

KEEP ON THE
SHADOWFELL



УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Роб Хейнсу, Энди Коллинз, Джеймс Уайетт
Команда дизайнера 4-ой редакции правил D&D

Билл Славичек, Майк Мирлс, Джеймс Уайетт
Основная ведущая команда разработчиков 4-ой редакции правил D&D

Макл Мирс, Брюс Корделл
Дизайн приключения «Крепость Царства Теней»

Грег Билсленд, Джереми Кроуфорд, Ким Михан
Редакторы

Билл Славичек
Исследования и разработка ролевых игр

Стейси Лонгстрит
Главный арт-директор D&D

Райан Сансавер, Шауна Нарциссо
Арт-директоры

Эмми Тандзи
Графический дизайнер

Уильям О'Коннор
Рисунок обложки

Мигель Коимбра, Эрик Дешамп
Художники-иллюстраторы

Майк Шлей, Джейсон Энгл
Карты и таблицы

Ангелика Локотц, Эрин Доррис, Мория Шольц, Кристофер Тардифф
Специалисты полиграфического производства

Синда Каллавей
Руководитель производства

Ландор, Pinku, MadHawk
Перевод

Meug
Верстка

Отдельное спасибо Брендону Даггерхарту, создателю Царства Теней

Dungeons & Dragons, D&D, d20, d20 System, Wizards of the Coast, Книга Игрока, Книга Мастера, Monster Бестиарий, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Имена персонажей, сами персонажи Wizard или персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast, Inc. Этот материал защищен законом об авторском праве Соединенных Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащих в этой книге, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast, Inc. Данное произведение является продуктом художественного вымысла, любое возможное сходство с реальными людьми, организациями, местами или событиями чисто случайно. Отпечатано в США. ©2008 Wizards of the Coast, Inc.

620-21718740-003 EN
9 8 7 6 5 4 3 2 1

Впервые отпечатано в мае 2008

ISBN: 978-0-7869-4850-5

Наш сайт в интернет www.wizards.com/dnd

Перевод осуществлен студия фэнтези "Phantom"
Сайт переводчиков в интернет www.phantom-studio.ru

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ в игру Dungeons&Dragons®! У вас в руках находится первое приключение, написанное для 4 редакции правил, подходящее для многочасового развлечения с друзьями в храбрых свершениях и преодолении препятствий. Вы, как Мастер, со своими друзьями, можете исследовать подземелья, а также бороться со злодеями и злыми чудовищами мечом, заклинаниями, а также молитвами. Сообща игровые персонажи могут порушить коварные планы нечестивого культа, завоевать сокровища, а также отличную репутацию.

ИГРОВОЙ МИР

С миром граничат разные области, изумительные и зловещие. Одна из таких областей — Царство Теней. Хотя это и не злое место, но оно полно опасностей и граница между нашими мирами может быть очень тонкой. Иногда в свет врывается тьма.

Почти два столетия тому назад культ демонического принца Оркуса умышленно создал такой прорыв, чтобы соединить одно из нечестивых мест Оркуса из Царства Теней с нашим миром. На свет через пролом хлынули скелеты, зомби и ещё более мерзкие существа. Империя Нерат для устранения угрозы отправила легионеров. Солдаты империи уничтожили нежить, запечатали расщелину и построили крепость для надзора за окружающей местностью и сдерживания угрозы. Это место стало известно как Крепость Царства Теней.

Последовали десятилетия мира, и недалеко от крепости возникло поселение Зимняя Гавань. В конечном счете крепость развалилась, а её великое предназначение было забыто. Сейчас это лишь безопасное нагромождение дерева и камней.

Если бы это было правдой...

УГРОЗА

Время шло, рушились империи, и даже Нерат не избежал этой участи. Когда-то величественная империя людей рухнула почти сто лет тому назад, оставив после себя лишь воспоминания о былой славе. Под развалинами крепости волшебная печать, созданная волшебниками Нерат, продолжает сдерживать прорыв, но время начало разрушать и эту магию. Более того, сюда вернулся культ Оркуса, намеревающийся закончить начатое их предшественниками.

Культ стремится снова открыть проход в Царство Теней. Магическая печать портит все их планы, но время на их стороне.

Если культ не остановить, печать падёт и снова откроется проход в Царство Теней. Если это произойдёт, то Зимняя Гавань окажется беззащитной перед лицом угрозы. От ближайших соседей поселение отделяют многие лиги опасных дорог, но это место всегда было лучом света среди растушей тьмы.



Зимняя Гавань не выстоит перед бесконечными толпами нежити. Культ Оркуса хочет снова открыть пролом, основать опорный пункт и нести после этого угрозу всему миру.

ПОСЛЕДНИЕ СОБЫТИЯ

Культ возглавляет жрец Оркуса по имени Каларэль. Каларэль узнал правду о Крепости Царства Теней несколько лет тому назад, после нахождения бумаг, описывающих времена создания разлома. С тех пор он беспрестанно работал над созданием злого ритуала, который позволил бы ему разбить печать и снова открыть пролом.

Даже во время создания ритуала, Каларэль продолжал расширять своё влияние. После захвата крепости он поместил в округе своих агентов.

Каларэль захватил власть над племенем гоблинов, основавших логово в подземных залах под крепостью. Эти существа, возглавляемые гоблином по имени Балгрон Жирный, яростно охраняют своё место, не выходя из подчинения Каларэлю из-за жажды богатства и власти.

После окончательного захвата крепости Каларэль отправил гоблина по имени Железозуб для надзора за племенем кобольдов, действующих из логова возле Зимней Гавани. Через этого агента Каларэль приказал кобольдам выматывать и при возможности уничтожать в округе всех, кто может замедлить или воспрепятствовать планам жрецов (таких как искателей приключений).

Каларэль также поместил в Зимнюю Гавань эльфийскую шпионку по имени Нинэрэн. Благодаря её сообщениям Каларэль всегда в курсе о делах жителей Зимней Гавани и о прибытии новичков.

Каларэль уверен, что скоро достигнет своей цели и вновь откроет пролом в Царство Теней.

Осмелится ли кто-нибудь встать на его дороге?

КРАТКОЕ ИЗЛОЖЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Действия приключения начинаются когда отряд кобольдов нападает из засады на игровых персонажей по дороге в Зимнюю Гавань.

В поселении искатели приключений узнают, что недавно кобольды превратились из незначительной помехи в настоящее бедствие. Кроме информации об усилившейся деятельности кобольдов они узнают о пропавшем исследователе, который вроде бы проводил раскопки на кладбище драконов за пределами поселения.

Когда персонажи покинут Зимнюю Гавань, на них снова нападут кобольды. Такое нежелательное внимание вероятно подтолкнёт игровых персонажей атаковать их логово. Там искатели приключений узнают, что кобольды получали приказы от гоблина по имени Железозуб, имеющего татуировку демона с головой барана.

После этой находки и других подсказок, полученных в разговоре с жителями Зимней Гавани, персонажи поймут, что под разрушенной крепостью может действовать культ Оркуса. После этого искатели приключений могут отправиться к крепости, чтобы сорвать интриги культа. Если игровые персонажи переживут опасности, включая нежить, ловушки, толпы гоблинов и злых последователей культа, то они могут встретиться и со жрецом Оркуса, Каларэлем.



ПОДГОТОВКА К ПРИКЛЮЧЕНИЮ

Когда приключение начнётся, игровые персонажи окажутся идущими по дороге, которую не поддерживали почти сто лет. Объясните игрокам, что их персонажи знают друг друга и что они идут по опасной местности навстречу городку Зимняя Гавань.

Используйте одну из приведённых ниже зацепок для создания предыстории, или создайте свой собственный сценарий. Нет необходимости в обильном количестве мелких деталей; вам нужно просто объяснить, почему игровые персонажи оказались вместе и почему они идут по этой когда-то величественной дороге, давно пребывающей в запустении.

Если вы используете одну или несколько из этих зацепок, то персонажи могут получить опыт за выполнение задания. Когда отряд выполнит задание, разделите награду опытом среди всех персонажей, выполнявших его.

ЗАЦЕПКА: ПРОПАВШИЙ НАСТАВНИК

Игровые персонажи разыскивают своего старого друга и наставника Дувена Стола. Человек, обучавший их жизни искателей приключений, распрощался с друзьями три месяца тому назад и отправился в Зимнюю Гавань. Дувен, неистовый исследователь старых руин, нашёл карту, повествующую о местонахождении драконьих усыпальниц, находящихся недалеко от поселения. Он посчитал, что если уж здесь похоронен дракон, то где же ещё быть его сокровищам?

Исследователь должен был вернуться, но его долгое отсутствие не сулило ничего хорошего. Опасаясь худшего, искатели приключений решили узнать, что случилось с их наставником.

Альтернатива: Жена Дувена просит искателей приключений найти пропавшего мужа.

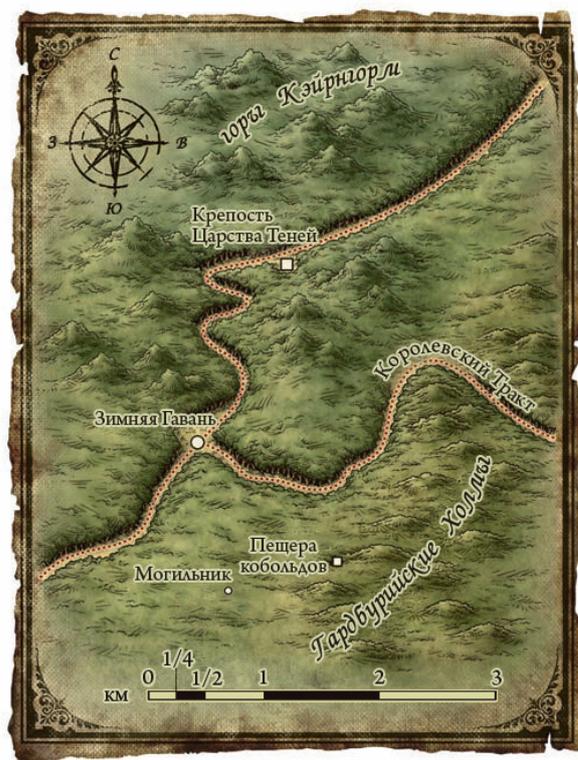
Оп за задание: 1 250 Оп за узнавание судьбы Дувена.

ЗАЦЕПКА: РУИНЫ ИМПЕРИИ

Зимняя Гавань была построена возле старой крепости. Когда сотню лет тому назад империя Нерат рухнула, эта крепость, так же как и другие подобные строения, обветшала и разрушилась. Зимняя Гавань, скромный луч света в мире, который становится всё темнее и опаснее, существует и по сей день.

Учёный по имени Парли Крэйвинг нанимает персонажей, чтобы они нашли старую крепость и составили её карту, обещая заплатить за работу 250 зм. Искатели приключений с готовностью соглашаются исследовать разрушенную крепость подле Зимней Гавани. В этих руинах могут находиться сокровища и тайны исчезнувшей империи людей. Намереваясь заработать хорошую репутацию, а также деньги, персонажи отправляются на поиски приключений.

Оп за задание: 1 750 Оп и 250 зм за доставку полной карты учёному Парли Крэйвингу.



ЗАЦЕПКА: ДУРНЫЕ ЗНАМЕНА

Мария из Великой Церкви, преданный молодой жрец доброго божества Пелора, связывается с игровыми персонажами до начала приключения. Она изучает историю и деятельность культов демонов и смерти. Согласно её словам, кто-то видел год назад небольшую группу культистов смерти, направляющуюся к Зимней Гавани. За это время ей удалось узнать, что группу возглавляет опасный и злобный жрец по имени Каларэль. Мария боится, что Каларэль основал там тайный культ и проводит нечестивые церемонии. Она просит игровых персонажей отправиться в Зимнюю Гавань, определить, действует ли там культ смерти, и если сбудутся её худшие опасения, уничтожить его.

Альтернатива: Жрец игровых персонажей может узнать слухи об этой пугающей возможности.

Оп за задание: 2 000 Оп за уничтожение культа и 250 зм за доказательства того, что культ был уничтожен, а его планы порушены.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ НАЧИНАЕТСЯ

Когда ваши игроки поймут, зачем их персонажам нужно отправиться в Зимнюю Гавань, начнётся приключение. Персонажи начнут идущими на запад по старому Королевскому Тракту к Зимней Гавани. Однако прежде чем они дойдут до городка, они попадут в засаду. Прочитайте указанную здесь справочную информацию, а затем обратитесь к странице 16, чтобы начать сцену.

ЧТО ВАМ НУЖНО ДЛЯ ИГРЫ

В этой книге описаны сцены, с которыми столкнутся игровые персонажи в приключениях и исследованиях области вокруг Зимней Гавани. Здесь также есть карта области и карта самой Зимней Гавани, поселения, которое игровые персонажи могут использовать как базу для операций.

Вы со своими игроками должны прочитать *Правила быстрого старта 4 редакции Dungeons&Dragons*, идущей вместе с этим приключением. Расширенные правила со следующих страниц предназначены исключительно для Мастера.

Правила быстрого старта также содержат 5 готовых для игры персонажей. Пусть каждый игрок возьмёт себе по одному персонажу для игры. Для каждого персонажа также приводится информация о том, что он получает при увеличении уровня. К концу приключения персонажи могут прийти вплоть до 3 уровня.

Перед игрой убедитесь, что вы понимаете правила. Также перед игрой прочтите как минимум несколько первых сцен. Этот обзор ознакомит вас с материалом и стилем преподношения материала.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

ТАКТИЧЕСКИХ СЦЕН

Во всех сценах есть несколько общих элементов:

УРОВЕНЬ СЦЕНЫ

Для участия в тактической сцене предполагается группа из пяти игровых персонажей. Сложность сцены будет средней, если её уровень равен уровню отряда. Например, первая сцена (Тракт: Разбойники Кобольды на странице 16) является сценой 1 уровня, что совпадает с начальным уровнем игровых персонажей. Сцены на 1—2 уровня ниже уровня отряда будут лёгкими сценами, а сцены на 2 и более уровней выше уровня отряда будут сложными.

За преодоление сцены отряд получает опыт, указанный после уровня сцены. Это количество делится поровну между всеми игровыми персонажами.

ОБСТАНОВКА

Этот раздел тактической сцены приводит основные параметры для сцены.

Вначале описывается обстановка или предыстория сцены. Затем приводится расшифровка чудовищ из сцены, чтобы вы могли найти их на тактической карте. Например, в тексте первой сцены сказано, что кобольд драконий щит на карте будет представлен буквой D. Карты для всех сцен указывают местонахождение чудовищ при начале сцены. Здесь же описано, чем занимаются чудовища и как они реагируют на появление игровых персонажей.

ТЕКСТ ДЛЯ ЧТЕНИЯ ВСЛУХ

Текст для чтения вслух приводит информацию о том, что знают и что видят персонажи. Вам не нужно читать его дословно; перефразируйте его и используйте при описании ситуации свои собственные слова. Используйте этот текст осторожно: он написан для наиболее вероятных ситуаций, и поступки ваших игроков могут потребовать изменения информации.

ОПИСАНИЯ ЧУДОВИЩ

Сцены приводят блоки статистики для всех чудовищ, представленных в сцене. Если присутствует несколько одинаковых чудовищ, то здесь указывается их количество.

ТАКТИКА

Здесь описываются особые действия, которые выполняют чудовища для уничтожения искателей приключений. Иногда это означает, что чудовища получают преимущество на занимаемой позиции или использование особых талантов или снаряжения.

КАРТА

Ко всем сценам приводится карта с указанием стартовой позиции всех чудовищ. На карте также указаны особенности местности. В некоторых сценах используются карты из этого приключения; другие придётся создавать самим, например, используя *D&D Dungeon Tiles*.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Здесь описываются особенности, указанные на карте. Если в местности есть предметы или интересные места, с которыми игровые персонажи могут взаимодействовать, то они описываются здесь. Здесь сказано, выглядит ли дверь необычно, есть ли в алтаре тайное отделение, и есть ли вокруг вас сокровища.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

СТАТИСТИКИ ЧУДОВИЩ

Рассмотрим в качестве примера младшего жреца Оркуса (из Области 18, страница 76).

Младший жрец Оркуса

Контроллер 5 Уровня

Название: Слово или фраза, отождествляющая чудовище.

Уровень: Показатель силы существа. Уровень чудовищ может варьироваться от 1 до 30 и выше.

Роль: У каждого чудовища в боевой сцене есть своя роль. Для этого приключения вам не нужно знать все роли чудовищ и их определение. Характеристики, отличающие одну роль от другой, уже учтены в статистике чудовища.

Средний природный гуманоид (человек)

Опыт 200

Размер: Маленькие и Средние существа занимают 1 клетку, а Большие существа занимают 4 клетки (пространство 2x2).

Происхождение: Происхождение существа указывает на то, откуда из космологии D&D происходит это существо.

Тип: Тип чудовища указывает на то, кем он является: гуманоид, зверь, магический зверь или оживлённое магией существо.

(Ключевое слово): Ключевое слово, если оно есть, указывается в скобках после типа чудовища. Оно ещё точнее характеризует существо; например, у младшего жреца ключевое слово «человек», а у зомби ключевым словом будет «нежить».

Оп: Это указание того, сколько единиц опыта заработает группа игровых персонажей за победу над чудовищем.

Инициатива +4 Чувства Внимательность +3

Инициатива: Модификатор инициативы чудовища.

Чувства: Здесь указываются особые виды чувств существа, такие как тёмное или сумеречное зрение.

Хиты 64

Раненый 32

Хиты: Полные хиты чудовища.

Раненый: Половина хитов; некоторые таланты начинают действовать только когда существо находится в раненом состоянии.

Благословение Оркуса аура 10; союзникам в зоне действия даруется удар смерти

Аура: Способность, создающая эффект в радиусе определённой дальности (в данном случае в пределах 10 клеток).

КД 19, Стойкость 17, Реакция 14, Воля 15

Защиты: Эти цифры используются при определении последствий атак по этому существу.

Иммунитет, Сопrotивляемость, Уязвимость, Слабость

Эти записи (они отсутствуют в статистике младшего жреца) определяют атаки и эффекты, обрабатываемые против этого чудовища особым образом.

Иммунитет: Чудовище не переносит эффект от атак

указанного вида.

Сопrotивляемость: Чудовище уменьшает урон указанного вида на определённое число.

Уязвимость: Существа с уязвимостью получают дополнительный урон, если их ударяет атака с уроном определённого типа.

Слабость: Некоторые чудовища особенно чувствительны к определённым атакам и состояниям.

Скорость 6

Скорость: Количество клеток, на которое чудовище может переместиться одним действием движения. Если у существа есть особые возможности передвижения (Лазание или Полёт), то указываются и их скорости.

☠ Булава (стандартное; неограниченно)

+11 против КД; урон 1d6+5

☠ Теневое проклятие (стандартное; неограниченно)

дальность 5; +8 против Стойкости; урон некротической энергией 2d8+8 и -2 КД до конца следующего хода младшего жреца.

☠ Вдохновить тенью (стандартная; перезарядка ☠☠☠)

один союзник в пределах 5 клеток получает бонус +5 к следующей атаке и восстанавливает 25%1 от полных хитов.

Атаки и таланты: Здесь приводятся детали о том, как чудовище может вредить игровым персонажам.

☠ Рукопашная: Запись, начинающаяся с этого

символа, является стандартной рукопашной атакой чудовища. Описание содержит информацию о том, какое действие нужно для совершения атаки, бонус к броску атаки, защита, противостоящая атаке, и урон, получаемый в результате попадания

☠ Дальнобойная: Запись, начинающаяся с этого

символа, является стандартной дальнобойной атакой, эффективная против целей, находящихся в пределах указанной дальности (в клетках).

Таланты: У некоторых чудовищ есть таланты, которые они могут использовать вместе со стандартными атаками или вместо них.

Мировоззрение Злое Языки Гоблинский, Общий

Мировоззрение: Мотивации и поведение существа.

Язык: Существо может читать и говорить на указанных здесь языках.

Навык Религия +8

Навыки: Некоторые чудовища опытни в использовании определённых навыков, что и указывается в этой строке.

Сил 17 (+5) Лов 14 (+4) Мдр 12 (+3)

Тел 16 (+5) Инт 11 (+2) Хар 17 (+5)

Значения характеристик: Эти шесть цифр — основа многих других способностей чудовища. Числа в скобках — это значения, используемые при совершении проверок характеристик.

ПРАВИЛА БЫСТРОГО СТАРТА ДЛЯ МАСТЕРА

Новейшая редакция ролевой игры Dungeons&Dragons® демонстрирует эволюцию игрового процесса и делает акцент на получении удовольствия от игры. Этот буклет с *Правилами быстрого старта* предоставляет обзор игры, достаточный для того, чтобы можно было сыграть в приключение «Крепость Царства Теней». Эти правила дополняют те, что находятся в *Правилах быстрого старта* для игроков.

Правила быстрого старта предоставляют лишь поверхностные правила игры D&D®. Для полного ознакомления с правилами, включая и правила по созданию персонажей, обратитесь к новым книгам *Руководство Игрока*®, *Руководство Мастера Подземелий*® и *Справочник Монстров*®. Много полезной информации можно найти по адресу www.dndinsider.com.

DUNGEONS & DRAGONS

D&D — это оригинальная ролевая игра, создавшая новый вид развлечений. Игра, проходящая в средневековом фэнтезийном мире с магией и чудовищами, позволяет пережить истории и приключения, полные бесконечных возможностей и удивительных сюрпризов.

ИГРА В D&D

Для игры вам нужен Мастер, создающий испытания, выносящий решения по правилам, и повествующий о приключении. Вам также нужны игроки, которые будут играть героическими персонажами (лучше всего, если это будет ровно пять игроков), приключение (такое как «Крепость Царства Теней») и набор игровых костей.

Персонаж обеспечивает связь игрока с миром D&D. Так же как герой романа или звезда экрана, персонажи игроков находятся в центре событий. Однако здесь нет готового сценария — ход всех приключений определяется действиями, которые предпринимают игроки. В течение игры персонажи будут расти и развиваться.

В D&D используется особый набор игровых костей. В наборе должны быть как минимум в единичном количестве следующие кости: d4, d6, d8, d10, d12 и d20. Эти

цифры означают количество граней на кости. Например, когда вы бросаете $3d6 + 4$, вы бросаете три шестигранных кубика и добавляете к их сумме 4.

Для представления в игре героев и чудовищ вам пригодятся *D&D® Миниатюры*, а *D&D™ Dungeon Tiles* или другие поля сражений пригодятся для воссоздания сцен в приключениях. В это приключение уже включены три двусторонние карты важных сцен.

БАЗОВАЯ МЕХАНИКА

Игра D&D использует одну базовую механику. Когда вы её поймёте, вы поймёте как играть. Вся игра вращается вокруг решения задач. Как узнать, попал ли удар мечом по гоблину? Поверили ли стражники в гнусную ложь? Задел ли *огненный шар* кобольдов? Всё решат эти простые правила:

- ◆ Игрок решает, что его персонаж хочет совершить и сообщает это Мастеру.
- ◆ Кидается d20 (Чем выше будет результат, тем лучше).
- ◆ Добавляются уместные модификаторы (указаны на листе персонажа).
- ◆ Конечный результат сравнивается с целевым числом. Если результат равен или превышает это число, то задача выполнена. Если результат меньше целевого числа, то задача не была выполнена.

ПРОВЕРКА НАВЫКОВ

Когда вы используете навык, вы совершаете его проверку.

- ◆ Киньте d20 и добавьте модификатор навыка (указан на листе персонажа).
- ◆ Добавьте ситуационные модификаторы, обычно происходящие от действующих на вас талантов.
- ◆ Сумма будет результатом проверки навыка.

Чем выше результат, тем лучше. Этот результат сравнивается со Сложностью (числом, установленным Мастером в зависимости от ситуации) или встречной проверкой, совершённой персонажем, противостоящим вам в использовании навыка.

ТРИ ОСНОВНЫХ ПРАВИЛА

Наряду с базовой механикой следует всегда помнить три основных правила. Многие другие правила основаны на следующих трёх допущениях:

Простые правила, много исключений: Каждый класс, раса, черта, талант и чудовище в игре D&D позволяют вам так или иначе нарушать правила. Игра построена на правилах, основанных на исключениях (от малых до значительных). Например, обычная рукопашная атака всегда причиняет незначительный урон, но у каждого класса есть таланты, способные значительно увеличить урон.

Конкретное важнее общего: Если конкретное правило противоречит общему, побеждает конкретное. Например, обычно нельзя перемещаться частью обычной атаки. Но если у вас есть талант, позволяющий переместиться и после этого атаковать, то при использовании этого таланта побеждает конкретное правило.

Всегда округляйте в меньшую сторону: Если игра требует поделить число, как в случае добавления половины вашего уровня к броску атаки, всегда округляйте к ближайшему меньшему целому числу.

Иногда для выполнения сложной задачи требуется совершить испытание навыков. Испытание навыков требует, чтобы персонаж получил определённое количество удачных проверок до того как он наберёт определённое количество неудачных проверок. Если в сцене используется испытание навыков, то оно будет описано в сцене, вместе со всеми необходимыми для Мастера правилами.

БРОСКИ АТАКИ

Когда вы совершаете атаку, будь то стандартная атака или талант, вы совершаете бросок атаки.

- ♦ Выберите тип атаки (обычно выбор делается между рукопашной атакой, дальнобойной атакой и использованием таланта).
- ♦ Выберите цель для атаки, находящуюся в пределах дальности выбранной атаки (некоторые атаки можно совершать по нескольким целям сразу).
- ♦ Киньте d20 и добавьте модификатор атаки (указан на листе персонажа или в блоке статистики чудовища).
- ♦ Сумма будет результатом броска атаки.

Чем выше результат, тем лучше. Этот результат сравнивается с показателем защиты цели. Разные атаки сравниваются с разными защитами. У персонажей и чудовищ есть четыре вида защиты: Класс Доспеха (КД), Стойкость, Реакция и Воля.

СЦЕНЫ

Действия в игре D&D происходят внутри сцен. В сцене всем персонажам есть чем заняться и им нужно сотрудничать, чтобы преодолеть поставленные перед ними препятствия. Вне сцен персонажи исследуют окружающий мир и участвуют в социальных взаимодействиях. Если такая деятельность содержит важные последствия для успехов или неудач, то она становится сценой.

Сцены бывают двух видов: боевые и небоевые.

БОЕВЫЕ СЦЕНЫ

Сражение с чудовищами. Ни одно приключение в D&D не будет полным без боевого столкновения, в котором персонажи полагаются на атакующие таланты, навыки, черты и магические предметы, чтобы сразиться со злодеями и толпами голодных существ.

НЕБОЕВЫЕ СЦЕНЫ

Небоевые сцены сосредоточены на использовании навыков, приёмов, смекалки и отыгрыша. В этих сценах придётся иметь дело с опасностями и ловушками, с решением загадок и преодолением испытаний навыков.

Боевые сцены происходят когда игровые персонажи сталкиваются с враждебными силами. Это может быть мощное одиночное чудовище, группа враждебных существ, или банда разбойников. Хаос сражения организован в циклы раундов и ходов.

Раунд: В раунде все участники сражения совершают ходы. Раунд происходит примерно за 6 секунд в игровом мире.

Ход: В свой ход вы совершаете действия в любом порядке (смотрите ниже «Действия»).

БОЕВАЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ

Боевые сцены происходят в следующей последовательности:

Расстановка позиций. Мастер определяет, где на поле боя находятся участники сражения. Мастер показывает игрокам, где они могут расставить своих персонажей, а затем расставляет противников.

Бросок инициативы. Все участники сцены совершают бросок инициативы (киньте d20 и добавьте свой модификатор инициативы, указанный на листе персонажа). Так определяется порядок сражения на всю сцену.

Совершение действий раунда неожиданности. Если кто-то из сражающихся получил раунд неожиданности, то они действуют в порядке инициативы, совершая по одному действию.

Совершение ходов. В порядке инициативы, начиная с наибольшего результата, все участники сражения совершают ходы.

Повторение. Начните новый раунд и снова совершите действия в порядке инициативы. Повторяйте до тех пор, пока одна из сторон не убежит или не будет повержена.

Конец сцены. После того как одна из сторон убежала с поля боя или оказалась повержена, сцена оканчивается когда победители совершают привал или продолжительный отдых.

ДЕЙСТВИЯ

Боевые раунды состоят из действий, совершённых персонажами. Основные типы действий:

Стандартное действие: Обычно вы можете за раунд совершить одно стандартное действие в свой ход. Большинство атакующих талантов требуют для использования именно стандартное действие.

Действие движения: Обычно вы можете совершить в свой ход одно действие движения. Ходьба с обычной скоростью требует для использования действие движения.

Малое действие: Малое действие позволяет совершить вспомогательное действие. Обычно можно совершить только одно малое действие в свой ход. Вынимание оружия и открывание сундука требуют использования малого действия.

Свободное действие: Свободные действия практически не требуют ни сил, ни времени. Вы можете совершить столько свободных действий в свой или чужой ход, сколько вам позволит Мастер. Примером свободных действий может послужить разговор и выпускание предмета из руки.

Есть два дополнительных типа действий, которые для выполнения требуют триггера — действия, события или состояния, происходящего в ход другого участника сражения.

Провоцированное действие: Если враг ослабляет бдительность, вы можете совершить провоцированное действие. Вы можете совершить только одно провоцированное действие в чужой ход (если вообще можете). Провоцированные действия прерывают действия, вызвавшие срабатывание триггера.

Из провоцированных действий чаще всего используется провоцированная атака. Когда враг покидает соседствующую с вами клетку, или когда враг, находящийся по соседству, совершает дальнобойную или зональную атаку, вы можете совершить по нему провоцированную атаку.

Немедленное действие: Немедленными бывают прерывания и ответы. Триггер для этих действий указан в описании таланта. Вы можете совершить только одно немедленное действие в раунд, и только не в свой ход.

Прерывание позволяет действовать до выявления последствий действия, вызвавшего срабатывание триггера. Если прерывание сводит на нет это действие, то действие теряется впустую.

Ответ позволяет подействовать сразу после вызвавшего срабатывание действия. Вызвавшее срабатывание действие полностью заканчивается до совершения вами ответа.

СОВЕРШЕНИЕ ВАШЕГО ХОДА

Вы совершаете свой ход в свой порядок инициативы. Ход состоит из трёх частей: начало вашего хода, действия вашего хода и конец вашего хода. Для Мастера ход состоит из действий всех чудовищ, участвующих в сцене.

Начало вашего хода: Прежде чем начать действовать, используйте начало хода для отслеживания некоторых эффектов:

- ♦ *Продолжительный урон.* Если вы переносите продолжительный урон, то получаете его именно сейчас.
- ♦ *Регенерация.* Если у вас есть регенерация, то вы восстанавливаете хиты именно сейчас.
- ♦ *Прочие эффекты.* Разберитесь с прочими эффектами, происходящими в начале вашего хода.
- ♦ *Никаких действий.* Вы не можете совершать действия в начале своего хода.

Действия вашего хода: В свой ход вы получаете три действия для выполнения.

Стандартное действие
Действие движения
Малое действие

- ♦ *Свободные действия.* В свой ход вы можете совершить любое количество свободных действий в пределах разумного и только с разрешения Мастера.
- ♦ *Любой порядок.* Можете совершать действия в любом порядке, некоторые можно даже не совершать вовсе.
- ♦ *Замещение действий.* Вместо стандартного действия можно совершить действие движения или малое действие, а вместо действия движения можно совершить только малое действие.
- ♦ *Дополнительное действие.* Вы можете совершить дополнительное стандартное действие, потратив единицу действия (смотрите на странице 12).
- ♦ *Действия других сражающихся.* Другие сражающиеся могут совершать в ваш ход свободные действия, и вы можете совершить действие, активирующее немедленные или спровоцированные действия.

Конец вашего хода: После того как вы совершили действия, используйте конец раунда для отслеживания некоторых эффектов.

- ♦ *Спасброски.* Вы совершаете по одному спасброску для каждого эффекта, оканчивающегося при спасении. Киньте d20. Если результат на кубике меньше 10, то эффект продолжает действовать. Если на кубике выпало 10 или больше, то эффект оканчивается.
- ♦ *Конец эффектов.* Некоторые эффекты автоматически заканчиваются в конце вашего хода.
- ♦ *Никаких действий.* Вы не можете совершать действия в конце своего хода.

АТАКИ И УРОН

Если вы успешно атакуете врага стандартной атакой или талантом, вы причиняете урон. Совершите бросок урона, указанный на листе персонажа. Урон уменьшает хиты персонажа.

КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ

Если при совершении броска атаки на кубике выпало «20», то вы совершили критическое попадание.

При критическом попадании вместо совершения броска урона вы причиняете максимальный урон для этой атаки.

Пример: Дварф-воин совершает критическое попадание рукопашной стандартной атакой. Урон от этой атаки $2d6 + 3$. Максимальный урон составит 15 единиц урона ($6+6+3=15$).

ОКРУЖЕНИЕ

Окружение — это простая тактика ведения боя, которую вы с союзниками можете использовать против врага. Для окружения врага вы с союзником должны находиться в соседних с врагом клетках на противоположных сторонах пространства врага. Вы с союзником должны обладать способностью атаковать врага (рукопашным или дальнобойным оружием или безоружной атакой). Если между врагом и вами или вашим союзником есть препятствие, то вы не окружаете его. Если вы находитесь в состоянии, не дающем совершать действия, вы не окружаете.

Вы получаете боевое превосходство над всеми врагами, которых вы окружаете (смотрите ниже).

БОЕВОЕ ПРЕВОСХОДСТВО

Когда защищающийся не может уделить должного внимания своей обороне, он предоставляет атакующему боевое превосходство. Обычно это происходит когда защищающийся окружён, ошеломлён или захвачен врасплох по другой причине.

- ♦ **Бонус +2 к броскам атаки.** Вы получаете этот бонус, когда обладаете боевым превосходством над целью атаки.
- ♦ **Нужно видеть цель.** Чтобы получить боевое превосходство, вы должны видеть цель.

ТИПЫ АТАК

Есть четыре основных типа атак.

Рукопашная атака. Обычно рукопашная атака использует оружие и нацеливается на одного врага. Атаки мечом и булавой — рукопашные атаки.

Дальнобойная атака. Дальнобойные атаки ударяют по отдалённым целям. Обычно дальнобойная атака нацеливается на одно существо в пределах дальности оружия. Стрельба из лука и активация *волишебной стрелы* — дальнобойные атаки.

Дальность: На листах персонажей и в блоках статистики указана дальность оружия и талантов. Талант с Дальностью 6 может ударить цель, находящуюся не далее чем в 6 клетках от атакующего; Дальность 10 может ударить цель, находящуюся не далее чем в 10 клетках от атакующего, и так далее. Таланты со словом *обзор* вместо числа дальности могут ударить цель, находящуюся в

пределах линии обзора.

У дальнобойного оружия указано два числа диапазона: обычная дальность и максимальная дальность. Если цель находится дальше обычной дальности оружия, но в пределах максимальной дальности, то атака получает штраф -2 к броску атаки. Если цель находится в пределах обычной дальности, то штраф не применяется.

Провоцирование атак: Использование дальнобойной атаки провоцирует атаки от ближайших врагов (страница 8).

Ближняя атака. Ближняя атака воздействует на несколько недалёких целей. Ближние атаки включают две основные категории талантов: атаки оружием, повреждающие нескольких врагов одним замахом и таланты, созданные энергией, текущей непосредственно из вашего тела или носимого предмета.

Исходная клетка: В зависимости от используемого таланта, ближняя атака может происходить из вашей или из соседней с вами клетки.

Зона действия: Все ближние атаки создают зону действия, определяющую форму атаки. Вы атакуете всех врагов, союзников и все предметы во всех клетках в зоне действия ближней атаки. Цель не попадает под действие, если между ней и исходной клеткой есть сплошное препятствие.

Зональная атака. Зональные атаки похожи на ближние атаки за исключением того, что исходная клетка может находиться на расстоянии от атакующего. Примером зональной атаки может послужить огненный шар, пролетающий через поле боя.

Дальность и исходная клетка: Дальность зональной атаки указывается в описании таланта. Существо должно выбрать исходную клетку в пределах указанной дальности. Исходная клетка будет центром действия атаки, а потому между атакующим и исходной клеткой не может сплошного препятствия. В описании дальности включена информация о максимальном расстоянии до исходной клетки и о размере зоны действия.

Зона действия: Зона действия устанавливает форму атаки и указывает на цели, попадающие под её действие. Атакующий воздействует на всех врагов, всех союзников и все предметы во всех клетках зоны действия. Существо не нужна линия обзора до исходной клетки, до цели, и от исходной клетки до цели. Однако цель не попадает под действие эффекта, если между ней и исходной клеткой нет линии воздействия, как в случае наличия между ними сплошного препятствия.

Провоцирование атак: Использование зональных атак провоцирует атаки от врагов, находящихся в пределах досягаемости (страница 8).

ЦЕЛИ

Чтобы сделать существо целью, оно должно находиться в пределах дальности таланта и не должно скрываться целиком за сплошным препятствием.

Многие таланты позволяют выбирать несколько целей. Каждое существо должно быть дозволенной целью.

Дальность. Дальность — это расстояние от источника до цели. Максимальная дальность указывается в описании таланта.

Для определения дальности посчитайте количество клеток между источником и целью, включая и клетку цели, но не источника. Путь должен быть прямым.

Зоны действия. Для талантов, создающих зону действия, существо в качестве цели выбирает исходную клетку и создаёт из этой клетки эффект. Чтобы создать из исходной клетки зону действия, существо должно мочь нацелиться на эту исходную клетку.

Каждый раз, когда существо использует талант, создающий зону действия, оно совершает один бросок урона, но отдельные броски атаки для каждого затронутого существа. Лучше всего броски совершать именно в таком порядке, особенно если при промахе талант причиняет половину урона. Определите урон, а затем совершайте броски атаки (при критическом попадании определите урон отдельно от остальных).

Барьер: Барьер идёт вдоль границы определённого количества клеток. Барьер должен пройти как минимум по одной стороне исходной клетки.

Волна: Волна заполняет квадратную область, находящуюся по соседству с заклинателем, с длиной стороны, равной определённому количеству клеток. Например, волна 3 создаёт зону 3x3 клетки по соседству с заклинателем. Волна должна находиться по соседству с исходной клеткой, которой является одна из клеток, занимаемых заклинателем. Исходная клетка не попадает под действие волны. Волна воздействует на цель только если цель находится в области волны и от исходной клетки до цели есть линия воздействия.

Взрыв: Взрыв начинается в исходной клетке и простирается во всех направлениях, на определённое количество клеток. Взрыв центруется по исходной клетке. Если в описании таланта не сказано иное, то взрыв не воздействует на создателя.

МОДИФИКАТОРЫ АТАКИ

Многие обстоятельства в бою могут увеличивать и уменьшать шанс попадания по цели. Например, по окружённой цели попасть проще, а в цель за укрытием попасть сложнее. Обстоятельства, предоставляющие временные преимущества или недостатки, отражаются модификаторами на броски атаки. Существо добавляет эти модификаторы к бонусу атаки, когда совершает атаку.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЙ УРОН

Некоторые таланты причиняют продолжительный урон в ходах, следующих после атаки.

Начало вашего хода: Существо получает продолжительный урон в начале своего хода.

Продолжительные уроны одного типа не складываются; применяется только самый сильный.

Модификаторы атак	
Все типы атак	Модификатор
Боевое превосходство над врагом	+2
Атакующий лежит ничком	-2
У цели есть обычное укрытие	-2
У цели есть отличное укрытие	-5
Рукопашные атаки	
Модификатор	
Бросок	+1
У цели есть покров	-2
Нет линии обзора до цели	-5
Дальнобойные атаки	
Модификаторы	
Большая дальность (только для атак оружием)	-2
Цель лежит ничком	-2
У цели есть покров	-2
Нет линии обзора до цели	-5
Ближние атаки	
Для ближних атак нет особых модификаторов.	
Зональные атаки	
Модификаторы	
У исходной клетки есть покров	-2
Нет линии обзора до исходной клетки	-5

Конец вашего хода: Каждый раунд в конце хода существа оно совершает спасбросок (страница 9) от определённого типа продолжительного урона. При успехе существо прекращает получать продолжительный урон этого типа.

ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ В БОЮ

В этом разделе сказано как выполнять самые распространённые действия, доступные в ваш ход.

Бросок. Вы можете стандартным действием броситься вперёд и совершить рукопашную стандартную атаку. Переместитесь со своей скоростью частью броска. В конце перемещения вы совершаете рукопашную стандартную атаку с бонусом +1 к броску атаки. Вы должны переместиться как минимум на 2 клетки из начальной позиции и вы должны двигаться к ближайшей свободной клетке, из которой можно будет атаковать врага. Бросок провоцирует атаки. После броска вы не можете предпринимать другие действия, если только не потратите единицу действия (смотрите на странице 12).

Второе дыхание. Вы можете стандартным действием потратить одно исцеление, чтобы восстановить хиты. Вы восстанавливаете одну четвёртую от максимума хитов (округляя в меньшую сторону). Вы также получаете бонус +2 ко всем защитам до начала вашего следующего хода. Второе дыхание можно использовать только один раз в сцену.

Использование таланта. Большинство талантов совершаются стандартным действием. Обратитесь к листу персонажа, чтобы видеть, какие таланты у вас есть.

Стандартная атака. Стандартным действием вы можете совершить рукопашную стандартную атаку или дальнобойную стандартную атаку.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Вы можете использовать действие движения, чтобы в свой ход переместиться со своей скоростью. Если вы используете два действия движения (обменяв на него стандартное действие), то можете переместиться в свой ход с удвоенной скоростью.

ДЕЙСТВИЯ ДВИЖЕНИЯ

Действия движения требуют следующая деятельность:

- ♦ **Ходьба.** Переместитесь со своей скоростью.
- ♦ **Шаг.** Переместитесь на 1 клетку, не провоцируя атаки. Обычно нельзя шагать в труднопроходимую местность.
- ♦ **Бег.** Вы перемещаетесь со своей скоростью плюс ещё 2 клетки, но предоставляете при этом боевое превосходство.

ВЫНУЖДЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ

Некоторые таланты и эффекты позволяют вам тянуть, толкать или сдвигать цель.

Подтягивание: Когда вы тянете существо, то каждая клетка перемещения должна подводить его ближе к вам.

Толкание: Когда вы толкаете существо, то каждая клетка перемещения должна уводить его дальше от вас.

Сдвигание: Когда вы сдвигаете существо, то по направлению его перемещения нет никаких ограничений.

Все виды вынужденного движения подчиняются следующим правилам:

- ♦ **Расстояние.** Талант указывает, на сколько клеток вы можете переместить цель. Вы можете переместить существо на меньшее количество клеток, или не перемещать его вовсе.
- ♦ **Определённое место назначения.** Некоторые таланты не указывают расстояние в клетках, а указывают определённое место назначения, такое как «в соседнюю клетку».
- ♦ **Атаки не провоцируются.** Вынужденное движение не провоцирует атаки.
- ♦ **Труднопроходимая местность.** Вынужденное движение не затрудняется труднопроходимой местностью.
- ♦ **Не перемещение.** Вынужденное движение не учитывается при подсчёте расстояния, которое может пройти цель за свой ход.
- ♦ **Дозволенное пространство.** Вынужденное движение не можете переместить цель в пространство, в которое она не может войти пешком.

РАССТОЯНИЕ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Для измерения расстояния на карте боя просто посчитайте клетки. Вы можете переместиться действием движения на количество клеток, равное скорости, в любом направлении, даже по диагонали.

ЗАНЯТЫЕ КЛЕТКИ

Обычно вы не можете перемещаться через занятые клетки.

- ♦ **Союзник.** Вы можете перемещаться через клетки, занятые союзником.
- ♦ **Враг.** Вы не можете перемещаться через пространство врага, если только он не находится в беспомощном состоянии.
- ♦ **Завершение перемещения.** Вы не можете окончить перемещение в занятой клетке, кроме тех случаев, когда это клетка союзника, который лежит ничком, и когда это клетка врага, находящегося в беспомощном состоянии.

ТРУДНОПРОХОДИМАЯ МЕСТНОСТЬ

Валуны, подлесок, омуты, крутые лестницы и прочие виды труднопроходимой местности затрудняют перемещение. Вход в клетку с труднопроходимой местностью стоит 1 дополнительную клетку перемещения. Если у вас не достаточно перемещения, то вы не можете войти в клетку с труднопроходимой местностью. Вы можете шагнуть в клетку с труднопроходимой местностью только если у вас есть талант, позволяющий это сделать.

ПРЕПЯТСТВИЯ

Вы не можете входить в клетку с препятствием, заполняющим клетку, таким как стена или колонна. Если препятствие заполняет клетку, то вы не можете перемещаться по диагонали через угол этой клетки.

ЕДИНИЦЫ ДЕЙСТВИЯ

Один раз в сцену вы можете потратить одну единицу действия. Когда вы тратите единицу действия, она исчезает. Новые единицы действия зарабатываются в приключениях.

- ♦ Игровые персонажи начинают с 1 единицей действия.
- ♦ Игровые персонажи получают 1 единицу действия когда достигают в приключениях вехи. Веха это конец каждой второй сцены, завершённой персонажами в один день (без продолжительного отдыха, смотрите ниже). Так что если игровые персонажи завершат пять сцен без продолжительного отдыха, то вехи будут после 2 и после 4 сцены.
- ♦ После продолжительного отдыха (смотрите ниже), игровые персонажи теряют нерастроченные единицы действия, но начинают свежими и отдохнувшими с 1 единицей действия.
- ♦ Чаще всего единицы действия тратят на то, чтобы получить дополнительное действие во время своего хода. Вы сами решаете, будет ли оно стандартным действием, действием движения или малым действием.

ХИТЫ, ЛЕЧЕНИЕ И УМИРАНИЕ

В ходе сражений персонажи получают урон от атак. Урон уменьшает их хиты.

- ♦ **Максимум хитов.** Максимум хитов чудовищ и игровых персонажей зависит от класса, уровня и показателя Телосложения. Текущие хиты не могут превышать это число.
- ♦ **Раненое состояние.** Когда ваши текущие хиты опускаются до половины от максимума хитов или ниже, вы становитесь раненым. Некоторые таланты работают только (или начинают работать лучше) против раненых целей.
- ♦ **Умирание.** Если текущие хиты игрового персонажа уменьшаются до 0 или ниже, то он теряет сознание и начинает умирать. Последующий урон продолжает уменьшать текущие хиты, пока персонаж не умрёт.

- ♦ **Спасбросок от смерти.** Если игровой персонаж умирает, то каждый раунд в конце своего хода он должен совершать спасбросок. При успехе (результат 10 и выше) его состояние не изменяется. При провале спасброска (результат меньше 10) он становится на один шаг к смерти ближе. После трёх провалов персонаж умирает.
- ♦ **Смерть.** Если игровой персонаж получает урон, уменьшающий его текущие хиты до отрицательного числа, по модулю равного числу, при котором он становится окровавленным, а также после трёх провалов спасброска от смерти персонаж умирает. Чудовища умирают просто когда их хиты опускаются до 0 и ниже.

ЛЕЧЕНИЕ В БОЮ

Персонажи могут лечиться даже если вокруг кипит сражение. Персонажи могут лечить самих себя, используя второе дыхание (смотрите на странице 11). Союзник может использовать на персонаже навык Целительство (смотрите ниже) или лечащий талант. У чудовищ не так много способов полечиться, но и они бывают описаны в сценах или в его блоке статистики.

Когда игрового персонажа лечит талант, ему не нужно выполнять действие, чтобы потратить исцеление. Даже если персонаж находится без сознания, талант использует его исцеление и восстановит хиты. Некоторые лечащие таланты восстанавливают хиты, не тратя исцеления.

ЛЕЧЕНИЕ УМИРАЮЩИХ

Если игровой персонаж находится в умирающем состоянии, но получает лечение, то он его хиты увеличиваются до 0 и уже после этого он восстанавливает хиты от лечения. Как только хиты ИП поднялись выше 0, он приходит в сознание и больше не считается умирающим.

ОТДЫХ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Вне сцены игровые персонажи могут совершить один из двух видов отдыха: привал или продолжительный отдых.

