



На поле боя персонажи игроков могут столкнуться практически с любым чудовищем, битва сама по себе может возникнуть в любом месте. Многие из столкновений будут просто столкновениями с вражеской армией.

Вы можете использовать приведенные ниже столкновения тремя способами. Разрабатывая военное приключение (см. Главу 2), их легко можно объединить в единое целое. Если вы хотите дать ИП возможность ощутить атмосферу сражения, вы можете включить эти столкновения в качестве дополнительной сюжетной линии в обычное D&D приключения, которое, например, происходит неподалеку от района боевых действий или по приказу армии. Ну и, наконец, если вам требуется просто небольшое развлечение на вечер, вы можете использовать любое из этих столкновений как самостоятельный сценарий.

Ниже приведен шаблон описания боевого столкновения.

НАЗВАНИЕ БОЕВОГО СТОЛКНОВЕНИЯ (УРОВЕНЬ ПЕРСОНАЖА)

Краткое описание обстановки.

Уровень персонажа: Оптимальный средний уровень персонажа, который необходим для этого столкновения. Предполагается, что персонажи обозначенного уровня расходуют в таком столкновении от 20 до 25% своих ресурсов, также как в обычном

столкновении с УрС соответствующим уровню персонажа. Обратите внимание, что фактический УрС противника в столкновении, как правило, выше указанного, так как берутся во внимание помогающие ИП союзники.

Задача: Поставленная перед ИП цель. Большинство боевых столкновений имеет основную и дополнительную задачи.

Союзники: Дополнительные отряды или подкрепление, помощью которых могут воспользоваться выполняющие миссию ИП.

Противник: Враг, с которым ИП столкнутся лицом к лицу. Эти существа описаны или в *Справочнике монстров* или в приложениях к этой книге (или в обоих). В зависимости от столкновения и обстановки, до начала столкновения ИП могут знать обо всех противниках, о некоторых из них или не знать о них вообще.

Особенности местности: Любые значимые особенности ландшафта, которые могут повлиять на результат столкновения (укрепления, холмы, подлесок).

Тактика: Доступные варианты развития событий, которые могут относиться к ИП, их союзникам, к противнику или ко всем вместе, а также эффект использования такой тактики в столкновении.

Последствия: Результаты удачи или провала выполняемой ИП операции.

Корректировка Оп: Помимо обычного уменьшения Оп, получаемого за боевое столкновение, в котором на стороне ИП сражаются союзники, в некоторых столкновениях ИП предоставляется даже большая помощь до, во время или после сражения. В этом случае получаемый ИП Оп уменьшается на обозначенный процент. Это понятие более подробно описано в параграфе *Оп на поле боя* (см. стр. 61). В тех случаях, когда это условие не применяется, раздел *Корректировка Оп* отсутствует.

Корректировка столкновения: Совет по поводу того, как приспособить столкновение к более широкому диапазону уровней персонажа.

ПРИМЕРЫ БОЕВЫХ СТОЛКНОВЕНИЙ

Следующие столкновения можно использовать и как отдельные военные операции, и как блоки для компоновки сражений. В различных вариациях их можно использовать снова и снова.

ПЕРЕРЕЗАТЬ ЛИНИЮ СНАБЖЕНИЯ (4-й)

Накануне сражения противник обеспечивает свои войска провизией и оружием. Груз перевозится в повозках. Командир ИП установил маршрут движения каравана – он пролегает мимо рощи, которая может стать превосходным местом для засады.

Уровень персонажа: Это столкновение разработано для персонажей 4-го уровня.

Задачи: *Основная:* Уничтожить или захватить четыре фургона из каравана.

Дополнительная: Уничтожить или обратить в бегство противостоящие силы.

Союзники: Несмотря на то, что атака каравана – жизненно важная миссия, командир может выделить лишь одно подразделение для сопровождения ИП. Им предоставляется выбор между подразделением людей-рядовых или людей-лучников, которых возглавит человек-снайпер.

- 1 человек – снайпер (стр. 142)
- 20 человек рядовых (стр. 142) ИЛИ
- 1 человек – снайпер (стр. 142)
- 20 человек – лучники (стр. 142)

Противник: Караван состоит из четырех фургонов, запряженных четырьмя мулами каждый (*Справочник Монстров*, стр. 276). Каждым фургоном управляют два гоблина (рассматриваются как обычные гоблины; см. *Справочник Монстров* стр. 133). Фургоны охраняются идущими впереди гоблинами-копыеносцами и сидящими на фургонах гоблинами-лучниками (рассматривайте лучников и копыеносцев как goblin sneak corporals). Периметр патрулируется отделением наездников на воргах.

- 10 гоблинов – наездники на воргах (стр. 148; ворг – *Справочник Монстров*, стр. 256)
- 20 гоблинов – копыеносцы (стр. 148; замените короткий меч на копье, 1d6/×3)
- 20 гоблинов – лучники (стр. 148)

Особенности местности: Дорога проходит через редколесье. Местоположение засады – участок неподалеку от заросшего болота, где на расстоянии 10 метров (30 футов) от дороги произрастает густой подлесок. Сама дорога шириной 3 метра (10 футов), помимо этого, с обеих ее сторон находится около 10



метров (30 футов) открытой местности.

Тактика: Плотные заросли – прекрасное место для укрытия небольшого отделения из 20 лучников или рядовых. Он предоставляет +5 бонус к проверкам Скрытности отряду, спрятавшемуся в нем, или ИП. Гоблины могут и не заметить укрывшиеся силы, но этот могут сделать ворги, т.к. обладают модификатором +6 на проверки Отслеживания. Как только завяжется бой, гоблины-копыеносцы нападут на союзников ИП, а наездники на воргах будут проводить стремительную атаку. Лучники также откроют огонь из засады, но их стрельба будет не так эффективна, как если бы бой переместился на дорогу перед караваном.

Последствия: Когда гоблины будут убиты или обращены в бегство, можно будет забрать фургоны, хотя заставить мулов уйти с дороги будет весьма не просто (проверка Приручения Животных с КС 25). Фургоны можно сжечь или уничтожить иным образом. Если ИП начнут отступать до победы над гоблинами, всадники на воргах будут преследовать их еще в течение 10 раундов, даже если ИП уничтожат повозки.

Корректировка столкновения: Чтобы использовать это столкновение для группы ИП 2 уровня, уберите наездников на воргах.

Чтобы усложнить задачу персонажам 6-го уровня, замените гоблинов-копыеносцев отделением из 5 огров (*Справочник Монстров*, стр. 199). И в том и в другом случае измените содержимое перевозимого караваном груза – оно должно соответствовать тем силам, которые его охраняют.

ПОДКРЕПЛЕНИЕ (4-й)

Замок герцога находится под осадой гоблиноидов, которые неожиданно появились из горного массива. ИП заперты в замке. Защитники пока держатся, но

припасов хватит не больше чем на месяц, а атакующие строят осадные орудия, которые будут готовы в течение нескольких недель. Герцог призывает ИП в свои покои и просит их просочиться сквозь кольцо осады и привести подкрепление прежде, чем замок падет.

В замке есть подземный ход, который ведет к небольшой роще за ней. К сожалению, это место также находится в кольце окружения.

Уровень персонажа: Это столкновение разработано для персонажей 4-го уровня.

Задачи: *Основная:* Пройти сквозь силы противника и добраться до дружественных войск в соседней цитадели.

Дополнительная: Во время скрытного продвижения собрать данные о диспозиции вражеской армии.

Союзники: Герцог может выделить небольшой отряд солдат, которые будут сопровождать ИП в подземном тоннеле и прикрывать их, во время их продвижения сквозь спящую орду. В том случае если их присутствие будет раскрыто, отряд отступит в тоннель и взорвет его.

- 10 человек рядовых (стр. 142)
- 2 человека – жрецы, капралы (стр. 142)
- 1 человек – солдат, сержант (стр. 142)

Противник: Орда гоблиноидов состоит из гоблинов, хобгоблинов и медвежатников, живущих в палатках вне зоны досягаемости осадных орудий замка. Лагерь орды патрулируется отделениями патруля. Типичное отделение состоит из:

- 10 гоблинов (*Справочник Монстров*, стр. 1 __)
- 2 хобгоблинов (*Справочник Монстров*, стр. 1 __)
- 1 медвежатник (*Справочник Монстров*, стр. __)

Особенности местности: Небольшая роща – овал длиной в 20 метров (60 футов) и 10 метров (30

футов) ширины в центре. Выход из тоннеля находится в ее центре. Территория вне этой зоны – холмистая местность, усеянная лагерями гоблиноидов. Территория орды простирается еще на 60 метров (200 футов) от самой дальней границы деревьев.

Тактика: Люди герцога разворачиваются в цепь и занимают позиции на границе деревьев для того, чтобы прикрывать ИП во время их перемещения сквозь спящую орду. Если персонажей обнаружит патруль, люди герцога начнут стрелять. ИП необходимо сосредоточиться на скрытном перемещении – несмотря на то, что они в состоянии справиться с отдельным патрулем, если поднимется общая тревога, их быстро окружают и уничтожат.

Последствия: Если ИП удастся пробраться сквозь орду, они за несколько дней могут добраться до ближайшего замка или города. Там им, возможно, придется использовать Дипломатию для того, чтобы попасть на прием к местному правителю, или Сбор Информации – чтобы узнать местоположение ближайшего батальона королевского полка. После этого они могут вернуться с войсками и участвовать в освобождении замка. В случае такого варианта развития событий используйте сценарий «Уничтожить требучет» (стр. 50), при необходимости откорректировав его.

Если ИП попадут в плен, они могут совершить побег и закончить свое задание. Если они не могут вовремя найти подкрепление, то могут отсрочить атаку, уничтожив строящиеся осадные орудия.

Корректировка столкновения: Группе 2-го уровня герцог дает отряд меньшего размера, состоящий из 5 человек рядовых и человека – жреца, капрала 2-го уровня.

Вражеские отделения состоят из 6 гоблинов и 2 медвежатников.

Группе 6-го уровня герцог дает отряд элитных бойцов, состоящий из 5 человек – солдат (стр. 142), 2 человек – жрецов, лейтенантов (стр. 142) и человека – рыцаря, капитана (стр. 143).

