

Спасение из Ривенрора.

«Спасение из Ривенрора» - это приключение из серии Scales of War для персонажей 1-го уровня.

Мир никогда не будет безопасным местом. Оплоты цивилизации находятся в этом тёмном, ужасном мире. Эти острова порядка находятся в землях, наполненных тёмными культами, ужасными монстрами, существами из мрачных уголков воображения. Что-то начало происходить на окраинах цивилизованной Долины Элсир. Прежде Долина уже была местом нападения армии Красной Руки, но уже прошло несколько лет с того момента, как храбрые приключенцы уничтожили эту армию.

Но мир Долины Элсир и особенно города Бриндоля был нарушен. Смутная тень прошлого, которую чувствовали местные жители, обернулась прямым нападением на город. Бриндоля снова ищет героев, способных помочь жителям города.

Персонажи должны спуститься в глубины древних катакомб в поисках пленников, захваченных при ночном набеге на город. Хобгоблины, которые остались после вторжения орды, нашли убежище в подземелье под руинами горной крепости. Персонажи должны уничтожить их, чтобы спасти горожан и вернуть сокровища, украденные из города.



Предыстория.

Синрут - хобгоблин с большим стремлением, чем жизнь, проведённая на охоте на краю цивилизации. Он слушал рассказы своего отца и дяди о Красной Руке Гибели, могучей армии, которая прошла по земле как коса. Когда он повзрослел и стал лидером банды хобгоблинов, он нашёл тайник с одеждой и оружием, оставленным этой армией. Синрут почувствовал зов судьбы. Он объявил себя новым вождём Руки Синрута, украшая каждую поверхность грубо нарисованной эмблемой красной руки, направленной вниз. Он объявил набор огромной армии, чувствуя, что это его неотъемлемое право.

Но собрать армию оказалось не так легко, как думал Синрут. Несколько лет Синрут со своей бандой занимался разбоями, но скоро у него начали появляться союзники. Временная сделка со зловещими гномами превратилась в длительную дружбу. Исследование гор привело к обнаружению катакомб, находящихся под разрушенным замком Ривенрор. Синрут заключил сделку с нежитью, которая позволила ему войти в катакомбы в обмен на оплату похищенными людьми.

Синрут и возрождённая Красная Рука получили базу и растущую репутацию, но им было далеко до сильной армии. Эмиссар другого остатка Красной Руки предложил объединить силы под знамёнами Синрута и удвоить 50 солдат Синрута. Всё, что делал Синрут, было необходимо для атаки Бриндоля, похищения реликтов, оставшихся от первого вторжения Красной Руки, и захвата пленников для оплаты нежити.

Недавно Красная Рука атаковала Бриндоля. Синрут лично возглавлял штурм города. Красная Рука разграбила Зал великой доблести Бриндоля, украв многие экспонаты, выставленные там. Синрут захватил семь пленников, но его отряд потерял половину воинов. В данный момент Синрут ожидает в катакомбах Ривенрора прибытие эмиссара с подкреплением. Тогда наступит его час.

Тем временем в Бриндоле были похоронены мёртвые, а город восстановлен после нападения. Но семь жителей города пропали. Муниципалитет обещает награду тому, кто сможет спасти пленников и вернуть украденные сокровища.



Резюме приключения.

Персонажи должны спасти семь похищенных граждан Бриндоля. Возвышение Синрута связано с его провозглашением гоблиноидам и другим мерзким тварям, что он свергнет местные оплоты цивилизации. Он подпитывает у них сильную ненависть к Бриндолю, как к месту поражения Красной Руки.

Недавняя атака застала жителей врасплох. Персонажи являются непосредственными свидетелями нападения на город и видят, что похищения людей - это не выделяющийся инцидент. Чтобы сеять больше страха и неуверенности, часть Руки Синрута продолжает набеги на город. После отбития пары таких атак к персонажам обращается Трояс, член управляющего совета города Бриндоля, с поручением найти похищенных граждан.

Персонажи путешествуют в логово Синрута, огромный подземный комплекс Ривенрор. Там они сталкиваются с Рукой Синрута, освобождают похищенных граждан Бриндоля и встречаются непосредственно с Синрутом. Также они открывают немного информации о появлении Синрута в Долине Элсир.

Пленники.

Приключение содержит головоломку с поиском семи пропавших граждан. Хобгоблины разместили своих пленников в разных местах катакомб, поэтому каждый пленник знает немного об устройстве катакомб. Когда персонажи освобождают первого пленника, он сообщает им, где могут находиться пара других пленников. Пленники не могут эффективно сражаться, но они имеют полезные знания и умения.

Спасение пленников - это главный квест. Но персонажи могут спасти несколько пленников, затем вернуться в город, чтобы отдохнуть, а после этого продолжить выполнение квеста.

Каждый из пленников знает кое-что о местоположении других пленников. Все пленники боятся за свою жизнь. Некоторых из них пытаются. Когда пленников перемещали по катакомбам, на них были надеты мешки. Любые карты, которые нарисуют пленники, будут не точными и не пропорциональными. Только дварф Адронсиус может точно рассказать о подземелье.

Никто из пленников не может эффективно сражаться. Они могут переносить захваченное оружие, но будут атаковать только в критической

ситуации, предпочитая оставаться позади персонажей. Считайте, что их инициатива равна 0. Если вам нужна боевая статистика для них, то у них 15 ОЗ, все защиты равны 12, скорость 6, простая рукопашная атака +0, безоружный урон 1к4, урон оружием 1к8.

Джалисса. Джалисса – это жрица Йоуна, удерживающаяся в комнате 16. Она истерично цепляется к любому ИПТ, который первым войдёт в её комнату. Она делает всё, что скажет этот персонаж, и ищет его одобрения, если другой персонаж попытается ею командовать.

Джалисса не является заклинателем, но знает волшебное искусство (Основы магии +10) и некоторые ритуалы: Понятный язык, Тишина и Глаз тревоги. У неё нет алхимических реагентов или резидюума, но у персонажей могут быть реагенты, а резидюум можно найти в комнате 7.

Джалисса знает, что восьмилетнего мальчика Тюрана поместили где-то поблизости. Она слышала его крики пару часов назад. Вчера их вместе привели в комнату 16, и Тюран украл для них немного еды.

Сертаниан. Сертаниан – смотритель Зала великой доблести, удерживается в комнате 6. Сертаниан пробует выдержать захват с достоинством, а после спасения на вопросы о его захвате отвечает: «Это всего лишь пара трудных дней, ничего больше. Давайте выбираться отсюда». Но у Сертаниана есть прошлое, он был солдатом во время вторжения Красной Руки. Он чрезвычайно сильно ненавидит хобгоблинов и при первой возможности кидает ругательства в их сторону, когда персонажи будут сражаться с ними. Сертаниан насмехается над хобгоблинами и рекомендует каждого врага, находящегося без сознания, «нацепить на меч».

Сертаниан единственный пленник, способный узнать сокровища, похищенные из Зала великой доблести. Также он знает, что повариха Миртала находится вниз по лестнице в комнате поблизости от винтовой лестницы. Он думает, что Картеникс мёртв. Картеникс говорил ему, что попытается сбежать от охранявших его мизгирей. Но позже Картеникса куда-то переместили, поэтому Сертаниан не знает, где тот находится.

Тюран. Восьмилетний сын Картеникса удерживается в комнате 17. Тюран храбрый мальчик. Он гораздо легче переносит это испытание, чем многие взрослые. Он даже украл еды для него и Джалиссы. С тех пор, как они попали в Ривенрор, он постоянно находился вблизи Джалиссы. Вчера его перевели из комнаты 16 в 17, но его вели окружным путём, но он этого не знает. Тюран знает, что

«старая ведьма» Зеррикса находится в «магическом кольце сразу за большой комнатой, заполненной грибами». Хобгоблины водили его туда и запугивали.

Не смотря на его размер, у него развиты умения Атлетика +7 и Воровство +9. Хотя он не может сражаться, он храбро справляется с лазанием и другими поручениями. Тюран не верит в то, что его отец погиб. Он объясняет это тем, что «отец сказал ему, что он выяснит способ убежать, а затем спасёт его».

Миртала. Повариха Миртала удерживается в комнате 10. Мирталу покусали ужасные крысы, теперь у неё лихорадка. Она оцепенела от страха, и требуется осторожное убеждение, чтобы убедить её говорить.

Миртала знает, что Адронсиус удерживается вверх по лестнице в «фамильном склепе ... фамилия начинается на Дж, но я не помню точно». Она кратко была с Сертанианом, поэтому знает, что его держат «вверх по винтовой лестнице, затем вокруг связки углов, потом вниз два пролёта лестницы» от комнаты 10. Она также думает, что слышала голос Картеникса в том же районе.

Зеррикса. Старуха Зеррикса удерживается в комнате 12. Эта обычная старая женщина смогла доставить её похитителям немного несчастья. Она играла на слухах в Бриндоле, что у неё есть «тёмные дарования», рассчитывая запугать хобгоблинов.

Её план частично сработал. Хобгоблины поместили её в магическую ловушку в комнате 12, считая, что она не сможет превратить их в жаб, пока находится там. Теперь она находится там.

Адронсиус. Алхимик Адронсиус удерживается в комнате 14. По каким-то причинам хобгоблины очень сильно любят избивать дварфов. Адронсиус перенёс их физические пытки. Над другими пленниками издевались совсем немного, а Адронсиуса избивали каждый день. Когда персонажи спасут его, у него будет всего 5 ОЗ.

Адронсиус – опытный алхимик, но у него нет с собой инструментов, поэтому он не сможет ничего приготовить, пока не вернётся в Бриндоль. Он уверен, что Миртала жива, но он не знает, где её держат. Когда его тащили на верхний этаж для очередного допроса, он видел Джалиссу.

Так как он дварф, он хорошо запомнил маршрут. Это было «вниз по лестнице, прямо по входной палате, затем налево в комнату, где пахло гоблином, снова налево в комнату, где был потрескивающий звук, затем через комнату, пахнущую мертвецом, вверх по лестнице с липким

полом, направо и вверх по другой лестнице, затем через пыльную комнату и налево через дверь».

Картеникс. Картеникс – капитан стражи, теперь он мёртв, его труп находится в комнате 7. Он пытался пересилить мизгирей, но не смог. Теперь его трупом хотят запугать оставшихся пленников, а затем съесть. Персонажи могут отнести его труп обратно в Бриндоль для приличных похорон, если захотят.

Сокровища.

Жители Бриндоля хотят снова увидеть своих сограждан живыми, но также они хотят вернуть сокровища, украденные из Зала великой доблести. Большинство их «сокровищ» не имеет никакой ценности. Это музейные экспонаты, оставшиеся от вторжения Красной Руки. Персонажи могут дополнительно получить 100 очков опыта и 200 зм, если вернут украденные вещи:

- ◆ декоративный позолоченный, украшенный драконом, шлем (комната 21);
- ◆ церемониальный платиновый длинный меч, слишком тяжёлый и тупой, чтобы использоваться как оружие (комната 23);
- ◆ набор из трёх щитов с эмблемой Красной Руки, каждый с обугленной дырой около центра (комната 23);
- ◆ набор железных рукавиц с филигранной работой (комната 21);
- ◆ геральдическое боевое знамя с изображением двух рук, сжатых в кулак (комната 23).

КВЕСТЫ.

Главный квест – пленников.

Спасение пленников из Ривенрора – это главный квест. Персонажи не получают опыт, пока все живые пленники не будут доставлены в Бриндоль.

Награда: 500 ОО (200 зм, если пленники спасены).

Второстепенный квест – сокровища.

Считается, что персонажи выполнили этот квест, если вернули украденные сокровища в Бриндоль.

Награда: 100 ОО (200 зм за возвращённые сокровища).

БРИНДОЛЬ.

Население. 6 700 жителей. Ещё 1 000 жителей живёт в радиусе 8 км от города. Жители города в своём большинстве люди, полуэльфы и дварфы. Население города выросло за счёт появления

нескольких сотен кланов полуросликов, известных в городе как «речные люди».

Правительство. В городе есть муниципалитет, 2/3 которого составляют потомственные землевладельцы, а остальную треть – мастера самых важных гильдий. Лорд Уорден Харрик Ооренна – это общественное лицо муниципалитета и командир городского ополчения.

Оборона. Силы обороны города составляют 200 постоянно вооружённых солдат, 50 из которых находятся на службе в любое время. В опасное время лорд Уорден может призвать дополнительно 200 вооружённых ополченцев, но они плохо подготовлены.

Гостиницы. Чатрен и сыновья, Красная дверь, общежитие Авандриана, Шёлк и ложка, Гостиница Пантати.

Таверны. Карточный дом Ильи, Тёмно-красная шхуна, Клефти, Клуб джентльменов Бриндоля, Синий попугай, Олений рог и чертополох.

Главные гильдии. Старатели, Кузнецы и плавильщики, Ткачи, Речные баржи (контролируют полурослики).

Товары. Алхимия Адронсиуса (закрыто), Оружие и кузница Гавриэля, Снаряжение охотника, Торговый дом Альпенглоу.

Храмы. Храм Эратиса, Колледж Йоуна, Святыня солнца (Телор), Лунный храм (Сеянин), Святыня Бахамута (никакого духовенства), Святыня открытой двери (Авандра).

Подготовка к приключению.

Со «Спасения из Ривенрора» начинаются приключения персонажей в серии Scales of War. Это приключение проведёт персонажей из Долины Элсир в смертельное подземелье, где они столкнутся с Рукой Синрута, состоящей из гоблинов, хобгоблинов и других монстров, стремящихся завоевать долину.

Лучший способ потратить время на подготовку приключения – это изучить сражения и определить предметы, встречающиеся в комнатах с монстрами. Вы можете предвидеть, как монстры, населяющие Ривенрор, будут взаимодействовать с каждым игроком.

Что необходимо для игры.

В этом приключении встречаются сражения, когда персонажи исследуют местность. Для этого необходимо иметь тактические карты. Если вы первый раз играете в D&D 4, то это приключение –

лучший способ изучить правила. Прочитайте хотя бы пару описаний сражений, чтобы усвоить материал и понять стиль изложения.

Тактические сражения.

Каждое сражение включает в себя несколько общих элементов.

Уровень сражения.

Каждое сражение рассчитано для группы ИТ из пяти персонажей. Сражение того же уровня, что и уровень партии, считается средним по сложности. Если уровень сражения на 1-2 уровня ниже, чем уровень партии, то сражение - лёгкое, если на 2 уровня больше, то сражение тяжёлое.

При завершении сражения группа получает ОО, указанные после уровня сражения. Эти ОО должны быть поровну разделены между членами группы.

Установка.

В этом разделе описания сражения указываются базовые параметры сражения. Здесь описывается предыстория сражения. Затем указываются символы монстров для тактической карты. На карте указывается положение монстров в начале сражения. В этом разделе описывается, что делают и как реагируют монстры на появление ИТ.

Читаемый текст.

В этом разделе указывается информация, которую можно прочитать игрокам, о том, что они видят и слышат. Эта информация дана для общего представления игровой ситуации.

Статистика монстров.

В этом разделе указываются блоки статистики для каждого монстра, участвующего в сражении. Если представлено несколько монстров одного типа, то кол-во монстров указано в блоке.

Тактика.

Этот раздел описывает действия монстров, которые они предпринимают, чтобы победить в сражении.

Карта.

Для каждого сражения есть карта с обозначением исходных мест монстров. Также карта отражает местоположение особенностей области.

Особенности области.

Если в области есть интересные места, с которыми персонажи могут взаимодействовать, то их описание даётся в этом разделе.

Подготовка сокровищ.

«Спасение из Ривенрора» использует технику «пакетов» для распределения сокровищ. Вам необходимо 14 пакетов сокровищ в дополнение к наградам от жителей Бриндоля.

ПАКЕТЫ СОКРОВИЩ.

Пакет	Пакет сокровищ	Комната
А		5
Б		5
В		7
Г		9
Д		9
Е		9
Ё		15
Ж		15
З		17
И		21
К		21
Л		24
М		24
Н		24

Пакет 1: магический предмет 5-го уровня.

Пакет 2: магический предмет 5-го уровня.

Пакет 3: магический предмет 4-го уровня.

Пакет 4: магический предмет 3-го уровня.

Пакет 5: магический предмет 3-го уровня.

Пакет 6: магический предмет 2-го уровня.

Пакет 7: 2 микстуры лечения, 100 зм.

Пакет 8: драгоценный камень (100 зм), 80 зм.

Пакет 9: 260 зм.

Пакет 10: микстура лечения, 70 зм.

Пакет 11: 170 зм.

Пакет 12: 100 зм, 200 см.

Пакет 13: микстура лечения, 10 зм.

Пакет 14: 30 зм, 100 см.

Большие и маленькие группы.

Если число персонажей в группе меньше или больше пяти, то скорректируйте кол-во монстров и сокровищ в соответствии с описанием, которое дано в Руководстве Мастера подземелий.

Начало приключения.

Обычное начала приключения подразумевает, что персонажи могут провести какое-то время для исследования города. Изучите события в Бриндоле до и после атаки хобгоблинов. Вы можете сделать следующее:

- ◆ Дайте игрокам достаточно времени побеседовать между собой и с другими хозяевами баров до атаки хобгоблинов.
- ◆ Дайте ИП соперников по спасению пленников. Местные жители, считающие себя храбрецами, хотят спасти пленников. Местные жители могут создать дополнительные проблемы, помочь ИП или вовсе создавать проблемы для персонажей.

Сражение в баре.

Уровень сражение 1 (580 ОО, монстры не фокусируют своё внимание на ИП).

Установка.

Это простое сражение, которое представляет игроков друг другу и позволяет попрактиковаться игрой новыми персонажами. Оно также показывает, как удивлён Бриндоль атакой хобгоблинов.

10 хобгоблинов-пехотинцев (Н).

2 гоблина (G).

8 людей-простолюдинов (R).

Разместите 3-ёх простолюдинов за карточным столом в конце бара, а одного - за барную стойку, остальных разместите по бару. Пусть ИП решают, где они будут сидеть. Сражение начинается вне бара, каждый раунд по несколько монстров входят с главного входа.

После того как игроки определяют, что делают их персонажи в баре, прочитайте им следующий параграф:

Спокойные вечерние разговоры в таверне «Олений рог и чертополох» были прерваны треском ломающейся двери, слетевшей с петель от сильного удара. Четыре вооружённых мечами хобгоблина вбежали в бар, атакуя ближайших посетителей бара с криками: «За Синрута! За Руку!».

Тактика.