Привал. Привал позволяет ИП обновить таланты на сцену и использовать исцеления для восстановления хитов. Длится он примерно 5 минут. За день ИП могут совершить сколько угодно привалов. Во время привала ИП должны отдыхать; энергичная деятельность и перерывы недопустимы.

Продолжительный отдых. Один раз в день ИП могут совершить продолжительный отдых. Чтобы получить преимущества, нужно отдыхать как минимум 6 часов. В это время персонажи должны отдыхать или спать. В конце отдыха они восстанавливают все утраченные хиты и исцеления, таланты на день обновляются, и они теряют все нерастроченные единицы действия и получают 1 новую единицу действия.

ПОЛУЧЕНИЕ УРОВНЕЙ

Когда игровые персонажи получают достаточное количество опыта для получения нового уровня, информация на обратной стороне листов персонажей скажет им, как улучшить персонажей. Эти улучшения вступают в силу после продолжительного отдыха.

Когда персонаж накопит 1 000 Оп, он достигает 2 уровня.

Когда персонаж накопит 2 250 Оп, он достигает 3 уровня.

В конце приключения персонажи смогут достичь 4 уровня или очень приблизиться к нему.

СОСТОЯНИЯ

Таланты, чудовища, ловушки и прочие особенности окружающей среды могут вводить вас в разные состояния. Состояния накладывают штрафы, уязвимости, препятствия и комбинации из прочих эффектов. Длительность состояния указывается в эффекте, накладывающем его.

БЕЗ СОЗНАНИЯ

- ♦ Вы беспомощны.
- ♦ Вы получаете штраф -5 ко всем защитам.
- ♦ Вы не можете выполнять действия.
- ♦ Если это возможно, то вы падаете ничком.
- ♦ Вы не можете окружать врага.

БЕСПОМОЩНЫЙ

- ♦ Вы предоставляете боевое превосходство.

Примечание: Обычно вы становитесь беспомощным из-за того, что находитесь без сознания.

ДОМИНИРУЕМЫЙ

- ♦ Вы изумлены.
- ♦ Доминирующее существо выбирает за вас одно действие. Из всех талантов оно может использовать только неограниченные таланты.

ЗАМЕДЛЕННЫЙ

- ♦ Ваша скорость становится равна 2. Эта скорость применяется ко всем режимам передвижения, кроме телепортации и случаев, когда вас тянут, толкают или сдвигают. Вы не можете увеличить скорость выше 2, и ваша скорость не увеличивается, если она уже ниже 2. Если вы замедлились во время движения, то прекратите перемещение, если уже переместились на 2 или более клеток.

ЗАХВАЧЕННЫЙ ВРАСПЛОХ

- ♦ Вы предоставляете боевое превосходство.
- ♦ Вы не можете выполнять действия.
- ♦ Вы не можете окружать врагов.

ИЗУМЛЁННЫЙ

- ♦ Вы предоставляете боевое превосходство.
- ♦ В свой ход вы можете выполнить либо стандартное действие, либо действие движения, либо малое действие (можете также выполнять свободные действия). Вы не можете выполнять немедленные и провоцированные действия.
- ♦ Вы не можете окружать врага.

ЛЕЖАЩИЙ НИЧКОМ

- ♦ Вы предоставляете боевое превосходство врагам, совершающим по вам рукопашные атаки.
- ♦ Вы получаете бонус +2 ко всем защитам от дальнобойных атак, сделанных врагами, не находящимися по соседству.
- ♦ Вы лежите на земле (если вы летите, то безопасно снижаетесь на расстояние, равное вашей скорости полёта; если вы не достигли земли, то падаете).
- ♦ Вы не можете перемещаться, хотя вы можете телепортироваться, ползти, и вас могут тянуть, толкать и сдвигать.
- ♦ Вы получаете штраф -2 к броскам атаки.

ОБЕЗДВИЖЕННЫЙ

- ♦ Вы не можете перемещаться из своего пространства, хотя вы можете телепортироваться и перемещаться, если вас тянут, толкают или сдвигают.

ОГЛОХШИЙ

- ♦ Вы ничего не слышите.
- ♦ Вы получаете штраф -10 к проверкам Внимательности.

ОКАМЕНЕВШИЙ

- ♦ Вы превращаетесь в камень.
- ♦ Вы не можете выполнять действия.
- ♦ Вы получаете устойчивость 20 ко всем видам урона.
- ♦ Вы ничего не знаете о том, что происходит вокруг вас.
- ♦ Вы не стареете.

ОСЛАБЛЕННЫЙ

- ♦ Ваши атаки наносят вдвое меньше урона. Причиняемый вами продолжительный урон остаётся без изменений.

ОСЛЕПЛЕН

- ♦ Вы предоставляете боевое превосходство.
- ♦ Вы не можете видеть цель (у ваших целей есть полный покров).
- ♦ Вы получаете штраф -10 к проверкам Внимательности.
- ♦ Вы не можете окружать врага.

ОТМЕЧЕННЫЙ

- ♦ Вы получаете штраф -2 к броскам всех атак, не включающих в цель отмечившее существо.

ОШЕЛОМЛЁННЫЙ

- ♦ Вы предоставляете боевое превосходство.
- ♦ Вы не можете выполнять действия.
- ♦ Вы не можете окружать врагов.

УДЕРЖИВАЕМЫЙ

- ♦ Вы предоставляете боевое превосходство.
- ♦ Вы обездвижены.
- ♦ Вы не можете перемещаться, когда вас тянут, толкают или сдвигают.
- ♦ Вы получаете штраф -2 к броскам атаки.

УМИРАЮЩИЙ

- ♦ Вы находитесь без сознания.
- ♦ У вас 0 или меньше хитов.
- ♦ Каждый раунд вы совершаете спасбросок от смерти.

НАВЫКИ

Навыки отображают умения персонажа вне сражения. Сл для обычных проверок навыков указаны прямо в сцене. Вы можете устанавливать Сл, основываясь на следующем руководстве:

Уровень сложности	Сл
Легкий	15
Умеренный	20
Сложный	25

Некоторые навыки получают штраф, когда персонаж носит определённые виды доспеха. Там где это применимо, в листах персонажей это уже учтено.

Краткое описание навыков:

АКРОБАТИКА (ЛОВКОСТЬ)

Штраф проверки за доспех

Используйте этот навык для проверки равновесия на узких и неустойчивых поверхностях, а также для высвобождения из захвата и пут.

АТЛЕТИКА (СИЛА)

Штраф проверки за доспех

Используйте этот навык для лазания, плавания и прыжков. При плавании и лазании успешная проверка позволяет переместиться с уменьшенной вдвое скоростью. Для совершения прыжка в длину, разделите результат проверки на 10; это количество клеток, на которое вы можете прыгнуть. Если до прыжка вы переместились как минимум на 2 клетки, то делите результат, не на 10, а на 5.

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ (МУДРОСТЬ)

Используйте этот навык чтобы заметить важные вещи, скрытые опасности и спрятанные предметы.

Навык используется против проверки Скрытности другого существа или против Сл, устанавливаемой Мастером. В большинстве случаев Мастер использует пассивную проверку Внимательности (модификатор навыка +10), чтобы определить, заметил ли он важную деталь или надвигающуюся опасность.

Прислушивание	Сл Внимательности
Сражение	0
Обычный разговор	10
Шёпот	20
Через дверь	+5
Через стену	+10
Более чем в 10 клетках от вас	+2

Отслеживание или поиск	Сл Внимательности
Просто спрятано	10
Хорошо спрятано	25
Более чем в 10 клетках от вас	+2

Внимательность: Действие не требуется — вы или замечаете что-то, или нет. Если вы хотите использовать навык активно, то вам нужно выполнить стандартное действие или потратить 1 минуту на подслушивание или поиски, в зависимости от задачи.

- ♦ **Встречная проверка:** Внимательность против Скрытности, когда вы пытаетесь увидеть или услышать существо, использующее Скрытность. Ваша проверка может изменяться в зависимости от расстояния и если вы слушаете через дверь или стену (смотрите таблицу).
- ♦ **Сл:** Посмотрите в таблице Сл, когда вы что-то пытаетесь увидеть или услышать, когда вы обыскиваете область или когда ищите следы.
- ♦ **Успех:** Вы что-то увидите или услышите.
- ♦ **Неудача:** Вы не можете повторять попытку, пока не изменятся обстоятельства.
- ♦ **Поиск:** Когда вы активно обыскиваете местность или ищите нечто особое, то считается, что вы ищите во всех соседних клетках. Мастер может позволить выполнять это стандартным действием, но обычно это занимает 1 минуту.

ВОРОВСТВО (ЛОВКОСТЬ)

Штраф проверки за доспех

Используйте этот навык для обезвреживания ловушек, взлома замков, обирания карманов и прочей демонстрации ловкости рук. Использование этого навыка или стандартное действие или часть испытания навыков.

Базовая Сл для обезвреживания ловушки и взлома замка на героическом этапе равна 20. Персонаж, использующий воровской инструмент, получает к проверке бонус +2. Если при попытке обезвреживания ловушки результат провален на 5 и больше, то ловушка срабатывает.

ВЫНОСЛИВОСТЬ (ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ)

Штраф проверки за доспех

Используйте этот навык для предотвращения эффектов болезни и для превышения обычных физических ограничений.

ЗАПУГИВАНИЕ (ХАРИЗМА)

Используйте этот навык для влияния на других враждебными действиями и угрозами. Совершайте проверку Запугивания против Воли цели.

ЗНАНИЕ УЛИЦ (ХАРИЗМА)

Вы знаете как найти путь в поселении (в селе, деревне или городе). Использование навыка занимает 1 час.

ИСТОРИЯ (ИНТЕЛЛЕКТ)

У вас есть знания, связанные с историей, включая важные события, легенды, обычаи и традиции.

МАГИЯ (ИНТЕЛЛЕКТ)

Вы обладаете знаниями о магии и магических эффектах, а также о существах с происхождением *стихийный, фейский* и *теневого* (существа из Стихийного Хаоса, Страны Фей и Царства Теней).

ОБМАН (ХАРИЗМА)

Используйте этот навык для того чтобы выдать ложь за истину, чтобы заговорить зубы стражникам, для азартных игр, обмана торговцев и рассказывания лжи. Обман является встречной проверкой для Проницательности.

ПЕРЕГОВОРЫ (ХАРИЗМА)

Используйте этот навык для влияния на других тактичностью и изяществом манер для изменения мнений, убеждения в добрых намерениях и для заключения добросовестных сделок.

ПОДЗЕМЕЛЬЯ (МУДРОСТЬ)

Вы знаете как найти путь в подземельях, как распознать подземные опасности, как найти пищу в Подземье и как распознать существ с происхождением *искажённый*.

ПРИРОДА (МУДРОСТЬ)

Вы обладаете знаниями, связанными с поиском пути в дикой местности, распознаванием природных опасностей, приручением зверей и нахождением еды. Вы также можете опознавать существ с природным происхождением.

ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ (МУДРОСТЬ)

Используйте этот навык для распознавания намерений и понимания языка тела, а также для совершения догадок о мотивах, отношениях и правдивости цели. Используйте этот навык для противостояния проверкам Обмана.

Задача	Сл Проницательности
Почувствовать мотив, отношение	10 + половина уровня существа
Почувствовать влияние извне	25 + половина уровня эффекта
Распознать эффект иллюзорным	15 + половина уровня эффекта

РЕЛИГИЯ (ИНТЕЛЛЕКТ)

У вас есть знания о религиозных традициях. Вы также можете опознавать существ с происхождением *бессмертный* и *нежить*.

СКРЫТНОСТЬ (ЛОВКОСТЬ)

Штраф проверки за доспех

Используйте этот навык чтобы прятаться и бесшумно перемещаться. Этот навык используется против проверки Внимательности другого персонажа или против Сл, установленной Мастером.

ЦЕЛИТЕЛЬСТВО (МУДРОСТЬ)

Используйте этот навык для оказания первой помощи: стабилизации умирающего, предоставления спасброска и лечения болезней.

Первая помощь: Стандартное действие.

- ♦ **Использование второго дыхания:** Совершите проверку Целительства со Сл 10, чтобы позволить персонажу, находящемуся в соседней клетке, использовать его второе дыхание (страница 11) без действий с его стороны. Персонаж при этом не получает бонусы к защите.
- ♦ **Стабилизирование умирающего:** Совершите проверку Целительства со Сл 15, чтобы стабилизировать умирающего персонажа, находящегося в соседней клетке. При успехе персонаж прекращает совершать спасброски от смерти, пока он снова не получит урон. В результате стабилизации текущие хиты персонажа никак не изменяются.
- ♦ **Предоставление спасброска:** Совершите проверку Целительства со Сл 15. При успехе союзник, находящийся в соседней клетке, может немедленно совершить спасбросок, или получить бонус +2 к спасброску в конце своего хода.

НАВЫКИ ЗНАНИЯ

Некоторые навыки связаны со знанием в определённой области: История, Магия, Подземелья, Природа и Религия. Вы можете использовать эти навыки для вспоминания полезной информации из их области знаний или для узнавания связанных с ними вещей. Вы также можете использовать эти навыки для опознания определённых видов чудовищ, что указано в описании самих навыков.

Сл проверки изменяется в зависимости от рассматриваемой информации и распространённости этого знания. Некоторая информация доступна только персонажам, тренированным в соответствующем навыке.

Обычное знание: Это общая информация о чём-то широко известном.

Экспертное знание: Это специализированная информация, которую могут знать только эксперты в этой области знания.

Мастерское знание: Это тайная информация, известная только лишь мастерам своего дела.

Навык знания: Действие не требуется — вы или знаете ответ, или нет.

- ♦ **Сл:** Смотрите таблицу.
- ♦ **Успех:** Вы вспоминаете полезную информацию из этой области знаний или замечаете важные детали.
- ♦ **Неудача:** Вы не вспоминаете нужную информацию. Мастер может позволить вам новую проверку, если обнаружится новая информация.

Уровень знания	Сл
Обычное	10
Экспертное	20
Мастерское	25

Знания о чудовище	Сл
Название, тип и ключевые слова	15
Таланты	20
Сопротивляемости и уязвимости	25

ТРАКТ: РАЗБОЙНИКИ КОБОЛЬДЫ

Уровень сцены 1 (475 опыта)

ОБСТАНОВКА

Используйте в этой сцене карту Королевского Тракта.

Персонажи игроков следуют по Королевскому Тракту к Зимней Гавани, с востока на запад (или справа налево по карте). По дороге они подвергаются нападению разбойников кобольдов.

В этой сцене присутствуют следующие существа:

5 кобольдов миньонов (М)

1 кобельд пращник (S)

2 кобельда драконьих щита (D)

Дайте игрокам расставить миниатюры их персонажей в пределах 2 клеток от восточного края карты, затем позвольте им двигаться в течение двух раундов на запад.

Пока персонажи идут по дороге, прочтите:

Обдуваемые приятным ветерком, вы легко шагаете по ровной дороге. Время от времени проглядывающие сквозь грунт дороги булыжники говорят о десятилетиях запустения. Вы замечаете следы на дороге, многие из которых оставлены маленькими когтистыми ногами.

Кобольды следят за дорогой из мест, обозначенных на карте. Миньоны раскрывают себя, бросаясь вперед из засады, когда один или более ИП достигает места на дороге между двумя самыми восточными булыжниками. В этот момент разместите 5 миньонов на карте, в клетках, обозначенных М и бросьте инициативу.

Не размещайте других кобольдов на карте, пока они не предпримут действий (как обозначено в разделе Тактика, остальные кобольды ничего не предпринимают до тех пор, пока миньоны не бросятся в атаку).

Как вариант, если один или более персонажей сойдут с дороги, двигаясь по траве, то они, возможно, заметят затаившихся кобольдов. Если ИП заходит в клетку обеспечивающую линию обзора до кобельда, то это существо издаёт крик, предупреждающий своих компаньонов.

Как только один или более кобольдов обнаружены, прочтите:

Маленькие существа, скрывающиеся между скал, выпрыгивают и двигаются к вам. С визгом маленькие гуманоиды атакуют. Они рыжеватые и с чешуёй, у них головы рептилий и есть хвосты.

Кобельд пращник (S) Артиллерия 1 уровня
Маленький природный гуманоид (рептилия) Опыт 100

Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +1; тёмное зрение
Хиты 24; **Ранен** 12
КД 13; **Стойкость** 12, **Реакция** 14, **Воля** 12; смотрите также *чувство ловушек*
Скорость 6

⚡ **Кинжал** (стандартное; неограниченный) ⚡ **Оружие**

+5 против КД; урон 1d4 + 3.

⚡ **Праца** (стандартное; неограниченный) ⚡ **Оружие**

Дальнобойный 10/20; +6 против КД; урон 1d6 + 3; смотрите также *особый выстрел*.

Особый выстрел

Кобельд пращник может выпускать из пращи особые снаряды. Обычно он несёт 3 шара с особыми зарядами, выбранными из нижеприведённого списка. *Особый выстрел* при попадании причиняет обычный урон, но за ним следуют особые последствия:
Зажигательный снаряд (Огонь): Цель получает продолжительный урон огнём 2 (спасение оканчивает).
Зловонный снаряд: Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).
Клейкий снаряд: Цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Подвижный (малое; неограниченный)

Кобельд совершает шаг на 1 клетку.

Чувство ловушек

Кобельд получает бонус +2 ко всем защитам от ловушек.

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий, Общий
Навыки Акробатика +8, Воровство +10, Скрытность +10
Сил 9 (-1) **Лов** 17 (+3) **Мдр** 12 (+1)
Тел 12 (+1) **Инт** 9 (-1) **Хар** 10 (+0)

Описание: Эта похожая на рептилию фигура с рыжеватой чешуей носит кожаные доспехи и вооружена пращей (20 ядер). Три маленьких глиняных шара висят патронташем через его грудь.

5 Кобольдов миньонов (М) Миньон 1 уровня
Маленький природный гуманоид (рептилия) Опыт 25

Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +1; тёмное зрение
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
КД 15; **Стойкость** 11, **Реакция** 13, **Воля** 11; смотрите также *чувство ловушек*
Скорость 6

⚡ **Метательное копьё** (стандартное; неограниченный) ⚡ **Оружие**

+5 против КД; урон 4.

⚡ **Метательное копьё** (стандартное; неограниченный) ⚡ **Оружие**

Дальнобойный 10/20; +5 против КД; урон 4.

Подвижный (малое; неограниченный)

Кобельд совершает шаг на 1 клетку.

Чувство ловушек

Кобельд получает бонус +2 ко всем защитам от ловушек.

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий, Общий
Навыки Воровство +4, Скрытность +4
Сил 8 (-1) **Лов** 16 (+3) **Мдр** 12 (+1)
Тел 12 (+1) **Инт** 9 (-1) **Хар** 10 (+0)

Описание: Эти маленькие похожие на рептилий гуманоиды с тёмно-красной чешуей носят доспехи из шкур и вооружены копьём, тремя метательными копьями и у каждого есть легкий щит.

2 Кобольда драконьих щита (D)		Солдат 2 уровня	
Маленький природный гуманоид (рептилия)		Опыт 125	
Инициатива +4		Чувства Внимательность +2; тёмное зрение	
Хиты 36; Ранен 18			
КД 18; Стойкость 14, Реакция 13, Воля 13; смотрите также <i>чувство ловушек</i>			
Сопротивляемость 5 (тип урона зависит от дракона, которому прислуживает кобольд)			
Скорость 5			
⚔ Короткий меч (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие			
+7 против КД; урон 1d6 + 3 и цель становится отмеченной до конца следующего хода кобольда драконьего щита.			
Тактика драконьего щита (немедленный ответ, когда враг, находящийся в соседней клетке, совершает шаг или когда враг входит в соседнюю клетку; неограниченный)			
Кобольд драконий щит совершает шаг на 1 клетку.			
Атака толпой			
Кобольд драконий щит получает бонус +1 к броскам атаки за каждого союзного кобольда, находящего в соседней с целью клетке.			
Подвижный (малое; неограниченный)			
Кобольд совершает шаг на 1 клетку.			
Чувство ловушек			
Кобольд получает бонус +2 ко всем защитам от ловушек.			
Мировоззрение Злое		Языки Драконий, Общий	
Навыки Акробатика +5, Воровство +7, Скрытность +7			
Сил 14 (+3)	Лов 13 (+2)	Мдр 12 (+2)	
Тел 12 (+2)	Инт 9 (+0)	Хар 10 (+1)	
Описание: Эти рептилии с красной чешуей вооружены короткими мечами и используют нечто похожее на драконью чешуйку в качестве щита.			

ТАКТИКА

Драконьи щиты и пращник позволяют миньонам действовать первыми; даже если у них выше значение проверки инициативы; они не предпринимают никаких действий, пока не подействуют миньоны (с этого момента и до конца сцены их инициатива считается на 1 меньше инициативы миньонов). Любой миньон, достаточно близкий к ИП для атаки в броске, так и делает; миньон, не достаточно близкий для рукопашной атаки, отходит назад и метает копье.

Драконьи щиты пытаются нападать на наиболее способных рукопашных бойцов ИП.

Пращник остается под укрытием так долго, как может, пользуясь пращой против ближайшего ИП. Если его вынуждают покинуть засаду, то он перемещается на новое место, откуда сможет вести огонь из укрытия или под покровом.

Кобольды сражаются до смерти; они знают, что их убьют, если они приведут врагов в своё тайное логово.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Освещение: Яркий свет.

Дорога и трава: Грунтовая дорога со щебнем и отдельно стоящими древними булыжниками. Клетки дороги или травы не препятствуют движению и не ограничивают видимость.

Валуны: Валуны разбросаны вдоль дороги. Они обеспечивают покров и укрытие существам, скрывающимся за ними. Они препятствуют

передвижению; существо не может напрямую войти в клетку с валунами.

Валуны высотой 1,5 метра. Влезание на валун требует проверки Атлетики со Сл 15 и стоит 4 клеток передвижения. Персонаж на валуне может переместиться в другую клетку валуна; считайте валун труднопроходимой местностью.

Кустарник: Кустарник растет рядом с дорогой в нескольких местах. Эти зоны слабо заслонены и обеспечивают укрытием атакующих из или внутри зоны. Зоны кустарника также считаются труднопроходимой местностью.

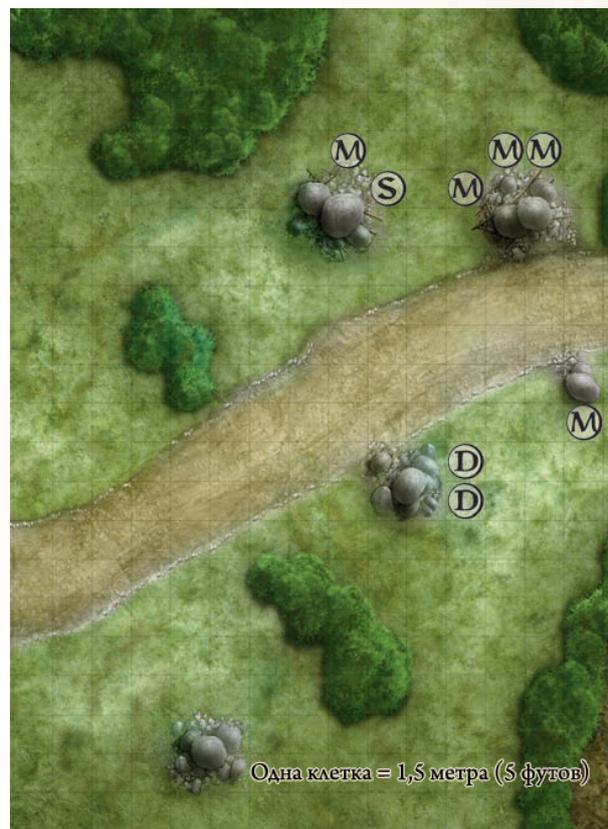
Скала: Отвесная скала, отмеченная жирной черной линией, 50 футов в высоту и требует проверки Атлетики со Сл 20 и общего передвижения в 200 клеток, чтобы взобраться.

Надгробья: Эти камни обеспечивают укрытие любому стоящему в этом месте.

Сокровище: Если ИП побеждают кобольдов разбойников, то находят оружие, указанное в каждом стат. блоке кобольдов, а также 34 см.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

По завершении сражения, искатели приключений могут двинуться дальше к городку Зимняя Гавань. О подсказах, как сохранить движение, смотри раздел «Советы Мастеру» на следующей странице.



Игра D&D больше, чем нескончаемые битвы – это также совместное создание истории. Как Мастер, вы выдаете основу истории своим игрокам. В ответ, они реагируют, описывая, что делают персонажи в различных ситуациях.

Однако иногда вы вынуждены взять под жесткий контроль события, если игроки не смогли определить заданное вами направление, или в замешательстве не знают, как продвинуться вперед.

СОХРАНЯЙТЕ ДВИЖЕНИЕ

Если Вы не беспокоитесь о том, что думают игроки, то действие за столом разворачивается медленно. Если все прекратили говорить и уставились на вас, то вы должны спросить, что игроки хотят делать дальше. Ваши вопросы дадут игрокам понять, что от них что-то ожидают.

Иногда, разговоры за столом мало касаются игрового процесса. Это нормально — время от времени позволять игрокам отмотать шутку или процитировать любимый фильм. Как обычно, Вы должны чувствовать настроение каждого за столом. Вы вправе судить, когда подходит время двигать игру вперед. Задавайте вопросы, чтобы подтолкнуть игроков, такие как: «Ну, вот, кобольды повержены, что же вы будете делать теперь?»

НАВОДЯЩИЕ ВОПРОСЫ

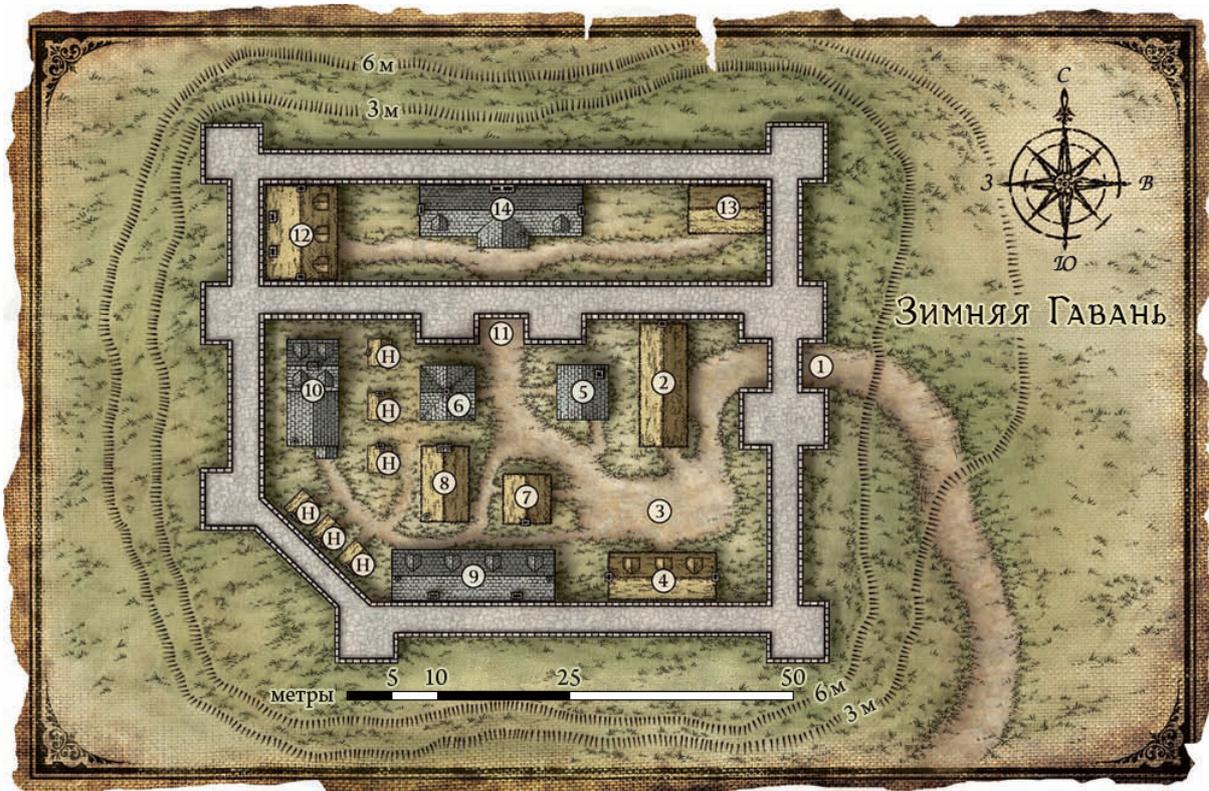
Иногда, задавая вопрос о том что хотят делать дальше игроки, вы не получаете ответа. Если это случилось, то постарайтесь расшевелить их, задавая наводящие вопросы.

Например, если игроки тратят много времени после сражения с кобольдами, выясняя, что делать дальше, спросите: «Ну, что, вы готовы продолжить путь к Зимней Гавани?»

НЕПИСАНЫЕ ПРАВИЛА

Иногда, игроки задумываются о возможностях, не входящих в ваши планы или не описанных в тексте приключения. Это здорово! Используйте это. Подумайте, что из этого, что хотят сделать игроки, можно использовать для развития сюжета. Попробуйте вплести планы игроков в сюжетную линию истории. В этом плане от вас потребуется соображать «на ходу», но это шанс более полно раскрыть возможности ИИ и монстров. Если персонажи игроков возьмут в плен кобольда и станут допрашивать, как отреагирует бандит?

Например, как указано в только что описанной сцене, кобольды знают, что их убьют, если они приведут врагов в своё тайное логово. Так или иначе, персонажи игроков, пленившие кобольда, могут склонить его на свою сторону, запугать или другим способом получить часть информации. Кобольд может выдать имя «Железзуба», как их лидера, а затем завизжать от страха.



ИНТЕРЛЮДИЯ ОДИН: ПРИБЫТИЕ В ЗИМНЮЮ ГАВАНЬ

Независимо от причин, приведших искателей приключений в деревню, изначально им необходимо обзавестись основательным жильем. Всех посетителей Зимней Гавани, селяне отправляют на постоянный двор «У Вرافтон».

Так как постоянный двор — место собраний, то персонажи игроков время от времени могут встретить здесь важных личностей селения.

ЗИМНЯЯ ГАВАНЬ

Деревня, население 977

Разбитый Королевский Тракт приводит к подножию пологого холма, с обнесенным стеной поселением Зимняя Гавань. Поселение расположено на южных склонах Гор Кэйргорм. Посёлок обнесён стеной из выветрившегося камня.

Маленькие, крытые соломой домики стоят вокруг Зимней Гавани, каждый с небольшим участком пашни или пастбища. Далеко за фермами к западу и югу стоит темный лес, а на севере — высокие пики гор.

Большинство жителей Зимней Гавани никогда не покидало долины деревни. Многие селяне — фермеры, хотя в самой Зимней Гавани трудятся разнообразные ремесленники. В поисках торговли редкие повозки уходят из Зимней Гавани по старому Королевскому Тракту на восток, к деревне в пяти днях пути отсюда. Иногда, повозки заезжают в деревню, заставляя жителей оживлённо собираться на Рыночной Площади, чтобы узнать новости из внешнего мира и приобрести новые и экзотичные товары.

Руководство: Эрнест Пэдрэйг, правитель Зимней Гавани, родом из благородной семьи, управлявшей областью по указу старой империи. Население Зимней Гавани было счастливо под правлением отца Пэдрэйга, и они находят законы нового правителя не более трудными. С другой стороны, у Пэдрэйга нет абсолютной власти. Например, он не смог собрать силы селян, чтобы разобраться с кобольдами на дороге.

Пэдрэйг командует Регулярами, группой из десяти солдат, которые выполняют функции охраны и полиции внутри и вокруг деревни. Регуляры патрулируют попарно. Для увеличения этой силы, Пэдрэйг может собрать группу из пятидесяти жителей, объявив дневной призыв. Тем не менее, сделать это он может лишь когда жители сами обеспокоены — у них нет желания патрулировать дорогу за пределами ферм.

Демография: Населяют Зимнюю Гавань, преимущественно, люди с осевшими семьями

дварфов и индивидуальными представителями других разумных рас, включая пару эльфов.

Экономика: В основном, Зимняя Гавань — сельскохозяйственная деревня, живущая обменом и торговлей, хотя лорд Пэдрэйг вливает в местную экономику свои наличные деньги. У искателей приключений не должно возникнуть проблем с покупкой необходимых предметов, пока у них достаточно денег.

1. ВНЕШНИЕ ВОРОТА И СТЕНЫ

Открытые днем и запертые ночью, внешние ворота постоянно контролируются двумя охранниками. Они любезно здороваются с местными, а странников (которых считают торговцами) направляют на постоянный двор «У Вرافтон».

Вокруг края стен Зимней Гавани идет узкий парапет. Если Зимняя Гавань подвергнется атаке, то Регуляры и набранная из жителей милиция встанут на защиту стен для отпора угрозе.

2. ПОСТОЯЛЫЙ ДВОР «У ВРАФТОН»

Этот просторный кабак и таверна служат здесь постоянным двором. Как в любых других питейных заведениях, здесь подают пиво, вино и, иногда, крепкие спиртные напитки. Тем, у кого есть деньги, предложат еду и ночлег. Толпа селян собирается здесь каждую ночь, чтобы выпить, посплетничать, попеть песни и поиграть в азартные игры.

Помимо селян, здесь можно найти любого путешественника, проходящего через Зимнюю Гавань.

Все на постоялом дворе знают основную историю деревни и близлежащей разрушенной крепости. И только Валтрун знает, что разрушенная крепость была возведена на разломе в Царство Теней.

Сэлвана Вرافтон: Собственница и владелица постоялого двора — женщина человек по имени Сэлвана Вرافтон. У нее работает несколько официантов, официанток и поваров. Сэлвана, дружелюбная и открытая, всегда тепло и с улыбкой приветствует гостей.

Старый Эйлиан: Этот старый фермер — завсегдатай постоялого двора. Каждую ночь он садится за столом в углу. У него ферма внизу долины, возле Королевского Тракта. Эйлиан интересуется историей Зимней Гавани. Он хороший источник местной информации, и он любит поболтать.

Валтрун Провидец: Валтрун — мудрец и знаток, живущий в башне в черте Зимней Гавани. Так уж получилось — он выделяется из сообщества Зимней Гавани. Он осведомлен об окружающей местности, хотя и не знает об активности мертвого культа поблизости. Он знает о запечатанном разломе в руинах старой крепости, но не собирается обсуждать такие вещи с просто искателями приключений, и тем более, он не говорил об этом с селянами, дабы не наводить паники. Он прекрасный слушатель, задающий ровно столько вопросов, сколько нужно для поддержания разговора.

Правитель Пэдрэйг: Время от времени, правитель селения (человек, военачальник 3-го уровня) посещает Вرافтон. Все присутствующие здесь снимают перед ним

шляпы и называют его Лордом, после чего он занимает угловой столик, потягивая пиво. Он расположен к беседе с искателями приключений, подходящими к нему. Сначала он притворяется представителем другой деревни или, возможно, торговцем в поисках новых торговых путей. В любом случае, он верит в то, что они просто искатели сокровищ, и не выказывает уважения, пока собеседники не покажут чего стоят.

Нинэрэн: Тихая эльфийка-охотница, обычно выпивает в одиночестве. Она не заинтересована в общении. Жесткая и резкая в поведении, она агент Каларэль в Зимней Гавани, докладывающий ему о происходящем в деревне.

3. РЫНОЧНАЯ ПЛОЩАДЬ

Раз в два дня повозки и телеги собираются на площади, где и предлагаются товары жителям Зимней Гавани. Один раз в неделю объявляется официальный Рыночный День, созывая селян для покупок и общения на площади. Фермеры продают урожай, охотники предлагают копчености, селяне — утварь, а иногда, заезжие с востока торговцы выставляют инструменты и дорогостоящие вещи.

В каждый такой день есть 50% шанс того, что предметы экипировки искателя приключений из *Книги Игрока* будут здесь доступны в продаже. Тем не менее, искателям приключений, почти наверняка, никогда не найти здесь доспехов, оружия, инструментов или магических предметов.

Дэлфина Лунный Камень: Дэлфина пришла из леса от ее эльфийских родичей, чтобы вести городскую жизнь, если так можно сказать о Зимней Гавани. Ее можно найти на площади в Рыночный День, торгующей с телеги дикими цветами. Она счастлива рассказать путникам о Зимней Гавани. Она собирает цветы к северу от деревни, и может рассказать, что видела гоблинов вокруг разрушенной крепости у северных склонов гор.

4. КОНЮШНИ

В рыночные дни эти конюшни заполнены верховыми и прочими вьючными животными прибывших торговцев. Странники могут поставить здесь своих животных за 2 см в день. Редко (10% шанс) у конюха есть на продажу верховая лошадь или повозка, описанные в *Руководстве Игрока*.

5. КУЗНЯ

Дwarf, Тэйр Рудокоп — владелец кузницы. Персонажи игроков могут приобрести здесь самые разнообразные обычные товары, крюки, оружие, тяжелые доспехи и т. п. Простое оружие всегда готово, воинское требует одного дня для изготовления, а превосходное оружие требует недели работы.

6. БАШНЯ ВАЛТРУНА

Это пятиэтажное строение — самое высокое здание в Зимней Гавани. Башне более 300 лет, и Валтрун Провидец — самый последний ее житель.

Валтрун не занимает башню целиком; только два верхних уровня. Три нижних уровня заперты и пусты, за исключением лестничных пролетов, ведущих к жилищу Валтруна. Валтрун кратко описан в разделе «постояльный двор «У Вرافтон» выше. Мудрец и знаток знает немного ритуалов 1-го и 2-го уровня, которые он готов продать, как

только определит цену и заслуги искателей приключений. Смотрите список ритуалов в *Книге Игрока*.

7. ЛАВКА БАРВИНА

Барвин Вилларсон странствовал по миру, (по крайней мере так он говорит), прежде чем открыть магазин в Зимней Гавани десять лет назад. Он торгует разными товарами, включая кое-что из списка снаряжения искателя приключений из *Книги Игрока*. Иногда у него есть на продажу несколько магических предметов 1-го уровня, и иногда пара флагов *зелья исцеления*.

8. ГИЛЬДИЯ ВОИНОВ

Селяне Зимней Гавани могут вступать в Гильдию Воинов и тренироваться раз в неделю в основных навыках владения мечом и щитом. Гильдия тренируется на Рыночной Площади, когда рынок закрыт. Некоторые жители получают милицейскую плату (несколько серебряных монет в год) за тренировки, как минимум, один раз в месяц и готовность к вызову в случае необходимости. Ронд Келфем, капитан Регуляров Зимней Гавани, также следит за Гильдией Воинов. Его можно найти здесь в казармах, или на посту, в зависимости от времени суток.

9. СЪЕМНЫЕ ПЛОЩАДИ

Огромное здание предлагает в аренду жильё тем, у кого нет собственной фермы и тем, кто пришёл в город по делам. Некоторые семьи живут в домах (обозначенных буквой Н) на западной стороне деревни. Большинство жителей, живущих за стенами — фермеры и ремесленники, приносящие плоды своего труда на Рыночную Площадь для продажи.

10. ХРАМ

Это огромное каменное строение — деревенский храм. Из нескольких божеств, почитаемых здесь, Авандара, божество удачи и перемен, наиболее популярна.

Храмовница, сестра Линора, проводит службу три раза в неделю, в противном случае, ее не всегда застанешь. Она предпочитает ходить по домам за пределами стен, заботясь о селянах и животных, помогая во многих начинаниях фермеров. Тем не менее, Линора — не жрец, она не герой Авандары. У нее нет доступа к жреческим талантам, но ей известны следующие ритуалы: *нежный отдых, лечение болезни и поднять мертвого*.

Кладбище: В зимней Гавани есть кладбище, где сестра Линора служит хранителем. Кладбище расположено к югу от стен.

11. ВНУТРЕННИЕ ВОРОТА

Эти ворота заперты и охраняются днем двумя стражниками. Они грозно рассматривают каждого приближающегося и допрашивают всех, кто хочет посетить лорда Пэдрэйга в его имении, независимо от статуса; тем не менее, те персонажи, которые излучают атмосферу таинственности и важности, могут убедить стражников пропустить их, если будут проявлять дружелюбие.

12. АМБАР ЗИМНЕЙ ГАВАНУ

Несмотря на то, что такого не случилось уже пару лет, Зимняя Гавань иногда подвергалась атакам банд гоблинов, koboldов и даже гноллов. Когда такое происходит, селяне ищут убежища за крепостными стенами и существуют за счет запасов воды, муки и прочих основных продуктов, хранящихся здесь.

Содержимое амбара хранится за толстыми деревянными стенами под прочным замком (проверка Воровства со СЛ 30) на двери. Ключи от замка хранятся только у лорда Пэдрэйга и сестры Линоры.

13. КАЗАРМЫ ЗИМНЕЙ ГАВАНУ

Эти военные казармы — дом для десяти профессиональных стражников, Регуляров. В течение дня здесь можно найти только двоих из них; остальные восемь в патруле. Ночью, восемь стражников спят здесь, а двое дежурят на внешних воротах. Стражники в казармах быстро реагируют на любой призыв к оружию из имения или в пределах городских стен.

14. ИМЕНИЕ

Это имение было построено, когда Зимняя Гавань являлась аванпостом империи Нерат. Обслуживаемый пятью слугами дом, где живут лорд Пэдрэйг, его жена и четверо сыновей, прекрасный образец каменной архитектуры, в деревне, где остальные строения деревянные и крытые соломой.

Лорд Пэдрэйг с удовольствием встречается с искателями приключений, прибывшими в Зимнюю Гавань, чтобы найти его. Его также можно найти на постоялом дворе «У Вرافтон».

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ

Основываясь на информации доступной персонажам по прибытии в Зимнюю Гавань, у них появятся некоторые сопутствующие вопросы. Каждый вопрос ассоциируется с МП, которому можно его задать; персонажи должны найти этого МП, чтобы получить ответ. Вы можете зачитать вслух ответы МП или пересказать своими словами, а можете, совместив и то и другое, разыграть сцену между искателями приключений и МП.

Персонажи могут задать вопрос, не описанный здесь. Если такое случится, ответьте за МП если возможно, невзирая на то, знает ли он ответ. Например, МП может попытаться дать ответ, предположить или признаться, что не знает ответа на этот вопрос.

В: Вы не видели Дувена Стола? Он проходил здесь в поисках гробницы дракона.

Сэлвана Вرافтон: «Да, я помню человека с таким именем. Он снимал здесь комнату. У него были какие-то дела с Эйлианом. Странно, однажды он исчез и больше не возвращался. Я не знаю, что с

ним случилось».

Старый Эйлиан: «Вы знали Дувена? Меня всегда интересовало, что с ним произошло! У него были вопросы о могильнике, что к юго-западу от деревни. Думал, что там захоронен дракон! Я говорил ему, что это скорее все старая куча мусора, но он и слушать не хотел, нет, сэр! Что ж, конечно я объяснил ему, как добраться до места. Я, в некотором роде, здесь историк, Ну, вы знаете. О, да, Дувен! Он ушел в том направлении, и мы больше его не видели. Я надеюсь, что с беднягой все хорошо!»

Эйлиан рисует маленькую карту, показывающую путь к «могильнику». Он больше ничего не знает о судьбе Дувена или о природе могильника — он никогда там не был, Он узнал все это из старых охотничьих баек. Этой карты достаточно, чтобы найти могильник.

Валтрун Провидец: «Могильник дракона? Я верю, там есть место, связанное с неким древним драконом, но у меня нет первоисточников, подтверждающих правдивость этих легенд».

В: Что вы можете рассказать о древней крепости в этой местности?

Сэлвана Вرافтон: «О, крепость? Это к северо-востоку от посёлка, в горах Кэйрнгорм. Но никто туда не ходит. Слишком опасно! Я слышала, там призраки и вампиры. Никто, кто дорожит своей жизнью, и близко туда не подходит. Валтрун, возможно знает больше».

Валтрун Провидец: «Крепость построили в расцвет старой империи. В некотором роде это дозорная башня. Я не могу вспомнить для чего именно. Некоторые говорят, что для защиты от гноллов мародеров, но мне так не кажется. Так или иначе, она пришла в негодность. Ее разрушили еще до моего рождения. Возможно, сейчас там логово гоблинов. Но вы задели мою любознательность. Как только я доберусь до моей башни, я посмотрю в библиотеке. В следующий раз, когда вы меня увидите здесь, я буду знать больше».

Валтрун не выдает всю информацию о башне персонажам при первой встрече. Вместо этого, он говорит написанное выше и садится смотреть, что они будут делать. При следующей встрече, персонажи могут получить больше информации, если за пару дней они хорошо поработают вокруг деревни. Смотрите Интерлюдия Два на стр. 33. А тем временем, он советует им поговорить с Пэдрэйгом о небольшой работенке.

Дэлфина Лунный Камень: «Я собираю цветы рядом со старой башней. Вам стоит быть осторожней, если пойдете этим путем. Там все больше и больше гоблинов. Я не знаю, откуда они взялись, но они явно собираются там остаться».

В: На нас напали маленькие рыжие гуманоиды по дороге сюда. У вас нет проблем с бандитами?

Сэлвана Вرافтон: «Кобольды! Эти наглецы всегда отважны! Возможно, ваша история заинтересует лорда Пэдрэйга. Он пытался избавиться при помощи милиции от этих тварей несколько месяцев назад, но безуспешно».

Старый Эйлиан: «Маленькие рыжие бандиты на дороге? Старый Королевский Тракт? Seriously? Я не слышал. Возможно красношляпы. Они проскальзывают из Страны Фей, чаще для причинения вреда, но я об этом ничего не слышал... что ж, я никогда об этом ничего не слышал здесь. Вы уверены, что это были красношляпы?»

Тэйр Рудокон: «Итак, вы встретились с бандой кобольдов? Да-а, кобольды. Надоедливый драконий помёт! Здесь всегда было несколько, но они действительно осмелели за несколько месяцев. Некоторые торговцы, регулярно снабжавшие нас, остановили свои рейсы и, я боюсь, таких будет больше, если что-то не предпринять против зарвавшихся уродцев».

Барвин Вилдарсон: «Вы встретились с нашими кобольдами, что ж. Да нет, нет, не с нашими. Но они имеют привычку беспокоить странников на старом Королевском Тракте. И, да, произошла однажды одна случайность, ставшая угрозой для торговли в деревне. Все меньше и меньше странников стало приходить к нам, и даже мне становится все труднее снабжать свой магазин превосходными вещами. Я помню поездку к далёкому Кloverмаршу, много лет назад. Местность, буквально кишела кобольдами, потому что люди не смогли прогнать их прочь. Мне вот интересно, сколько ещё кобольды будут копить смелость, чтобы напасть на деревню самим?»



Ронд Келфем: «Хотел бы я, чтобы у нас было больше людей. Я с удовольствием загнал бы этих кобольдов обратно в их логово. Я слышал, они нашептывают имя их лидера мародера Железозуба, но я и понятия не имею кто или что это. Если вы узнаете что-либо еще, то буду признателен, если Вы сообщите об этом мне.»

Сестра Линора: «Кобольды нападают не только вдоль дороги. Они стали совершать набеги на удаленные фермы, угоняя скот и нападая на дома под покровом ночи. Я обращалась к лорду Пэдрэйгу, но у него нет ни ресурсов, ни возможностей собрать силы, чтобы дать отпор. Я боюсь, это лишь предвестник грядущих бедствий».

Нинэрэн: «Пожалуйста, оставьте меня в покое. Я здесь лишь для того, чтобы спокойно выпить. Я что-то слышала о мародерах на дороге, но меня это мало волнует, так что, прошу вас, оставьте меня».

В: Мы слышали, у вас есть работа для группы искателей приключений?

Лорд Пэдрэйг: «Вы встречались с кобольдами, превратившими старый Королевский Тракт и наши дальние фермы в свои охотничьи угодья? Эти твари чрезвычайно досаждают мне. Но сельяне не осознают всю серьезность проблемы. Нападения вдоль дороги стали более частыми в течение нескольких последних месяцев. Что-то расшевелило кобольдов. Не знаю, будет ли вам интересно выполнить одно мое приключение? Гарантирую, я щедро оплачу ваши старания».