Вражеские отделения состоят из 8 гноллов (*Справочник Монстров*, стр. 30), 2 медвежатников, хобгоблина – солдата, капитана (стр. 149) и 2 огров.

УНИЧТОЖИТЬ АРТИЛЛЕРИЮ (6-й)

Подход к противнику преграждают два батареи катапульт, которые простреливают относительно открытый участок местности. Командующий ИП планирует начать атаку на рассвете следующего дня. Однако если до этого времени не уничтожить или не вывести из строя катапульты, то столкновение превратится в бойню. Командующий поручает ИП разрушить катапульты противника, операцию решено проводить ночью, при свете луны.

Уровень персонажа: Это столкновение разработано для группы персонажей 6-го уровня.

Задачи: *Основная:* Уничтожить или вывести из строя половину вражеских катапульт.

Дополнительная: Уничтожить или вывести из строя все вражеские катапульты.

Союзники: Эта операция требует высокой степени скрытности, поэтому для ее выполнения ИП получают отделение эльфов – командос под предводительством капитана 5-го уровня.

- Эльф – снайпер капитан (стр. 146)



- 10 эльфов - командос (стр. 146)

Противник: У противника оборудованы две огневых позиции, на каждой из которых находится четыре тяжелых катапульты (*Руководство Мастера Подземелий*, стр. 99). Охраной артиллерии занимаются два взвода орков-воинов, также они помогают отделению орков-инженеров обслуживать катапульты. Воинами командует орк капитан и два сержанта. Для перемещения боеприпасов используется отделение огров.

Ночью противник отдыхает, но при этом весьма насторожен. Десять орков и огр в течение установленного времени выполняют функции патруля и стражи. Каждые два часа патрули меняются. Остальные орки разбили лагерь в 15 метрах (50 футах) за катапультами. Как правило, половина из них спит, а оставшаяся – дурачится возле костров.

- 1 орк, капитан (стр. 15_)
- 2 орка, сержанта (стр. 15_)
- 40 орков рядовых, у каждого по 5 хп (*Справочник Монстров*, стр. __)
- 10 орков, инженеров (стр. 152)
- 5 огров (*Справочник Монстров*, стр. 199)

Особенности местности: Каждая огневая позиция с трех сторон окружена земляным валом с парапетом наверху. Четыре катапульты расположены вдоль впереди стоящего земляного вала. Территория между позициями и лагерем, а также на 20 метров (60 футов) во всех направлениях от них, очищена от растительности.

Тактика: Периметр лагеря патрулируется двумя группами орков по 4 орка в каждой. Каждая группа следит за одной из огневых позиций. Другие 2 орка стоят в карауле на парапете и в течение ночи отслеживают нападения. Патрульный – огр, как правило, находится рядом с катапультами, пытаясь сложить

камни (безуспешно) для более быстрой зарядки катапульт.

Если ИП будут незаметны, они не разбудят основные силы. Любой атакованный орк или огр будет кричать, за исключением тех случаев, когда он снят одним быстрым ударом или ИП предприняты меры, предотвращающие распространение звука.

Патруль орков нагрянет через 3 раунда после того, как послышатся вопли орков или шум драки. В ближайшем лагере поднимут тревогу, начнут будить всех спящих и готовиться к бою. Через пять раундов после сигнала тревоги в направлении боя направится (два действия передвижения в ход) взвод из 20 орков. Через три раунда за ними последуют огры, а еще через два раунда – оставшиеся орки.

В течение нескольких минут после начала любого серьезного боя, для выяснения причин шума прибывает контингент орков – разведчиков и воинов. Будет поднята на ноги вся армия орков, и в район стечется множество орков. Действуя скрытно и бесшумно передвигаясь, ИП и эльфы – командос должны суметь избежать столкновения с орочьими войсками, возможно, оттянуть орков к одной позиции, а в это время уничтожить катапульты на другой. Тяжелая катапульта сделана в основном из дерева (прочность 5, 60 хит-пойнтов).

Последствия: ИП преуспеют, если у них получится вывести из строя или уничтожить, по крайней мере, четыре катапульты. Катапульты, сломанные при помощи навыка *Блокировка устройств*, могут быть починены выжившими орками – инженерами в случае успешной проверки навыка Ремесло (осадные машины) с КС 20. Однако восстановление одной катапульты займет 1d6 часов, поэтому орудия могут не успеть отремонтировать до утренней атаки. Уничтоженные катапульты перед сражением восстановить не удастся.

Орки не будут преследовать бегущего противника на расстояние дальше, чем 45 метров (150 футов) от огневых позиций.

Корректировка столкновения: В случае персонажей 4-го уровня уберите отделение огров.

В случае группы 8-го уровня замените огров на огров-громил (стр. 146) и расположите патрули орков неподалеку от позиций катапульт, на земляном валу, с закрепленной на них парой *баллист молнии*.

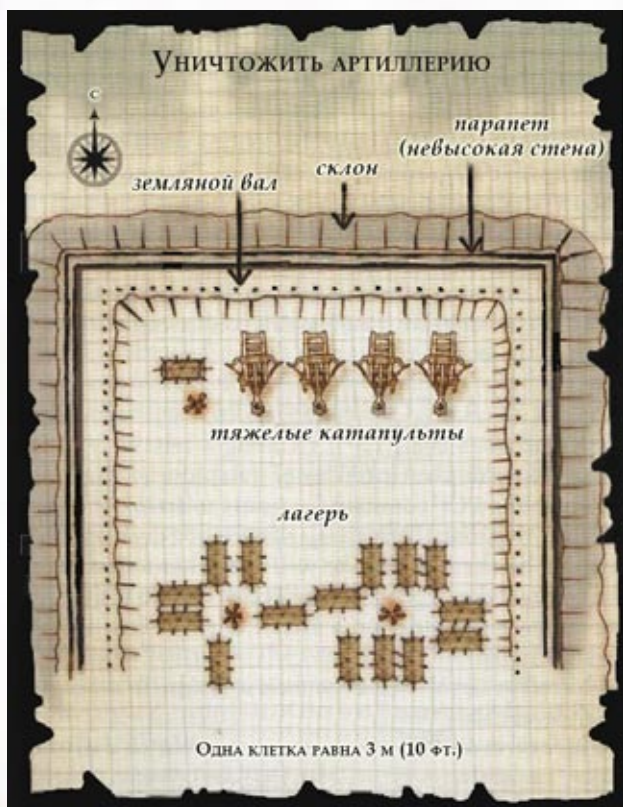
ОБМЕН ВОЕННОПЛЕННЫМИ (6-й)

Похитители требуют выкуп за принца, которого взяли в плен во время последнего набега. Помимо сундука с 10 000 золотых монет они требуют произвести обмен военнопленными. По словам королевы, ИП – единственные, кому она может доверить выполнение этого задания. Она просит их доставить в целости и сохранности выкуп и пленного – непокорного огра-мага – к месту встречи, на просеку в двух днях езды через соседний лес.

Если ИП считают, что засада их ожидает на месте встречи, то они заблуждаются. Засада происходит в первую же ночь. Как только ИП располагаются на ночлег, на них нападают огры и гноллы.

Уровень персонажа: Это столкновение разработано для персонажей 6-го уровня.

Задачи: *Основная:* Доставить принца на дружественную территорию.





Дополнительная: Благополучно довести огра-мага до места встречи.

Союзники: Чтобы помочь в охране пленного и золота, королева предоставляет в качестве дополнительного эскорта своих элитных стражей.

- 4 человека – элитных солдат (стр. 143)

Противник: Засада состоит из огров и гноллов во главе с огр-громилой.

- 1 огр-громила (стр. 1 __)
- 3 огра (Справочник Монстров, стр. 1 __)
- 6 гноллов (Справочник Монстров, стр. __)

Особенности местности: Засада устроена на небольшой поляне в лиственном лесу. Нападения происходят ночью. Костер ИП, если он один, дает освещение радиусом в 6 метров (20 футов). Персонажи с обычным зрением видят не дальше границы света. Персонажи, обладающие зрением при низком освещении, видят на 6 метров (20 футов) дальше границы света. Персонажи, обладающие темновидением, во время столкновения видят на 18 метров (60 футов) вне зависимости от того, где они находятся.

Тактика: Гноллы и огры врываются в лагерь и нападают на ИП и элитный отряд эскорта, в то время как их лидер – огр-варвар – пытается подкрасться и освободить огра-мага. Огр-маг не в форме и не может сражаться, поэтому, если его освободят, он просто пытается сбежать. В том случае, если стоящие на страже ИП сделают успешную встречную проверку Прислушивания (против сделанной противником проверки Бесшумного Передвижения), они получают 2 раунда на подготовку к атаке. Персонажи, сделавшие успешную встречную проверку Отслеживания (против сделанной противником проверки Скрытности), получают один раунд на подготовку к атаке.

Последствия: Если ИП побеждают огров и гноллов, не потеряв при этом пленного огра-мага, они могут осуществить обмен военнопленными, как запланировано. Обмен пройдет без помех (огры напуганы мастерством группы).

Если во время нападения огр-маг или сундук с золотом (или и то, и другое) будут потеряны, ИП могут попытаться их вернуть. Также они могут попытаться спасти принца самостоятельно. В случае, если они выбирают последний вариант, см. Доставить их живыми! (стр. __), при необходимости откорректировав его под вашу группу.

Корректировка столкновения: Засада против группы 4-го уровня с 2 элитными солдатами – 2 огра и 6 гноллов.

Засада против группы 8-го уровня с 4 элитными солдатами и человеком – майором снайпером (стр. 143) – 1 огр-маг (Справочник Монстров, стр. __), 3 огра-громилы и 6 огров.

ОТРЕЗАННЫЕ ОТ ОСНОВНЫХ СИЛ (8-И)

ИП находятся в составе передового разведывательного отряда, состоящего из рядовых, лучников и разведчиков, когда лавина или что-либо другое отрывает их от основных сил. При помощи заклинивания послание ИП узнают, что армия пойдет обходным путем и встретится с ними через два дня. Тем временем, лич, командир Легиона Нежити, обнаруживает местонахождение передового отряда и отправляет ему навстречу ударную группу упырей и пугал. Если эта атака терпит неудачу, то, чтобы покончить с незваными гостями, лич отправляет орду нежити под предводительством жрецов Нерулла.

