



ОСВОБОЖДЕНИЕ ЯРТАРА

SCDD3-EP

Эпик-приключение лагеря «Sword Coast 2025»

для персонажей 14-го уровня

УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Дизайнер приключения: Михаил Полетаев

Обложка: Leonardo AI

Карта Ярмара: Kin-andybird

Код приключения: SCDD3-EP

Версия: 1.2

Серия приключений лагеря «Sword Coast» – это неофициальный фан-контент, разрешённый [Политикой в отношении фан-контента](#). Не утверждён и не поддерживается Wizards. Часть использованных материалов является интеллектуальной собственностью ©Wizards of the Coast. Авторские права на все остальные оригинальные материалы в этой работе принадлежат соавторам данного продукта и публикуются в соответствии с Политикой в отношении фан-контента Wizards. DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms и все остальные названия продуктов Wizards of the Coast и их соответствующие логотипы являются товарными знаками Wizards of the Coast в США и других странах.

ВВЕДЕНИЕ

Это эпик-приключение Dungeons & Dragons лагеря Sword Coast разработано для **трёх-семи персонажей** и оптимизировано для **пяти персонажей 14-го уровня**.

События приключения происходят в Ярtare, городе в регионе Дикого пограничья, захваченном Культom Кракена и оккупированным их союзниками под предводительством самого Арклема Грита. Группы искателей приключений присоединяются к атаке на оккупированный Яртар совместно с воинством Альянса Лордов и другими союзниками.

ЛАГЕРЬ SWORD COAST

Лагерь Sword Coast – это ежегодный выездной лагерь для игроков D&D. Главной особенностью лагеря является авторская кампания D&D со сквозным сюжетом. В ходе приключений игроки отслеживают опыт, сокровища и другие награды своих персонажей и могут продолжить их историю в последующих заездах лагеря. Каждый заезд также завершается эпик-приключением Dungeons & Dragons, в котором участвуют сразу все игровые столы одновременно.

Дополнительную информацию о лагере можно найти по адресу: swordcoast.ttrpg.ru.

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Убедитесь, что у вас есть самая последняя версия «Книги игрока» или доступ к [Бесплатным правилам D&D \(2024\)](#).

Прочитайте приключение заранее, до начала игры, делая заметки о том, что вы хотели бы выделить или о чём напомнить себе во время ведения приключения. Ознакомьтесь с приложениями и раздаточными материалами.

Текст, находящийся в такой рамке, предназначен для чтения вслух или перефразирования игрокам, когда персонажи впервые прибывают в определённое место или случаются определённые обстоятельства, как указано в приключении.

Обратите внимание, что, если название существа в приключении выделено **жирным**, это говорит о наличии у него статблока, который можно найти либо в «Приложении А», либо в «Бесплатных правилах D&D» (во втором случае названия существ также подчёркнуты, что означает наличие у них гиперссылки). Заклинания выделены *курсивом*, найти их можно в «Книге игрока». Также *курсивом* выделены и магические предметы, все они описаны в «Бесплатных правилах D&D» (и также подчёркнуты, что означает наличие у них гиперссылки).

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

Чтобы понять, следует ли вам менять сложность столкновений в приключении, оцените **силу отряда**, сверившись с таблицей ниже.

Состав отряда	Сила отряда
3 персонажа	Слабый
4-5 персонажей	Средний
6-7 персонажей	Сильный

В тексте приключения, там, где это нужно, вы найдёте врезки с советами по изменению сложности того или иного столкновения в зависимости от силы отряда. Это всего лишь рекомендации. Сюжет приключения позволяет вносить коррективы на лету: если вы чувствуете, что вашей группе недостаёт вызова, просто выведите в бой больше врагов. И наоборот, добавьте любых подходящих союзников на ваше усмотрение с ПО не выше 3 (рекомендуется: **воин-ветеран**, **рыцарь** или **священник**), которые поддержат персонажей, если дела пойдут совсем плохо.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В 1508 ЛД на востоке замаячила новая угроза всему Северу. Общество Кракена наконец-то сумело добиться власти над Яртаром при поддержке Арклема Грита, возрождённого лича-архимага, и его новых союзников – Красных Волшебников Тэя. Вскоре после этого орды варваров Утгардта в союзе с новообразованным яртарским



протекторатом лавиной обрушились на небольшие поселения окрестных земель. Первым пал Трибор, затем Вестбридж, Белиард и Красная Лиственница, и вот союзные войска варваров и протектората добрались уже до Мирабара, перерезая торговые пути, уничтожая торговлю по всему Северу.

Более семи месяцев потребовалось городам Севера, чтобы осознать всю опасность, исходя-

щую от Яртар. Альянс Лордов призвал союзников и всех неравнодушных объединиться в борьбе против этой угрозы, освободить оккупированный Яртар и уничтожить контролирующий варваров протекторат. Этот временный военный союз получил название Альянс Свободных Городов (или, кратко, просто Альянс). Ваша группа искателей приключений присоединится к нему в этом дерзком приключении!



Не для продажи. Разрешено печатать или копировать этот документ только для личного использования.

Введение | SCDD3-EP Освобождение Яртар

ПРАВИЛА ЭПИКА

В этом разделе изложены все правила проведения данного эпик-приключения, о которых вам необходимо знать.

ВОЕННАЯ КАРТА

Большая **военная карта** Яртар, выставленная в административном штабе (далее просто Штаб), показывает, в каком секторе карты каждая группа находится в текущий момент приключения. Копию военной карты вы можете найти в «Приложении С». У каждой группы есть **знамя**, которое отображается на этой карте. Администраторы используют эти знамёна для назначения группам особых событий.

- Перед началом игры сообщите администраторам номер вашего стола и стартовый сектор (см. «Задания» ниже), чтобы они могли разместить знамя вашей группы на военной карте.
- Если ваша группа попадает в новый сектор военной карты, попросите администраторов переместить ваше знамя.

ЛИДЕР ГРУППЫ

Попросите игроков назначить одного из них лидером группы. Если группа не может прийти к согласию относительно плана действий во время игры, решение за них принимает лидер группы. Лидер группы также передаёт информацию администраторам.

СТОЛКНОВЕНИЯ

Для каждого сектора на военной карте Яртар предусмотрены свои столкновения. Несколько групп могут находиться в одном секторе, не пересекаясь. Думайте о местоположении своей группы как о небольшой части более масштабного сражения.

- Военная карта состоит из четырёх секторов: **Мост и доки, Северные врата, Южные врата и Центр**.
- Когда ваша группа входит в новый сектор, про-

ведите столкновение, описанное для этого сектора.

- Если сектор имеет маркер «Сектор освобождён», все противники в нём получают состояние «Испуганный» (источником страха для них являются в том числе и персонажи).
- В каждом столкновении можно получить магический предмет, который носит или использует командир вражеского отряда.
- Кроме этого, когда столкновение будет завершено, каждый персонаж получает 800 ЗМ и с 50% шансом находит Зелье превосходного лечения.
- После получения сокровищ группа может переместиться в любой соседний сектор на военной карте (см. «Задания» ниже).

ЗАДАНИЯ

Перед началом игры администраторы раздают **листы заданий** Мастерам Подземелий. В них подробно описываются особые миссии, данные лидерами Альянса.

- Получив задание, потратьте несколько минут, чтобы внимательно его прочитать. **Не показывайте лист заданий игрокам.**
- Каждое задание изменяет одно из столкновений в секторе. Ваша группа стартует в секторе, указанном в листе заданий.
- Чтобы успешно выполнить задание, игроки должны выполнить цели, описанные в листе задания. Прочитайте игрокам раздел «Информация для игроков» вслух, готовясь к столкновению.
- Когда цели задания группы будут достигнуты, попросите лидера группы заполнить раздел «Результаты» задания и передать лист администраторам **немедленно**. Игроки должны разобратся со столкновением и забрать свои сокровища, прежде чем приступить к следующему заданию.
- **Новые задания могут появиться на вашем столе в любой момент.** Если у вашей группы



нет доступных заданий по завершении столкновения, попросите лидера группы запросить у администраторов новый лист заданий.

Если группа отказывается от своего задания, лист задания необходимо передать администраторам для переназначения в другую группу.

СОБЫТИЯ БИТВЫ

Во время игры администраторы предоставляют регулярные обновления о продолжающемся сражении в Ярtare. Ниже перечислены события, которые могут влиять на ваш игровой стол:

МАССОВЫЙ УРОН

Если ваш сектор получает Массовый урон, бросьте кость по таблице Осадного урона в «Приложении D» и немедленно примените результат.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ ПРОТИВНИКА

Если в ваш сектор прибыли подкрепления противника, обратитесь к разделу «Подкрепления» в «Приложении D». Подкрепления вступают в бой в начале следующего раунда.

ЛЕГЕНДАРНЫЙ ПРОТИВНИК

Легендарный противник бродит по военной карте и нападает на разные столы. Один из администраторов берёт на себя роль этого злодея.

ОГРАНИЧЕНИЯ ЭТОГО МЕРОПРИЯТИЯ

Следующие действия недоступны персонажам в рамках данного эпик-приключения. Перед началом игры убедитесь, что ваши игроки осведомлены об этих ограничениях.

ОТДЫХ

Приключение занимает всего несколько часов игрового времени. Персонажи не могут позволить себе Долгий отдых, а Короткий отдых могут взять только один раз. Определённые успехи групп в игре позволяют заработать дополнительный Короткий отдых.

ЗАКЛИНАНИЯ

Когда начинается битва, Альянс должен действовать быстро:

- Нет времени творить заклинания заранее.
- Заклинания, время сотворения которых превышает 5 минут, можно применять только во время Короткого отдыха группы.
- Заклинания, время сотворения которых превышает 1 час, вообще не могут быть использованы во время данного события.
- Заклинания, которые действуют на области радиусом более 200 футов (например, *власть над погодой*) может влиять на другие группы в том же секторе по усмотрению администраторов. Сообщите администраторам, если один из ваших игроков применит заклинание с таким радиусом действия.

УСЛУГИ ЗАКЛИНАТЕЛЕЙ

Между сражениями жрецы Альянса могут использовать реликвии, чтобы мгновенно применить любые заклинания, перечисленные в таблице ниже. Игроки должны оплатить стоимость этих услуг + стоимость требуемых для заклинания компонентов. Количество заклинаний, доступных таким образом, ограничено **максимум тремя в день** (на всю группу).

Заклинание	Цена услуги
Лечение ран	20 зм
Малое восстановление	60 зм
Молебен лечения	80 зм
Снятие проклятия	100 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1 250 зм
Воскрешение	3 000 зм

ЗАПРОС ПОМОЩИ

Если битва окажется слишком сложной, лидер вашей группы может обратиться за помощью к соседним столам. Каждая группа может запросить помощь только **один раз за столкновение**. Для успешного выполнения запроса другая группа должна быть активна в том же секторе. Доступны два вида помощи:



ИСЦЕЛЕНИЕ СОЮЗНИКОВ

Игроки могут запросить лечение у других групп в том же секторе. Один заклинатель из-за другого стола может применить одно исцеляющее заклинание, чтобы помочь группе. Это стоит заклинателю его следующего действия. **Разрешены только заклинания с мгновенной длительностью.**

БОЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

- Если ваша группа запрашивает боевую поддержку, попросите лидера группы вывести из боя одного врага по его выбору.
- Сообщите о запросе администраторам и продолжайте бой. Они найдут ближайший стол, где готовы оказать помощь, а затем доложат об этом.
- Если запрос одобрен, другой стол берёт на себя противника и бой продолжается. Если запрос отклонён, выбранный противник возвращается в бой.
- Ваши игроки не получают магический предмет с удалённого врага, если он у него был.

УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ

Для победы Альянс должен выполнить достаточно заданий, чтобы захватить контроль над Яртаром. Администраторы предоставляют обновления о ходе сражения по мере его развития.

ХРОНОМЕТРАЖ

Ожидается, что каждая группа выполнит три задания чтобы выиграть событие, планируйте своё время соответствующим образом. Любые задания, которые продолжатся после того, как время истекло, должны быть прекращены.



Начало игры

Когда все готовы, администраторы объявляют о начале события.

ВСТУПЛЕНИЕ (АДМИНИСТРАТОР)

Администратор зачитывает написанное ниже вслух. Если ваша группа пропустила анонс, вы можете зачитать его самостоятельно:

«Братья и сёстры регионов Севера! Сегодня — не просто битва. Сегодня — решающий день, когда мы сломаем оковы тирании и выжжем нечисть из нашего дома! Яртар, некогда свободный город, пал не под натиском армии, но под ядовитым дыханием предательства! Трусливые шпионы Общества Кракена проникли в его власть, развратили правителей, открыли ворота тирании! Они продали город Красным Волшебникам Тэя, привели в его стены дикарей Утгардта, но хуже того — они притащили в этот город нечто гораздо страшнее: Арклема Грита!

Эта тварь не знает ни жалости, ни совести. Ему нет дела до Яртара — он превратит его в гниющее логово нежити, если мы дадим ему время. Но мы не дадим!

Сегодня мы идём не просто за Яртар! Мы идём за будущее всего Севера! За его свободу, за его народы!

Вы — лучшие отряды Альянса! Пока наши воины бесстрашно сражаются, вы будете выполнять особые задания. Если вы справитесь с ними, мы освободим Яртар. Вы с нами?!»

ВСТУПЛЕНИЕ (МАСТЕР)

Когда ваши игроки будут готовы, прочтите вслух следующее:

Небо сотрясается от грохота осадных орудий, дым струится над полями сражений. Войска Альянса атакуют город с трёх сторон: с севера и юга нападающие штурмуют городские ворота, а на западе пытаются захватить мост через реку Сарбрин, на которой тоже кипит битва: корабли Лускана и Вотердипа схлестнулись со шлюпами Общества Кракена.

Вскоре к вам подбегает запыхавшийся гонец и протягивает конверт: «Приказ от командования! У вас новое задание! Приступайте как можно скорее!»