Сражение начинается, когда 4 хобгоблина врываются через дверь. Они атакуют посетителей бара (возможно, убивают кого-то из них). Затем сделайте бросок инициативы.

Каждый раунд появляется ещё больше гоблинов. Вводите следующих существ в бар во время инициативы хобгоблинов каждый раунд.

Раунд 2. Входят 3 хобгоблина и 1 гоблин. Гоблин бросает горящий факел в бутылки с алкоголем за барной стойкой.

Раунд 3. Входят 2 хобгоблина.

Раунд 4. Входят 1 хобгоблин и 1 гоблин. Гоблин бросает горящий факел в карточный стол.

В начале гоблины атакуют ближайших посетителей. В каждый момент времени не более двух хобгоблинов атакуют каждого ИП, отвлекаясь на обычных посетителей. После третьего раунда гоблины понимают, что ИП - это единственные сражающиеся персонажи, поэтому они сосредотачиваются на них, игнорируя посетителей.

Гоблины получили приказ сосредоточиться на причинении урона зданию, поэтому они бросают свои горящие факелы вместо ввязывания в рукопашный бой.

ИП - это единственные посетители бара, которые могут эффективно противостоять гоблинам. Остальные убегают, замирают в страхе или плохо сражаются, только, чтобы умереть от меча хобгоблина.

Хобгоблины настолько окрылены лёгкой победой, что они не бегут, даже если проигрывают. Но гоблины могут убежать, если посчитают, что они могут погибнуть. Не позволяйте им убежать с неиспользованными факелами.

2 Гоблина	Уровень 1	Диверсант
Маленький, обычный, гуманоид	Опыт 100 каждый	
Иниц. +7	Чувства: Восприятие +1, сумеречное зрение	
ОЗ 25	Ранен 12	
КЗ 16	Стк 12	Реак 14
	Воля 11	
Скорость 6		
рук	Короткий меч (станд., мгнов.)	Оружие
+5 против КЗ;	урон 1к6+2.	
дст	Горящий факел (станд., мгнов.)	Оружие
+6 против Реак;	урон 1к4; в месте попадания начинается пожар;	
	каждый гоблин держит 1 факел, когда входит в бар.	
Боевое преимущество		
Гоблин наносит доп. урон 1к6 противнику, против которого у него есть боевое преимущество.		
Тактика гоблинов	(мгнов. реакция, когда промахивается рукопашной атакой, мгнов.)	
Гоблин перемещается на 1 квадрат.		
Скрытность		
При перемещении гоблин может войти в квадрат союзника его уровня или ниже, Союзник перемещается на место гоблина (своб. действие).		
Мировоззрение - зло	Известные языки - всеобщий, гоблинский	
Умения: Воровство +10, Скрытность +10.		
Сил 14 (+2)	Лов 17 (+3)	Муд 12 (+1)
Тел 13 (+1)	Инт 8 (-1)	Обн 8 (-1)
Снаряжение:	кожаный доспех, кор. меч, 3 горящих факела.	

8 Людей-простолюдинов	Уровень 2	Слуга
Средний, обычный, гуманоид		Опыт 31
Иниц. +0 Чувства: Восприятие +0		
ОЗ 1 Неудачная атака никогда не наносит урон		
КЗ 15 Стк 13 Реак 11 Воля 11		
Скорость 6		
рук Дубина (станд., мгнов.)	Оружие	
+6 против КЗ; урон 4.		
Правило толпы		
Бонус дарования +2 ко всем защита, когда в радиусе 5 квадратов находятся ещё 2 простолюдина.		
Мировоззрение - любое Известные языки - всеобщий		
Сил 14 (+2) Лов 10 (+0) Муд 10 (+0)		
Тел 12 (+1) Инт 9 (-1) Обн 11 (+0)		
Снаряжение: дубина.		

10 Хобгоблинов-пехотинцев	Уровень 3	Слуга
Средний, обычный, гуманоид		Опыт 38 каждый
Иниц. +4 Чувства: Восприятие +1, сумеречное зрение		
ОЗ 1 Неудачная атака никогда не наносит урон		
КЗ 17 Стк 15 Реак 13 Воля 12		
Скорость 6		
рук Длинный меч (станд., мгнов.)	Оружие	
+6 против КЗ; урон 5.		
Упругость хобгоблинов (мгнов. реакция, когда хобгоблин подвергается эффекту, который может прекратить спасбросок; боев.)		
Хобгоблин делает спасбросок против эффекта.		
Фаланга		
Бонус +2 к КЗ, если у хобгоблина есть хотя бы один смежный союзник.		
Мировоззрение - зло Известные языки - всеобщий, гоблинский		
Умения: Атлетика +6, История +2.		
Сил 18 (+4) Лов 14 (+2) Муд 13 (+1)		
Тел 15 (+2) Инт 10 (+0) Обн 9 (-1)		
Снаряжение: кожаный доспех, лёгкий щит, длинный меч.		



Освещение. Яркий свет. Помещение освещается несколькими лампами.

Стол. Все столы достаточно высокие, чтобы маленькие существа смогли двигаться под ними и получать укрытие. Запрыгнуть на стол стоит 1 доп. квадрат движения. Персонаж может использовать стандартное действие, чтобы опрокинуть стол, который будет использоваться как укрытие для стоящего существа или как отличное укрытие для лежащего существа.

Бар. Бармен прячется внизу за барной стойкой, получая укрытие против рукопашных и дистанционных атак. Требуется проверка умения Атлетика (УС 30) для выполнения прыжка на барную стойку с места или выполнив разбег в 2 квадрата (УС 15). Если любой квадрат за барной стойкой загорается, то все квадраты за барной стойкой загораются в конце следующего хода гоблина.

Посетители. Не все посетители бара являются людьми, но легче использовать статистику, данную для простолюдина, ко всем посетителям. Их порядок инициативы равен 0. Если с ними не связано интересных действий, то бросьте 1к6 для каждого из них. Если результат 1 или 2, то это значит, что они замерли или пытаются укрыться. 3 или 4 - они пытаются убежать через ближайшую дверь без провоцирования атак при возможности. 5 или 6 - они хватают импровизированное оружие (атака +4, урон 1к8).

Импровизированное оружие. В баре находится много импровизированного оружия, такого как стулья, бутылки, столовые приборы. Всё импровизированное оружие действует одинаково: это оружие с уроном 1к8 без навыка владения. Посетители могут провести атаку +4 и нанести урон 4. Если ИТП использую импровизированное оружие, то наносят урон 1к8+МодСил.

Карточный стол. На столе находится 30 зм. Три сидящих здесь посетителя не хотят убегать в любом случае.

Окна. Если существо выбрасывают через окно, то оно получает доп. урон 1к6 от стекла.

После сражения.

После того как хобгоблины повержены, выжившие посетители начинают тушить пожар. Раненый городской патруль прибывает, когда посетители тушат последние источники огня. Они пытаются понять, что произошло, опрашивая всех, кто будет с ними говорить (возможно, ИТП). Эта

беседа даёт ИТП немного времени, чтобы отдохнуть перед следующим сражением.

ОБРАЩЕНИЕ С НИТП.

Большинство НИТП погибают в сражении от одного удара. Главная задача этого сражения - это познакомить ИТП между собой и дать игрокам немного практики игры по новым правилам. Поэтому вам не надо выбирать удачные позиции для НИТП.

Вы можете описать насилие, которое проявляют одни НИТП к другим. Например, бросьте 1к20, чтобы решить погибнет бармен или останется жив. Если вы хотите, чтобы один из хобгоблинов попытался утащить официантку на улицу, то сделайте это.

Огр-бомбардир.

Уровень сражение 1 (650 ОО).

Установка.

ИТП сражаются с мародёрами, угрожающими Бриндоллю.

1 дикий огр (О).

2 хобгоблина-лучника (Н).

За углом к северу от главного входа в таверну появился огр, тянущий фургон позади себя. На фургоне едут лучники. Один поджигает смоляные бочки и подаёт их огру, в то время как другой стреляет в убегающих горожан. Когда игроки расположат персонажей у входа в бар, прочитайте:

Когда вы говорили со стражниками, вы услышали крики вдалеке. Но сейчас крики становятся всё ближе. Толпа людей выбегает из-за северного угла здания. Они убегают с изумлённым видом: здоровый огр тянет фургон, обмотав хомут вокруг своей талии. Огр держит бочку в одной руке и тяжёлую палицу в другой. В фургоне едут 2 хобгоблина с луками.

Тактика.

Монстры сосредоточены на разрушении города. Они не ожидают сопротивления от горожан. Если инициатива хобгоблинов меньше инициативы огра, то они ждут, пока огр не бросит бочку.

В первом раунде огр бросает бочку в направлении ИТП. Скорее всего, он не попадёт, но это отличная демонстрация возможностей бочки. Один хобгоблин стреляет в ИТП, другой поджигает следующую бочку (стандартное действие), затем поднимает её и даёт огру (два второст. действия).

После первого раунда огр двигается вперёд на 4 квадрата, если никого нет в пределах 2-ух квадратов от него в конце его движения, то он бросает бочку. Если он начинает рукопашный бой, то он больше не бросает бочки, а хобгоблины начинают стрелять из луков.

Хобгоблины будут убегать, если их ОЗ уменьшатся до 5 или если один из ИТП подбежит к фургону с зажжённым факелом или другим источником огня в руках. Огр никогда не побежит, хотя бы потому, что он запряжён в фургон. Но он может попытаться покинуть область, если окажется перед огнём. Также если осталось меньше половины монстров, то они пытаются убежать.

РАСПРОСТРАНЕНИЕ ОГНЯ.

Даже если горящий факел гоблина не попадает в цель, то он горит в квадрате, в который упал. Существо, находящееся в квадрате с огнём, получает урон 1к6 в начале хода гоблина. В конце хода гоблина бросьте 1к8 для каждого горящего квадрата, чтобы определить распространение огня. Квадрат на севере - это 1, далее по часовой стрелке. С каждым последующим раундом огонь распространяется на всё большей площади.

2 Хобгоблина-лучника		Уровень 3	Стрелок
Средний, обычный, гуманоид		Опыт 150 каждый	
Иниц. +7	Чувства: Восприятие +8, сумеречное зрение		
ОЗ 39	Ранен 19		
КЗ 17	Стк 13	Реак 15	Воля 13
Скорость 6			
рук	Длинный меч (станд., мгнов.)		Оружие
+6 против КЗ; урон 1к8+2.			
дст	Длинный лук (станд., мгнов.)		Оружие
Дист. 20/40; +9 против КЗ; урон 1к10+4; лучник гарантирует союзнику в пределах 5 квадратов от него бонус +2 к его следующему броску дистанционной атаки против этой цели.			
Упругость хобгоблинов (мгнов. реакция, когда хобгоблин подвергается эффекту, который может прекратить спасбросок; боев.)			
Хобгоблин делает спасбросок против эффекта.			
Мировоззрение - зло		Известные языки -	всеобщий, гоблинский
Умения: Атлетика +5, История +6.			
Сил 14 (+3)	Лов 19 (+5)	Муд 14 (+3)	
Тел 15 (+3)	Инт 11 (+1)	Обн 10 (+1)	
Снаряжение: кожаный доспех, длинный меч, длинный лук, колчан с 30 стрелами.			

1 Дикий огр		Уровень 8	Таран
Большой, обычный, гуманоид		Опыт 350	
Иниц. +4	Чувства: Восприятие +4		
ОЗ 111	Ранен 55		
КЗ 19	Стк 21	Реак 16	Воля 16
Скорость 8			
рук	Ослоп (станд., мгнов.)		Оружие
Досегаемость 2; +11 против КЗ; урон 2к10+5.			
дст	Смоляная бочка (станд. мгнов.)		Оружие

Дист. 20; -1 против Реак; урон огнём 2к6, затем смоляная бочка взрывается.		
рук	Разгневанный удар (станд., повтор 6)	Оружие
Огр проводит атаку ослопом, но делает 2 броска атаки. Используется лучший бросок.		
Мировоззрение	- Известные языки - великанов хаотичное зло	
Сил 21 (+9)	Лов 11 (+4)	Муд 11 (+4)
Тел 21 (+9)	Инт 4 (+1)	Обн 6 (+2)
Снаряжение: шкурный доспех, ослоп.		

СРАЖЕНИЕ С ОГРОМ И ОГОНЬ.

При обычных обстоятельствах такое сражение с огром 8-го уровня не соответствует 1-ому уровню ИП. Но ИП имеют ключевое преимущество - фургон, привязанный к огру. Поэтому огр не может эффективно преследовать ИП, так что они могут отступить, если захотят.

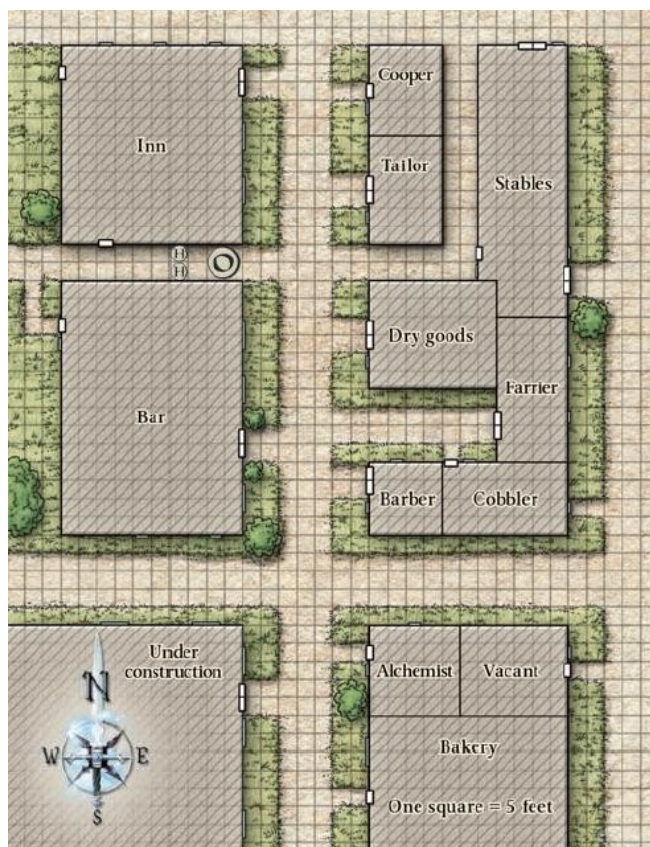
Другая проблема для ИП - это 111 ОЗ огра. Некоторые ИП могут наносить много урона даже на 1-ом уровне, другие могут взорвать фургон, пока огр привязан к нему, т.е. огр получает урон взрывов на 4 следующих раунда. Если ни одна из этих ситуаций не применяется, то необходимо, чтобы огр умер побыстрее.

ИП могут поджечь смежный квадрат (стандартное действие). Второстепенное действие тратится на сдерживание огня от распространения в течение этого раунда. Вознаградите ваших ИП за использование других творческих методов произведения пожара.

Особенности области.

Фургон. Размер фургона - 2х3 квадрата. Хобгоблины едут спереди. Если огр привязан к фургону, то его скорость равна 4. Огр и хобгоблины вместе должны потратить 2 стандартных действия каждый, чтобы освободить огра из упряжи. Если бочки, находящиеся сзади фургона, получают урон огнём 5, то они начинают взрываться. Бочка в одном из 4-ёх квадратов сзади фургона детонирует каждый раунд. Каждый взрыв это ближний взрыв 3 (+6 против Реак), наносящий урон огнём 3к6 (1/2 при промахе). Когда первая бочка взорвётся, скажите игрокам, что не все бочки ещё взорвались. Когда взрывы заканчиваются, то обломки фургона становятся сложной местностью, наносящей урон огнём 1к6 любому существу, начинающему свой ход в области фургона.

Смоляные бочки. Эти бочки заполнены смолой, что делает из них примитивные бомбы. Огр может кинуть зажжённую бочку (стандартное действие). После выбора квадрата для нападения, бросьте 1к8 для определения направления и 1к4-1, чтобы определить расстояние квадрата нападения. Этот квадрат становится исходным квадратом для ближнего взрыва 1. Смоляная бочка падает на расстоянии 1к4-1 от атакуемого квадрата. Направление падения бочки определяется следующим способом: квадрат на севере - это 1, далее по часовой стрелке.



Смоляная бочка

Эти бочки заполнены смолой, что делает из них примитивные бомбы.

Стандартное действие **Площ. взрыв** 1 дист. 10

Цель: все существа в области поражения.

Атака: Лов против Реак.

Особенность: бочки редко падают туда, куда хочет попасть огр.

Попадание: урон огнём 3к6.

Эффект: исходный квадрат горит до конца сражения. Любой персонаж, входящий в этот квадрат или начинающий свой в нём, получает урон огнём 1к6.

После сражения.

После того, как вы одолеете огра, собирается толпа, а через несколько минут прибегают стражники. Они мгновенно просят ИП помочь им защитить мост. Но ко времени прибытия ИП к мосту, банда Синрута уже отступила. Жители Бриндоля тратят ночь, чтобы потушить пожары, помочь раненым и держать караулы.

На следующее утро становится понятна степень нападения Синрута, включая взятых в плен жителей Бриндоля и похищенные сокровища из Зала

великой доблести. В это время ИП получают предложение работы от муниципалитета Бриндоля. Они могут попытаться выследить гоблинов или с начала допросить пленного хобгоблина, удерживаемого в городской тюрьме.

Приглашение.

Член муниципалитета Эоффрам Трояс недавно попал в городской совет. Он является менее склонным к традиционным методам решения задач. За короткое время он получил репутацию откровенного, а иногда и воинственного общественного деятеля. Он полуэльф, показавший лишь малую часть его расовой склонности к добру.

Одно из самых спорных решений Трояса было направить приключенцев, чтобы сократить число бандитских нападений на Долину Элсир. У других членов совета, несмотря на историю города и выживание благодаря приключенцам, были сомнения по поводу этого решения, но они решили дать возможность политике Трояса провалиться. Многие из постоянных общественных деятелей тайно считают, что наёмническая природа приключенцев делает их чрезвычайно неподходящими для защиты города. На улицах продолжают циркулировать слухи о растратах и взяточничестве в муниципалитете. Многие предполагают, что средства, выделенные для оплаты услуг приключенцев, оседают в карманах членов муниципалитета.

Как только ИП победили огра, в течение дня это известие достигает Трояса. Нападение на город – это новый вызов, особенно для мужчины, потерявшего всю свою семью при нападении Красной Руки 10 лет назад. Он полностью не доверяет ИП, но хочет с ними встретиться.