Уровень персонажа: Это столкновение разработано для группы персонажей 8-го уровня.

Задачи: *Основная:* Отразить атаки орды нежити.

Дополнительная: До воссоединения с основными силами сохранить, по меньшей мере, половину войск.

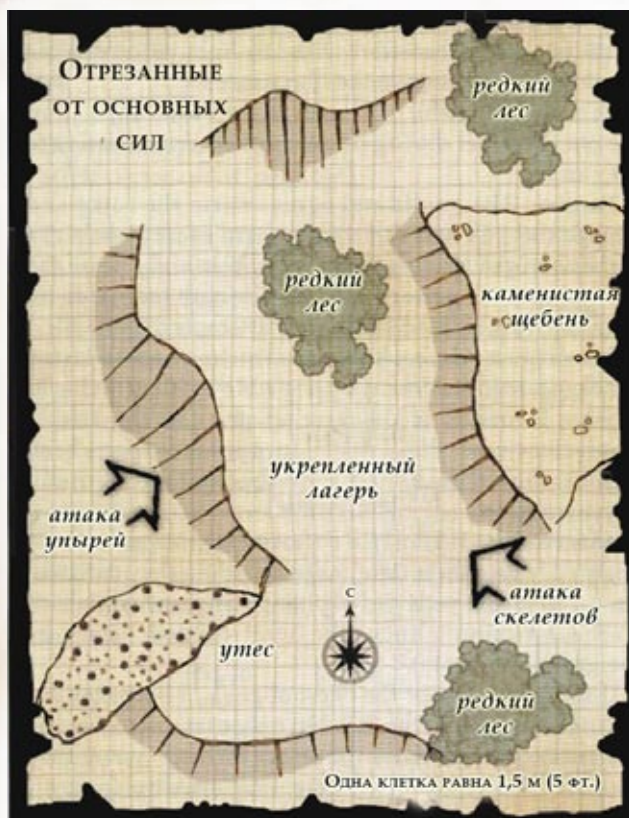
Союзники: Передовой отряд – взвод, состоящий из разведывательного отделения эльфов – командос со своим сержантом, отделения людей – солдат и отделения людей – снайперов. Каждое отделение людей возглавляет сержант и пара жрецов капралов.

- 1 эльф – командос, сержант (см. Эльф - командос, стр. 146; изменить на рейнджер 3-го уровня)

- 2 человека – солдаты, сержанты (стр. 142)
- 4 человека – жрецы, капралы (стр. 142)
- 20 людей – снайперы (стр. 142)
- 20 людей – солдаты (стр. 142)
- 10 эльфов – командос (стр. 146)

Противник: Первый контакт с противником происходит в первую же ночь, когда силы атакуют отряд гулов и гхастов. Следующая атака уже более организована – это взвод скелетов и зомби во главе с несколькими жрецами Нерулла, которых сопровождает отделение ударного отряда умертвий.

- 3 гхаста (Справочник Монстров, стр. __)
- 12 упырей (Справочник Монстров, стр. __)
- 1 человек – жрец Нерулла, полковник (стр. __)



- 3 человека – жрецы Нерулла, лейтенанты (стр. 151)
- 50 скелетов людей-воинов, разделенных на 2 отделения по 25 (*Справочник Монстров*, стр. 226)
- 12 зомби людей-обывателей (*Справочник Монстров*, стр. ____)
- 5 упырей (*Справочник Монстров*, стр. 2__)

Особенности местности: Ландшафт – горная местность и редколесье, без каких-либо других особенностей местности. В первый день у союзнических сил есть несколько часов на то, чтобы вырыть рвы или сделать другие укрепления; остальные работы могут быть проведены в течение второго дня, до подхода войск нежити.

Тактика: Упыри и пугала атакуют ближайших живых противников. Если противник пал, то есть 50% шанс того, что находящийся в смежной клетке упырь, которого никто не атакует, остановится и будет есть (каждый раунд нанося автоматическое повреждение).

Во второй волне атаки жрецы Нерулла поддерживают нежить, предотвращая попытки изгнания. Вступая в бой, в наиболее горячих участках неруллиты сначала активируют заклинание *осквернить*, а затем – *молитва*. В это время жрец – полковник разыскивает ИП, активируя на них заклинания *нечестивая болезнь* и *удар пламени* и, перед тем как вступить в рукопашный бой, *яд* и *уничтожить живое*. Умертвляя пытаются красться вдоль флангов, выдергивая выбившихся из строя или находящихся в первых рядах. Тем самым они поддерживают собственное количество и создают потомство из своих жертв. Когда их становится десять или больше, они начинают искать жрецов, пытаясь уничтожить любой источник позитивной энергии.

Последствия: Основные силы союзников начнут

прибывать поздним утром следующего дня и присоединяться к выжившим. О войсках Немертвого Легиона можно расспросить любых взятых в плен жрецов. Некоторые из раненых все еще могут умереть от лихорадки упыря (см. *Справочник Монстров*, стр. ____), если их раны не обработать. Если не приняты необходимые меры, любой из похороненных может быть поднят неруллитами как зомби или скелет.

Корректировка столкновения: В случае группы персонажей 6-го уровня, уберите пугал и жреца – полковника, а также уменьшите количество умертвий с 5 до 2.

В случае группы персонажей 10-го уровня, замените отряд пугал и упырей на четырех умертвий. Вторая волна: добавьте человека по имени Басараб Войвод (стр. 151), правую руку лича; замените одно из отделений скелетов отделением скелетов волков, а отделение зомби – отделением 6 зомби огров (см. *Справочник Монстров*, стр. 267).

УНИЧТОЖИТЬ ТРЕБУЧЕТ (8-й)

В самом разгаре генеральное сражение за замок герцога. Орда построила требучет и обстреливает стены замка огромными камнями. Войска герцога щедро осыпают врагов горящими стрелами, отправляя одну огненную волну за другой, что полностью блокирует действия орды. Но только ИП могут разрушить огромную катапульту прежде, чем та пробьет брешь в стене башни и орда прорвется вовнутрь.

Уровень персонажа: Это столкновение разработано для персонажей 8-го уровня.

Союзники: ИП прибывают с подкреплением – батальоном королевского полка. Чтобы помочь ИП добраться до требучета, генерал отдает им под командование отделение элитной пехоты. В это время остальные войска атакуют орду.

- 8 человек – элитные солдаты (стр. 14_)
- 2 человека – жрецы, лейтенанты (стр. 14_)

Противник: Чтобы добраться до требучета, группе необходимо сразиться с отделением защиты, а затем – с орудийным расчетом. Чтобы уничтожить требучет, нужно нанести ему 200 очков повреждения.

Отделение:

- 8 медвежатников (*Справочник Монстров*, стр. ____)
- 8 огров (*Справочник Монстров*, стр. ____)
- 2 ога-громилы (стр. ____)

Расчет требучета:

- 4 медвежатника (*Справочник Монстров*, стр. ____)
- 2 ога (*Справочник Монстров*, стр. ____)
- 2 ога-громилы (стр. 14_)

Особенности местности: Местность вокруг замка герцога – холмистые поля с зарослями деревьев. Между позициями батальона и орды находится текущая с дальних холмов река.

Тактика: Большая часть армии гоблиноидов сражается с войсками генерала, в то время как ИП и отделение элитной пехоты пытается прорваться к требучету. Альтернативный вариант, для своей атаки ИП могут использовать незаметность, если придут ночью или решать дожидаться темноты. Генерал будет против ожидания, к тому же существует

5% совокупный шанс за каждый час ожидания, что требучет пробьет брешь в стенах замка до наступления темноты.

Защищая требучет, защитники будут сражаться до последнего. Если войска генерала начнут отступать, на помощь в защите требучета может подойти большее количество отделений.

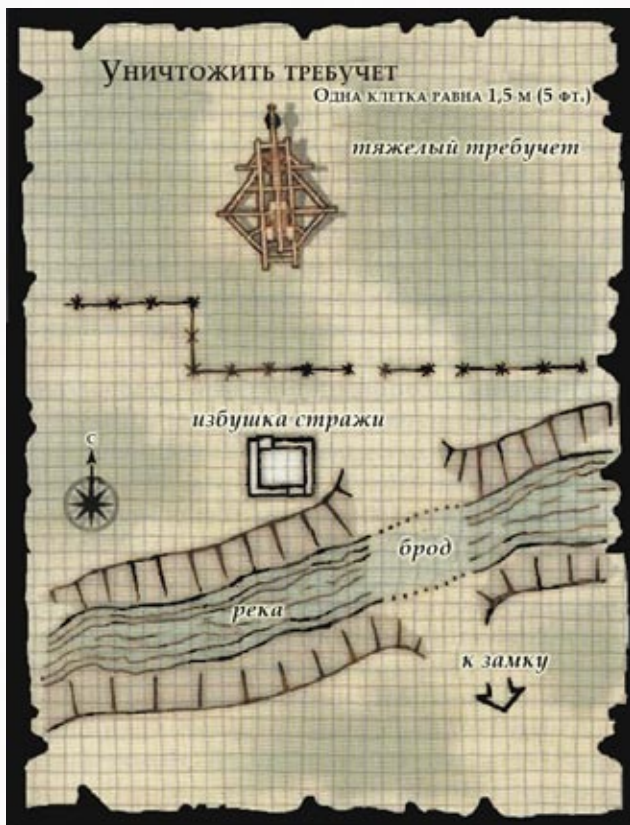
Последствия: Если группе удастся уничтожить требучет, после она может помочь генералу обратиться в бегство оставшиеся силы противника (при помощи солдат герцога, которые смогут сделать вылазку из замка, как только угроза стенам будет устранена).