- Просмотрите свой **лист заданий** и зачитайте задание своей группе (если вы не получили лист заданий, обратитесь к администраторам).
- Поручите лидеру группы доложить администраторам номер стола и начальный сектор вашей группы, чтобы они могли разместить ваше знамя на военной карте.
- Начните своё первое столкновение!

ЭПИЧЕСКИЙ МАСШТАБ

Союзные войска уже всю осаждают Яртар: земля сотрясается под натиском артиллерии, повсюду слышны крики битвы и звон стали, а над головами пролетают снаряды всевозможных осадных орудий и всполохи заклинаний. Ваша задача как Мастера — воплотить в жизнь эту эпическую обстановку. Во время перемещения между секторами, опишите виды и звуки, которые встречаются на пути персонажей. Сделайте эту битву незабываемой!



СЕКТОР 1: МОСТ И ДОКИ

Когда персонажи впервые оказываются в этом секторе, прочтите:

У западного моста, у самого подножия Башни Щита, кипит яростная битва. Воины Альянса атакуют укрепления, но элитная кавалерия, называемая Щитами Ярара, сдерживает их натиск.

На реке Сарбрин битва не уступает по ожесточённости — боевые корабли Альянса, разворачивая паруса и катапультируя огненные снаряды, идут на abordаж, сталкиваясь с судами защитников города. Ломаются мачты, пылающие обломки падают в воду, а волны окрашиваются в алый цвет.

ОБЩИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

В этой области присутствуют следующие особенности:

Освещение. Утреннее солнце мягко освещает доки, мост через реку Сарбрин и Башню Щита на противоположном берегу от доков.

Река Сарбрин. Широкая судоходная река Сарбрин в этом месте достигает 200 футов в ширину. Вдоль реки к северу и югу от доков ведут сражения небольшие парусные и гребные суда Альянса и войск Ярара.

Мост. Высокий каменный мост (25 футов шириной и 40 футов высотой) соединяет Яртар с западным берегом, на котором расположена Башня Щита. Боковые ограждения моста дают Укрытие наполовину от атак со стороны реки.

Башня Щита. Гарнизон Башни, элитная кавалерия, называемая Щитами Ярара, не дают силам Альянса прорваться на мост и попасть по нему в город (если конкретное Задание или Событие битвы не говорит иначе).

ПРОТИВНИКИ

В зависимости от задания персонажей, они могут столкнуться с противниками или на суше, или на воде. Однако, если вы видите, что вашей группе слишком легко, вы можете усложнить и разнообразить столкновение, добавив столкновению на суше поддержку с воды или наоборот.

ПРОТИВНИКИ НА СУШЕ

Кавалерия Щитов Ярара волнами накатывает на ряды Альянса, сминая их, нанося значительный урон, и тут же отступает обратно. Персонажи здесь сталкиваются со следующими врагами:

- Две боевые колесницы, каждая из которых запряжена **боевым конём**, одетым в конские латы (КБ 18). Каждой колесницей управляет **гладиатор** (см. правила боя верхом в «Книге игрока» или [Бесплатных правилах D&D](#)).
- В одной из колесниц находится **маг**, он сосредоточен на защите колесниц и тех, кто ими управляет. Если гладиатор в его колеснице погибнет, маг возьмёт управление колесницей на себя.
- За колесницами следуют 4 **рыцаря** верхом на **боевых конях**, также одетых в конские латы (КБ 18).

БОЕВАЯ КОЛЕСНИЦА

Боевая колесница — это предмет Большого размера. Её колёса и борта покрыты острыми лезвиями. Существа, находящиеся в колеснице, защищены от атак Укрытием наполовину. Боевой конь, тянущий колесницу, считается независимым ездовым животным. Действием этот конь может выполнить следующую атаку:

Прорубание. Боевой конь перемещается со своей Скоростью, протаскивая колесницу через пространство, занимаемое существами Среднего или меньшего размера. Каждое существо, которое колесница задевает, должно совершить сбросок Ловкости СЛ 17, при провале получая 27 (6к8) Рубящего урона и состояние Лежащий.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Уберите одну колесницу с гладиатором и боевым конём, и одного рыцаря верхом на боевом коне.



Сильный отряд: Добавьте одного мага и одного рыцаря на боевом коне в конских латах (КБ 18).

ПРОТИВНИКИ НА ВОДЕ

На воде персонажи сталкиваются со шлюпом Общества Кракена (см. «Приложение С»), на борту которого находятся: **аберрантный культист**, **капитан пиратов**, **7 капитанов разведчиков** и **обыватель** (обыватели не участвуют в битве, а сосредоточены на управлении шлюпом).

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Замените 4 капитанов разведчиков на обывателей.

Сильный отряд: Добавьте ещё один шлюп Общества Кракена, на котором находятся: капитан пиратов, 3 капитана разведчиков и 6 обывателей.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Как только этот сектор получает подкрепления, здесь дополнительно появляются следующие враги, атакуя персонажей с воздуха:

- **Приспешник рыцаря смерти** верхом на **кошмаре** (может дополнительно использовать Щит защиты от заклинаний, см. «Сокровища» ниже).
- **3 ученика мага**, каждый верхом на **грифоне**.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Уберите одного ученика мага и всех грифонов (в этом случае ученик мага может ехать на том же кошмаре, что и приспешник рыцаря смерти).

Сильный отряд: Добавьте ещё двух учеников мага, каждый верхом на грифоне.

СОКРОВИЩА

Когда столкновение будет завершено, каждый персонаж получает 800 ЗМ и с 50% шансом находит Зелье превосходного лечения.

МАГИЧЕСКИЙ ПРЕДМЕТ

За одно столкновение персонажи могут получить только один магический предмет. Либо за основных противников, либо за подкрепления. Если персонажи сражались и с теми и с другими одновременно, Мастер выбирает, какой именно предмет они в итоге получают.

Персонажи не могут получить несколько одинаковых предметов, даже если проходят столкновения в этом секторе более одного раза.

ПРОТИВНИКИ

В зависимости от столкновения, либо **маг**, либо **аберрантный культист** могут иметь при себе Кольцо регенерации. Его наличие никак не влияет на их статблоки.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Приспешник рыцаря смерти может использовать Щит защиты от заклинаний. Если вы выбрали эту награду для персонажей, то все атаки заклинаниями против приспешника рыцаря смерти совершаются с Помехой.



СЕКТОР 2: СЕВЕРНЫЕ ВРАТА

Когда персонажи впервые оказываются в этом секторе, прочтите:

Массивные ворота, ведущие в город, кажутся неприступными, но уже слышны удары летящих в них каменных снарядов, звон клинков и грохот магических вспышек.

Не так давно здесь шумела Ярмарка найма. Сейчас же разбросанные телеги, перевёрнутые прилавки и разломанные палатки превратились в укрытия и баррикады. В воздухе стоит гарь от подожжённых шатров, вперемешку с криками раненых и боевыми приказами командиров.

ОБЩИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

В этой области присутствуют следующие особенности:

Освещение. Утреннее солнце ярко освещает северную стену и ворота, но лесистые холмы к северо-востоку от них бросают контрастные тени на просторную поляну Ярмарки найма. Области в тени находятся в Тусклом свете.

Стена и ворота. Северные ворота шириной 10 и высотой 15 футов находятся в крепкой каменной стене высотой 30 футов. Стальная подъёмная решётка сейчас опущена.

Ярмарка найма. Здесь уже не осталось ни посетителей, ни купцов, но множество брошенных прилавков, телег и других небольших деревянных конструкций могут служить укрытиями.

ПРОТИВНИКИ

Альянс пытается штурмовать стену и ворота. Несколько вражеских отрядов из Ярмара выдвинулись за стену, чтобы связать нападающих ближним боем. Персонажи здесь сталкиваются со следующими противниками: **воин-командир**, **3 капитана разведчиков** и **4 воина-ветерана**.

ПОДМОГА

Если кто-то из союзников погибает, воин-командир может Бонусным действием в свой ход призвать ещё двух воинов-ветеранов, которые

вступают в бой в следующем раунде.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Уберите двух капитанов разведчиков и двух воинов-ветеранов.

Сильный отряд: Добавьте ещё одного воина-командира и одного капитана разведчиков.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Как только этот сектор получает подкрепления, здесь дополнительно появляются следующие враги:

- 4 **мясных голема**, каждый носит зачарованный стальной ошейник.
- **Культист стихий** в зачарованных браслетах, командующий големами. Он будет использовать свои атаки с уроном Молнией по големам, чтобы восстанавливать их Хиты.

ЗАЧАРОВАННЫЕ ОШЕЙНИКИ

Зачарованные ошейники големов связаны с браслетами культиста. Пока культист находится в пределах 60 футов от одного из големов, полученный им урон перенаправляется в этого голема. Если големов несколько, культист решает, в какого из них перенаправляется урон, если не находится в состоянии «Бессознательный». Он также может решить перенаправить только часть урона или не перенаправлять его вовсе.

Если в результате этой передачи голем погибает, культист получает оставшийся урон, а ошейник голема взрывается. Все существа в радиусе 20 футов от голема должны совершить спасбросок Ловкости СЛ 17. **Провал:** 6к8 урона Молнией. **Успех:** Только половина урона.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Уберите двух мясных големов.

Сильный отряд: Добавьте четырёх мясных големов.



СОКРОВИЩА

Когда столкновение будет завершено, каждый персонаж получает 800 ЗМ и с 50% шансом находит Зелье превосходного лечения.

МАГИЧЕСКИЙ ПРЕДМЕТ

За одно столкновение персонажи могут получить только один магический предмет. Либо за основных противников, либо за подкрепления. Если персонажи сражались и с теми и с другими одновременно, Мастер выбирает, какой именно предмет они в итоге получают.

Персонажи не могут получить несколько оди-

наковых предметов, даже если проходят столкновения в этом секторе более одного раза.

ПРОТИВНИКИ

Воин-командир может иметь при себе Том лидерства и влияния. Его наличие никак не влияет на статблок воина-командира.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

На **культисте стихий** может быть надета Кольчуга +2. Если вы выбрали эту награду для персонажей, то КБ культиста увеличивается на 2.



СЕКТОР 3: ЮЖНЫЕ ВРАТА

Когда персонажи впервые оказываются в этом секторе, прочтите:

Южные ворота Яртарга возвышаются над бедным рыбацким кварталом, раскинувшимся до самой реки Дессарин. Вдоль дороги тянутся пустые рыночные лотки, за ними хаотично разбросаны рыбацкие хижины и хозяйственные постройки.

Альянс пытается штурмовать стену, но защитники Яртарга держат оборону. Сверху обрушиваются залпы заклинаний, молнии с треском ударяют в землю, заставляя нападающих искать укрытие. Воины Альянса прячутся за опрокинутыми прилавками и стенами хижин, не решаясь выйти на открытое пространство.

Любая попытка приблизиться к воротам подавляется шквалом молниевых снарядов. Пока защитники прочно удерживают позиции, наступление Альянса застопорилось среди разбросанных укрытий, ожидая возможности для решающего рывка.

ОБЩИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

В этой области присутствуют следующие особенности:

Освещение. Утреннее солнце ярко освещает южную стену и ворота. От стены тянется тень длиной 10 фт. Область в тени находится в Тусклом свете.

Стена и ворота. Южные ворота шириной 10 и высотой 10 футов находятся в крепкой каменной стене высотой 25 футов. Стальная подъёмная решётка сейчас опущена.

Рыбацкий квартал. К югу от врат и до самой реки Дессарин расположен бедный рыбацкий квартал. Вдоль дороги тянутся рыночные лотки, которые сейчас пустуют, а за ними в хаотичном порядке разбросаны небольшие рыбацкие хижины и хозяйственные постройки. Эти элементы могут предоставлять укрытия персонажам, но они не настолько часты, чтобы была возможность подобраться к самим воротам незаметно.

ПРОТИВНИКИ

Альянс пытается штурмовать стену и ворота.

Противник при поддержке заклинателей обороняется со стены, не давая никому подойти близко. Персонажи здесь сталкиваются со следующими противниками:

- 6 **учеников мага** управляют 3-мя молниевыми пушками (по двое).
- За безопасностью своих учеников следит один **маг**.
- 4 **шлемоносных ужаса** охраняют мага и его учеников на случай ближнего боя.

Зубцы крепостной стены дают каждому существу или предмету на ней (включая молниевые пушки) Укрытие на три четверти. Персонажи начинают столкновение в 300 фт от стены.

МОЛНИЕВЫЕ ПУШКИ

Молниевые пушки – это небольшие бронзовые пушки (КБ 19, Хиты 30) на тяжёлых треногах, инкрустированные магическими рунами. Общий вес пушки вместе с треногой составляет 300 фунтов. Эти пушки стреляют шаровыми молниями. Для прицеливания молниевой пушкой требуется действие «Использование», после чего можно будет совершить действие «Шаровая молния».

Шаровая молния (требуется прицеливание).
Дальнобойная атака: +6, дальность 300/1200 фт.
Попадание: 27 (6к8) урона Молнией.

Разборка молниевых пушек. Персонаж может отделить молниевую пушку от треноги преуспев в проверке Силы СЛ 20. Без треноги пушка весит 110 фунтов и является воинским дальнобойным оружием со свойствами Двуручное, Тяжёлое и Перезарядка.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Уберите одного ученика мага и два шлемоносных ужаса.

Сильный отряд: Добавьте четвёртую молниевую пушку, одного мага и трёх учеников мага.



ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Как только этот сектор получает подкрепления, здесь дополнительно появляется эриния, ведущая не цепях двух **барлгуров**.

ЦЕПНОЙ БАРЛГУРА

Эриния ведёт барлгуров на цепях из адского железа. Каждая цепь представляет собой предмет с КБ 20, 60 Хитами и сопротивлением Колющему урону. Цепи пристёгнуты к поясу эринии и не занимают её рук. Бонусным действием она может отстегнуть одну цепь, освобождая барлгуру.