У Трояса есть несколько задач на встречу с ИП. Прежде, чем он пообещает им какие-либо деньги, он хочет определить их мотивацию. Он не ищет абсолютного доверия. Трояс уже имеет справедливую идею относительно их компетенции после победы над огром, так что эта встреча всего лишь формальность и возможность для ролевых составляющих игры. Член муниципалитета Трояс – это мрачный человек, который говорит осторожно и систематически. Он легкомысленно пытается встретиться длинным холодным взглядом после напоминания и природе угрозы Бриндолю.

Если вы заинтересованы в том, чтобы сделать встречу с Троясом не просто разговором, то проведите соревнование умений.

Испытание умений.

Когда член муниципалитета Трояс торжественно приветствует вас, он смотрит каждому из вас в глаза. «Я ожидаю много от вас и желаю поговорить с каждым лично».

Испытание умений – это социальное испытание, которое позволяет Троясу определить характер ИП, а также позволяет ИП получить работу по спасению пленников. Это должно стать хорошей возможностью для игроков, чтобы узнать своих персонажей.

Установка. Чтобы обеспечить полную помощь Трояса, ИП должны убедить его в том, что они заслуживают доверия и могут справиться с заданием.

Уровень. 1.

ОО. 200.

Сложность. 2 (необходимо 6 успехов раньше 3-х провалов).

Основные умения. Дипломатия, История и Проницательность.

Дипломатия (УС 15). Вы пытаетесь убедить Трояса, что ваши цели и его задание совпадают или что вы являетесь отличным кандидатом для выполнения этого задания. Первый успех помогает вам использовать умение История (Трояс упоминает о нападении Красной Руки 10 лет назад).

История (УС 13). Вы делаете понимающее замечание по поводу нападения 10 лет назад. Может быть использовано только после успешного использования умения Дипломатия и только один раз за испытание.

Проницательность (УС 15). Вы сочувствуете Троясу, чтобы получить помощь. Первый успех использования этого умения показывает, что любое использование Запугивания приведёт к неудаче.

Запугивание. Трояса нельзя запугать. Любое использование этого умения приводит к неудаче.

Успех. Трояс даёт ИП задание, описанное выше, а также «любую помощь, которую могут оказать им жители Бриндоля».

Неудача. Трояс даёт ИП задание, но менее охотно. Остальная часть муниципалитета отказывается иметь с ними дело (штраф -2 на последующие проверки умений, чтобы влиять на совет до успешного завершения выполнения задания) и даёт понять, что отсутствие быстрых результатов приведёт к их замене на других приключенцев. Также совет снижает награду за освобождение пленников на половину.

Допрос Моррика.

Этот эпизод лучше не заканчивать сражением, но статистика персонажей приведена к сведению.

Установка.

В этом соревновании умений ИП пытаются получить информацию от Моррика - хобгоблина, захваченного в плен во время нападения на Бриндоль. Точное расположение персонажей не играет роли, т.к. это не сражение, но считайте, что ИП находятся в пределах слышимости Моррика. Когда ИП достигнут тюрьмы, то прочитайте:

Как сказали охранники, там есть один хобгоблин в кандалах. Его раны были перевязаны, но множество помидоров на полу указывают, что его лечение не было полностью завершено. Моррик смотрит на вас и говорит: «Я ничего не скажу, пока вы не освободите меня».

Испытание умений.

Уровень. 1.

ОО. 200.

Сложность. 2 (необходимо 6 успехов раньше 3-ёх провалов).

Основные умения. Дипломатия, Запугивание, История и Обман.

Дипломатия (УС 15). Вы пытаетесь заключить сделку с Морриком. Если охранники слышат ваше обещание свободы Моррику, то они говорят ему: «Ты не уйдёшь отсюда, хобгоблин». Больше нельзя применять эту попытку.

Запугивание (УС 15). Вы используете скрытые или откровенные намёки на угрозы безопасности Моррика. Неудача означает, что Моррик не уважает вас как воина, т.е. больше нельзя применять эту попытку, а также УС для других проверок увеличивается на 2 до конца испытания.

История (УС 13). Вы спрашиваете о красном символе руки на тунике хобгоблина в надежде узнать о банде Синрута и его планах.

Обман (УС 20). Вы пробуете угрожать пытками и длительным заключением. Если охранники подыграют вам, то получите бонус +5 к проверке.

Успех. ИП узнают, что Синрут - предводитель гоблинов, что он хочет собрать огромную армию и построить своё феодальное владение. Гоблины используют в качестве базы подземелья замка Ривенрор. Моррику и другим хобгоблинам приказали взять пленных, чтобы отдать их «ужасной нежити», которая охраняет часть подземелья.

Моррик рисует условную карту горного пути, ведущего к замку Ривенрор.

Моррик ничего не знает о сокровищах из Зала великой доблести. «Должно быть, Синрут сам сделал это, я полагаю, потому что он ничего не говорил об этом».

Если ИП использовали Историю в двух успехах, то они узнают, что Синрут и гоблины видят себя потомками орды Красная Рука, которая напала на Бриндоль 10 лет назад. Но даже при плохом знании истории становится понятно, что они не имеют связи с Красной Рукой, потому что изображают символ красной руки наоборот.

Неудача. Как успех, только Моррик рисует карту, ведущую к Ривенрору через логово кратиков.

Моррик	Уровень 3	Солдат
Средний, обычный, гуманоид		Опыт 150
Иниц. +7	Чувства: Восприятие +3, сумеречное зрение	
ОЗ 47	Ранен 23	
КЗ 20	Стк 18	Реак 16
Воля 16		
Скорость 5		
рук	Цеп (станд., мгнов.)	Оружие
+7 против КЗ; урон 1к10+4; цель отмечена и замедлена до конца следующего хода Моррика.		
рук	Боевой порядок (станд., мгнов.)	Оружие
Требуется цеп; +7 против КЗ; урон 1к10+4; Моррик перемещается на 1 квадрат, если действие выполняется в смежном квадрате с союзником.		
Упругость хобгоблинов (мгнов. реакция, когда хобгоблин подвергается эффекту, который может прекратить спасбросок; боев.)		
Хобгоблин делает спасбросок против эффекта.		
Фаланга		
Бонус +2 к КЗ, если у хобгоблина есть хотя бы один смежный союзник.		
Мировоззрение - зло	Известные языки - всеобщий, гоблинский	
Умения: Атлетика +10, История +8.		
Сил 19 (+5)	Лов 14 (+3)	Муд 14 (+3)
Тел 15 (+3)	Инт 11 (+1)	Обн 10 (+1)
Снаряжение: пластинчатый доспех, тяжёлый щит, цеп.		

2 Человека-стражника	Уровень 3	Солдат
Средний, обычный, гуманоид		Опыт 150
Иниц. +5	Чувства: Восприятие +6	
ОЗ 47	Ранен 23	
КЗ 18	Стк 16	Реак 15
Воля 14		
Скорость 5		
рук	Алебарда (станд., мгнов.)	Оружие
Досыгаемость 2; +10 против КЗ; урон 1к10+3; цель помечена до конца следующего хода стражника.		
рук	Мощный удар (станд., повтор 5,6)	Оружие
Требуется алебарда; досыгаемость 2; +10 против КЗ; урон 1к10+7 и цель падает на землю.		
дст	Арбалет (станд., мгнов.)	Оружие
Дист. 15/30; +9 против КЗ; урон 1к8+2.		
Мировоззрение - любое	Известные языки - всеобщий	
Умения: Знание улиц +7.		
Сил 16 (+4)	Лов 14 (+3)	Муд 11 (+1)
Тел 15 (+3)	Инт 10 (+1)	Обн 12 (+2)
Снаряжение: кольчуга, алебарда, арбалет и 20 болтов.		

НИКАКОГО НАСИЛИЯ.

Городские стражники не возражают против редких ударов руками и угроз насилия (пока их проверки умения Проницательность показывают, что это действительно только угрозы). Когда целый город наблюдает, они не оказывают постоянного насилия. Один говорит: «Он нужен нам здоровым и вылеченным для суда над ним. Последняя вещь, которая нам сейчас нужна, это самосуд толпы».

Другой стражник указывает прагматичную причину не оказывать физического воздействия на пленника. «Гоблины – трусы. Если вы начнёте ломать им пальцы или что-нибудь ещё, то они скажут вам всё, что угодно, чтобы остановить боль. Но вы получите кучу лжи». Он говорит это, но чтобы хобгоблин его не слышал.

Особенности области.

Стражники. Два стражника получили простой приказ от городского совета: удерживать заключённого живым или хотя бы удерживать. Они не дают своего согласия на то, чтобы снять с него кандалы.

Кандалы. Хобгоблин заключён головой и руками в кандалы. Чтобы освободить его, необходимы ключи стражников. ИП могут взломать каким-то способом замок. Затем требуется стандартное действие, чтобы освободить Моррика.

Выслеживание гоблинов.

Направ на след гоблинов и их пленников, ИП могут добраться до гор на северо-востоке от Бриндоля. В этом испытании умений ИП должны выследить гоблинов и остаться в безопасности от других опасностей дикой природы.

В течение испытания ИП совершают наборы проверок умений, каждый набор приравнивается к 1-2 часам путешествия. Обычно один персонаж выполняет проверку умения Природа, другой – умения Восприятие, остальные – умения Выносливость. В каждом наборе персонаж может помогать только проверке одного другого персонажа.

Испытание умений.

Уровень. 1.

ОО. 300.

Сложность. 3 (необходимо 8 успехов раньше 3-х провалов).

Основные умения. Восприятие, Выносливость и Природа.

Восприятие (УС 18). Один или несколько ИП пытаются обнаружить следы, которые оставили хобгоблины, и держать остальную часть группы на правильном направлении. Только один персонаж может проводить эту проверку в блоке проверок, но другие персонажи могут помогать ему, если уже не помогают другому персонажу. Если ИП получили карту от Моррика (не важно, правильную или нет), то они могут не волноваться о правильности пути, получая бонус +5 к проверке. Успешная проверка считается одним успехом для испытания умений (максимум 5 успехов). Неудача означает, что ИП временно потеряли след, тратя на путешествие лишний час.

Выносливость (УС 10). В каждом наборе проверок каждый персонаж должен сделать проверку умения Выносливость, чтобы сопротивляться эффектам высоты и плохой горной погоде. Если три персонажа преуспевают в проверке, то это считается одним успехом для испытания умений (максимум 4 успеха, но продолжайте делать эту проверку для определения неудач). Если два персонажа преуспевают в проверке, то всё остаётся без изменения. Если менее 2-ух персонажей преуспевают в проверке, то каждый персонаж группы теряет один Исцеляющий поток, также это считается неудачей для испытания умений. Для каждого лишнего двух персонажей в группе больше 5, добавьте +1 к числу успешных проверок для успеха в испытании умений, меньше 5 – вычитите 1.

Природа (УС 15). Один или несколько ИП могут использовать свой талант вести группу вокруг тупиков и естественных опасностей. Только один персонаж может проводить эту проверку в блоке проверок, но другие персонажи могут помогать ему, если уже не помогают другому персонажу. Успешная проверка считается одним успехом для испытания умений (максимум 5 успехов). Неудача означает, что ИП временно потеряли след, тратя на путешествие лишний час, также каждый ИП должен преуспеть в проверке умения Атлетика (УС 10), иначе теряет один Исцеляющий поток в результате какого-нибудь несчастного случая (проверка умения Атлетика не влияет на общее число успехов и неудач при испытании умений).

Успех. ИП достигают руин замка Ривенрор без проблем. Путешествие заняло 8 часов плюс 1 час за каждый провал умения Восприятие или Природа.

Неудача. Путешествие приводит ИП прямо в логово монстра. Вы попадаете в логово кратиков, если не получаете карты от Моррика или получаете хорошую карту. Если у ИП плохая карта, то они в любом случае попадут в логово кратиков. В этом

случае пусть они попадут в охотничьи угодья пещерного медведя.

После решения проблем с монстрами ИП по-прежнему не достигли замка Ривенрор. Они должны повторить задачу со сложность 1 (необходимо 4 успеха раньше 3-ёх провалов), чтобы достигнуть Ривенрора.

Пещерный медведь		Уровень 6		Элита, Таран	
Средний, обычный, зверь				Опыт 500	
Иниц. +4	Чувства: Восприятие +5, тёмное зрение				
ОЗ 170	Ранен 85				
КЗ 20	Стк 21	Реак 17	Воля 18		
Спасброски +2.					
Скорость 8					
Очки действия 1					
рук	Коготь (станд., мгнов.)				
+10 против КЗ; урон 2к8+5.					
блж	Бешенство пещерного медведя (станд., повтор 5, 6)				
Ближ. взрыв 1; цели противники; +10 против КЗ; урон 2к8+5.					
Мировоззрение - нет			Известные языки -		
Сил 20 (+8)		Лов 13 (+4)		Муд 14 (+5)	
Тел 15 (+5)		Инт 2 (-1)		Обн 12 (+4)	

Засада кратиков.

Уровень сражение 2 (600 ОО).

Установка.

ИП сталкиваются с охотящимися кратиками двумя способами: они не преуспели в допросе Моррика или потерпели неудачу при выслеживании гоблинов.

2 взрослых кратика (А).

2 молодых кратика (У).

Взрослые и молодые кратики появляются из туннеля под скалой на севере, когда ИП достигают середины карты. В середине сражения к ним могут присоединиться другие существа:

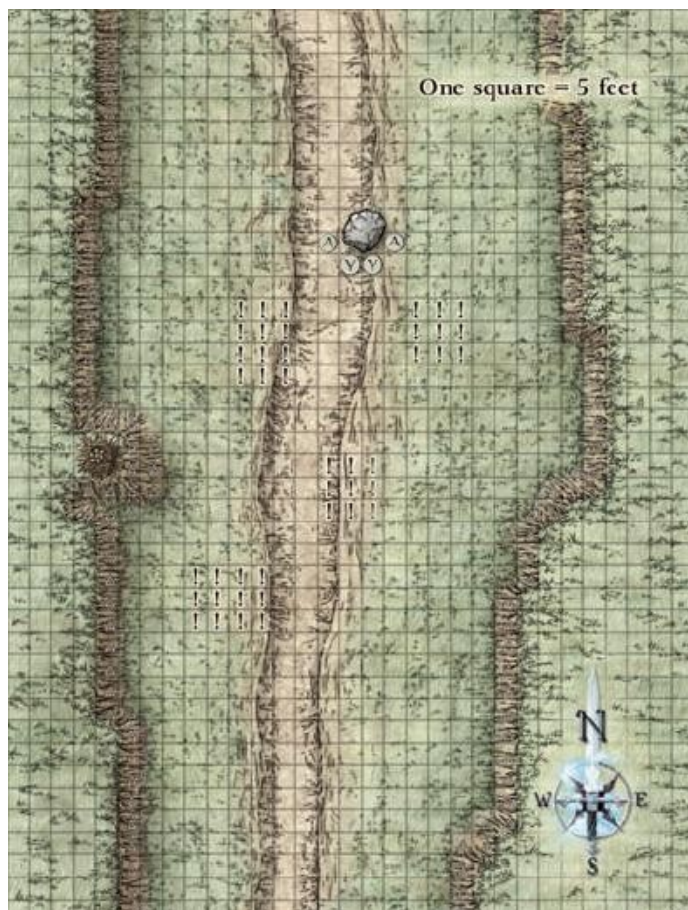
4 детёныша кратика (из гнезда на западе).

Когда ИП разместятся на местности, прочитайте:

Этот каньон идёт между двух горных хребтов. Неожиданно из под земли к северу от вас появились жукоподобные панцирные существа, быстро движущиеся в вашем направлении.

Тактика.

Молодые кратики бросаются на вас немедленно, а взрослые находятся немного позади. Взрослые кратики используют Ядовитые брызги в первом раунде. Кратики никогда не убегают, но они могут отступить, чтобы защитить гнездо, расположенное на западе.



2 Взрослых кратика		Уровень 4	Таран
Средний, обычный, зверь (рептилия)		Опыт 175 каждый	
Иниц. +6	Чувства: Восприятие +4, сумеречное зрение, чувство вибрации 10		
Скрежетание стаи аура 1; противник, который заканчивает свой ход в области ауры, получает урон 2.			
ОЗ 67	Ранен 33		
КЗ 17	Стк 14	Реак 15	Воля 13
Скорость 6; рытьё туннеля 3; лазание 6			
рук	Коготь (станд., мгнов.)		
+8 против КЗ; урон 1к10+3.			
дст	Ядовитые брызги (станд., повтор 5, 6)		Яд
Кратик проводит 2 атаки против 2 различных целей; дист. 5; +7 против КЗ; урон 1к8+4, цель получает постоянный урон ядом 5 и замедлена (спасбросок прекращает оба эффекта).			
Мировоззрение - нет		Известные языки -	
Сил 17 (+5)	Лов 18 (+6)	Муд 12 (+4)	
Тел 17 (+5)	Инт 4 (-1)	Обн 8 (+1)	

2 Молодых кратика		Уровень 2	Таран
Маленький, обычный, зверь (рептилия)		Опыт 125 каждый	
Иниц. +4	Чувства: Восприятие +1, сумеречное зрение, чувство вибрации 10		
Скрежетание стаи аура 1; противник, который заканчивает свой ход в области ауры, получает урон 2.			
ОЗ 43	Ранен 21		
КЗ 15	Стк 13	Реак 14	Воля 11
Скорость 8; рытьё туннеля 2; лазание 8			
рук Коготь (станд., мгнов.)			
+5 против КЗ; урон 1к8+2.			
Мировоззрение - нет		Известные языки -	
Сил 15 (+3)	Лов 16 (+4)	Муд 10 (+1)	
Тел 13 (+2)	Инт 4 (-2)	Обн 6 (-1)	

4 Детёныша кратика		Уровень 2	Слуга
Маленький, обычный, зверь (рептилия)		Опыт 31 каждый	
Иниц. +3	Чувства: Восприятие +0, сумеречное зрение, чувство вибрации 10		
Скрежетание стаи аура 1; противник, который заканчивает свой ход в области ауры, получает урон 2.			
ОЗ 1	Неудачная атака никогда не наносит урон		
КЗ 15	Стк 13	Реак 15	Воля 12
Скорость 8; рытьё туннеля 2; лазание 8			
рук	Коготь (станд., мгнов.)		
+5 против КЗ; урон 4.			
Мировоззрение - нет		Известные языки -	
Сил 13 (+1)	Лов 16 (+3)	Муд 10 (+0)	
Тел 13 (+1)	Инт 4 (-3)	Обн 6 (-2)	

Особенности области.