Если ИП постигнет неудача, требучет пробьет брешь в стене крепости, после чего орда хлынет в нее, уничтожая защитников, весьма быстро возьмет крепость и захватит в плен самого герцога. Генерал будет вынужден отвести войска, и герцога надо будет выкупить (см. ниже «Доставить их живыми!», при необходимости откорректировав его). Альтернативный вариант: ИП могут поговорить с генералом о том, чтобы он позволил им попробовать вернуть замок при помощи хитрости – использовать потайной ход, который находится в небольшой роще, и проникнуть в захваченный замок.

Корректировка столкновения: В случае группы 2-го уровня, генерал предоставляет небольшое отделение пехоты, состоящее из 5 человек – рядовых (стр. 142) и жреца, капрала (стр. 142).

Вражеская орда защищает легкий мангонел, для уничтожения которого необходимо нанести ему 100 очков повреждений.

Защитники: 6 гоблинов (*Справочник Монстров*, стр. ____), 6 хобгоблинов (*Справочник Монстров*, стр. ____), 2 медвежатника (*Справочник Монстров*, стр. ____).



Расчет мангонела: 2 хобгоблина (*Справочник Монстров*, стр. ____), 1 медвежатник (*Справочник Монстров*, стр. ____);

В случае группы 5-го уровня, генерал предоставляет небольшое отделение элитной пехоты: 5 человек – элитных солдат (стр. 143) и жреца лейтенанта 4-го уровня (стр. 142).

Противник защищает тяжелый мангонел, для уничтожения которого необходимо нанести ему 150 очков повреждений.

Защитники: 8 медвежатников (*Справочник Монстров*, стр. ____) и 4 огра (*Справочник Монстров*, стр. ____).

Расчет мангонела: 4 огра (*Справочник Монстров*, стр. ____) и огр-громила (стр. ____)

В случае группы 5-го уровня, генерал предоставляет небольшой элитный офицерский отряд, собранный из его лучших людей: 5 человек – снайперов, майоров (стр. 14_) и 1 солдата, полковника (стр. 14_).

Противник защищает огромный требучет, для уничтожения которого необходимо нанести ему 300 очков повреждений.

Отделение: 10 огров (*Справочник Монстров*, стр. ____), 4 огра-громилы (стр. ____), 2 огра-мага (*Справочник Монстров*, стр. ____).

Расчет огромного требучета: 8 огров (*Справочник Монстров*, стр. ____) и 3 огра-громилы (стр. ____).

ДОСТАВИТЬ ИХ ЖИВЫМИ! (Ю-Й)

Разведка доложила, что герцог и некоторое количество военнопленных удерживаются во временном лагере противника. Лагерь расположен в холмах на противоположной стороне соседнего леса. Предполагается, что герцога скоро должны перевести в более надежное место. Именно поэтому ИП должны действовать сейчас, если они хотят его спасти. Чтобы подтолкнуть ИП на выполнение задания, сообщите им о том, что в то время, когда герцога взяли в плен, с ним находился родной брат (или сестра) одного из ИП.

Уровень персонажа: Это столкновение разработано для персонажей 10-го уровня.

Задачи: *Основная:* Спасти принца и других высокопоставленных пленников.

Дополнительная: Спасти всех пленников и, насколько это возможно, уничтожить вражеский лагерь.

Союзники: В этом задании важна незаметность, поэтому в лагерь для военнопленных ИП сопровождает лишь одно подразделение элитной охраны.

• 6 человек – элитные солдаты (стр. 14_)

Противник: Лагерь военнопленных выглядит следующим образом: 3 здания 9 на 18 м (30 на 60) футов расположены в форме треугольника, внутри которого находятся 3 хижины 3х3 м (10 на 10 футов). Два здания практически пустуют, в них есть несколько коек и стол в центре. Третье здание разделено на комнаты: спальня с четырьмя койками и столом, комната с убранством побagate и кабинет.

• 12 гноллов (*Справочник Монстров*, стр. ____)
• 8 огров (*Справочник Монстров*, стр. ____)
• 5 огров-громил (стр. ____)

- 1 огр-маг (*Справочник Монстров*, стр. ____)

Территорию вокруг лагеря постоянно патрулируют 6 гноллов, передвигающихся парами. Помимо этого, небольшие хижины постоянно охраняются двумя ограми и одним огром-громилой. Остальные силы отдыхают в трех больших зданиях. Половина из них спит, а вторая половина либо ест, либо отдыхает. Огр-маг находится или снаружи, или внутри кабинета днем. Днём огр-маг или отлучается по делам, или сидит в своём кабинете, а ночью спит в спальне.

Особенности местности: Чтобы дойти до лагеря, расположенного на равнине в холмах, потребуется, грубо говоря, пол дня. Как и описывалось выше, он разбит на плоской открытой местности. Холмы, возвышающиеся над равниной, практически лысые: кое-где торчат камни и кусты, занимающие около 30 м (100 футов) прилегающей к лагерю территории. Местность на расстоянии 30 м (100 футов) усеяна мелкими группами деревьев, кустарников и обнажившимися участками горной породы. Расстояние до самого высокого холма составляет 45 м (150 футов), а его высота всего 15 м (50 футов).

Тактика: Если ИП не обнаружили на подходе к лагерю, они могут выяснить указанный выше распорядок дня охраны, наблюдая за лагерем в течение нескольких часов. Позвольте ИП каждый час делать проверку по Мудрости с КС 15 (бонус +2 за час наблюдения). Заклинания ворожбы такие как *ясноты* или *ясновидение* также помогут ИП выяснить количество личного состава лагеря и его внутренний распорядок.

Однако каждый час, который ИП проводят в холмах над лагерем, все стражи делают проверки. Отслеживания и могут заметить персонажей. Если ИП замечены, поднимается тревога, и все активные стражи начинают действовать. Через один раунд

после сигнала тревоги к рукопашной схватке присоединяются стражи, обедавшие в казармах. Через два раунда после этого к бою присоединяются и те стражи, которые спали. Во время первой ночной стражи огр-маг ужинает, а во время двух последующих – спит. Если бой развивается не в пользу огров, огры-громилы поджигают хижины и спасаются бегством.

Последствия: В каждой из трех маленьких хижин находится по 2 военнопленных. Если ИП доберутся до хижин, не подняв тревоги, им нужно будет потратить одно действие передвижения, чтобы отодвинуть засов. У пленников 0 хит-пойнтов, поэтому они могут совершать лишь единичные действия, пока не будут исцелены. Если огры подожгут хижины, у ИП будет 5 раундов на то, чтобы открыть хижины и вывести пленных прежде, чем они умрут от высокой температуры и удушья.

Если ИП проигрывают бой, их могут избить до 0 хит-пойнтов и запереть в хижинах с другими военнопленными. У них будет два дня на то, чтобы попытаться сбежать – после их переведут в главную деревню огров.

Корректировка столкновения: В случае группы 7-го уровня, сопровождаемой 4 людьми – элитными солдатами (стр. 143), в лагере находятся следующие противники (половина из них всегда находится на страже): 12 орков (*Справочник Монстров*, стр. ____), 8 гноллов (*Справочник Монстров*, стр. ____), 4 огра (*Справочник Монстров*, стр. ____), 2 огра-громилы (стр. ____).

В случае группы 13-го уровня, сопровождаемой 4 элитными стражами, майорами (воины 7-го уровня; используйте образец Человек – снайпер, майор на стр. ____), в лагере находятся следующие противники (половина из них всегда находится на страже): 12 огров (*Справочник Монстров*, стр. ____), 8 огров-громил (стр. ____), 4 огра-мага (*Справочник Монстров*, стр. ____), 1 тролль – охотник (*Справочник Монстров*, стр. ____).

«ЦАРЬ ГОРЫ» (10-й)

Со скалистого холмика, окруженного войсками противника, несколько холмовых великанов швыряют камни в поле боя. ИП должны взять высоту и удерживать ее от последующих нападений во время наступления основных сил.

Уровень персонажа: Это столкновение разработано для персонажей 10-го уровня.

Задачи: Основная: Взять высоту.

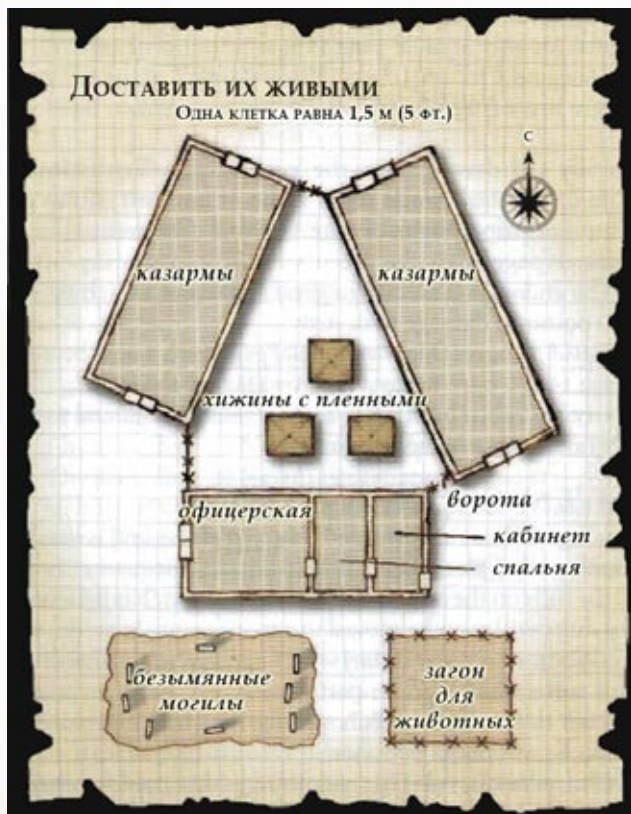
Дополнительная: Удерживать ее от атак троллей, огров-громил и огненных великанов.

Союзники: ИП хочет сопровождать отделение дварфов – берсеркеров. Армейский маг может применить палочку полета на берсеркеров и любых ИП, если им это нужно.

- 10 дварфов – берсеркеров (стр. 14)

Противник: Отделение холмовых великанов располагается на холме и швыряет камни в развернувшееся ниже сражение. Великанов сопровождает отделение огров-громил, которые подбадривают их и делают ставки на самый дальний бросок.

Если великаны падают, это заметит расположенное неподалеку отделение троллей и начнет подниматься на высоту. Если атака троллей будет отражена, то



высоту попытаются вернуть два огненных великана с отделением огров-громил каждый.