Если искатели приключений соглашаются на предложение Пэдрэйга, то он достает карту, на которой обозначено положение логова кобольдов к юго-востоку от деревни. Он говорит, что у группы отважных искателей приключений встретившихся с кобольдами, есть хорошие шансы расправиться с этими существами. Если персонажи берутся за работу, то Пэдрэйг сообщает, что они вольны забрать все, что найдут в логове, даже если это собственность жителей Зимней Гавани. Он также обещает выплатить им 100 зм.

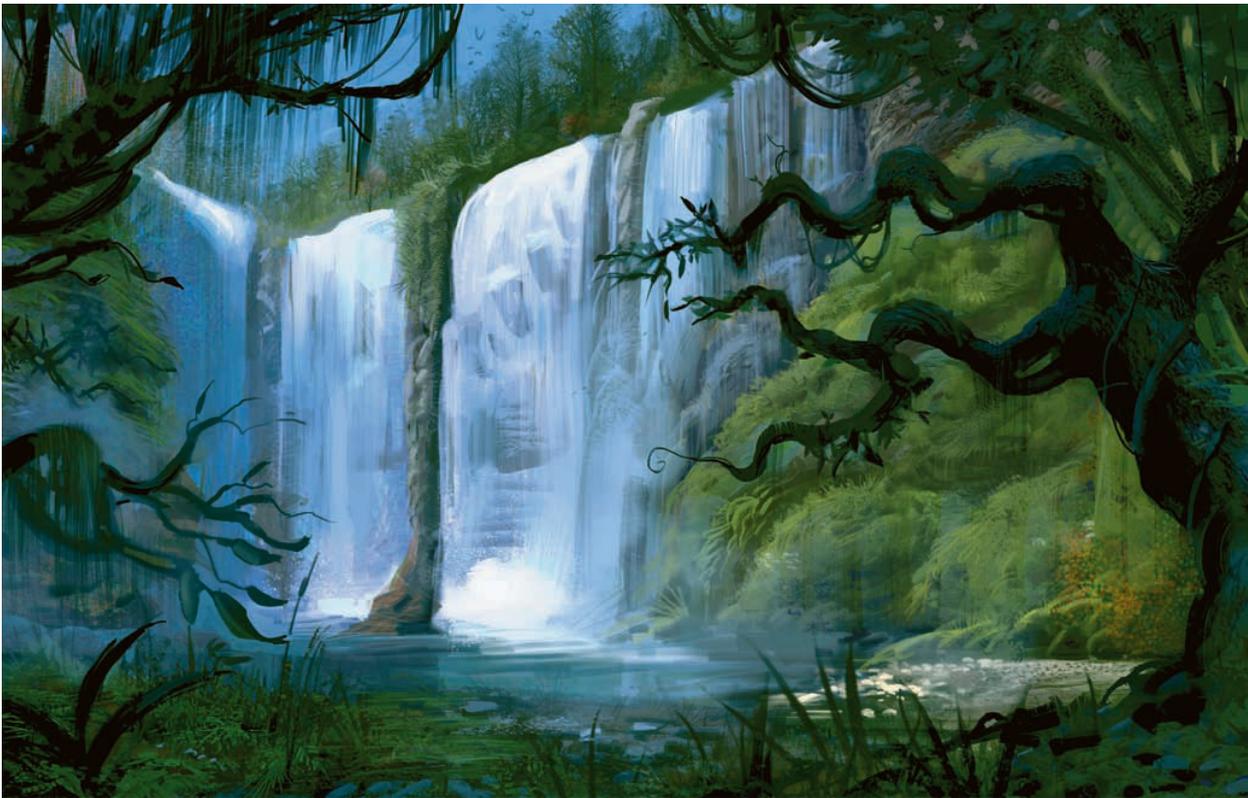
В: Здесь действует необычный культ?

Сэлвана Вرافтон: «Это нелепо! Жители Зимней Гавани исповедуют учение Авандры. Никакого культа здесь нет. Я уверена!»

Старый Эйлиан: «Культы? Как культ смерти или что-то такое? Ух, ничего подобного не замечал. Вы думаете, они приносят жертвы Королеве Воронов или таким же демонам? Где вы говорите такое произошло? Я могу на это взглянуть?»

Валтрун Провидец: «Уже больше сотни лет ни в Зимней Гавани, ни в округе не было реального культа злого божества. Друзья мои, откуда у вас такие странные мысли? Боюсь, кто-то сбивает вас с пути».

Тэйр Рудокон: «О нет, мой бесчестный план раскрыли. Теперь мне ничего не осталось, кроме как уничтожить вас. Ха-ха-ха. Простите. Простите. Не смог удержаться. Думаете что здесь, в Зимней Гавани, есть культ? Это смешно, правда. Ха-ха-ха! Спасибо, что развеселили меня».



Лорд Пэдрэйг: «Вы знаете что-то, чего не знаю я? Серьезно? Мне надо начать расследование? Нет, конечно, нет Культ? Здесь? Абсурд, говорю вам. Абсурд».

Сестра Линора: «Жители Зимней Гавани добрые люди. Вы не найдете здесь никого злого, могу вас в этом уверить. Я уверена, даже если культ и действует где-то в округе, то я о нём ничего не слышала. Я бы предприняла действия во имя Авандры — в этом можете быть уверены».

Ронд Келфем: «Культ? Не думаю. Разве что кобольды и редкие ссоры между парой селян, это не такая уж и проблема в Зимней Гавани. За границей деревни? Может быть, культ проявляется где-то, но я и слова не слышал об этом, пока вы не спросили».

Нинэрэн: «Культ? Вы слышали об этом? Слава богу! Я уж думала, что вся деревня в союзе с монстрами! Я высматриваю членов культа. Они приходят из пещеры за водопадом, высоко в скале к юго-востоку от деревни. Вам нужно быть осторожнее. Мне кажется они в союзе с кобольдами».

С этого момента, все поголовно одержимы идеей того, что злой культ действует рядом с Зимней Гаванью. Только Нинэрэн, если персонажи подойдут, и она согласится поговорить, воспринимает угрозу серьезно. Конечно, она пошлет их в логово кобольдов, в надежде, что кобольды с их предводителем Железозубом уничтожат искателей приключений, тем самым устранив угрозу планам Караэля.

Позже, когда у персонажей будут доказательства

присутствия культа, смотрите Интерлюдии Два на стр. 33.

СЛЕДУЮЩИЕ ШАГИ

Независимо от того, что персонажи решат исследовать дальше, разбойники кобольды нападают на них по выходу из деревни, ища отмщения за павших соратников. Смотрите **A1: Засада кобольдов** на следующей странице для этой сцены.

После засады, можно продолжать в том месте, куда искатели приключений решили отправиться.

Если персонажи решили расследовать исчезновение Дувена Стола и тайну могильника дракона (узнали ли они об этом в Зимней Гавани, или вы использовали зацепку «Пропавший наставник»), то они направляются на юг от деревни и переходят к сцене **A4: Могильник** на стр. 30.

Если команда решает выполнить поручение Пэдрэйга по зачистке области от кобольдов, или по лживому намеку Нинэрэн о культе, то они следуют на юго-восток от деревни к холмам Гадбэри и попадают в сцену **A2: Логово кобольдов** со стр. 26.

Искатели приключений могут направиться прямо в разрушенную крепость. Если нет, то им все равно придется рано или поздно её исследовать. Они начинают исследование разрушенного строения с **Области 1: Комната гоблинов-стражников** на стр. 38.

А1: ЗАСАДА КОБОЛЬДОВ

Уровень сцены 2 (625 опыта)

ОБСТАНОВКА

Посетив Зимнюю Гавань, команда снова отправляется в путь. Куда бы они не направлялись, сначала они имеют дело с засадой. Группа кобольдов занимает скрытые позиции по обеим сторонам дороги, поджидая в засаде, когда персонажи покинут деревню. Эти кобольды очень дисциплинированы — они ждут, пока персонажи не займут самое уязвимое положение для атаки.

Эта сцена использует карту Королевского Тракта и считается, что она изображает другой участок дороги.

В этой сцене присутствуют следующие существа:

1 кобольд налетчик (K)

3 кобольда драконьих щита (D)

1 кобольд жрец вирма (W)

Дайте игрокам расставить свои миниатюры на дороге на западном краю карты. Пусть каждый персонаж сделает проверку Внимательности со Сл 25. Каждый, кто преуспевает в проверке, может действовать в первом раунде сражения; провалившие проверку не могут действовать до тех пор, пока кобольды не используют свой первый ход (смотрите вставку для больших деталей).

Если кобольды застают врасплох кого-нибудь, зачитайте:

Из подлеска раздается боевой клич, и из укрытия выпрыгивают маленькие существа. Они похожи на существ, с которыми вы сражались ранее, но трое из них вооружены длинными мечами и щитами.

Бросьте инициативу и отыграйте сражение.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

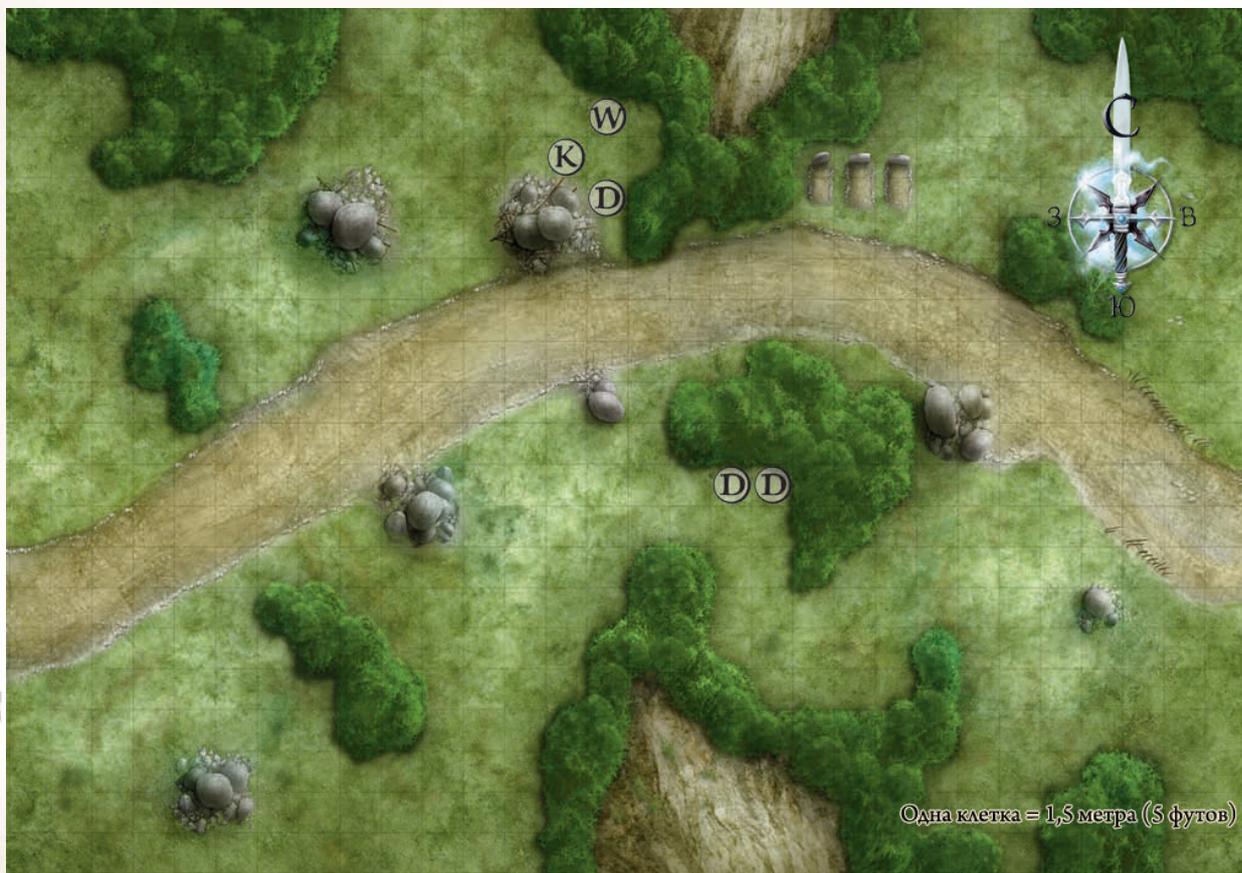
Освещение: Яркий свет, если персонажи не путешествуют ночью (тогда тусклый свет).

Дорога и трава: Грунтовая дорога со щебнем и отдельно стоящими древними булыжниками. Клетки дороги или травы не препятствуют движению и не ограничивают видимость.

Валуны: Валуны разбросаны вдоль дороги. Они обеспечивают покров и укрытие существам, скрывающимся за ними. Существо не может напрямую войти в клетку с валунами.

Валуны высотой 1,5 метра. Влезание на валун требует проверки Атлетики со Сл 15 и стоит 4 клеток передвижения. Персонаж на валуне может переместиться в другую клетку валуна; считайте валун труднопроходимой местностью.

Кустарник: Кустарник растет рядом с дорогой в нескольких местах. Эти зоны слабо заслонены и обеспечивают укрытием атакующих из или внутри зоны. Зоны кустарника также считаются труднопроходимой местностью.



Одна клетка = 1,5 метра (5 футов)

Сокровище: Если персонажи побеждают кобольдов, то находят 5 зм и 23 см.

Помимо этого, персонажи находят ожерелье на жреце червя, на котором висит выточенная из обсидиана фигурка дракона. Внизу фигуры выгравированы очертания черепа с бараньими рогами. Любой, кто преуспевает в проверке Религии со Сл 15, узнает в гравировке вольное изображение демона повелителя нежити, Оркуса. Персонажи могут продать ожерелье за 80 зм в Зимней Гавани.

Кобольд налётчик (К)		Налётчик 1 уровня	
Маленький природный гуманоид (рептилия)		Опыт 100	
Инициатива +5	Чувства Внимательность +0; тёмное зрение		
Хиты 27; Ранен 13	КД 15; Стойкость 11, Реакция 14, Воля 13; смотрите также <i>чувство ловушек</i>		
Скорость 6			
⚔ Копьё (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие			
+6 против КД; урон 1d8; смотрите также <i>атака толпой</i> .			
Боевое превосходство			
Кобольд налётчик причиняет рукопашными и дальнебойными атаками дополнительно 1d6 урона всем целям, над которыми у него есть боевое превосходство.			
Атака толпой			
Кобольд налётчик получает бонус +1 к броскам атаки за каждого союзного кобольда, находящего в соседней с целью клетке.			
Подвижный (малое; неограниченный)			
Кобольд совершает шаг на 1 клетку.			
Чувство ловушек			
Кобольд получает бонус +2 ко всем защитам от ловушек.			
Мировоззрение Злое	Языки Драконий, Общий		
Навыки Акробатика +7, Воровство +9, Скрытность +9	Сил 8 (-1)	Лов 16 (+3)	Мдр 10 (+0)
Тел 11 (+0)	Инт 6 (-2)	Хар 15 (+2)	
Описание: Эта похожая на рептилию фигура с красно-коричневой чешуей носит темные кожаные доспехи и вооружена копьем и легким щитом.			

3 Кобольда драконьих щита (D)		Солдат 2 уровня	
Маленький природный гуманоид (рептилия)		Опыт 125	
Инициатива +4	Чувства Внимательность +2; тёмное зрение		
Хиты 36; Ранен 18	КД 18; Стойкость 14, Реакция 13, Воля 13; смотрите также <i>чувство ловушек</i>		
Сопrotивляемость 5 (тип урона зависит от дракона, которому прислуживает кобольд)			
Скорость 5			
⚔ Короткий меч (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие			
+7 против КД; урон 1d6 + 3 и цель становится отмеченной до конца следующего хода кобольда драконьего щита.			
Тактика драконьего щита (немедленный ответ, когда враг, находящийся в соседней клетке, совершает шаг или когда враг входит в соседнюю клетку; неограниченный)			
Кобольд драконий щит совершает шаг на 1 клетку.			
Атака толпой			
Кобольд драконий щит получает бонус +1 к броскам атаки за каждого союзного кобольда, находящего в соседней с целью клетке.			
Подвижный (малое; неограниченный)			
Кобольд совершает шаг на 1 клетку.			
Чувство ловушек			
Кобольд получает бонус +2 ко всем защитам от ловушек.			
Мировоззрение Злое	Языки Драконий, Общий		
Навыки Акробатика +5, Воровство +7, Скрытность +7	Сил 14 (+3)	Лов 13 (+2)	Мдр 12 (+2)
Тел 12 (+2)	Инт 9 (+0)	Хар 10 (+1)	
Снаряжение чешуйчатый доспех, короткий меч, тяжёлый щит			

Кобольд жрец вирма (W)		Артиллерия (лидер) 3 уровня	
Маленький природный гуманоид (рептилия)		Опыт 150	
Инициатива +4	Чувства Внимательность +4; тёмное зрение		
Хиты 36; Ранен 18	КД 17; Стойкость 13, Реакция 15, Воля 15; смотрите также <i>чувство ловушек</i>		
Скорость 6			
⚔ Копьё (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие			
+7 против КД; урон 1d8.			
☞ Сфера энергии (стандартное; неограниченный) ♦ смотрите текст			
Дальнебойный 10; +6 против Реакции; урон выбранного типа (зависит от вида дракона) 1d10 + 3.			
☞ Побуждение веры (малое; на сцену)			
Ближняя вспышка 10; союзные кобольды во вспышке получают 5 временных хитов и совершают шаг на 1 клетку.			
☞ Дыхание дракона (стандартное; на сцену) ♦ смотрите текст			
Ближняя волна 3; +6 против Стойкости; урон выбранного типа (зависит от вида дракона) 1d10 + 3. <i>Промех:</i> Половина урона.			
Подвижный (малое; неограниченный)			
Кобольд совершает шаг на 1 клетку.			
Чувство ловушек			
Кобольд получает бонус +2 ко всем защитам от ловушек.			
Мировоззрение Злое	Языки Драконий, Общий		
Навыки Воровство +10, Скрытность +10	Сил 9 (+0)	Лов 16 (+4)	Мдр 17 (+4)
Тел 12 (+2)	Инт 9 (+0)	Хар 12 (+2)	
Описание: Этот похожий на рептилию гуманоид носит костяную маску в форме головы дракона. У него есть копьё, и он носит доспехи из шкур алого цвета.			

ТАКТИКА

Вне зависимости от того, удачна ли засада, драконьи щиты пытаются сокрушить ближайшего ИП атакой в броске. Они вступают в бой, концентрируя свои атаки, и всячески путая ИП.

Налётчик стоит в стороне от сражения, фокусируясь на волшебниках или выглядящих хилыми ИП.

Жрец вирма тратит первый раунд или два, посылая *сферу энергии* в изолированных персонажей. Он пытается держать драконьих щитов между собой и персонажами, сохраняя дистанцию в 10 клеток до своих, так, чтобы использовать талант *побуждение веры*.

УПРАВЛЕНИЕ ЗАСАДОЙ

Засада создается для того, чтобы привести напряжение в ситуацию, так как существа в засаде получают преимущество над врагами. Если засада успешна, то существа получают выгоду раунда неожиданности.

В раунд неожиданности, существа, получающие выгоду от внезапности, действуют в порядке их инициативы. Каждый может совершить стандартное действие, в то время как застигнутые врасплох оппоненты действовать не могут. Существа, получающие выгоду от внезапности, обладают боевым превосходством, что дает им бонус +2 к броскам атаки по застигнутым врасплох врагам. Когда все существа стороны внезапности сделали свой ход, раунд заканчивается, а все застигнутые врасплох готовы действовать.

В начале следующего раунда первым ходит существо с наивысшим значением инициативы. Засада длится всего 1 раунд, но может значительно повлиять на исход сцены.

A2: ЛОГОВО КОБОЛЬДОВ, СНАРУЖИ

Уровень сцены 1 (575 опыта)

ОБСТАНОВКА

Если команда решит отправиться на поиски логова кобольдов и покончить с ними раз и навсегда (будь то личное стремление, в качестве наемников лорда Пэдрэйга или по ложному намеку о культе от Нинэрэн), то она отправляется на юго-восток (смотри карту на стр. 4). Эта сцена и следующая используют карту Пещеры в Лесной Горе.

Разместите персонажей на поляне с левого края карты; с этого момента они могут решить делать проверки Скрытности, чтобы приблизиться к логову кобольдов и застать их врасплох или просто пойти в атаку.

В этой сцене присутствуют следующие существа:

1 кобольд налетчик (К)

10 кобольдов миньонов (М)

1 кобольд драконий щит (D)

1 кобольд пращник (S)

Как только персонажи попадают в эту область, прочтите:

Маленькая просека ведет к водопаду, где поток ниспадает со скалистого утеса. Вода спускается к холму и утекает на юго-запад.

Проверка Внимательности

Сл 13 *Сквозь шум водопада слышны звуки множества голосов.*

Сл 15 *Через деревья видно несколько кобольдов.*

Не выставляйте кобольдов на карту, если персонажи не преуспеют в проверке Внимательности со Сл 15, позволяющей им увидеть существ. Откройте только часть карты, показывающую область вне пещеры. Кобольды замечают персонажей, если те проваливают проверку Скрытности со Сл 12. Если такое случится, бросьте инициативу. Если персонажи не используют скрытность, то кобольдам становится известно об их присутствии, после первых шагов. Деревья не блокируют линию обзора, но обеспечивают укрытие.

ТАКТИКА

Драконий щит и налетчик позволяют миньонам действовать первыми. Миньоны, ближайшие к священному кругу, двигаются в том направлении, пытаясь занять позиции в нем, прежде чем персонажи смогут вступить в рукопашную с драконьим щитом.

Драконий щит удерживает позицию в священном круге. Налетчик уходит от входа в логово, пытаясь занять позицию для окружения с одним или более миньонов. Пращник стреляет с расстояния.

Если ситуация выходит из-под контроля, пращник кричит: «Предупредить Железнозуба!» и бежит в логово, чтобы предупредить его там. Если персонажи не смогли убить его до того, как он скроется в логове, то кобольды внутри будут предупреждены. Это значит, что первая

волна кобольдов внутри будет готова к встрече команды. Это также означает отсчет для второй волны кобольдов, которые вступают в инициативу после 3 раундов. Первая и вторая волна кобольдов не покидает логова, исключая погони за убегающими персонажами.

10 Кобольдов миньонов (М)	Миньон 1 уровня
Маленький природный гуманоид (рептилия)	
Опыт 25	
Инициатива +3	Чувства Внимательность +1; темное зрение
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.	
КД 15; Стойкость 11, Реакция 13, Воля 11; смотрите также	
<i>чувство ловушек</i>	
Скорость 6	
☇ Метательное копьё (стандартное; неограниченный) ♦	Оружие
+5 против КД; урон 4.	
☇ Метательное копьё (стандартное; неограниченный) ♦	Оружие
Дальнобойный 10/20; +5 против КД; урон 4.	
Подвижный (малое; неограниченный)	
Кобольд совершает шаг на 1 клетку.	
Чувство ловушек	
Кобольд получает бонус +2 ко всем защита от ловушек.	
Мировоззрение Злое	Языки Драконий, Общий
Навыки Воровство +4, Скрытность +4	
Сил 8 (-1)	Лов 16 (+3) Мдр 12 (+1)
Тел 12 (+1)	Инт 9 (-1) Хар 10 (+0)
Снаряжение: доспехи из шкур, легкий щит, 1 копьё, 3 метательных копьё	

Кобольд налётчик (К)	Налётчик 1 уровня
Маленький природный гуманоид (рептилия)	
Опыт 100	
Инициатива +5	Чувства Внимательность +0; темное зрение
Хиты 27; Ранен 13	
КД 15; Стойкость 11, Реакция 14, Воля 13; смотрите также	
<i>чувство ловушек</i>	
Скорость 6	
☇ Копьё (стандартное; неограниченный) ♦	Оружие
+6 против КД; урон 1d8; смотрите также <i>атака толпой</i> .	
Боевое превосходство	
Кобольд налётчик причиняет рукопашными и дальнобойными атаками дополнительно 1d6 урона всем целям, над которыми у него есть боевое превосходство.	
Атака толпой	
Кобольд налётчик получает бонус +1 к броскам атаки за каждого союзного кобольда, находящего в соседней с целью клетке.	
Подвижный (малое; неограниченный)	
Кобольд совершает шаг на 1 клетку.	
Чувство ловушек	
Кобольд получает бонус +2 ко всем защита от ловушек.	
Мировоззрение Злое	Языки Драконий, Общий
Навыки Акробатика +7, Воровство +9, Скрытность +9	
Сил 8 (-1)	Лов 16 (+3) Мдр 10 (+0)
Тел 11 (+0)	Инт 6 (-2) Хар 15 (+2)
Описание: Эта похожая на рептилию фигура с красно-коричневой чешуей носит темные кожаные доспехи и вооружена копьём и легким щитом.	

Кобольд драконий щит (D)		Солдат 2 уровня	
Маленький природный гуманоид (рептилия)		Опыт 125	
Инициатива +4	Чувства Внимательность +2; тёмное зрение		
Хиты 36; Ранен 18	КД 18; Стойкость 14, Реакция 13, Воля 13; смотрите также <i>чувство ловушек</i>		
Сопротивляемость 5 (тип урона зависит от дракона, которому прислуживает кобольд)	Скорость 5		
⚔ Короткий меч (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие			
+7 против КД; урон 1d6 + 3 и цель становится отмеченной до конца следующего хода кобольда драконьего щита.			
Тактика драконьего щита (немедленный ответ, когда враг, находящийся в соседней клетке, совершает шаг или когда враг входит в соседнюю клетку; неограниченный)			
Кобольд драконий щит совершает шаг на 1 клетку.			
Атака толпой			
Кобольд драконий щит получает бонус +1 к броскам атаки за каждого союзного кобольда, находящего в соседней с целью клетке.			
Подвижный (малое; неограниченный)			
Кобольд совершает шаг на 1 клетку.			
Чувство ловушек			
Кобольд получает бонус +2 ко всем защита от ловушек.			
Мировоззрение Злое	Языки Драконий, Общий		
Навыки Акробатика +5, Воровство +7, Скрытность +7	Сил 14 (+3)	Лов 13 (+2)	Мдр 12 (+2)
Тел 12 (+2)	Инт 9 (+0)	Хар 10 (+1)	
Описание: Эти существа вооружены короткими мечами и используют нечто похожее на драконью чешуйку в качестве щита.			

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Освещение: Яркий свет, или, если персонажи путешествуют ночью, тусклый свет. Персонажи, приближающиеся к зоне с источником света, не могут использовать Скрытность.

Деревья: Деревья не препятствуют движению, но обеспечивают укрытие.

Священный Круг: Старые древние руны горят на земле в этом месте. Любое существо, стоящее на руне или в центре круга, получает бонус +1 к броскам атаки.

Река: Река достаточно мелка, чтобы не препятствовать движению, за исключением мест, в которых видны камни. Эти места являются труднопроходимой местностью.

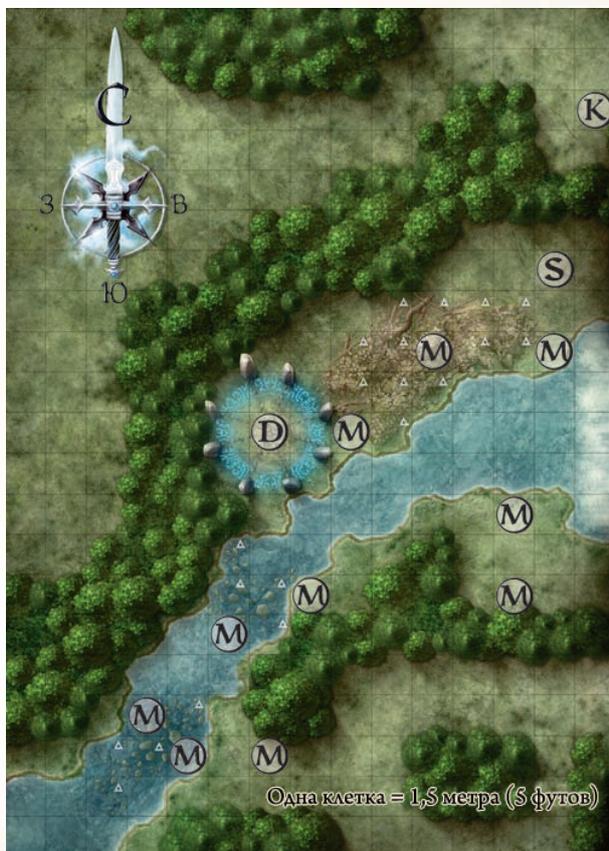
Водопад: Водный поток, падающий со скалы, скрывает вход в логово кобольдов. 5 клеток воды между двумя выступами скалы бурлит, что делает эти квадраты труднопроходимой местностью.

Сокровище: Если команда побеждает стражу кобольдов, то находит 4 зм и 17 см.

ВНУТРИ ЛОГОВА

Существа внутри логова (описанные в следующей сцене) не беспокоятся об угрожающих персонажах, веря в то, что внешняя стража справится с ними. Тем не менее, если один или более персонажей войдут внутрь логова, в то время как сражение еще идет снаружи, начинается сцена внутри. Все существа внутри, предупрежденные о приближении врага, бросают инициативу. Выставляйте существ в порядке действия их инициативы. Кобольды внутри логова атакуют любого врага в этой зоне в свой ход.

Кобольд пращник (S)		Артиллерия 1 уровня	
Маленький природный гуманоид (рептилия)		Опыт 100	
Инициатива +3	Чувства Внимательность +1; тёмное зрение		
Хиты 24; Ранен 12	КД 13; Стойкость 12, Реакция 14, Воля 12; смотрите также <i>чувство ловушек</i>		
Скорость 6			
⚔ Кинжал (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие			
+5 против КД; урон 1d4 + 3.			
⚙ Праща (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие			
Дальнобойный 10/20; +6 против КД; урон 1d6 + 3; смотрите также <i>особый выстрел</i> .			
Особый выстрел			
Кобольд пращник может выпускать из пращи особые снаряды. Обычно он несёт 3 шара с особыми зарядами, выбранными из нижеприведённого списка. <i>Особый выстрел</i> при попадании причиняет обычный урон, но за ним следуют особые последствия:			
Зажигательный снаряд (Огонь): Цель получает продолжительный урон огнём 2 (спасение оканчивает).			
Зловонный снаряд: Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).			
Клейкий снаряд: Цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).			
Подвижный (малое; неограниченный)			
Кобольд совершает шаг на 1 клетку.			
Чувство ловушек			
Кобольд получает бонус +2 ко всем защита от ловушек.			
Мировоззрение Злое	Языки Драконий, Общий		
Навыки Акробатика +8, Воровство +10, Скрытность +10	Сил 9 (-1)	Лов 17 (+3)	Мдр 12 (+1)
Тел 12 (+1)	Инт 9 (-1)	Хар 10 (+0)	
Описание: Это маленькое существо носит кожаные доспехи и вооружено пращей (20 ядер). Три маленьких глиняных шара висят патронташем через его грудь.			



А3: ЛОГОВО КОБОЛЬДОВ, ВНУТРИ

Уровень сцены 6 (1250 опыта)

ОБСТАНОВКА

Персонажи могут войти в логово и вступить в схватку с оставшимися кобольдами. Это может произойти после того, как они разберутся с кобольдами снаружи, или активировать сцену в то время, когда угроза снаружи еще не устранена. К счастью, эта сцена проходит в две волны.

Бросьте инициативу, когда монстрам станет известно о вторжении; если команда успешно использовала Скрытность, чтобы проникнуть в пещеру, то получает раунд внезапности. Если же один из кобольдов вбежал внутрь и поднял тревогу, то логово готово к встрече с командой. В этой сцене присутствуют следующие существа:

Первая волна: 3 кобольда налетчика (К), 10 кобольдов миньонов (М)

Вторая волна (3 раунда спустя): 2 кобольда драконьих щита (D), 1 кобольд жрец вирма (W), Железзуб (I)

Когда атакует первая волна, прочтите:

Больше дюжины кобольдов мелькают в области обзора в пещере. Визг, вопль, крик тревоги отражается сквозь освещенную факелами пещеру.

Когда атакует вторая волна, прочтите:

Грубый, блеющий звук рога возвещает о появлении плотного, бывавшего в боях гоблина. Кобольды вокруг него суетятся, как будто боясь подойти слишком близко. На его лице большая татуировка бараньего черепа. На нем надета накидка из волчьей шкуры и колючая рубаха, он держит секиру в обеих руках.

10 Кобольдов миньонов (М) Миньон 1 уровня
Маленький природный гуманоид (рептилия) Опыт 25

Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +1; темное зрение
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
КД 15; **Стойкость** 11, **Реакция** 13, **Воля** 11; смотрите также *чувство ловушек*
Скорость 6

☙ **Метательное копьё** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**

+5 против КД; урон 4.

☙ **Метательное копьё** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**

Дальнобойный 10/20; +5 против КД; урон 4.

Подвижный (малое; неограниченный)

Кобольд совершает шаг на 1 клетку.

Чувство ловушек

Кобольд получает бонус +2 ко всем защитам от ловушек.

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий, Общий
Навыки Воровство +4, Скрытность +4
Сил 8 (-1) **Лов** 16 (+3) **Мдр** 12 (+1)
Тел 12 (+1) **Инт** 9 (-1) **Хар** 10 (+0)

Снаряжение доспех из шкуры, лёгкий щит, 3 метательных копья

3 Кобольда налетчика (К) Налётчик 1 уровня
Маленький природный гуманоид (рептилия) Опыт 100

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +0; темное зрение
Хиты 27; **Ранен** 13
КД 15; **Стойкость** 11, **Реакция** 14, **Воля** 13; смотрите также *чувство ловушек*
Скорость 6

☙ **Копьё** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**

+6 против КД; урон 1d8; смотрите также *атака толпой*.

Боевое превосходство

Кобольд налётчик причиняет рукопашными и дальнебойными атаками дополнительно 1d6 урона всем целям, над которыми у него есть боевое превосходство.

Атака толпой

Кобольд налётчик получает бонус +1 к броскам атаки за каждого союзного кобольда, находящего в соседней с целью клетке.

Подвижный (малое; неограниченный)

Кобольд совершает шаг на 1 клетку.

Чувство ловушек

Кобольд получает бонус +2 ко всем защитам от ловушек.

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий, Общий
Навыки Акробатика +7, Воровство +9, Скрытность +9
Сил 8 (-1) **Лов** 16 (+3) **Мдр** 10 (+0)
Тел 11 (+0) **Инт** 6 (-2) **Хар** 15 (+2)

Снаряжение доспех из шкуры, копьё

2 Кобольда драконьих щита (D) Солдат 2 уровня
Маленький природный гуманоид (рептилия) Опыт 125

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +2; темное зрение
Хиты 36; **Ранен** 18
КД 18; **Стойкость** 14, **Реакция** 13, **Воля** 13; смотрите также *чувство ловушек*
Сопrotивляемость 5 (тип урона зависит от дракона, которому прислуживает кобольд)
Скорость 5

☙ **Короткий меч** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**

+7 против КД; урон 1d6 + 3 и цель становится отмеченной до конца следующего хода кобольда драконьего щита.

Тактика драконьего щита (немедленный ответ, когда враг, находящийся в соседней клетке, совершает шаг или когда враг входит в соседнюю клетку; неограниченный)

Кобольд драконий щит совершает шаг на 1 клетку.

Атака толпой

Кобольд драконий щит получает бонус +1 к броскам атаки за каждого союзного кобольда, находящего в соседней с целью клетке.

Подвижный (малое; неограниченный)

Кобольд совершает шаг на 1 клетку.

Чувство ловушек

Кобольд получает бонус +2 ко всем защитам от ловушек.

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий, Общий
Навыки Акробатика +5, Воровство +7, Скрытность +7
Сил 14 (+3) **Лов** 13 (+2) **Мдр** 12 (+2)
Тел 12 (+2) **Инт** 9 (+0) **Хар** 10 (+1)

Снаряжение чешуйчатый доспех, короткий меч, тяжёлый щит

Кобольд жрец вирма (W)		Артиллерия (лидер) 3 уровня	
Маленький природный гуманоид (рептилия)		Опыт 150	
Инициатива +4	Чувства Внимательность +4; тёмное зрение		
Хиты 36; Ранен 18	КД 17; Стойкость 13, Реакция 15, Воля 15; смотрите также <i>чувство ловушек</i>		
Скорость 6			
⊕ Копьё (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие			
+7 против КД; урон 1d8.			
☞ Сфера энергии (стандартное; неограниченный) ♦ смотрите текст			
Дальнобойный 10; +6 против Реакции; урон выбранного типа (зависит от вида дракона) 1d10 + 3.			
↩ Побуждение веры (малое; на сцену)			
Ближняя вспышка 10; союзные кобольды во вспышке получают 5 временных хитов и совершают шаг на 1 клетку.			
↩ Дыхание дракона (стандартное; на сцену) ♦ смотрите текст			
Ближняя волна 3; +6 против Стойкости; урон выбранного типа (зависит от вида дракона) 1d10 + 3. <i>Промех:</i> Половина урона.			
Подвижный (малое; неограниченный)			
Кобольд совершает шаг на 1 клетку.			
Чувство ловушек			
Кобольд получает бонус +2 ко всем защитам от ловушек.			
Мировоззрение Злое		Языки Драконий, Общий	
Навыки Воровство +10, Скрытность +10			
Сил 9 (+0)	Лов 16 (+4)	Мдр 17 (+4)	
Тел 12 (+2)	Инт 9 (+0)	Хар 12 (+2)	
Снаряжение доспех из шкуры, копьё, костяная маска			

Железнодорожник (I)		Элитный громила 3 уровня	
Маленький природный гуманоид (гоблин)		Опыт 300	
Инициатива +2	Чувства Внимательность +4; сумеречное зрение		
Хиты 106; Ранен 53 (см. <i>кровавое безумие</i> ниже)	КД 18; Стойкость 18, Реакция 16, Воля 17		
Спасброски +2	Единицы действия 1		
Скорость 6			
⊕ Секира (стандартное; неограниченно) • Оружие			
+8 против КД; 1d8+4 урона			
⊖ Двойной топор (стандартное; когда Железнодорожник не передвигается в свой ход; неограниченно)			
Сделайте стандартную рукопашную атаку по двум соседним целям.			
Тактика гоблинов (немедленный ответ, при промахе рукопашной атак; неограниченно)			
Железнодорожник может совершить шаг на 1 клетку.			
Кровавое безумие (когда ранен) ♦ Исцеление			
Когда ранен, Железнодорожник получает +1d10 урона и теряет способность использовать <i>тактику гоблинов</i> . Он должен атаковать ближайшего противника, по возможности в броске. В конце этого хода он восстанавливает 5 хитов.			
Мировоззрение Злой		Языки Гоблинский, Драконий, Общий	
Сил 18 (+5)	Лов 14 (+3)	Мдр 16 (+4)	
Тел 13 (+2)	Инт 8 (+0)	Хар 12 (+2)	

ТАКТИКА

Оборона логова делится на две «волны». Как только кобольды внутри узнают о присутствии врага, они вступают в битву в порядке инициативы; вторая волна вступает в битву в конце третьего раунда.

Гоблин-предводитель, Железнодорожник, пытается окружить ИП при помощи кобольдов драконьих щитов. Он и кобольды сражаются насмерть.

Получив смертельный удар, Железнодорожник выкрикивает: «Каларэль и Лорд Оркус, приготовьте мне путь!»

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Освещение: Яркий свет.

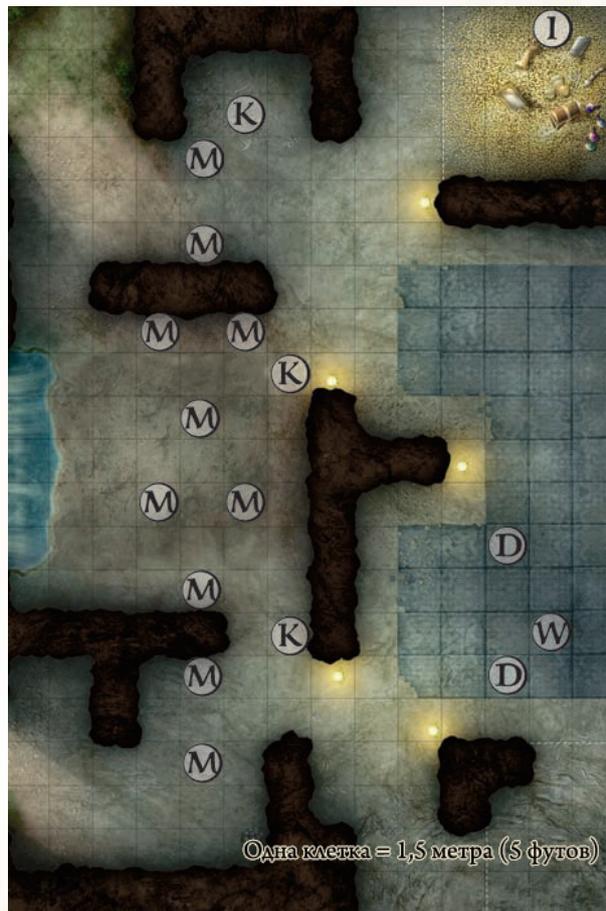
Сокровище: Если команда побеждает кобольдов, то находит оружие, обозначенное в стат. блоке, а также 12 зм и 48 см. Кроме этого, они получают следующее:

Железнодорожник: У Железнодорожника есть кольчужная рубаха, секира, маленькая сумка с серебряным ключом и свиток с посланием. Послание ан свитке написано на Общем. Оно адресовано Железнодорожнику и подписано Караэлем. Можно прочитать:

«Мой шпион в Зимней Гавани сообщает, что у нас незваные гости. Возможно, это не проблема; еще несколько дней, и я, наконец, открою разлом. А потом жители Зимней Гавани станут пищей для тех, кого пошлет лорд Оркус по моему призыву».

Сокровищница: Сокровища, собранные со странников, хранятся в северо-восточном углу логова. Большую часть ценной добычи Железнодорожник переправлял Караэлю. Тем не менее, гоблин хранит избранную небольшую часть в сундуке под замком, который требует проверки Воровства со Сл 20 или ключа из его сумки, чтобы открыться. В сундуке находится 420 зм и *кольчуга дварфов +1*.

Кольчуга Дварфов +1: Эти магические доспехи (стоимость 520 зм) обеспечивают носящего бонусом +1 к КД, бонусом +1 к проверкам Выносливости и талантом на день (свободным действием восстанавливает хиты, как если потратить исцеление).



A4: МОГИЛЬНИК

Уровень сцены 1 (599 опыта)

ОБСТАНОВКА

Используйте карту Могильника Дракона, когда начинаете эту сцену. Дувен Стол исследовал могильник дракона, но у культистов Караэля были свои виды на него. Теперь Дувен заключенный (отмечен Р на карте), вынужденный помогать гному Агриду расчищать местность в поисках древнего реликта, необходимого Караэлю, чтобы сорвать печать. ИП входят в местность с юго-востока по карте.

В этой сцене присутствуют следующие существа:

- 1 Агрид, гном проныра (S)
- 2 дрейка стража (D)
- 1 полурослик пращник (H)
- 4 человека рабочих (R)

Когда ИП приближаются к могильнику, прочтите:
Дикую природу разрывают отвесные края кратера. У центра впадины несколько гуманоидов толпятся у кучи костей. Два маленьких, похожих на драконов существа, рядом с кратером, настороженно стоят на краю, следя за вашим приближением.

ИП появляются на месте как раз тогда, когда Агрид и его люди находят необходимый реликт. Вмешательство искателей приключений не входило в их планы. Агрид, тем не менее, пытается сбить их с толку, выглядя дружелюбным, и заявляет, что он товарищ Дувена Стола (который связан, с кляпом во рту и спрятан под одеялом). Он пытается подпустить их поближе, прежде чем отдать приказ атаки дрейкам стражам.

Агрид выкрикивает: *«Вы даже не представляете, что мы тут откопали. Спускайтесь сюда и посмотрите, что нашли наши рабочие».*

Все персонажи могут совершить проверку Проницательности (противопоставив проверке Обмана Агрида), чтобы почуять подвох и опасность. Если кто-то из персонажей сделал удачную проверку, то команда понимает, что здесь что-то не так. В этот момент Агрид и его союзники атакуют. Бросьте инициативу.

ТАКТИКА

Когда схватка начинается, Агрид приказывает дрейкам атаковать выглядящего наиболее опасным персонажа в броске. Затем, гном делает дальнебойную атаку и использует талант *угасание* при первой возможности. Полурослик пытается подойти на расстояние 10 клеток как минимум к одному ИП, чтобы использовать свое оружие с максимальным преимуществом. Люди рабочие пытаются собраться вокруг ближайшей цели, стараясь окружить ее и использовать талант *закон толпы* для максимизации защиты. Агрид самоуверен, и не будет сдаваться даже под угрозой расставания с реликтом.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Освещение: Яркий свет.

Отвесный край: Отвесные края вокруг кратера разграничивают разные уровни земли. Персонажи могут взобраться по нему с проверкой Атлетики со Сл 15, но двигаясь с половиной скорости.

Сокровище: У существ находится 65 зм и 13 см.

В маленьком деревянном ящике содержится реликт из сокровищ дракона, на поиски которого Караэль отправил Агрида. Это древнее зеркало, принадлежавшее одному волшебнику Нерат, наложившему печать. Оно не магическое, но стоит 550 зм.

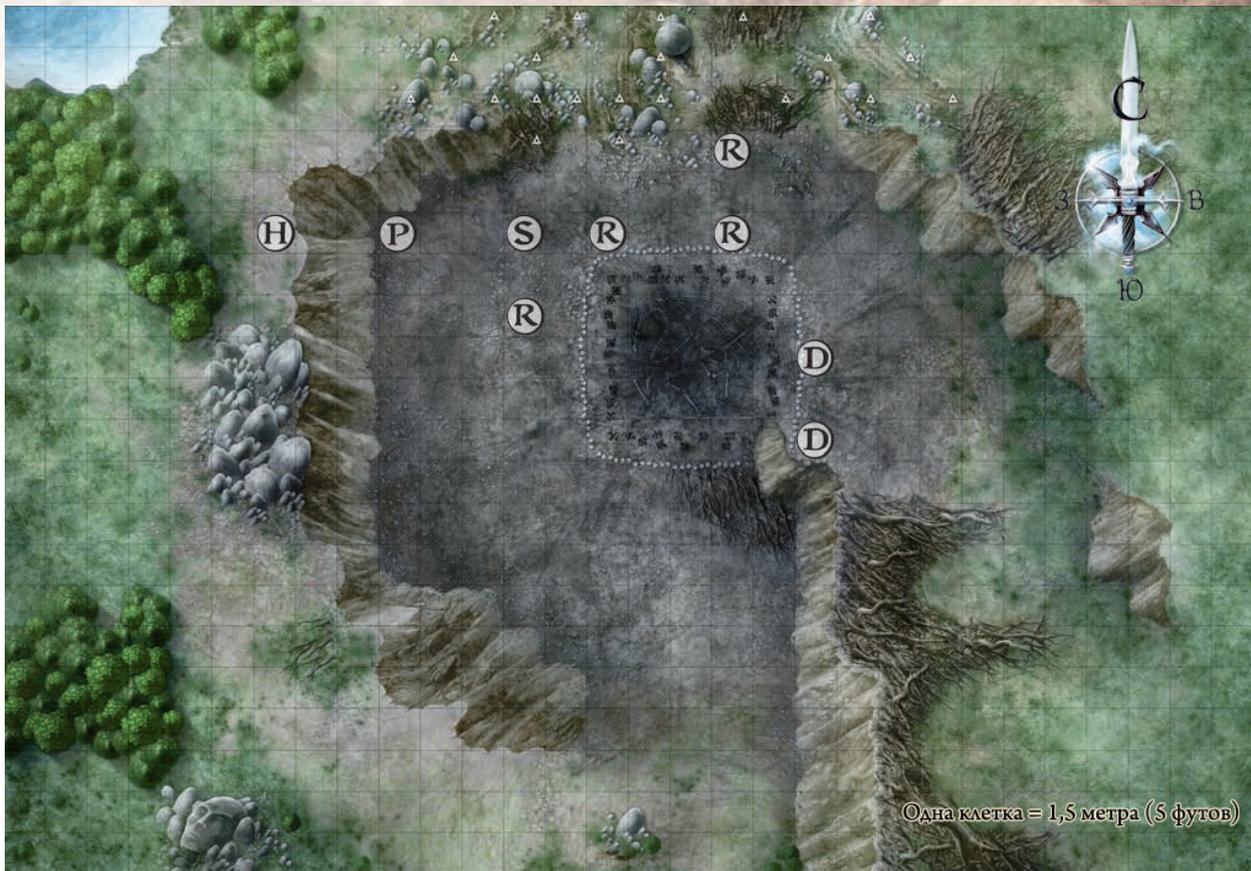
Кроме того, на Агриде находится *амулет здоровья +1*. Внутри амулета находится изображение. Он принадлежал Дувену, а изображение — это портрет его жены.