Пока барлгуры остаются на цепи, они не могут двигаться дальше, чем на 30 футов от эринии. Будучи связанными цепью и барлгуры, и эриния могут Бонусным действием в свой ход выполнить следующую атаку:

Подсечка цепью. *Рукопашная атака:* +6, одна цель между атакующим и связанным с ним союзником. *Попадание:* Цель получает состояние «Лежащий».

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Уберите одного барлгуру.

Сильный отряд: Добавьте ещё одну эрину, ведущую на цепи одного барлгуру.

СОКРОВИЩА

Когда столкновение будет завершено, каждый персонаж получает 800 ЗМ и с 50% шансом находит Зелье превосходного лечения.

МАГИЧЕСКИЙ ПРЕДМЕТ

За одно столкновение персонажи могут получить только один магический предмет. Либо за основных противников, либо за подкрепления. Если персонажи сражались и с теми и с другими одновременно, Мастер выбирает, какой именно предмет они в итоге получат.

Персонажи не могут получить несколько одинаковых предметов, даже если проходят столкновения в этом секторе более одного раза.

ПРОТИВНИКИ

Маг может иметь при себе Том ясной мысли. Его наличие никак не влияет на статблок мага.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Вокруг **эринии** может летать Оживлённый щит. Если вы выбрали эту награду для персонажей, то КБ эринии увеличивается на 2.



СЕКТОР 4: ЦЕНТР

Важно: изначально этот сектор заблокирован! Персонажи не могут сюда попасть, пока администраторы не сообщат о разблокировке сектора.

Когда персонажи впервые оказываются в этом секторе, прочтите:

Центр Ярмара охвачен огнём и хаосом. Узкие улицы, зажатые между разновысотными зданиями, превратились в поле боя, где каждый переулок стал ловушкой. Сражение идёт за каждый двор, за каждую улицу. Треснувшие фасады покрыты копотью, окна выбиты, мостовые усыпаны обломками камня и дерева и пропитаны кровью павших.

Небо застилает густой дым, прорезаемый всполохами огня. Магия лича, Арклема Грита, искажила это место — сам воздух дрожит от его присутствия! Тени здесь словно живут собственной жизнью, извиваясь по стенам, а из глубины переулков доносятся зловещие шёпоты.

ОБЩИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

В этой области присутствуют следующие особенности:

Освещение. Из-за огненных всполохов и дыма пожарищ, застилающего небосвод, здесь везде красноватый Тусклый свет.

Лабиринт улиц. Бои идут преимущественно на улицах, окружённых двух-, трёх- и четырёхэтажными зданиями. Ширина таких улиц обычно не превышает 20 футов.

Логово лича. Этот сектор искажился под воздействием присутствия Арклема Грита. Всякий раз, когда гуманоид умирает в пределах центра Ярмара, его душа немедленно поглощается личем. Гуманоид, чья душа поглощается таким образом, может быть возвращён к жизни только заклинаниями *Истинное воскрешение* или *Желание*.

ПРОТИВНИКИ

Персонажи здесь сталкиваются со следующими противниками: **ассасин**, **маг** и 4 **босса громил**.

Маг в сопровождении громил идёт наперерез

героям, тогда как ассасин старается атаковать персонажей со спины.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Уберите двух боссов громил.

Сильный отряд: Добавьте одного ассасина, одного мага и одного босса громил.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Как только этот сектор получает подкрепления, здесь дополнительно появляются **культист смерти**, 2 **призрака** и 3 **роя ползающих рук**.

СОКРОВИЩА

Когда столкновение будет завершено, каждый персонаж получает 800 ЗМ и с 50% шансом находит *Зелье превосходного лечения*.

МАГИЧЕСКИЙ ПРЕДМЕТ

За одно столкновение персонажи могут получить только один магический предмет. Либо за основных противников, либо за подкрепления. Если персонажи сражались и с теми и с другими одновременно, Мастер выбирает, какой именно предмет они в итоге получают.

Персонажи не могут получить несколько одинаковых предметов, даже если проходят столкновения в этом секторе более одного раза.

ПРОТИВНИКИ

Ассасин может использовать *Короткий меч +2*. Если вы выбрали эту награду для персонажей, то бонус атаки и урона Коротким мечом ассасина увеличивается на 2.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Культист смерти может иметь при себе *Том понимания*. Его наличие никак не влияет на стат-блок культиста.



ПРИЛОЖЕНИЕ А: СТАТБЛОКИ СУЩЕСТВ

Здесь приведены блоки статистики только тех существ, описания которых нет в «*Бесплатных правилах D&D*».

Аберрантный культист

Средний или Маленький Гуманоид, Нейтрально-злой

КБ 14 Инициатива +7 (17)

Хиты 137 (25к8 + 25)

Скорость 30 фт

		Мод	Спас		Мод	Спас
СИЛ	10	+0	+0	ИНТ	16	+3 +6
ЛОВ	19	+4	+4	МДР	18	+4 +7
ТЕЛ	12	+1	+1	ХАР	15	+2 +2

Навыки Восприятие +7, Тайная магия +6, Религия +6

Чувства Тёмное зрение 90 фт, Пассивное Восприятие 17

Языки Общий, Глубинная речь, Телепатия 30 фт

Опасность 8 (3900 опыта; БВ +3)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Культист совершает две атаки «Хлестание щупальцем». Он может заменить любую из атак использованием «Гниения разума».

Хлестание щупальцем. Бросок рукопашной атаки: +7, досягаемость 10 фт. **Попадание:** 7 (1к6 + 4) Рубящего урона плюс 14 (4к6) Психического урона. Если цель – существо Большого размера или меньше, она становится Схваченной (СЛ высвобождения 14) одним из двух щупалец и получает состояние «Опутанный», пока захват не окончится.

Гниение разума. Спасбросок Мудрости: СЛ 15, одно существо, которое культист может видеть в пределах 90 футов. **Провал:** 27 (6к8) Психического урона, и цель становится Отравленной до начала следующего хода культиста. **Успех:** Только половина урона.

Сотворение заклинаний. Культист творит одно из следующих заклинаний, используя Мудрость в качестве заклинательной характеристики (СЛ спасброска от заклинания 15):

По желанию: *Малая иллюзия, Обнаружение мыслей*

РЕАКЦИИ

Контрзаклинание (2/день). Культист творит Контрзаклинание в ответ на триггер заклинания, используя ту же заклинательную характеристику, что и для Сотворения заклинаний.

Барлгура

Большое Исчадие (Демон), Хаотично-злое

КБ 15 Инициатива +2 (12)

Хиты 85 (10к10 + 30)

Скорость 30 фт, лазая 40 фт

		Мод	Спас		Мод	Спас
СИЛ	18	+4	+3	ИНТ	7	-2 -2
ЛОВ	15	+2	+5	МДР	14	+2 +2
ТЕЛ	16	+3	+6	ХАР	9	-1 -1

Навыки Восприятие +5, Скрытность +5

Сопротивления Холод, Огонь, Молния

Иммунитеты Яд; Отравленный

Чувства Слепое зрение 30 фт, Тёмное зрение 120 фт, Пассивное Восприятие 15

Языки Бездны, Телепатия 120 фт

Опасность 5 (1800 опыта; БВ +3)

ОСОБЕННОСТИ

Демоническое восстановление. Если барлгура умирает за пределами Бездны, его тело растворяется в ихор, и он мгновенно обретает новое тело, возрождаясь со всеми своими Хитами где-то в Бездне.



Не для продажи. Разрешено печатать или копировать этот документ только для личного использования.

Приложение А: Статблоки существ | SCDD3-EP Освобождение Ярара

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Барлгура совершает одну атаку «Терзающим укусом» и две атаки «Разбиванием».

Терзающий укус. Бросок рукопашной атаки: +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) Колющего урона плюс 12 (2к12) Психического урона.

Разбивание. Бросок рукопашной атаки: +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 9 (1к10 + 4) Дробящего урона. Если цель — существо Большого размера или меньше, она получает состояние «Лежащий».

Сотворение заклинаний. Барлгура творит одно из следующих заклинаний, не требующих Материальных компонентов, используя Мудрость в качестве заклинательной характеристики (СЛ сброска от заклинания 13):

2/день каждое: Маскировка, Невидимость (только на себя)

1/День каждое: Опутывание, Воображаемый убийца (6-го уровня)

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Прыжок. Барлгура прыгает на дистанцию до 40 футов, тратя 10 футов перемещения.

Воин-командир

Средний или Маленький Гуманоид, Нейтральный

КБ 18 Инициатива +9 (19)

Хиты 161 (19к8 + 76)

Скорость 30 фт

	Мод Спас				Мод Спас		
СИЛ	21	+5	+9	ИНТ	14	+2	+2
ЛОВ	20	+5	+9	МДР	16	+3	+7
ТЕЛ	18	+4	+8	ХАР	14	+2	+2

Навыки Атлетика +9, Восприятие +7, Проницательность +7

Снаряжение Двуручный меч, Длинный лук, Латный доспех

Чувства Пассивное Восприятие 17

Языки Общий плюс ещё один язык

Опасность 10 (5900 опыта; БВ +4)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Воин совершает три атаки, используя Двуручный меч или Длинный лук в любой комбинации.

Двуручный меч. Бросок рукопашной атаки: +9, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 19 (4к6 + 5) Рубящего урона. Воин также создаёт один из следующих эффектов:

Ослабление. Цель получает Помеху на свой следующий бросок атаки до начала следующего хода воина.

Манёвр. Один союзник, который может видеть или слышать воина, может использовать Реакцию, чтобы переместиться на расстояние вплоть до половины Скорости союзника, не вызывая Провоцированных атак.

Длинный лук. Бросок дальнобойной атаки: +9, дальность 150/600 фт. *Попадание:* 18 (3к8 + 5) Колющего урона, и Скорость цели уменьшается на 10 футов до конца её следующего хода.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Тактическое наступление. Воин перемещается на расстояние вплоть до половины своей Скорости прямо к врагу, которого видит, не вызывая Провоцированных атак.

РЕАКЦИИ

Контратака. Триггер: По воину попадает бросок атаки. *Ответ:* Воин добавляет 4 к своему КБ против этой атаки, что может привести к промаху. При промахе воин может провести одну атаку Двуручным мечом или Длинным луком по атакующему.



Капитанов разведчиков

Средний или Маленький Гуманоид, Нейтральный

КБ 15 Инициатива +5 (15)

Хиты 66 (12к8 + 12)

Скорость 30 фт, лаза 30 фт

		Мод	Спас			Мод	Спас
СИЛ	11	+0	+0	ИНТ	14	+2	+4
ЛОВ	16	+3	+5	МДР	15	+2	+2
ТЕЛ	12	+1	+1	ХАР	11	+0	+0

Навыки Восприятие +6, Выживание +6, Скрытность +7

Снаряжение Длинный лук, Короткий меч, Клёпаная кожаная броня

Чувства Пассивное Восприятие 16

Языки Общий плюс ещё один язык

Опасность 3 (700 опыта; БВ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Разведчик совершает две атаки, используя Короткий меч или Длинный лук в любой комбинации.

Короткий меч. Бросок рукопашной атаки: +5, досягаемость 5 фт. **Попадание:** 6 (1к6 + 3) Колющего урона, плюс 10 (3к6) Колющего урона если атака совершалась с Преимуществом.

Длинный лук. Бросок дальнобойной атаки: +5, дальность 150/600 фт. **Попадание:** 7 (1к8 + 3) Колющего урона, плюс 10 (3к6) Колющего урона если атака совершалась с Преимуществом.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Прицеливание. Разведчик получает Преимущество на следующий бросок атаки, который он совершит в течение текущего хода.

РЕАКЦИИ

Невероятное уклонение. Триггер: По разведчику попадает бросок атаки. **Ответ:** Разведчик уменьшает полученный от этой атаки урон вдвое (округляя в меньшую сторону).

Культист смерти

Средний или Маленький Гуманоид, Нейтрально-злой

КБ 17 Инициатива +4 (14)

Хиты 127 (15к8 + 60)

Скорость 30 фт

		Мод	Спас			Мод	Спас
СИЛ	19	+4	+4	ИНТ	12	+1	+1
ЛОВ	12	+1	+1	МДР	16	+3	+6
ТЕЛ	18	+4	+7	ХАР	14	+2	+2

Навыки Восприятие +6, Проницательность +6, Религия +4

Снаряжение Наборный доспех

Чувства Пассивное Восприятие 16

Языки Общий

Опасность 8 (3900 опыта; БВ +3)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Культист совершает три атаки, используя «Ужасающую косу» или «Смертельный луч» в любой комбинации.

Ужасающая коса. Бросок рукопашной атаки: +7, досягаемость 10 фт. **Попадание:** 9 (1к10 + 4) Рубящего урона плюс 11 (2к10) Некротического урона, и цель не может восстанавливать Хиты до конца своего следующего хода.

Смертельный луч. Бросок дальнобойной атаки: +7, дальность 120 фт. **Попадание:** 22 (4к10) Некротического урона.

Сотворение заклинаний. Культист творит одно из следующих заклинаний, используя Мудрость в качестве заклинательной характеристики (СЛ спасброска от заклинания 14):

По желанию: Разговор с мёртвыми, Чудотворство

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Вопль душ (перезарядка 5–6). Спасбросок Мудрости: СЛ 14, каждое существо в 20-футовой Эмании, исходящей от культиста. **Провал:** 14 (4к6) Психического урона, и цель получает состояние «Испуганный» до конца своего следующего хода. **Успех:** Только половина урона.



Культист стихий

Средний или Маленький Гуманоид, Хаотично-злой

КБ 16 Инициатива +4 (14)

Хиты 135 (18к8 + 54)

Скорость 30 фт

		Мод	Спас			Мод	Спас
СИЛ	18	+4	+4	ИНТ	14	+2	+2
ЛОВ	12	+1	+1	МДР	18	+4	+7
ТЕЛ	16	+3	+6	ХАР	12	+1	+1

Навыки Восприятие +7, Религия +5, Тайная магия +5

Снаряжение Кольчуга

Чувства Пассивное Восприятие 17

Языки Общий, Первичный

Опасность 8 (3900 опыта; БВ +3)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Культист совершает три атаки, используя «Цеп стихий» или «Когти стихий» в любой комбинации.