- 4 холмовых великана (*Справочник Монстров*, стр. ____)

- 5 огров-громил (стр. 14)

- 10 троллей (*Справочник Монстров*, стр. ____)

- 2 огненных великана - солдаты (стр. ____)

- 10 огров-громил (стр. ____)

Особенности местности: С трех сторон у холма крутые склоны, а со стороны нападения – 9-метровая (30 футов) отвесная стена. Склоны заканчиваются куполообразной вершиной радиусом в 9 метров (30 футов). Расположенные у основания холма шипы следует воспринимать как колючую проволоку (см. стр. ____), которая представляет опасность при осуществлении стремительных и обычных атак снизу.

Тактика: Если ИП и дварфы не скрыты *невидимостью* или подобным магическим эффектом, то холмовые великаны замечают их на расстоянии 45 метров (150 футов). Великаны начинают швырять в летящих камни, а когда они приближаются – переходят в рукопашную. Огры-громилы также участвуют в бою.

Когда атакуют тролли, они продвигаются наверх через колючую проволоку, не задумываясь о возможном повреждении от шипов, и дико бросаются в бой. Некоторые из них могут попытаться схватить летящего противника и спрыгнуть с ним со скалы, тем самым нанося повреждение от падения и себе и летящему.

Огненные великаны и их огры-громилы более осторожны – приближаясь к вершине холма, они движутся с половинной скоростью. Дварфы – берсеркеры бесстрашны, они не побегут и будут сражаться до последнего.

Последствия: Сражение внизу продолжается. Когда высота будет захвачена, союзники ИП смогут продолжить наступление. Если ИП удастся победить огненных великанов, вражеские силы прекратят попытки вернуть высоту. Если ИП отступят, не победив огненных великанов, они обеспечат своим союзникам короткую передышку, но вражеские силы скоро вновь вернут высоту и откроют огонь.

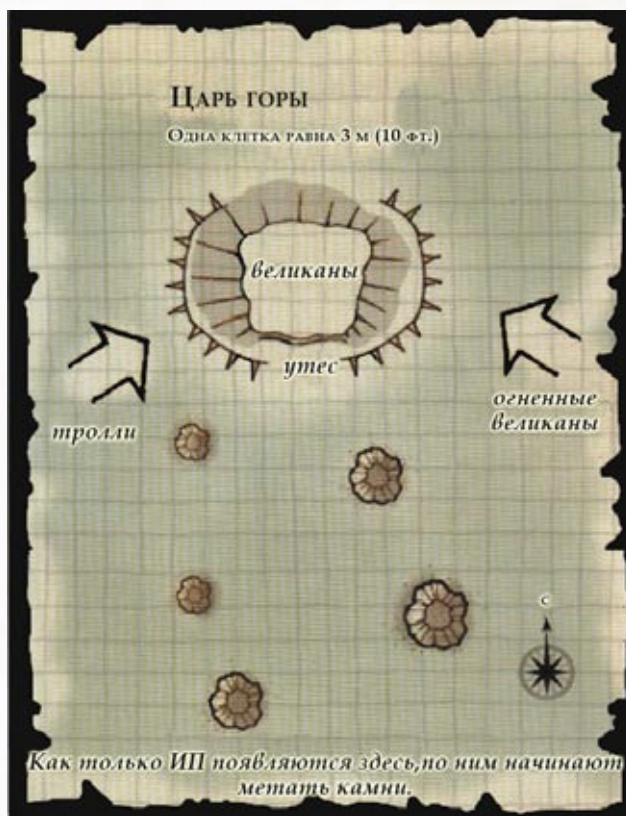
Корректировка Оп: -10% (использование магии).

Корректировка столкновения: В случае группы 8-го уровня, замените огров-громил на обычных огров, уменьшите число холмовых великанов до двух и используйте только одного огненного великана.

В случае группы 12-го уровня, замените холмовых великанов на холмовых великанов-громил (стр. 147), а вместо обычных огненных великанов используйте огненных великанов - солдат (стр. 147).

Особые войска

Нижеописанные войска созданы из готовых блоков из приложения к этой книге и общих правил Д&Д. Они созданы для показа разнообразия врагов, с которыми ИП могут встретиться на поле боя, и к тому же ИП без труда может вставить их в любую свою уже начатую кампанию.



АРМИЯ ПРИРОДНОГО ГНЕВА

Война может разрушать природу. Луга вытаптываются пехотой, а леса срубаются для создания осадных орудий. Фрейнтин, друид, считающий себя надзирателем и защитником лесов, пытается защитить лес от вторжения, увеличивая подлесок и всячески затрудняя передвижение между деревьев. Но войска все равно срубали и жгли деревья, и Фрейнтин понял, что для предотвращения дальнейшего уничтожения лесов врагов нужно отпугнуть силой.

Друид обратился к обитателям леса в поисках добровольцев, согласных вступить в Гнев Природы, армию леса, и создал войско средней силы, способное отбросить незваных гостей. Большую часть Гнева Природы составляют воины из племен людоящеров, с поддержкой из лучников-кентавров. Благородные единороги составляют кавалерию, а трианты поднимают в бой оживленные деревья, а также шаркающие кучи. Несмотря на то, что друид может использовать магию для сбора информации о лесных существах и самом лесу, в Гневе Природы есть гигантские орлы, помогающие кентаврам в разведке, а также являющиеся бомбардировщиками. Недавно к ним присоединилась пара дварфов медведе-оборотней, бежавших в лес из своей общины. Медведи-оборотни находятся в хороших отношениях с бурыми медведями и возглавляют их в молниеносных набегах.

Если перед сражением есть время для подготовки, то Фрейнтин поместит ягоды падуба в качестве *огненных семян* в нужные места, а шаркающие кучи укроются в засадах. Посредством *общения с природой* и бдительных гигантских орлов, Гнев Природы почти всегда знает расположения врагов в пределах и поблизости от леса.



Командование

Урс 12: Фрейнтин и его окружение внимательно наблюдают за сражением, хотя они без колебаний вступят в бой, если понадобятся их умения. Друиду помогает триант и один из вождей людоящеров; поблизости от него обычно прячется шаркающая куча. В бою Фрейнтин использует *призыв молнии* для уничтожения врагов и подбадривания своих куч, в то время как триант оживляет деревья посреди врагов. Капитан людоящеров защищает Фрейнтина, всегда держась поблизости и занимаясь теми, кто угрожает друиду. В большой переделке капитан людоящеров призывает на помощь своих собратьев, взвод из 10 пехотинцев людоящеров, ведомых лейтенантом на 1d6 раундов.

Фрейнтин, друид Обад-Хая: 75 хп; страница 144.

Капитан людоящеров: 77 хп; страница 150.

Блуждающая насыпь: 60 хп; *Справочник Монстров*, страница 222.

Триант: 70 хп; *Справочник Монстров*, страница 245.

Пехота людоящеров (10): у каждого по 11хп; *Справочник Монстров*, страница 169.

Лейтенант людоящеров: 49 хп; страница 150.

Разведка

Урс 9: Гнев Природы патрулирует лес взводом кентавров, а гигантские орлы кружат в небе, высматривая вражеские силы. Если кентавров не превосходят силами, то они окружают врага, стреляя каждый раунд, одновременно с этим сохраняя дистанцию. Орлы замечают любую подобную схватку, и спустя 1d4+2 раунда с неба начинают сыпаться большие камни. Орлы могут находить и носить камни и де-

ревья, весящие от 90 до 135 кг (200 до 300 фунтов) и скидывать их с высоты 30 м (100 футов), причиняя до 10d6 единиц урона; смотрите правила бомбардировки с воздуха в Главе 4. Гигантскому орлу требуется 1d4 раундов для нахождения нового снаряда, 1 раунд для его поднятия и 1 раунд для занесения его над нужным местом, поэтому каждый орел может предпринимать попытку бомбардировки с воздуха каждые 1d4+2 раунда.

Взвод кентавров разведчиков (5): у каждого по 26 хп; *Справочник Монстров*, страница 32.

Гигантский орел-бомбардировщик (3): у каждого по 26 хп; *Справочник Монстров*, страница 93.

Ударные войска

Урс 7 или 8: В начале сражения на переднем краю сражаются воины людоящеров, возглавляемые лейтенантом, подчиненным вождю. Они начинают сражение, выпуская один или два обстрела метательными копьями, после чего они стремительно атакуют дубинками и когтями. В болотистой местности они могут попытаться скрыться в трясине, ошарашивая последующей атакой врагов. Некоторым отрядам пехоты людоящеров помогают блуждающие насыпи, или их могут позвать в напряженной ситуации. В таких случаях блуждающие насыпи приходят за 1d6+1 раунд.

Пехота людоящеров (10): у каждого по 11 хп; *Справочник Монстров*, страница 169.

Лейтенант людоящеров: 49 хп; страница 150.

Шаркающая куча: 60 хп; *Справочник Монстров*, страница 222.

Резерв

Урс 8: Единороги с самого начала находятся в резерве, а Фрейнтин смотрит, где они лучше всего смо-

гут помочь. Их скорость позволяет им быстро примкнуть к сражению, и если опасный враг или группа врагов обнаружит их раньше времени, то Фрейнтин приказывает единорогам телепортироваться туда, откуда они смогут нанести опустошающую стремительную атаку. Кроме всего прочего, они могут помогать раненым дружественным войскам, телепортируясь в середину сражения и используя свою лечащую магию.

Единороги (6): у каждого по 42 хп; *Справочник Монстров*, страница 249.

Сокрушающий отряд

Урс 9: Медведе-оборотни и их медведи собираются формируют сильный и подвижный ударный отряд. Те, кому не повезет столкнуться с ними, будут смяты превосходящей силой и яростью оборотней. Медведе-оборотни обычно нападают, находясь в облике гибрида. Их тактика прямолинейна: они направляются к своей цели, уничтожая все на своем пути. Если обычных медведей ранят так сильно, что у них останется четверть или меньше хит-поинтов, то отряд отступит, а медведе-оборотни будут их прикрывать.

Бурые медведи (3): у каждого 51 хп; *Справочник Монстров*, страница 269.