Амулет здоровья +1: Этот магический предмет (стоимость 680 зм), обеспечивает носителя бонусом +1 к Стойкости, Реакции и Воле, а также сопротивляемостью яду 5.

Дувен Стол: Персонажи находят исследователя связанным и с кляпом во рту. По освобождении он благодарит спасителей и говорит, что должен вернуться к своей жене. Если вы использовали зацепку Пропавший Наставник (смотрите стр. 4), команда выполняет это задание и получает 1250 опыта. Дувен отдает амулет в качестве благодарности, но забрав перед этим портрет жены.

2 Дрейка стража (D)	Громила 2 уровня	
Маленький природный зверь (рептилия)	Опыт 125	
Инициатива +3 Чувства Внимательность +7		
Хиты 48; Ранен 24		
КД 15; Стойкость 15, Реакция 13, Воля 12		
Иммунитет страх (если находится в пределах 2 клеток от союзника)		
Скорость 6		
⊕ Укус (стандартное; неограниченный)		
+6 против КД; урон 1d10 + 3 или 1d10 + 9, если в пределах 2 клеток есть союзник.		
Мировоззрение Без мировоззрения	Языки —	
Сил 16 (+4)	Лов 15 (+3)	Мдр 12 (+2)
Тел 18 (+5)	Инт 3 (-3)	Хар 12 (+2)
Описание Эти крепкие четырёхногие рептилии выглядят сильными и мощными.		

4 Человека рабочих (R)	Миньон 2 уровня	
Средний природный гуманоид	Опыт 31	
Инициатива +0 Чувства Внимательность +0		
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.		
КД 15; Стойкость 13, Реакция 11, Воля 11; смотрите также закон толпы		
Скорость 6		
⊕ Дубинка (стандартное; неограниченный) ⊕ Оружие		
+6 против КД; урон 4.		
Закон толпы		
Человек простолудин получает бонус таланта +2 ко всем защитам, пока в пределах 5 клеток от него есть по крайней мере 2 других человека простолудина.		
Мировоззрение Любое	Языки Общий	
Сил 14 (+2)	Лов 10 (+0)	Мдр 10 (+0)
Тел 12 (+1)	Инт 9 (-1)	Хар 11 (+0)
Снаряжение дубинка		



Гном пронира (S) **Соглядатай 2 уровня**
 Маленький фейский гуманоид Опыт 125

Инициатива +8 Чувства Внимательность +2; сумеречное зрение
 Хиты 34; Ранен 17
 КД 16; Стойкость 14, Реакция 14, Воля 12
 Скорость 5

⚔ **Боевая кирка** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**
 +7 против КД; урон 1d8 + 3 (критический 1d8 + 11).

🏹 **Ручной арбалет** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**
 Дальнобойный 10/20; +7 против КД; урон 1d6 + 3.

Боевое превосходство
 Гном пронира причиняет дополнительно 1d6 урона рукопашными и дальнобойными талантами цели, над которой у него есть боевое превосходство.

Угасание (немедленный ответ, когда гном пронира получает урон; на сцену) ♦ **Иллюзия**
 Гном пронира становится невидимым пока не атакует или до конца своего следующего хода.

Мгновенная скрытность
 Если у гнома есть укрытие или покров, когда он совершает проверку инициативу в начале сцены, то он может совершить проверку Скрытности, чтобы остаться незамеченным.

Теневой пронира
 Когда гном пронира совершает рукопашную или дальнобойную атаку из укрытия и промахивается, то он остаётся скрытым.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Общий, Эльфийский
Навыки Воровство +9, Магия +10, Скрытность +11
Сил 8 (+0) **Лов** 17 (+4) **Мдр** 12 (+2)
Тел 16 (+4) **Инт** 14 (+3) **Хар** 13 (+2)

Описание: Агрид с длинными пятнистыми ушами, темными глазами и серой кожей, меньше и стройнее полурослика. Он носит темные кожаные доспехи и амулет здоровья и вооружен арбалетом (20 болтов)

Полурослик пращник (H) **Артиллерия 1 уровня**
 Маленький природный гуманоид Опыт 100

Инициатива +4 Чувства Внимательность +5
 Хиты 22; Ранен 11
 КД 15; Стойкость 12, Реакция 15, Воля 13; смотрите также ловкая реакция
 Спасброски +5 от эффектов страха
 Скорость 6

⚔ **Кинжал** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**
 +4 против КД; урон 1d4 + 4.

🏹 **Праща** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**
 Дальнобойный 10/20; +6 против КД; урон 1d6 + 4.

🏹 **Ливень камней** (стандартное; перезарядка 🎲 🎲) ♦ **Оружие**
 Полурослик пращник совершает три атаки пращей, каждая со штрафом -2 к броску атаки.

Боевое превосходство
 Полурослик пращник причиняет дополнительно 1d6 урона дальнобойными атаками цели, над которой у него есть боевое превосходство.

Ловкая реакция
 Полурослик получает расовый бонус +2 к КД от провоцированных атак.

Второй шанс (немедленное прерывание, когда ударен атакой; на сцену)
 Полурослик пращник заставляет нападающего перебросить атаку и принять новый результат.

Снайпер
 Скрывшийся полурослик пращник, промахнувшийся дальнобойной атакой, остаётся скрытым.

Мировоззрение Любое **Языки** Общий, ещё один другой
Навыки Акробатика +6, Воровство +11, Скрытность +9
Сил 12 (+1) **Лов** 18 (+4) **Мдр** 11 (+0)
Тел 10 (+0) **Инт** 10 (+0) **Хар** 14 (+2)

Описание: У этого полурослика темный цвет лица и сильный взгляд. У него искусно заплетённые волосы и он одет в коричнево-зеленую одежду.

В отличие от романа, приключение D&D живет вне написанного текста. В тексте приключения присутствует основное, с чем могут встретиться искатели приключений, от изворотливых МП, до смертельно опасных сцен. Но на страницах приключения мало места для хорошей истории. Действия и реакция ваших игроков уводят историю непредсказуемыми путями.

Это здорово, и этого не надо бояться. Вы хотите создать цельный мир, который будет глубоким и волнующим. Вы можете достигнуть этого, добавляя элементы истории в игру, при появившейся возможности.

В следующих советах и примерах включены варианты внедрения большего количества элементов истории в текущее приключение.

МП ТОЖЕ ЛЮДИ

В приключении всегда присутствуют некоторые МП. Некоторые дружелюбны, некоторые нет. Текст приключения описывает основную линию поведения и личность МП. Тем не менее, как Мастер, вы можете сделать больше.

Добавление исключительных деталей к МП может сделать их запоминаемыми для игроков.

АКЦЕНТ ИЛИ

ИЗЛЮБЛЕННЫЕ ВЫРАЖЕНИЯ

МП, говорящий с акцентом, будет отличаться от прочих. Если вы предпочитаете акцент, то возможно, у МП будут и излюбленные выражения. Например, возможно МП говорит: «Сильный, как рассветный рев дрейка», когда МП согласен с утверждением или сам что-то говорит.

ЛЮБИМЫЕ ВЕЩИ

Как и у персонажей, у МП есть любимые вещи. Это может быть шляпа, пивная кружка, животное или счастливая монетка. Когда тот или иной МП задействован в сцене, он может подбрасывать свою счастливую монету, разговаривать со своим котом, смачно жевать бедро барана, потягивать вино из вездесущей фляжки, постоянно перебирать четки и т. п.

МАНЕРЫ

Это просто! Лишь добавьте индивидуальности к своим МП и не забывайте про нее при общении с ИП. Они могут быть алчными, скусающими, недоверчивыми, уставшими, увлеченными, коварными, раздражительными, молчаливыми,

страстными и т. п. Если вы постоянно будете применять эти типажи, то наверняка заметите, что МП приобретает индивидуальность.

ОПИСЫВАЙТЕ СЦЕНЫ

Всякий раз, когда ИП заходят в новую область, будучи в странствии или же входя в здание, вы должны точно описать, что они в первую очередь видят, слышат и чувствуют.

ПОГОДА

Простой способ оформить сцену, это описать погоду — возможно, облачно и пасмурно, а легкий ветерок треплет волосы. Возможно, на небе ни облачка, а солнце нещадно палит. Возможно, ночь открывает убежище миллионов звезд или пробирающийся до костей дождь прорезается сквозь темноту.

ЗАПАХ

Не всё обладает интересным запахом, так что добавляя в описание запах, вы глубже погружаете персонажей в обстановку. Кабак пахнет солодом и беконом. Перекресток, пахнет дождем и давно пролитой кровью. Пещера пахнет сыростью и преющей землей.

СОЗДАЙТЕ СВОИ

СОБСТВЕННЫЕ ИСТОРИИ

Иногда, в игре происходят безобидные события, вокруг которых, вы можете завязать дополнительную историю. Этот совет — продолжение ранних рекомендаций, что вы не обязаны безукоризненно следовать тексту приключения, как неизменному сценарию.

Возможно, вам кажется, что постоялому двору «У Вرافтон» требуется бард, играющий на лире у камина, исполняя песню о трагедии сэра Кигана.

Или, возможно, вам захочется приукрасить обычный предмет, такой как четки жреца вирма из сцены Засада Кобольдов. Показав этот предмет кому-либо в деревне, персонажи могут получить информацию о природе или значении Оркуса, демонического повелителя нежити (это может стать действительно важной информацией, если никто из персонажей не сделал проверки Религии, после того как к ним попали четки).

Всё, что вы можете привнести в приключение лично, делает его отличительным и запоминающимся для ваших игроков. Окуните их в историю, и вы все будете вознаграждены уникальным впечатлением.

ИНТЕРЛЮДИЯ ДВА: ТЕНЬ КРЕПОСТИ

После того как ИП исследуют город и пройдут описанные выше приключения, у них появятся догадки о том, что тут происходит. Когда они передадут эту информацию жителям Зимней Гавани, их начнут принимать всерьёз и им скажут, где находится Крепость Царства Теней.

ЗИМНЯЯ ГАВАНЬ

Когда ИП вернутся в город после первой вылазки, они заметят, что жители стали очень нервными. Прочтите:

Поля вокруг стен Зимней Гавани выглядят необычно пустыми. Те несколько жителей, что вы увидели уже за стенами, выглядят нервными. Они кидают на вас мимолётный взгляд и тут же куда-то уходят.

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ

Если у ИП есть ещё вопросы, они могут найти в Зимней Гавани МП, у которых есть ответы. Как и прежде, «У Вرافтон» — отличное место, где много МП сосредоточены в небольшом месте, хотя ИП могут искать нужных МП и по всему поселению.

ИП могут захотеть найти лорда Пэдрэйга, чтобы получить оплату за уничтожение кобольдов.

Как и раньше, вы не обязаны читать ответы МП слово в слово: просто используйте приведённый текст как основу для вашей собственной интерпретации ответа МП.

В: Почему все так нервничают?

Случайный обыватель: «Я не знаю... Чувствую себя как-то странно. Прямо аж мурашки бегают».

Сэлвана Вرافтон: «А кто его знает? Я что, мысли чужие читаю? Вот если эля захотите, обращайтесь ко мне...»

Старый Эйлиан: «Что-то изменилось. Где-то открылась дверь... а за ней чернота! Вот такой сон мне приснился, до сих пор как-то не по себе. А вот что с остальными случилось — я и не знаю».

В: Валтрун, что ещё ты можешь рассказать про разрушенную крепость?

Валтрун Провидец: «Книги и свитки говорят, что крепость была построена старой империей, возможно это была империя Нерат,. Однако она служила не для защиты от разбойников, нет. Она была построена на разломе в Царство Теней, обитель тьмы и сумрака!

Не всё в Царстве Теней злое, но этот разлом вёл прыжков в нечестивое святилище Оркуса, демонического повелителя нежити. Оттуда в наш мир хлынули скелеты, упыри, и другие, ещё более мерзкие чудища. Имперцы уничтожили нежить, запечатали разлом и построили над этим местом крепость, чтобы приглядывать над этим местом и хранить от дальнейших посягательств. Я думал, что так всё и закончилось, но теперь боюсь, что ошибался.

Селяне думают, что руины заселили гоблины, поэтому они избегают тех мест. Если гоблины там и правда есть, то они почему-то не нападают на фермы и на сам посёлок».

Валтрун также рассказывает о сэре Кигане и о падении крепости (смотрите на следующей странице).

В: Вам знакомо имя «Каларэль»?

На данный момент никто в посёлке не сознаётся, что знает это имя.

В: По собранным уликам мы делаем вывод, что здесь действует культ Оркуса. Что вы об этом знаете?

Сэлвана Вرافтон: «А кто такой Оркус? Демонический повелитель? По демонам — это к Валтруну, он в этом лучше всех разбирается. Поговорите с ним».

Нинэрэн: «Вы выжили! Какое счастье. Нам повезло, что к нам на помощь пришли такие стойкие искатели приключений».

Валтрун Провидец: «Это не сулит ничего хорошего! Если здесь действуют слуги Оркуса, то наверняка они хотят вновь открыть разлом! Это ужасно! Если разлом распечатать, в Зимнюю Гавань хлынет поток нежити. А сейчас у нас нет империи, чтобы она могла прийти на помощь. Они пройдут через нас и создадут королевство смерти. Вы устраните эту угрозу?»

Если искатели приключений не хотят исследовать крепость, Валтрун уговаривает правителя Пэдрэйга в качестве награды выделить 250 зм из деревенской казны.

Кроме этой награды Валтрун, Пэдрэйг и прочие селяне не могут ничего предложить. Валтрун слишком стар, чтобы составить компанию, а Пэдрэйг остаётся в селении, чтобы вместе с Регулярами защищать Зимнюю Гавань. Селе селяне просто слишком слабы, чтобы оказать помощь в путешествии. Вы ведь помните, что искатели приключений — истинные герои, они обладают силой и талантами, недоступными всем подряд.

Если ИП снова пойдут искать Нинэрэн, то её они не найдут. Эльфийка ушла из посёлка, чтобы донести всё Каларэлю и установить новые ловушки на искателей приключений.

СЛЕДУЮЩИЕ ШАГИ

Когда ИП уходят в Крепость Царства Теней, несколько селян собирается у ворот, чтобы проводить их. Люди громко приветствуют «Героев Зимней Гавани».

На следующих страницах приводится обзор Крепости Царства Теней. Когда ИП будут готовы исследовать руины, перейдите к сцене в комнате стражников на странице 38.

Население Зимней Гавани избегает Крепости Царства Теней. Одни избегают её потому что все развалины оставляют у них гнетущее чувство, наполненное давнишними воспоминаниями и неизведанными тайнами. Другие говорят, что здесь полно призраков. Третьи боятся гоблиноидов, по слухам сделавших из развалин своё логово. Вне зависимости от всего это, ясно одно: за двадцать лет после распада Империи Нерат, Крепость Царства Теней была предоставлена сама себе, вследствие чего и разрушилась. Одной кошмарной ночью примерно восемьдесят лет тому назад командующий гарнизоном сэр Киган положил начало событиям, приведшим крепость к падению.

Возможно, пагубное влияние Теневого Разлома оказалось слишком сильным. Возможно, сэр Киган был безумным чудищем, ведомым демонами. Истину никто не узнает. Что бы ни было причиной, в полночь того судьбоносного дня сэр Киган начал систематично убивать всех обитателей крепости. Первыми от его меча пала жена и дети, затем его доверенные советники, а затем множество солдат, находившихся под его командованием. Сэр Киган был сильнее любого другого солдата, но, в конечном счёте гарнизон смог так собрать организованную защиту. Несмотря на то, что погибло много отважных солдат, они загнали обезумевшего рыцаря в проходы под крепостью и предали его смерти.

Так крепость обзавелась дурной славой. Так как это был один из последних бастионов павшей империи, никто уже не пришёл и не поддержал крепость. Так крепость покинули, какое-то время её боялись, а потом её забыли. Через несколько лет землетрясение разрушило башни и стены, превратив крепость в груды камней.

Ходили слухи, что под крепостью лежат несметные сокровища, но мало кто осмелился туда ходить. Говорят, что по подземелью ходит призрак сэра Кигана, кричащий в скорби о своей трагедии. Народ Зимней Гавани избегает этого места, среди них считается, что даже упоминание Крепости Царства Теней приносит неудачу.

ПРИБЛИЖЕНИЕ К КРЕПОСТИ

Дорога к Крепости Царства Теней трудна. Поскольку крепость находится в запустении, мало кто пользуется этой дорогой, и никто не озабочен её поддержанием. Дорога заросла травой, папоротником и небольшими деревьями. Сама крепость выглядит не лучшим образом. Свидетельства разрухи видны с первого взгляда. Когда искатели приключений увидят разрушенную крепость, прочтите или перескажите следующее:

Впереди узкая дорога расширяется. На этом пространстве возвышаются кучи каменных блоков и обгоревших балок, раскиданных от центра крепости до границы леса. Среди руин не растут деревья. Под ногами обыкновенная земля, и хотя лес уже начал захватывать назад свои земли, в развалины Крепости Царства Теней он пока не проник.

Однако ясно, что руинами кто-то пользуется. В центре завала каменные блоки и брусья собраны в аккуратные кучи. Кто-то расчистил путь между булыжниками и убрал обломки, открыв каменную лестницу. Лестница спускается в темноту.

ПОДЛИННАЯ ИСТОРИЯ

Легенда о Крепости Царства Теней, что описана выше, в эти тёмные годы известна лишь некоторым мудрецам и учёным. Истина более трагична. Несмотря на то, что Теневого Разлом оставался запечатанным, злобные существа с той стороны всё равно излучали злобу. Сэр Киган был благородным паладином, но даже его преданность понемногу сдавала перед сводящим с ума шёпотом слуг Оркуса из Царства Теней. Когда его сознание дало слабину, у него возникло параноидальное видение того, что все обитатели крепости — шпионы, сговорившиеся распечатать разлом. Однако он не был убит рыцарями крепости. Будучи раненым, он бежал в проходы под крепостью и спрятался там. Пока он отдыхал и лечил раны, к нему вернулось сознание. Раскаявшись в содеянном, он лёг в тайной гробнице подземелья и, отчаявшись, он выпил яд. Дух его до сей поры ждёт героя, который освободит его память и завершит его задание — удержание и защиту печати, чтобы проход в Царство Теней оставался навсегда запечатанным.

Тем временем Каларэль, и его гоблины с хобгоблинами превратили подземелье в военный лагерь. Несмотря на то, что гоблинов слишком мало, чтобы расчистить всё сооружение, они проложили путь вниз, до самого Теневого Разлома. Теперь Каларэлю осталось лишь завершить создание ритуала распечатывания, чтобы послужить Оркусу и снова раскрыть разлом.

ИССЛЕДОВАНИЕ

КРЕПОСТИ ЦАРСТВА ТЕНЕЙ

Подземелья под Крепостью Царства Теней полнятся историями о призраках и суевериями. Вы можете провести сцены под Крепостью Царства Теней просто как череду сражений. Однако если вы потратите время на создание жизни в подземелье и выведете на передний край историю этих подземелий, то приключение станет полнее. Роль Мастера требует не только игры за чудовищ и отслеживания событий. Это ещё и установка настроений, продвижение истории, и ознакомление игроков с миром, в котором живут их персонажи.

Оживление Крепости Царства Теней требует внимания к деталям и описания катастрофы и гнетущей атмосферы. Никакие правила и броски кубиков не заменят находчивость, интуицию и способность Мастера описывать пугающие и зловещие сцены. Пока искатели приключений исследуют подземелья, пусть они (и игроки) нервничают, чувствуют напряжение, и даже немного боятся. Десятки лет тому назад безумие погубило несколько дюжин людей и поселилось в подземельях. Оно всё ещё ходит по залам, проклятое отсутствием смерти и жаждущее новых жертв. А если истории о боевой удаче сэра Кигана не врут, то искателей приключений ждёт действительно опасный враг.

Поддержание напряжения и страхов требует хороших описаний и способность импровизировать. Когда персонажи войдут в развалины, скажите, что шум леса замолкает. Исчезают звуки насекомых и животных, и даже ветер останавливается, так что над головой не шевелится ни один листик. Скажите игрокам, что их персонажи чувствуют неестественный холод, и им кажется, что за ними кто-то или что-то наблюдает, несмотря на то, что они уверены, что поблизости никого нет.

Позже, когда ИП будут исследовать подземелье, скажите, что они слышат стоны и тихие шаги. Вспомните, какие шутки играло с вами ваше сознание, когда вы оставались дома ночью одни. Помните, что звуки должны щекотать нервы. На границе света могут мерцать тени, что-то может мелькать сбоку, а внезапный сквозняк может проморозить персонажей до костей.

Оживление подземелья такими деталями может превратить вереницу сражений в захватывающую историю, которую ваши игроки запомнят на долгие годы.



Под Крепостью Царства Теней лежат два уровня подземелий. Первый уровень разделён на три части:

ЛАГЕРЬ ГОБЛИНОВ

За несколькими местами подземелья присматривают гоблины под руководством Каларэля. Их лидер, Балгрон Жирный, поручил гоблинам охранять вход, пыточную камеру и место раскопок. Уклоняющиеся от выполнения службы гоблины попадают в пыточную.

Гоблины разумные, жадные и немного трусливые. Если они сталкиваются с превосходящими силами врага, они пытаются убежать и позвать подкрепление. Будучи загнанными в угол, гоблины сражаются до смерти. У Балгрона, описанного в Области 4 (страница 44), есть свой собственный план и заинтересован он только в спасении собственной шкуры. Ему нет никакого дела до своих подчинённых, и они о нём того же мнения. Их сплачивает только Каларэль.

Область 1: Комната гоблинов-стражников. Здесь несут службу несколько гоблинов. Они выкопали яму-ловушку, чтобы поймать чужаков, спустившихся с лестницы. Отсюда гоблины могут убежать за помощью в пыточную (Область 2).

Область 2: Пыточная. Здесь находится хобгоблин-палач и несколько гоблинов, наряду с непокорным гоблином по имени Сплаг. Гоблины пытаются использовать против отряда пыточные инструменты, но Сплаг может оказать помощь, если ИП его освободят.

Область 3: Место раскопок. Балгрон сказал подчинённым, что здесь закопано сокровище, чтобы им было чем заняться в свободное время. Гоблины сражаются, чтобы защитить мнимое сокровище, хранящееся здесь.

Область 4: Логово вождя. Балгрон и гоблины используют это место как казармы. Трусливый Балгрон пытается держаться от ИП на расстоянии.

СКАЛЕПЫ

Стражи крепости временно хоронили своих мертвецов здесь. Когда в крепости служили жрецы, они ежедневно выполняли церемонии, предотвращающие воскрешение мёртвых на стороне врага. Теперь же ничто не мешает влиянию расщелины на воскрешение мертвецов.

Нежить, находящаяся здесь, никогда не покидала склепы. Они могут гоняться за ИП, но они никогда не спустятся в Область 12 и не пройдут в Область 1.

Область 5: Склеп теней. Здесь скрывается несколько зомби, а дополнительная угроза исходит от магических рун, начертанных на полу.

Область 6: Скрытый склад. ИП могут найти секретную сокровищницу, где охранники гарнизона прятали некоторые предметы и защищали их от вторжения.

Область 7: Легион скелетов. Воины, покоящиеся в склепе и разбуженные влиянием Теневого Разлома, атакуют всех, кто войдёт.

Область 8: Могила сэра Кигана. Здесь витает

беспокойный дух сэра Кигана. Если ИП убедят его, что они намерены уничтожить Каларэля и запечатать разлом, то смогут избежать сражения с воином, ставшим нежитью.

ПЕЩЕРЫ

С первым уровнем подземелья связана небольшая система природных пещер. Здесь скрывается множество подземных обитателей. Существа не желают покидать свои пещеры, и гоблины подкармливают их для этого. Однако голодные существа погонятся за ИП, завязавшими бой и пытающимися после этого убежать.

Область 9: Лабиринт пещер. Здесь роятся жуки, летучие мыши и всяческие паразиты, готовые полакомиться искателями приключений, нарушившими их покой.

Область 10: Логово Крутика. Здесь гнездится выводок крутиков, злобных хищных насекомых¹ с ненасытным аппетитом.

Область 11: Пещера с водой. Это водохранилище когда-то снабжало крепость пресной водой. Теперь здесь живёт хищная слизь.

ОБЩИЕ ОСОБЕННОСТИ

Информация, указанная здесь, представляет особенности областей первого уровня подземелья, если в описании сцены не указано другое.

Источники света: Занятые гоблинами места (1—4) освещены факелами и светильниками, обеспечивающими яркий свет. Часть Области 7 освещена тусклым светом. Остальная часть уровня покрыта мраком.

Двери: Все двери на уровне незаперты и сделаны из дерева и окованы бронзой.

Стены: Стены из гладкого камня, пол — из известняковых плит, скрепленных раствором.

Корзины и коробки: Клетки, загроможденные корзинами и коробками, считаются труднопроходимой местностью, вход в них требует 1 дополнительной клетки движения.

Кровати: Все кровати на уровне достаточно велики, чтобы на них могло поместиться два гоблина. Кровать предоставляет укрытие всем, кто находится в соседних с ней клетках. Для того чтобы забраться на кровать, нужно потратить две клетки перемещения. Персонаж может сделать проверку Силы со Сл 15, чтобы опрокинуть кровать, которая даст ему отличное укрытие.

Столы: Стол и подобные ему предметы мебели (такие как дыба в Области 2) достаточно высоки, чтобы под него могло залезть Маленькое существо и получить укрытие. Для того чтобы забраться на стол, нужно потратить две клетки перемещения. Персонаж может сделать проверку Силы со Сл 10, чтобы опрокинуть стол, который даст ему отличное укрытие.

Секретные двери: Секретные двери, находящиеся на первом уровне, может найти любой персонаж, преуспевший в проверке Внимательности со Сл 20. Если не сказано иначе, то секретная дверь не заперта и легко открывается при обнаружении.

1 Вообще-то это рептилии 8)



КРЕПОСТЬ ЦАРСТВА ТЕНЕЙ

УРОВЕНЬ 1



Одна клетка = 1,5 метра (5 футов)

ОБЛАСТЬ 1: КОМНАТА ГОБЛИНОВ-СТРАЖНИКОВ

Уровень сцены 2 (675 опыта)

ОБСТАНОВКА

Гоблины в этой зоне охраняют лестницу, ведущую в подземелье. Здесь слоняются несколько гоблинов, заинтересованных во убивании времени, а не в охране входа. В скрытой яме-ловушке, выкопанной в центре комнаты, находится стая голодных крыс. Крысы служат защитой от нарушителей и удобным источником закуски для гоблинов.

В этой сцене присутствуют следующие существа:

2 гоблина-снайпера (S)

2 гоблина-воина (W)

1 рой крыс (R)

Эту часть подземелья занимают гоблины. Этот зал у основания лестницы служит для уведомления Балгрона о незваных гостях. Он состоит из трёх соединённых комнат: колонный зал, казармы на юге, и кладовка на юго-востоке.

Гоблины-снайперы проводят время в бараках. Они провоцируют друг друга на то, чтобы потрогать дверь на западе и бесконечно играют в кости. Один гоблин-воин лениво смотрит на лестницу, а другой шарится в кладовке. Крысы пищат и кусают друг друга под выкрашенной в цвет камня материей, прикрывающей яму.

Когда искатели приключений спускаются по лестнице, прочтите:

Лестница из прекрасно обработанного камня, возможно работы dwarфов, ведёт вниз. С каждым шагом ветерок снизу становится всё холоднее. Из комнаты под лестницей видны отсветы факелов.

ТАКТИКА

Гоблины — это низкие, неуклюжие гуманоиды, обычно одетые в разное тряпье. Гоблин-воин на юге от лестницы следит за чужаками. Результат проверки его Внимательности при попытке заметить крадущихся по лестнице равен 13. План обороны гоблинов прост. Они надеются, что чужаки упадут в яму, поле чего гоблины расстреляют и их, а крысы сожрут. Для этого воин пытается спровоцировать ИП на бросок, стоя с противоположной стороны ямы. Узнав о неприятностях, приходят снайперы, чтобы атаковать чужаков с расстояния.

Гоблины пытаются избежать рукопашного сражения. Они используют *тактику гоблинов*, чтобы отходить от рукопашных бойцов, когда по ним промахиваются. Они перебегают из главного зала в кладовку, казармы, и опять в зал. Когда падёт третий гоблин, выжившие пытаются убежать в Область 2 или 3 (смотря что ближе) за помощью.

Крысы атакуют любую цель, искателя приключений или гоблинов, упавшую в яму. Если напор сталкивает существо в яму, оно может немедленно совершить спасбросок, чтобы не упасть за край. Это выглядит как обычный спасбросок, за исключением того, что оно совершает его, когда доходит до края, а не в конце своего хода. При результате меньше 10 существо не удерживается и падает. При результате 10 и выше существо падает ничком в последней клетке, которую оно занимало до того как должно было упасть.

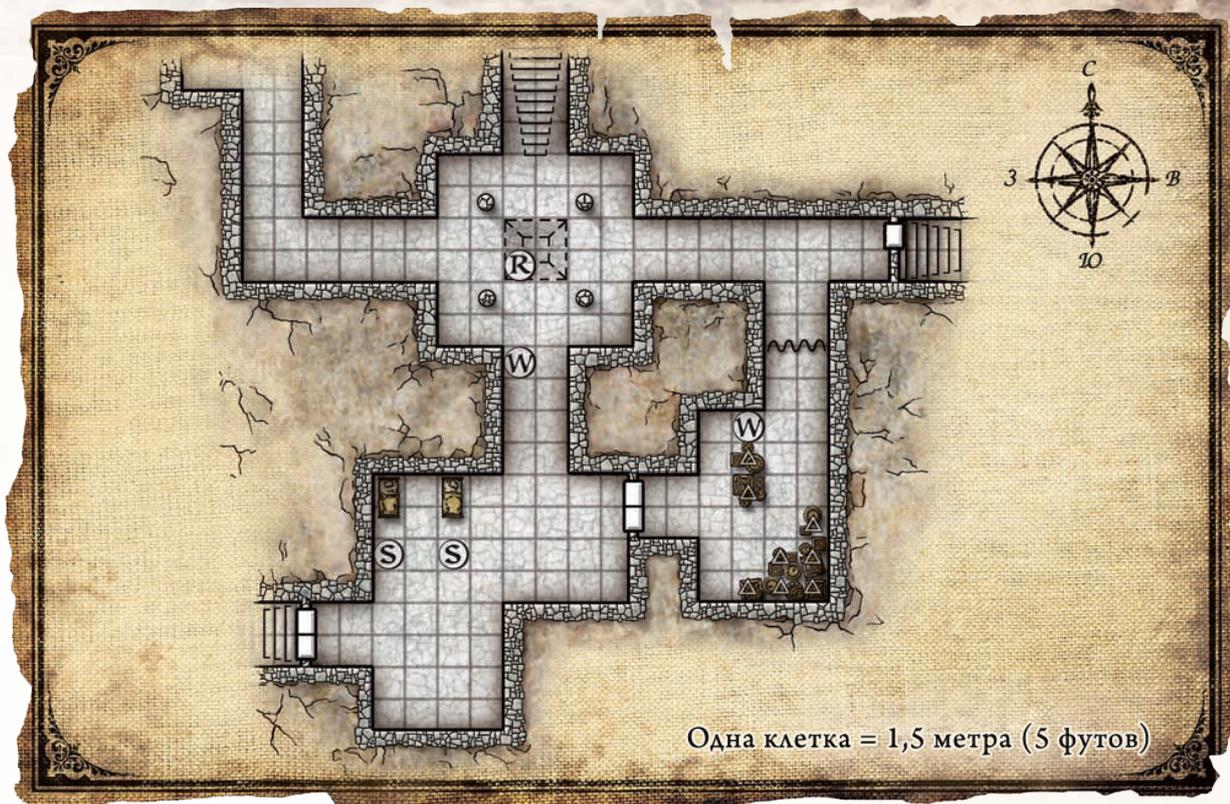
Крысиный рой (R)		Налётчик 2 уровня
Средний природный зверь (рой)		Опыт 125
Инициатива +6	Чувства Внимательность +6; сумеречное зрение	
Нападение роя аура 1; крысиный рой совершает свободным действием стандартную атаку по всем врагам, начинающим ход в ауре.		
Хиты 36; Ранен 18		
КД 15; Стойкость 12; Реакция 14; Воля 11		
Сопротивляемость половина урона от рукопашных и дальнбойных атак; Уязвимость 5 ближним и зональным атакам		
Скорость 4, лаза 2		
⊕ Рой зубов (стандартное; неограниченный)		
+6 против КД; урон 1d6 + 3 и продолжительный урон 3 (спасение оканчивает).		
Мировоззрение Без мировоззрения	Языки —	
Сил 12 (+2)	Лов 17 (+4)	Мдр 10 (+1)
Тел 12 (+2)	Инт 2 (-3)	Хар 9 (+0)
Описание Множество крыс пищит и кусается, напирая друг на друга, сливаясь в одну сплошную массу меха, когтей и зубов.		

Проверка Внимательности

Сл 15 *Чувствуется сильный запах невымытых тел.*

Сл 20 *В тихих руинах раздаётся тонкий писк.*

2 Гоблина снайпера (S)		Артиллерия 2 уровня
Маленький природный гуманоид		Опыт 125
Инициатива +5	Чувства Внимательность +2; сумеречное зрение	
Хиты 31; Ранен 15		
КД 16; Стойкость 12; Реакция 14; Воля 11		
Скорость 6; смотрите также <i>тактика гоблинов</i>		
⊕ Короткий меч (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие		
+6 против КД; урон 1d6 + 2.		
⊗ Ручной арбалет (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие		
Дальнбойный 10/20; +9 против КД; урон 1d6 + 4.		
Снайпер		
Когда гоблин снайпер совершает дальнбойную атаку из укрытия и при этом промахивается, то он остаётся скрытым.		
Боевое превосходство		
Гоблин снайпер причиняет дополнительно 1d6 урона цели, над которой у него есть боевое превосходство.		
Тактика гоблинов (немедленный ответ, когда по нему промахнулись рукопашной атакой; неограниченный)		
Гоблин совершает шаг на 1 клетку.		
Мировоззрение Злое	Языки Гоблинский, Общий	
Навыки Воровство +12, Скрытность +12		
Сил 14 (+3)	Лов 18 (+5)	Мдр 13 (+2)
Тел 13 (+2)	Инт 8 (+0)	Хар 8 (+0)
Снаряжение кожаный доспех, короткий меч, ручной арбалет и 20 болтов		



2 Гоблина воина (W) Маленький природный гуманоид	Налётчик 1 уровня Опыт 100
Инициатива +5 Чувства Внимательность +1; сумеречное зрение Хиты 29; Ранен 14 КД 17; Стойкость 13, Реакция 15, Воля 12 Скорость 6; смотрите также <i>подвижная дальнбойная атака и тактика гоблинов</i>	
⚔ Копьё (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие +6 против КД; урон 1d8 + 2.	
➤ Метательное копьё (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие Дальнбойный 10/20; +6 против КД; урон 1d6 + 2.	
➤ Подвижная дальнбойная атака (стандартное; неограниченный) Гоблин воин может переместиться с уменьшенной вдвое скоростью; в любой точке этого перемещения он может совершить одну дальнбойную атаку, не провоцируя атаки от врагов.	
Отличное место Если гоблин воин в свой ход окончит перемещение на расстоянии как минимум в 4 клетки от начальной позиции, то до начала своего следующего хода он будет причинять дальнбойными атаками дополнительно 1d6 урона.	
Тактика гоблинов (немедленный ответ, когда по нему промахнулись рукопашной атакой; неограниченный) Гоблин совершает шаг на 1 клетку.	
Мировоззрение Злое	Языки Гоблинский, Общий
Навыки Воровство +10, Скрытность +10	
Сил 14 (+2)	Лов 17 (+3)
Тел 13 (+1)	Инт 8 (-1)
	Мдр 12 (+1)
	Хар 8 (-1)
Снаряжение кожаный доспех, копьё, 5 метательных копий в колчане	

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Освещение: Яркий свет.

Колонны: Яма-ловушка в центре комнаты окружена четырьмя тонкими колоннами, предоставляющими укрытие. Их нельзя опрокинуть, сломать и использовать другим подобным образом.

Занавес: Эта толстая материя блокирует линию обзора и линию воздействия и является препятствием между клетками, требуя 2 клетки перемещения для прохода Среднего существа. ИП может сорвать занавес проверкой Силы со Сл 15.

Яма-ловушка: Гоблины выкопали яму и покрыли её выкрашенной в цвет камня материей. Любой ИП, вошедший в клетку с ямой или прошедший по ней, падает вниз. Ловушка сокрыта до первого использования и действует только один раз. Упавший в яму получает 1d10 единиц урона и падает ничком. Рой крыс атакует всех, кто упадёт в яму. Для того чтобы выбраться из ямы, нужна проверка Атлетики со Сл 15. Персонаж, активно ищущий ловушки, может обнаружить яму-ловушку до её срабатывания проверкой Внимательности со Сл 20.

Сокровище: У гоблинов находится 43 зм и 51 см.

ОБЛАСТЬ 2: ПЫТОЧНАЯ

Уровень сцены 2 (625 опыта)

ОБСТАНОВКА

В этой зоне присутствует кладовка на юго-западе, пыточная комната на севере, и клетки на западе. Хобгоблин-палач и его четыре гоблина-помощника заняты в северной части, заточивая инструменты. Если никто из гоблинов Области 1 не прибежит сюда, никто не узнает о чужаках.

В этой сцене присутствуют следующие существа:

- 1 хобгоблин-палач (Т)
- 3 гоблина-снайпера (S)
- 1 гоблин-воин (W)
- 1 пленник Сплаг (Р)

Если искатели приключений приходят с юга, прочтите:

Коридор расширяется в длинную узкую комнату. На севере и западе видны двери, а на восток ведут двойные железные двери. Между западной и северной дверью видны старые пятна крови.

Проверка Внимательности

Сл 15 С севера через дверь доносится восторженное бормотание гоблинов.

Хобгоблин-палач (Т) Средний природный гуманоид	Солдат 3 уровня Опыт 150
Инициатива +2 Чувства Внимательность +3; сумеречное зрение Хиты 53; Ранен 26 КД 16; Стойкость 16, Реакция 14, Воля 14 Скорость 6	
⚔ Раскалённая кочерга (стандартное; неограниченно) ⚔ Огонь, Оружие	
+6 против КД; урон огнём 1d8+4 плюс продолжительный урон огнём 2 (спасение оканчивает).	
Доспехи кровавых ран (малое; на день) ⚔ Магический предмет	
Существо получает сопротивляемость ко всему 10 до конца своего следующего хода.	
Мировоззрение Злое	Языки Гоблинский, Общий
Сил 18 (+5)	Лов 14 (+3) Мдр 14 (+3)
Тел 13 (+2)	Инт 8 (+0) Хар 8 (+0)
Снаряжение Доспех из шкур, железная кочерга	

ТАКТИКА

Хобгоблин-палач, сквернословный хвостун, одетый в чёрный кожаный доспех и носящий кожаную маску, защищающую лицо от ожогов, подбирает две раскалённые кочерги и устремляется в атаку. Он пытается напором загнать ИП в железную деву. Гоблин-воин ходит возле железной девы у южной стены, готовый захлопнуть устройство, если там окажется ИП. Закрывание железной девы — малое действие.

Ближайший к клетке в юго-восточном углу гоблин-снайпер забегает в клетку и пытается

заманить ИП, стреляя из клетки. После этого гоблин хочет выскочить наружу и запереть дверь.

Два других снайпера пытаются заманить ИП глубже в комнату, отступая к северной стене и осыпая их дальнобойными атаками. Если дверной проём освободился, то гоблины убегают, оставляя ругающегося хобгоблина сражаться до смерти.

3 Гоблина снайпера (S) Маленький природный гуманоид	Артиллерия 2 уровня Опыт 125
Инициатива +5 Чувства Внимательность +2; сумеречное зрение Хиты 31; Ранен 15 КД 16; Стойкость 12, Реакция 14, Воля 11 Скорость 6; смотрите также <i>тактика гоблинов</i>	
⚔ Короткий меч (стандартное; неограниченный) ⚔ Оружие	
+6 против КД; урон 1d6 + 2.	
⚔ Ручной арбалет (стандартное; неограниченный) ⚔ Оружие	
Дальнобойный 10/20; +9 против КД; урон 1d6 + 4.	
Снайпер	
Когда гоблин снайпер совершает дальнобойную атаку из укрытия и при этом промахивается, то он остаётся скрытым.	
Боевое превосходство	
Гоблин снайпер причиняет дополнительно 1d6 урона цели, над которой у него есть боевое превосходство.	
Тактика гоблинов (немедленный ответ, когда по нему промахнулись рукопашной атакой; неограниченный)	
Гоблин совершает шаг на 1 клетку.	
Мировоззрение Злое	Языки Гоблинский, Общий
Навыки Воровство +12, Скрытность +12	
Сил 14 (+3)	Лов 18 (+5) Мдр 13 (+2)
Тел 13 (+2)	Инт 8 (+0) Хар 8 (+0)
Снаряжение кожаный доспех, короткий меч, ручной арбалет и 20 болтов	

2 Гоблина воина (W) Маленький природный гуманоид	Налётчик 1 уровня Опыт 100
Инициатива +5 Чувства Внимательность +1; сумеречное зрение Хиты 29; Ранен 14 КД 17; Стойкость 13, Реакция 15, Воля 12 Скорость 6; смотрите также <i>подвижная дальнобойная атака и тактика гоблинов</i>	
⚔ Копьё (стандартное; неограниченный) ⚔ Оружие	
+6 против КД; урон 1d8 + 2.	
⚔ Метательное копье (стандартное; неограниченный) ⚔ Оружие	
Дальнобойный 10/20; +6 против КД; урон 1d6 + 2.	
⚔ Подвижная дальнобойная атака (стандартное; неограниченный)	
Гоблин воин может переместиться с уменьшенной вдвое скоростью; в любой точке этого перемещения он может совершить одну дальнобойную атаку, не провоцируя атаки от врагов.	
Отличное место	
Если гоблин воин в свой ход закончит перемещение на расстоянии как минимум в 4 клетки от начальной позиции, то до начала своего следующего хода он будет причинять дальнобойными атаками дополнительно 1d6 урона.	
Тактика гоблинов (немедленный ответ, когда по нему промахнулись рукопашной атакой; неограниченный)	
Гоблин совершает шаг на 1 клетку.	
Мировоззрение Злое	Языки Гоблинский, Общий
Навыки Воровство +10, Скрытность +10	
Сил 14 (+2)	Лов 17 (+3) Мдр 12 (+1)
Тел 13 (+1)	Инт 8 (-1) Хар 8 (-1)
Снаряжение кожаный доспех, копье, 5 метательных копий в колчане	

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Освещение: Яркий свет.

Ящики и коробки: В ящиках и коробках кладовки хранится пища.

Пыточная камера: Пыточная камера состоит из двух частей, рабочей комнаты и камер.

Камеры на западе состоят из трёх больших клеток, причём все закрыты (проверка Воровства со Сл 15 для открытия). В средней клетке сидит гoblin по имени Сплаг. У хобгоблина-палача есть связка из трёх ключей на толстом железном кольце. Каждый ключ отпирает свою клетку.

В рабочей комнате есть железная дева, два стола с пыточными инструментами, горящий очаг с несколькими железными прутьями, дыба и клетка.

Железная дева: Тот, кто находится в железной деве, при закрывании устройства получает 10 единиц урона.

Стол: Гоблины достаточно маленькие, чтобы уместиться под столами, что позволяет им скрываться, совершая проверку Скрытности, а затем (если проверка была успешной) атаковать из укрытия. Среди пыточных орудий есть четыре клинка, которые можно использовать как кинжалы.

Очаг: Кочерга причиняет урон огнём в размере 1d8 единиц, если использовать её как оружие. Кроме того, цель, ударенная раскалённой кочергой, получает продолжительный урон огнём 2 (спасение оканчивает). Если кочергу берёт ИП, то она причиняет огненный урон до конца сцены. Вошедший в очаг получает урон огнём 10.

Дыба: Это пыточное устройство может служить гоблинам местом для укрытия (смотрите выше описание столов).

Клетка: В начале сцены клетка открыта. Дверь

сама запирается при закрытии (проверка Воровства со Сл 20 для открывания).

Сокровище: У гоблинов находится 50 см. У хобгоблина есть 55 зм и он носит *доспехи кровавых ран +1*.

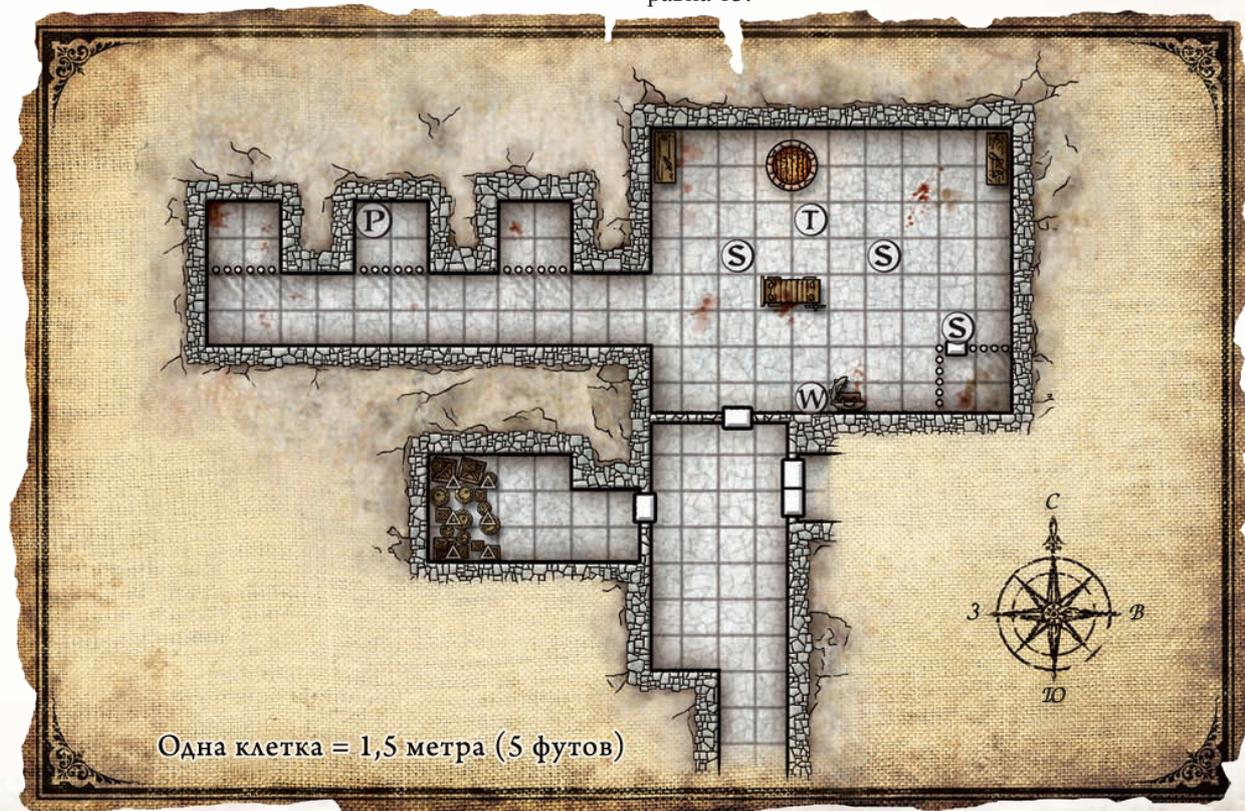
Доспехи кровавых ран +1: Этот доспех из шкуры (стоимостью 840 зм) предоставляет бонус улучшения +1 к КД и предоставляет владельцу следующий талант: в качестве таланта на день, находясь в раненом состоянии, вы можете использовать малое действие, чтобы получить сопротивляемость ко всему 10 до конца вашего следующего хода. Если хобгоблин-палач использует талант доспеха во время сражения, то он не будет доступен вплоть до продолжительного отдыха.

