18, **Воля** 17

Соппротивление 15 **холод**

Спасброски +5

Скорость 6 (хождение по льду), полёт 6 (парение), полёт над землёй 10

Очки Действия 2

⚡ **Укус** (стандартное; неограниченное) ⚡ **Холод**

Достигаемость 2; +6 vs. АС; 1d8 + 4 плюс 1d6 урона холодом (плюс дополнительные 1d6 урона холодом при удачной атаке при возможности).

⚡ **Когти** (стандартное; неограниченное)

Достигаемость 2; +6 vs. АС; 1d8 + 4 урона.

⚡ **Ярость Дракона** (стандартное; неограниченное)

Дракон может сделать две атаки когтями. Если дракон попадает по одной цели двумя когтями, он может провести атаку укусом против той же самой цели.

⚡ **Оружие Дыхания** (стандартное; перезарядка 5-6) ⚡ **Холод**

Ближняя волна 5; +4 vs. Рефлексы; 3d6 + 4 урона холодом и цель замедлена и ослаблена (спасбросок оканчивает оба).

⚡ **Дыхание Раненного** (свободное, когда впервые ранен; столкновение) ⚡ **Холод**

Оружие дыхания дракона перезаряжается и дракон мгновенно использует его.

⚡ **Ужасающее Присутствие** (стандартное; столкновение) ⚡ **Страх**

Ближняя вспышка 5; выбранные противники; +4 vs. Воля; цель оглушена до конца следующего хода дракона. *Остаточный эффект:* Цель получает -2 штраф на броски атаки (спасбросок оканчивает).

Мировоззрение Злой **Языки** Драконий

Навыки Атлетика +15

Str 18 (+5) **Dex** 10 (+1) **Wis** 12 (+2)

Con 18 (+5) **Int** 10 (+1) **Cha** 8 (+0)

Дракон начинает с полёта лицом к лицу к партии и использует своё ледяное дыхание против как можно большего числа персонажей, которых он сможет сейчас поймать в область действия. Затем он мгновенно тратит 1 очко действия для использования своей способности Ужасающее Присутствие. В последующие раунды, дракон атакует персонажей своей Яростью Дракона. Если Сзартарракс получает шанс сделать атаку при возможности, он использует свою атаку укусом. Сзартарракс избегает тяжело бронированных персонажей, вместо этого сосредоточившись на атаках по легкобронированным врагам. Если дракон становится ранен, он впадает в ярость. Он атакует ближайших РС, игнорируя любую интеллектуальную тактику предпочтя brutальную силу.

Особенности области

Бассейн: Бассейн наполнен замёрзшей водой, его глубина 2 фута. Лёд это труднопроходимая земля, но дракон игнорирует её если передвигается по ней (из-за своей способности хождения по льду).

Заключение

Если РС удаётся убить дракона, то в небольшой пещерке они находят запертый сундук (Воровство DC 20 чтобы открыть). В сундуке лежит шкура зелёного дракона, которую разыскивает Телдортан, 100 золотых монет, жемчужина в маленьком фетровом кошельке стоимостью 20 золотых и *+1 пьющий жизнь длинный меч* (предмет 5 уровня).
+1 Пьющий Жизнь Длинный Меч: Этот длинный меч даёт своему владельцу +1 зачарованный бонус на броски атаки и урона. При критическом попадании, он наносит дополнительно 1d6 урона некротической энергией. Так же, когда владелец доводит врага до 0 очков здоровья рукопашной атакой этим оружием, владелец мгновенно получает 5 временных очков здоровья.

Дальнейшие Приключения

Партия убила дракона и победила кобольдов, но РС только-только начинают свою карьеру искателей приключений. Убийство дракона нелёгкая задача, и Сзартарракс может иметь могущественных союзников которые захотят отомстить. Возможно его мать или братья захотят выследить персонажей и их друзей. Это приключение так же может служить отправной точкой для чего-то большего. Среди сокровищ Сзартарракса персонажи находят письмо, написанное на драконьем языке. Это письмо от военачальника гоблинов, который желает объединить всех обитающих поблизости монстров против Фоллкреста. Если вы планируете вести приключение *H1: Keep on the Shadowfell*, этим гоблином может быть Железнодорожник. Письмо понадобится РС в их следующем приключении. Наконец, нет ничего лучше, старого проверенного лазания по подземельям. После победы над кобольдами, персонажи могут исследовать пещеры Сзартарракса чтобы найти запасной проход ведущий вглубь земли. Используйте генератор случайных подземелий или создайте собственное приключение включающее остатки драконьих слуг. Возможно жрец кобольдов и его мертвые слуги скрывают святилище Тиамат и Сзартарраксу нужна была шкура Телдортана чтобы закончить ужасный ритуал в честь драконьего бога. Используйте столкновения в этой части как руководство, ведь нет времени лучше, чем теперь для создания ваших собственных приключений. Выберите несколько чудовищных монстров, нарисуйте несколько карт столкновений, создайте увлекательную историю приключения для РС, и продолжайте играть!