Медведе-оборотни, воины дварфов (2): у каждого по 32 хп; страница 146.

ЛЕГИОН НЕЖИТИ ПЕЛАРХА

Много веков тому назад жрец Пеларх заключил договор с силами смерти и зла, превратившись в лича в обмен на то, что он будет нести смерть и разрушение в этот мир. Долгие годы он планировал грядущие сражения. Сейчас он решил, что пришло его время, и он поднял орды нежити, ведя их в войну.

Первая победа Пеларха произошла не на поле боя; это было сражение с одним-единственным человеком. Басараб Воивода был благородным паладином, потерявшим свою семью, будучи на войне в далеком краю. За десять лет Пеларх медленно развратил паладина, склонив его к пути Темного Стража. После того как лич заполучил полевого генерала, он начал собирать армию, рекрутируя жрецов Нерула. Первым нападением легиона был захват ониксовой шахты, в которой шахтеры-нежить продолжили добывать оникс, необходимый для оживления большого количества зомби и скелетов. В конечном счете Пеларх смог созвать под свои знамена нежить-добровольцев; он очень рад таким существам, потому что они могут создавать дополнительные отродья.

Сейчас толпы нежити, возглавляемые нерули-тами, направляются в битвы. Скелеты и зомби составляют основу армии, а низкоуровневые жрецы выполняют роль командиров. Жрецы лейтенанты используют заклинания *анимировать легион* (смотрите страницу 1 __) для временного оживления павших врагов и призыва негативной энергии для лечения нежити. Умертвия могут быстро изменить ход всей битвы, создавая порождения из павших врагов, увеличивая свое количество, а группы пугал и упырей более неуловимы и служат ударными отрядами. После каждого сражения Легион Нежити Пеларха становится только больше, и если его когда-нибудь победят и развеют по ветру, Пеларх снова соберется

с силами, и веками будет составлять планы по отмщению.

Командование

Урс 16: Пеларху помогают: полевой генерал, темный страж Басараб Воивода и два полковника, жрецы Нерула. Пеларх чрезвычайно терпелив и сдержан, он позволяет ордам нежити сражаться самим; в конце концов, ведь им так легко найти замену. Басараб более беспокоен, и если ему скучно – он устремится в схватку. Если вражеский отряд или индивидуум покажется чрезвычайно сильным, Пеларх pošлет туда одного из своих полковников или Басараба. Лич будет сражаться только в том случае, если нападут непосредственно на него или если он полагает, что Басараб не справится. Однако когда Пеларх все же вступает в бой, он использует самые разрушительные из своих заклинаний, нацеливая на добрых жрецов и магов многочисленные заклинания *разрушение* и используя *ущерб* на воинах и ворах. Пеларх знает, что его физическое тело после «убийства» будет воссоздано заново, поэтому он не боится быть уничтоженным. Басараб сосредотачивает атаки на тех, кто атакует Пеларха, стараясь при возможности провести коварную атаку и способностью поразить добро. Между тем жрецы используют заклинания для увеличения своего Класса Доспеха и способности сражаться, а затем устремляются в бой. Они могут использовать заклинания *причинить* на лича, но не будут лечить друг друга, потому что смерть для них – это победа.

Пеларх, Человек лич жрец 13 уровня: 90 хп; страница 151.

Басараб Воивода, Темный Страж: 98 хп; страница 151.

Полковник, жрец Нерула (2): 57 хп; страница 151.

Ударные войска

Урс 7: Легион Нежити возглавляется стаяй умертвий. Иногда они перемещаются в середине орды скелетов, но предпочитают перемещаться впереди войск, стараясь скрыться до подхода к врагам в упор. Если они смогут застать врасплох группу солдат, многих из них они смогут убить очень быстро. За несколько минут поверженные враги снова восстановятся как умертвия; так легион нежити увеличивает силу в десятки раз. После этого большие группы разделяются на маленькие отряды, чтобы быстрее сеять смерть среди врагов.

Отряд умертвий (4): у каждого по 26 хп; *Справочник Монстров*, страница 255.

Сокрушающий отряд

Урс 8: Пеларх знает, что стая упырей может быстро деморализовать врага, потому что они распространяют болезнь среди жертв. Для распространения лихорадки упырям приказано ранить как можно больше врагов, не стараясь убивать их. Естественно, большинство упырей остановятся и перекусят, если им представится такая возможность, поэтому приказы иногда игнорируются, но упыри все равно очень эффективны как сокрушающий отряд. В бою упыри направляются к ближайшему врагу, а пугала пытаются вывести из строя волшебников и тех, кого легко парализовать. Благодаря выполнению приказов упыри в 50% случаев оставляют павших врагов

и не пожирают их, а пугала будут игнорировать парализованных и павших существ до конца боя. После выполнения задания пугала иногда заберут наиболее вкусненьких врагов и сожрут их позже.

Упыри (12): у каждого по 13 хп; *Справочник Монстров*, страница 119.

Пугала (3): у каждого по 29 хп; *Справочник Монстров*, страница 119.

Пехота

Урс 7: Сущность Легиона Нежити составляют орды скелетов и зомби. Все отряды скелетов и зомби обслуживаются лейтенантами нерулитами, управляющими этой бессмысленной толпой. Жрецы обычно подстрекают нежить попытками подчинения нежити, когда войска приближаются к врагу, а затем пытаются удержать отряд единым целым так долго, пока это возможно, иногда используя заклинания для поражения врагов. Скелеты и зомби неразумны и легко заменимы, а жрецы нет, и потому могут сбегать, если дела идут плохо, прикрываясь скелетами и зомби. Некоторые отряды маршируют под знаменами нежити (смотрите на странице 1__).

Лейтенант жрец Нерула: 36 хп; страница 151.

Скелеты людей обывателей (25) или зомби (12): смотрите *Справочник Монстров*, страницы 226 и 266.

ОРДА ТАНАР'РИ

Армия демонов — это страшное зрелище, и мало кто сможет устоять на их пути. К счастью войска демонов редко приходят на Материальный План. На Внешних Планах орды танар'ри могут сражаться с

войсками небожителей и отрядами дьяволов. Сражения могут проходить на любом из Внешних Планов, и на Адских Полях сражений Ахерона издавна ведется вековая война. Обычно орды танар'ри возглавляются марилитами; балор управляет многочисленными ордами в больших сражениях. Хаотические склонности демонов не позволяют создать обширную командную структуру под руководством одного лидера.

Орда танар'ри, представленная здесь, состоит в основном из дретчей, подталкиваемых на врага крупными хезроу. Командир марилит открыто наблюдает за сражением, посылая с воздуха стаи воров и отряды бабау туда, где они смогут принести максимальную пользу.

Орды танар'ри очень далеки от однообразия: две разные орды могут вообще не иметь ничего общего кроме склонности к смерти и разрушению. Иногда орды возглавляют налфешни и глабрезу. В самых сильных ордах вместо дретчей служат хезроу.

Командование

Урс 17: Командиром этой орды является марилит. Она никому не доверяет, и не желает иметь телохранителей и войска в резерве, потому что лучше всего всех демонов сразу же послать на передовую. Любое сражение с марилит, если только она не была застана врасплох, будет начато ею, потому что она использует способность *неограниченный телепорт*. В трудной ситуации она попытается призвать глабрезу или налфешни для уничтожения врагов, но она не любит проявлять подобные признаки слабости.



Марицит: 216 хп; Справочник Монстров, страница 45.

Воздушный взвод

УрС 14: Группа из вроков обеспечивает поддержку с воздуха, нпадая на врагов сверху. Одни вроки пикируют в схватку и атакуют клювами и когтями, а другие предпочитают использовать подобную заклинанию способность телекинез и поднимают 300-фунтовые предметы в воздух и неоднократно сбрасывать их на врагов. После начала сражения группе вроков могут приказать приземлиться за линией врага и начать танец *of ruin*.

Этот удачно названный танец убьет большинство врагов, проделав огромную брешь во вражеском отряде, так что вражеские командиры должны всегда наблюдать за вроками и уничтожать их как можно скорее.

Вроки (6): у каждого по 115 хп; Справочник Монстров, страница 48.

Сокрушающий отряд

УрС 11: Чрезвычайно скрытные, отряды бабау составляют прекрасные сокрушительные отряды. Благодаря способности использовать *неограниченный телепорт* по желанию, бабау могут мгновенно перемещаться в нужное место, вызывать разрушение и бесследно исчезать. Если они не могут телепортироваться, то все равно стараются оставаться незаметными обычными способами. Если они не готовы к сражению, то они уйдут и хорошо подготовятся. Когда они сражаются, они используют выгоду ландшафта и союзников, всегда стараясь провести коварную атаку и располагаясь так, чтобы можно было провести Рассекающий Удар. Бабау обычно посылаются в набеги и террористические акции на героев и лидеров.

Отряд бабау (6): у каждого по 66 хп; Справочник Монстров, страница 40.

Пехота

УрС 12–13: Основной состав орды танар'ри составляют толпы дретчей, а в бой этих жалких существ ведет хезроу. Дретчи несутся вперед, они обычно так сильно напуганы присутствием хезроу, что они иногда забывают остановиться и сразиться, забегая за линию врага (обращайтесь с этим как с попыткой натиска или пробега-ния). Такая тактика приводит к путанице и беспорядку, которые так обожают дретчи. Хезроу идет за ними следом, накладывая *нечестивую болезнь* или *молот хаоса*, пытаясь

пробить брешь в обороне врага. Спустя несколько минут обычно повсюду начинает царить хаос, а демоны начинают атаковать всех, кто в этом месте не является демоном (за исключением хезроу, которые иногда в пылу ярости могут убить и одного или двух дретчей).

Толпа дретчей (10–40): у каждого по 13 хп; *Справочник Монстров*, страница 42.

Хезроу: 138 хп; *Справочник Монстров*, страница 44.

БРИГАДА БААТЕЗУ

Армия дьяволов из Девяти адов Баатора идет строем, разрушая все на своем пути. Бородатые дьяволы идут организованным строем перед толпой лемуров, корнугонов и гелугонов держатся в стороне, а прекрасные эриньез парят в вышине. Управляемая мощь дьявольской Бригады Баатецу стоит того, чтобы ее узреть, но лучше всего это делать с большого расстояния.