Цеп стихий. Бросок рукопашной атаки: +7, досягаемость 5 фт. Попадание: 25 (6к6 + 4) урона, выбранного культистом типа: Гром, Кислота, Молния, Огонь или Холод.

Когти стихий. Бросок дальнбойной атаки: +7, дальность 120 фт. Попадание: 22 (4к10) урона, выбранного культистом типа: Гром, Кислота, Молния, Огонь или Холод. Если цель — существо Среднего размера или меньше, культист перемещает её на расстояние до 10 футов по прямой к себе или от себя.

Сотворение заклинаний. Культист творит одно из следующих заклинаний, используя Мудрость в качестве заклинательной характеристики (СЛ спасброска от заклинания 15):

По желанию: Волшебная рука, Элементализм

РЕАКЦИИ

Стихийное поглощение (1/день). Триггер: Культист получает урон Громом, Кислотой, Молнией, Ог-

нём или Холодом. Ответ: Культист даёт себе Сопротивление к конкретно этому урону и получает 10 Временных Хитов.

Приспешник рыцаря смерти

Средняя или Маленькая Нежить, Хаотично-злая

КБ 20 Инициатива +4 (14)

Хиты 178 (21к8 + 84)

Скорость 30 фт

		Мод	Спас			Мод	Спас
СИЛ	20	+5	+5	ИНТ	10	+0	+0
ЛОВ	10	+0	+4	МДР	12	+1	+5
ТЕЛ	18	+4	+4	ХАР	16	+3	+3

Иммунитеты Некротический, Яд; Испуганный, Истощение, Отравленный

Чувства Тёмное зрение 120 футов, Пассивное Восприятие 11

Языки Общий, Бездны

Опасность 11 (7200 опыта; БВ +4)

ОСОБЕННОСТИ

Сопротивление магии. Приспешник совершает с Преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Мобилизация нежити. Существа-нежить по выбору приспешника (исключая его самого) в исходящей от него 60-футовой Эманиции, получают Преимущество на броски атаки и спасброски. Приспешник не может использовать эту особенность, если находится в состоянии «Недееспособный».

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Приспешник совершает три атаки Ужасным клинком.

Ужасный клинок. Бросок рукопашной атаки: +9, досягаемость 5 фт. Попадание: 14 (2к8 + 5) Рубящего урона плюс 10 (3к6) Некротического урона.

Сфера адского пламени (перезарядка 5–6). Спасбросок Ловкости: СЛ 15, каждое существо в сфере радиусом 20 футов с центром в точке, которую



приспешник может видеть в пределах 120 футов от себя. *Провал*: 21 (6к6) урона Огнём плюс 21 (6к6) Некротического урона. *Успех*: Половина урона.

Сотворение заклинаний. Приспешник творит одно из следующих заклинаний, используя Ха-ризм в качестве заклинательной характеристики (СЛ спасброска от заклинания 15):

По желанию: Призрачный скакун

1/день: Разрушительная волна (Некротическая), Рассеивание магии

РЕАКЦИИ

Парирование. Триггер: По приспешнику попадает бросок рукопашной атаки, пока он держит в руках оружие. *Ответ*: Приспешник добавляет 4 к своему КБ против этой атаки, что может привести к промаху.

Ученик мага

Средний или Маленький Гуманоид (Волшебник), Нейтральный

КБ 15 Инициатива +2 (12)

Хиты 49 (9к8 + 9)

Скорость 30 фт

		Мод	Спас			Мод	Спас
СИЛ	8	-1	-1	ИНТ	16	+3	+5
ЛОВ	14	+2	+2	МДР	13	+1	+3
ТЕЛ	12	+1	+1	ХАР	10	+0	+0

Навыки Восприятие +3, Тайная магия +5

Снаряжение Мешочек с компонентами

Чувства Пассивное Восприятие 13

Языки Общий плюс ещё один язык

Опасность 2 (450 опыта; БВ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Магическая вспышка. Бросок рукопашной или даль-
нобойной атаки: +5, досягаемость 5 фт или даль-
ность 120 фт. *Попадание*: 14 (2к10 + 3) Силового
урона.

Сотворение заклинаний. Маг творит одно из сле-
дующих заклинаний, используя Интеллект в ка-
честве заклинательной характеристики (СЛ спа-
сброска от заклинания 13, +5 к попаданию ата-
ками заклинаниями):

По желанию: Волшебная рука, Престидижитация
1/день: Волна грома, Доспехи мага (включено в КБ),
Ледяной кинжал, Маскировка

Шлемоносный ужас

Средний Конструкт, Нейтральный

КБ 20 Инициатива +3 (13)

Хиты 67 (9к8 + 27)

Скорость 30 фт, летая 30 фт (парит)

		Мод	Спас			Мод	Спас
СИЛ	18	+4	+4	ИНТ	10	+0	+0
ЛОВ	13	+1	+1	МДР	10	+0	+0
ТЕЛ	16	+3	+3	ХАР	10	+0	+0

Навыки Восприятие +4

Иммунитеты Некротический, Яд; Испуганный,
Истощение, Оглухший, Окаменевший, Ослеп-
лённый, Отравленный, Очарованный, Оше-
ломлённый, Парализованный

Снаряжение Щит

Чувства Слепое зрение 60 фт, Пассивное Вос-
приятие 14

Языки Понимает Общий плюс ещё один язык, но
не может говорить

Опасность 4 (1100 опыта; БВ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Сопротивление магии. Шлемоносный ужас совер-
шает с Преимуществом спасброски от заклина-
ний и прочих магических эффектов.

Иммунитет к заклинаниям. Шлемоносный ужас
невосприимчив к трём заклинаниям, выбран-
ным его создателем. Обычно это Волшебная
стрела, Молния и Раскалённый металл.



ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Шлемоносный ужас совершает две атаки Чародейским мечом.

Магический меч. Бросок рукопашной атаки: +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) Рубящего урона плюс 5 (1к10) Силового урона.



Приложение В: Статблоки кораблей

Шлюп Общества Кракена

Громадное транспортное средство
(60 фт на 20 фт)

Инициатива -2 (8)

Темп перемещения 3 мили/час (72 мили/день)

Вместимость 4 члена экипажа, 6 пассажиров

Грузоподъёмность 50 тонн

		Мод	Спас			Мод	Спас
СИЛ	18	+4	+5	ИНТ	10	+0	+0
ЛОВ	7	-2	-2	МДР	10	+0	+0
ТЕЛ	14	+2	+2	ХАР	10	+0	+0

Действия

В свой ход шлюп может совершить 2 действия, выбирая из приведённых ниже вариантов. Он может совершить только 1 действие, если у него 2 члена экипажа или меньше. Он не может совершать действия, если у него нет членов экипажа.

Огонь из огнемёта. Шлюп может стрелять из своего огнемёта (см. ниже).

Перемещение. Шлюп может использовать свой штурвал для перемещения с помощью парусов.

Корпус

Класс Брони 15

Хиты 200 (порог урона 10)

Управление: штурвал

Класс Брони 12

Хиты 50

Переместитесь на расстояние, не превышающее скорость одного из компонентов перемещения, с одним поворотом на 90 градусов. Если штурвал уничтожен, шлюп не может поворачивать.

Перемещение: паруса

Класс Брони 12

Хиты 100; -10 фт к скорости за каждые 25 единиц полученного урона

Скорость (на воде) 25 фт; 15 фт если идёт против ветра; 35 фт если идёт по ветру.

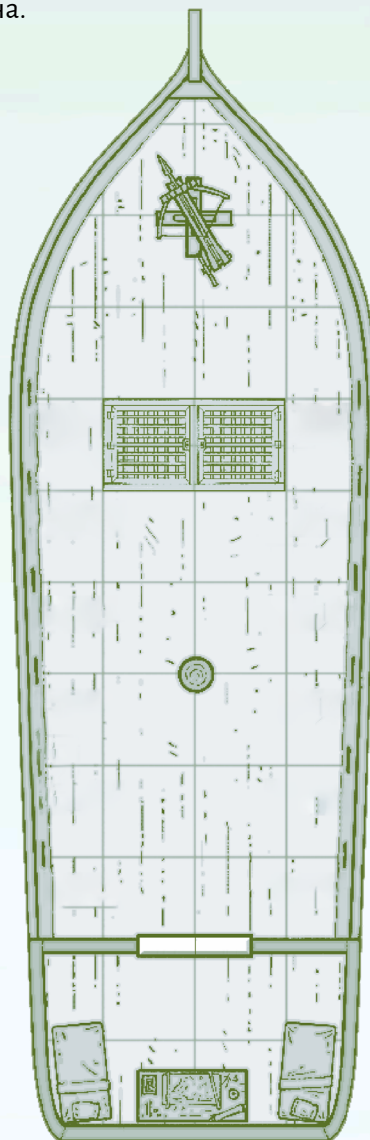
Вооружение: огнемёт

Класс Брони 19

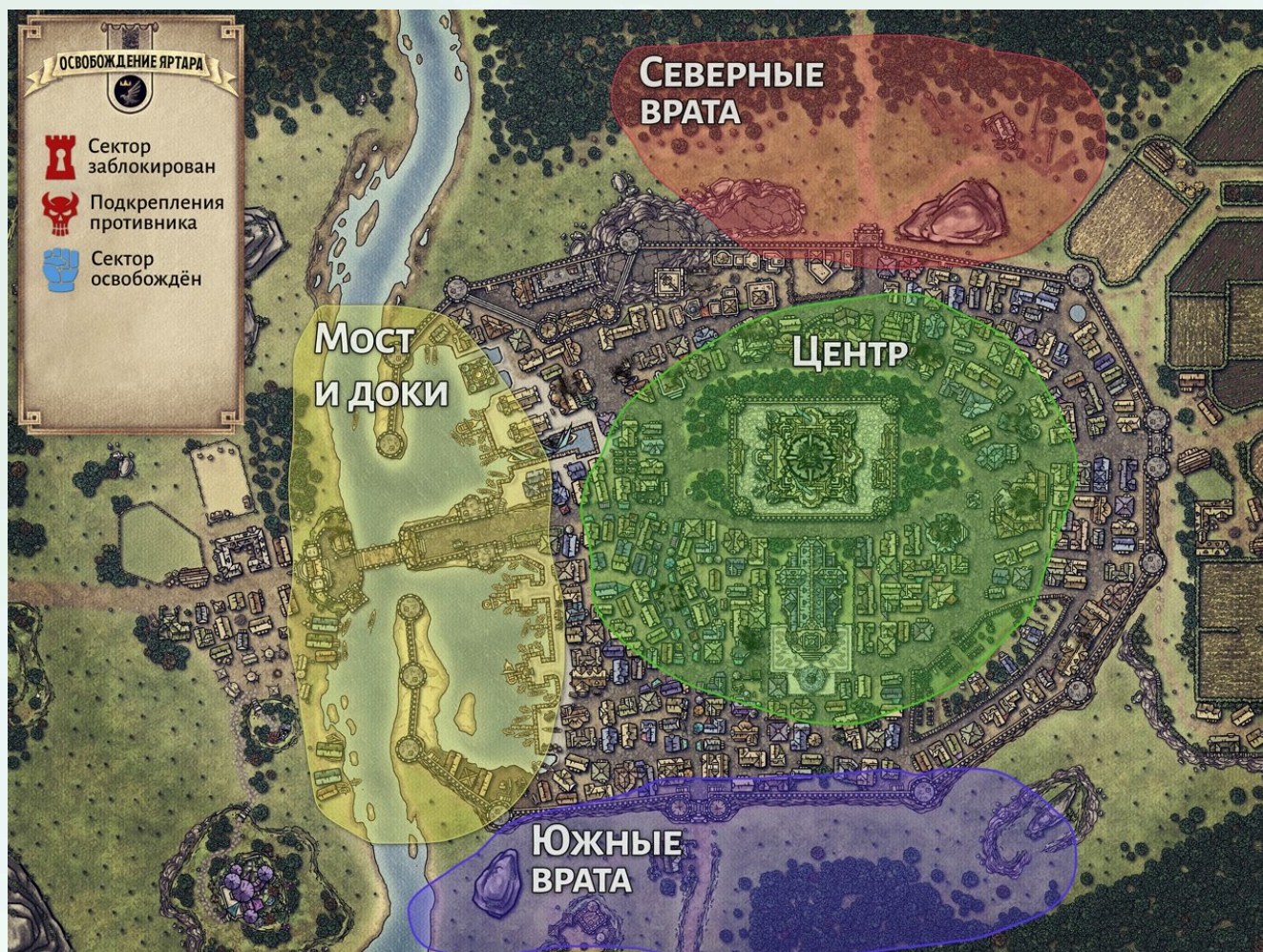
Хиты 100

Иммунитет к урону психическая энергия, яд

Огненный залп. Спасбросок Ловкости: СЛ 15, каждое существо в Линии длиной 60-футовой и шириной 5 футов. Провал: 6к8 урона Огнём, существа и предметы начинают гореть. Успех: Только половина урона.



Приложение С: Военная карта и маркеры



«**Сектор заблокирован**» — персонажи не могут попасть в этот сектор, пока администраторы не сообщат о его разблокировке.



«**Подкрепления противника**» — подкрепления, описанные в конкретном секторе, присоединяются к битве в начале следующего раунда.



«**Сектор освобождён**» — все противники в секторе получают состояние «Испуганный» (источником страха для них являются в том числе и персонажи).

ПРИЛОЖЕНИЕ D: СОБЫТИЯ БИТВЫ

Следующие события могут происходить во время продолжающейся битвы за Яртар.