Слабая земля. Обозначенные квадраты (!) карты имеют тонкий слой камней поверх ям кратников. Необходима успешная проверка умения Восприятия или Подземелья (УС 15), чтобы заметить трещины, которые указывают на присутствие ям. Если ИП наступает на такой квадрат, то земля проваливается. ИП должен немедленно сделать спасбросок или упадёт на 3 метра (урон 1к10). ИП, который упал, оказывается на дне ямы. Необходима проверка умения Атлетика (УС 15), чтобы вылезть обратно.

Кратики автоматически ощущают слабую землю своим чувством вибрации, поэтому они не падают. Наблюдательный ИП (Троницательность, УС 10) может заметить, что кратики иногда двигаются не прямым путём без причины.

Гнездо кратиков. На западе есть груда камней, скрывающих гнездо кратиков, где находятся детёныши кратиков. Детёныши не принимают участие в сражении, пока ИП не приблизится к гнезду на 4 квадрата.

Крутые склоны. Склоны по краям дороги - это сложная местность для поднимающихся существ, но не для спускающихся существ.

БЛУЖДЕНИЕ ПО ДИКОЙ МЕСТНОСТИ.

Это восьмичасовое путешествие между Бриндолем и Ривенрором, поэтому множество групп решат взять длительный отдых около Ривеннора вместо того, чтобы возвращаться в Бриндоль. Если группа предпочитает возвратиться в Бриндоль, а вы хотите дать им немного работы, то рассмотрите возможность использования этого испытания умений для любых путешествий между Бриндолем и Ривенрором.

Установка. ИП должны использовать знания дикой местности, чтобы избежать опасностей и монстров во время путешествий до Ривеннора.

Уровень. 1.

ОО. 100.

Сложность. 1 (необходимо 4 успеха раньше 3-ёх провалов).

Основные умения. Восприятие, Выносливость и Природа.

Особенность. После того, как ИП проделают путь между Бриндолем и Ривенрором в обе стороны, они получают бонус +2 ко всем проверкам во время этого испытания умений.

Восприятие (УС 20). Вы делаете заметку. Каждый персонаж получает бонус +2 к следующей проверке умения Выносливость или Природа в этом испытании. Каждый персонаж может выполнить эту проверку только один раз, неудачная проверка не считается неудачей при испытании умений.

Выносливость (УС 10). Каждый персонаж должен сделать проверку умения Выносливость, чтобы избежать суровости дикой местности. Успешная проверка считается одним успехом для испытания умений (максимум 3 успеха). Если никто из персонажей не делает успешную проверку, то каждый член группы теряет Исцеляющий поток. Также это считается неудачей для испытания умений и все ИП должны перебросить проверку этого умения. Каждый персонаж может помогать только одному персонажу при проведении проверки этого умения во время испытания умений.

Природа (УС 12). Вы остаётесь на маршруте движения и избегаете опасностей, присущих горам (максимум 3 успеха). Если проверка дважды провалена за одно испытание, то группа потерялась, поэтому каждый персонаж теряет Исцеляющий поток при возвращении на прежний маршрут, также группа теряет лишнее время. Два персонажа могут помогать в этой проверке.

Успех. ИП достигают руин замка Ривенроп без проблем за 8 часов.

Неудача. Начинается случайное сражение с каким-либо монстром. После сражения персонажи должны начать новое испытание умений.

%	Монстр
01-10	2 взрослых кратика, 2 молодых кратика
11-20	3 пантеры
21-30	3 яростных ящера
31-40	1 ползучий ужас, 3 стирга
41-50	3 диких волка
51-60	3 смертельных паука
61-70	5 гиен
71-80	1 пещерный медведь
81-90	2 диких вепря
91-100	3 гиппогрифа

Ривенрор.

Синрут хочет собрать армию и создать своё феодальное владение, но чтобы сделать это, ему было необходимо место для командного пункта, поэтому он пришёл сюда. Когда Синрут нашёл руины замка Ривенрор, он решил, что это место будет хорошей начальной точкой для осуществления его плана. Он принялся за чистку подземелий. Потом он начал создавать союзы, когда понадобился в них.

Сам замок и его катакомбы принадлежали семье Ривенрор (жившим и умершим) давным-давно. Некоторые другие семейства тоже использовали катакомбы для погребения. Эти семьи и семья Ривенрор имели больше, чем одну общую вещь, но теперь только те, кто знал, что они искали, путешествуя по катакомбам, могут это разгадать: почтение для Векны. Теперь замок и катакомбы приютили гораздо больше жителей, чем его строители могли предположить.

Обычные элементы подземелья.

Катакомбы Ривенрора были построены примерно в течение десятилетия, так что его архитектура замечательно последовательна.

Двери. Ни одна из дверей не запирается, хотя все двери имеют простой скользящий засов, доступный с обеих сторон. Они существуют для секретности тех, кто посещает своих предков, меры против расхитителей гробниц более смертельны. Двери открываются в обе стороны, а также они поглощают звуки гораздо лучше, чем обычные двери. УС для подслушивания через дверь на 5 больше, чем в обычной ситуации.

Полы. Полы сделаны из каменных плит, они немного скользкие, потому что в катакомбах влажно, но это не опасно.

Потолки. Толстые деревянные опоры удерживают потолки. Высота опор у стен равна 3 м, а в центре комнаты до 5 м.

Саркофаги. Во многих комнатах есть каменные саркофаги. На большинстве из них указаны фамилия погребённого и год его смерти, которые указывает, что они были погребены примерно 300 лет назад. Скелет в каждом саркофаге превратился в прах, а одежда давно сгнила. Требуется успешная проверка Силы (УС 20), чтобы сдвинуть крышку саркофага. Два ИПТ могут помочь в этом.

Альковы. Ниши в стенах – это обычный способ погребения в этих катакомбах. Скелеты в таком же плохом состоянии, что и в саркофагах. Каждый

альков уходит в стену на 0.5-1 метр. Иногда стена имеет 3 алькова (вверху, по середине и внизу).

Лестницы. Все лестницы – это сложная местность. Кроме железной винтовой лестницы между комнатами 8 и 9, все лестницы сделаны из каменных плит.

Обзор Ривенрора.

В катакомбах теперь обитает банда Синрута, и они не взяли на себя заботу о состоянии вещей, пока они занимают это подземелье. С появлением заключённых некоторые комнаты стали исполнять роль тюрем.

1. Комната развязанного пламени.

Комната 1. Здесь есть обшитые железные двери, ведущие в другие комнаты подземелья, четыре охранника стоят на страже.

Тактическое сражение: «Комната развязанного пламени».

2. Казарма гоблинов.

Комнаты 2 и 3. В первой комнате расположена казарма гоблинов, где они отдыхают, а через коридор можно попасть в любую часть подземелья. В этой области находится 7 существ.

Тактическое сражение: «Казарма гоблинов».

3. Комната с порталом.

Комната 4. Портал в этой комнате иногда используется существами для одностороннего телепортирования. В этой комнате находятся бурое желе и 2 призрака.

Тактическое сражение: «Комната с порталом».

4. Склеп Фон Урштадтов.

Комнаты 5 и 6. В склепе находятся альковы, где похоронены члены клана Фон Урштадт. В этой комнате находятся 2 магматических клешни и 2 гнома, а также удерживается Сертаниан.

Тактическое сражение: «Склеп Фон Урштадтов».

5. Площадка паучьей паутины.

Комната 7. Мизгири спрятались в этой комнате. Тело Картеникса находится здесь.

Тактическое сражение: «Площадка паучьей паутины».

6. Семейный склеп Ривенроров.

Комнаты 8 и 9. Хобгоблины живут в комнате 8, а алтари и саркофаги находятся в комнате 9.

Тактическое сражение: «Семейный склеп Ривенроров».

7. Комната Фреско.

Комната 10. В этой комнате находится несколько диких крыс и гномы. Здесь удерживается Миртала. Мирталу необходимо привести в чувство.

Тактическое сражение: «Комната Фреско».

8. Грибная комната.

Комнаты 11 и 12. В этой комнате растёт множество грибов, а рядом находятся 2 яростных ящера. Здесь удерживается Зеррикса.

Тактическое сражение: «Грибная комната».

9. Склеп Фон Джаллахов.

Комнаты 13 и 14. На полу расположена ловушка. Комнату охраняют 2 стаи клыкастых ящеров и гном. Здесь удерживается Адронсиус.

Тактическое сражение: «Склеп Фон Джаллахов».

10. Склеп Фон Адрез-Каутинов.

Комнаты 15 и 16. Хобгоблины охраняют первую комнату, из которой есть проход во вторую комнату. Комнату охраняют гoblin и 2 плюющихся ящера. Здесь удерживается Джалисса.

Тактическое сражение: «Склеп Фон Адрез-Каутинов».

11. Склеп стражи.

Комнаты 17, 18 и 19. В 1-ой комнате расположены альковы, в другой есть фонтан, и удерживается Тюран. В 3-ей комнате есть мозаика в форме солнца, а также 2 упыря и 2 зомби.

Тактическое сражение: «Склеп стражи».

12. Убежище Синрута.

Комнаты 20 и 21. Синрут находится в одной из этих комнат. Также здесь находятся пропавший декоративный шлем и железные рукавицы.

Тактическое сражение: «Убежище Синрута».

13. Комната охранников склепа.

Комната 22. Клетка удерживает эвистро, также в комнате находятся 2 крысы-оборотня.

Тактическое сражение: «Комната охранников склепа».

14. Святыня обелиска.

Комната 23. В этой святыне стоят скамейки с изображениями рун и обелиск в северной части комнаты. Гном и несколько крыс-оборотней охраняют эту комнату. ИТП могут найти в этой комнате длинный меч, три щита и боевое знамя.

Тактическое сражение: «Святыня обелиска».

15. Приёмный зал лордов Ривенрора.

Комната 24. Два трона стоят у северной стены комнаты, в одном сидит свежий труп, в другом – скелет. Скелеты и дух начинают сражение с ИТП.

Тактическое сражение: «Приёмный зал лордов Ривенрора».

ВЕДЕНИЕ РАЗГОВОРА С МИРТАЛОЙ.

Требуется значительное усилие, чтобы убедить Мирталу рассказать, что она знает и вообще что-нибудь сказать.

Уровень. 1.

ОО. 100.

Сложность. 1 (необходимо 4 успеха раньше 3-ёх провалов).

Основные умения. Дипломатия, Запугивание, Обман и Проницательность.

Дипломатия (УС 15). Вы уговариваете Мирталу пойти с вами, потому что теперь она в безопасности.

Запугивание (УС 15). Вы угрожаете Миртале (прямо или косвенно). Неудачная попытка закрывает возможность запугивания, а также вы получаете штраф -2 к другим проверкам.

Обман (УС 15). Вы обманываете Мирталу, говоря, что она вас знает по Бриндолю. Может быть только одна успешная проверка этого умения.

Понимание (УС 10). Вы понимаете, что у Мирталы психологическая травма. При успешной проверке вы получаете бонус +2 к проверкам умения Дипломатия. Может быть только одна успешная проверка этого умения.

Успех. Миртала говорит ИТП всё, что она знает.

Неудача. Миртала следует за ИТП, но ничего не говорит.

Заключение.

Когда пленники будут освобождены, а сокровища возвращены, то ИТП могут потребовать заслуженной награды. Если большинство пленников спаслось, то горожане восхищены успехом ИТП, они устраивают большой праздник в восстановленном Зале великой доблести. На грандиозной церемонии каждый из артефактов возвращается на своё место.

Письмо Синрута должно дать паузу для ИТП. Ясно, что за простой бандой хобгоблинов стоит что-то более могущественное. Присутствие мощной некротической магии указывает, что замок Ривенрор владеет тайной историей своих владельцев. Такие вопросы находятся вне возможностей этого приключения, но это плодородное основание для будущих приключений.





Комната развязанного пламени.

Уровень сражение 1 (550 ОО).

Установка.

Это достаточно простое сражение.

2 хобгоблина-солдата (Н).

2 гоблина-стрелка (Г).

Когда ИТП спускаются в катакомбы, прочитайте:

Два хобгоблина, вооружённые цепями, стоят наготове в центре этой сырой комнаты. Двойная дверь на севере комнаты освещается 2 факелами. Два гоблина с арбалетами стоят у этой двери.

Если ИТП имеют пассивное Восприятие больше 15, то прочитайте:

Вы замечаете маленькие углубления в полу, которые идут от факелов до южной стены.

Тактика.

Хобгоблины защищают стрелков. Один их стрелков тратит второстепенное действие на открывание центральной двери, чтобы привести факелы в движение. Все монстры знают, как избежать пламени. Если у них остаётся менее 5 ОЗ, то они убегают через ближайшую дверь, поднимая других монстров по тревоге.

2 Гоблина-стрелка	Уровень 2	Стрелок
Маленький, обычный, гуманоид	Опыт 125 каждый	
Иниц. +5	Чувства: Восприятие +2, сумеречное зрение	
ОЗ 31	Ранен 15	
КЗ 16	Стк 12	Реак 14
Воля 11		
Скорость 6		
рук	Короткий меч (станд., мгнов.)	Оружие
+6 против КЗ; урон 1к6+2.		
дст	Ручной арбалет (станд., мгнов.)	Оружие
Дист. 10/20; +9 против КЗ; урон 1к6+4.		
Снайпер		
Если стрелок выполняет дистанционную атаку из засады и промахивается, то он по-прежнему остаётся скрытым.		
Боевое преимущество		
Стрелок наносит доп. урон 1к6 противнику, против которого у него есть боевое преимущество.		
Тактика гоблинов (мгнов. реакция, когда промахивается рукопашной атакой, мгнов.)		
Гоблин перемещается на 1 квадрат.		
Мировоззрение - зло	Известные языки - всеобщий, гоблинский	
Умения: Воровство +12, Скрытность +12.		
Сил 14 (+3)	Лов 18 (+5)	Муд 13 (+2)
Тел 13 (+2)	Инт 8 (+0)	Обн 8 (+0)
Снаряжение: кожаный доспех, короткий меч, ручной арбалет и 20 болтов.		

2 Хобгоблина-солдата	Уровень 3	Солдат
Средний, обычный, гуманоид	Опыт 150 каждый	
Иниц. +7	Чувства: Восприятие +3, сумеречное зрение	
ОЗ 47	Ранен 23	
КЗ 20	Стк 18	Реак 16
Воля 16		
Скорость 5		
рук	Цеп (станд., мгнов.)	Оружие
+7 против КЗ; урон 1к10+4; цель отмечена и замедлена до конца следующего хода Моррика.		
рук	Боевой порядок (станд., мгнов.)	Оружие
Требуется цеп; +7 против КЗ; урон 1к10+4; хобгоблин перемещается на 1 квадрат, если действие выполняется в смежном квадрате с союзником.		
Упругость хобгоблинов (мгнов. реакция, когда хобгоблин подвергается эффекту, который может прекратить спасбросок; боев.)		
Хобгоблин делает спасбросок против эффекта.		
Фаланга		
Бонус +2 к КЗ, если у хобгоблина есть хотя бы один смежный союзник.		
Мировоззрение - зло	Известные языки - всеобщий, гоблинский	
Умения: Атлетика +10, История +8.		
Сил 19 (+5)	Лов 14 (+3)	Муд 14 (+3)
Тел 15 (+3)	Инт 11 (+1)	Обн 10 (+1)
Снаряжение: пластинчатый доспех, тяжёлый щит, цеп.		

Особенности области.

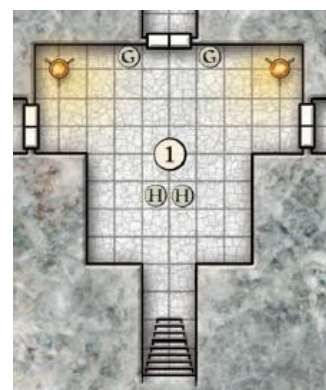
Освещение. Факелы дают яркий свет в области 10 квадратов.

Факелы. Когда любая дверь открыта, факелы начинают перемещаться. Они двигаются при инициативе 10, а стреляют при 0. Факел стреляет огнём в сторону другого. Это не ловушка.

При инициативе 10 факелы сдвигаются на 1 квадрат. Если на пути есть существо, то проведите атаку +5 против Стк одним факелом. Если попадание, то существо толкается на 1 квадрат. Если промах, то факелы больше не двигаются. Когда они достигают южной стены, то начинают двигаться обратно.

При инициативе 0 факелы посылают пламя между собой. Факелы проводят атаку (+5 против Реак) против каждого существа на пути. Если попадание, то факел наносит урон огнём 1к6.

Двери. Эти обшитые железные двери имеют щеколды, но у них нет замков. На западной двери есть табличка «Фон Урштадт», на северной - «Семейство Ривенрор», на восточной - «Фон Джаллах».



Казарма гоблинов.

Уровень сражение 1 (500 00).

Установка.

Комната 2 служит в качестве места отдыха для хобгоблинов, а комната 3 - это главный коридор, ведущий к любому месту катакомб.

- 1 хобгоблин-солдат (H).
2 гоблина-стрелка (G).
4 хобгоблина-пехотинца (R).

Хобгоблины находятся в комнате 2, а гоблины - в комнате 3. Когда ИП достигают южного прохода, прочитайте:

Эта комната имеет двери на северной и западной стороне. Группа голодных хобгоблинов находится в центре комнаты. Около стен находятся спальные мешки, сумки и жаровня около огня. Узкая щель в потолке уносит дым от огня.

Когда ИП достигают комнаты 3, прочитайте:

Коридор простирается на север в темноту. Отверстие в полу имеет ширину примерно 3 метра. Две верёвки свисают вниз.

Тактика.

Хобгоблины пытаются использовать превосходящее число, чтобы окружить ИТ. Гоблины присоединяются к сражению во втором раунде. Хобгоблины сражаются на смерть, но гоблины при уменьшении ОЗ до 10 убегают на север через комнату 3 в комнаты 8, 9 и 10, поднимая тревогу за 10 минут. Стрелки прыгают или используют верёвки, чтобы перескочить яму.

4 Хобгоблина-пехотинца	Уровень 3	Слуга
Средний, обычный, гуманоид		Опыт 38
Иниц. +4	Чувства: Восприятие +1, сумеречное зрение	
ОЗ 1	Неудачная атака никогда не наносит урон	
КЗ 17	Стк 15	Реак 13 Воля 12
Скорость 6		
рук	Длинный меч (станд., мгнов.)	Оружие
+6 против КЗ; урон 5.		
Упругость хобгоблинов (мгнов. реакция, когда хобгоблин подвергается эффекту, который может прекратить спасбросок: боев.)		
Хобгоблин делает спасбросок против эффекта.		
Фаланга		
Бонус +2 к КЗ, если у хобгоблина есть хотя бы один смежный союзник.		
Мировоззрение - зло	Известные языки	- всеобщий, гоблинский
Умения: Атлетика +6, История +2.		
Сил 18 (+4)	Лов 14 (+2)	Муд 13 (+1)
Тел 15 (+2)	Инт 10 (+0)	Обн 9 (-1)
Снаряжение: кожаный доспех, лёгкий щит, длинный меч.		