Лорды Девяти Кругов и изверги глубин, служащие им, имеют свой взгляд на то, что является идеальной армией. Бригада Баатецу, представленная здесь, является примером одного из таких воинств под командованием архидьявола Бэла. Это войско якобы возглавляется стражем гелугоном, но командование Бригадой осуществляется представителями Бэла – двумя корнугонами. В бою Бригада Баатецу быстра и эффективна, она всегда нападает на сильнейшие места врага, а затем перемещается к следующей сильнейшей точке, и так до тех пор, пока враг не бежит или не будет повержен. Эриньез ведут разведку, иногда стреляя наугад по противнику внизу. Бородатые дьяволы являются головным отрядом, сопровождаемые толпами лемуров. Корнугоны следуют за лемурами, направляясь туда, где проявляется самое сильное сопротивление врага, а сокрушительные отряды быстрого реагирования захватывают ключевые места и поражают вражеское командование.

Командование

УрС 18: Сражения планирует чрезвычайно хитрый гелугон, он же при необходимости вносит коррективы во время схватки. Ему помогает пара корнугонов, никогда не отходящие от него ни на шаг. При столкновении, корнугоны без промедления нападают, в первую очередь концентрируясь на заклинателях.

Тем временем гелугон создает *устойчивый образ* изверга глубин, появляющегося во вспышке огня и с запахом серы, а затем он сам встает между корнугонами, вступая в схватку с врагами при необходимости. Изверги используют свою способность *призвать баатецу* только в крайнем случае, чтобы избежать долгов перед другими дьяволами.

Рогатые дьяволы (Корнугоны) (2): у каждого по 172 хп; *Справочник Монстров*, страница 55.

Ледяной дьявол (Гелугон): 147 хп; *Справочник Монстров*, страница 56.

Разведка

УрС 8 или 12: Крылатые эриньез – это зоркие глаза Бригады Баатецу. Обычно они летают поодиночке, высматривая сильные и слабые места врага, а также все необычное. При столкновении, эриньез в первую очередь пытаются использовать *очаровать чудовище* на противника, и только при неудаче прибегают к нападению с расстояния. Если они окажутся в меньшинстве, то свяжутся телепатически с ближайшим гаматлой, который телепортируется к ним через 1d4 раундов и присоединится к схватке. Если гаматула находится вне пределов действия телепатии, то эриньез используют *неограниченный телепорт*, найдут его и вернутся уже с ним через 1d4+1 раунд.

Эриньез: 85 хп; *Справочник Монстров*, страница 54.

Бородатый дьявол (Гаматула): 126 хп; *Справочник Монстров*, страница 51.

Ударные войска

УрС 11: Ударными войсками бригады служит группа барбазу, нападающая первой. Достигнув врага, они впадают в боевое безумие, стремительно нападая своими глайвами.



Группа бородатых дьяволов (Барбазу) (8): у каждого по 45 хп; *Справочник Монстров*, страница 52.

Сокрушающий отряд

УрС 15: Если от тела отрезать голову, оно умрет. Это и есть кредо сокрушительного отряда Бригады Баатезу. После нахождения вражеского командования разведчиками эриньез, сокрушительный отряд снимается с места и мгновенно телепортируется к врагу. У вражеских командиров действительно будет шок, когда они увидят жутких извергов, появляющихся из ниоткуда, и уничтожающих их войска. Атаку возглавляет гелугон, ведущий группу барбазу. Когда сокрушительный отряд прибывает, он уже знает кто тут командир, и сосредотачивается именно на нем. Осилиты стараются предотвратить побег цели, используя *якорь измерений* и *стену льда*, чтобы отрезать пути к отступлению, и тоже вступают в рукопашную схватку. После уничтожения первой цели сокрушительный отряд сосредотачивается на следующем значительном противнике поблизости, пока эриньез не передадут, что они могут вернуться в командный пункт.

Бородатые дьяволы (Барбазу) (8): у каждого по 45 хп; *Справочник монстров*, страница 52.

Костяные дьяволы (Осилиты) (2): у каждого 95 хп; *Справочник Монстров*, страница 53.

Ледяной дьявол (Гелугон): 147 хп; *Справочник Монстров*, страница 56.

АРМИЯ АЛЬЯНСА

Войска рас, добрых по традиции в этом мире, собрались, чтобы сразиться с силами зла. Армия Альянса состоит в основном из людей, но она дополнена представителями дварфов, эльфов и халфлингов, составляющими особые войска. Генерал Хаус Баллард, возглавляющий этот союз, кроме традиционных солдат, лучников и кавалерии нанял инженеров дварфов, халфлингских наездников и эльфийских диверсантов.

Благодаря разнообразию войск в распоряжении генерала Балларда, он может изменять тактику и приспосабливаться к любому сражению. Армия Альянса может наносить быстрые удары при помощи диверсантов и кавалерии, а может надолго осаждать города, ослабляя защиту артиллерией и саперами. Типичной тактикой является артобстрел и град стрел, после чего в дело вступает пехота. Тяжелая и легкая конница выезжает с флангов, а сокрушительные отряды поддерживают уязвимые места. Конечно, во время сражения и до него выполняются многие другие миссии – набеги на линии снабжения, диверсия вражеских осадных машин и тому подобное. Естественно, присутствие боевых магов и жрецов значительно влияет на исход сражения.

В большинстве случаев представители этой армии будут союзниками ИП. В миссиях ИП группы и взводы Альянса могут помогать, а могут служить фоном сражений. Многие отряды, описанные ниже, могут быть и частями армии противника, противостоящими ИП и их союзникам.

Пехота

Рядовой пехотой армии являются простые воины, если только в войсках нет множества призывников,

но некоторые отряды пехоты лучше вооружены и более опытные. Большая часть войск принимается как регулярная пехота, и они идут в бой с мечами и копьями, в легких доспехах и с деревянными щитами. Профессиональные солдаты обычно принадлежат к классу воинов, и они лучше снаряжены, иногда они даже несут оружие превосходного качества. Также в Армии Альянса служит несколько отрядов элитных солдат, носящих латы и даже магические предметы. Все группы солдат возглавляются более опытными офицерами, а в некоторых осуществляют поддержку жрецы и маги.

УрС 5: Регулярная армия людей, состоящая из воинов 1 уровня, ведомые воином 2 уровня.

Регулярная пехота (10): у каждого по 5 хп; страница 142.

Человеческий солдат (сержант): 22 хп; страница 142.

УрС 9: Группа человеческих солдат, состоящая из воинов 2 уровня и одного жреца 3 уровня, ведомая воином 4 уровня

Человеческие солдаты (10): у каждого по 18 хп; страница 142.

Капрал человек жрец: 23 хп; страница 142.

Элитный солдат человек: 37 хп; страница 143.

УрС 11: Группа элитных солдат человек, состоящая из воинов 4 уровня, двух жрецов 3 уровня и капитана – воина 4 уровня.

Элитные солдаты людей (10): у каждого по 37 хп; страница 143.

Капралы люди жрецы (2): у каждого по 23 хп; страница 142.

Человеческий элитный солдат (капитан): 37 хп; страница 143.

Лучники

Ни одна битва не будет полной без туч стрел в воздухе. По крайней мере, именно так считают лучники Армии Альянса. Большинство лучников, как и пехотинцы, являются воинами, хотя есть более и менее тренированные отряды. Слабо защищенные лучники уязвимы для нападений, поэтому они стараются держаться за пехотой. Опытные солдаты вооружены длинными составными луками, а элитные лучники способны выпускать смертельные залпы. Группы лучников могут объединяться, чтобы выпускать залпы над головами своих союзников.

УрС 5: Группа человеческих лучников, состоящая из воинов 1 уровня, ведомая воином 2 уровня.

Человеческие лучники (10): у каждого по 4 хп; страница 142.

Человеческий снайпер (сержант): 13 хп; смотрите страницу 142.

УрС 9: Группа человеческих снайперов, состоящая из воинов 2 уровня, ведомая воином 4 уровня.

Человеческие снайперы (10): у каждого по 13 хп; смотрите страницу 142.

Человеческий элитный лучник: 30 хп; смотрите страницу 143.

УрС 11: Группа элитных человеческих лучников, состоящая из воинов 4 уровня и капитана воина 4 уровня.

Человеческая элитные лучники (10): у каждого по 30 хп; страница 143.



*Человеческий элитный
лучник (капитан): 30 хп; страница 143.*

Кавалерия

Стремительное нападение кавалерии — это одно из самых разрушительных оружий генерала Балларда. Тяжелая элитная конница без промедлений одолевает огров, сметая их копытами и копьями. Кавалерия стремительно пронесется по врагам, затем она делает круг и снова стремительно нападает. Кавалерия Армии Альянса собирается в группы по четыре, а наиболее разукрашенный из них является капитаном. В сражении все группы выстраиваются в ряд, и создают массивную громадную стремительно несущуюся стену.

Тяжелая кавалерия, описанная ниже, это лишь один пример конницы, доступной Армии Альянса. В некоторых сражениях принимает участие легкая кавалерия, состоящая из воинов 3 уровня на легких боевых конях. Есть и конница, превосходящая по силам тяжелую кавалерию, так называемая святая кавалерия, в которой все всадники — паладины верхов на особых скакунах.

УрС 10: Группа элитной тяжелой человеческой кавалерии, состоящая из воинов 5 уровня верхом на тяжелых боевых конях.

Человеческая элитная кавалерия (4): у каждого по 37 хп; страница 143.

Военный конь, тяжелый (4): у каждого по 30 хп; Справочник Монстров, страница 273.

Группа поддержки

Эльфы, благодаря своим острым глазам и тонкому слуху являются прекрасными разведчиками. Эльфийским диверсантам поручено патрулирование периметра и разведка вражеских позиций. Диверсанты полезны в заданиях, требующих скрытность, а также могут обеспечивать поддержку с расстояния. Обычно группы поддержки состоят из эльфийских рейнджеров, ведомых высокоуровневым капитаном снайпером. В бою рейнджеры стреляют из укрытий в естественной местности, выпуская на врагов смертельный ливень стрел.