СПЛАГ

Сплаг — мелкий мошенник. Приятели гоблины кинули его в клетку после того как он обманул слишком многих гоблинов, споря на эль.

Сплаг изображает себя жалким и беспомощным существом, которое по гроб жизни будет обязано искателям приключений, которые освободят его, но это ещё и патологический врун. Он умоляет о свободе, предлагая ИП нести снаряжение и разбивать лагерь, служа преданным слугой. Он предоставляет точную информацию о Зонах 1—4, но об остальной части подземелья он ничего не знает.

Сплаг может служить комедийным персонажем, служа грузчиком и слугой, а может оказаться и скрытой угрозой, в конечном счёте предавшей отряд — всё зависит от того, что решите вы. Характеристика Сплага равны характеристикам гоблина-воина за исключением того, что его Харизма равна 15, в Воля равна 13.



Одна клетка = 1,5 метра (5 футов)

ОБЛАСТЬ 3: МЕСТО РАСКОПОК

Уровень сцены 2 (625 опыта)

ОБСТАНОВКА

Прежде чем ИП дойдут до места сцены, они могут обнаружить секретную дверь в северной стене коридора. Для её обнаружения необходима проверка Внимательности со Сл 25. Тайная дверь ведёт в Область 4 (смотрите на странице 44). Если персонажи продолжают идти по коридору, они придут к месту раскопок.

Здесь работают три гоблина, использующие кирки и лопаты для раскапывания пола в поисках сокровищ. После нескольких недель работы никаких сокровищ не было найдено.

В этой сцене присутствуют следующие существа:

3 гоблина-снайпера (G)

2 дрейка стража (D)

Проверка Внимательности

Сл 10 *Вы слышите впереди несколько гоблинских голосов. Их слова трудно разобрать, но звучит это как спор.*

Проверка Внимательности (для персонажей, понимающих гоблинский язык)

Сл 15 *Гоблины спорят о том, есть ли в этой комнате сокровища. Один из них жалуется на то, что копает уже несколько недель, но ничего путного так и не нашёл.*

Гоблины, уставшие от изнурительной работы, раскопавшие большую часть комнаты, начали подозревать, что сокровищ здесь нет. Они как раз переругиваются между собой, когда приходят ИП.

Когда ИП входят в комнату, прочтите:

Комната похожа на зону бедствия. Кое-где ещё остались куски оригинального пола. Эти куски соединены узкими досками, а в комнате трудятся несколько гоблинов, разбивающих пол и стены лопатами и кирками, переругиваясь между собой.

2 Дрейка стража (D) Маленький природный зверь (рептилия)	Громила 2 уровня Опыт 125
Инициатива +3 Чувства Внимательность +7	
Хиты 48; Ранен 24	
КД 15; Стойкость 15, Реакция 13, Воля 12	
Иммунитет страх (если находится в пределах 2 клеток от союзника)	
Скорость 6	
⚔ Укус (стандартное; неограниченный)	
+6 против КД; урон 1d10 + 3 или 1d10 + 9, если в пределах 2 клеток есть союзник.	
Мировоззрение Без мировоззрения	Языки —
Сил 16 (+4)	Лов 15 (+3)
Тел 18 (+5)	Инт 3 (-3)
	Мдр 12 (+2)
	Хар 12 (+2)
Описание Эти крепкие четырёхногие рептилии выглядят сильными и мощными.	

3 Гоблина снайпера (G) Маленький природный гуманоид	Артиллерия 2 уровня Опыт 125
Инициатива +5 Чувства Внимательность +2; сумеречное зрение	
Хиты 31; Ранен 15	
КД 16; Стойкость 12, Реакция 14, Воля 11	
Скорость 6; смотрите также <i>тактика гоблинов</i>	
⚔ Короткий меч (стандартное; неограниченный) ⚔ Оружие	
+6 против КД; урон 1d6 + 2.	
🏹 Ручной арбалет (стандартное; неограниченный) ⚔ Оружие	
Дальнобойный 10/20; +9 против КД; урон 1d6 + 4.	
Снайпер	
Когда гоблин снайпер совершает дальнобойную атаку из укрытия и при этом промахивается, то он остаётся скрытым.	
Боевое превосходство	
Гоблин снайпер причиняет дополнительно 1d6 урона цели, над которой у него есть боевое превосходство.	
Тактика гоблинов (немедленный ответ, когда по нему промахнулись рукопашной атакой; неограниченный)	
Гоблин совершает шаг на 1 клетку.	
Мировоззрение Злое	Языки Гоблинский, Общий
Навыки Воровство +12, Скрытность +12	
Сил 14 (+3)	Лов 18 (+5)
Тел 13 (+2)	Инт 8 (+0)
	Мдр 13 (+2)
	Хар 8 (+0)
Снаряжение кожаный доспех, короткий меч, ручной арбалет и 20 болтов	

ТАКТИКА

Гоблины сражаются стойко и яростно. Несмотря на то, что они сомневаются в наличии сокровищ, им ненавистна идея о проигрыше и они ненавидят чужаков. Гоблины отступают и отстреливаются от ИП, в то время как дрейки стражи яростно нападают на искателей приключений, охраняя гоблинов и не давая упавшим ИП выбраться обратно.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Освещение: Яркий свет.

Раскопанная область: Раскопанная область на 3 метра (10 футов) ниже уровня пола. Те, кто упадут с доски или края обрыва, получают 1d10 единиц урона и падают ничком.

Стены состоят из земли, и перемещение по ним в любом направлении требует проверки Атлетики со Сл 15. Однако при любой такой попытке взобраться или спуститься со стены, существует 50% шанс (результат 1—10 на 1d20), что земля осыплется и персонаж скатится вниз. Такой персонаж падает ничком в клетке, в которой он начал своё перемещение, но не получает урон от падения.

Непроходимая местность: Область в северо-западном углу завалена землёй, поднятой гоблинами. Ни один персонаж и ни одно существо не может перемещаться по этим клеткам.

Доски: Среднее существо, перемещающееся по доске, должно совершить успешную проверку Акробатики со Сл 20 или упасть в яму. Если на доску встаёт персонаж в тяжёлом доспехе, то она ломается, отправляя незадачливого персонажа вниз.

Концы досок никак не закреплены. Малым действием персонаж или гoblin, находящийся по соседству с концом незанятой доски, может столкнуть её вниз. Если на доске кто-нибудь стоит, то такой толчок требует проверку Силы со Сл 15 для сбрасывания Маленького и Сл 20 для Среднего существа.

Кроме того, персонажи и гоблины могут трясти доски, чтобы сбросить противников вниз. Это требует стандартного действия и проверки Силы против Реакции врага. В случае успеха существо падает вниз.

Дрейки-стражи не могут манипулировать с досками.

Лестницы: Тот, кто карабкается по лестнице, перемещается с уменьшенной вдвое скоростью, используя 4 клетки перемещения для подъёма на 10 футов. Персонажи и гоблины могут стандартным действием сбросить лестницу вниз. Упавшую лестницу можно поднять и установить, что требует стандартного действия и успешной проверки Силы со Сл 10.

Дрейки-стражи не могут манипулировать с лестницами.

Склон: Клетки вдоль южной стены вырыты лишь частично, соединяя место раскопок с бывшим полом.

Гоблины используют этот маршрут в начале работ, потому что так проще всего дойти до места работы, неся инструменты. Также по склону перемещаются дрейки стражи.

Сокровище: Гоблины нашли мало стоящих вещей, но у них есть 22 зм и покрытый грязью магический святой символ Бахамута.

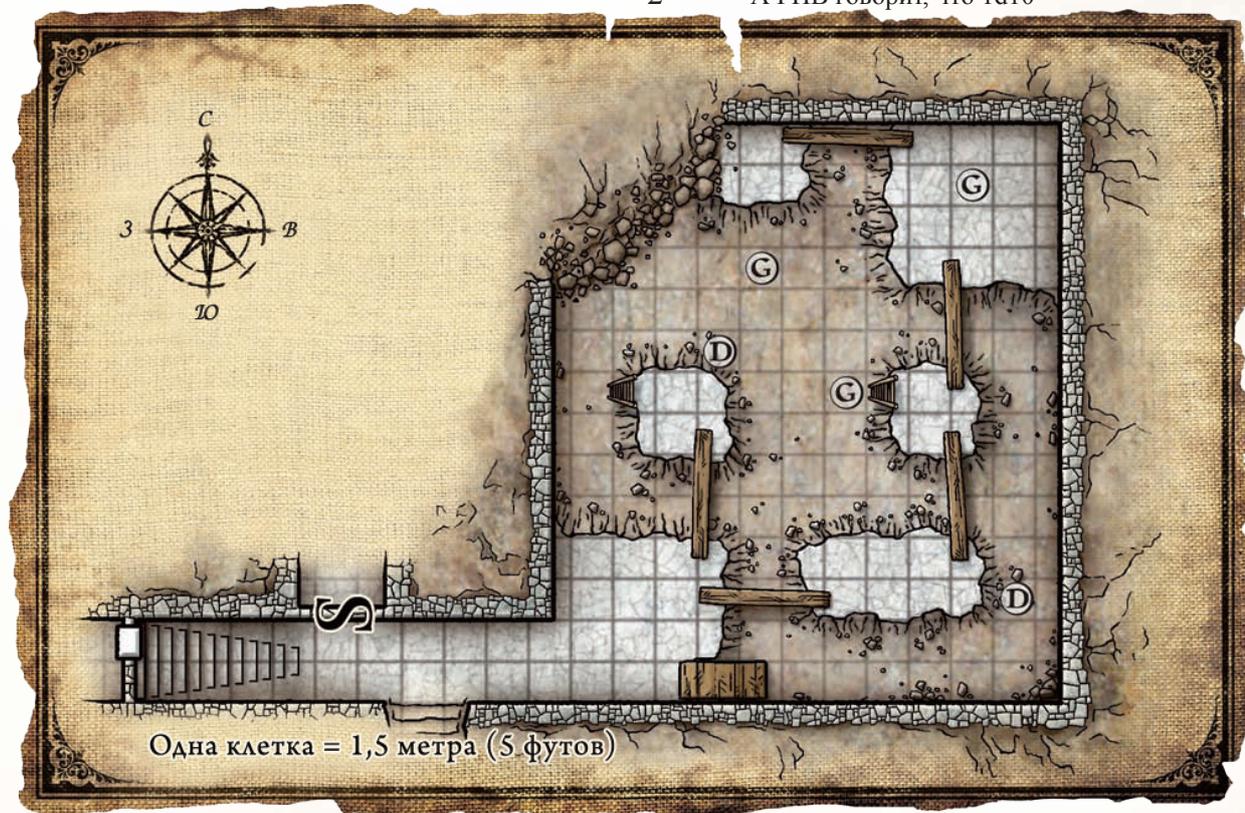
Символ битвы +1: Этот святой символ (стоимостью 1 000 зм) предоставляет бонус улучшения +1 к броскам атаки и урона, причиняя +1d8 единиц урона при критическом попадании духовным талантом с ключевым словом «Инструмент». Символ также предоставляет талант, который можно использовать свободным действием. Когда вы попадаете талантом, используя этот святой символ, причините дополнительно 1d8² единиц урона. Этот талант автоматически перезаряжается при достижении вехи.

УВЕЛИЧЕНИЕ УРОВНЯ

В зависимости от того, как ваши игровые персонажи проходили приключение и того, пропускали ли они определённые сцены, они могут к этому моменту накопить по 1 000 Оп и получить новый уровень. Позвольте им увеличить уровень только после продолжительного отдыха. Информация об улучшении по достижению 2 уровня находится на обратной стороне их листов персонажа.

Если они ещё не достигли 2 уровня, они должны быть близки к этому.

2 А РНВ говорит, что 1d10



ОБЛАСТЬ 4: ЛОГОВО ВОЖДЯ

Уровень сцены 4 (875 опыта)

ОБСТАНОВКА

Балгрон Жирный командует гоблинами, обитающими в крепости, и он сделал серию этих комнат своим местожительством. Кроме того, здесь гоблины создали казармы и кладовки.

В этой сцене присутствуют следующие существа:

Балгрон Жирный (В)

8 гоблинов-резчиков (С)

5 гоблинов-воинов (W)

Восточная часть комнаты служит жилищем Балгрону, и именно там он обычно находится наряду со своими телохранителями.

Приёмная на западе — обычная комната стражи, комната на севере служит кладовкой и ночлежкой, а комната на юге — казармы.

Персонажи, вышедшие из западного коридора в комнату со столом могут совершить проверку Скрытности со Сл 13, чтобы два гоблина-воина их не заметили. ИП должен совершать проверку Скрытности для каждого действия движения и он получает штраф -5, если перемещается более чем на 2 клетки таким действием.

Если искатели приключений вышли с запада, прочтите:

Два гоблина сидят за столом, играя в карты, но их оружие лежит под рукой. Стену на востоке покрывает толстый гобелен. На столе между гоблинами покоится маленький бронзовый колокольчик.

Если искатели приключений выходят из тайной двери, прочтите:

Потайная дверь бесшумно уходит в сторону. Вы видите маленькую комнату, окружённую подвешенными гобеленами. На кровати растянулся громко храпящий тучный гоблин. У спинки его кровати стоит деревянный сундук.

8 Гоблинов резчиков (С) **Миньон 1 уровня**
Маленький природный гуманоид Опыт 25

Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +1; сумеречное зрение
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
КД 16; Стойкость 12, Реакция 14, Воля 11
Скорость 6; смотрите также *тактика гоблинов*

⚔ **Короткий меч** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**

+5 против КД; урон 4 (урон 5, если у гоблина резчика есть боевое превосходство над целью).

Тактика гоблинов (немедленный ответ, когда по нему промахнулись рукопашной атакой; неограниченный)

Гоблин совершает шаг на 1 клетку.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий
Навыки Воровство +5, Скрытность +5
Сил 14 (+2) **Лов 17 (+3)** **Мдр 12 (+1)**
Тел 13 (+1) **Инт 8 (-1)** **Хар 8 (-1)**

Снаряжение кожаный доспех, короткий меч

5 Гоблинов воинов (W)

Маленький природный гуманоид

Налётчик 1 уровня

Опыт 100

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +1; сумеречное зрение
Хиты 29; Ранен 14
КД 17; Стойкость 13, Реакция 15, Воля 12
Скорость 6; смотрите также *подвижная дальнбойная атака и тактика гоблинов*

⚔ **Копьё** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**

+6 против КД; урон 1d8 + 2.

☞ **Метательное копьё** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**

Дальнбойный 10/20; +6 против КД; урон 1d6 + 2.

☞ **Подвижная дальнбойная атака** (стандартное; неограниченный)

Гоблин воин может переместиться с уменьшенной вдвое скоростью; в любой точке этого перемещения он может совершить одну дальнбойную атаку, не провоцируя атаки от врагов.

Отличное место

Если гоблин воин в свой ход окончит перемещение на расстоянии как минимум в 4 клетки от начальной позиции, то до начала своего следующего хода он будет причинять дальнбойными атаками дополнительно 1d6 урона.

Тактика гоблинов (немедленный ответ, когда по нему промахнулись рукопашной атакой; неограниченный)

Гоблин совершает шаг на 1 клетку.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий

Навыки Воровство +10, Скрытность +10

Сил 14 (+2) **Лов 17 (+3)** **Мдр 12 (+1)**

Тел 13 (+1) **Инт 8 (-1)** **Хар 8 (-1)**

Снаряжение кожаный доспех, копьё, 5 метательных копий в колчане

Балгрон Жирный (В)

Маленький природный гуманоид (гоблин)

Соглядатай 1 уровня

Опыт 175

Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +3; сумеречное зрение
Хиты 46; Ранен 23
КД 17; Стойкость 16, Реакция 17, Воля 15
Скорость 6

⚔ **Дубинка** (стандартное; неограниченно) ♦ **Оружие**

+9 против КД; урон 1d6+3.

☞ **Арбалет** (стандартное; неограниченно) ♦ **Оружие**

Дальнбойная 15/30; +9 против КД; урон 1d8+4.

Боевое превосходство

Когда у Балгрона есть боевое превосходство, его дальнбойные атаки причиняют +2d6 урона.

Деформирующий удар

Враг, ударенный рукопашной атакой, становится замедленным (скорость равна 2) и получает штраф -2 к броскам атаки провоцированных атак до конца следующего хода Балгрона.

Тактика гоблинов (немедленный ответ, когда по нему промахнулись рукопашной атакой; неограниченно)

Балгрон может совершить шаг на 1 клетку.

Подвижный (малое; неограниченно)

Балгрон может совершить шаг на 1 клетку малым действием.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий
Навыки Акробатика +11, Внимательность +8, Воровство +13, Скрытность +13

Сил 16 (+5) **Лов 18 (+6)** **Мдр 12 (+3)**

Тел 16 (+5) **Инт 9 (+1)** **Хар 14 (+4)**

Описание Этот толстый гоблин носит кожаный доспех, раздувшийся от такого владельца. У него толстые узловатые пальцы, жестокие глаза и ужасный характер. У него есть дубинка, арбалет и 20 арбалетных болтов.

ТАКТИКА

События сцены зависят от того, как здесь появятся ИП. Если отряд приходит с запада, то им предстоит относительно сложный бой. Если ИП входят через секретную дверь, они могут убить Балгрона и его охранников до встречи с основными силами гоблинов.

Если стражники в западной части замечают ИП, один из них звонит в колокольчик (малое действие), чтобы предупредить остальных гоблинов. Предупреждённые гоблины стекаются к проходу и пытаются окружить ИП.

Если ИП входят через секретную дверь в комнату Балгрона, они могут уничтожить предводителя гоблинов до того как он что-нибудь успеет сделать. Во время сна Балгрон совершает пассивную проверку Внимательности с результатом 13, и все ИП, входящие в комнату, должны совершить проверку Скрытности. Во время сна Балгрон беспомощен и находится без сознания. Атака беспомощного существа автоматически совершает критическое попадание. Если лидер гоблинов просыпается или переживает первую атаку ИП, то он выбегает через западную дверь, которую он вначале должен отпереть. Балгрон бежит на запад, туда, где сидят два стража. Он на бегу зовёт на помощь, предупреждая резчиков и воинов о присутствии ИП.

Балгрон Жирный готов пожертвовать своими сторонниками, чтобы победить ИП, но он не будет бездумно рисковать своей жизнью. Если персонажи атакуют с запада, то он осторожно узнаёт в чём дело, а затем отходит, оставляя бой на миньонов. Если ему навязать бой, то он пытается сражаться как минимум возле одного другого гоблина.

Когда в живых останется три и менее гоблинов,

Балгрон убегает к тайной двери в своей комнате. Оттуда он убегает в зону 9, где и прячется, ожидая, что ИП уйдут (один—два дня). После этого он сплачивает вышивших гоблинов. Они затаиваются в Зоне 1, готовые напасть на чужаков из засады, когда те придут с поверхности или попытаются покинуть подземелье.

Если Балгрона зажать в углу, то он умоляет о пощаде. Он может какое-то время служить, но предаст при первой же возможности. Если его взять живём, Балгрон можно убедить рассказать пароль для прохода на второй уровень. Пароль — «И жизнь иссякает во тьме».

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

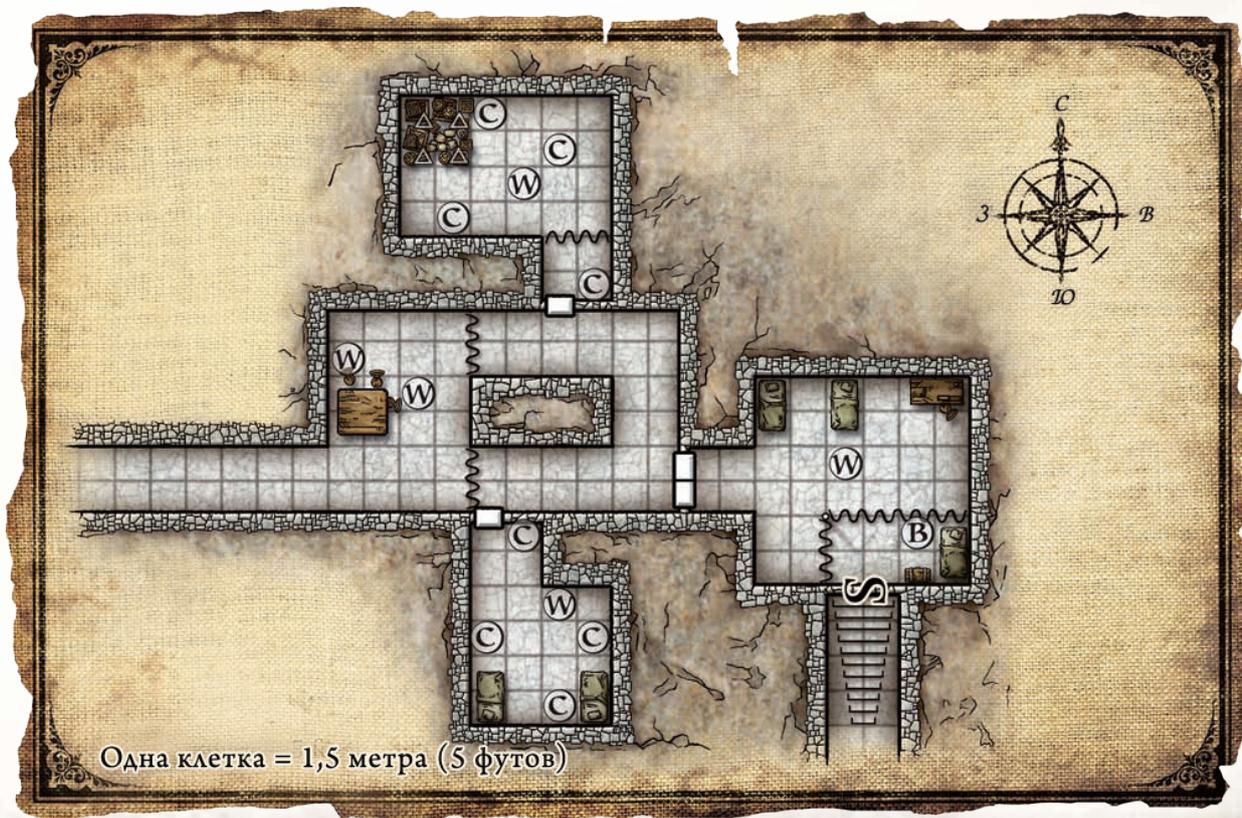
Освещение: Яркий свет.

Запертая дверь: Западная дверь комнаты Балгрона заперта (проверка Воровства со Сл 20 для взлома).

Гобелены: Эти толстые гобелены блокируют линию обзора и линию воздействия и являются препятствием между клетками, требуя 2 клетки перемещения для прохода Среднего существа. ИП может сорвать гобелен проверкой Силы со Сл 15.

Сокровище: Сундук в комнате Балгрона заперт (проверка Воровства со Сл 25). В одном из карманов Балгрон хранит ключ от него, который и предлагает ИП в обмен на свою жизнь, а также ещё один ключ, открывающий запертую дверь. В сундуке хранится 560 зм и *волшебная палочка +1*.

Волшебная палочка +1: Эта палочка (стоимостью 360 зм) предоставляет владельцу бонус +1 к броскам атаки и урона при использовании магических талантов с ключевым словом «Инструмент».



ОБЛАСТЬ 5: СКЛЕП ТЕНЕЙ

Уровень сцены 3 (880 опыта)

ОБСТАНОВКА

Это часть склепа, который создали солдаты империи, когда они находились в крепости; очень многие умерли, стараясь запечатать разлом.

При помощи сил из разлома Каларэль оживил несколько трупов и сделал из этого места комнату стражи. Он также написал руны на полу, созданные для того, направить чужаков в Область 7.

Когда искатели приключений откроют дверь, прочтите:

Выцветшая лестница спускается в холодную тьму. Воздух наполняет непреодолимый запах влажной гнили.

Когда искатели приключений приблизятся к клетке с руной, прочтите:

На полу нарисованы странные знаки (покажите игрокам картинку с руной).

ЗРЕНИЕ

Начиная с этой зоны и до конца первого уровня подземелья, не предоставляйте игрокам информацию о том, что видят их персонажи если только ИП не используют источник света.

ЗАХВАТ И ВЫСВОБОЖДЕНИЕ

Зомби в этой сцене (и во всём приключении) могут захватывать противников и так не давать им перемещаться.

Если попытка захвата преуспела, то жертва становится обездвиженной — она не может покидать занимаемое пространство, пока не высвободится из захвата или пока её не отпустят.

Поддержание захвата требует малого действия; окончание захвата — свободное действие. Захват автоматически заканчивается, если захвативший впадает в состояние, не дающее совершать спровоцированные действия (изумление, ошеломление и бессознательность), или если он уходит от захваченного существа.

Для перемещения захваченной жертвы захвативший должен преуспеть в атаке Силой против Стойкости.

Высвобождение: Захваченная жертва может высвободиться, предприняв действие движения и совершив успешную проверку Атлетики против Стойкости или успешную проверку Акробатики против Реакции захватившего. Если попытка высвобождения успешна, то жертва может совершить шаг частью этого же действия.

ИНИЦИАТИВА

Не кидайте инициативу для этой сцены, пока не сработает руна или пока ИП не встретится нежить.

Если ИП активирует руну, прочтите:

С пола раздаётся бешеный визг. С севера и юга утихающему крику отвечает низкий голодный стон.

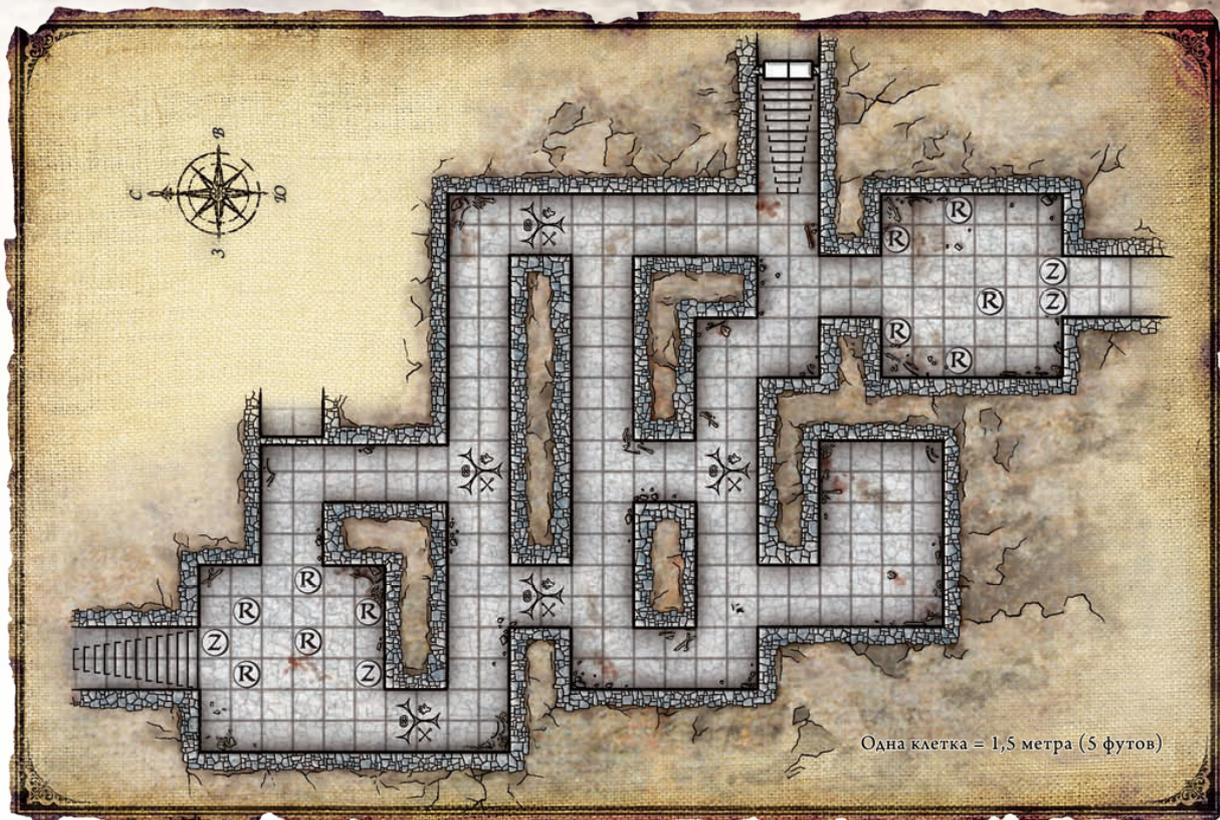
В этой сцене присутствуют следующие существа:

10 гниющих зомби (R)

4 зомби (Z)

10 Гниющих зомби (R)	Миньон 3 уровня	
Средний природный оживлённый (нежить)	Опыт 38	
Инициатива -2	Чувства Внимательность -1; тёмное зрение	
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.		
КД 13; Стойкость 13, Реакция 9, Воля 10		
Иммунитет болезни, яд		
Скорость 4		
⚔ Удар (стандартное; неограниченный)		
+6 против КД; урон 5.		
Мировоззрение Без мировоззрения	Языки —	
Сил 14 (+2)	Лов 6 (-2)	Мдр 8 (-1)
Тел 10 (+0)	Инт 1 (-5)	Хар 3 (-4)
Описание С этих шаркающих тел свисают куски гниющей плоти. Через разрывы в плоти видны кости.		

4 Зомби (Z)	Громила 2 уровня	
Средний природный оживлённый (нежить)	Опыт 125	
Инициатива -1	Чувства Внимательность +0; тёмное зрение	
Хиты 40; Ранен 20; смотрите также <i>слабость зомби</i>		
КД 13; Стойкость 13, Реакция 9, Воля 10		
Иммунитет болезни, яд; Сопrotивляемость 10 некротическая энергия; Уязвимость 5 излучение		
Скорость 4		
⚔ Удар (стандартное; неограниченный)		
+6 против КД; урон 2d6 + 2.		
⚔ Захват зомби (стандартное; неограниченный)		
+4 против Реакции; цель становится захваченной (пока не высвободится). Проверки для высвобождения из захвата зомби совершаются со штрафом -5.		
Слабость зомби		
Любое критическое попадание по зомби мгновенно уменьшает его хиты до 0.		
Мировоззрение Без мировоззрения	Языки —	
Сил 14 (+3)	Лов 6 (-1)	Мдр 8 (+0)
Тел 10 (+1)	Инт 1 (-4)	Хар 3 (-3)
Описание Несмотря на то, что эти существа явно мертвы, они волочат ноги со сверхъестественной силой и каким-то умыслом. Они угрожающе надвигаются, а в пустых глазницах горит ненасытный голод.		



ТАКТИКА

Зомби стоят неподвижно в северной и южной комнатах, пока они не обнаружат чужаков зрением или пока не услышат звук сработавшей руны ужаса. Зомби с севера перемещаются группой на юг, покрывая в раунд 8 клеток, направляясь к любому источнику шума. Зомби с юга остаются на месте, пока персонажи не войдут в их комнату, после чего они вырываются из темноты и атакуют. Зомби не попадают под действие рун, и они преследуют персонажей по вей Зоне 5 и Зоне 7. Однако они не ходят по лестницам, ведущим прочь из этой зоны.

перемещения +2 клетки). ИП может попасть под действие только одной руны в день. Руну можно перепрыгнуть проверкой Атлетики со Сл 21 (Сл 11, если до прыжка персонаж переместился как минимум на 2 клетки).

Руны не действуют на союзников Каларэля (включая нежить и гоблинов).

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Освещение: Темнота.

Руны ужаса: На полу этой комнаты начертано несколько рун, как показано на тактической карте. Проверка Магии или Религии со Сл 20 позволит ИП понять, что рисунки заряжены эффектом, высвобождаемом при касании. Руна ужаса срабатывает, если ИП наступит в клетку, содержащую элемент руны. При этом руна испускает душераздирающий вопль. Шум притягивает зомби, эффект страха вселяет ужас в сердца услышавших.

Когда ИП активирует руну, ловушка совершает атаку +7 против Воли этого персонажа и всех других персонажей, находящихся в пределах 10 клеток. При успехе звук причиняет урон некротической энергией 1d4+1 и запугивает попавших под действие персонажей, заставляя их совершить действие движения, чтобы бежать в Зону 7 (скорость



ОБЛАСТЬ 6: СКРЫТЫЙ СКЛАД

Уровень сцены 1 (500 опыта)

ОБСТАНОВКА

Здесь находится множество предметов, оставшихся от запасов на крайний случай обитателей Крепости Царства Теней. Каларэль и его сторонники пока ещё не нашли это место, так что здесь ничто не тронут. Если эту комнату найдут искатели приключений, им придётся встретиться с иллюзорными стенами, несколькими зомби и таинственной загадкой.

В этой сцене присутствуют следующие существа:
4 зомби (Z)

СЕКРЕТНАЯ ДВЕРЬ

Секретная дверь, ведущая в эту комнату, неотличима от стены в Области 5, что делает её практически невидимой (проверка Внимательности со Сл 20, чтобы заметить). Если эту дверь найдут, то она не откроется, пока закрыт замок (проверка Воровства со Сл 25). Дверь открывается при помощи устройства, находящегося на потолке, его заметит любой, кто посмотрит на потолок и совершит проверку Внимательности со Сл 15.

БЕГЛЫЙ ОБЗОР

Когда персонажи входят в комнату, прочтите:

Потайная дверь отходит в сторону, пропуская в небольшую пустую комнатку. Если здесь когда-то и хранилось сокровище, то кто-то его явно унёс.

Проверка Внимательности

Сл 16 *С востока доносятся слабые стоны, но их источник неясен.*

Проверка Проницательности

Сл 22 *Стена в дальнем конце комнаты выглядит мерцающей и даже немного шевелится.*

Восточная стена комнатки на самом деле является иллюзорной стеной, как указано на карте. Стена действует как одностороннее зеркало. Наблюдатель, стоящий со стороны двери, видит стену. Существа, стоящие с другой стороны, видят лишь призрачный контур стены, спокойно видя сквозь него. Стена блокирует линию обзора для существ, видящих её, но не для наблюдателей, стоящих с другой стороны. Эта иллюзия не действует на линию воздействия.

Если ИП захотят проводить исследование дальше (или из-за звука или из-за мерцания), кто-нибудь может ткнуть в стену оружием или другим предметом, или кто-то может попробовать пройти сквозь стену.

Если ИП толкает в стену предмет, прочтите:

Поверхность перед тобой не оказывает сопротивления. Предмет исчезает из вида, но стена всё ещё видима.

Если ИП перемещается сквозь стену, прочтите:

Ты проходишь сквозь стену, как будто её и не было. Ты оказываешься в большой комнате. Здесь стоят три гниющих трупа, и глаза их уставились на тебя.

Как только кто-нибудь пройдёт сквозь стену, он окажется по соседству с одним из зомби. Если персонаж продолжит движение, он спровоцирует атаку от соседнего зомби. Проведите эту атаку, если она будет, а затем определяйте инициативу.

4 Зомби (Z)	Громила 2 уровня	
Средний природный оживлённый (нежить)	Опыт 125	
Инициатива -1 Чувства Внимательность +0; тёмное зрение Хиты 40; Ранен 20; смотрите также <i>слабость зомби</i> КД 13; Стойкость 13, Реакция 9, Воля 10 Иммунитет болезни, яд; Спротивляемость 10 некротическая энергия; Уязвимость 5 излучение Скорость 4		
⚡ Удар (стандартное; неограниченный)		
+6 против КД; урон 2d6 + 2.		
⚡ Захват зомби (стандартное; неограниченный)		
+4 против Реакции; цель становится захваченной (пока не высвободится). Проверки для высвобождения из захвата зомби совершаются со штрафом -5.		
Слабость зомби		
Любое критическое попадание по зомби мгновенно уменьшает его хиты до 0.		
Мировоззрение Без мировоззрения	Языки —	
Сил 14 (+3)	Лов 6 (-1)	Мдр 8 (+0)
Тел 10 (+1)	Инт 1 (-4)	Хар 3 (-3)

ТАКТИКА

Некоторые воины, когда-то погребённые в склепе, были оживлены из-за пагубного влияния святилища Оркуса с той стороны разлома. Эта четвёрка зомби, вставшая из гробниц, встроенных в стены, инстинктивно встали на стражу склада. Несмотря на то, что зомби могут видеть через иллюзорную стену, они ждут, когда чужаки подойдут к ним поближе.

Если зомби может атаковать персонажа со своего места, он так и делает (из нескольких целей выбирайте случайным образом). Эти зомби пытаются при каждом удобном случае использовать захват. Если кто-нибудь из них перемещается, то он пытается оставаться по соседству как минимум с одним другим зомби по соседству, для увеличения эффективности захвата.

Если существа бегут из комнаты, то зомби следуют за ними в Зону 5 и, быть может, в Зону 7, если персонажи отправлены туда одной из рун ужаса (смотрите предыдущую сцену). Зомби не входят на лестницы, ведущие из Зоны 5.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Если ИП побеждают зомби и осматривают комнату, прочтите:

Комната за иллюзорной стеной видимо является складом. Здесь находится две оружейные стойки у северной и южной стены, а у восточной стены стоит подставка с поношенным доспехом. Над оружейной стойкой на севере находится стальная табличка с нарисованным шлемом от латного доспеха.

Освещение: Темнота.

Табличка: Для окончательной защиты от воров, строители Крепости Царства Теней создали охранника. Если после уничтожения зомби ИП встают по соседству с одной из стоек, дух, закованный в табличку, произносит низким гудящим голосом загадку:

*Чудесное сокровище,
Ценится всеми, ищется многими.
Находится в победах и поражениях,
Но только не на дне сундука.
Оно идёт впереди как глашатай,
И живёт долго после твоей смерти.
О чём я говорю?*

На загадку есть два правильных ответа: «репутация» и «слава». Ответам могут также послужить и другие синонимы. Если персонажи дают правильный ответ, доспех на подставке вспыхивает светом и превращается из рухляди в *тёмнометаллические чешуйчатый доспех +1*.

Тёмнометаллический чешуйчатый доспех +1:

Этот комплект магического доспеха (стоимостью 840 зм) предоставляет владельцу бонус +1 к КД и Сопротивляемость 5 (огонь, некротическая энергия).

Если персонажи дают неправильный ответ, табличка выдаёт следующее:

«Вы испытываете моё терпение. Дайте правильный ответ, иначе охраняемое сокровище вам никогда не достанется».

Если ИП дают три неправильных ответа, табличка говорит:

«Бесчестные воры! Сокровища вам не достанутся!»

После этого доспех разваливается на куски.

Оружие и снаряжение: Снаряжение на оружейной стойке выглядит ржавым и изношенным. Время повредило эти предметы, и они больше ни на что не годны.

БЕЗОПАСНОЕ УБЕЖИЩЕ

Если искатели приключений уничтожают зомби, то это место становится безопасным для отдыха. Секретная дверь скроет их, а иллюзорная стена даст шанс устроить засаду на тех, кто придёт сюда их искать.



Если персонажи совершают здесь продолжительный отдых, и если хобгоблины со второго этажа знают о их присутствии, то существует 10% шанс (19—20 на 1d20), что патруль хобгоблинов через 6 часов найдёт секретную дверь. Патруль хобгоблинов описан на странице 62 в Обзоре 2 уровня Крепости Царства Теней.

ЛИНИЯ ОБЗОРА, ЛИНИЯ ВОЗДЕЙСТВИЯ

Вот как определить, видят ли персонажи врага и могут ли они на него нацелиться.

Линия обзора: Чтобы определить, можете ли вы видеть цель, выберите угол своего пространства и проведите воображаемые линии от этого угла до любой части пространства цели. Вы видите цель, если линия не пересекает и не касается предмета или эффекта (такого как стена, занавеска или облако тумана), блокирующего ваше зрение. Если линия проходит через препятствие, то у цели есть укрытие или покров.

Линия воздействия: Вы можете сделать клетку или существо целью, если между вами есть незаблокированный путь. Если воображаемая линия, проведённая вами до цели, пересекает или касается сплошного препятствия, то у вас нет линии воздействия до цели.

Туман, темнота и прочие виды заслонённых клеток блокируют зрение, но не блокируют линию воздействия.

Вам нужна линия воздействия до всех целей атак и до всех мест, в которых вы хотите создать эффект. Когда вы совершаете зональную атаку, вам нужна линия воздействия до исходной клетки атаки. Чтобы попасть атакой по цели, нужна линия воздействия от исходной клетки до цели.

ОБЛАСТЬ 7: ЛЕГИОН СКЕЛЕТОВ

Уровень сцены 1+ (500+ опыта)

ОБСТАНОВКА

Искатели приключений могут вбежать сюда после срабатывания рун ужаса в Зоне 5, что означает, что за ними могут прийти зомби из областей Зоны 5 или Зоны 6.

В этой сцене присутствуют следующие существа:

2 скелета-воина (W)

8 и более ветхих скелетов (S)

ТАНЕЦ СМЕРТИ

Вначале в этой комнате тихо. Вдоль стен стоят ряды саркофагов, а в восточной части в нишах стоят скрытые от глаз алтари.

Не помещайте скелетов на карту в самом начале.

Скелеты не появятся из саркофагов, пока персонажи не пройдут между двумя средними саркофагами на восток от входа. Однако когда это всё же произойдёт, события начнут развиваться очень быстро.

В первом раунде саркофаги извергают 8 ветхих скелетов и двух скелетов-воинов. После этого один раз через пять раундов, появляются два дополнительных ветхих скелета из двух разных саркофагов. Отслеживайте количество созданных и уничтоженных скелетов, чтобы в конце сцены определить награду опытом (25 Оп за каждого ветхого скелета). В Особенности местности сказано как остановить поток скелетов.

Когда искатели приключений войдут в комнату, прочтите:

Вдоль стен стоят десять массивных каменных саркофагов, по пять с каждой стороны. Саркофаги сделаны из гранита и на них изображены человеческие воины в латах. На востоке коридор склепа выходит в более широкую комнату, откуда исходит тусклое свечение.

Проверка Внимательности

Сл 18 *Все саркофаги украшены неразборчивыми надписями на драконьем языке.*

Сл 22 *Из некоторых саркофагов раздаются приглушённые щелчки и звуки царапания.*

Когда кто-нибудь из искателей приключений в первый раз пройдёт между двумя центральными саркофагами в восточной стороне коридора, прочтите:

Крышки всех саркофагов с грохотом открываются, и звук от этого сотрясает весь склеп. Из каждого саркофага вырываются клацающие и щёлкающие кости.

Когда ИП смогут увидеть восточную часть комнаты, прочтите:

Эту широкую часть склепа освещает серебристо-белое сияние, спускающееся сверху. Свод над этим местом изображает фантастического царственного дракона с серебристой чешуёй, летящего по бескрайнему небу. С обеих сторон комнаты стоят алтари, исписанные

мелким почерком. На стенах за каждым алтарём находятся рельефные изображения солдат в латах, молящихся на коленях.

2 Скелета Воина (W) Солдат 3 уровня
Средний природный оживлённый (нежить) Опыт 150

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +3; тёмное зрение
Хиты 45; **Ранен** 22
КД 18; **Стойкость** 15, **Реакция** 16, **Воля** 15
Иммунитет болезни, яд; **Сопrotивляемость** 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение
Скорость 5

⬇️ **Длинный меч** (стандартное; неограниченный) ⬆️ **Оружие**

+10 против КД; урон 1d8 + 2 и цель становится отмеченной до конца следующего хода скелета; смотрите также *скорость мертвеца*.

Скорость мертвеца

При совершении спровоцированной атаки скелет получает бонус +2 к броску атаки и причиняет дополнительно 1db единиц урона.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 15 (+3) **Лов** 17 (+4) **Мдр** 14 (+3)
Тел 13 (+2) **Инт** 3 (-3) **Хар** 3 (-3)

Снаряжение кольчуга, длинный меч, тяжёлый щит
Описание Мышцы и сухожилия крепко связывают кости этого существа. Их тела стучат и щёлкают, но двигаются они с силой и скоростью.

8+ Ветхих скелетов (S) Миньон 1 уровня
Средний природный оживлённый (нежить) Опыт 25

Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +2; тёмное зрение
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
КД 16; **Стойкость** 13, **Реакция** 14, **Воля** 13
Иммунитет болезни, яд
Скорость 6

⬇️ **Длинный меч** (стандартное; неограниченный) ⬆️ **Оружие**

+6 против КД; урон 4.

⚡️ **Короткий лук** (стандартное; неограниченный) ⬆️ **Оружие**

Дальнобойный 15/30; +6 против КД; урон 3.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 15 (+2) **Лов** 17 (+3) **Мдр** 14 (+2)
Тел 13 (+1) **Инт** 3 (-4) **Хар** 3 (-4)

Снаряжение длинный меч, длинный лук, колчан и 10 стрел, тяжёлый щит

ПЛАТИНОВЫЙ ДРАКОН БАХАМУТ

Персонаж, преуспевший в проверке Истории или Религии со Сл 10 узнаёт в изображённом на своде дракона Бахамута, Платинового Дракона, бога защиты, чести и правосудия (ИП паладин узнаёт изображение автоматически и он знает следующую далее информацию). Многие считают, что произносить благородное имя Бахамута — признак неуважения, поэтому все называют его Платиновым Драконом. Многие металлические драконы поклоняются ему как одному из своего рода. У него Законно-доброе мировоззрение.

ТАКТИКА

Тактика скелетов проста — навалиться на ИП и окружить их, чтобы они не могли уйти.

Если вместе с ИП сюда придут зомби из Зоны 5 или Зоны 6, то скелеты могут атаковать зомби, если они окажутся ближе чем ИП.

Скелеты не преследуют ИП в Зону 5 и не входят в Зону 8.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Освещение: Тусклый свет. В начале сцены серебристо-белый свет тускло освещает восточную часть, а западная часть остаётся тёмной.

Саркофаги: Эти гробы создают скелетов с промежутком в 5 раундов, как только они начнут действовать (смотрите выше). Перед тем как извергнуть скелета, крышка саркофага открывается с громким звуком. Скелет исторгается, приземляясь в любой клетке по соседству с саркофагом и крышка тут же захлопывается. Через пять минут после уничтожения всех скелетов процесс начинается вновь, если только ИП не остановили его (смотрите ниже).

Если ИП откроют крышку силой (проверка Силы с КС 20), они не найдут ни проходов, ни отверстий — за эффект отвечает древняя магия, в саркофагах нет огромной кучи готовых скелетов.