2 Гоблина-стрелка		Уровень 2	Стрелок
Маленький, обчёрный, гуманоид		Опыт 125 каждый	
Иниц. +5	Чувства: Восприятие +2, сумеречное зрение		
ОЗ 31	Ранен 15		
КЗ 16	Стк 12	Реак 14	Воля 11
Скорость 6			
рук	Короткий меч (станд., мгнов.)		Оружие
+6 против КЗ; урон 1к6+2.			
дст	Ручной арбалет (станд., мгнов.)		Оружие
Дист. 10/20; +9 против КЗ; урон 1к6+4.			
Снайпер			
Если стрелок выполняет дистанционную атаку из засады и промахивается, то он по-прежнему остаётся скрытым.			
Боевое преимущество			
Стрелок наносит доп. урон 1к6 противнику, против которого у него есть боевое преимущество.			
Тактика гоблинов (мгнов. реакция, когда промахивается рукопашной атакой, мгнов.)			
Гоблин перемещается на 1 квадрат.			
Мировоззрение - зло Известные языки - всеобщий, гоблинский			
Умения: Воровство +12, Скрытность +12.			
Сил 14 (+3)	Лов 18 (+5)	Муд 13 (+2)	
Тел 13 (+2)	Инт 8 (+0)	Обн 8 (+0)	
Снаряжение: кожаный доспех, короткий меч, ручной арбалет и 20 болтов.			

Хобгоблин-солдат		Уровень 3		Солдат	
Средний, обычный, гуманоид				Опыт 150	
Иниц. +7 Чувства: Восприятие +3, сумеречное зрение					
ОЗ 47		Ранен 23			
КЗ 20		Стк 18		Реак 16 Воля 16	
Скорость 5					
рук		Цеп (станд., мгнов.)		Оружие	
+7 против КЗ; урон 1к10+4; цель отмечена и замедлена до конца следующего хода Моррика.					
рук		Боевой порядок (станд., мгнов.)		Оружие	
Требуется цеп; +7 против КЗ; урон 1к10+4; хобгоблин перемещается на 1 квадрат, если действие выполняется в смежном квадрате с союзником.					
Упругость хобгоблинов (мгнов. реакция, когда хобгоблин подвергается эффекту, который может прекратить спасбросок; боев.)					
Хобгоблин делает спасбросок против эффекта.					
Фаланга					
Бонус +2 к КЗ, если у хобгоблина есть хотя бы один смежный союзник.					
Мировоззрение - зло		Известные языки		- всеобщий, гоблинский	
Умения: Атлетика +10, История +8.					
Сил 19 (+5)		Лов 14 (+3)		Муд 14 (+3)	
Тел 15 (+3)		Инт 11 (+1)		Обн 10 (+1)	
Снаряжение: пластинчатый доспех, тяжёлый щит, цеп.					

Особенности области.

Освещение.

Факелы дают яркий свет в области 10 квадратов. В комнате 3 нет источников света.

Ямы. Это 6-метровое падение



(урон 2к10) в комнату 11. Яму можно перепрыгнуть при успешном броске умения Атлетика (УС 10 или УС 20, если нет разбега) или Акробатика (УС 12), схватившись за верёвку. Для гоблинов проверка умения Атлетика (УС 10) с разбегом или Акробатика (УС 12) без разбега.

Комната с порталом.

Уровень сражение 2 (650 ОО).

Установка.

В этой комнате находится односторонний портал из другого замка.

1 бурое желе (О).

2 призрака.

Сражение не начнётся, пока ИП не задержатся хотя бы на пару секунд, чтобы рассмотреть изображение замка. Когда ИП входят в комнату, прочитайте:

На картине в центре комнаты изображён злоевищий замок на середине болота.

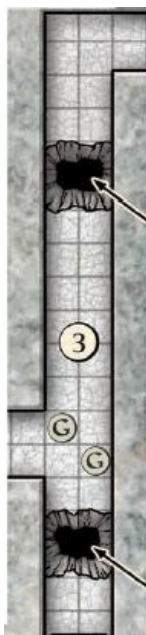
Если ИП рассматривают картину 1 раунд, то прочитайте:

Слизистое существо скользит через изображение и движется к вам.

Тактика.

Бурое желе проходит через портал, если обнаруживает, что кто-то рассматривает картину (хобгоблины пробегают через эту комнату). Вскоре появляются призраки, которые не присоединяются к желе. Сделайте им бросок инициативы перед началом третьего раунда. Они нападают с тыла.

Эти существа сражаются на смерть, но они не преследуют ИП вне этой комнаты. Другое бурое желе не появится из портала в течение 1 часа после смерти предыдущего желе.



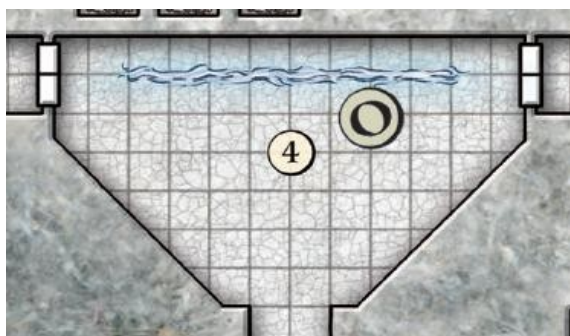
Бурое желе		Уровень 3	Элита, таран
Большой, обычный, зверь (слепой, желе)		Опыт 300	
Иниц. +0	Чувства: Восприятие +2, слепое зрение 10, чувство вибрации 10		
ОЗ 102	Ранен 51		
КЗ 18	Стк 16	Реак 14	Воля 14
Иммунитет: взгляд; Сопротивление: кислота 5.			
Спасброски +2			
Скорость 4			
Очки действия 1			
рук	Хлопок (станд., мгнов.)		Кислота
+8 против КЗ; урон 2к6+1; цель получает постоянный урон кислотой 5 (спасбросок прекращает).			
Текущая форма (движ., мгнов.)			
Бурое желе перемещается на 4 квадрата.			
Разделение (когда ОЗ 1-ый раз снижаются до ранения, боев.)			
Бурое желе разделяется надвое, у каждой части ОЗ равны 1/2 от текущих ОЗ. Эффекты, применяющиеся к желе, не применяются ко второй половине. Желе не разделяется, если атака уменьшает ОЗ до 0. Половины объединяются в единое целое в конце сражения.			
Мировоззрение - нет		Известные языки - нет	
Сил 13 (+2)	Лов 8 (+0)	Муд 12 (+2)	
Тел 11 (+1)	Инт 1 (-4)	Обн 1 (-4)	

2 Призрака		Уровень 4	Диверсант
Средний, тень, гуманоид (нежить)		Опыт 175 каждый	
Иниц. +8 Чувства: Восприятие +5, тёмное зрение			
Спектральный озноб (холод) аура 1; противники в области ауры получают штраф -2 ко всем защитам.			
ОЗ 30 Ранен 15			
КЗ 16		Стк 16	Реак 16 Воля 17
Иммунитет: болезни, яд; Сопротивление: 10 некрот. энергия, 10 не материя; Уязвимость: 5 лучи.			
Скорость полёт 6 (парение); парение			
рук	Спектр. касание (станд., мгнов.)		Некрот. энергия
+7 против Реак; урон некрот. энергией 1к6+2.			
блж	Спектр. заграждение (станд., повтор 5, 6)		Иллюзия, психич. энергия
Ближ. взрыв 2; цели противники; +7 против Воли; урон психич. энергией 2к6+1 и цель падает.			
Невидимость (станд., мгнов.)			Иллюзия
Призрак остаётся невидимым, пока не атакует или не будет атакован.			
Мировоззрение		- Известные языки - всеобщий хаотичное зло	
Умения: Скрытность +9.			
Сил 10 (+2)		Лов 15 (+4)	Муд 8 (+1)
Тел 13 (+3)		Инт 6 (+0)	Обн 15 (+4)

Особенности области.

Освещение. Сам портал пылает, обеспечивая яркий свет в области 5 квадратов.

Портал. Это соединение с дружественным Ривенрору замком. Он потрескивает каждый раз, когда изображение мерцает. Через него нельзя пройти. Но это односторонний портал откуда-то, т.к. желе выползло из него.



Склеп Фон Урштадтов.

Уровень сражение 2 (600 ОО).

Установка.

Гномы, работающие на Синрута, выяснили, что если открыть двери между комнатами 5 и 6 больше, чем на 2 секунды, то в комнату призываются 2 магматических клешни.

2 магматических клешни.

2 гнома-диверсанта (G).

Сражение начнётся, когда один из гномов призвёт магматическую клешню. Когда ИП достигают центра комнаты, прочитайте:

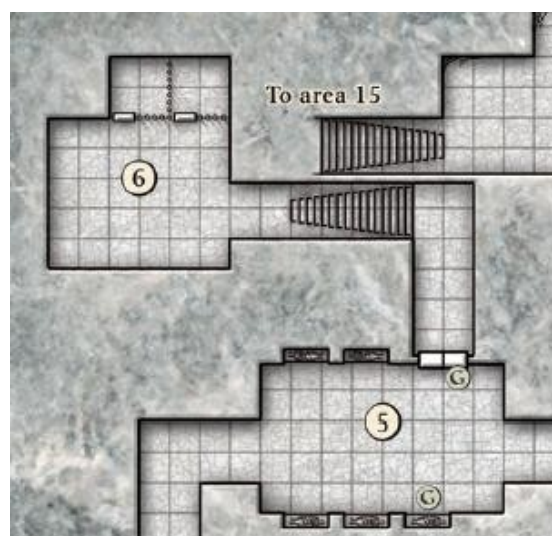
Северная дверь распахивается, но никто через неё не проходит, а через пару секунд возникают два пламенных существа, наполняющих комнату жаром.

Тактика.

Один гном прячется около северной двери и ждёт, пока захватчики подойдут поближе, чтобы вызвать магматическую клешню. Когда ИП займутся призванными существами, гномы попытаются подобраться к ним, чтобы ударить в уязвимые места. Магматические клешни сражаются насмерть, но не покидают комнату. Если ОЗ гномов снижается до 10, то они пытаются убежать в комнату 7.

2 Гнома-диверсанта		Уровень 2	Диверсант
Маленький, фея, гуманоид		Опыт 125 каждый	
Иниц. +8	Чувства: Восприятие +2, сумеречное зрение		
ОЗ 34	Ранен 17		
КЗ 16	Стк 14	Реак 14	Воля 12
Скорость 5			
рук	Клевец (станд., мгнов.)		Оружие
+7 против КЗ; урон 1к8+3 (критический 1к8+11).			
дст	Ручной арбалет (станд., мгнов.)		Оружие
Дист. 10/20; +7 против КЗ; урон 1к6+3.			
Боевое преимущество			
Стрелок наносит доп. урон 1к6 рукопашной или дистанционной атакой противнику, против которого у него есть боевое преимущество.			
Постепенное исчезновение (мгнов. реакция, Иллюзия когда гному наносят урон, боев.)			
Гном становится невидимым, пока не атакует или до конца его следующего хода.			
Реагирующая скрытность			
Если гном имеет прикрытие или укрытие, когда он делает бросок инициативы в начале сражения, он может выполнить проверку умения Скрытность, чтобы избежать замечания.			
Спрятаться в тень			
Когда гном делает рукопашную или дистанционную атаку скрывшись и промахивается, то он по-прежнему скрыт.			
Мировоззрение - нет		Известные языки - всеобщий, эльфийский	
Умения: Воровство +9, Основы магии +10, Скрытность +11.			
Сил 8 (+0)	Лов 17 (+4)	Муд 12 (+2)	
Тел 16 (+4)	Инт 14 (+3)	Обн 13 (+2)	
Снаряжение: кож. доспех, клевец, ручной арбалет и 20 болтов.			

2 Магматические клешни	Уровень 4	Таран
Средний, элементарь, маг. зверь	Опыт 175	каждый
(земля, огонь)		
Иниц. +3	Чувства: Восприятие +7	
ОЗ 64	Ранен 32	
КЗ 16	Стк 16	Реак 14
	Воля 13	
Иммунитет: окаменение; Сопротивление: 10		
огонь;		
Уязвимость: холод (замедлена до конца следующего хода).		
Скорость 4 (8 при натиске)		
рук	Клешни (станд., мгнов.)	Огонь
+7 против КЗ; урон 1к6+4 плюс урон огнём 1к6.		
рук	Изрыгание лавы (станд., мгнов.)	Огонь
+5 против КЗ; цель получает постоянный урон огнём 5 и		
обездвижена (спасбросок прекращает оба эффекта).		
Мировоззрение - нет Известные языки - исконный		
Умения: Выносливость +9, Скрытность +8.		
Сил 18 (+6)	Лов 12 (+3)	Муд 11 (+2)
Тел 14 (+4)	Инт 2 (-2)	Обн 6 (+0)



Особенности области.

Освещение. Яркий свет исходит от призванных существ в радиусе 10 квадратов.

Тюремные камеры. Замки можно взломать (Воровство, УС 15) или забрать ключи у гномов.

Альковы. В альковах находятся скелеты членов клана Фон Урштадт, достаточно известных в регионе (История, УС 15). Надпись на восточной стене гласит: «Приветствуй Фон Урштадтов! Поднимись со славой». Пыльная фреска на западной стене изображает рыцарей на пегасах. На некоторых телах есть сокровища. Обыск занимает 20 минут, можно найти пакеты сокровищ А и Б.

Пленник. В одной из камер находится Сертаниан. Он знает, как выглядят украденные сокровища и где находится Миртала.

Северная дверь. Эта дверь призывает магматические клешни 1 раз в день, если её оставить открытой более 2 секунд.

Площадка паучьей паутины.

Уровень сражение 1 (550 ОО).

Установка.

Особенность этой комнаты - это сложная местность. Может сложиться трагическая ситуация, если вместе с вами будут спасённые пленники, когда вы обнаружите тело Картеникса.

2 мизгира-стражника (G).

1 мизгирь-прядильщик (W).

Прядильщик находится с северо-западном углу комнаты, а стражники - в центре. Когда ИП достигают точки, из которой видно комнату, прочитайте:

Поверхность комнаты покрыта паутиной, а пол под вашими ногами липкий. Троица мизгирей бродят по комнате перед вами, которая имеет три прохода: на севере, западе и юге.

Тактика.

Прядильщик пытается обездвигнуть или удержать так много ИП, сколько он сможет, а затем стражники сконцентрируют своё внимание на этих ИП. Мизгири храбро сражаются, пока двое из них не погибнут. Выживший мизгирь бежит со всех ног, но если он посчитает, что сможет отомстить раненому ИП, то он это сделает.

2 Мизгира-стражника	Уровень 4	Солдат
Средний, обычный, гуманоид (паук)	Опыт 175	каждый
Иниц. +6	Чувства: Восприятие +3	
ОЗ 56	Ранен 28	
КЗ 20	Стк 17	Реак 16
Воля 15		
Соппротивление: 10 яд.		
Скорость 5; лазание 5		
рук	Двуручный топор (станд., мгнов.)	Оружие
+9 против КЗ; урон 1к12+5 (критический 1к12+17).		
рук	Укус паука (станд., мгнов.)	Яд
Требуется боевое преимущество; +9 против КЗ; урон 1к6+4; если удар попадает, мизгирь проводит вторичную атаку против этой цели. Вторичная атака: +7 против Стк; цель ошеломлена до конца следующего хода мизгира и получает постоянный урон ядом 5 (спасбросок прекращает).		
рук	Путаница в паутине (станд., мгнов.)	
+7 против КЗ; цель обездвигнута (спасбросок прекращает).		
Пожинатель		
Стражник получает бонус +2 к броскам атаки и наносит доп. урон 2 обездвигнутым и удержанным противникам.		
Хождение по паутине		
Мизгирь игнорирует сложную местность паутины.		
Мировоззрение - нет Известные языки - нет		
Умения: Скрытность +9.		
Сил 16 (+5)	Лов 14 (+4)	Муд 13 (+3)
Тел 16 (+5)	Инт 5 (-1)	Обн 11 (+2)
Снаряжение: кожаный доспех, двуручный топор.		

Мизгирь-прядильщик	Уровень 5	Доминатор
Средний, обычный, гуманоид (паук)	Опыт 200	
Иниц. +4	Чувства: Восприятие +9	
ОЗ 64	Ранен 32	
КЗ 18	Стк 17	Реак 16
Воля 16		
Соппротивление: 10 яд.		
Скорость 5; лазание 5		
рук	Длинное копьё (станд., мгнов.)	Оружие
Досыгаемость 2; +10 против КЗ; урон 1к10+3.		
рук	Укус паука (станд., мгнов.)	Яд
Требуется боевое преимущество; +10 против КЗ; урон 1к6+3; мизгирь проводит вторичную атаку против этой цели. Вторичная атака: +8 против Стк; цель получает постоянный урон ядом 5 (спасбросок прекращает).		
дст	Паучья сеть (втор. 1/раунд, мгнов.)	
Дист. 5; +9 против Реак; цель удерживается (спасбросок прекращает).		
плоч	Паучья местность (станд., мгнов.)	Зональное
Плоч. взрыв 2 дист. 10; +9 против Реак; цель обездвигнута (спасбросок прекращает). Область заполнена паутиной - это сложная местность до конца сражения.		
Хождение по паутине		
Мизгирь игнорирует сложную местность паутины.		
Мировоззрение - нет Известные языки - нет		
Умения: Скрытность +9.		
Сил 16 (+5)	Лов 14 (+4)	Муд 15 (+4)
Тел 16 (+5)	Инт 5 (-1)	Обн 13 (+3)
Снаряжение: кожаный доспех, длинное копьё.		



Особенности области.

Освещение. Отсутствует.

Паутина. Примерно 1/2 квадратов в комнате покрыты паутиной (это сложная местность). ИП, входящий в квадрат с паутиной, должен сделать проверку умения Атлетика или Акробатика (УС 10) или будет обездвигнут, пока не преуспеет в высвобождении. Квадраты с паутиной обеспечивают прикрытие.

Труп. Труп Картеникса прикреплен паутиной к стене в юго-восточном углу. Его лицо искажено страхом.