УрС 7: Группа эльфийских диверсантов, состоящая из рейнджеров 2 уровня, ведомая рейнджером 5 уровня.

Эльфийские диверсанты (4): у каждого по 14 хп; страница 146.

Капитан эльфийских снайперов: 36 хп; страница 146.

Сокрушающий отряд

В Армии Альянса применяются разнообразные сокрушающие отряды, от диверсантов и компаний приключенцев до нанятых варварских племен. Сокрушающие отряды выполняют множество миссий, включающих захват источников снабжения,

захват ключевых позиций и сражение с вражеским командованием.

Дварфов в Армии Альянса представляют берсеркеры; они обожают одно: безумное устремление в битву против зла. Эти войска бесстрашны и при необходимости будут сражаться до смерти. Одно их присутствие может поднять мораль ближайших войск, но самое эффективное в варварах – это их сноровка всаживания секир во врага.

Урс 12: Группа dwarфов берсеркеров, состоящая из 5 уровней dwarфов.

Дварфы берсеркеры (10): у каждого по 53 хп; страница 146.

Другие войска

Кроме вышеперечисленных отрядов в армии есть инженеры dwarфов, эльфийские боевые маги, халфлинские интенданты, жрецы войны и лечения и многие другие. Используйте статистики НИП, представленные в *Руководстве Мастера Подземелий* (страницы 110–128) для заполнения рядов Армии Альянса.

АРМИЯ ВЕЛИКАНОВ

Во многих землях проходит непрерывающаяся война с великанами. В некоторых случаях великаны просто совершают набеги пару раз за год, но бывает и так, что великаны собирают огромные армии и выступают против цивилизованных земель. Армии великанов, возглавляемые вождями холмовых великанов, ярами морозных великанов или королями огненных великанов, с легкостью расправятся практически с любыми обычными войсками и оборонными укреплениями. Обычно армии великанов состоят из одного вида великанов, но иногда несколько видов злых великанов могут собраться под предводительством харизматичного лидера (например, жрицы облачных великанов) и отправиться нести разруху и гибель ближайшим народам. В таких больших армиях найдется место и для огров и для троллей.

Великаны, представленные в *Справочнике Монстров* (страницы 119–125) могут послужить отправной точкой при создании армии великанов. Сложив классы персонажей с базовым классом великанов, огры смогут бросить вызов ИП даже на высоких уровнях. Великаны, представленные в этой книге, включают громил и солдат. Громилы – это великаны с двумя или тремя уровнями класса варвара, а солдаты – это великаны с парой уровней воина. Смотрите индивидуальную статистику громил огров, громил холмовых великанов и солдат огненных великанов в Приложении II: Примеры солдат.

НАЛЕТЧИКИ ГОБЛИНОВ

Гоблинов можно считать мелкой неприятностью, но целая армия из этих существ – это сила с которой следует считаться. Армии гоблинов обычно формируются, когда племена объединяются для защиты от общего врага.

Самая опасная армия гоблинов – это та, которую ИП недооценивают. Армия, возглавляемая глупым вождем гоблинов может и не пережить сражение, но армия, организованная великим барджем, обученная хобгоблинами и укомплектованная наездни-

ками на варгах, удивит противника своими способностями.

Большинство гоблинов являются простыми воинами в своих армиях, хотя некоторые являются воинами, выполняющими роль разведчиков. Хобгоблины чаще всего являются воинами и рейнджерами (с эльфами или людьми в качестве предпочтительного врага). Для наездников на варгах приводится отдельная статистика на странице 148, а статистику НИП воина со страницы 117 *Руководства Мастера Подземелий* можно использовать для капитанов хобгоблинов.

ОПЫТ НА ПОЛЕ БОЯ

Столкновения на поле боя часто похожи на столкновения в традиционных приключениях D&D. ИП сталкиваются с небольшой вражеской группой, и столкновение закончится, когда одна из сторон убежит или умрет. Если ИП преодолевают трудности столкновения, то они получают опыт, основываясь на Серьезности Вызова всех поверженных существ. Эта система справедлива и для столкновений на поле боя, с небольшими изменениями, отражающими уникальный характер приключений на поле боя.

ЭТО ВЫЗОВ?

Во-первых, скорее всего ИП встретят много врагов, которые поодиночке будут гораздо слабее их. В обычных фэнтезийных сражениях с каждой из сторон участвуют тысячи солдат, многие из которых не будут являться большой проблемой для средне- и высоко-уровневых ИП, даже несмотря на численное превосходство.

Большинство ИП создают приключения, основанные на подземельях и вообще на местах для получения отдельных столкновений, представляющих противников нужной СВ для персонажей. Например, в приключении может быть три тролля у входа в пещеру, в которой находится шесть упырей, и в конце пещеры будет склеп со злым жрецом и двумя охранниками. ИП убеждается, что сложности отдельных комнат не слишком высоки (в склепе находится не высокоуровневый лич) и не слишком низки (пара скелетов в пещере).

Однако в постоянной меняющейся схватке на поле битвы, где у ИП есть огромная свобода передвижения, они часто будут встречать солдат, не способных противостоять им. Награждая опытом за столкновение, помните, что буква «В» в «СВ» означает «Вызов». Другими словами, ИП получают опыт, только если битва была трудна. Если вам придется выпустить на группу из четырех ИП 8-10 существ, проследите за схваткой. Если ИП не получили урона и они не затратили важных ресурсов на преодоление врага, то такая схватка не принесет опыта.

Однако от того, что вы не награждаете опытом за сражения, персонажи не должны расхотеть сражаться с врагом. Приключения на поле боя приносят и другую награду, например победные очки и очки признания. И не надо недооценивать удовлетворение от уничтожения сонмищ врагов. Пока вы даете игрокам возможность найти значимое и серьезное столкновение, они будут время от времени выпускать пар на врагах и похвастаться своей силой. Если

за вашим игровым столом видны улыбки, то свою задачу, как Мастер, вы выполняете хорошо.

ОПЫТ В СТОЛКНОВЕНИЯХ, В КОТОРЫХ ВАМ ПОМОГАЛИ

Еще одна разница между приключениями на поле боя и приключениями в подземельях в количестве подмоги, которую получают ИП. В большинстве подземелий персонажи предоставлены самим себе, они сами ведут исследования и сражаются без чьей либо помощи. Однако на поле боя ИП являются частью большой формации. Если их задание является чрезвычайно важным, то их наверняка будут прикрывать ближайшие лучники и заградительный огонь дружественных катапульти, а в случае чего от вражеских полчищ их спасет стремительная конница. Поддержка от НИП упрощает работу ИП, позволяя им выполнять очень сложные задания. Однако помощь от своих же войск влияет на награду очками опыта за преодоление препятствий.

Так как помощь может приходиться в самых разных формах, ИП должен каждый раз судить и оценивать ситуацию, а не полагаться на какие-либо жесткие правила. В большинстве случаев помощь можно разделить на малую и основательную. Малая помощь уменьшает награду опытом на поле боя на 10%. Основательная помощь уменьшит награду опытом на четверть (или даже больше, по решению ИП). В основном, если помощь ИП дала небольшое преимущество, то она считается малой, а если помощь причинила (или вылечила) значительное количество повреждений, то это основательная помощь. Ниже приводятся некоторые примеры помощи на поле боя:

Малая помощь (–10% ОП)

- Незначительная медицинская помощь (лечение от низкоуровневого жреца или друида)
- Заградительный огонь артиллерии или лучников (град стрел, не дающий противникам продвинуться)
- Магическая или фантастическая высадка (гигантские орлы высаживают ИП за стенами замка)
- Магическое или фантастическое отступление (свиток *телепортации*, использованный войсками)
- Магическое изменение местности (заклинания *опутывания*)

Основательная помощь (–25% ОП и более)

- Серьезная медицинская помощь (жрец среднего уровня, обеспечивший заживляющие или восстановительные способности)
- Помощь от артиллерии или лучников (осадные орудия или *шары огня*, падающие прямо на головы врагов)
- магическое изменение местности, способное повредить врагам (*черные щупальца Эварда*)

Этот список намеренно не включает самую распространенную форму помощи: НИП, сражающиеся плечом к плечу с ИП. Вместо того чтобы бросать кубики для каждого удара, проще объявить все это сражением НИП-против-НИП; как ИП, у вас и так полно забот при отслеживании одних ИП. Когда вы тратите время на описывание взаимодействий двух НИП, то ни один из ИП не находится в центре внимания. Никогда не оставляйте ИП без дела, если это возможно.

Проще просто описать, как НИП действуют во время сражения, уведомляя персонажей об этом каждый раунд (или чаще, если ИП внимательно следят за происходящими событиями). Если ИП стремительно атакуют строй воинства орков совместно с компанией рыцарей людей, вы можете сказать “войско орков колеблется под натиском конницы, и некоторые покинули строй и убежали”. Через несколько раундов вы можете сказать “те немногочисленные орки, что не убежали, сражаются с вами, а за всеми остальными в погоню пустилась кавалерия”.

В конце столкновения или игрового собрания вам нужно оценить союзников ИП. Присутствие дружественных НИП уменьшает количество НИП, которых «победили» ИП по «курсу» 1 СВ за 1 СВ. После этого вычислите опыт персонажей, основываясь уже на уменьшенном количестве НИП. Например, если четыре ИП 5 уровня идут в бой с четырьмя воинами НИП 2 уровня, убивая медвежатников направо и налево, то вы можете посчитать каждого из воинов НИП примерно равным медвежатнику (и медвежатник и воин второго уровня имеют СВ 2). Во время сражения не кидайте кубики за воинов и медвежатников, противостоящих им; просто скажите, что два медвежатника и два воина НИП пали в бою (можно больше двух, можно меньше, как пожелаете). При вычислении награды очками опыта за это столкновение уменьшите количество медвежатников на четыре, чтобы отразить присутствие воинов НИП.

Подытожим: используйте данные выше списки, когда ИП получили ощутимую помощь, но не в виде соратников с оружием. Если же ИП товарищи помогли именно сражаться, то уменьшите количество убитых врагов для компенсации этой помощи.