Скелеты перестают создаваться если ИП покинут комнату или если кто-нибудь помолится у алтаря (смотрите ниже). Уничтожение всех саркофагов тоже остановит поток скелетов. У каждого саркофага 100

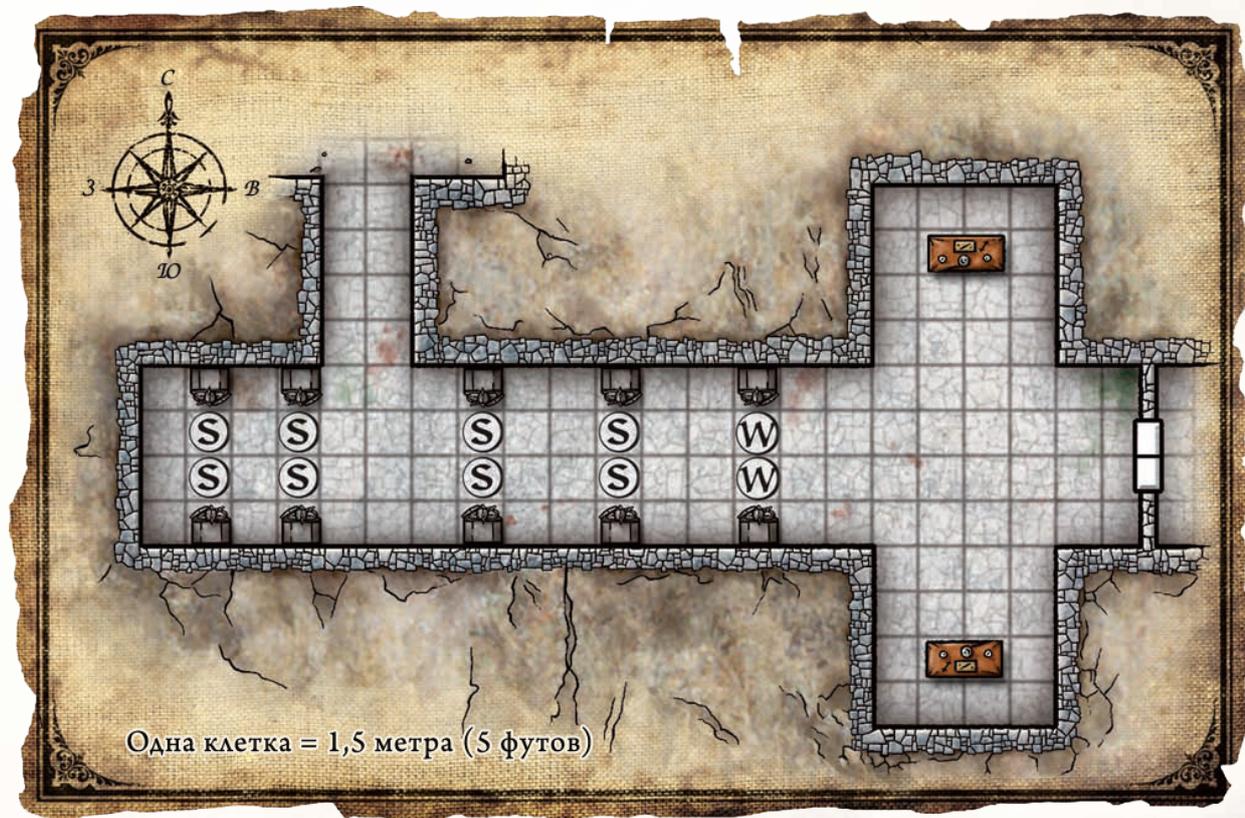
хитов, КД 18, защиты по 16, и сопротивляемость всему 5.

Алтари: Надпись на обоих алтарях, написанная на Драконьем языке, гласит:

«Платиновый Дракон — моя опора, моя крепость и мой освободитель. Он мой оплот, моё убежище и мой доспех от врагов жизни — мне нужно лишь встать на колени и вознести ему молитву».

Стандартным действием ИП может встать на колени перед одним из алтарей и помолиться Бахамуту. Выполнение этого в любой манере усилит свет в восточной части, омыв весь западный коридор тусклым светом. Скелеты (и зомби, если они здесь) тут же прекращают атаковать и все живые скелеты возвращаются в свои саркофаги. Теперь ИП могут проходить здесь не подвергаясь атакам.

Сокровище: Искатели приключений, обыскавшие алтари, могут обнаружить (проверка Внимательности со Сл 25) потайное отделение в южном алтаре. В отделении находится несколько маленьких статуэток из серебра и платины (по одной для каждого члена группы), каждая стоимостью в 60 зм. У этих предметов есть и другая ценность, что объясняется в последней сцене на странице 80.



Можешь ли ты подтвердить истину утверждения своего товарища?»

Предполагается, что ради победы персонажи будут отвечать правдиво — просто нет гарантии того, что даже правдивому ответу поверят. После каждой успешной проверки Киган становится более уверенным. После каждого провала проверки он становится более подозрителен.

Если ИП преуспеют в четырёх проверках, Киган им поверит; переходите к Долгу Кигана, расположенному ниже.

Если ИП провалят четыре проверки, Киган атакует их и будет сражаться пока не умрёт или не уничтожит ИП.

Обман: У игроков может оказаться (особенно если в отряде есть плут) персонаж с хорошим модификатором Обмана, обладающий большими шансами в убеждении. С вашего разрешения, если все игроки согласны, один персонаж может совершать проверки Обмана вместо чужих проверок навыков.

ДОЛГ КИГАНА

Будучи командиром солдат крепости. Сэр Киган нес ответственность за охрану разлома. Он не выполнил свой долг, и поныне дух его страдает от этого провала.

То, что произошло, можно выяснить в формате вопросов и ответов. Если ИП убедили Сэра Кигана, что они находятся здесь с благими намерениями, подтолкните игроков (конечно же не прямо, а намекнув в диалоге) к продолжению беседы.

В: Кто ты?

«Я сэр Киган. Я был командующим Крепости Царства Теней. Я был обязан хранить пролом запечатанным, чтобы нечестивые силы Оркуса не проникли в наш мир».

В: Что случилось? Почему Крепость Царства Теней разрушена?

«Я не справился с обязанностями. Я позволил влиянию Теневого Разлома и знанию о развале империи отворотить меня от клятвы. Меня коснулось дурное влияние с той стороны разлома, что и вызвало катастрофу».

В: Какую катастрофу? Что здесь произошло?

«Чёрная злоба Оркуса проникла сквозь разлом в мои сны. Меня охватило безумие. Я был одержим! В ярости я вынул меч и убил жену с детьми. После этого кровавого деяния я пошёл дальше, напал на капитанов и убивал их одного за другим. Я стал кровавым дьяволом!»

В: Как ты здесь оказался? Что было дальше?

«Вскоре поднялась тревога, и остатки легиона поднялись против меня. Даже в своей ярости я понимал, что не выстою против них всех, так что я бежал в склеп, чтобы скрыться от их мести. Только здесь безумие спало. Я осознал что натворил и впал в отчаяние. Я убил мою любимую и нарушил клятву. Более того, я сделал это моим мечом, Экрисом, вручённым мне королём Элидиром при возведении в рыцари».

«Остатки моего легиона запечатали проход и замуровали меня здесь. Мне кажется это подходящее место, чтобы провести здесь вечность».

В: Чем мы можем тебе помочь?

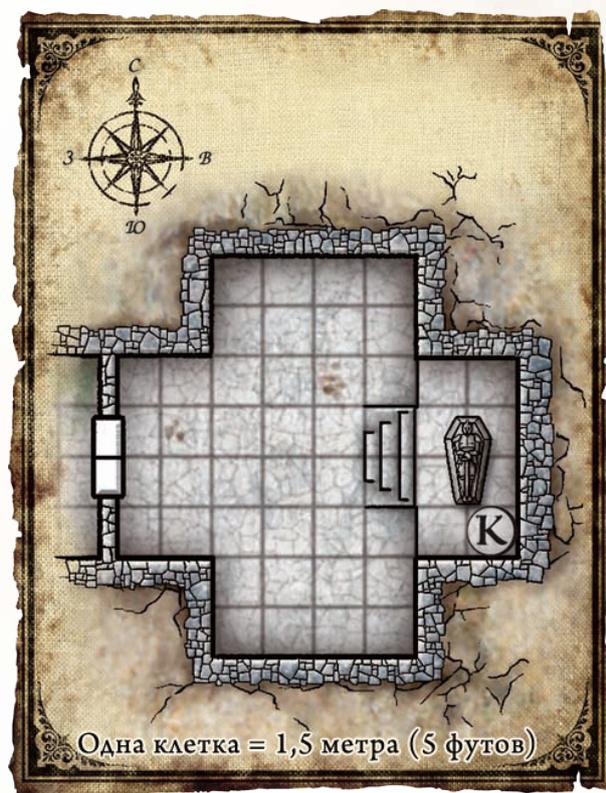
«Мне не искупить свою вину. Но быть может я могу предложить вам помощь. Я не могу покинуть этот склеп, но это может Экрис. Быть может можно спасти если не меня, то хотя бы это прекрасное оружие. Я даю его вам, чтобы вы могли очистить Крепость Царства Теней от тех, кто старается открыть пролом. Обратитесь к Бахамуту с молитвой на алтарях с той стороны и быть может он тоже отблагодарит вас».

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Сокровище: Если ИП получают благосклонность сэра Кигана, он дарит им магический клинок Экрис (что описано выше). Если персонажи сражаются с сэром Киганом уничтожают его, он и его меч в конце сражения рассыпаются на куски.

Экрис: Этот волшебный длинный меч +1 (стоимостью 1 000 зм) инкрустирован платиной. На клинке в линию расположены три бриллианта, а эфес вырезан в форме головы дракона. Он предоставляет владельцу бонус +1 к броскам атаки и урона и причиняет +1d6 урона при критическом попадании.

Кроме того, у него есть талант на день, активируемый свободным действием: когда вы опускаете хиты врага до 0, получите одно исцеление.



ОБЛАСТЬ 9: ЛАБИРИНТ ПЕЩЕР

Уровень сцены 2 (625 опыта)

ОБСТАНОВКА

Это грубая природная пещера, заполненная булыжниками, сталактитами и сталагмитами.

В этой сцене присутствуют следующие существа:

13 громадных крыс (R)

1 охряное желе (J)

Когда Крепость Царства Теней только построили, строители обнаружили эту природную пещеру. Узкие ходы, слишком тесные для гуманоидов, соединяют это место с поверхностью и с другими изолированными пещерами. Эта пещера изобилует живностью, причём большая часть обитателей безопасна: по полу бегают маленькие ящерицы, а среди сталактитов кружат насекомые. Несколько существ размером побольше скрываются во тьме, готовые отобедать теми, кто подойдёт слишком близко.

Когда искатели приключений войдут в пещеру, прочтите:

Обработанные коридоры и лестницы выходят в широкую естественную пещеру. С потолка свисает множество сталактитов, а на полу множество рассыпанных камней и сталагмитов. На востоке и западе завалов становится меньше, но в обоих направлениях есть лишь узкие проходы, свободные от мусора.

Проверка Внимательности

Сл 16 *Большие крысы шуришат, выныривая из темноты и убегая обратно.*

ТАКТИКА

У крыс и у слизи есть одна важная черта: это хитрые хищники, предпочитающие охотиться на большую добычу только если она находится одна. Хотя никто из существ в комнате не обладает разумом, они инстинктивно избегают опасных ситуаций.

В начале этой сцены крысы прячутся на потолке, перебираясь с одного сталактита на другой. Они атакуют любого отдельного ИП, например, отошедшего более чем на 4 клетки от отряда или потерявшего линию обзора до своих союзников. Перед сражением крысы собираются группами по 3—4 особи, оставаясь в то же время рассредоточенными, чтобы (если представится возможность) атаковать одиночного ИП сразу с нескольких сторон.

Так как труднопроходимая местность этой пещеры также мешает линии обзора (смотрите врезку «Особая местность»), крысы могут совершать проверки Скрытности, чтобы избежать обнаружения.

Они часто используют этот навык, чтобы держаться в стороне от тяжело вооружённых индивидуалов и больших скоплений людей.

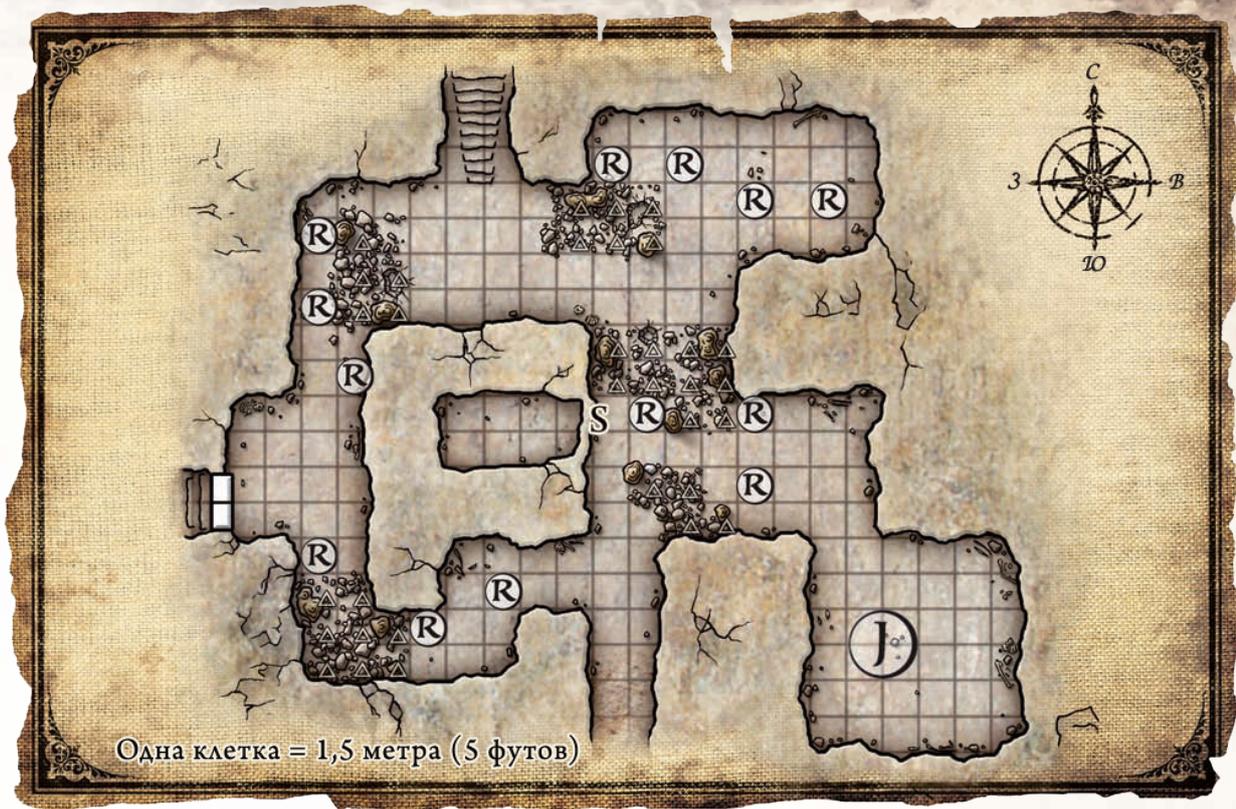
Слизь обычно скрывается в своём углу и ждёт когда добыча подойдёт сама. Её инстинкты подсказывают не нападать на большие группы, но отряд искателей приключений, обложенный со всех сторон крысами — хорошая цель.

Проворные крысы и бестелесная слизь не тратят дополнительное движение при проходе по труднопроходимой местности.

Крысы и слизь привлекаются звуками сражения. Когда разгорается сражение, туда устремляются чудовища.

13 Громадных крыс (R)		Миньон 1 уровня
Маленький природный зверь		Опыт 25
Инициатива +3	Чувства Внимательность +5; сумеречное зрение	
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.		
КД 15; Стойкость 13, Реакция 15, Воля 12		
Скорость 6, лазая 3		
⬇ Укус (стандартное; неограниченный)		
+6 против КД; урон 3.		
Мировоззрение Без мировоззрения	Языки —	
Сил 12 (+1)	Лов 17 (+3)	Мдр 10 (+0)
Тел 12 (+1)	Инт 2 (-4)	Хар 6 (-2)

Охряное желе (J)		Элитный громила 3 уровня
Большой природный зверь (слепое, слизь)		Опыт 300
Инициатива +0	Чувства Внимательность +2; слепое зрение 10, чувство вибрации 10	
Хиты 102; Ранен 51; смотрите также ниже <i>расщепление</i>		
КД 18; Стойкость 16, Реакция 14, Воля 14		
Иммунитет взгляд; Сопrotивляемость 5 кислота		
Спасброски +2		
Скорость 4; смотрите также <i>текущая форма</i>		
Единицы действия 1		
⬇ Удар (стандартное; неограниченный) ⬆ Кислота		
+8 против КД; урон 2d6 + 1 и продолжительный урон кислотой 5 (спасение оканчивает).		
Текущая форма (движение; неограниченный)		
Охряное желе совершает шаг на 4 клетки.		
Расщепление (когда впервые станет раненым; на сцену)		
Охряное желе распадается на две части, хиты каждой части равны половине текущих хитов охряного желе. Эффекты, применяемые к оригинальному охряному желе, не применяются ко второй его части. Охряное желе не может расщепиться, если атакой, вызвавшей ранение, его хиты были опущены ниже 1. Оставленные наедине, две половинки в конечном счёте объединятся в конце сцены в одно существо.		
Мировоззрение Без мировоззрения	Языки —	
Сил 13 (+2)	Лов 8 (+0)	Мдр 12 (+2)
Тел 11 (+1)	Инт 1 (-4)	Хар 1 (-4)
Описание Эта тёмно-красная масса волнистого желе устремляется вперёд со злобными намерениями.		



ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Освещение: Темнота.

Труднопроходимая местность: В этой пещере разбросаны сталактиты, сталагмиты и просто камни. Некоторые клетки, отмеченные на карте, являются для ИП труднопроходимой местностью. Персонажи могут лавировать и протискиваться через нагромождения камней, но линия обзора ими блокируется. Смотрите врезку «Особая местность» в поисках деталей, применимых к труднопроходимой местности этой зоны.

Сталактиты на потолке: Потолок здесь густо усыпан сталактитами, предоставляющими крысам отличное место для скрывания. Все крысы, перемещающиеся по потолку, получают отличное укрытие от всех противников, не находящихся в соседних клетках. Существа с укрытием могут совершать проверку Скрытности чтобы спрятаться, что позволяет крысам атаковать персонажей сверху (для дополнительной информации смотрите врезку). Если крыса начинает свой ход на полу, то требуется действие движения, чтобы взобраться на потолок. Как только крыса оказалась на потолке, она использует скорость лазания вместо наземной скорости.

Секретная комната: Дверь создана так, чтобы походить на природные стены пещеры. Изначальные обитатели крепости использовали комнату за дверью для укрывания важных личностей на случай атаки. ИП, преуспевший в проверке Внимательности со Сл 20 может обнаружить фальшивую дверь.

Из текущих обитателей, только Балгрон Жирный (смотрите на странице 44) знает об этом месте. Он хранит здесь свои припасы: промокший спальник, запас еды на два дня, два светожезла и два меха, один с водой, второй с элем.

ОСОБАЯ МЕСТНОСТЬ

Клетки с труднопроходимой местностью в этой зоне необычны, потому что густо усыпаны сталактитами и сталагмитами.

Эти клетки не только затрудняют перемещение игровым персонажам, они также предоставляют «одностороннее» укрытие и покров, помогающий крысам, но не ИП.

Крысы достаточно маленькие, чтобы эффективно скрываться за сталактитами и сталагмитами, предоставляющими укрытие от врагов в соседних клетках. Персонажи не получают это преимущество, потому что они (даже полурослики) слишком большие, чтобы скрываться за этими образованиями.

Кроме того, сталактиты и сталагмиты настолько плотно расположены, что клетка труднопроходимой местности, лежащая между персонажем и крысой, блокирует линию обзора персонажа до крысы — но крыса всё равно видит персонажа.

Для отображения того, что крысы могут появляться и исчезать из взора персонажей в этой сцене, вы можете убирать с карты фигурки, отображающие крыс, находящихся вне линии обзора. Верните их, если они атакуют или когда персонаж встанет так, что крыс снова станет видно.

Чтобы добавить сложности и опасности, вы можете решить, что крыса может занимать одно пространство с персонажем, если крыса перемещается по потолку. В таком случае крыса может атаковать, если спрыгнет с потолка в клетку, соседствующую с целью, но не может атаковать и оставаться на потолке.

ОБЛАСТЬ 10: ЛОГОВО КРУТИКА

Уровень сцены 5 (1 036 опыта)

ОБСТАНОВКА

Взрослый крутик прорылся сюда и, создав логово, расплодился. Иногда крутик ловит и поедает гоблинов. В ответ гоблины вырыли возле входа небольшую яму, надеясь поймать крутиков. Крутики быстро научились избегать ям, но в ловушку могут попасться неосторожные искатели приключений.

Крутики прорыли в стенах узкие туннели, соединяющие разные части этой зоны. Крутики могут перемещаться по ним с полной скоростью, а вот ИП не могут перемещаться по ним никак.

В этой сцене присутствуют следующие существа:

1 крутик, взрослый (А)

3 крутика, молодых (У)

6 крутиков, молодняка (Н)

Когда искатели приключений подойдут к открытой яме, прочтите:

3-метровая яма выглядит так, будто она была закрыта тонким плитняком, который лежит теперь на дне, вокруг неподвижной шестиногой рептилии.

Проверка Природы с КС 15 опознает, что это крутик, смертельно опасный охотник, живущий в логовах. Этот видимо упал в замаскированную ловушку.

Проверка Внимательности

Сл 15 *Из пещеры впереди доносится противный мускусный запах.*

Сл 20 *Несколько участков на земле немного приподняты, как будто под ними что-то находится.*

Когда искатели приключений увидят крутиков, прочтите:

Впереди несколько существ крутятся возле небольшой кучки монет и других предметов. Многих из них маленькие, но один по размерам примерно равен человеку. Все напоминают шестиногих рептилий с некоторыми признаками насекомых. Их тела и короткие хвосты покрывают серебристые хитиновые пластины, а четыре из конечностей оканчиваются бритвенно-острыми когтями. У существ есть две конечности поменьше, с тонкими пальцами. Голова похожа на голову рептилии, но на нижней челюсти есть зубчатая пластина, разделённая на отдельные жвалы.

Если ИП активирует скрытую яму-ловушку, прочтите:

Плитняк под вами ломается, и вы падаете в чёрную яму.

ТАКТИКА

Все крутики начинают в самой дальней от входа комнате. Когда ИП входят в логово, молодняк тут же использует чувство вибрации для их обнаружения. Если персонажи продолжают идти по длинному коридору на юг, молодняк бросается в тоннели, ведущие на запад, отрезая ИП от выхода.

Взрослый крутик начинает сражение, выпуская *ядовитые шипы* по первым персонажам, вошедшим в дальность действия атаки, а затем сближается для использования когтей.

Три молодых крутика стоят на месте, пока взрослый не использует *ядовитые шипы*; после этого они устремляются в атаку, нападая в первую очередь на тех, в кого целился взрослый крутик *ядовитыми шипами*.

Все крутики знают местонахождение замаскированных ловушек и добровольно в эти клетки они не войдут.

6 Крутиков молодняка (Н) Маленький природный зверь (рептилия)	Миньон 2 уровня Опыт 31	
Инициатива +3 Чувства Внимательность +0; сумеречное зрение, чувство вибрации 10		
Скрежещущая стая аура 1; враг, оканчивающий свой ход в ауре, получает урон 2.		
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон. КД 15; Стойкость 13, Реакция 15, Воля 12		
Скорость 8, копя 2 (прокладывание тоннеля), лазая 8		
⬇ Коготь (стандартное; неограниченный)		
+5 против КД; урон 4.		
Мировоззрение Без мировоззрения	Языки —	
Сил 13 (+1)	Лов 16 (+3)	Мдр 10 (+0)
Тел 13 (+1)	Инт 4 (-3)	Хар 6 (-2)

3 Молодых крутика (У) Маленький природный зверь (рептилия)	Громила 2 уровня Опыт 125	
Инициатива +4 Чувства Внимательность +1; сумеречное зрение, чувство вибрации 10		
Скрежещущая стая аура 1; враг, оканчивающий свой ход в ауре, получает урон 2.		
Хиты 43; Ранен 21		
КД 15; Стойкость 13, Реакция 14, Воля 11		
Скорость 8, копя 2, лазая 8		
⬇ Коготь (стандартное; неограниченный)		
+5 против КД; урон 1d8 + 2.		
Мировоззрение Без мировоззрения	Языки —	
Сил 15 (+3)	Лов 16 (+4)	Мдр 10 (+1)
Тел 13 (+2)	Инт 4 (-2)	Хар 6 (-1)

Взрослый крутик (А)		Громила 4 уровня
Средний природный зверь (рептилия)		Опыт 175
Инициатива +6 Чувства Внимательность +4; сумеречное зрение, чувство вибрации 10		
Скрежещущая стая аура 1; враг, оканчивающий свой ход в ауре, получает урон 2.		
Хиты 67; Ранен 33		
КД 17; Стойкость 14, Реакция 15, Воля 13		
Скорость 6, копая 3 (прокладывание туннеля), лазая 6		
☪ Коготь (стандартное; неограниченный)		
+8 против КД; урон 1d10 + 3.		
☪ Ядовитые шипы (стандартное; перезарядка ☰ ☱) + Яд		
Крутик совершает 2 атаки по двум разным целям: дальнобойный 5; +7 против КД; урон 1d8 + 4, цель получает продолжительный урон ядом 5 и становится замедленной (спасение оканчивает и то и другое).		
Мировоззрение Без мировоззрения		Языки —
Сил 17 (+5)	Лов 18 (+6)	Мдр 12 (+4)
Тел 17 (+5)	Инт 4 (-1)	Хар 8 (+1)

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Освещение: Темнота.

Открытая яма (Р): В этой 3-метровой (10-футовой) яме находится мёртвый молодой крутик. Если ИП потратит 1 раунд на то, чтобы слезть вниз и осмотреться, он обнаружит, что крутик лежит на теле гоблина. Обыск гоблина, требующий ещё одного раунда, но не требующий проверки Внимательности, предоставляет немного сокровищ (смотрите ниже).

Замаскированная яма-ловушка (Т): Эти замаскированные ямы были выкопаны гоблинами, пытающимися разобраться с нашествием крутиков. Каждую яму они накрыли хрупкой деревянной рамой и замаскировали плитняком. Любой ИП, вошедший в клетку ловушки, падает в яму, получая урон 1d10. Все ловушки скрыты до первого использования и действуют только один раз. Для того чтобы выбраться из яму нужна проверка Атлетики со Сл 15.

Для перепрыгивания через яму необходима проверка Атлетики со Сл 21 (для прыжка с места) или Сл 11 (для прыжка с разбега).

Персонаж, активно ищущий ловушки, может обнаружить яму-ловушку до её срабатывания проверкой Внимательности со Сл 20.

Туннели: Крутики прорыли несколько туннелей. Ширина туннелей 60 сантиметров; Средние и ещё большие существа не смогут по ним перемещаться, но Маленькие существа могут протискиваться по туннелям, двигаясь с уменьшенной вдвое скоростью, предоставляя боевое превосходство и получая штраф -5 к броскам атаки до возвращения в открытое пространство. Каждый раз, когда существо протискивается, оно провоцирует атаки от соседних врагов.

Крутики могут перемещаться по вырытым ими же самими туннелям, так что Маленькие крутики (молодняк и молодые) могут перемещаться по туннелям без уменьшения скорости, а Средние крутики (такие как взрослые особи) могут перемещаться по ним с уменьшенной вдвое скоростью.



Сокровище: Ценные вещи находятся в куче в северо-восточном углу комнаты крутиков, а также на гоблине, лежащем в яме.

Куча сокровищ: В это куче вещей находятся 47 зм и 216 см. Среди монет находится ларчик, хранящий пять аметистов, каждый стоимостью в 50 зм.

Поясная сумка гоблина: В сумке находятся 12 зм и два зелья исцеления.

Зелье исцеления: Выпейте это зелье малым действием и потратьте исцеление. Вместо обычного восстановления хитов вы восстанавливаете ровно 10 хитов.

СКРЕЖЕЩУЩАЯ СТАЯ

Умение крутиков *скрежещущая стая* скорее всего удивит персонажей (и их игроков), если они никогда не встречали этих существ раньше. Постарайтесь донести до игроков (не самым очевидным способом), что останавливаться рядом с крутиком — плохая идея. Например, когда персонаж в первый раз оканчивает свой ход рядом с одним из этих существ, вы можете прочитать или пересказать своими словами следующий текст:

Существо начинает безумно размахивать вокруг себя лапами. Ты не можешь защититься от такой яростной атаки.

ОБЛАСТЬ II: ПЕЩЕРА С ВОДОЙ

Уровень сцены 3 (750 опыта)

ОБСТАНОВКА

Когда искатели приключений дойдут до двери, прочтите:

Обе створки двери позеленели от старости и покрылись синими и фиолетовыми пятнами, а также толстым слоем плесени. Прямо на плесени на Общем языке написано «Не входить. Серьёзно».

В пещере под водой скрывается странное существо. Обычно неподвижное, оно очнётся и атакует любое существо, которое заплывёт на маленький остров в центре пруда или проведёт несколько раундов на границе с водой.

В этой сцене присутствует следующее существо:

1 синяя слизь (S)

ИСТОРИЯ ПЕЩЕРЫ С ВОДОЙ

Когда Крепость Царства Теней только построили, пруд в небольшой пещере служил замку водохранилищем. Каждый день пещеру регулярно посещали обитатели замка, в основном это были повара и прислуга.

В один роковой день дверь была открыта, и сюда забрели два ребёнка. Упав в воду, они утонули, так как для них здесь было глубоко. После того как их нашли и вынули из воды, комнату опечатали, чтобы предотвратить подобные инциденты в будущем.

Впоследствии, после того как сэр Киган сошёл с ума и предан убийствам, крепость забросили и водохранилище застоялось. Несколько десятилетий существа использовали пещеру как источник воды.

Несколько месяцев тому назад в крепость пришло два хобгоблина и попросили встречи с Каларэлем. Они сказали, что они посланники Кровавых Пожирателей, группы хобгоблинских работяг. Каларэль выслушал их предложение об оплате за захваченных рабов, но отказался от него. Он был так рассержен, что хобгоблины прервали его исследования по такому пустяку, что приказал своим хобгоблинам утопить посланцев в водохранилище.

Не прошло и минуты после смерти посланников, как вдруг из воды вылезло отвратительное существо. Вечногодная тряпина без формы и сознания, один лишь аппетит. Хобгоблины, которые привели сюда посланников, были быстро убиты бесформенным существом.

После того как ещё несколько гоблинов и хобгоблинов умерло в попытках выгнать эту сущность из воды, Каларэль сдался. Он помнил о ней и запретил последователям входить сюда. Несмотря на то, что Каларэль больше ничего не слышал о Кровавых Пожирателях, его хобгоблины приняли предложение и начали тайком от него продавать захваченных путешественников Кровавым Пожирателям.

Когда искатели приключений откроют дверь, прочтите:

Покрытая плесенью лестница ведёт в природную пещеру. Большая её часть заполнена прудом затхлой воды. В центре пруда из воды торчит клочок суши. На этом островке среди плесени видны кости, монетки и прочие мелкие предметы.

Проверка Внимательности

Сл 20 *По спокойной воде пробегает рябь, как если бы под водой кто-то двигался.*

Если никто из персонажей не преуспевает в проверке Внимательности, то слизь получает раунд неожиданности, который использует для того, чтобы использовать против ИП *зловонный выброс*.

Если кто-нибудь из персонажей преуспевает в проверке Внимательности, то он может действовать в первом раунде сражения.

У слизи есть покров, пока она находится под водой.

Когда синяя слизь всплывает и атакует, прочтите:

Из воды внезапно вырывается шар синей слизи. Бесформенная масса устремляется вперёд, вытягивая длинные ложноножки, оканчивающиеся придатками, с которых капает слизь.

ТАКТИКА

Первой атакой слизь совершает *зловонный выброс*, появляющийся из-под воды в виде пузырей газа. Затем существо появляется на поверхности воды в стартовой позиции и использует во втором раунде *взрыв слизи*.

В последующих раундах, если ИП остаются на суше и атакуют слизь на расстоянии, она перемещается в воде в такое место, откуда сможет ударить их щупальцами.

Слизь атакует пока не умрёт, причём в этот момент срабатывает *раненое извержение* после чего слизь уходит на дно пруда.

Слизь не преследует ИП на лестнице или вне пещеры, если только они не продолжают её атаковать снаружи.

Кислота слизи разъедает плоть, но кости, дерево и металл остаются нетронутыми. Существо складывает останки своих жертв на островке в центре пруда.

Синяя слизь (S)		Одиночный громила 3 уровня
Большое природное животное (слизь)		Опыт 750
Инициатива +0		
Чувства Внимательность +7; слепое; чувство вибрации 10		
<i>Чувство вибрации</i> Может осознавать существа и предметы, находящиеся в контакте с землёй или другой поверхностью (такой как вода) в пределах 10 клеток без необходимости совершать проверки Внимательности.		
Хиты 204; Ранен 102		
КД 18; Стойкость 15, Реакция 17, Воля 14		
Иммунитет очарования, страх; Спротивляемость кислота 5		
Спасброски +3		
Скорость 5, плавая 5		
Единицы действия 2		
⚡ Удар (стандартное; неограниченно)		
Достижимость 2; +8 против КД; урон 1d6+6 плюс продолжительный урон кислотой 5 (спасение оканчивает).		
⚡ Двойная атака (стандартное; неограниченно)		
Совершите две стандартные рукопашные атаки.		
Взрыв слизи (стандартное; перезарядка ⚡ ⚡)		
Ближний взрыв 3; +6 против Реакции; урон кислотой 1d6+6. Промач: Половина урона.		
Зловонный выброс (стандартное; на сцену)		
Ближний взрыв 4; +6 против Воли; цели становятся изумлёнными и ослабленными (спасение оканчивает).		
Раненое извержение (немедленный ответ, когда хиты слизи уменьшаются до 0)		
Синяя слизь использует <i>взрыв слизи</i> (смотрите выше) вне зависимости от того, перезаряжен ли талант.		
Мировоззрение Без мировоззрения	Языки —	
Сил 13 (+2)	Лов 8 (+0)	Мдр 12 (+2)
Тел 11 (+1)	Инт 1 (-4)	Хар 1 (-4)
Описание Бесформенное тело этого существа поглощает всё, чего коснётся. Синяя слизь, из которой состоит тело существа, вспучивается и устремляется вперёд в виде жидких щупалец.		

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Освещение: Темнота.

Вода: У пруда глубиной 6 метров (20 футов) резкие склоны. Вода спокойная. Для того чтобы переплыть на островок требуется проверка Атлетики со Сл 10. Нежелающие плыть, могут перепрыгнуть на остров, совершив проверку Атлетики со Сл 11 (разбежавшись как минимум на 2 клетки) или проверку Атлетики со Сл 21 (без разбега).

Сокровище: На клочке земли посередине пруда собрана груда останков от прошлых жертв слизи, а также остатки снаряжения посланников. Здесь находится 157 см, 33 зм, *зелье исцеления*, *щит защиты* и деревянный цилиндр с посланием.

Зелье исцеления: Выпейте это зелье стандартным³ действием и потратьте исцеление. Вместо обычного восстановления хитов вы восстанавливаете ровно 10 хитов.

Щит защиты: Стандартным действием, один раз в сцену, этот большой щит (стоящий 680 зм) предоставляет вам и вашему соседнему союзнику сопротивляемость 5 ко всем видам урона до конца вашего следующего хода.

Цилиндр с посланием: В деревянном тубусе находятся три листа пергамента.

3 Вообще-то надо пить малым действием

На одном листе находится карта (смотрите на странице 4), показывающая местонахождение Крепости Царства Теней.

На другом находится послание: «*Помни: нельзя мочить камень, если только Каларэль не откажется от предложения. Если откажется, намочи его, а потом убегай. Вода разбудит существо, и оно сожрёт всё, чего коснётся.*»

На последнем пергаменте находится письмо, написанное той же рукой, что и предыдущее:

«*Приветствую, Каларэль. Я недавно узнал о твоей деятельности в нашей области и хочу сделать тебе предложение. Если ты, находясь здесь, захватишь гуманоидов, мы с радостью купим их у тебя. Нашим союзникам дуэргарам в Громовой Шпиль нужно много рабов. Если ты заинтересован, пошли ко мне посланника. Путь покажут мои курьеры.*» И подпись: «*Вождь Кранд Кровавых Пожирателей.*»

Кровавые Пожиратели и Громовой Шпиль относятся к событиям из грядущего модуля *H2: Лабиринт Громового Шпиля*, который можно проводить сразу после *H1: Крепость Царства Теней*.



ИНТЕРЛЮДИЯ ТРИ: РАЗГУЛИВАЮЩЕ МЕРТВЕЦЫ

Уровень сцены 4 (775 опыта)

ОБСТАНОВКА

В первый раз, когда ИП вернутся в Зимнюю Гавань после исследований части Крепости Царства Теней, но до того как они встретят и победят Каларэля, они узнают, что жрец (при помощи шпионки Нинэрэн) подготовил для них неприятный сюрприз. Используйте в этой сцене большую карту кладбища.

В этой сцене присутствуют следующие существа:

12 ветхих скелетов (S)

2 зомби могильной гончей (G)

Нинэрэн, эльфийка-лучница (N)

Когда ИП подойдут к воротам поселения, прочтите:

Ворота Зимней Гавани закрыты. Над воротами стоят несколько фигур с оружием наготове. Один из них, Лорд Пэдрэйг, машет вам издалека. Он выкрикивает: «Мы в опасности! Несколько жителей исчезло, а на кладбище восстали мёртвые. Мы боимся, что они сломают ворота и утащат нас всех!».

Пэдрэйг просит искателей приключений разобраться с нежитью на кладбище. Если ИП нужен отдых или новое снаряжение, то он приказывает открыть ворота ровно настолько, чтобы персонажи могли войти в поселение.

Когда искатели приключений отправятся на кладбище, прочтите:

Путь от ворот приводит вас на кладбище, расположенное в небольшой роще. Кладбище окружает забор из кованых железных прутьев.

Когда ИП достигнут кладбища, прочтите:

На кладбище много плотно расположенных могильных плит. Среди них расположено три

ДОПУЩЕНИЯ

Эта сцена основана на двух допущениях: (1) ИП согласны отправиться на кладбище и встретиться с нежитью и (2) они делают это днём.

Если игроки отказываются помочь лорду Пэдрэйгу, обыграйте события как посчитаете нужным. Возможно ИП пополнят припасы, отдохнут и вновь отправятся в крепость. В этом случае Пэдрэйг и ополчение останутся с угрозой один на один. Они уничтожат нежить, но ценой жизни нескольких жителей. Теперь ИП ожидает холодный, если не враждебный приём по возвращению в Зимнюю Гавань, даже если они уничтожат культ смерти.

мавзолея. Земля вокруг некоторых могил выглядит вспапанной. Где-то рядом с самым большим мавзолеем тускло пульсирует странное сияние.

Когда игровые персонажи достигнут центра кладбища, прочтите:

Из земли вырываются мертвецы и тут же атакуют вас!

12 Ветхих скелетов (S)		Миньон 1 уровня
Средний природный оживлённый (нежить)		Опыт 25
Инициатива +3	Чувства Внимательность +2; тёмное зрение	
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.	КД 16; Стойкость 13, Реакция 14, Воля 13	
Иммунитет болезни, яд	Скорость 6	
⚔ Длинный меч (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие		
+6 против КД; урон 4.		
🏹 Короткий лук (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие		
Дальнобойный 15/30; +6 против КД; урон 3.		
Мировоззрение Без мировоззрения	Языки —	
Сил 15 (+2)	Лов 17 (+3)	Мдр 14 (+2)
Тел 13 (+1)	Инт 3 (-4)	Хар 3 (-4)
Снаряжение длинный меч, длинный лук, колчан и 10 стрел, тяжёлый щит		

2 Зомби Могильной гончей (G)		Громила 3 уровня
Средний природный оживлённый (нежить)		Опыт 150
Инициатива +2	Чувства Внимательность +1; тёмное зрение	
Хиты 54; Ранен 27; смотрите также <i>челюсти смерти</i> и <i>слабость зомби</i>	КД 14; Стойкость 14, Реакция 12, Воля 11	
Иммунитет болезни, яд; Сопротивляемость 10 некротическая энергия; Уязвимость 5 излучение	Скорость 8	
⚔ Укус (стандартное; неограниченный) ♦ Некротическая энергия		
+7 против КД; урон 1d6 + 3, цель получает продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает) и сбивается с ног, если она была не больше Среднего размера.		
⚔ Челюсти смерти (когда хиты уменьшены до 0) ♦ Некротическая энергия		
Могильная гончая совершает атаку укусом по цели в пределах досягаемости.		
Слабость зомби		
Любое критическое попадание по могильной гончей мгновенно уменьшает её хиты до 0.		
Мировоззрение Без мировоззрения	Языки —	
Сил 16 (+4)	Лов 13 (+2)	Мдр 10 (+1)
Тел 14 (+3)	Инт 1 (-4)	Хар 3 (-3)
Описание С тел этих собак свисает гниющая плоть. Через мышцы видно несколько костей.		

ТАКТИКА

Могильные гончие и половина скелетов устремляются к ближайшим ИП, а из мавзолея, находящегося к югу от дороги, появляется Нинэрэн и начинает стрелять из лука. Оставшиеся скелеты тоже встают и используют луки ИП не подойдут к ним. Нинэрэн и скелеты-лучники сосредотачивают огонь на самых близких к волшебному кругу ИП — особенно если кто-нибудь пытается обезвредить круг (смотрите на следующей странице «Особенности местности»).

Нинэрэн, эльфийка лучница (N)		Артиллерия 4 уровня	
Средняя фея гуманоид (эльф)		Опыт 175	
Инициатива +7 Чувства Внимательность +12; сумеречное зрение			
Хиты 44; Ранен 22			
КД 17; Стойкость 14, Реакция 18, Воля 15			
Скорость 7			
⚔ Длинный меч (стандартное; неограниченно)			
+8 против КД; урон 1d8+3.			
🏹 Длинный лук (стандартное; неограниченно)			
Дальнобойная 20/40; +9 против КД; Урон 1d10+5.			
Подвижность лучника			
Если Нинэрэн переместится как минимум на 4 клетки из начальной позиции, то она получает бонус +2 к броскам дальнобойной атаки до начала её следующего хода.			
Эльфийская точность (свободное действие; на сцену)			
Эльф может перебросить бросок атаки. Он должен использовать результат второго броска, даже если он будет хуже.			
Дикий Шаг			
Эльф игнорирует труднопроходимую местность, когда совершает шаг.			
Мировоззрение Злое		Языки Драконий, Общий, Эльфийский	
Навык Внимательность +12, Природа +12			
Сил 13 (+3)	Лов 20 (+7)	Мдр 16 (+5)	
Тел 14 (+4)	Инт 12 (+3)	Хар 11 (+2)	
Описание У этой бледной эльфийки тёмные волосы и беспощадное выражение лица. Она двигается изящно и проворно, со злым умыслом в глазах.			

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Яркий свет.

Забор: Чтобы перелезть через этот 3-метровый забор требуется два действия движения и две проверки Атлетики со Сл 10.

Надгробные камни и деревья: Могильные камни предоставляют укрытие всем, кто стоит в их пространстве, а деревья предоставляют укрытие всем, кто стоит рядом со стволом.

Волшебный круг: Нинэрэн использовала указания Каларэля, чтобы создать волшебный круг для поднятия нежити. Круг пульсирует тусклым сиянием.

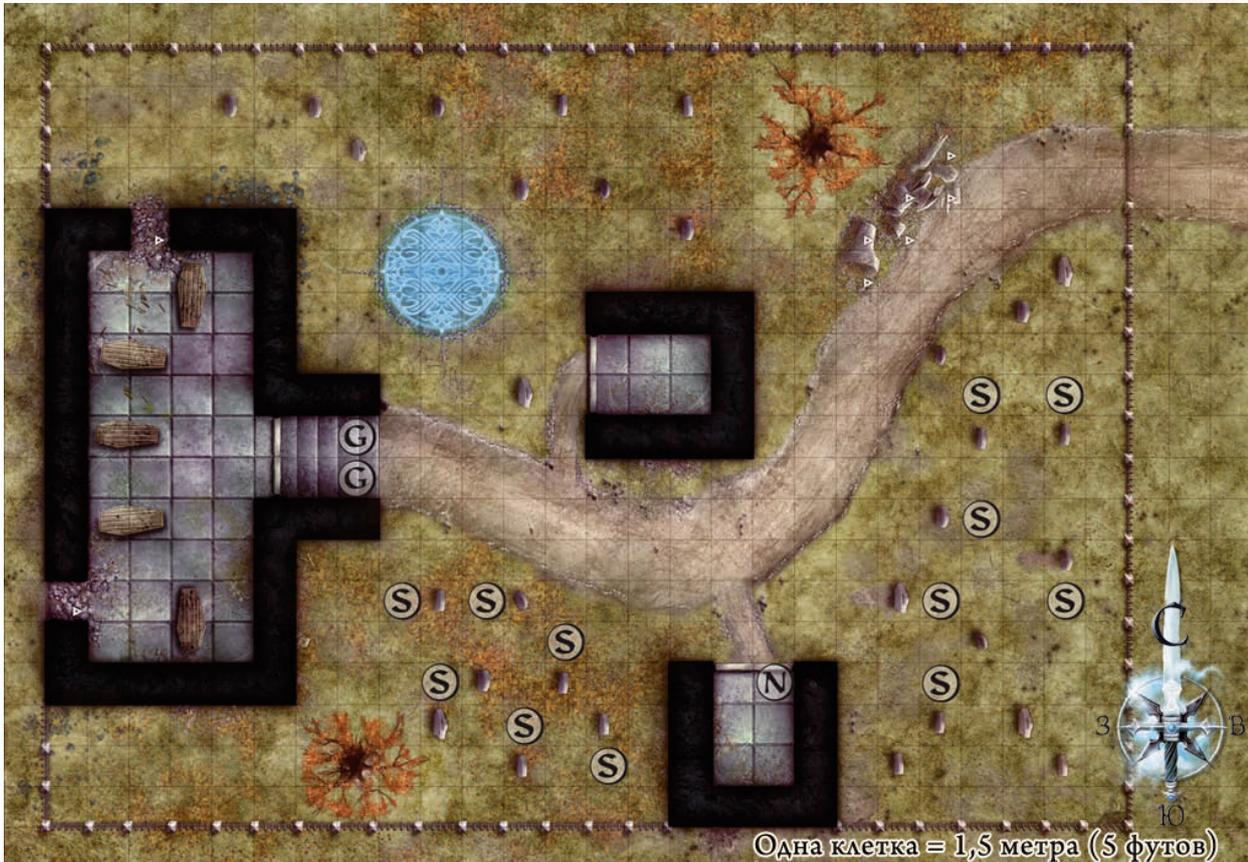
При проверке Магии или Религии со Сл 20 ИП может понять, что этот круг и есть причина оживления нежити, и что его можно обезвредить навыком Магия. Если ИП совершит три проверки Магии со Сл 15 до совершения трёх провалов, круг обезвреживается, а оживлённые мертвецы снова становятся обычными трупами.

Сокровище: Кроме длинного лука и длинного меча у Нинэрэн есть 39 зм и небольшой лист пергамента. На пергаменте изысканным почерком начертано:

Яполучилтвойсообщениеобискателяхприключений. Увидишь их ещё раз, сделай так, чтобы они больше не совали свой нос в чужие дела. Смешай кровь десяти людей с эликсиром, что дал тебе мой посланник. Потом нарисуй на кладбище вот такой узор и пролей все линии получившейся жидкостью. Так ты получишь нужное подкрепление. Я очень близок к завершению; смотри, мне не должны мешать. Как ты уже знаешь, если надо будет попасть на второй этаж, пароль будет «И в земле можно магию найти».

— Каларэль

Пароль неверен. Нинэрэн знает настоящий пароль и если её схватить живьём, можно заставить выдать его: «И жизнь иссякает во тьме».



Это второй уровень подземелья под Крепостью Царства Теней. Второй уровень состоит из двух отдельных секций и нескольких несвязанных между собой подземных зал.

ПОСЕЛЕНИЕ ХОБГОБЛИНОВ

Каларэль руководит верным отрядом хобгоблинов, развернутом на нижнем уровне крепости. Верного Каларэлю помощника хобгоблины называют просто «Вождь». Вождь следит за поддержанием бдительности и обеспечением безопасности проекта Каларэля.

Хобгоблины — самонадеянны и свирепы, они вряд ли побегут, даже если столкнутся с серьезным противником. С другой стороны, Каларэль руководит хитрыми хобгоблинами, знающими как организовать оборону в случае нападения.

Область 12: Комната охраны хобгоблинов. Это ряд связанных между собой комнат охраны, позволяющих атаковать незваных гостей сразу с нескольких направлений. Захватчики должны действовать быстро, если рассчитывают одолеть хобгоблинов в этом месте. Промедлившие игроки столкнутся со спущенным с цепи боевым зверем.

Область 13: Казармы хобгоблинов. Здесь находятся казармы, жилые помещения и общий зал для свободных от службы хобгоблинов. Если эта область атакована, хобгоблины используют против нападающих тактику нанесения коротких, молниеносных ударов.

Область 14: Зала совета Вождя. Зала совета Вождя и его комнаты занимают юго-западную часть этой области. Вождь осторожен, как только атакующие достигают залы совета, он отступает в свои апартаменты. Он следит за захватчиками, дает им возможность исследовать местность, а затем нападает на них из засады.

ПОДЗЕМНЫЕ ЗАЛЫ

В южной части этого уровня находится несколько опасных зал.