Шёлковый мешок. Шёлковый мешок, лежащий в юго-восточном углу, содержит пакет сокровищ В и резидюум на 100 зм.

Фамильный склеп Ривенроров.

Уровень сражение 1 (525 ОО).

Установка.

Часть хобгоблинов живёт в комнате 8, а комната 9 – это главный склеп. В любом случае ИП ждёт сражение на двух уровнях.

1 хобгоблин-лучник (А).

4 хобгоблина-пехотинца (R).

1 хобгоблин-солдат (H).

1 ящер-стражник (D).

Хобгоблин-солдат и ящер находятся в комнате 8, а лучник и пехотинцы – в комнате 9. Если ИП входят в комнату 8, прочитайте:

Меха и спальные мешки лежат на полу, а мешки и рюкзаки прислонены к стене. Хобгоблин стоит рядом с ящером. Винтовая лестница из сваренного железа находится в северной части комнаты.

Если ИП входят в комнату 9, прочитайте:

В этой комнате пять хобгоблинов стоят среди саркофагов. В восточной части комнаты находятся два алтаря. Винтовая лестница из сваренного железа находится в северной части комнаты. В северо-восточном углу есть отверстие в полу.

Тактика.

Требуется два хода для любого хобгоблина или ящера, чтобы использовать лестницу. Поэтому помощь к любой из групп придёт на третий ход. Ящер сражается насмерть, но хобгоблины убегают, если их ОЗ снижается до 10 или их превосходят числом. Они бегут к выходу через комнату 3, а если ИП отрезали путь к отступлению, то через комнаты 7, 5, 4 и 2. Хобгоблины долго живут в этой комнате с мусорной ямой, поэтому уже забыли, что она там есть. Они не так умны, чтобы держаться от неё подальше.

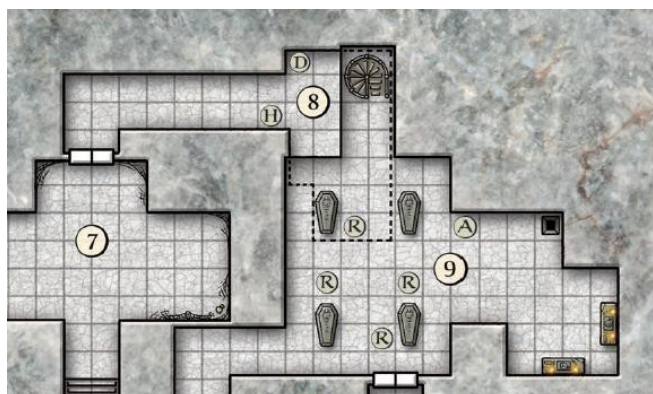
Ящер-стражник		Уровень 2	Таран
Маленький, обычный, зверь (рептилия)		Опыт 125	
Иниц. +3	Чувства: Восприятие +7		
ОЗ 48	Ранен 24		
КЗ 15	Стк 15	Реак 13	Воля 12
Иммунитет: страх (если есть союзник в пределах 2 квадратов).			
Скорость 6			
рук	Укус (станд., мгнов.)		
+6 против КЗ; урон 1к10+3 или 1к10+9, если есть союзник в пределах 2 квадратов.			
Мировоззрение - нет		Известные языки - нет	
Сил 16 (+4)	Лов 15 (+3)	Муд 12 (+2)	
Тел 18 (+5)	Инт 3 (-3)	Обн 12 (+2)	

4 Хобгоблина-пехотинца		Уровень 3	Слуга
Средний, обычный, гуманоид		Опыт 38 каждый	
Иниц. +4	Чувства: Восприятие +1, сумеречное зрение		
ОЗ 1	Неудачная атака никогда не наносит урон		
КЗ 17	Стк 15	Реак 13	Воля 12
Скорость 6			
рук	Длинный меч (станд., мгнов.)		Оружие
+6 против КЗ; урон 5.			
Упругость хобгоблинов (мгнов. реакция, когда хобгоблин подвергается эффекту, который может прекратить спасбросок; боев.)			
Хобгоблин делает спасбросок против эффекта.			
Фаланга			
Бонус +2 к КЗ, если у хобгоблина есть хотя бы один смежный союзник.			
Мировоззрение - зло		Известные языки	- всеобщий, гоблинский
Умения: Атлетика +6, История +2.			
Сил 18 (+4)	Лов 14 (+2)		Муд 13 (+1)
Тел 15 (+2)	Инт 10 (+0)		Обн 9 (-1)
Снаряжение: кожаный доспех, лёгкий щит, длинный меч.			

Хобгоблин-солдат		Уровень 3		Солдат	
Средний, обычный, гуманоид		Опыт 150			
Иниц. +7	Чувства: Восприятие +3, сумеречное зрение				
ОЗ 47	Ранен 23				
КЗ 20	Стк 18	Реак 16	Воля 16		
Скорость 5					
рук	Цеп (станд., мгнов.)			Оружие	
+7 против КЗ; урон 1к10+4; цель отмечена и замедлена до конца следующего хода Моррика.					
рук	Боевой порядок (станд., мгнов.)			Оружие	
Требуется цеп; +7 против КЗ; урон 1к10+4; хобгоблин перемещается на 1 квадрат, если действие выполняется в смежном квадрате с союзником.					
Упругость хобгоблинов (мгнов. реакция, когда хобгоблин подвергается эффекту, который может прекратить спасбросок; боев.)					
Хобгоблин делает спасбросок против эффекта.					
Фаланга					
Бонус +2 к КЗ, если у хобгоблина есть хотя бы один смежный союзник.					
Мировоззрение - зло		Известные языки	-	всеобщий, гоблинский	
Умения: Атлетика +10, История +8.					
Сил 19 (+5)	Лов 14 (+3)			Муд 14 (+3)	
Тел 15 (+3)	Инт 11 (+1)			Обн 10 (+1)	
Снаряжение: пластинчатый доспех, тяжёлый щит, цеп.					

Хобгоблин-лучник		Уровень 3	Стрелок
Средний, обычный, гуманоид		Опыт 150	
Иниц. +7	Чувства: Восприятие +8, сумеречное зрение		
ОЗ 39	Ранен 19		
КЗ 17	Стк 13	Реак 15	Воля 13
Скорость 6			
рук	Длинный меч (станд., мгнов.)		Оружие
+6 против КЗ; урон 1к8+2.			
дст	Длинный лук (станд., мгнов.)		Оружие
Дист. 20/40; +9 против КЗ; урон 1к10+4; лучник гарантирует союзнику в пределах 5 квадратов от него бонус +2 к его следующему броску дистанционной атаки против этой цели.			
Упругость хобгоблинов (мгнов. реакция, когда хобгоблин подвергается эффекту, который может прекратить спасбросок; боев.)			
Хобгоблин делает спасбросок против эффекта.			

Мировоззрение - зло	Известные языки - всеобщий, гоблинский	
Умения: Атлетика +5, История +6.		
Сил 14 (+3)	Лов 19 (+5)	Муд 14 (+3)
Тел 15 (+3)	Инт 11 (+1)	Обн 10 (+1)
Снаряжение: кожаный доспех, длинный меч, длинный лук, колчан с 30 стрелами.		



Особенности области.

Освещение. В северо-западном углу комнаты 9 есть фонарь, дающий яркий свет в радиусе 10 квадратов. Этого хватает, чтобы осветить смежные с лестницей квадраты в комнате 8. На алтарях есть свечи (тусклый свет на 2 квадрата).

Алтари. Алтари посвящены Бэйну (Религия, УС 10), но проникательные наблюдатели (Религия, УС 15) заметят, что это было не всегда, раньше они были посвящены Векне.

Саркофаги. Два северных саркофага содержат пакеты сокровищ Г, Д и Е. Они не заперты и там нет ловушек, но требуется проверка Силы (УС 20), чтобы сдвинуть тяжёлые каменные плиты на саркофагах.

Винтовая лестница. Лестница соединяет комнаты 8 и 9, необходимо пройти 12 квадратов, чтобы преодолеть 6 метров лестницы. Это сложная поверхность.

Жилые помещения. Для одного ИП требуется примерно 20 минут, чтобы просмотреть мешки в комнате 9, но там есть только рваная одежда и примитивные инструменты.

Яма. Гоблины бросают весь мусор вниз 12-метровой ямы. Зловоние, которое идёт из ямы, подтверждает это убеждение.

Надпись на стене. Ближе к потолку на стенах есть надпись, повторяющаяся каждые 3 метра: «Здесь покоятся Ривенроры до Дня чёрного солнца. Если вы ищите их памятник, смотрите на земли вокруг вас».

Комната Фреско.

Уровень сражение 1 (550 ОО).

Установка.

Это быстрое сражение с крысами и гномами, а затем ролевая составляющая, когда ИП попытаются привести в чувство пленника.

3 ужасных крысы (R).

2 гнома-диверсанта (G).

Когда ИП огибают угол и видят эту комнату, прочитайте:

Четыре статуи ужасных животных с пылающими глазами уставились на вас. За ними расположен алтарь со свечами. За алтарём находится женщина с глазами, полными страха.

Тактика.

Гномы остаются в тени, пока сражение не перейдёт в стабильную фазу, затем они атакуют самых уязвимых ИП. Крысы атакуют ближайшего противника.

Крысы сражаются до конца, а гномы пытаются спрятаться или убежать, если ИП снизятся до 10.

2 Гнома-диверсанта		Уровень 2	Диверсант
Маленький, фея, гуманоид		Опыт 125 каждый	
Иниц. +8	Чувства: Восприятие +2, сумеречное зрение		
ОЗ 34	Ранен 17		
КЗ 16	Стк 14	Реак 14	Воля 12
Скорость 5			
рук	Клевец (станд., мгнов.)		Оружие
+7 против КЗ; урон 1к8+3 (критический 1к8+11).			
дст	Ручной арбалет (станд., мгнов.)		Оружие
Дист. 10/20; +7 против КЗ; урон 1к6+3.			
Боевое преимущество			
Стрелок наносит доп. урон 1к6 рукопашной или дистанционной атакой противнику, против которого у него есть боевое преимущество.			
Постепенное исчезновение (мгнов. реакция, Иллюзия когда гному наносят урон, боев.)			
Гном становится невидимым, пока не атакует или до конца его следующего хода.			
Реагирующая скрытность			
Если гном имеет прикрытие или укрытие, когда он делает бросок инициативы в начале сражения, он может выполнить проверку умения Скрытность, чтобы избежать замечания.			
Спрятаться в тень			
Когда гном делает рукопашную или дистанционную атаку скрывшись и промахивается, то он по-прежнему скрыт.			
Мировоззрение - нет Известные языки - всеобщий, эльфийский			
Умения: Воровство +9, Основы магии +10, Скрытность +11.			
Сил 8 (+0)	Лов 17 (+4)	Муд 12 (+2)	
Тел 16 (+4)	Инт 14 (+3)	Обн 13 (+2)	
Снаряжение: кожаный доспех, клевец, ручной арбалет и 20 болтов.			

3 Ужасных крысы		Уровень 1		Таран
Средний, обычный, зверь		Опыт 100 каждый		
Иниц. +2	Чувства: Восприятие +5, сумеречное зрение			
ОЗ 38	Ранен 19			
КЗ 15	Стк 15	Реак 13	Воля 11	
Иммунитет: грязная лихорадка.				
Скорость 6; лазание 3				
рук	Укус (станд., мгнов.)		Болезнь	
+4 против КЗ; урон 1к6+2; цель заражается грязной лихорадкой.				
Мировоззрение - нет		Известные языки - нет		
Умения: Скрытность +7.				
Сил 14 (+2)		Лов 15 (+2)		Муд 10 (+0)
Тел 18 (+4)		Инт 3 (-4)		Обн 6 (-2)

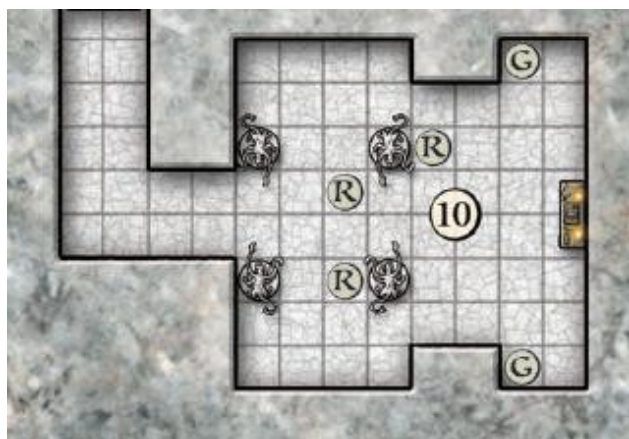
Грязная лихорадка (Болезнь, уровень 3).

«+». Цель вылечена.

Инициация. Цель теряет 1 Исцеляющий поток.

«-». Цель получает штраф -2 к КЗ, Стк и Реак.

«-», **конечный эффект.** Цель получает штраф -2 к КЗ, Стк и Реак. Цель теряет все Исцеляющие потоки и не может восстанавливать ОЗ.



Особенности области.

Освещение. Свечи на алтаре дают тусклый свет на 2 квадрата. Пылающие глаза статуй дают тусклый свет в смежных с ними квадратах.

Статуи. Каждая статуя имеет пылающие глаза, но это всего лишь статуи.

Алтарь. На алтаре стоит мраморный ворон, поэтому не требуется проверка умения Религия, чтобы определить, что алтарь посвящён Королеве воронов.

Пленник. Мирталу привязали к алтарю и угрожали крысами 4 дня. Она заразилась грязной лихорадкой от них. Она следует за своими спасателями, но может не говорить. Она знает, где находятся Адронсиус и Сертаниан.

Грибная комната.

Уровень сражение 1 (500 ОО).

Установка.

ИП должны сражаться не только с яростными ящерами, но и с токсичными грибами.

2 яростных ящера (D).

Яростные ящеры имеют пассивное умение Восприятие равное 13. Когда ИП могут видеть комнату 11, прочитайте:

Эта комната, заполненная всеми видами развалин, имеет влажный, заплесневелый запах. Среди руин находится множество грибов, в основном с коричневыми и серыми шляпками.

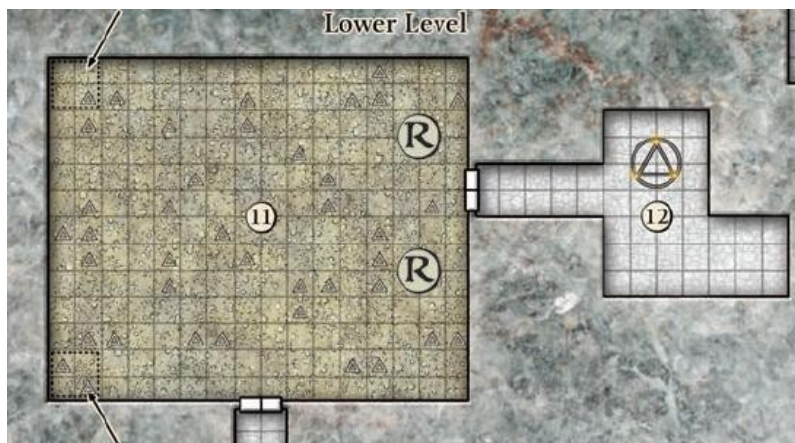
Когда ИП входят в комнату 12, прочитайте:

Вы видите старую женщину в пределах пылающего волшебного круга. Вы слышите её приглушённый голос: «Вытащите меня отсюда!».

Тактика.

Ящеры спрятались от взгляда за развалинами, пока ИП не пойдут через грибы, тогда они нападут. Грибы воздействуют на ящеров, но они знают, какие грибы лучше избегать. Они будут сражаться насмерть, но не покинут комнату 11.

2 Яростных ящера		Уровень 5	Таран
Большой, обычный, зверь (верховое, рептилия)		Опыт 200 каждый	
Иниц. +3	Чувства: Восприятие +3		
ОЗ 77	Ранен 38		
КЗ 17	Стк 17	Реак 15	Воля 15
Иммунитет: страх (когда ранен)			
Скорость 8			
рук	Укус (станд., мгнов.)		
+9 против КЗ; урон 1к10+4.			
рук	Когти (станд., мгнов.)		
+8 против КЗ; урон 1к6+4.			
рук	Натиск (станд., мгнов.)		
Когда ящер атакует натиском, он выполняет 2 атаки когтями по одной цели.			
Ярость раненого (когда ранен)			
Ящер получает бонус +2 к броскам атаки и доп. урон 5.			
Раненое верховое животное (когда ранен и Верховое есть наездник 5-го уровня и выше, мгнов.)			
Наездник получает бонус +2 к броскам атаки и урона рукопашными атаками.			
Мировоззрение - нет		Известные языки - нет	
Сил 19 (+6)	Лов 13 (+3)	Муд 13 (+3)	
Тел 17 (+5)	Инт 3 (-2)	Обн 12 (+3)	



Пленник. Старуха Зеррикса находится в пределах магического круга в комнате 12. Чтобы её спасти, ИП должны что-то сделать с магическим кругом. Она единственная, кто уверен, что Картеникс мёртв и его труп находится в лапах мизгирей. Если её спасут, то придётся вынести её ворчание до возвращения в Бриндоль. Она слишком сварливая, чтобы быть благодарной.

Склеп Фон Джаллахов.

Уровень сражение 1 (525 ОО).

Особенности области.

Освещение. Фосфоресцирующие грибы заполняют комнату тусклым светом.

Магический круг. Зеррикса удерживается в круге в комнате 12. Любой персонаж, воздействующий на периметр круга, получает урон 1к10 за раунд и наносит 1/2 от этого урона существу в круге. Для разрушения круга требуется проверка умения Воровство, Основы магии или Восприятие (УС 20, нет повторений), чтобы заметить, что круг иногда исчезает на доли секунды. Если в круге никого нет, то и барьера нет. Как только кто-то попадёт в круг, появится магический барьер.

Насыпи. Это 6-метровый подъём в комнату 3 (проверка Атлетики (УС 20), чтобы заползти или Акробатики (УС 5), чтобы забраться по верёвке).

Грибы. В некоторых квадратах есть токсичные грибы. Бросьте 1к4 при попадании в квадрат с токсичными грибами, чтобы определить тип токсичных грибов. Все квадраты с грибами - это сложная местность. ИП могут выяснить, что делают грибы при проверке умения Подземелья (УС 15) до воздействия грибов или после, наблюдая не цвет гриба.

Дымящиеся споры. Эти грибы коричневые. Если ИП наступает на этот гриб, то он выделяет облако спор, которое обеспечивает прикрытие в этом квадрате на 5 минут.