МАССОВЫЙ УРОН

Если ваш сектор получает Массовый урон, попросите каждого игрока сделать бросок по следующей таблице и немедленно примените результат. Также совершите один такой бросок за всех противников, с которыми сражаются персонажи (если применимо).

ТАБЛИЦА МАССОВОГО УРОНА

к100	Эффект
1	Испепеление. Раскалённый добела горящий шар из мангонели прилетает прямо в вас. <i>Спасбросок Ловкости:</i> СЛ 15. <i>Провал:</i> 27 (5к10) Дробящего урона и 55 (10к10) урона Огнём. <i>Успех:</i> Только половина урона. Если из-за этого урона ваши Хиты опускаются до 0, жар превращает вас в кучку пепла.
2-4	Ослепление. Яркая вспышка слепит вас. <i>Спасбросок Телосложения:</i> СЛ 10. <i>Провал:</i> вы получаете состояние «Ослеплённый» до конца вашего следующего хода.
5-6	Взрыв. В вашем пространстве раздаётся взрыв. Все существа в радиусе 10 футов от вас должны совершить спасбросок Ловкости СЛ 10. <i>Провал:</i> 33 (6к10) урона Огнём. <i>Успех:</i> Только половина урона.
7-8	Обломки. Летящие обломки врезаются в вас, нанося 16 (3к10) Дробящего урона.
9-11	Погребение. Куча обломков или большой падающий предмет (например, дерево) погребает вас под собой. Пока вас не освободят, вы находитесь в состояниях «Лежащий», «Опутанный» и «Ослеплённый». Чтобы освободиться, вы или ваш союзник, находящийся рядом с вами, должны действием преуспеть в проверке Силы (Атлетика) СЛ 15.

12-14	Обрушение. Конструкция, на которой вы стоите, рушится. Если вы стоите на чём-то, что невозможно разрушить, рушится ближайшая к вам конструкция. Все существа, стоящие на конструкции или под ней, получают 33 (6к10) Дробящего урона и считаются погребёнными (см. выше).
15-17	Тряска. В конце вашего следующего хода каждое существо в бою должно совершить спасбросок Ловкости СЛ 12. <i>Провал:</i> существо получает состояние «Лежащий».
18-19	Смятение. Шальной снаряд ударяет вас по затылку, нанося 16 (3к10) Дробящего урона. В начале следующего вашего хода вы перемещаетесь в случайном направлении на половину своей Скорости.
20-22	Першение. Вы задыхаетесь от пыли или дыма. До конца вашего следующего хода вы не можете разговаривать и творить заклинания с вербальным компонентом.
23-25	Оглушение. Рядом раздаётся оглушительно громкий звук (например, взрыв). Вы получаете состояние «Оглушённый» до конца вашего следующего хода.
26-27	Отложенный взрыв. К вашим ногам падает дымящийся снаряд, явно готовый взорваться. В конце вашего следующего хода все существа в радиусе 20 футов от снаряда должны совершить спасбросок Ловкости СЛ 15. <i>Провал:</i> 49 (9к10) урона Огнём. <i>Успех:</i> Только половина урона.
28-29	Газовая атака. Вокруг вас появляется газовая сфера радиусом 10 футов. Газ сохраняется до тех пор, пока ветер умеренной или большей скорости (не менее 10 миль в час) не развеет его. Любое существо, которое впервые за ход попадает в газ или начинает свой ход внутри него, должно успешно совершить спасбросок Телосложения СЛ 12. <i>Провал:</i> 16 (3к10) урона Ядом.
30-31	Осколки. Вас ранят осколки, нанося 16 (3к10) Колющего урона.

- 32-33 **Огненный ад.** Горящая бочка с маслом падает рядом и горящее масло разливается по земле в радиусе 10 футов вокруг вас. Любое существо, которое впервые за ход входит в эту область или начинает свой ход внутри неё, должно совершить спасбросок Ловкости СЛ 12. *Провал:* 16 (3к10) урона Огнём.
- 34-36 **Растяжение.** Уворачиваясь от очередного снаряда вы потянули ногу. Ваша Скорость снижена на 5 футов. Каждый раз после использования действия Рывок вы должны совершить спасбросок Ловкости Сл 10. *Провал:* вы получаете состояние «Лежащий». Растяжение проходит через 2к4 дня.
- 37-39 **Разлив масла.** Потухшая бочка с маслом падает рядом и масло разливается по земле в радиусе 10 футов вокруг вас. Любое существо, которое преодолевает более 5 футов в этой области за один ход, должно совершить спасбросок Ловкости СЛ 12. *Провал:* существо получает состояние «Лежащий». Если масло подвергается воздействию огня, оно превращается в Огненный ад (см. выше).
- 40-41 **Паралич.** В вас попадает наэлектризованный снаряд, нанося 16 (3к10) урона Молнией, и вы получаете состояние «Парализованный» до конца вашего следующего хода.
- 42-44 **Окаменение.** В вашу область прилетает сгусток магического газа. *Спасбросок Телосложения:* СЛ 14. *Первый провал:* вы получаете состояние «Опутанный» и повторяете спасбросок в конце вашего следующего хода, если всё ещё находитесь в состоянии «Опутанный», оканчивая эффект на себе при успехе. *Второй провал:* вы получаете состояние «Окаменевший».
- 45-47 **Пригвождение.** Большой падающий предмет придавливает вас к земле. Пока вас не освободят, вы имеете состояния «Лежащий» и «Опутанный». Чтобы освободиться, вы или ваш союзник, находящийся рядом с вами, должны действием преуспеть в проверке Силы (Атлетика) СЛ 10.
- 48-50 **Отравление.** Вокруг вас появляется облако едких паров. Все существа в радиусе 10 футов от вас должны успешно пройти спасбросок Телосложения СЛ 10, иначе они станут отравленными до конца своего следующего хода.
- 51-53 **Потеря глаза.** Шальные осколки попадают вам в глаз. Вы получаете помеху на атаки дальнего боя и на проверки Мудрости (Восприятия), которые полагаются на зрение. Магия, такая как заклинание *Регенерация*, может восстановить потерянный глаз. Если у вас не осталось глаз после получения этой травмы, вы получаете состояние «Ослеплённый».
- 54-56 **Мелкие обломки.** Мелкие обломки рассыпаются по земле, создавая труднопроходимую местность в радиусе 10 футов вокруг вас.
- 57-58 **Крупные обломки.** Обломки врезаются в вас, нанося 33 (6к10) Дробящего урона.
- 59-61 **Сломанные рёбра.** Камень из мангонели прилетает в ас, нанося вам (5к10) Дробящего урона и ломая рёбра. Всякий раз, когда вы пытаетесь совершить действие в бою, вы должны сделать спасбросок Телосложения Сл 15. *Провал:* вы теряете своё действие и не можете использовать Реакцию до начала следующего хода. Травма заживает, если вы получаете магическое лечение или через 1к4 + 1 недели отдыха.
- 62-64 **Крупные осколки.** В вас вонзаются осколки, нанося 33 (6к10) Колющего урона.
- 65-67 **Сильный порез.** В вас вонзаются осколки, нанося 33 (6к10) Рубящего урона.
- 68-70 **Порез.** В вас вонзаются осколки, нанося 16 (3к10) Рубящего урона.
- 71-74 **Замедление.** Шальной снаряд ударяет вам по колену, снижая вашу скорость вдвое до конца вашего следующего хода.
- 75-77 **Потеря руки.** Крупный летящий осколок отрубает вам кисть. Вы получаете 16 (3к10) Рубящего урона и больше не можете держать что-либо двумя руками. Вы можете держать только один предмет одновременно. Магия, такая как заклинание *Регенерация*, может восстановить потерянную конечность.

- 78-81 **Дым.** Вокруг вас начинает клубиться сфера густого дыма радиусом 20 футов, делая местность Сильно заслонённой. Однако сохраняется до тех пор, пока ветер средней или большей скорости (не менее 10 миль в час) не развеет его.
- 82-83 **Ошеломление.** Что-то ударяет вас по затылку, нанося 16 (3к10) Дробящего урона. Вы получаете состояние «Ошеломлённый» до конца вашего следующего хода.
- 84-86 **Потеря ноги.** Снаряд из баллисты отрубает вам ногу. Вы получаете 16 (3к10) Рубящего урона, и ваша скорость при ходьбе уменьшается вдвое. Вы должны использовать трость или что-то подобное, чтобы передвигаться, если у вас нет деревянной ноги или другого протеза. Вы получаете состояние «Лежащий» каждый раз после использования действия «Рывок». Магия, такая как заклинание *Регенерация*, может восстановить потерянную конечность.
- 87-89 **Опутывание.** Вас опутывает клубок цепей с грузами на концах (бола). Пока вы не освободитесь, ваша скорость уменьшается вдвое, и вы получаете Помеху на атаки и проверки характеристик. Чтобы выпутаться, вы или ваш союзник, находящийся рядом с вами, должны действием успешно пройти проверку Силы (Атлетика) СЛ 10.
- 90-92 **Отбрасывание.** Ударная волна отбрасывает вас и любое существо в радиусе 5 футов от вас на 2к6 x 5 футов в случайном направлении. Если вы ударитесь о твёрдый предмет, вы получите урон как от падения.
- 92-94 **Опрокидывание.** Ударная волна сбивает вас с ног, а также всех существ, находящихся в радиусе 5 футов от вас.
- 95-97 **Потеря сознания.** Тяжёлый снаряд попадает вам в затылок, нокаутируя вас. Ваши Хиты падают до 1 и вы получаете состояние «Бессознательный».
- 98-99 **Двойной эффект.** Сделайте бросок дважды по этой таблице и примените оба результата (игнорируя броски 98-100).
- 100 **Тройной эффект.** Сделайте бросок трижды по этой таблице и примените все результаты (игнорируя результаты 98-00).

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Если ваш сектор получает подкрепления во время боя, они присоединяются к битве в начале следующего раунда.

Каждый сектор содержит своё описание подкреплений, сколько и какие конкретно существа в них входят.

ЛЕГЕНДАРНЫЙ ЗЛОДЕЙ

Легендарный злодей бродит по военной карте и нападает на разные столы. Один из администраторов берёт на себя роль злодея.

- Если к вашему столу подходит легендарный злодей, администратор немедленно заявляет об атаке на одного или нескольких персонажей. Это действие прерывает любой текущий ход игры.
- Если вы используете миниатюры, администратор размещает своего злодея в любом месте на карте битвы.
- После атаки злодея администратор может использовать его Легендарное действие в конце любого хода, чтобы выйти из боя.

ПРИЛОЖЕНИЕ Е: РУКОВОДСТВО АДМИНИСТРАТОРА

Этот отдел содержит инструкции по проведению эпик-приключения «Освобождение Яртар».

УЧАСТНИКИ

Для успешного прохождения приключения необходимы следующие участники.

6+ ГРУПП

Для проведения приключения требуется минимум шесть групп.

- В каждой группе должно быть от 3 до 7 игроков.
- Ограничений на количество участвующих групп нет (см. «Корректировки по количеству групп» ниже).

МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ

За каждым столом должен быть один Мастер Подземелий.

Мастерам Подземелий следует заранее прочитать приключение и подготовить столкновение для каждого из четырёх секторов.

ЛИДЕРЫ ГРУПП

За каждым столом один из игроков должен взять на себя ответственность за сообщение о событиях администраторам.

- После того, как группа будет сформирована, игроки выбирают лидера своей группы.
- Лидер группы несёт ответственность за доставку заполненных листов заданий в штаб.

АДМИНИСТРАТОРЫ

Администраторы выносят решения по интерактивным событиям и отвечают на вопросы Мастеров.

- Администраторы назначают листы заданий Мастерам Подземелий;

- Администраторы берут на себя роль легендарных злодеев по мере необходимости;
- Администраторы поддерживают связь между столами для принятия решений по действию «Запрос помощи» и другим интерактивным событиям.

ГЛАВНЫЙ АДМИНИСТРАТОР

Главный администратор руководит всем мероприятием. В данном приключении крайне важно, чтобы игроки могли слышать объявления главного администратора.

- Главный администратор составляет боевой журнал из выполненных листов заданий и объявляет важные события во время продолжающейся баталии;
- Главный администратор отслеживает стопку побед и выносит решение об успехе или провале общей цели приключения.

ПОДГОТОВКА

Следующие шаги важны для бесперебойного проведения мероприятия.

ШАГ 1. ПОДГОТОВКА ШТАБА

Штаб — это область, отведённая для администраторов. Здесь представлены следующие важные элементы:

- **Военная карта.** На военной карте из «Приложения С» показан город Яртар, поделённый на 4 стратегически важных сектора. Во время игры администраторы размещают **знамёна** на карте войны, чтобы показать, в каком секторе находится каждая группа. При наличии проектора военную карту можно проецировать на большой экран.
- **Базовые задания.** Листы заданий 1–6 из «Приложения F» складываются в стопку в штабе и распределяются между Мастерами Подземелий, когда они прибывают на игру.
- **Скрытые задания.** Листы заданий 7–12 кладутся

во вторую стопку. Эти задания открываются после завершения базовых заданий.

- **Особые задания.** Листы заданий 13–15 печатаются несколько раз и размещаются в трёх отдельных стопках (см. «Корректировки по количеству групп» ниже). Эти задания назначаются, если собирается более шести групп или у существующих групп заканчиваются задания.
- **Стопка побед.** Выполненные листы заданий складываются в стопку побед.

Шаг 2. Подготовка столов

Для каждой группы необходим один стол.

- На каждом столе должен быть указан его номер, чтобы администраторы могли найти нужные столы во время мероприятия.
- Всем столам необходим хороший обзор штаба, чтобы они могли видеть военную карту и слышать объявления главного администратора.

Шаг 3. Сбор групп

Во время сбора каждый Мастер Подземелий получает лист заданий из Штаба.

- Первыми назначаются шесть Базовых заданий (пронумерованных от 1 до 6).
- Когда Базовые задания назначены, администраторы назначают оставшимся группам Особые задания. Администраторы должны равномерно распределять задания между группами.
- Администраторы отмечают номера столов и стартовые сектора групп в своём разделе и размещают их знамёна на военной карте.