Область 15: Коридоры куба. Оба широких прохода в этой зале ведут к опасности: в конце одного пути находится несколько саркофагов с нежитью, а в конце другого — голодный студенистый куб.

Область 16: Зала ловушек. В этой зале находится множество статуй, являющихся частями ловушек, подстерегающих захватчиков.

Область 17: Территория упыря. За комнатой ловушек скрывается группа нежити, в которой есть упырь. Их поместили сюда для охраны деятельности Каларэля.

Область 18: Собор Тени. Собор Тени — это храм, посвященный Оркусу. Здесь героям придется одолеть множество разной нежити и младшего жреца Оркуса. Если они выстоят против чудовищ и захотят добраться до разлома, им придется спуститься в яму.

Область 19: Теневой разлом В этом обширном убежище Каларэль управляет последними приготовлениями к порочному ритуалу, который откроет разлом. Миньоны нежить охраняют комнату и защищают Каларэля. Широко открыт портал к порочному храму

Оркуса в Царстве Теней, и что-то пытается проникнуть сквозь тонкую мембрану, разделяющую миры.

БЛУЖДАЮЩИЕ ЧУДОВИЩА

Время от времени по разным комнатам второго уровня подземелья проходят патрули хобгоблинов. Патрули — обычная предосторожность, но в случае вторжения шанс встречи с патрулем заметно повышается.

Если искатели приключений вернуться в залу, которую они зачистили более одного дня назад, они могут встретить там патруль. Однако не злоупотребляйте использованием патруля, если игрокам уже надоели хобгоблины. Если игрокам удастся проскользнуть мимо хобгоблинов в Областях 13 и 14, обязательно используйте эту сцену. Используйте блоки статистики из Областей 12 и 14 соответственно:

Патруль хобгоблинов (Уровень 4; 902 опыта): Команда наемников, патрулирующая территорию, состоит из:

- 1 хобгоблина боевого заклинателя (Уровень 3 регулятор)
- 2 хобгоблинов солдат (Уровень 3 солдаты)
- 2 хобгоблинов лучников (Уровень 3 артиллерия)
- 4 хобгоблинов пехотинцев (Уровень 3 миньоны)

ОБЩИЕ ОСОБЕННОСТИ

Информация, указанная здесь, представляет особенности областей второго уровня подземелья, если в описании сцены не указано другое.

Источники света: Области, где находятся хобгоблины, Каларэль или культисты (Области 12-14, 18, 19), освещены факелами. Остальная часть уровня покрыта мраком.

Двери: Все двери на уровне незапертые и сделаны из дерева и окованы бронзой.

Стены: Стены из гладкого камня, пол — из известняковых плит, скрепленных раствором.

Корзины и коробки: Клетки, загроможденные корзинами и коробками, считаются труднопроходимой местностью, вход в них требует 1 дополнительной клетки движения.

Кровати: Все кровати на уровне достаточно велики, чтобы на них мог поместиться хобгоблин. (Кровать большого размера в Области 14 принадлежит вождю хобгоблинов).

Кровать предоставляет укрытие всем, кто находится в соседних с ней клетках. Для того чтобы забраться на кровать, нужно потратить две клетки перемещения. Персонаж может сделать проверку Силы со Сл 15, чтобы опрокинуть кровать, которая даст ему отличное укрытие.

Столы: Стол и подобные ему предметы мебели достаточно высоки, чтобы под него могло залезть Маленькое существо и получить укрытие. Для того чтобы забраться на стол, нужно потратить две клетки перемещения. Персонаж может сделать проверку Силы со Сл 10, чтобы опрокинуть стол, который даст ему отличное укрытие.



Одна клетка = 1,5 метра (5 футов)

КРЕПОСТЬ ЦАРСТВА ТЕНЕЙ УРОВЕНЬ 2



Назад
в Комнату 18
→

ОБЛАСТЬ 12: КОМНАТА ОХРАНЫ ХОБГОБЛИНОВ

Уровень сцены 4 (965 опыта)

ОБСТАНОВКА

Чтобы спуститься на второй уровень подземелья, ИП необходимо пройти через хобгоблинские комнаты охраны.

На протяжении сцены хобгоблины пехотинцы пытаются выпустить из клетки в северной комнате «боевого зверя» (смертоносный прыгающий паук). Как действовать в этой ситуации, смотрите раздел «Тактика».

В этой сцене участвуют следующие существа:

4 хобгоблина солдата (S)

5 хобгоблинов пехотинцев (G)

1 смертоносный прыгающий паук (S)

Когда искатели приключений спустятся по лестнице до конца, прочтите:

Лестница выводит вас в большую освещенную факелами комнату. Возле входа стоят два существа человеческого роста. Из под шлемов у них торчат большие остроконечные уши, а во рту блестят острые зубы. Один из стражей кричит опознавательную фразу: «Тень ищет тень!»

Ответ, который ждут хобгоблины, звучит как: «И жизнь иссякает во тьме!» Если ИП не знают отзыв, проверки Обмана будет недостаточно, чтобы безопасно пройти мимо стражей. Если ИП говорят фразу, найденную у Нинэрэн («И в земле можно магию найти»), стражи понимают, что ИП победили Нинэрэн, которая носила с собой ложную фразу, чтобы суметь предупредить своего хозяина об опасности даже в случае своей смерти.

Если ИП говорят неверную фразу, прочтите:

Хобгоблин кричит: «На нас напали!» - и атакует.

Если ИП говорят ложную фразу, прочтите:

Глаза хобгоблина расширяются. Он кричит: «Кто-нибудь, скажите Каларэлю, что Нинэрэн убили!»

Если ИП говорят верную фразу, прочтите:

Хобгоблин недовольно смотрит на вас и задает вопрос: «Ну и что у вас за дела с Каларэлем, и откуда знаете пароль?»

Проверка Внимательности

Сл 20 *Приблизительно в 20 метрах от стражей, в маленькой комнате на севере, в стальной клетке держат паука размером с лошадь.*

ТАКТИКА

Два хобгоблина солдата, находящиеся возле входа, пытаются задержать искателей приключений в проходе.

В это время два пехотинца к северу от колодца движутся к запертому в клетке пауку. В следующем раунде они начинают освобождать клетку от пут, которые держат ее закрытой. Двум пехотинцам потребуется 2

раунда, чтобы выпустить паука. Если ИП смогут прервать их действия, они воспрепятствуют освобождению паука. Если паук выпущен на свободу, он атакует ИП.

Остальные хобгоблины солдаты и пехотинцы, указанные на карте, сбегают к ИП, не давая им помешать освобождению паука. Если ИП движется по соседним с колодцем клеткам, хобгоблин может попытаться совершить натиск, чтобы столкнуть его туда.

4 Хобгоблина солдата (S)	Солдат 3 уровня
Средний природный гуманоид	Опыт 150
Инициатива +7 Чувства Внимательность +3; сумеречное зрение	
Хиты 47; Ранен 23	
КД 20 (22 с солдатом фаланги); Стойкость 18, Реакция 16, Воля 16	
Скорость 5	
⚔ Цеп (стандартное; неограниченный) ⚔ Оружие	
+7 против КД; урон 1d10 + 4 цель становится отмеченной и замедленной до конца следующего хода хобгоблина солдата.	
⚔ Стреловой удар (стандартное; неограниченный) ⚔ Оружие	
Требуется цеп; +7 против КД; урон 1d10 + 4 и хобгоблин солдат совершает шаг на 1 клетку, если этот шаг заканчивается в соседней с другим хобгоблином клетке.	
Устойчивость хобгоблина (немедленный ответ, когда хобгоблин солдат находится под эффектом, который оканчивается при спасении; на сцену)	
Хобгоблин солдат совершает спасбросок от эффекта-триггера.	
Солдат фаланги	
Хобгоблин солдат получает бонус +2 к КД, если по крайней мере один хобгоблин союзник находится в соседней с ним клетке.	
Мировоззрение Злое	Языки Гоблинский, Общий
Навыки Атлетика +10, История +8	
Сил 19 (+5)	Лов 14 (+3)
Тел 15 (+3)	Инт 11 (+1)
	Мдр 14 (+3)
	Хар 10 (+1)
Описание Эти гоблиноиды выше 1 м 80 сантиметров ростом, они сильны и рвутся в бой.	
Снаряжение чешуйчатый доспех, цеп, тяжёлый щит	

5 Хобгоблинов пехотинцев (G)	Миньон 3 уровня
Средний природный гуманоид	Опыт 38
Инициатива +4 Чувства Внимательность +1; сумеречное зрение	
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.	
КД 17 (19 с солдатом фаланги); Стойкость 15, Реакция 13, Воля 12	
Скорость 6	
⚔ Длинный меч (стандартное; неограниченный) ⚔ Оружие	
+6 против КД; урон 5.	
Устойчивость хобгоблина (немедленный ответ, когда хобгоблин пехотинец находится под эффектом, который оканчивается при спасении; на сцену)	
Хобгоблин пехотинец совершает спасбросок от эффекта-триггера.	
Солдат фаланги	
Хобгоблин пехотинец получает бонус +2 к КД, если по крайней мере один хобгоблин союзник находится в соседней с ним клетке.	
Мировоззрение Злое	Языки Гоблинский, Общий
Навыки Атлетика +6, История +2	
Сил 18 (+4)	Лов 14 (+2)
Тел 15 (+2)	Инт 10 (+0)
	Мдр 13 (+1)
	Хар 9 (-1)
Снаряжение кожаный доспех, длинный меч, лёгкий щит	

Смертоносный прыгающий паук (S)		Налётчик 4 уровня	
Средний природный зверь (паук)		Опыт 175	
Инициатива +8 Чувства Внимательность +9; чувство вибрации 5			
Хиты 55; Ранен 27			
КД 20; Стойкость 17, Реакция 18, Воля 16			
Спротивляемость 5 яд			
Скорость 6, лазая 6 (паучье лазание); смотрите также <i>невероятный прыжок</i>			
⚔ Укус (стандартное; неограниченный) ♦ Яд			
+6 против КД; урон 2d6 + 3, цель получает продолжительный урон ядом 5 и становится замедленной (спасение оканчивает и то и другое).			
⚔ Смерть с неба (стандартное; неограниченный) ♦ Яд			
Смертоносный прыгающий паук прыгает на добычу, совершая шаг на 6 клеток и атаку укусом. При попадании он причиняет дополнительно 1d6 урона и сбивает цель с ног.			
Невероятный прыжок (движение; на сцену)			
Смертоносный прыгающий паук совершает шаг на 10 клеток.			
Мягкое падение			
Смертоносный прыгающий паук игнорирует первые 30 футов при определении урона от падения.			
Мировоззрение Без мировоззрения		Языки —	
Навыки Атлетика +10 (+20 для прыжков), Скрытность +11			
Сил 17 (+5)	Лов 18 (+6)	Мдр 14 (+4)	
Тел 15 (+4)	Инт 1 (-3)	Хар 8 (+1)	
Описание Этот чудовищный паук ростом с лошадь покрыт плотной щетиной с черными и серыми полосами. С его огромных жвал капает яд.			

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Освещение: Яркий свет.

Колодцы: Колодцы без надземной части, спускающиеся на 30 футов к холодной воде, глубина которой составляет 5 футов. У самого края на бечевке висит ведро. Падение в колодец наносит 3d10 урона. Лазание по стенам требует проверки Атлетики со Сл

20. Лазание по веревке — проверку Атлетики со Сл 10. Существо поднимается по стене с половинной скоростью и должно делать успешные проверки лазания на каждое совершенное им движение.

Если действие таланта или натиск вынуждают существо встать в область колодца, оно может немедленно сделать спасбросок, чтобы избежать падения в колодец. Действует это как обычный спасбросок, за исключением того, что существо делает его сразу как достигает края колодца, а не в конце своего хода. Если результат броска меньше 10, существо пересекает край колодца и падает. Если результат равен 10 и выше, существо падает в последней клетке, которую оно занимало перед тем, как должно было упасть в колодец.

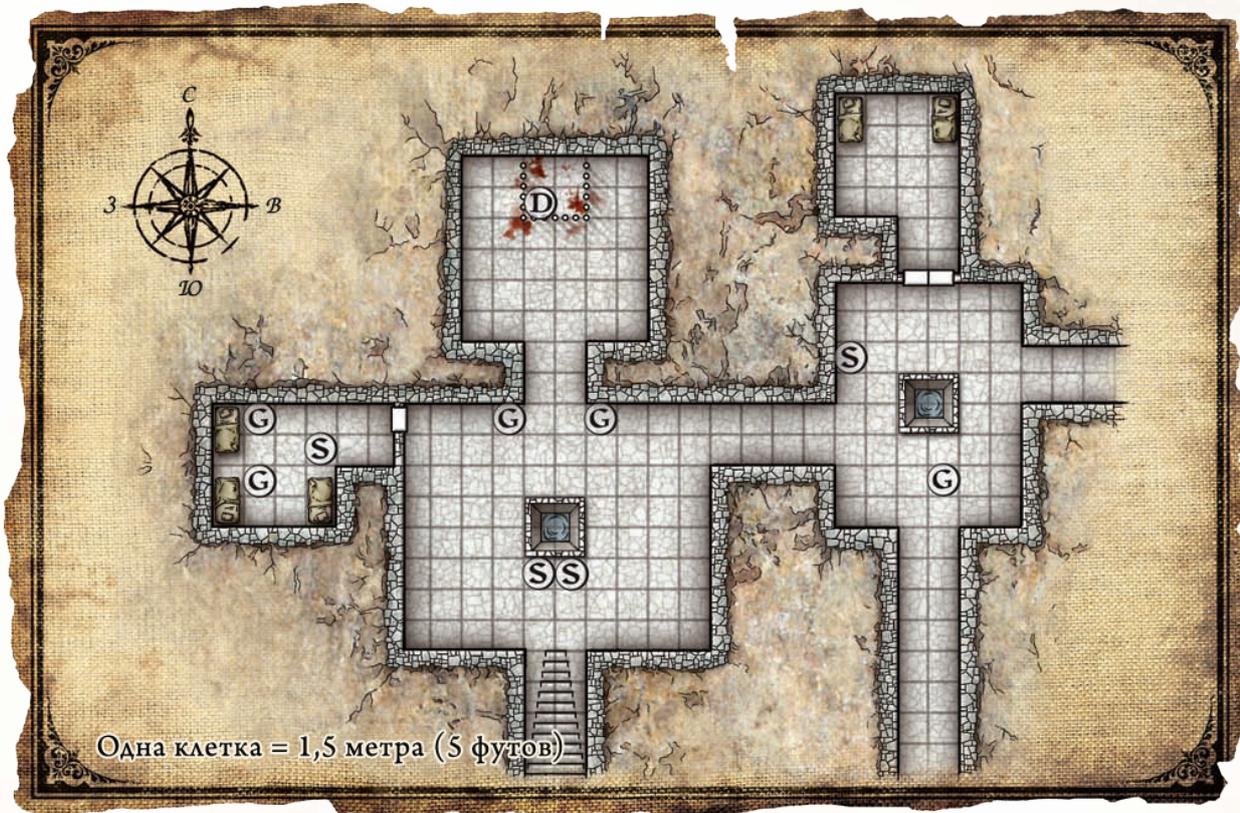
Натиск: Попытка натиска совершается атакой Силы против Стойкости. Если атака успешна, цель толкают на 1 клетку и занимают освободившуюся клетку.

Сокровища: Обыск области, хобгоблинов и их имущества, позволяет найти 10зм и 27см.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

В зависимости от того, как персонажи продвигались по приключению и пропускали или нет сцены, к этому моменту они могут набрать 2,250 очков опыта и будут готовы к повышению уровня. Позвольте им сделать это во время продолжительного отдыха. На обратной стороне их листов персонажей указано, что они получают при достижении 3-го уровня.

Если они еще не добрались до 3-го уровня, то, скорее всего, к этому моменту приключения они уже близки к этому.



ОБЛАСТЬ 13: КАЗАРМЫ ХОБГОБЛИНОВ

Уровень сцены 3 (790 опыта)

ОБСТАНОВКА

Если искатели приключений исследуют эти комнаты, сначала они сталкиваются лишь с одним хобгоблином солдатом, находящимся в кладовой. Ему показалось, что он слышал звуки боя, он оставляет игру в кости и хочет проверить, что случилось. Он следит за дверью и, как только она открывается, поднимает тревогу.

Помимо этого солдата в комнате к северу находятся три хобгоблина пехотинца. Еще два пехотинца, а также хобгоблин боевой заклинатель, хобгоблин лучник и хобгоблин солдат, находятся в комнате на востоке

В этой сцене участвуют следующие существа:

- 1 хобгоблин заклинатель (W)
- 2 хобгоблина солдата (S)
- 1 хобгоблин лучник (A)
- 5 хобгоблинов пехотинцев (G)

Когда искатели приключений откроют дверь, прочтите:

Короткий коридор ведет в широкую освещенную факелами комнату. Из-за угла выглядывает фигура и смотрит в вашу сторону. Фигура человеческого роста, из под шлема торчат большие остроконечные уши. Она кричит: «На нас напали!» - и скрывается из виду в восточном направлении.

ТАКТИКА

Поднявший тревогу солдат пытается отступить к двери на востоке и закрыть ее за собой (требуется малое действие).

Хобгоблины пытаются заманить ИП в восточную комнату, где у противоположной стены стоит лучник, который обстреливает ИП, пока те сражаются с солдатами и боевым заклинателем.

Заклинатель встает между двумя солдатами так, чтобы у него была свободная линия атаки противника, что позволяет ему атаковать и при этом не ранить своих союзников. Пехотинцы пытаются обойти ИП и отрезать им пути отступления.

Если ИП движутся не в восточную комнату, а в северную, то хобгоблины готовятся встретить их с севера, а не с запада.

Если ИП просто не обращают на хобгоблинов внимания, то существа ждут 5 минут, а затем следуют за ИП и атакуют их посреди другой сцены, когда те не готовы противостоять большому количеству противников.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Освещение: Яркий свет.

Ящики и коробки: Продовольствия хватит, чтобы кормить свору гоблинов и хобгоблинов целый месяц. Полусгнившая соленая рыба, вяленое мясо (лучше не спрашивать какое), сыр, зерно, вонючие клубни, вода и многое другое. Пища мало съедобна, а у воды неприятный привкус.

Проверка Внимательности со Сл 15 позволит обнаружить три нескрытых бочки с пивом.

Кровати: Простые деревянные лавки, покрытые соломенными матрацами, которые сплошь кишат вшами.

Стол: Грязные, обшарпанные, заваленные остатками пищи столы, которые, в первую очередь, используют для игры в кости.

Сокровища: Обыск области позволит найти 20 зм и 34см.

Хобгоблин лучник (A) **Артиллерия 3 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 150

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +8; сумеречное зрение
Хиты 39; Ранен 19
КД 17; Стойкость 13, Реакция 15, Воля 13
Скорость 6

⊕ **Длинный меч** (стандартное; неограниченный) ⬦ **Оружие**

+6 против КД; урон 1d8 + 2.

⊗ **Длинный лук** (стандартное; неограниченный) ⬦ **Оружие**

Дальнобойный 20/40; +9 против КД; урон 1d10 + 4 и хобгоблин лучник предоставляет союзнику в пределах 5 клеток от себя бонус +2 к следующему броску дальнобойной атаки по той же самой цели.

Устойчивость хобгоблина (немедленный ответ, когда хобгоблин лучник находится под эффектом, который оканчивается при спасении; на сцену)

Хобгоблин лучник совершает спасбросок от эффекта-триггера.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий
Навыки Атлетика +5, История +6
Сил 14 (+3) **Лов 19 (+5)** **Мдр 14 (+3)**
Тел 15 (+3) **Инт 11 (+1)** **Хар 10 (+1)**

Снаряжение кожаный доспех, длинный меч, длинный лук, колчан и 30 стрел

5 Хобгоблинов пехотинцев (G) **Миньон 3 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 38

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +1; сумеречное зрение
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
КД 17 (19 с солдатом фаланги); Стойкость 15, Реакция 13, Воля 12
Скорость 6

⊕ **Длинный меч** (стандартное; неограниченный) ⬦ **Оружие**

+6 против КД; урон 5.

Устойчивость хобгоблина (немедленный ответ, когда хобгоблин пехотинец находится под эффектом, который оканчивается при спасении; на сцену)

Хобгоблин пехотинец совершает спасбросок от эффекта-триггера.

Солдат фаланги

Хобгоблин пехотинец получает бонус +2 к КД, если по крайней мере один хобгоблин союзник находится в соседней с ним клетке.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий
Навыки Атлетика +6, История +2
Сил 18 (+4) **Лов 14 (+2)** **Мдр 13 (+1)**
Тел 15 (+2) **Инт 10 (+0)** **Хар 9 (-1)**

Снаряжение кожаный доспех, длинный меч, лёгкий щит

2 Хобгоблина солдата (S) Солдат 3 уровня
Средний природный гуманоид Опыт 150

Инициатива +7 Чувства Внимательность +3; сумеречное зрение
Хиты 47; Ранен 23
КД 20 (22 с солдатом фаланги); Стойкость 18, Реакция 16, Воля 16
Скорость 5

⚔ Цеп (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие
+7 против КД; урон 1d10 + 4 цель становится отмеченной и замедленной до конца следующего хода хобгоблина солдата.

⚔ Стреловой удар (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие
Требуется цеп; +7 против КД; урон 1d10 + 4 и хобгоблин солдат совершает шаг на 1 клетку, если этот шаг заканчивается в соседней с другим хобгоблином клетке.

Устойчивость хобгоблина (немедленный ответ, когда хобгоблин солдат находится под эффектом, который оканчивается при спасении; на сцену)
Хобгоблин солдат совершает спасбросок от эффекта-триггера.

Солдат фаланги
Хобгоблин солдат получает бонус +2 к КД, если по крайней мере один хобгоблин союзник находится в соседней с ним клетке.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий
Навыки Атлетика +10, История +8
Сил 19 (+5) **Лов** 14 (+3) **Мдр** 14 (+3)
Тел 15 (+3) **Инт** 11 (+1) **Хар** 10 (+1)

Описание Эти гоблиноиды выше 1 м 80 сантиметров ростом, они сильны и рвутся в бой.
Снаряжение чешуйчатый доспех, цеп, тяжёлый щит

Хобгоблин заклинатель (W) Контроллер (лидер) 3 уровня
Средний природный гуманоид Опыт 150

Инициатива +5 Чувства Внимательность +4; сумеречное зрение
Хиты 46; Ранен 23
КД 17; Стойкость 13, Реакция 15, Воля 14
Скорость 6

⚔ Посох (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие
+8 против КД; урон 1d8 + 1.

⚡ Электрошок посохом (стандартное; перезарядка ⚡ ⚡ ⚡) ♦ Оружие, Электричество
Требуется посох; +8 против КД; урон электричеством 2d10 + 4 и цель становится изумлённой до конца следующего хода хобгоблина заклинателя.

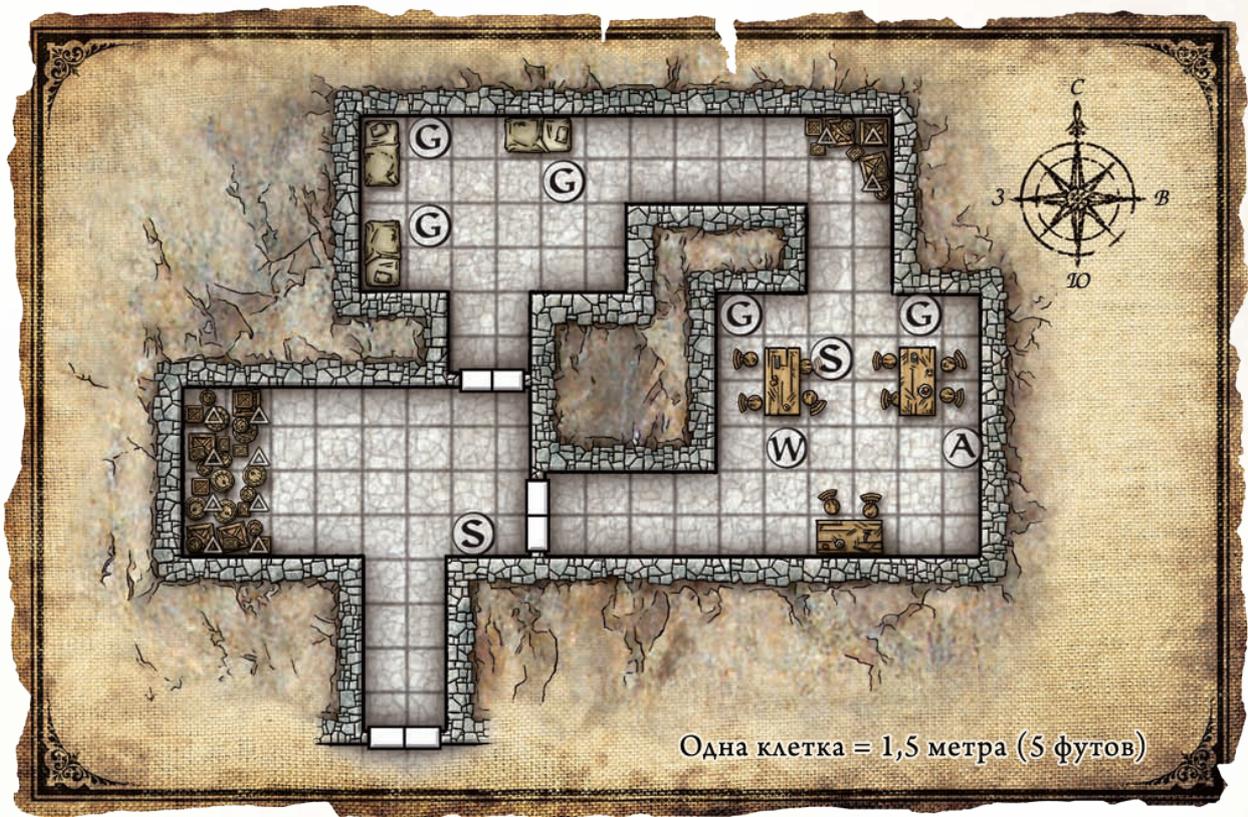
⚡ Силовая приманка (стандартное; перезарядка ⚡ ⚡) ♦ Силовое поле
Дальнобойный 5; +7 против Стойкости; урон силовым полем 2d6 + 4 и цель сдвигается на 3 клетки.

⚡ Вибрация силы (стандартное; перезарядка ⚡ ⚡) ♦ Силовое поле
Ближняя волна 5; +7 против Реакции; урон силовым полем 2d8 + 4, цель толкается на 1 клетку и сбивается с ног. *Промач:* Половина урона и цель не толкается и не сбивается с ног.

Устойчивость хобгоблина (немедленный ответ, когда хобгоблин заклинатель находится под эффектом, который оканчивается при спасении; на сцену)
Хобгоблин заклинатель совершает спасбросок от эффекта-триггера.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий
Навыки Атлетика +4, История +12, Магия +10
Сил 13 (+2) **Лов** 14 (+3) **Мдр** 16 (+4)
Тел 14 (+3) **Инт** 19 (+5) **Хар** 13 (+2)

Снаряжение мантия, посох



ОБЛАСТЬ 14: ЗАЛА СОВЕТА ВОЖДЯ

Уровень сцены 3 (802 опыта)

ОБСТАНОВКА

В этой области находится зала совета Вождя и его личные апартаменты. Устройство (У), обозначенное на карте — это тревожная панель. Если кто-нибудь наступает на нее, в 5 футах южнее падает решетка, которая перекрывает доступ в область. Для получения более подробной информации смотрите раздел «Особенности области».

В этой сцене участвуют следующие существа:

- 1 хобгоблин Вождь (W)
- 3 хобгоблина солдата (S)
- 4 хобгоблина пехотинца (G)

Проверка Внимательности

Сл 25 *Кажется, что по сравнению с другими, одна из плит немного смещена.*

Если ИП вызывают срабатывание устройства, прочтите:

Вы встаете на плиту, и она проседает. Прямо перед вами падает железная решетка и запечатывает путь вперед.

Сразу после этого тихий сигнал тревоги звучит в двух, связанных с залой совета, комнатах.

Когда ИП увидят залу совета, прочтите:

Посреди залы стоит массивный дубовый стол. Он весь в подпалинах и следах от кинжала. Кружки и скомканные куски пергамента разбросаны по всему столу.

В закрытых дверях каждой спальни есть потайной глазок, позволяющий наблюдать за действиями злоумышленников.

Вождь притаился в южной спальне с четырьмя пехотинцами, а три солдата — в восточной. Вождь выше и сильнее любого из хобгоблинов. Он дорожит своим авторитетом и смотрит на всех остальных как на существ низшего порядка.

Если звучит сигнал тревоги, хобгоблины ждут пока злоумышленники войдут в залу совета, дают им время осмотреться, после чего выскакивают из засады. Пехотинцы появляются первыми и выстраиваются в фалангу, защищающую Вождя.

Когда срабатывает засада, прочтите:

Две двери в залу резко открываются. Из южной комнаты, вслед за четырьмя пехотинцами, появляется высокий хобгоблин и еще трое — из восточной. Высокий хобгоблин говорит остальным на Общем: «Не убивать. Мы продадим их в рабство Кровавым пожирателям».

4 Хобгоблина пехотинца (G) Миньон 3 уровня
Средний природный гуманоид Опыт 38

Инициатива +4 Чувства Внимательность +1; сумеречное зрение
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
КД 17 (19 с солдатом фаланги); Стойкость 15, Реакция 13, Воля 12
Скорость 6

⚔ Длинный меч (стандартное; неограниченный) ⚔ Оружие

+6 против КД; урон 5.

Устойчивость хобгоблина (немедленный ответ, когда хобгоблин пехотинец находится под эффектом, который оканчивается при спасении; на сцену)

Хобгоблин пехотинец совершает спасбросок от эффекта-триггера.

Солдат фаланги

Хобгоблин пехотинец получает бонус +2 к КД, если по крайней мере один хобгоблин союзник находится в соседней с ним клетке.

Мировоззрение Злое Языки Гоблинский, Общий
Навыки Атлетика +6, История +2
Сил 18 (+4) Лов 14 (+2) Мдр 13 (+1)
Тел 15 (+2) Инт 10 (+0) Хар 9 (-1)

Снаряжение кожаный доспех, длинный меч, лёгкий щит

3 Хобгоблина солдата (S) Солдат 3 уровня
Средний природный гуманоид Опыт 150

Инициатива +7 Чувства Внимательность +3; сумеречное зрение
Хиты 47; Ранен 23
КД 20 (22 с солдатом фаланги); Стойкость 18, Реакция 16, Воля 16
Скорость 5

⚔ Цеп (стандартное; неограниченный) ⚔ Оружие

+7 против КД; урон 1d10 + 4 цель становится отмеченной и замедленной до конца следующего хода хобгоблина солдата.

⚔ Строевой удар (стандартное; неограниченный) ⚔ Оружие

Требуется цеп; +7 против КД; урон 1d10 + 4 и хобгоблин солдат совершает шаг на 1 клетку, если этот шаг заканчивается в соседней с другим хобгоблином клетке.

Устойчивость хобгоблина (немедленный ответ, когда хобгоблин солдат находится под эффектом, который оканчивается при спасении; на сцену)

Хобгоблин солдат совершает спасбросок от эффекта-триггера.

Солдат фаланги

Хобгоблин солдат получает бонус +2 к КД, если по крайней мере один хобгоблин союзник находится в соседней с ним клетке.

Мировоззрение Злое Языки Гоблинский, Общий
Навыки Атлетика +10, История +8
Сил 19 (+5) Лов 14 (+3) Мдр 14 (+3)
Тел 15 (+3) Инт 11 (+1) Хар 10 (+1)

Снаряжение чешуйчатый доспех, цеп, тяжёлый щит

Хобгоблин Вождь (W)		Солдат (лидер) 5 уровня	
Средний природный гуманоид		Опыт 200	
Инициатива +8 Чувства Внимательность +5; сумеречное зрение			
Хиты 64; Ранен 32			
КД 21 (23 с солдатом фаланги); Стойкость 21, Реакция 18, Воля 19			
Скорость 5			
⚔ Копьё (стандартное; неограниченный) ⚔ Оружие			
+12 против КД; урон 1d8 + 5; смотрите также <i>вести с передовой</i> . Если хобгоблин командир попадает провоцированной атакой, он совершает шаг на 1 клетку.			
⬅ Тактическое развёртывание (малое; перезарядка ☞☞)			
Ближняя вспышка 5; союзники во вспышке совершают шаг на 3 клетки.			
Вести с передовой			
Когда рукопашная атака хобгоблина командира попадает по врагу, союзники получают бонус +2 к броскам атаки и урона по этому врагу до конца следующего хода хобгоблина командира.			
Устойчивость хобгоблина (немедленный ответ, когда хобгоблин командир находится под эффектом, который оканчивается при спасении; на сцену)			
Хобгоблин командир совершает спасбросок от эффекта-триггера.			
Солдат фаланги			
Хобгоблин командир получает бонус +2 к КД, если по крайней мере один хобгоблин союзник находится в соседней с ним клетке.			
Мировоззрение Злое		Языки Гоблинский, Общий	
Навыки Атлетика +12, Запугивание +7, История +10			
Сил 20 (+7)		Лов 14 (+4)	
Тел 16 (+5)		Мдр 16 (+5)	
Инт 12 (+3)		Хар 10 (+2)	
Снаряжение чешуйчатый доспех, копьё, тяжёлый щит			

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Освещение: Тусклый свет.

Корзины и коробки: В этих емкостях лежит более аппетитная пища по сравнению с той, что находится в казармах хобгоблинов. Удачная проверка Внимательности со Сл 15 позволит ИП найти деревянный ящик с четырьмя бутылками хорошего красного вина (стоимостью 5 зм за каждую).

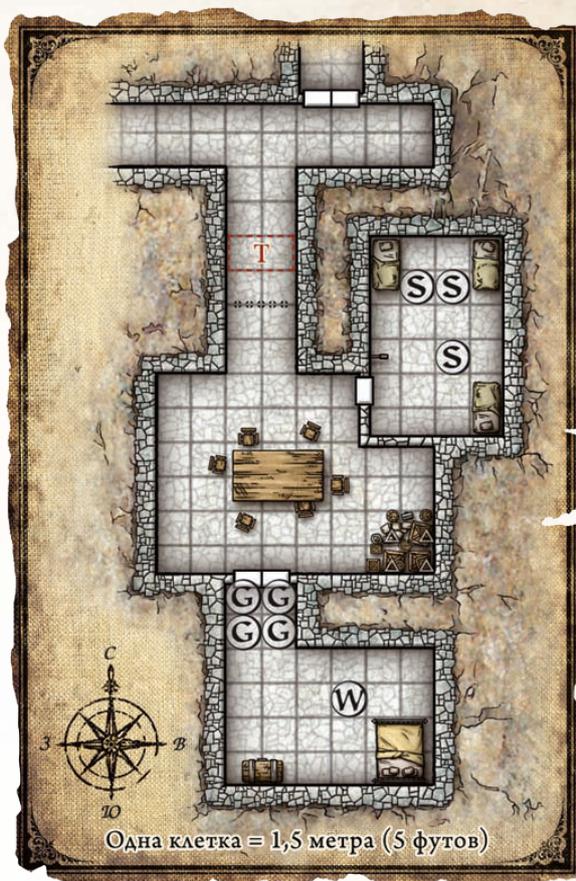
Кровати: Это простые деревянные лавки, покрытые соломенными матрацами, которые сплошь кишат вшами. Матрац на кровати в комнате Вождя набит пухом.

Стол: За этим обшарпанным столом Вождь мечтает о том, что у него когда-нибудь будет армия. Скомканные бумаги на столе — наброски плана нападения на Зимнюю Гавань с отрядом из двадцати хобгоблинов и нескольких сотен нежити.

Решетка: ИП могут пройти через опустившуюся решётку, разогнув прутья. Для этого нужна проверка Силы со Сл 20. Ещё двое ИП могут помогать, предоставляя бонус +2 к проверке за каждого помощника при результате проверки Силы 10 и выше.

Сокровище: В комнате Вождя находится 380 зм и магический короткий меч.

+1 жестокий короткий меч: Этот короткий меч (стоимостью 520 зм) дает владельцу бонус улучшения +1 к броскам атаки и урона. Помимо этого, при критическом попадании наносит +1d12 урона.



ТАКТИКА

Устроив засаду против ничего не подозревающих ИП, хобгоблины постараются получить раунд неожиданности.

Вне зависимости от того, получится у них это или нет, Вождь начнет атаку. С самого начала боя Вождь и его солдаты сосредоточатся на одном или двух ИП и попытаются сначала убрать их, а потом уже выбрать новую цель. Им бы хотелось захватить ИП и продать их в рабство банде хобгоблинов, известной как «Кровавые пожиратели», но, если потребуются, они готовы и убить.

ОБЛАСТЬ 15: КОРИДОРЫ КУБА

Уровень сцены 3 (750 опыта)

ОБСТАНОВКА

Совсем скоро ИП узнают, почему хобгоблины обходят эту область стороной.

В восточной части этой области находятся два алькова, первый из которых занимает голодный студенистый куб. Во втором алькове ничего нет, кроме небольшой, непроходимой трещины, через которую куб смог просочиться в эту область.

В этой сцене участвуют следующие существа:

2 разлагающихся трупа (С)

1 студенистый куб (G)

Когда ИП приблизится к двустворчатой двери, прочтите:

Поперек дверей прибита доска. На двери на Общем неразборчиво написано «Закрыто».

Сделав проверку Силы со Сл 20, ИП могут попробовать открыть дверь.

Когда ИП войдут в область, прочтите:

За дверью находится короткий 10-футовый коридор, уходящий влево и вправо от вас. Пол идеально чист, на нем ни пылинки.

Альков, в котором скрывается студенистый куб, находится достаточно близко к коридору, чтобы существо могло почувствовать приближение ИП своим чувством вибрации. Если ИП идут на запад, куб следует за ними и отрезает им путь назад. Если же ИП осмелятся пойти на восток, он выплывает из алькова и пытается разделить своих предполагаемых жертв на две группы.

Студенистый куб может получить раунд неожиданности, если ИП не почувствуют его. Если ИП заметят куб, бросайте инициативу.

Проверка Внимательности

Сл 20 *В алькове, размером 10 на 10 футов, находится масса полупрозрачной слизи.*

В юго-западной части области, вдоль западной стены, стоят четыре каменных саркофага. В двух из них находятся разлагающиеся трупы.

В комнате на юго-востоке ничего нет кроме небольшого сундука с сокровищами. Дверь заперта (проверка Воровства со Сл 25 или проверка Силы со Сл 20). Нежить прибегает, если дверь в комнату открывается. Снаружи саркофаг очень сложно открыть (требуется проверка Силы со Сл 25). Если все же ИП удастся открыть один из них, их обитатели немедленно атакуют.

Когда ИП откроют дверь, прочтите:

Как только распахивается дверь, позади вас раздаются два тяжелых удара.

ТАКТИКА

Куб и нежить неумышленно загоняют нежданных гостей между собой. Куб приближается к ИП медленно, но его размеры не позволяют обойти его в коридоре. В пределах области и куб, и нежить преследуют ИП. Нежить не покидает область, преследуя жертву, но это может сделать куб. Его аморфная структура позволяет ему протискиваться сквозь дверные проемы, не замедляя скорость движения. Если у куба есть выбор на кого нападать, на ИП или нежить, он не различает возможные жертвы и атакует ближайшую.

Студенистый куб (G) Элитный громила 5 уровня
Большой природный зверь (слепой, слизь) Опыт 400

Инициатива +4 Чувства Внимательность +3; чувство вибрации 5

Хиты 152; **Ранен** 76

КД 18; **Стойкость** 18, **Реакция** 16, **Воля** 15

Иммунитет взгляд; **Спротивляемость** 10 кислота

Спасброски +2

Скорость 3; смотрите также *поглощение*

Единицы действия 1

⊕ **Удар** (стандартное; неограниченный)

+10 против Стойкости; урон 2d6 + 2 и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

⬇ **Поглощение** (стандартное; неограниченный) ⬆ **Кислота**

Студенистый куб атакует одну или две цели не больше Среднего размера; +8 против Реакции (автоматически попадает по обездвиженным существам). При попадании цель становится захваченной и затягивается в пространство куба; цель становится изумленной и получает продолжительный урон кислотой 10, пока не высвободится из захвата. Существа, избежавшие захвата, совершают шаг в соседнюю с кубом клетку по своему выбору. Куб может перемещаться как обычно вместе с поглощенными существами внутри себя.

Полупрозрачный

Студенистый куб невидим, пока его не обнаружат (Сл проверки Внимательности 25) или пока он не атакует. Существа, не заметившие студенистый куб, могут войти в него и автоматически подвергнуться *поглощению*.

Мировоззрение Без мировоззрения

Языки —

Навыки Скрытность +9

Сил 14 (+4)

Лов 14 (+4)

Мдр 13 (+3)

Тел 16 (+5)

Инт 1 (-3)

Хар 1 (-3)

Описание Это существо похоже на блестящую, практически невидимую пленку, заполнившую коридор или небольшую комнату. Присмотревшись, можно заметить бледную мусть, которая, кажется, парит в воздухе за пленкой — это субстанция студенистого куба. В вибрирующем студне висят мельчайшие кусочки неусвоенного вещества.

2 Разлагающихся трупа (С) **Артиллерия 4 уровня**
 Средний природный оживлённый (нежить) **Опыт 175**

Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +3; тёмное зрение
Могильное зловоние аура 1; живые враги в ауре получают штраф -5 к броскам атаки.
Хиты 46; **Ранен** 23; смотрите также *предсмертная вспышка*
Регенерация 5 (если разлагающийся труп получает урон излучением, то в его следующий ход регенерация не действует)
КД 17; **Стойкость** 16, **Реакция** 14, **Воля** 14
Иммунитет болезни, яд; **Сопrotивляемость** 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение
Скорость 4

⚡ **Удар** (стандартное; неограниченный)
 +8 против КД; урон 1d6 + 3.

⚡ **Сила разложения** (стандартное; неограниченный) ⚡ **Некротическая энергия**
 Разлагающийся труп метает чёрный шар некротической грязи. Дальнoбойный 10; +7 против Реакции; урон некротической энергией 2d6 + 3 и цель становится ослабленной (спасение оканчивает).

⚡ **Предсмертная вспышка** (когда хиты уменьшены до 0) ⚡ **Некротическая энергия**
 Разлагающийся труп взрывается. Ближняя вспышка 1; +7 против Стойкости; урон некротической энергией 2d6 + 3.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 16 (+5) **Лов** 13 (+3) **Мдр** 12 (+3)
Тел 16 (+5) **Инт** 4 (-1) **Хар** 3 (-2)

Описание Куски плоти отваливаются от этого зомби гуманоида, но они тут же заменяются новыми. Оно стоит в луже гнили, намереваясь кинуть куском своего же собственного тела.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

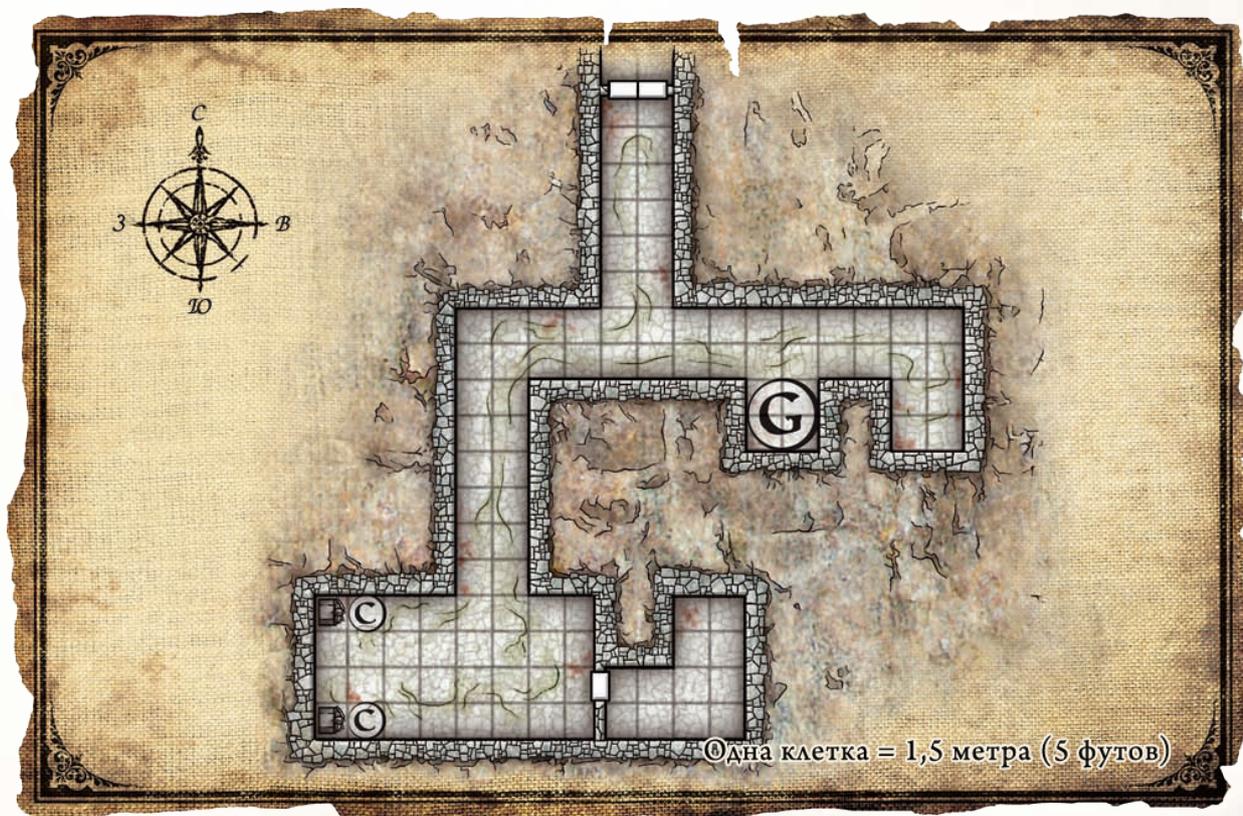
Освещение: Темно.

Саркофаги: Эти массивные каменные гробы украшены мелким орнаментом. Каждый из них заперт. Для открытия требуется удачная проверка Силы со Сл 25. В качестве альтернативы, у каждого саркофага 100 хитов, КД 18, Защиты 16 и Сопrotивляемость ко всему 5.

Сокровище: В сундуке в юго-восточной комнате находятся вещи детей сэра Кигана. В сундуке хранятся фамильные ценности, и он не заперт, но на нем есть изображение дракона. Проверка Религии со Сл 10 позволит узнать в драконе Бахамута.

В сундуке, среди старой, рассыпающейся одежды маленького мальчика и маленькой девочки, лежит маленький золотой медальон (250 зм) с выгравированным на нем именем «Дристан Киган» и тонкий платиновый браслет (200 зм) с выгравированным на нем именем «Кейнвейн Киган». Также в сундуке находятся маленький деревянный меч, кукла, гребень с перламутровой ручкой (5 зм) и второй медальон (описан ниже).

Крылатый амулет +1: Этот амулет (680 зм) дает вам бонус улучшения +1 к Стойкости, Реакции и Воле. Носящий амулет медленно падает, приземляется на ноги; урон от падения меньше на 10 футов.



ОБЛАСТЬ 16: ЗАЛА ЛОВУШЕК

Уровень сцены 2 (650 опыта)

ОБСТАНОВКА

Эта зала — одна большая западня, состоящая из четырех отдельных опасностей. Безопасно здесь могут пройти лишь те, у кого Злое мировоззрение, и те, кто идет вместе с Каларэлем. Всем остальным придется преодолеть ловушки.

В зале темно. Если игроки не используют источники света, не описывайте им детали окружения.

Когда игроки войдут в залу, прочтите:

Комната смутно напоминает мемориал. В западной части комнаты возвышается статуя воина в латном доспехе, держащая меч в вытянутой руке. Напротив воина, по углам у восточной стены, находятся две статуи пригнувшихся к земле драконов. На юге находится ниша, заканчивающаяся двусторчатой дверью. В нише стоят четыре небольших статуи херувимов, держащих над головой вазы.

Проверка Внимательности

Сл 25 Пыль вокруг статуй кажется немного потревоженной.