Вопящие грибы. Белые грибы вопят, когда кто-то встаёт в смежный или в их квадрат.

Смертельные споры. Эти серые грибы выполняют атаку +6 против Стк, если ИП входит в их квадрат, нанося урон ядом 1к10 и постоянный урон ядом 5 (спасбросок прекращает).

Споры сна. Эти красные грибы, когда на них наступают, выполняют атаку +6 против Воли всех смежных с ними существ. При ударе существо замедлено (спасбросок прекращает). Если первый спасбросок провален, то существо оказывается без сознания (спасбросок прекращает).

Установка.

Особенности этой комнаты - это очевидная ловушка на полу и гном, который выдаёт себя в неудобное время для ИП.

2 клыкастых ящера (D).

1 гном-диверсант (G).

Ящеры нападают с двух сторон, когда ИП пересекут порог комнаты 13, выходя из альков по периметру комнаты. Когда ИП поднимаются в комнату, прочитайте:

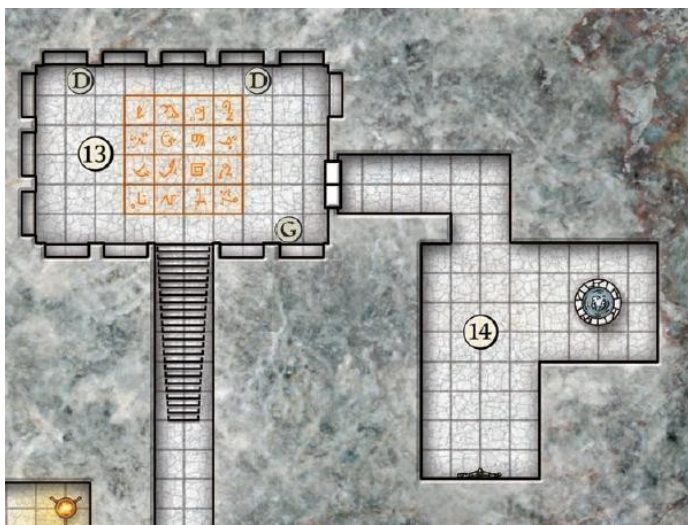
В этой комнате находится множество изображённых на полу рун. В восточной стене есть две двери. В стенах полно пустых альковов, предназначенных для погребения умерших.

Тактика.

Ящеры нападают на ближайшего ИП. Они усвоили через болезненный опыт, что не стоит вступать на руны. Гном ждёт, пока ящеры не вступят в бой. Гном убегает, если его ОЗ уменьшаются до 10.

2 Стаи клыкастых ящеров		Уровень 2	Солдат
Средний, обычный, зверь (стая, рептилия)		Опыт 125 каждый	
Иниц. +7		Чувства: Восприятие +7	
Атака стай аура 1; стая проводит простую атаку как свободное действие против каждого противника, который начинает свой ход в области ауры.			
ОЗ 38	Ранен 19		
КЗ 18	Стк 15	Реак 17	Воля 14
Иммунитет: страх; Сопротивление: 1/2 урона от рукопашных и дистанционных атак; Уязвимость: урон +5 против ближних атак и атак по площади.			
Скорость 7			
рук	Рой зубов (станд., мгнов.)		
+8 против КЗ; урон 1к10+4 или 2к10+4 против лежащей цели.			
рук	Опрокидывание (втор., мгнов.)		
+7 против Стк; цель падает.			
Мировоззрение - нет		Известные языки - нет	
Сил 15 (+3)	Лов 18 (+5)	Муд 12 (+2)	
Тел 14 (+3)	Инт 2 (-3)	Обн 10 (+1)	

Гном-диверсант		Уровень 2	Диверсант
Маленький, фея, гуманоид		Опыт 125 каждый	
Иниц. +8	Чувства: Восприятие +2, сумеречное зрение		
ОЗ 34	Ранен 17		
КЗ 16	Стк 14	Реак 14	Воля 12
Скорость 5			
рук	Клевец (станд., мгнов.)		Оружие
+7 против КЗ; урон 1к8+3 (критический 1к8+11).			
дст	Ручной арбалет (станд., мгнов.)		Оружие
Дист. 10/20; +7 против КЗ; урон 1к6+3.			
Боевое преимущество			
Стрелок наносит доп. урон 1к6 рукопашной или дистанционной атакой противнику, против которого у него есть боевое преимущество.			
Постепенное исчезновение (мгнов. реакция, Иллюзия когда гному наносят урон, боев.)			
Гном становится невидимым, пока не атакует или до конца его следующего хода.			
Реагирующая скрытность			
Если гном имеет прикрытие или укрытие, когда он делает бросок инициативы в начале сражения, он может выполнить проверку умения Скрытность, чтобы избежать замечания.			
Спрятаться в тень			
Когда гном делает рукопашную или дистанционную атаку скрывшись и промахивается, то он по-прежнему скрыт.			
Мировоззрение - нет		Известные языки - всеобщий, эльфийский	
Умения: Воровство +9, Основы магии +10, Скрытность +11.			
Сил 8 (+0)	Лов 17 (+4)	Муд 12 (+2)	
Тел 16 (+4)	Инт 14 (+3)	Обн 13 (+2)	
Снаряжение: кожаный доспех, клевец, ручной арбалет и 20 болтов.			



Особенности области.

Освещение. Руны на полу дают тусклый свет в пределах 2 квадратов. Комната 14 не имеет освещения.

Надпись. На лестнице над дверным проёмом перед комнатой 13 есть табличка с надписью «Семейная могила Фон Джаллахов».

Альковы. Фон Джаллахи никогда не использовали этот семейный склеп. Сейчас альковы в комнате 13 используются ящерами в качестве гнёзд.

Руны на полу. Руны на полу пульсируют светом каждые несколько секунд. Они наносят урон 2к6 любому наступившему на них существу или урон 1к4 существу, прыгающему или летящему над ними. Проверка умения Основы магии (УС 10) покажет, что руны обозначают «Фон Джаллах» в фонетическом алфавите, который иногда используется волшебниками.

Фонтан. Вода в комнате 14 прохладная и чистая, наполняется из цистерны, находящейся выше.

Пленник. Алхимик Адронсиус прикован к стене в комнате 14. Требуется проверка Силы (УС 20), чтобы разрушить кандалы, или проверка умения Воровство (УС 15), чтобы вскрыть замок. Также можно использовать ключ, находящийся у гнома.

Склеп Фон Адрез-Каутинов.

Уровень сражение 1 (550 ОО).

Установка.

Эта комната - это вход на верхний уровень. Здесь происходит сражение с отрядом ящеров и хобгоблинов.

1 гоблин-шаман (G).

2 плюющихся ящера (S).

4 хобгоблина-пехотинца (H).

Хобгоблины находятся в середине комнаты 15, а ящеры - у восточной стены комнаты. Шаман приходит из комнаты 15 в начале второго раунда. Когда ИТП поднимаются по лестнице, прочтите:

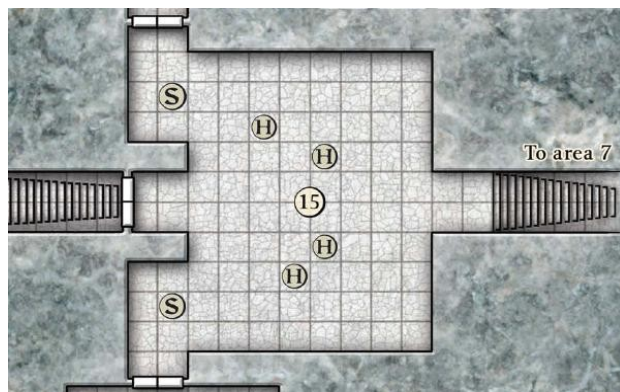
На последних трёх ступенях лестницы написаны слова «Склеп», «Фон Адрез» и «Каутинов». Как только вы поднимитесь достаточно высоко, чтобы видеть комнату, вы видите барельеф людей, нагруженных корзинами, рюкзаками и коробками, идущих в комнату по часовой стрелке. Четыре хобгоблина стоят в центре комнаты, а два ящера находятся за ними.

Тактика.

У хобгоблинов простая стратегия: ввязаться в рукопашный бой и держаться вместе. Ящеры пытаются плевать каждый раунд. Шаман использует Раздражающее облако, если ИТП находятся вблизи друг друга. Когда ИТП маневрируют около хобгоблинов, шаман может использовать Подстрекание храбрости, если думает, что хобгоблины могут погибнуть. Ящеры сражаются насмерть. Хобгоблины не убегают, пока шаман

4 Хобгоблина - пехотинца		Уровень 1	Слуга
Средний, обычный, гуманоид		Опыт 25 каждый	
Иниц. +4	Чувства: Восприятие +1, сумеречное зрение		
ОЗ 1	Неудачная атака никогда не наносит урон		
КЗ 17	Стк 15	Реак 13	Воля 12
Скорость 5			
рук	Длинный меч (станд., мгнов.)		Оружие
+6 против КЗ; урон 3.			
Фаланга			
Бонус +2 к КЗ, если у хобгоблина есть хотя бы один смежный союзник.			
Мировоззрение - зло		Известные языки	- всеобщий, гоблинский
Умения: Атлетика +6, Скрытность +9.			
Сил 18 (+4)	Лов 14 (+2)		Муд 13 (+1)
Тел 15 (+2)	Инт 10 (+0)		Обн 9 (-1)
Снаряжение: кожаный доспех, лёгкий щит, длинный меч.			

Плюющийся ящер	Уровень 3	Стрелок
Средний, обычный, зверь (рептилия)		Опыт 150
Иниц. +5	Чувства: Восприятие +3	
ОЗ 38	Ранен 19	
КЗ 17	Стк 14	Реак 16
		Воля 14
Сопротивление: 10 кислота.		
Скорость 7		
рук	Укус (станд., мгнов.)	
+6 против КЗ; урон 1к6+2.		
рук	Едкий плевок (втор., мгнов.)	Кислота
Дист. 10; +8 против Реак; урон кислотой 1к10+4		
Мировоззрение - нет		
Известные языки - нет		
Сил 14 (+3)	Лов 18 (+5)	Муд 14 (+3)
Тел 14 (+3)	Инт 3 (-3)	Обн 12 (+2)



2 упыря.
2 зомби.

Поместите монстров в любой дверной проход, через который они могут пройти. Когда ИТП входят в комнату 17, прочитайте:

В этой комнате много альковов в южной стене со скелетами. В дополнение к этому есть фонтан и привязанный к восточной стене мальчик.

Когда ИТП входят в комнату 18, прочитайте:

Чистый водоём заполняет большую часть комнаты, которая заметно более влажная, чем другие комнаты. Блеск капель падает на стены.

Когда ИТП входят в комнату 19, прочитайте:

В середине этой комнаты есть мозаика в виде солнечных лучей.

Тактика.

Зомби и упыри путешествуют вместе. Они начинают в комнате 19, затем проходят в комнату 17, где проверяют Тюрана. После этого они спускаются в комнату 18, где упыри нарушают покой воды. После того, как упыри тратят минуту на наблюдение за рябью, они поднимаются по западной лестнице в комнату 19, где они проводят 5 минут, греясь в мощи чёрного солнца. На один круг требуется 10 минут.

Зомби атакуют ближайшего противника, а упыри пытаются парализовать ИТП, похожего на жреца. Если какой-то упырь парализовал ИТП, затем оба упыря атакуют этого персонажа. Упыри командуют зомби делать то же самое, но зомби не слушаются. Зомби и упыри сражаются до смерти. Они преследуют противника в комнатах 17, 18 и 19.

2 Зомби	Уровень 2		Таран
Средний, (нежить)	обычный,	оживлённый	Опыт 125 каждый
Иниц. -1	Чувства: Восприятие 0, тёмное зрение		
ОЗ 40	Ранен 20		
КЗ 13	Стк 13	Реак 9	Воля 10
Иммунитет: болезни, яд; Сопротивление: 10 некрот. энергия;			
Уязвимость: 5 свет.			
Скорость 4			
рук	Толчок (станд., мгнов.)		
+6 против КЗ; урон 2к6+2.			
рук	Захват зомби (станд., мгнов.)		
+4 против Реак; цель захвачена (до высвобождения); проверка высвобождения проводится со штрафом -5.			
Слабость зомби			
Любой критический удар мгновенно уменьшает ОЗ до 0.			
Мировоззрение - нет		Известные языки - нет	
Сил 14 (+3)	Лов 6 (-1)	Муд 8 (+0)	
Тел 10 (+1)	Инт 1 (-4)	Обн 3 (-3)	

2 Упыря	Уровень 5	Солдат
Средний, обычный, гуманоид (нежить)	Опыт 200	каждый
Иниц. +8	Чувства: Восприятие +2, тёмное зрение	
ОЗ 63	Ранен 31	
КЗ 21	Стк 18	Реак 20
	Воля 17	
Иммунитет: болезни, яд; Сопротивление: 10 некрот. энергия;		
Уязвимость: 5 свет.		
Скорость 8; лазание 4		
рук	Когти (станд., мгнов.)	
+12 против КЗ; урон 1к6+4; цель обездвижена (спасбросок прекращает).		
рук	Укус упыря (станд., мгнов.)	
+4 против Реак; цель захвачена (до высвобождения); проверка высвобождения проводится со штрафом -5.		
Мировоззрение - Известные языки - всеобщий хаотичное зло		
Сил 14 (+4)	Лов 19 (+6)	Муд 11 (+2)
Тел 15 (+4)	Инт 10 (+2)	Обн 12 (+3)



Особенности области.

Освещение. В комнате 17 нет источников света. Декоративный шпиль в центре фонтана в комнате 18 светится подобно факелу, излучая яркий свет в радиусе 5 квадратов. Солнечные лучи на полу в комнате 19 поглощают свет, поэтому свет никогда не будет более ярким, чем тусклый.

Комната с водоёмом. Если нарушить покой воды водоёма в центре комнаты, то в воде отображаются слабые изображения других комнат подземелья. Волны и рябь формируют плохое, но распознаваемое изображение. ИТП должен изменить образы комнат, которые уже были посещены ИТП.

Комната 9. Комната с 4 саркофагами и охраной из хобгоблинов.

Комната 10. Комната со статуями зверей и алтарём со статуэткой ворона. Миртала лежит связанной на алтаре.

Комната 15. Комната с 4 хобгоблинами и 2 ящерами.

Комната 21. Комната с одним саркофагом. На нём лежит шлем, который рассматривает здоровый хобгоблин в шипованном доспехе.

Комната 22. Пустая комната с 4 тяжёлыми квадратными колоннами в углах.

Комната 23. Святыня со скамейками и обелиском. У обелиска лежат разбитые щиты с эмблемой Красной Руки.

Комната 24. Комната с 2 тронами. На одном сидит скелет, а на другом мужчина неопределённой расы.

Комната 5. Пустая комната с альковами в стенах.

Комната 6. Комната с 2 клетками, в одной из которых сидит пожилой мужчина.

Водоём показывает каждую комнату примерно 3 секунды, рябь не показывает много деталей. Плескание руки в воде обеспечивает достаточно ряби, чтобы можно было просмотреть все комнаты.

Солнечные лучи. Когда любое существо пересекает порог, чтобы войти в комнату 18, солнечные лучи становятся чёрными, а все огни тусклыми. Нежить, начинающая свой ход в квадратах, которые являются частью солнечных лучей, восстанавливает 5 ОЗ.

Разлом. В коридоре, идущем на запад из комнаты 19, есть разлом по всей длине коридора. Проверка умения Подземелья (УС 15) покажет, что этаж разрушится, если ИП пойдут слишком близко друг к другу (любой может предположить, что коридор опасен). ИП, расположенные в 2 квадратах друг от друга, находятся в безопасности, но если 2 существа находятся ближе, то это вызывает разрушение коридора. Каждому персонажу в коридоре наносится урон 1к10, потому что пол коридора проваливается на 3 м. После разрушения коридор становится сложной местностью, а в каждом конце коридора необходимо подняться на 3 м (Атлетика, УС 10).

Надписи на стенах. В стенах вырезана повторяющаяся надпись: «Чтите героических стражей Ривеннора».

Альковы. В альковах в комнате 17 находятся человеческие скелеты. На обыск скелетов ИП тратят 20 минут, в останках есть пакет сокровищ 3.

Пленник. Тюрэн лежит связанным у основания фонтана в комнате 17. Он не знает, что его отец мёртв, но он точно знает, где удерживают Зерриксу.

Убежище Синрута.

Уровень сражение 2 (625 ОО).

Установка.

В этой комнате происходит сражение с Синрутом - вождём хобгоблинов.

Синрут (S).

Синрут находится в комнате 21, но он может прийти в комнату 20. Когда ИП входят в комнату 20, прочитайте:

Тонкие каменные столбы расставлены на полу в этой треугольной комнате. Проход из комнаты ведёт на север, затем на запад. Что-то за этим проходом излучает свет.

Тактика.

Синрут сражается с опрометчивой энергией, он хочет быть окружённым ИП, чтобы его цепь сделал своё дело. Он подпускает ИП как можно ближе, а затем использует Вихрь цепи, когда 2 или 3 персонажа подходят к нему. Если смежных противников не более двух, то он может толкнуть противника в доспешные шипы, чтобы тот упал, а затем Синрут растопчет его. Если он сражается в комнате 20, то он выбирает позицию так, чтобы иметь возможность толкать противников в квадрат с каменным столбом. Синрут сражается до конца, но если вы хотите спасти его как будущего противника, то он может спастись бегством через комнаты, которые, как он думает, могут быть населены его союзниками, чтобы задержать вас.

Синрут, вождь хобгоблинов		Уровень 2		Солдат, одиночка
Средний, обычный, гуманоид, гоблин				Опыт 150
Иниц. +7	Чувства: Восприятие +3, сумеречное зрение			
ОЗ 185	Ранен 92			
КЗ 22	Стк 16	Реак 16	Воля 12	
Спасброски +5				
Скорость 5				
Очки действия 2				
рук	Захват цепью (станд., мгнов.)			Оружие
Требуется шипованная цепь; досягаемость 2; +8 против КЗ; урон 1к10+4; цель притягивается на 1 квадрат. Если цель смежная, то вместо притягивания, цель бьётся о Доспешные шипы Синрута, получая доп. урон 1к6.				
рук	Путешествие цепи (станд., мгнов.)			Оружие
Требуется шипованная цепь; досягаемость 2; +6 против Реак; урон 1к6+4; цель падает.				
блж	Вихрь цепи (станд., повтор 5, 6)			Оружие
Требуется шипованная цепь; ближ. взрыв 1; +8 против КЗ; урон 1к6+4.				
рук	Затаптывание (втор., мгнов.)			Оружие
Требуется смежный лежащий противник; +6 против КЗ; урон 1к6+4.				
Упругость хобгоблинов (мгнов. реакция, когда хобгоблин подвергается эффекту, который может прекратить спасбросок; боев.)				
Хобгоблин делает спасбросок против эффекта.				
Фаланга				
Бонус +2 к КЗ, если у хобгоблина есть хотя бы один смежный союзник.				
Мировоззрение - зло		Известные языки	- всеобщий, гоблинский	
Умения: Атлетика +9, Запугивание +8.				
Сил 17 (+4)	Лов 14 (+3)		Муд 10 (+1)	
Тел 13 (+2)	Инт 10 (+1)		Обн 14 (+3)	
Снаряжение: латы, шипованная цепь.				