Шаг 4. Подсчёт групп

Для корректного подсчёта побед необходимо знать, сколько групп участвует в игре (см. «Корректировки по количеству групп» ниже).

- Подсчитайте количество знамён на военной карте и проверьте, соответствуют ли они количеству активных столов.

Шаг 5. Подготовка действий противника

Главный администратор тайно выбирает два действия противника (см. «Обновления битвы» ниже).

Шаг 6. Начало игры

Когда игра начинается, администратор зачитывает вступление вслух игрокам (см. «Начало игры»).

Корректировки по количеству групп

Для общей победы, каждая группа должна успешно выполнить **три** задания. Таким образом, количество присутствующих групп определяет, сколько листов заданий необходимо добавить в стопку побед, чтобы игроки победили.

Путь к успеху разделён на 5 этапов. Для каждого из них размер стопки побед рассчитывается по формулам из таблицы ниже (с округлением вниз). В качестве примера эти значения уже посчитаны для мероприятия на 6 групп (см. столбец «На 6 групп»).

Стопка побед

Этап	Формула	На 6 групп
16%	Количество групп $\times 0.5$	3
33%	Количество групп $\times 1$	6
50%	Количество групп $\times 1.5$	9
66%	Количество групп $\times 2$	12
100%	Количество групп $\times 3$	18

Достижение каждого из этих этапов открывает **событие этапа** (см. «События этапов» ниже).

Печать заданий

Задания для выдачи Мастерам Подземелий приведены в «Приложении F».

- Независимо от количества групп, листы заданий 1–12 печатаются только один раз.
- Распечатайте по одному комплекту листов заданий 13–15 на каждую присутствующую группу и разложите их в три стопки.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

В этом разделе вы найдёте все правила, которые используются во время проведения данного эпик-приключения.

ЗНАМЁНА

Всякий раз, когда группа перемещается в новый сектор на карте, лидер группы объявляет об этом главному администратору. Главный администратор перемещает знамя группы в новый сектор на военной карте.

Задания

Каждая группа получает своё собственное задание. Лист задания предоставляет Мастеру инструкции по игре. «Приложение F» содержит краткую информацию о доступных заданиях.

Когда цели задания группы выполнены, лидер группы передаёт заполненный лист заданий в штаб.

На основе сданных заданий главный администратор готовит следующее обновление битвы (см. «Обновления битвы» ниже).

Базовые задания разблокируют Скрытые задания. Когда это происходит, главный администратор использует военную карту, чтобы назначить конкретное Скрытое задание подходящей группе. Группа должна быть активна в одном из секторов, указанных на листе Скрытого задания.

Базовые и Скрытые задания вызывают **события битвы**. Главный администратор отмечает произошедшие события и включает их в своё следующее обновление боя (см. «Обновления боя» ниже).

Если у группы заканчиваются задания, она должна перейти в новый сектор и запросить Особое задание у ближайшего администратора.

ПРИМЕР ЗАДАНИЯ

1. Стол 2 завершает Базовое задание 2: «Вернуть дварфийский бочкомёт». Лидер группы передаёт заполненный лист задания в штаб.
2. Главный администратор проверяет раздел «Отчёт о задании» и видит, что это задание разблокирует Скрытое задание 8 и запускает событие битвы «Бочкомёты».

3. Главный администратор включает событие битвы «Бочкомёты» в своё следующее обновление битвы.
4. Главный администратор достаёт из стопки Скрытое задание 8 и проверяет раздел «Назначение задания». Используя военную карту, он назначает задание одной из групп, находящихся в секторах «Мост и доки», «Южные ворота» или «Центр».
5. Администратор доставляет лист задания Мастеру Подземелий этой группы. Когда группа завершит своё текущее столкновение, они смогут приступить к этому заданию.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Успех или провал миссии определяется заданиями.

- Выполненные листы заданий добавляются в стопку побед.
- Количество заданий, необходимых для победы, зависит от того, сколько групп играют (см. «Корректировки по количеству групп» выше).
- По мере того, как в стопке побед накапливаются листы заданий, главный администратор анонсирует **события этапа** в следующем обновлении битвы (см. «Обновления битвы» ниже).

Если миссия будет успешной, враг разгромлен! Кто-то сдаётся в плен, а кто-то бежит с поля боя – Яртар освобождён!

ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ

Если к концу финальной фазы игрокам не удастся собрать достаточное количество выполненных листов заданий, но легендарный злодей повержен (или наоборот), это считается частичным успехом миссии.

ПРОВАЛ МИССИИ

Миссия считается полностью проваленной, если к концу финальной фазы и легендарный злодей всё ещё жив и в стопке побед нет нужного количества заданий.

ОБНОВЛЕНИЯ БИТВЫ

Событие длится **восемь фаз**, каждая продолжается 30 минут. После каждой фазы главный администратор докладывает собравшимся игрокам о ходе боя.

- Главный администратор составляет отчёт о ходе боя на листе бумаги (или в электронном виде). Это называется **журналом боя**.
- В начале каждой фазы главный администратор тайно выбирает два **действия противника** из списка ниже. Нельзя выбирать действия в секторах, которые уже освобождены.
- После получения сданных листов заданий главный администратор подводит итоги заданий в журнале боя. Все **события битвы**, имевшие место в течение этого этапа, должны быть зафиксированы.
- Некоторые события битвы отменяют действия противника (например, «Арбалетные очереди» отменяют «Бомбардировку», «Зов союзников» или «Телепорт»). Главный администратор красочно описывает это в журнале боя.
- Главный администратор добавляет выполненные листы заданий в стопку побед. Если настает **событие этапа**, оно также заносится в журнал боя.
- В конце фазы главный администратор зачитывает собравшимся игрокам обновление битвы, а затем процесс начинается заново.

ПРИМЕР ОБНОВЛЕНИЯ БИТВЫ

1. Начинается фаза, и главный администратор тайно выбирает действия противника «Бомбардировка» и «Телепорт».
2. В ходе этой фазы игроки сдают пять заполненных листов заданий. Это приводит к одному событию заданий: «Арбалетные очереди».
3. Используя листы заданий, генерал записывает основную историю каждого выполненного задания в своём журнале боя, уделяя особое внимание различным группам и персонажам.
4. Главный администратор решает, что событие «Арбалетные очереди» отменит «Бомбардировку», поэтому он добавляет строку, описывающую, как арбалетные установки с баржи Водного барона буквально изрешечивают группу виверн с наездниками-бомбометателями ещё на подлёте, не давая

им нанести вред войскам Альянса.

5. Событие «Телепорт» успешно завершается, в результате чего один из секторов получает подкрепления.
6. При участии шести групп завершённые задания запускают событие этапа «25%». Главный администратор добавляет строчку, чтобы рассказать об этом.
7. В конце фазы главный администратор зачитывает собравшимся игрокам сводку хода боя и размещает на военной карте маркер «Подкрепления противника», чтобы обозначить сектор, получивший подкрепления.

ДЕЙСТВИЯ ПРОТИВНИКА

В начале каждой фазы главный администратор выбирает два действия противника. Он не может выбирать действия в секторах, которые уже освобождены. Действия противника применяются в конце фазы, не были отменены за это время событиями битвы.

Бомбардировка. Группа наездников на вивернах бомбардируют войска Альянса с большой высоты. Выберите один из секторов. Все группы, присутствующие в этом секторе, получают Массовый урон (см. «Приложение Д»).

Зов союзников. Силы яртарского протектората зовут на подмогу союзников. Выберите один из секторов: этот сектор получает подкрепления (см. «Приложение Д»). Разместите маркер «Подкрепления противника» на военной карте, чтобы указать на это Мастерам.

Катапульти. Мощные катапульты обстреливают войска Альянса. Выберите один из перечисленных секторов: «Мост и доки», «Северные ворота» или «Южные ворота». Все группы, присутствующие в этом секторе, получают Массовый урон (см. «Приложение Д»).

Колосажание. Из земли вырывается россыпь острых шипов из адского железа, каждый — 10 футов в высоту. Выберите группу случайным образом: один случайный персонаж в этой группе должен успешно пройти спасбросок Ловкости СЛ 20. *Провал:* 130 (20к12) Колющего урона, и персонаж получает состояние «Схваченный».

Поддержка фей. Дружественные Яртару феи творят мощную магию, чтобы поддержать своих

союзников. Выберите один сектор с подкреплениями. Самый сильный враг, с которым сталкивается каждая группа в этом секторе, исцеляется до максимума Хитов.

Проклятие Красных волшебников. Зло струится из Яртар, пропитывая окрестные земли негативной энергией. Выберите один сектор: все группы в этом секторе не могут восстанавливать Хиты ни заклинаниями, ни зельями в течение следующей фазы (т.е. 30 минут).

Телепорт. Маги Яртар телепортируют свои войска, закрывая бреши в обороне. Выберите один из секторов: этот сектор получает подкрепления (см. «Приложение Д»). Разместите маркер «Подкрепления противника» на военной карте, чтобы указать на это Мастерам.

СОБЫТИЯ БИТВЫ

События битвы активируются при завершении Базовых и Скрытых заданий. Если не указано иное, каждое событие битвы может произойти только один раз во время всего сражения. Если событие не оказывает никакого эффекта, отложите его на более позднюю фазу.

Бочкомёты (задание 2). Дварфийские бочкомёты обрушивают огненный ад на противника. Это событие отменяет одно действие противника «Катапульти» или «Зов союзников».

Силовое поле (задание 3). Силовое поле окутывает Яртар и сдерживает атаки противника. Это событие отменяет одно действие противника «Бомбардировка», «Катапульти» или «Колосажание».

Арбалетные очереди (задание 7). С захваченной баржи Водного барона войска Альянса стреляют очередями из скорострельных арбалетных установок. Это событие отменяет одно из следующих действий противника: «Бомбардировка», «Зов союзников» или «Телепорт» или удаляет один маркер «Подкрепления противника» с военной карты.

Бригада Потрошителей (задание 8). Гремят шипованные доспехи, рвут воздух боевые дварфийские крики. Бригада Потрошителей пришла на помощь Альянсу! Бригада освобождает сектор,

указанный группой в их листе заданий. Поместите на военную карту маркер «Сектор освобождён».

Кавалерия грифонов (задание 9). Доблестная Кавалерия грифонов Вотердипа, пикируя с небес на противника, приходит на помощь Альянсу! Кавалерия освобождает сектор, указанный группой в их листе заданий. Поместите на военную карту маркер «Сектор освобождён».

Поддержание силового поля (задание 10). Это событие даёт возможность повторно использовать событие битвы «Силовое поле».

Божественное вмешательство (задание 11). Все сектора Яртар получают Массовый урон. Это освобождает сектор, указанный группой в их листе заданий. Поместите на военную карту маркер «Сектор освобождён».

Сила слова (задание 12). Альянс получил поддержку дворян Яртар, и те призвали горожан взяться за оружие и избавиться от гнёта яртарского протектората. Это освобождает сектор, указанный группой в их листе заданий. Поместите на военную карту маркер «Сектор освобождён».

СОБЫТИЯ ЭТАПОВ

16% завершено. В разгар битвы врата Яртар распахиваются и оттуда вырывается новая волна вражеских войск. В каждый сектор прибывает ещё столько же противников, сколько там было изначально (см. «Противники» в описаниях секторов).

33% завершено. Войска Альянса сумели прорваться в город, сектор «Центр» разблокирован!

50% завершено. Осторожно, легендарный злодей вышел на охоту (см. «Легендарный злодей» ниже)!

66% завершено. Союзные войска захватили большую часть Яртар. Силы Альянса ликуют! Все персонажи получают возможность Короткого отдыха.

100% завершено. Войска яртарского протектората складывают оружие. Альянс победил! Если это событие происходит до финальной фазы, главный администратор должен отложить его до конца мероприятия.

ЛЕГЕНДАРНЫЙ ЗЛОДЕЙ

Легендарный злодей бродит по военной карте и нападает на разные столы. Один из администраторов берёт на себя роль этого злодея.

- Легендарный злодей вступает в игру, когда стопка побед достигает 50%. Ориентировочно – в течение второго часа мероприятия.
- Когда в игру вступает легендарный злодей, администратор, играющий за этого злодея, переходит от стола к столу, нападая на разные группы (см. ниже).
- Если злодей убит, администратор записывает имя персонажа, нанёсшего смертельный удар, и докладывает главному администратору, который включает эту информацию в своё следующее обновление битвы.

АТАКА ЗЛОДЕЯ

- Когда администратор подходит к столу, злодей вступает в битву и немедленно совершает действие. Это прерывает любой текущий ход игры.
- Если группа использует миниатюры, администратор размещает злодея в любом месте на краю тактической карты. После завершения действий злодея игра продолжается в обычном режиме. После одного полного раунда администратор может использовать Легендарное действие злодея в конце любого хода, чтобы отступить из боя. Администратор остаётся за столом столько времени, сколько считает нужным.

ЗЛОДЕЙ: АРКЛЕМ ГРИТ

Арклем Грит, воскресший и набравшийся сил лич, при поддержке яртарского протектората превратил город в своё логово. Ненависть к персонажам, год от года нарушающим его планы, застилает личу глаза, делая его менее осторожным.

Используйте для Арклема Грита статблок **лица** со следующими изменениями:

- Измените количество Хитов лица по следующей формуле: $111 \times \text{количество столов}$. Например, если участвуют шесть столов, у Арклема

Грита будет 666 Хитов.

- Увеличьте количество использований умений с лимитом $X/\text{день}$, помножив их на количество столов / 3 (с округлением вниз). Например, если участвуют шесть столов, лимит в статблоке $2/\text{день}$ увеличится до $4/\text{день}$.



ПРИЛОЖЕНИЕ F: ЗАДАНИЯ

СВОДКА ЗАДАНИЙ

Здесь представлена сводка заданий. Сами задания см. на следующих страницах.