ТАКТИКА

Когда срабатывает ловушка, дверь на севере закрывается и замыкается (проверка Воровства со Сл 25). Активированная ловушка получает раунд неожиданности; после этого определяется инициатива.

Статуя титана бьет персонажей мечом, нанося урон всем персонажам в большом диапазоне и сбивая их с ног. Статуи драконов поражают энергией, которая не только наносит персонажам урон, но и перемещает их в зону досягаемости титана.

Персонажу, активировавшему ловушку—водоворот, необходимо уничтожить двух херувимов, чтобы дезактивировать магические стены и остановить поток воды. Статуи можно атаковать как снаружи, так и изнутри клетки. Любой находящийся в ловушке или прямо перед ней после разрушения магической клетки отталкивается на 3 клетки напором воды (в зону досягаемости Статуи титана).

Независимо от того, разрушили ИП статуи титана и драконов или нет, чтобы пройти дальше, им необходимо уничтожить 2 статуи херувимов и, тем самым, дезактивировать магическую клетку и открыть доступ к южным дверям. Нападающий на статуи херувимов вызывает на себя немедленную дальнобойную атаку от статуй драконов. Все ловушки прекращают действие через 5 минут после активации, в это же время отпирается и северная дверь. Персонажи, пытающиеся вернуться этим путем с юга, заново активируют ловушки, если они не уничтожили их ранее.

ЛОВУШКИ

Ловушки могут быть опаснее чудовищ. Здесь описаны три ловушки из этой залы.

Когда активируется какая-нибудь ловушка, прочтите:

Северная дверь с шумом захлопывается, после чего слышен звук запираемых засовов.

СТАТУЯ ТИТАНА

Огромная статуя активируется, когда кто-либо из персонажей входит в зону в пределах 3 клеток от нее. Когда это происходит, в этой зоне начинает свистеть ее меч.

Когда активируется статуя титана, прочтите:

Неожиданно статуя с мечом начинает описывать им смертельную дугу.

Статуя титана	Опасность 4 уровня
Инициатива +4 Хиты 50; Ранен — (не может быть ранен) КД 17; Стойкость —, Реакция 16, Воля — Скорость —	
Размахистый удар (стандартное; неограниченно)	
Ближняя вспышка 3; +11 против КД (все не-Злые существа в области вспышки); 1d6+6 урона, цель сбита с ног.	
Атлетика Чтобы избежать ударов статуи, персонаж может попробовать запрыгнуть на нее из соседней клетки, сделав проверку со Сл 15. Одновременно на статуе титана может находиться не более двух персонажей.	
Внимательность Проверка со Сл 25 позволит найти панель доступа.	
Воровство Четыре успешных проверки со Сл 20, совершенные до двух неуспешных, отключают ловушку.	

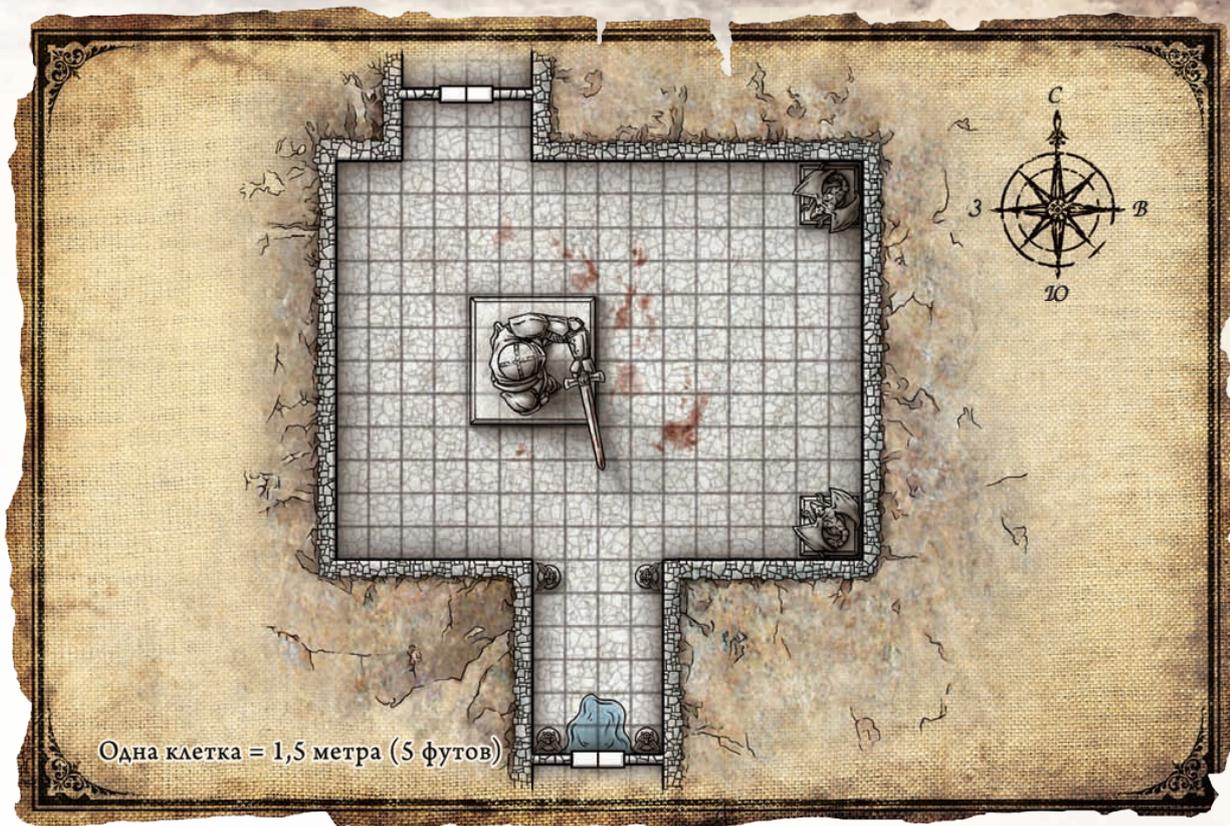
СТАТУИ ДРАКОНОВ

Статуи изыгают магическую энергию в любого, кто приблизится к одной из них на расстояние 5 клеток.

Когда активируются статуи драконов, прочтите:

В восточной части комнаты из пастей драконов вырывается магическая энергия.

2 статуи драконов	Опасность 3 уровня
Инициатива +3 Хиты 42 каждая; Ранен — (не может быть ранен) КД 16; Стойкость —, Реакция 15, Воля — Скорость —	
Дыхание силы (стандартное; неограниченно)	
Ближняя волна 5; +7 против Реакции; 1d6+6 силового урона, цель отталкивается на 3 клетки	
Выстрел силы (немедленный ответ, когда существо проводит рукопашную атаку против статуи херувима извне магической клетки; неограниченно)	
Дальнобойная 10; +7 против Реакции; 1d6+6 силового урона, цель отталкивается на 1 клетку.	
Атлетика Чтобы избежать атак статуй, персонаж может попробовать запрыгнуть на одну из них из соседней клетки, сделав проверку со Сл 10.	
Внимательность Проверка со Сл 15 позволит найти панель доступа.	
Воровство Четыре успешных проверки со Сл 20, совершенные до двух неуспешных, отключают одну статую.	
Магия Шесть успешных проверок со Сл 20, совершенных до трех неуспешных, отключают одну статую.	



СТАТУИ ХЕРУВИМОВ

Статуи херувимов активируются, когда персонаж проходит между самой северной парой из них.

Когда активируются статуи херувимов, прочтите:

Херувимы опускают свои вазы, и из них начинает литься вода. В это же время вокруг пространства со статуями возникает полупрозрачная стена.

Ловушка—водоворот Опасность 4 уровня

Инициатива +2

Хиты 40 каждая; **Ранен** — (не может быть ранен)

КД 18; **Стойкость** —, **Реакция** 16, **Воля** —

Скорость —

Магическая клетка (немедленное прерывание, когда существо проходит между двумя северными статуями; на сцену)

Статуи создают магическую стену, замыкающую пространство между этими четырьмя статуями. Стена существует до тех пор, пока остаются целыми по крайней мере 3 статуи. Стену невозможно повредить или воздействовать на нее каким-либо другим способом, кроме как уничтожить или отключить статуи херувимов.

Множество статуй Приведенная выше игровая статистика относится к каждой статуе. Персонаж, находящийся в соседней клетке со статуей, может попытаться опрокинуть ее (проверка Силы со Сл 25).

Водная ловушка После активации ловушки область начинает заполняться водой со скоростью 5 футов за 3 раунда.

Водоворот Как только ловушка начинает заполняться водой, вода принимает форму водоворота, который бросает персонажа от одной статуи к другой против часовой стрелки, нанося ему 1d8 урона. Все, кто находятся в воде, двигаются с половинной скоростью и получают штраф -5 к броскам атаки и проверкам. В свой ход персонажи могут перемещаться и совершать действия, но в ход ловушки водоворот притягивает и бросает их на статуи, как описано выше.

Магия Три успешных проверки со Сл 20 отключают одну статую. Отключенная статуя при определении существования клетки считается разрушенной.

Воровство Две успешных проверки со Сл 20 отключают одну статую.

ОБЛАСТЬ 17: ТЕРРИТОРИЯ УПЫРЯ

Уровень сцены 5 (1031 опыта)

ОБСТАНОВКА

Чтобы дополнительно обезопасить расположенные ниже залы, где Каларэль пытается открыть разлом, он держит в этой зале немного нежити. В этой области лишь один упырь, но гниющие зомби и зомби переняли манеру поведения своего более могущественного союзника поедать плоть.

В этой сцене участвуют следующие существа:

- 1 упырь (G)
- 12 гниющих зомби (R)
- 2 зомби (Z)
- 1 глиняный разведчик (S)

Когда искатели приключений откроют двери в залу, прочтите:

Из залы разливается запах гниющего мяса. Пол усыпан обглоданными, частично съеденными человекоподобными трупами.

Проверка Внимательности

Сл 13 У западной стены, за частично съеденным трупом, находится небольшой тоннель.

Если искатели приключений пересекают короткий тоннель, прочтите:

Узкий тоннель выводит в выложенную кирпичом комнату, заваленную обглоданными останками гоблинов, хобгоблинов, людей, эльфов и лесных существ. В крови валяется имущество жертв.

ТАКТИКА

Большинство существ из этой области, заметив вторгшихся, сразу же атакуют. Упырь сначала дает возможность зомби окружить ИП. Затем, когда движение ИП ограничено, он атакует и обездвигивает их.

Глиняный разведчик парит среди зомби и нападает на любых ИП, окруженных ими. Если ИП убивают упыря или более половины зомби, глиняный разведчик улетает, чтобы предупредить об этом Каларэля. Проверка Внимательности со Сл 20 позволит ИП заметить исчезновение гомункула.

Не уничтоженные существа из этой области преследуют ИП в Область 18 или обратно в Область 16. Если они возвращаются в Область 16, то и ИП, и их преследователи могут активировать любые не уничтоженные ловушки. Зомби преследуют ИП, двигаясь по кратчайшему пути и не обращая внимания на опасности в Области 16. В то же время упырь держится в стороне от зон действия всех ловушек. Глиняный разведчик остается в Области 17 или улетает, чтобы предупредить Каларэля о приближающихся искателях приключений.

Упырь (G) Солдат 5 уровня
Средний природный гуманоид (нежить) Опыт 200

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +2; тёмное зрение
Хиты 63; **Ранен** 31
КД 21; **Стойкость** 18, **Реакция** 20, **Воля** 17
Иммунитет болезни, яд; **Сопrotивляемость** 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение
Скорость 8, лаза 4

⊕ **Когти** (стандартное; неограниченный)

+12 против КД; урон 1d6 + 4 и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

⊕ **Укус упыря** (стандартное; неограниченный)

Цель должна быть обездвижена, ошеломлена или без сознания; +10 против КД; урон 3d6 + 4 и цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает).

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Общий
Навыки Скрытность +11
Сил 14 (+4) **Лов** 19 (+6) **Мдр** 11 (+2)
Тел 15 (+4) **Инт** 10 (+2) **Хар** 12 (+3)

Описание Худая, жилистая нежить человеческого размера движется с убийственной скоростью. На лапах существа жуткие когти, которые великолепно приспособлены для разрывания плоти.

12 Гниющих зомби (R) Миньон 3 уровня
Средний природный оживлённый (нежить) Опыт 38

Инициатива -2 **Чувства** Внимательность -1; тёмное зрение
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
КД 13; **Стойкость** 13, **Реакция** 9, **Воля** 10
Иммунитет болезни, яд
Скорость 4

⊕ **Удар** (стандартное; неограниченный)

+6 против КД; урон 5.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 14 (+2) **Лов** 6 (-2) **Мдр** 8 (-1)
Тел 10 (+0) **Инт** 1 (-5) **Хар** 3 (-4)

Описание С этих волочащих ноги фигур свисают куски гниющей плоти. Сквозь разорванную плоть белеют кости.

2 Зомби (Z) Громила 2 уровня
Средний природный оживлённый (нежить) Опыт 125

Инициатива -1 **Чувства** Внимательность +0; тёмное зрение
Хиты 40; **Ранен** 20; смотрите также *слабость зомби*
КД 13; **Стойкость** 13, **Реакция** 9, **Воля** 10
Иммунитет болезни, яд; **Сопrotивляемость** 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение
Скорость 4

⊕ **Удар** (стандартное; неограниченный)

+6 против КД; урон 2d6 + 2.

⊕ **Захват зомби** (стандартное; неограниченный)

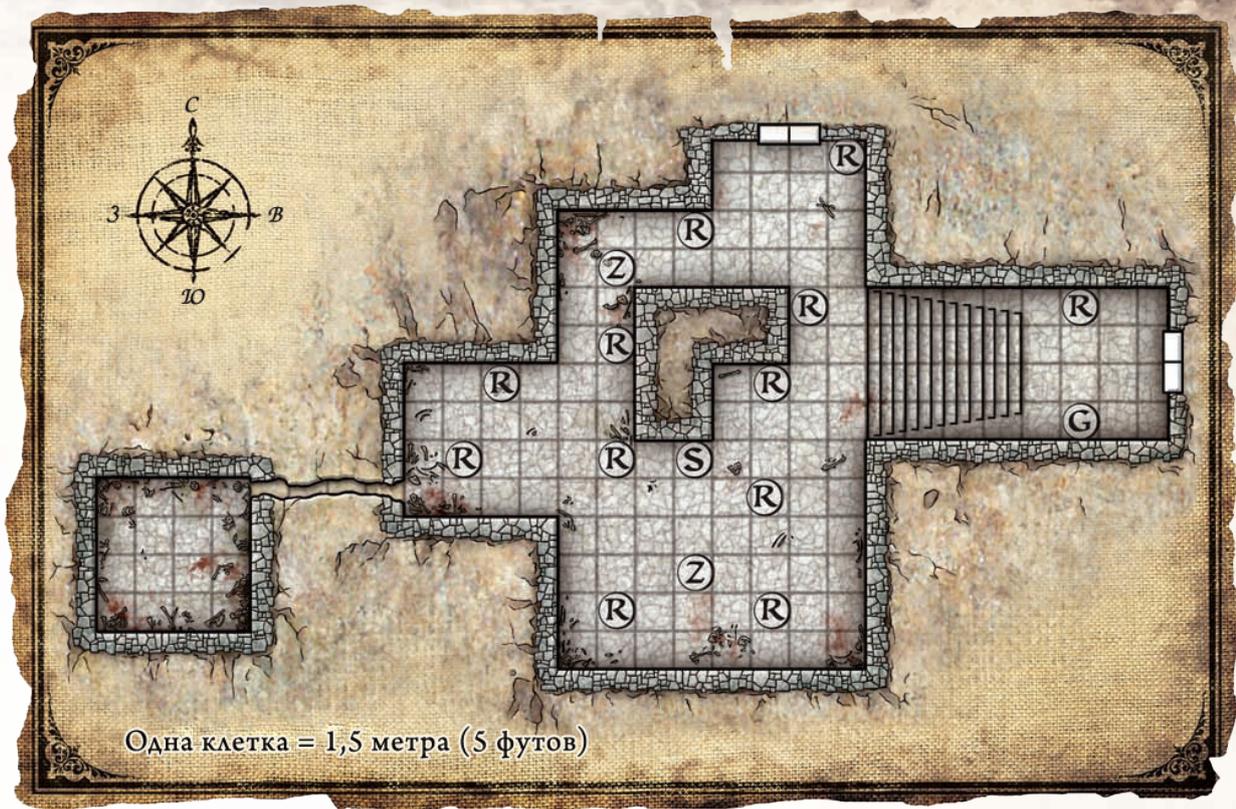
+4 против Реакции; цель становится захваченной (пока не высвободится). Проверки для высвобождения из захвата зомби совершаются со штрафом -5.

Слабость зомби

Любое критическое попадание по зомби мгновенно уменьшает его хиты до 0.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 14 (+3) **Лов** 6 (-1) **Мдр** 8 (+0)
Тел 10 (+1) **Инт** 1 (-4) **Хар** 3 (-3)

Описание Несмотря на всю очевидность того, что эти существа мертвы, они со сверхъестественной силой целенаправленно движутся вперед. Их громоздкие фигуры угрожающе надвигаются, а безжизненные глаза то и дело вспыхивают голодным блеском.



Одна клетка = 1,5 метра (5 футов)

Глиняный разведчик (S) **Соглядатай 2 уровня**
 Маленький природный оживлённый (гомункул, механизм) Опыт 125

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +6; тёмное зрение
Хиты 31; **Ранен** 15
КД 16; **Стойкость** 13, **Реакция** 14, **Воля** 15
Иммунитет болезни, яд
Скорость 6, летая 3 (неуклюже)

☠ **Укус** (стандартное; неограниченный) ♦ **Яд**

+3 против КД; урон 1d6 и гомункул совершает вторичную атаку по той же самой цели. **Вторичная атака**: +2 против Стойкости; цель становится замедленной (спасение оканчивает). Смотрите также *охрана предмета*.

✈ **Прикосновение разума** (стандартное; неограниченный) ♦ **Психическая энергия**

Дальнобойный 10; +5 против Реакции; урон психической энергией 1d6 + 3 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает); смотрите также *охрана предмета*.

Охрана предмета

Глиняный разведчик получает бонус +4 к броскам атаки по целям, находящимся в соседней с охраняемым предметом клетке или несущим этот предмет (смотрите врезку «охрана»).

Ограниченная невидимость ♦ **Иллюзия**

Глиняный разведчик невидим для изумлённых существ.

Смена направления (немедленное прерывание, когда становится целью рукопашной или дальнобойной атаки; неограниченный)

Глиняный разведчик совершает атаку по атакующему: +4 против Воли; вызвавшая срабатывание атака нацеливается на существо, находящееся в соседней с глиняным разведчиком клетке (по выбору глиняного разведчика).

Мировоззрение Без мировоззрения

Языки —

Навыки Скрытность +8

Сил 10 (+1)

Лов 15 (+3)

Мдр 10 (+1)

Тел 13 (+2)

Инт 10 (+1)

Хар 16 (+4)

Описание Это маленькое, напоминающее горгулью, существо создано из сырой, блестящей глины. У него есть крошечные крылья, которые трепещут и поддерживают его в воздухе.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Освещение: Темно.

Тоннель: Тоннель диаметром в 2,5 фута достаточно широк, чтобы через него могло протиснуться существо Среднего размера. Существо Среднего размера, протискивающееся через тоннель, движется с половинной скоростью и дает боевое превосходство всем противникам, а также получает штраф -5 к броскам атаки до тех пор, пока не вернется на открытое пространство. Всякий раз, когда Среднее существо начинает протискиваться, оно провоцирует атаку соседних противников. Маленькие существа перемещаются через тоннель беспрепятственно.

Сокровище: В небольшой комнате за тоннелем собраны обрывки ткани, ржавые доспехи, мечи и другие личные вещи жертв. После непродолжительного поиска среди них можно найти *сумку вкладов* со 176 зм внутри. В этой области это единственный предмет, представляющий ценность.

Сумка вкладов: Эта сумка может вместить до 200 фунтов веса или до 20 куб футов объема, но всегда весит 1 фунт. Доставка предмета из *сумки вкладов* — малое действие.

ОБЛАСТЬ 18: СОБОР ТЕНИ

Уровень сцены 4 (975 опыта)

ОБСТАНОВКА

Это нечестивое место служит храмом, дополняющим тот храм, в который можно попасть через яму в центре комнаты. Кровь принесенных в жертву стекает в яму и поддерживает Каларэля и его порочные обряды. Используйте для этой сцены большую карту, прилагающуюся к книге.

В этой сцене участвуют следующие существа:

- 1 младший жрец Оркуса (С)
- 1 тёмный подлец (U)
- 2 человека берсерка (В)
- 5 вампирских отродий (V)

Когда с западного края карты искатели приключений войдут в собор, прочтите:

Кровавые ручьи текут по полу и обрываются за решеткой, окружающей отверстие в полу этого сумрачного собора. От кристаллических колонн исходит зеленовато-синий свет. Похоже, что кровь поступает с помоста возле восточной стены. Возле него стоит человек в черных одеяниях с вознесенным вверх ножом, который поет хвалебную песнь повелителю демонов — Оркусу. Его лицо покрыто татуировкой виде бараньего черепа.

Проверка Внимательности

Массивные цепи позволяют спуститься в отверстие в центре пола.

5 Вампирских отродий (V) Миньон 5 уровня
Средний природный гуманоид (нежить) Опыт 50 за каждого

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +4; тёмное зрение
Хиты 1, промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон
КД 20; **Стойкость** 17, **Реакция** 18, **Воля** 17
Иммунитет болезни, яд; **Сопrotивляемость** некротический 5
Скорость 7; лазание 4 (паучье лазание)

⚔ **Когти** (стандартное; неограниченно) ♦ **Некротический**

+11 против КД; 5 единиц некротического урона (6 единиц некротического урона против раненой цели).

Уничтожается солнечным светом

Вампирское отродье, начинающее ход под прямым солнечным светом, может совершить только одно действие движения за ход. Если оно завершает ход под прямым солнечным светом, то осыпается в прах.

Мировоззрение Злой **Языки** Общий
Сил 14 (+5) **Лов** 16 (+6) **Мдр** 12 (+4)
Тел 14 (+5) **Инт** 10 (+3) **Хар** 14 (+5)

Описание У этого человека мертвенно-бледная кожа, налитые кровью глаза и дикое выражение лица. Его клыки длинные и острые, а ногти скорее напоминают когти.

Младший жрец Оркуса (С) Контроллер 5 уровня
Средний природный гуманоид (человек) Опыт 200

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +3
Благословение Оркуса аура 10; союзникам в зоне действия даруется **удар смерти** (см. ниже)
Хиты 64; **Ранен** 32 (см. также *приблизиться к Оркусу*)
КД 19; **Стойкость** 17, **Реакция** 14, **Воля** 15
Скорость 6

⚔ **Булава** (стандартное; неограниченно) ♦ **Оружие**

+11 против КД; 1d6+5 урона.

☞ **Теневое проклятие** (стандартное; неограниченно) ♦ **Некротический**

Дальнобойная 5; +8 против Стойкости; 2d8+8 некротического урона, до конца следующего хода младшего жреца Оркуса цель получает -2 к КД.

⚔ **Вдохновить тенью** (стандартное; перезарядка ☞ ☞) ♦ **Исцеление**

Союзник в пределах 5 клеток получает бонус +5 к броскам атаки до конца своего следующего хода. Помимо этого, он восстанавливает 10 хитов.

Удар смерти (свободное, когда хиты падают до 0)

Перед тем как умереть, младший жрец Оркуса может совершить одну дальнобойную или рукопашную атаку против цели в пределах досягаемости оружия.

Приблизиться к Оркусу (пока ранен)

В состоянии ранения младший жрец Оркуса получает бонус +2 броскам рукопашной атаки и бонус +3 к броскам рукопашного урона.

Мировоззрение Злой **Языки** Гоблинский, Общий
Навыки Религия +8

Сил 17 (+5) **Лов** 14 (+4) **Мдр** 12 (+3)
Тел 16 (+5) **Инт** 11 (+2) **Хар** 17 (+5)

Описание Фигура этого человека окутана темными ритуальными одеяниями с изображениями бараньих черепов. У него массивная нижняя челюсть и пылающее фанатизмом суровое лицо.

2 человека берсерка (В) Громила 5 уровня
Средний природный гуманоид (человек) Опыт 175 за каждого

Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +2
Хиты 66; **Ранен** 33 (см. также *боевая ярость*)
КД 15; **Стойкость** 15, **Реакция** 14, **Воля** 14
Скорость 7

⚔ **Секира** (стандартное; неограниченно) ♦ **Оружие**

+7 против КД; 1d12+4 урона (критический 1d12+16 урона).

⚔ **Боевая ярость** (немедленный ответ, при первом состоянии ранения; на сцену)

Берсерк совершает стандартную рукопашную атаку с бонусом +4 к броску атаки и наносит +1d6 урона при попадании.

☞ **Ручной топор** (стандартное; неограниченно) ♦ **Оружие**

Дальнобойная 5/10; +5 против КД; 1d6+3 урона.

Мировоззрение Любое **Языки** Общий
Навыки Атлетика +10, Выносливость +10

Сил 17 (+5) **Лов** 12 (+3) **Мдр** 11 (+2)
Тел 16 (+5) **Инт** 10 (+2) **Хар** 12 (+3)

Снаряжение Кожаный доспех, секира, 2 ручных топора
Описание Это сильный человек с пеной у рта возносит бесконечные молитвы Оркусу.

Тёмный подлец (U) Маленький теневого гуманоид		Налётчик 4 уровня Опыт 175	
Инициатива +8 Чувства Внимательность +4; тёмное зрение Хиты 54; Ранен 27 (см. также <i>умирающая тьма</i>) КД 18 (см. также <i>шаг во тьму</i>); Стойкость 15, Реакция 17, Воля 15 Скорость 6			
⊕ Кинжал (стандартное; неограниченно) ♦ Оружие +6 против КД; 1d4+4 урона.			
↘ Кинжал (стандартное; неограниченно) ♦ Оружие Дальнобойный 5/10; +6 против КД; 1d4+4 урона.			
↩ Умирающая тьма (немедленный ответ, когда хиты тёмного ползуна снижаются до 0) Ближняя вспышка 1; воздействует только на врагов; когда тёмный подлец погибает, он разлетается брызгами темноты, ослепляя существ в области вспышки (спасение оканчивается).			
Боевое превосходство Тёмный подлец наносит +1 дб урона рукопашными и дальнобойными атаками по цели, над которой обладает боевым превосходством.			
Шаг во тьму (движение; неограниченно) Передвигаясь на расстояние до 4 клеток, тёмный подлец получает бонус +4 к КД против провоцированных атак, а также боевое превосходство против всех целей, в соседней клетке с которыми он заканчивает движение.			
Мировоззрение Без мировоззрения		Языки Общий	
Навыки Воровство +11, Скрытность +11			
Сил 11 (+2)	Лов 18 (+6)	Мдр 14 (+4)	
Тел 14 (+4)	Инт 13 (+3)	Хар 13 (+3)	
Снаряжение черное одеяние, 5 кинжалов Описание Этот гуманоид размером с полурослика окутан мраком. У него безволосое лицо и абсолютно белые глаза, которые пристально осматривают местность.			

ТАКТИКА

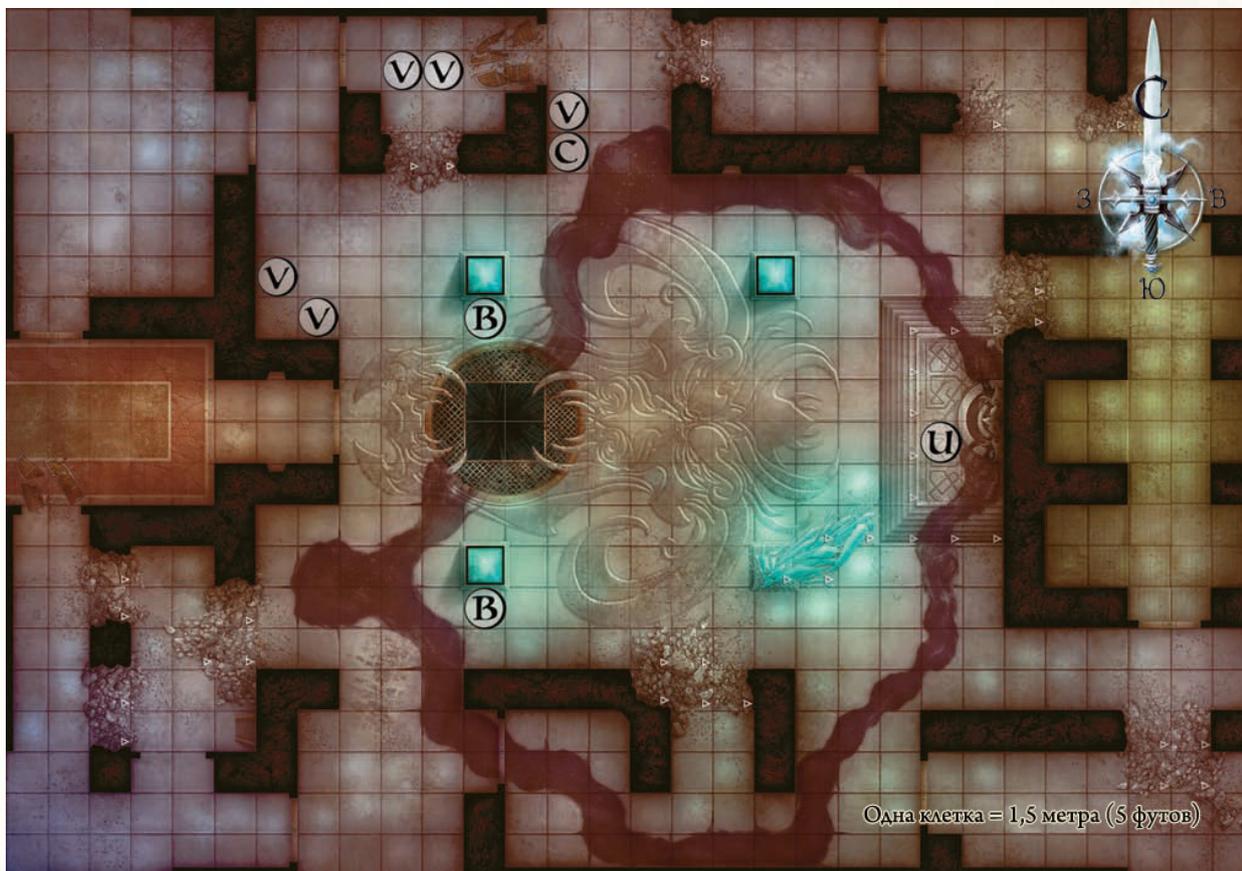
Берсерки совершают бросок на ИП, как только те входят в область, тем самым пытаясь их задержать. Тем временем, тёмный подлец с вампирским отродьем пытаются окружить врагов. Младший жрец и миньоны вампиров сражаются вместе с берсерками. Младший жрец использует *вдохновить тенью*, чтобы поддержать своих последователей и дать Каларэлю время на выполнение ритуала, открывающего разлом в Царство Теней.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Освещение: Яркий свет от трех зеленовато-синих колонн.

Яма: Глубина этой ямы — 50 футов, кровь из нее льется в центральный колодец Теневого Разлома. В яму уходят четыре цепи, прикрепленные к полу, по которым ИП могут спуститься. Так как цепи скользкие от крови, персонаж может преодолеть все 50 футов за одно движение, сделав успешную проверку Атлетики со Сл 15. Если проверка неудачна, он погружается в кровавый пруд, получает 3d10 урона и лежит ничком. ИП достигают земли в Области 19, в небольшом кровавом пруду.

Глиняный разведчик: Если глиняный разведчик сбежал из Области 17, ИП могут попасть в эту область, преследуя его, так как он пытается добраться до Каларэля.



ОБЛАСТЬ 19: ТЕНЕВОЙ РАЗЛОМ

Уровень сцены 6 (1350 опыта)

ОБСТАНОВКА

Обратите внимание на то, что эта сцена представлена на трех страницах. Финальное сражение в противостоянии Каларэля и искателей приключений. В течение многих дней жрец находился в этой зале, выполняя долгий и сложный ритуал, который должен сломать печать и вновь открыть Теневой Разлом в храм Оркуса. Так случилось, что ИП прибыли как раз вовремя, чтобы остановить его. Однако частично ритуал завершен. Нечто странное стоит по ту сторону Разлома и жаждет проглотить любого смертного, достаточно глупого, чтобы приблизиться к нему. Используйте для этой сцены большую карту, прилагающуюся к книге.

В этой сцене участвуют следующие существа:

Каларэль (К)

2 скелета воина (S)

1 запирающее смерть мертвие (W)

Как только искатели приключений доберутся до этой залы, прочтите:

Вы попадаете в кошмар. Сверху льются кровавые потоки и образуют пруд крови в центре залы

Зияющий черный портал возвышается у северной стены. Что-то странное проридается сквозь черноту портала, как будто это тонкая плёнка, удерживающая жуткое чудовище. На полу перед порталом начертаны какие-то сияющие руны.

Напротив портала стоит огромная статуя Оркуса. Волшебной палочкой с черепом на конце она указывает во тьму.

Несколько шагов на восток приведут к возвышению с маленькой ямой, расположенной между двух небольших статуй Оркуса.

В противоположной стороне, на западе, между массивных колонн, возвышается костяной алтарь. Возле алтаря стоит человек в тяжелом доспехе, в руке у него скипетр с навершием в виде черепа. Перед ним лежит раскрытая книга, его глаза закрыты. Он поет монотонную молитву.



Каларэль, наследник Оркуса (К) Элитный контроллер 8 уровня
Средний природный гуманоид (человек) Опыт 700

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +9

Хиты 186; **Ранен** 93

КД 22 (см. также *теневая форма*); **Стойкость** 21, **Реакция** 19, **Воля** 24

Спасброски +2

Скорость 5

Единицы действий 2

⊕ **Жезл краха** (стандартное; неограниченно) ♦ **Оружие**

+14 против КД; 2d6+5 урона плюс 5 единиц продолжительного некротического урона (спасение оканчивает).

☾ **Луч разложения** (стандартное; неограниченно) ♦ **Некротический**

Дальнебойная 10; +12 против Стойкости; 1d6+5 некротического урона, цель ослаблена (спасение оканчивает).

⊕ **Прикосновение краха** (малое; неограниченно) ♦ **Некротический**

Каларэль должен обладать боевым превосходством над целью; +12 против Стойкости; до окончания следующего хода Каларэля цель получает лишь половину значения исцеления.

☾ **Могильный зов** (малое; перезарядка ☐ ☐ ☐) ♦ **Некротический**

Дальнебойная 5 (действует только на тех существ, которые получают продолжительный некротический урон); +12 против Стойкости; до окончания следующего хода Каларэля цель обездвижена.

⬅ **Неживое в живое** (стандартное; на сцену) ♦ **Исцеление**

Ближняя вспышка 5; союзники-нежить восстанавливают 5 хитов и могут шагнуть на 3 клетки (немедленное действие).

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Драконий, Общий

Навыки Религия +12

Сил 21 (+5/+9)

Лов 12 (+1/+5)

Мдр 21 (+5/+9)

Тел 21 (+5/+9)

Инт 10 (+0/+4)

Хар 12 (+1/+5)

Описание Одетый в чешуйчатый доспех Каларэль выглядит внушительно. Несмотря на бледную кожу и изможденное лицо, его движения сильны и энергичны. Его глаза затянuty пеленой фанатизма.

Тварь в портале

Опасность 4 уровня

Инициатива +3

Хиты —; **Ранен** —

КД 16; **Стойкость** —, **Реакция** 15, **Воля** —

Иммунитет урон

Скорость —

⊕ **Коготь** (стандартное; неограниченно)

Досыгаемость 3; +8 против КД; 1d10+3 урона (см. также *подпитка преданного*)

⊕ **Когти смерти** (стандартное; неограниченно)

Досыгаемость 3; +8 против КД; 1d10+3 урона, Тварь сдвигает цель на 1 клетку (см. также *подпитка преданного*)

Угрожающая досыгаемость

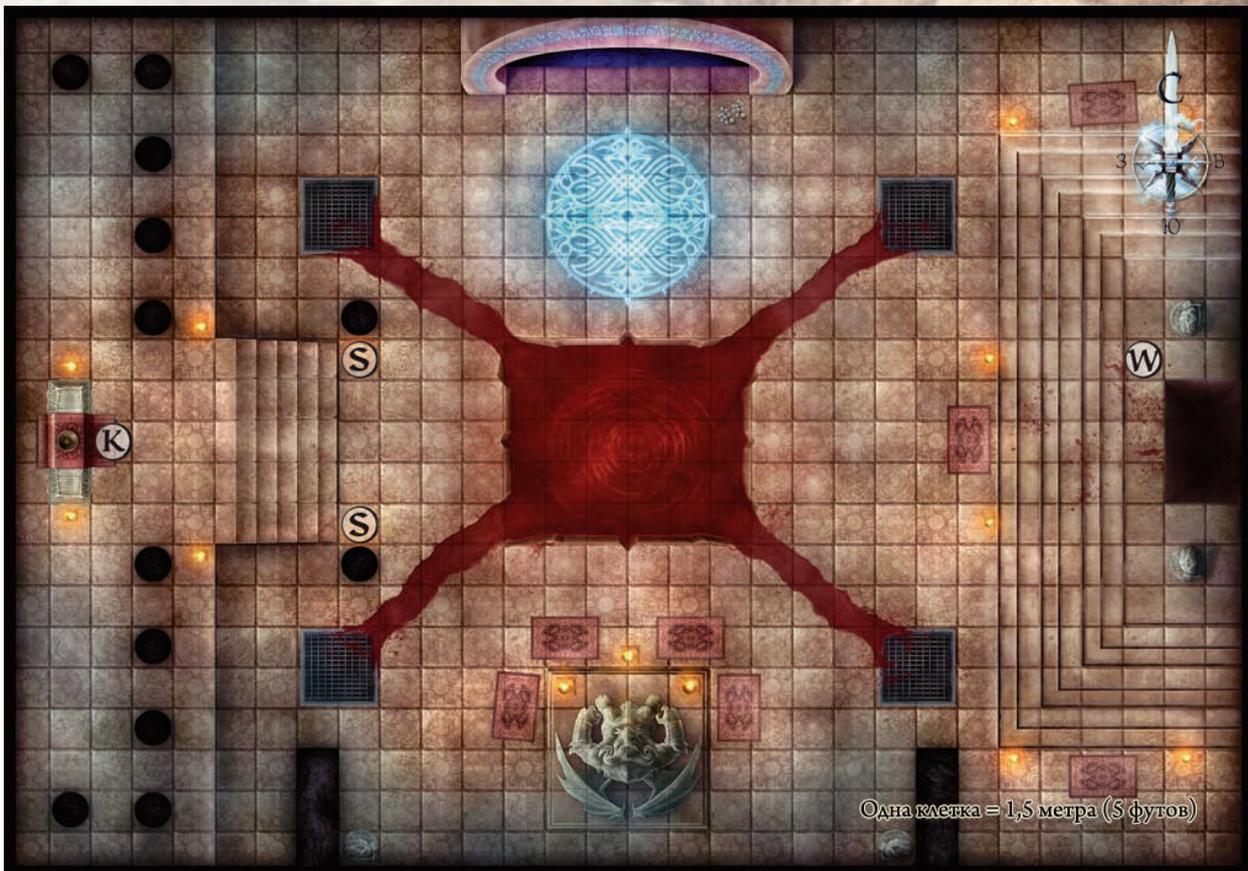
Это существо способно наносить провоцируемые атаки всем противникам в пределах досыгаемости.

Подпитка преданного

Всякий раз, когда Тварь попадает по существу, Каларэль восстанавливает 5 хитов.

Гнев Оркуса (немедленный ответ; когда хиты Каларэля снижаются до 0 или ниже и он находится в пределах досыгаемости Твари)

Каларэль схвачен и сдвинут на 3 клетки внутрь портала (см. «Особенности области» и «Игра Каларэлем» на стр.80)



Запирающее смерть умертвие (W) Контроллер 4 уровня
Средний природный гуманоид (нежить) Опыт 175

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +1; тёмное зрение
Хиты 54; **Ранен** 27
КД 18; **Стойкость** 15, **Реакция** 16, **Воля** 17
Иммунитет болезни, яд; **Спротивляемость** 10 некротический;
Уязвимость 5 излучение
Скорость 6

☠ **Коготь** (стандартное; неограниченно) ♦ **Некротический**
+9 против КД; 1d6 некротического урона, цель теряет 1 исцеление.

☠ **Могильный снаряд** (стандартное; неограниченно) ♦ **Некротический**
Дальнобойный 20; +6 против Реакции; 1d6+4 некротического урона, цель обездвижена (спасение оканчивает).

☠ **Ужасающий облик** (стандартное; перезарядка ☐☐☐☐) ♦ **Страх**
Ближняя волна 5; +7 против Воли; 1d6 урона, цель отталкивается на 3 клетки.

☠ **Оживление** (малое; на сцену) ♦ **Некротический**
Дальнобойный 10; действует на 1 уничтоженную нежить, уровень которой не выше уровня запирающего смерть умертвия + 2; цель поднимается (свободное действие) с количеством хитов, равным половине ее хитов в состоянии ранения (округляя в меньшую сторону).

Мировоззрение Злое		Языки Общий
Навыки Магия +10, Религия +10		
Сил 10 (+2)	Лов 14 (+4)	Мдр 9 (+1)
Тел 14 (+4)	Инт 16 (+5)	Хар 18 (+6)

Описание Это сухопарое существо с мертвенно-бледной, похожей на пергамент, кожей, которая обтягивает кости. На пальцах рук и ног черные когти, нос провалился, а губы искажены в смертельной гримасе.

2 скелета воина (S) Солдат 3 уровня
Средний природный оживленный (нежить) Опыт 150 за каждого

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +3; тёмное зрение
Хиты 45; **Ранен** 22
КД 18; **Стойкость** 15, **Реакция** 16, **Воля** 15
Иммунитет болезни, яд; **Спротивляемость** 10 некротический;
Уязвимость 5 излучение
Скорость 5

☠ **Длинный меч** (стандартное; неограниченно) • **Оружие**
+10 против КД; 1d8+2 урона, цель отмечена до окончания следующего хода скелета воина, см. также *скорость мертвеца*

Скорость мертвеца
Совершая спровоцированную атаку, скелет воин получает бонус +2 к броску атаки и наносит +1d6 урона.

Мировоззрение Без мировоззрения		Языки —
Сил 15 (+3)	Лов 17 (+4)	Мдр 14 (+3)
Тел 13 (+2)	Инт 3 (-3)	Хар 3 (-3)

Описание Сухожилия и мышцы крепко связывают кости этого существа. Их тела грохочут и скрипят, но шаг скелетов уверен и быстр.

ТАКТИКА

Если глиняный разведчик (см. Область 17) прибыл сюда перед ИП, то Каларэль готов к встрече с ними и атакует, как только они спускаются по цепям. Если нет, то ИП заставляют Каларэля прервать ритуал.

Взбешенный заминкой, Каларэль совершает дальнебойные атаки до того как ИП подойдут слишком близко, после чего он активирует свой амулет и телепортируется в магический круг зла.

Каларэль движется в дальнюю часть круга, где он получит преимущества и вынудит ИП сражаться с ним в пределах досягаемости Твари из Портала.

Скелеты воины пытаются защитить Каларэля, навязывая персонажам рукопашный бой. Если Каларэль перемещается по магическому кругу, они перемещаются вместе с ним.

Запирающее смерть умертвие остается на своем возвышении, используя бонус дальности от статуй для обстрела персонажей.

Тварь в Портале атакует любого персонажа, подошедшего достаточно близко к ней. Она использует *когти смерти*, чтобы сдвинуть врага, мешая ему нападать на Каларэля. Если персонаж падет в 0 хитов или меньше в зоне досягаемости Твари, та попытается утащить тело в разлом. Тварь продолжает атаковать павшего ИП, используя *когти смерти* и каждым попаданием сдвигая павшего ИП на 1 клетку ближе к разлому (что произойдет, если существо пересечет границу, см. в Особенности области).

ИГРА КАЛАРЭЛЕМ

Эта сцена дает возможность представить Каларэля во всей красе. До этого боя у ИП не было возможности встретиться с ним, поэтому постарайтесь отыграть его как можно лучше. Он высокомерен, очень зол и абсолютно уверен в своей победе. Он то насмехается над ИП, то начинает рассказывать о том, как они будут служить ему, когда он поднимет их трупы. Насколько это возможно, сделайте так, чтобы Каларэль вызывал ненависть. Если ИП убьют Каларэля возле разлома, они увидят, что случается с теми, кто подводит Оркуса. Тварь в Портале использует *гнев Оркуса*, чтобы затопить Каларэля в разлом. Дальнейшая его судьба неизвестна. Такой вариант развития событий позволит вам использовать Каларэля в качестве нового злодея, возможно, принявшего облик нежити.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Освещение: Яркий свет.

Кровь: Кровь делает пол скользким. Персонаж, совершающий бросок или бегущий по крови, должен сделать проверку Акробатики со Сл 15 или упасть в первой клетке крови.

Магический круг зла: Эти нечестивые руны придают силы последователям Оркуса. Каларэль и любая нежить в пределах круга получает бонус +2 ко всем защитам и в начале своего хода восстанавливает 5 хитов.

Меньшие статуи Оркуса: Две статуи Оркуса, находящиеся в восточном углу комнаты, наделяют нежить магической силой. Любая нежить в пределах 5 клеток от них добавляет к дальности своих зональных и дальнебойных атак 5 единиц. Этот бонус не включен в блоки статистики.

Яма: Эта темная впадина глубиной 18 метров (60 футов) заканчивается мелководьем (урон 6d10).

Разлом: Теневой Разлом — это черный портал, ведущий в храм чудовищного зла в Царстве Теней. Портал немедленно убивает любое живое существо, прошедшее сквозь него. Клетки, находящиеся прямо под аркой (там где начинается тьма), безопасны, но любая другая клетка вглубь означает немедленную смерть. Кроме того, по ту сторону скрывается Тварь в Портале, которая нападает на любое существо, достаточно близко подошедшее к порталу. Оно может дотянуться до персонажа из любой точки портала.

Сокровище: Принадлежащий Каларэлю жезл краха — это просто предмет, направляющий его темную силу, он не является сокровищем. В руках любого другого существа — это обычная палка. У Каларэля есть всего один ценный предмет:

+2 *магический кинжал*: Этот кинжал (1800 зм) дает бонус улучшения +2 к броскам атаки и урона. При критическом попадании он также наносит +1d6⁴ урона.

Кроме того, за алтарем у Каларэля есть тайник, который сможет найти любой, кто станет осматривать алтарь. В тайнике находится 981 зм.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Если персонажи победили Каларэля и предотвратили открытие Теневого Разлома, они совершили великое доброе дело. Отряд, использовавший зацепку «Дурные знамения», получает 2000 опыта.

Сельские жители, знающие о том, что делают персонажи в крепости, с нетерпением ждут вестей об их достижениях. Когда персонажи возвращаются в Зимнюю Гавань, сельские жители очень рады узнать об их успехе. Лорд Пэдрэйг даже устраивает в их честь праздничный банкет.

Теперь ИП могут обратить свои взоры и на другие приключения. Они могут использовать сокровища, добытые в Крепости Царства Теней, чтобы пополнить запасы провизии и обзавестись снаряжением. После этого наступает время для поиска нового приключения. Отправляясь покорять пустоши, они могут использовать Зимнюю Гавань в качестве базы для своих операций. На своем пути они продолжают получать сокровища и славу. В конце концов, их путешествия могут привести их даже в Лабиринт Громого Шпиля и приключение Н2.

А теперь возьмите *Книгу Игрока* и повысьте уровень до 4-го или создайте своих собственных персонажей!

СТАТУЭТКИ ДРАКОНОВ БАХАМУТА

Возможно, персонажи забрали статуэтки с алтаря Бахамута в Области 8. Если персонажи говорили с Киганом и согласились очистить Крепость Царства Теней от зла, то в последнем бою эти статуэтки дают им бонус. Персонаж, несущий статуэтку дракона получает бонус +2 ко всем спасброскам против состояний, причиняемых талантами Каларэля.