Особенности области.

Освещение. В комнате 20 нет источников света. В комнате 21 есть фонарь, излучающий яркий свет в радиусе 10 квадратов.

Каменные столбы. Высота каменных столбов в комнате 20 – 2.5 метра, но они достаточно узкие, поэтому не занимают квадрат целиком. Они очень холодные. Любое существо, начинающее свой ход в квадрате со столбом, получает урон холодом 1к6.

Саркофаг. В саркофаге находятся пакеты сокровищ И и К. Требуется проверка Силы (УС 15), чтобы сдвинуть крышку саркофага.

Сокровища Бриндоля. Синрут носит рукавицы из Зала великой доблести, декоративный шлем лежит на саркофаге в комнате 21.

Бумаги Синрута. В нагрудном кармане Синрута, находится карта региона (похожая на карту на стр. 1, но с обозначением троп и мест засад), карта Бриндоля (похожая на карту на стр. 2, но с Залом великой доблести) и письмо от эmissара.

Комната охранников склепа.

Уровень сражение 1 (550 ОО).

Установка.

Крысы-оборотни натравливают эвистро на вас, затем сами вступают в сражение.

1 эвистро (Е).

2 крысы-оборотня (W).

Когда ИТП приближаются к южной или восточной двери, прочитайте:

Грязное существо бродит по пространству, ограниченному колоннами, но не пересекает эту границу.

Когда ИТП привлекают внимание эвистро, прочитайте:

Эвистро бросается на невидимый барьер, но не может добраться до вас. В этот момент у северной двери появляется крыса-оборотень и вопит: «Я освобождаю тебя, охранник подземелья».

Тактика.

Эвистро сражается насмерть. Крысы-оборотни убегают в комнату 23, когда их ОЗ снижаются до 10. В отличие от других стражников подземелья, эвистро может преследовать ИТП в любом помещении.

2 Крысы-оборотня			Уровень 3	Борец
Средний, обычный, гуманоид			Опыт 150 каждый	
(оборотень)				
Иниц. +7	Чувства: Восприятие +7, сумеречное зрение			
ОЗ 48	Ранен 24			
Регенерация 5 (если урон наносится серебряным оружием, то регенерация не действует на следующий ход)				
КЗ 17	Стк 15	Реак 16	Воля 13	
Иммунитет: грязная лихорадка				
Скорость 6; лазание 4 (не в форме человека)				
рук	Короткий меч (станд., мгнов.)			Оружие
+8 против КЗ; урон 1к6+4.				
рук	Укус (станд., мгнов.)			Оружие
+8 против КЗ; урон 1к4+2; цель получает постоянный урон 2 (спасбросок прекращает) и заражается грязной лихорадкой.				
Изменить форму (втор., мгнов.)			Превращение	
Крыса-оборотень изменяет форму, превращаясь в ужасную крысу или уникального человека. Человек не кусается.				
Боевое преимущество				
Крыса-оборотень наносит доп. урон 1к6 противнику, против которого у него есть боевое преимущество.				
Мировоззрение - зло			Известные языки - всеобщий	
Умения: Воровство +10, Знание улиц +6, Обман +6, Скрытность +10.				
Сил 10 (+1)	Лов 18 (+5)		Муд 12 (+2)	
Тел 16 (+4)	Инт 10 (+1)		Обн 11 (+1)	
Снаряжение: плащ, короткий меч.				

Эвистро (демон резни)		Уровень 6	Таран
Средний, элементаль, маг. зверь (демон)		Опыт 250	
Иниц. +4	Чувства: Восприятие +4		
ОЗ 90	Ранен 45		
КЗ 16	Стк 18	Реак 14	Воля 14
Сопротивление: 10 любое (1 раз за сражение)			
Скорость 6			
рук	Когти (станд., мгнов.)		
+9 против КЗ; урон 1к8+5.			
рук	Разрушительный укус (втор., мгнов.)		
Против раненого противника; +8 против КЗ; урон 1к6+5.			
Резня			
Демон получает бонус +1 к рукопашным атакам, если хотя бы один союзник находится в смежном квадрате противника (бонус +3, если этот союзник другой демон резни). Этот бонус складывается с бонусом за боевое преимущество.			
Мировоззрение		- Известные языки - адский	
хаотичное зло			
Сил 21 (+8)	Лов 12 (+4)		Муд 12 (+4)
Тел 20 (+8)	Инт 5 (+0)		Обн 7 (+1)

Особенности области.

Освещение. Факел у стены излучает яркий свет в радиусе 10 квадратов.

Квадратная тюрьма. Эвистро должен оставаться в пределах середины комнаты, пока кто-то не даст ему разрешение покинуть тюрьму. Затем у него есть 1 час, чтобы убить как можно больше захватчиков. Он считает гоблинов, хобгоблинов и других существ, живущих здесь, как союзников.



Святыня обелиска.

Уровень сражение 1 (450 ОО).

Установка.

В этой комнате отдыхают крысы-оборотни и гном-волшебник.

1 гном-волшебник (А).

2 крысы-оборотня (W).

Когда ИП достигают юго-западной двери, прочитайте:

По линиям скамеек можно понять, что раньше это была святыня, посвященная обелиску, украшенному рунами, на севере комнаты. У обелиска стоит гном, а по направлению к двери стоят две крысы-оборотня, их острые зубы сверкают в свете факела.

Тактика.

Крысы-оборотни пытаются задержать ИП, вступив с ними в рукопашную схватку, чтобы гном мог спокойно использовать дистанционные атаки. Крысы могут попробовать окружить ИП, но они не допустят, чтобы персонажи пробились к гному.

Крысы-оборотни понимают, что у них нет пути к отступлению, поэтому они сражаются насмерть. Гном бережёт Шаг фей и Реактивную скрытность, чтобы убежать, когда его ОЗ снизятся до 15.

2 Крысы-оборотня			Уровень 3	Борец
Средний,	обычный,	гуманоид	Опыт 150 каждый	
(оборотень)				
Иниц. +7	Чувства: Восприятие +7, сумеречное зрение			
ОЗ 48	Ранен 24			
Регенерация 5 (если урон наносится серебряным оружием, то регенерация не действует на следующий ход)				
КЗ 17	Стк 15	Реак 16	Воля 13	
Иммунитет: грязная лихорадка				
Скорость 6; лазание 4 (не в форме человека)				
рук	Короткий меч (станд., мгнов.)			Оружие
+8 против КЗ; урон 1к6+4.				
рук	Укус (станд., мгнов.)			Оружие
+8 против КЗ; урон 1к4+2; цель получает постоянный урон 2 (спасбросок прекращает) и заражается грязной лихорадкой.				
Изменить форму (втор., мгнов.)			Превращение	
Крыса-оборотень изменяет форму, превращаясь в ужасную крысу или уникального человека. Человек не кусается.				
Боевое преимущество				
Крыса-оборотень наносит доп. урон 1к6 противнику, против которого у него есть боевое преимущество.				
Мировоззрение - зло		Известные языки - всеобщий		
Умения: Воровство и Скрытность+10, Знание улиц и Обман +6.				
Сил 10 (+1)	Лов 18 (+5)		Муд 12 (+2)	
Тел 16 (+4)	Инт 10 (+1)		Обн 11 (+1)	
Снаряжение: плащ, короткий меч.				
Гном-волшебник		Уровень 3	Доминатор (Лидер)	
Маленький, фая, гуманоид		Опыт 150		
Иниц. +1	Чувства: Восприятие +1, сумеречное зрение			
Аура иллюзии (иллюзия) аура 5; гном и все союзники в области получают прикрытие и могут спрятаться в ауре.				
ОЗ 46	Ранен 23			
КЗ 16	Стк 13	Реак 15	Воля 13	
Скорость 5				
рук	Кинжал (станд., мгнов.)			Оружие
+6 против КЗ; урон 1к4.				
дст	Сверкающий болт (станд., мгнов.)			Лучи
Дист. 10; +6 против Стк; урон лучами 1к6+4; цель изумлена (спасбросок прекращает).				
дст	Пугающие чары (втор., мгнов.)			Страх, иллюзия
Дист. 10; +7 против Воли; цель перемещается на 1 квадрат.				
блж	Иллюзорная местность (станд., повтор 4, 5, 6)			Иллюзия
Ближ. взрыв 5; цели противники; +7 против Воли; цель замедлена (спасбросок прекращает).				
дст	Подстрекание храбрости (немедленная реакция, когда союзник использует Тактику гоблинов, мгнов.)			
Дист. 10; выбранный союзник может переместиться на 2 квадрата и произвести атаку.				
Постепенное исчезновение (мгнов. реакция, когда гному наносят урон, боев.)			Иллюзия	
Гном становится невидимым, пока не атакует или до конца его следующего хода.				
Шаг фей (движ., боев.)			Телепортация	
Гном телепортируется на 5 квадратов.				
Реактивная скрытность				
Если у гнома было укрытие или прикрытие при определении инициативы, он может сделать проверку умения Скрытность, чтобы избежать обнаружения.				
Мировоззрение - нет		Известные языки - всеобщий, эльфийский		
Умения: Обман +8, Основы магии +12, Проницательность +6, Скрытность +8.				
Сил 10 (+1)	Лов 10 (+1)		Муд 11 (+1)	
Тел 14 (+3)	Инт 18 (+5)		Обн 15 (+3)	
Снаряжение: одежда, кинжал.				



Особенности области.

Освещение. Факелы, находящиеся справа и слева от алтаря, излучают яркий свет в радиус 5 квадратов, но обелиск поглощает любое излучение, поэтому свет в этой комнате не может быть ярким.

Скамейки. Квадраты со скамейками считаются сложной местностью.

Обелиск. Проверка умения Религия (УС 15) показывает, что эта иконография присуща последователям Векны. Кроме эффекта влияния на свет, обелиск не обладает другими магическими свойствами.

Сокровища Ривенрора. В этой комнате находятся церемониальный меч, разбитый щит и боевое знамя.

Приёмный зал лордов Ривенрора.

Уровень сражение 1 (500 ОО).

Установка.

Дух командует остальной нежитью в катакомбах Ривенрора. В отличие от Синрута, он любит захватчиков, потому что они обладают жизненной энергией, которую он жаждет.

1 остановивший смерть дух (D).

1 клыкастый скелет (B).

5 ветхих скелетов.

Ветхие скелеты встают в середине первого раунда (сделайте бросок инициативы за них, но не помещайте их на карте). Когда ИТП входят в комнату, прочитайте:

В этой огромной комнате стоят два трона у северной стены. На одном сидит гниющий труп, а на другом - скелет. На полу лежит несколько груд костей. Глаза трупа начинают пылать. Он шепелявит: «Захватчики! Уничтожьте их».

Тактика.

Первое, что делает дух, он кричит: «Восстаньте, мои воины». В это время из пяти груд костей появляются ветхие скелеты. Затем дух выполняет свой ход, а ветхие скелеты получают своё место в порядке инициативы.

Дух пытается обездвижить как можно больше ИТП, используя Могильный болт, особенно персонажей, которые выглядят как жрец или паладин. Когда ИТП подойдут поближе, он использует Ужасающий облик, чтобы получить немного свободного пространства. Он экономит реанимирующие силы до смерти клыкастого скелета, потому что он знает, что ветхие скелеты быстро восстанут.

Клыкастый скелет выбирает цель, которую он считает наиболее сильным атакующим персонажем, и атакует её сначала Костяным клыком, а затем саблей. Он использует Взрыв костяного клыка, если может поразить трёх или более персонажей.

Ветхие скелеты поддерживаются некротической энергией, бегущей через катакомбы. Каждый раунд в начале хода ветхих скелетов, один убитый ветхий скелет возвращается к жизни. Единственный способ остановить это бесконечное восстановление скелетов - это покинуть всем живым существам комнату или все пять ветхих скелетов должны быть мертвы на начало хода ветхих скелетов.

Остановивший смерть дух		Уровень 4	Доминатор
Средний, обычный, гуманоид (нежить)		Опыт 175	
Иниц. +4	Чувства: Восприятие +1, тёмное зрение		
ОЗ 54	Ранен 27		
КЗ 18	Стк 15	Реак 16	Воля 17
Иммунитет: болезни, яд; Сопротивление: 10 некрот. энергия;			
Уязвимость: 5 свет.			
Скорость 6			
рук	Когти (станд., мгнов.)		Некрот. энергия
+9 против КЗ; урон некрот. энергией 1к6; цель теряет 1 Исцеляющий поток.			
дст	Могильный болт (станд., мгнов.)		Некрот. энергия
Дист. 20; +6 против Реак; урон некрот. энергией 1к6+4 и цель обездвижена (спасбросок прекращает).			
дст	Реанимация (втор., боев.)		Лечение, Некрот. энергия
Дист. 10; действует на уничтоженную нежить, уровень которой не превышает уровень духа+2. Цель оживает как втор. действие с числом ОЗ, равным 1/2 раненого состояния. Это дарование не воздействует на слуг.			
блж	Ужасающий облик (станд., повтор 4, 5, 6)		Страх
Ближ. взрыв 5; +7 против Воли; урон 1к6; цель отталкивается на 3 квадрата.			
Мировоззрение - зло		Известные языки -	
Умения: Основы магии +10, Религия +10.			
Сил 10 (+2)	Лов 14 (+4)	Муд 9 (+1)	
Тел 14 (+4)	Инт 16 (+5)	Обн 18 (+6)	

Клыкастый скелет		Уровень 5	Таран
Средний, обычный, оживлённый (нежить)		Опыт 200	
Иниц. +5	Чувства: Восприятие +4, тёмное зрение		
ОЗ 77	Ранен 38		
КЗ 17	Стк 16	Реак 16	Воля 15
Иммунитет: болезни, яд; Сопротивление: 10 некрот. энергия;			
Уязвимость: 5 свет.			
Скорость 6			
рук	Сабля (станд., мгнов.)		Некрот. энергия, Оружие
+9 против КЗ; урон 1к8+3 (крит. 1к8+11) плюс урон некрот. энергией 5.			
рук	Костяной клык (станд., мгнов.)		Некрот. энергия
+9 против КЗ; урон 1к4+3 и постоянный урон некрот. энергией 5 (спасбросок прекращает).			
блж	Взрыв костяного клыка (когда 1-ый раз становится раненым и когда ОЗ уменьшаются до 0)		Некрот. энергия
Близ. взрыв 3; +8 против Реак; урон некрот. энергия 2к6+3.			
Мировоззрение - нет		Известные языки -	
Сил 16 (+5)	Лов 16 (+5)	Муд 14 (+4)	
Тел 17 (+5)	Инт 3 (-2)	Обн 3 (-2)	
Снаряжение: сабля.			

5 Ветхих скелетов		Уровень 1	Слуга
Средний, (нежить)	обычный, оживлённый	Опыт 25	каждый
Иниц. +3	Чувства: Восприятие +2, тёмное зрение		
ОЗ 1	Неудачная атака никогда не наносит урон		
КЗ 16	Стк 13	Реак 14	Воля 13
Иммунитет: болезни, яд.			
Скорость 6			
рук	Длинный меч (станд., мгнов.)		Оружие
+6 против КЗ; урон 4.			
дст	Короткий лук (станд., мгнов.)		Оружие
Дист. 15/30; +6 против КЗ; урон 3.			
Мировоззрение - нет		Известные языки -	
Сил 15 (+2)	Лов 17 (+3)	Муд 14 (+2)	
Тел 13 (+1)	Инт 3 (-4)	Обн 3 (-4)	
Снаряжение: тяжёлый щит, длинный меч, короткий лук, колчан с 10 стрелами.			



Особенности области.

Освещение. В комнате 24 нет источников света.

Троны. Они кажутся золотыми, но это только позолота.

Груды костей. Пять из груд костей оживают и становятся ветхими скелетами в начале первого хода духа. Другие груды - это сложная местность.

Фрески. Картины на стенах изображают старых людей, одетых в робы, едущими на колесницах в

облаках. Лица изображены более реалистично, чем другие детали картин. Проверка умения История (УС 20) покажет немного исторического описания лордов Ривенрора. Три портрета на южной стене были стёрты.

Сокровища. Пакеты сокровищ Л, М и Н находятся в этой комнате.

Храбрый Синрут,

Красная Рука снова восстаёт! Другие выжившие приветствуют ваши недавние нападения на торговые караваны, идущие в Падающий Бриндоль.

Мы особенно довольны вашей способностью вселять дух борьбы в других, кто имеет истинную кровь гоблинов или просто желает быть с нами. Чтобы быть более грубым, мы думаем, что вам необходимо иметь ещё больше солдат под вашим командованием. Гораздо, гораздо больше.

Со смелым ударом с вашей стороны, остатки могли бы сплотиться в Красную Руку, которую вы так гордо показываете.

В качестве такого удара сделайте следующее: атакуйте Падающий Бриндоль ночью. Сосредоточьте свои усилия на их Зале великой доблести, поскольку это напоминает им об тяжёлых победах над первой Красной Рукой Гибели. Заберите у них военные трофеи, которые они бесстыдно вешают на стены, и верните их обратно в Ривенрор.

Сделайте это до следующего полнолуния. В качестве ответа на ваш предыдущий вопрос: захват пленников для ваших неживых союзников в Ривенроре будет совершенно приемлемым. Война иногда даёт странных союзников. Мы оцениваем то, как вы объединили такие различные силы под своими знамёнами. Любого пленника, которого вы возьмёте в Ривенрор, вы можете отдать духу.

Сражайтесь вместе с доблестью ваших предков, Синрут. Держите ваши руки запятнанными красным от крови побеждённых.

Я посещу вас в следующем месяце, по времени на мой выбор.

Эмиссар.

Модуль «Rescue at Rivenroar» был опубликован в журнале Dungeon (№ 156, июль 2008).

Автор модуля - David Noonan.

Перевод модуля - Богданов Антон (Bogus).