№1. Угнать баржу Водного барона <ul style="list-style-type: none">• Базовое задание• Сектор: Мост и доки	→	№7. Спасти похищенного автогнома <ul style="list-style-type: none">• Скрытое задание• Сектор: Мост и доки
№2. Вернуть dwarфийский бочкомёт <ul style="list-style-type: none">• Базовое задание• Сектор: Северные ворота	→	№8. Задействовать рог призыва <ul style="list-style-type: none">• Скрытое задание• Сектор: Северные или Южные ворота
№3. Поднять силовое поле <ul style="list-style-type: none">• Базовое задание• Сектор: Южные ворота	→	№10. Подвоз маг. компонентов <ul style="list-style-type: none">• Скрытое задание• Сектор: Мост и доки
№4. Зажечь сигнальные маяки <ul style="list-style-type: none">• Базовое задание• Сектор: Мост и доки	→	№9. Освободить грифонов <ul style="list-style-type: none">• Скрытое задание• Сектор: Центр
№5. Открыть ворота <ul style="list-style-type: none">• Базовое задание• Сектор: Северные ворота	→	№11. Испытать удачу <ul style="list-style-type: none">• Скрытое задание• Сектор: Центр
№6. Прорвать оборону <ul style="list-style-type: none">• Базовое задание• Сектор: Южные ворота	→	№12. Благородный эскорт <ul style="list-style-type: none">• Скрытое задание• Сектор: Центр
№13. Держать оборону <ul style="list-style-type: none">• Особое задание• Сектор: Любой		
№14. Спасти рядовых Альянса <ul style="list-style-type: none">• Особое задание• Сектор: Любой		
№15. Ликвидировать командира <ul style="list-style-type: none">• Особое задание• Сектор: Любой		

ЗАДАНИЕ 1. УГНАТЬ БАРЖУ ВОДНОГО БАРОНА

- Базовое задание
- **Сектор:** Мост и доки

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ИГРОКОВ

Вам поручено задание, которое может значительно повлиять на исход битвы за Яртар. В закрытом доке под Башней Щита находится бронированная баржа Водного барона, обладающая мощнейшими скорострельными орудиями. Протекторат Яртара не имеет доступа к ней, поскольку они не знают пароля прежнего Водного барона, который требуется для открытия дока. Мы должны добраться до баржи первыми!

Проникните в док, получите доступ к барже, остальное сделают наши моряки.

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ МАСТЕРА

Для успешного выполнения задания группа должна выполнить следующие задачи:

1. Начать одно из столкновений сектора «Мост и доки».
2. Спуститься/причалить к берегу, где находится закрытый док Водного барона.
3. Разгадать особую загадку, открывающую магические замки на воротах дока, чтобы дать доступ войскам Альянса внутрь дока (см. «Загадка» ниже).

Когда все цели задания будут достигнуты, попросите лидера группы заполнить раздел «Отчёт о задании» ниже и отнести эту форму администраторам. Группа должна завершить это задание, прежде чем приступить к следующему.

ЗАГАДКА

Когда персонажи подходят к доку, зачитайте:

Подходя к основанию моста со стороны берега, вы замечаете огромные железные врата, покрытые ржавчиной. Слева от ворот находится панель с пятью яркими поворотными ручками: красной, жёлтой, зелёной, синей и белой и следующей надписью:

«За семью печатями скрыт проход,

Незримый ключ — пурпура аккорд»

Поворотные ручки. Ручки поворачиваются на 90 градусов по часовой стрелке. Если их отпустить, они возвращаются в исходное положение.

Решение загадки. Для решения загадки нужно одновременно повернуть три ручки: красную, синюю и жёлтую (именно смешивание этих цветов даёт пурпурный цвет). Как только это происходит, ворота открываются и на воду на выдвигных склизах выкатывается огромная бронированная баржа Водного барона. Персонажи завершили своё задание!

Альтернативные решения. Игроки могут захотеть использовать заклинания, например, *Стук*, чтобы открыть замки на воротах. Они могут это сделать, но учитывайте то, что на двери семь замков, и персонажи в этом случае должны потратить семья ячеек 2+ уровня, чтобы открыть ворота этим заклинанием.

Дверь также имеет Иммуитет к любому виду урона кроме урона Кислотой.

Неверные ответы. Если персонажи поворачивают ручки в любой неверной комбинации, все существа в пределах 10 футов от ворот и панели должны совершить сброс Ловкости СЛ 17. **Провал:** 3к8 урона за каждую повернутую ручку (вид урона соответствует цвету ручки). **Успех:** Только половина урона.

Ручка	Вид урона
Красная	Огонь
Жёлтая	Кислота
Зелёная	Яд
Синяя	Холод
Белая	Молния

Персонажи неограниченны в количестве попыток, но каждый раз при неправильной комбинации они будут получать урон.

ЗАПРОС ПОМОЩИ

Если игроки затрудняются с ответом на загадку, лидер группы может подойти к другому столу и попросить помочь решить загадку.

ОТЧЁТ О ЗАДАНИИ

Когда задание завершено лидер группы заполняет данный раздел и передаёт этот лист в штаб.

Название группы: _____

Эта группа угнала баржу Водного барона, передав её под управление Альянса. Бронированная железом и с десятками скорострельных арбалетных установок на борту – это судно определённо пригодится в битве!

Имя персонажа: _____

Этот персонаж разгадал загадку врат доков!

Имена персонажей: _____

Эти персонажи погибли во время миссии.

ИНСТРУКЦИЯ АДМИНИСТРАТОРА

- Назначьте «Задание 7: Спасти похищенного автогнома». Это скрытое задание не может быть назначено группе, сдавшей вам этот лист.
- Добавьте это задание к стопке побед.

ЗАДАНИЕ 2. ВЕРНУТЬ ДВАРФИЙСКИЙ БОЧКОМЁТ

- Базовое задание
- **Сектор:** Северные врата

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ИГРОКОВ

Группа инженеров-дварфов из Мифрилового Зала, управлявших особым осадным орудием — бочкомётом, — была уничтожена при внезапной атаке врага с тыла. Противник захватил это стратегически важное орудие, и теперь оно в руках протектората.

Ваша задача — вернуть бочкомёт в рабочее состояние. Это оружие критически важно для наших осадных операций.

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ МАСТЕРА

Для успешного выполнения задания группа должна выполнить следующие задачи:

1. Начать столкновение сектора «Северные врата».
2. Решить инженерную задачу, чтобы заставить бочкомёт работать (см. «Бочкомёт» ниже).

Когда все цели задания будут достигнуты, попросите лидера группы заполнить раздел «Отчёт о задании» ниже и отнести эту форму администраторам. Группа должна завершить это задание, прежде чем приступить к следующему.

БОЧКОМЁТ

Когда персонажи разберутся с противниками и доберутся до бочкомёта, зачитайте:

Тела дварфов лежат среди разбросанных инструментов, их руки застыли на бочкомёте, словно пытаясь завершить последнюю настройку. Грозная машина, испещрённая свежими зарубками, кажется невредимой.

Вскоре вы слышите натужное пыхтение, и из-под груды бочков выбирается перепуганный юный дварф с поднятыми руками:

— Я свой, не стреляйте, я свой!

Дварф представляется как Гогик Лодвик. Он — начинающий подмастерье одного из убитых инженеров. Гогик пытается запустить бочкомёт, после чего сообщает персонажам, что тот неисправен: не срабатывает зарядный механизм.

Знаний Гогика не хватает, чтобы понять причину неисправности, и он просит персонажей посмотреть, в чём дело. Покажите им схему расположения шестерёнок бочкомёта (на обратной стороне листа).

Проблема: Шестерёнки должны вращаться, но не вращаются.

Решение: Первая и одиннадцатая шестерёнки одновременно вращаются по часовой стрелке и поэтому клинят друг друга. Необходимо уменьшить количество шестерёнок на одну, чтобы все они снова смогли вращаться.

ЗАПРОС ПОМОЩИ

Если игроки затрудняются с решением задачи, лидер группы может показать эту схему другому столу и попросить помочь найти верное решение.

ОТЧЁТ О ЗАДАНИИ

Когда задание завершено лидер группы заполняет данный раздел и передаёт этот лист в штаб.

Название группы: _____

Эта группа отбила дварфийский бочкомёт. Скоро в противника полетят бочонки с «особыми» коктейлями клана Боевого Молота!

Имя персонажа: _____

Этот персонаж решил инженерную задачу и починил бочкомёт!

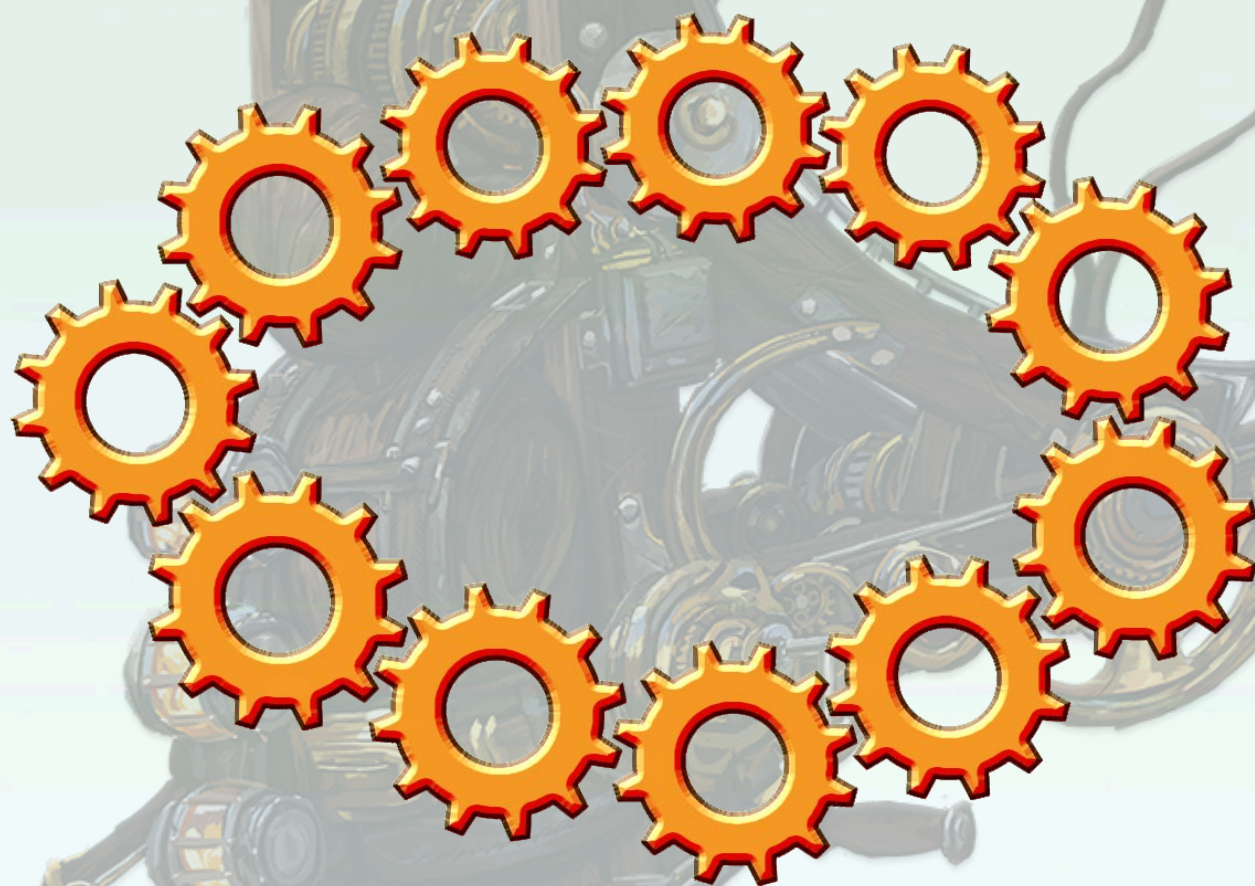
Имена персонажей: _____

Эти персонажи погибли во время миссии.

ИНСТРУКЦИЯ АДМИНИСТРАТОРА

- Подготовьте событие битвы «Бочкомёты».
- Назначьте «Задание 8: Задействовать рог призыва». Это скрытое задание не может быть назначено группе, сдавшей вам этот лист.
- Добавьте это задание к стопке побед.

Схема расположения шестерёнок бочкомёта.



ЗАДАНИЕ 3. ПОДНЯТЬ СИЛОВОЕ ПОЛЕ

- Базовое задание
- **Сектор:** Южные ворота

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ИГРОКОВ

Группа магов-оградителей из Братства Тайного Знания готовится провести ритуал, чтобы воздвигнуть защитное поле вокруг Яртар. Силовой щит позволит им закрепить позиции и продолжить наступление.

Противник не останется безучастным. Враги могут попытаться ликвидировать магов, пока те сосредоточены на плетении чар. Ваша задача — обеспечить их безопасность любой ценой.

Действуйте быстро и, по возможности, тихо. Будет обидно, если ритуал сорвётся по нашей вине.

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ МАСТЕРА

Для успешного выполнения задания группа должна выполнить следующие задачи:

1. Начать столкновение с «Подкреплениями» сектора «Южные ворота».
2. Защищать магов, пока они читают ритуал в течение 5 раундов (см. «Ритуал» ниже).
3. Во втором раунде один из персонажей должен занять место погибшего мага (ритуал начинается сначала).

Когда все цели задания будут достигнуты, попросите лидера группы заполнить раздел «Отчёт о задании» ниже и отнести эту форму администраторам. Группа должна завершить это задание, прежде чем приступить к следующему.

РИТУАЛ

Шесть магов-оградителей собрались для ритуала в укромном рыбацком дворике, но противник прознал об их намерениях и посылает туда подкрепления.

Противники. Вместо основных противников столкновения сектора «Южные ворота» используйте противников из раздела «Подкрепления»

(при этом для вас сектор не считается получившим подкрепления, даже если на карте есть соответствующий маркер). Дополнительно, в начале каждого нового раунда, кроме 1-го, сюда прибывают 2 **берсерка**. По прибытии они бросают Инициативу и ходят в порядке очереди.

Пожалуйста, тише! Каждый раз, когда кто-то из персонажей творит заклинание с вербальным компонентом, он должен преуспеть в проверке Телосложения СЛ 10, или сорвёт проведения ритуала своими криками. В этом случае маги-оградители попросят вести себя потише и начнут ритуал сначала.

Гибель оградителя. В начале второго раунда один из магов оградителей погибает от случайного снаряда из молниевой пушки. Кто-то из персонажей-заклинателей должен занять его место.

ЗАПРОС ПОМОЩИ

Если среди персонажей нет заклинателей, лидер группы может попросить присоединиться к ним заклинателя из-за другого стола.

ЗАВЕРШЕНИЕ РИТУАЛА

Когда пройдёт 5 раундов непрерывного чтения ритуала, зачитайте:

Низкий гул сотрясает воздух, и из центра ритуального круга появляется полупрозрачная волна. Она стремительно разрастается, отбрасывая врагов и сбивая их с ног. Щит окутывает Яртар, защищая Альянс от атак из-за городских стен.

Задание завершено!



ОТЧЁТ О ЗАДАНИИ

Когда задание завершено лидер группы заполняет данный раздел и передаёт этот лист в штаб.

Название группы: _____

Эта группа охраняла магов-оградителей из Братства Тайного Знания и помогла им поднять силовое поле, укрепив позиции Альянса!

Имя персонажа: _____

Этот персонаж помог завершить ритуал, заняв место убитого оградителя.

Имена персонажей: _____

Эти персонажи погибли во время миссии.

ИНСТРУКЦИЯ АДМИНИСТРАТОРА

- Подготовьте событие битвы «Силовое поле».
- Назначьте «Задание 10: Подвоз магических компонентов». Это скрытое задание не может быть назначено группе, сдавшей вам этот лист.
- Добавьте это задание к стопке побед.

ЗАДАНИЕ 4. ЗАЖЕЧЬ СИГНАЛЬНЫЕ МАЯКИ

- Базовое задание
- **Сектор:** Мост и доки

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ИГРОКОВ

Небо затянуло тучами, и видимость ухудшается. Кавалерия грифонов из Вотердипа летит нам на подмогу, но без ориентиров они рискуют не найти Яртар.

Ваша задача — немедленно установить и зажечь сигнальные маяки. Это поможет союзникам точно выйти к городу и ударить по врагу с воздуха. Времени мало — действуйте быстро!

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ МАСТЕРА

Для успешного выполнения задания группа должна выполнить следующие задачи:

3. Начать столкновение сектора «Мост и доки».
4. После завершения столкновения установить на вершине Башни Щита сигнальные маяки и зажечь их (см. «Сигнальные маяки» ниже).

Когда все цели задания будут достигнуты, попросите лидера группы заполнить раздел «Отчёт о задании» ниже и отнести эту форму администраторам. Группа должна завершить это задание, прежде чем приступить к следующему.

СИГНАЛЬНЫЕ МАЯКИ

Четыре сигнальных маяка, выданные персонажам, напоминают небольшие жаровни, размером с ручной фонарь. На каждом маяке изображён свой символ:

- «III»
- «VI»
- «XIX»
- «XX»

Каждый маяк зажигается особым образом, требующем действия «Использование».

Неверная последовательность. Руководство Альянса, выдавшее персонажам маяки, забыло

упоминать, что зажигать маяки нужно в определённой последовательности. Если маяк зажигается не в свою очередь, все зажжённые маяки ярко вспыхивают и тухнут, а на башне появляются 2 **призрака**, привлечённые выбросом магической энергии.

Верная последовательность. Каждый символ — это латинская цифра, отображающая порядковый номер буквы в алфавите. Маяки нужно зажечь в порядке написания слова «Свет»: XIX → III → VI → XX.

ЗАПРОС ПОМОЩИ

Если игроки затрудняются с решением головоломки, лидер группы может позвать игрока из-за другого стола, чтобы тот помог им её решить.

ОТЧЁТ О ЗАДАНИИ

Когда задание завершено лидер группы заполняет данный раздел и передаёт этот лист в штаб.

Название группы: _____

Эта группа зажгла сигнальные маяки, теперь отряд наездников на грифонах из Вотердипа найдёт дорогу до Яртара даже сквозь облака!

Имя персонажа: _____

Этот персонаж разгадал загадку сигнальных маяков!

Имена персонажей: _____

Эти персонажи погибли во время миссии.

ИНСТРУКЦИЯ АДМИНИСТРАТОРА

- Назначьте «Задание 9: Освободить грифонов». Это скрытое задание не может быть назначено группе, сдавшей вам этот лист.
- Добавьте это задание к стопке побед.

ЗАДАНИЕ 5. ОТКРЫТЬ ВРАТА

- Базовое задание
- **Сектор:** Северные ворота

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ИГРОКОВ

От местных жителей поступила ценная информация: неподалёку от Северных врат находится тайный проход, ведущий за линию обороны противника.

Ваша задача — пройти по этому маршруту, выйти к вратам с внутренней стороны и открыть их для основных сил Альянса. Операция требует скрытности и решительности. Если вам удастся — мы прорвёмся в город. Не дайте врагу сорвать этот шанс!

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ МАСТЕРА

Для успешного выполнения задания группа должна выполнить следующие задачи:

1. Начать столкновение сектора «Северные врата».
2. Один или несколько персонажей должны поднять запирающую врата решётку, провернув ворот подъёмного механизма (см. «Подъём решётки»).

Когда все цели задания будут достигнуты, попросите лидера группы заполнить раздел «Отчёт о задании» ниже и отнести эту форму администраторам. Группа должна завершить это задание, прежде чем приступить к следующему.

ПОДЪЁМ РЕШЁТКИ

Сбоку от врат находится ворот, приводящий в движение цепь, которая поднимает стальную решётку врат.

Чтобы поднять и зафиксировать решётку в поднятом состоянии, этот ворот необходимо проворачивать в течение пяти последовательных раундов одним или несколькими существами с суммарным значением Силы не меньше 12. Одновременно вращать ворот могут не больше двух существ, а для его вращения требуются обе руки. Действием существо, вращающее ворот, может

попытаться пройти проверку Силы СЛ 15, чтобы сократить оставшееся время на дополнительный раунд (т. е. два раунда вместо одного). Если проверка не пройдена, ворот вращается с обычной скоростью.

Если существо, держащее ворот, получает урон, оно должно преуспеть в спасброске Силы, чтобы удержать ворот. Сложность спасброска равна 5 плюс нанесённый урон. Если существо проваливает спасбросок, оно отпускает ворот, и ворота возвращаются в исходное положение.

Защищать врата! Как только решётка начинает подниматься, противники в столкновении фокусируются на нанесении урона персонажам, вращающим ворот, чтобы не дать им поднять решётку.

ОТЧЁТ О ЗАДАНИИ

Когда задание завершено лидер группы заполняет данный раздел и передаёт этот лист в штаб.

Название группы: _____

Эта группа пробралась за линию оборон противника и открыла Северные врата основным силам Альянса.

Имена персонажей: _____

Эти персонажи стойчески вращали ворот подъёмной решётки, чтобы открыть врата.

Имена персонажей: _____

Эти персонажи погибли во время миссии.

ИНСТРУКЦИЯ АДМИНИСТРАТОРА

- Назначьте «Задание 11: Испытать удачу». Это скрытое задание не может быть назначено группе, сдавшей вам этот лист.
- Добавьте это задание к стопке побед.

ЗАДАНИЕ 6. ПРОРВАТЬ ОБОРОНУ

- Базовое задание
- Сектор: Южные врата

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ИГРОКОВ

Защитники Ярмара установили молниевые пушки на Южных вратах и удерживают под огнём подходы, срывая попытки штурма. Пока эти орудия активны, войска Альянса не смогут продвинуться.

Ваша задача — проникнуть к вратам и обезвредить молниевые пушки. Действуйте быстро и решительно — время играет против нас.

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ МАСТЕРА

Для успешного выполнения задания группа должна выполнить следующие задачи:

5. Начать столкновение сектора «Северный мост».
6. Обезвредить молниевые пушки (см. «Молниевые пушки» ниже).

Когда все цели задания будут достигнуты, попросите лидера группы заполнить раздел «Отчёт о задании» ниже и отнести эту форму администраторам. Группа должна завершить это задание, прежде чем приступить к следующему.

МОЛНИЕВЫЕ ПУШКИ

Описание молниевых пушек см. в разделе «Сектор 3: Южные врата».

В рамках этого задания добавьте к столкновению ещё 3 молниевые пушки, которыми изначально никто не управляет. Управление этими пушками могут взять на себя любые участники столкновения, не занятые в управлении другими молниевыми пушками.

Все молниевые пушки, независимо от того, управляет ими кто-то в данный момент или нет, должны уничтожены (исключение — пушки, которые персонажи решили забрать себе).

ОТЧЁТ О ЗАДАНИИ

Когда задание завершено лидер группы заполняет данный раздел и передаёт этот лист в штаб.

Название группы: _____

Эта группа прорвала оборону Южных врат, уничтожив батарею молниевых пушек.

Имя персонажа: _____

Этот персонаж вооружился молниевой пушкой, оторвав её с треноги. Не шутите с ним!

Имена персонажей: _____

Эти персонажи погибли во время миссии.

ИНСТРУКЦИЯ АДМИНИСТРАТОРА

- Назначьте «Задание 12: Благородный эскорт». Это скрытое задание не может быть назначено группе, сдавшей вам этот лист.
- Добавьте это задание к стопке побед.



ЗАДАНИЕ 7. СПАСТИ ПОХИЩЕННОГО АВТОГНОМА

- Скрытое задание
- **Сектор:** Мост и доки

ВЫДАЧА ЗАДАНИЯ

- Это задание активируется после завершения задания 1: «Угнать баржу Водного барона».
- Назначьте это задание группе, присутствующей в секторах «Северные врата», «Южные врата» или «Центр» (если доступен). Его нельзя назначить той же группе, которая выполнила указанное выше задание.

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ИГРОКОВ

С трофейной баржи Водного барона, раздобытой вашими союзниками, была украдена важная деталь сложного механизма перезарядки скорострельных арбалетных устройств. А именно – автогном, обслуживающий конвейер подачи болтов. Без него скорострельные арбалеты – просто металлический хлам. Срочно догоните похитителей и спасите похищенного автогнома. Удачи!

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ МАСТЕРА

Для успешного выполнения задания группа должна выполнить следующие задачи:

1. Перейти в сектор «Мост и доки» и начать одно из столкновений этого сектора.
2. Забрать похищенного автогнома у поверженных в этом столкновении противников. Он может находиться либо в трюме шлюпа, либо быть привязанным к колеснице, в зависимости от столкновения.
3. Заправить автогнома.

Когда все цели задания будут достигнуты, попросите лидера группы заполнить раздел «Отчёт о задании» ниже и отнести эту форму администраторам. Группа должна завершить это задание, прежде чем приступить к следующему.

АВТОГНОМ

Когда персонажи спасают автогнома, он сильно повреждён и едва шевелиться. Прочитайте:

Латунная обшивка этого механического гнома сильно помята и запачкана. Лёжа на земле, он медленно поворачивает к вам своё безэмоциональное лицо и из недр его металлической головы доносится едва слышный скрежет: «Пить... пить...»

Действием персонаж может влить жидкость в ротовое отверстие автогнома. Если жидкость без- или слабоалкогольная, автогном начинает мелко трястись и искрить. Все существа в пределах 5 футов от автогнома должны преуспеть в спасброске Ловкости СЛ 15. *Провал:* зк8 урона Молнией. *Успех:* Только половина урона.

Если влить в рот автогному крепкий спиртной напиток или масло, он благодарно рыгнёт, и размяв шарниры, поднимется с земли бодрым и готовым к работе.

ОТЧЁТ О ЗАДАНИИ

Когда задание завершено лидер группы заполняет данный раздел и передаёт этот лист в штаб.

Название группы: _____

Эта группа спасла автогнома, тем самым возобновив бесперебойную работу скорострельных арбалетных устройств на барже Водного барона.

Имя персонажа: _____

Этот персонаж напоил автогнома _____
(указать, чем)

Имена персонажей: _____

Эти персонажи погибли во время миссии.

ИНСТРУКЦИЯ АДМИНИСТРАТОРА

- Подготовьте событие битвы «Арбалетные очереди».
- Добавьте это задание к стопке побед.

ЗАДАНИЕ 8.

ЗАДЕЙСТВОВАТЬ РОГ ПРИЗЫВА

- Скрытое задание
- **Сектор:** Северные или Южные врата (нужное подчеркнуть)

Выдача задания

- Это задание активируется после завершения задания 2: «Вернуть дварфийский бочкомёт».
- Назначьте это задание группе, присутствующей в секторах «Мост и доки», «Северные врата» (если группа сейчас не в этом секторе), «Южные врата» (если группа сейчас не в этом секторе) или «Центр» (если доступен). Его нельзя назначить той же группе, которая выполнила указанное выше задание.

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ИГРОКОВ

Группа дварфов была уничтожена при внезапной атаке врага с тыла, а противник похитил важный артефакт — Рог призыва. Этот рог призывает прославленную Бригаду Потрошителей, элитный отряд Мифрилового Зала.

Вам необходимо отобрать у похитителей Рог призыва и протрубить в него три раза. За Альянс!

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ МАСТЕРА

Для успешного выполнения задания группа должна выполнить следующие задачи:

1. Перейти в сектор «Северные врата» или «Южные врата» (в зависимости от того, что подчеркнuto) и начать столкновение этого сектора.
2. Забрать Рог призыва с тела самого сильного противника в этом столкновении (см. «Рог призыва» ниже).
3. Протрубить в рог три раза, чтобы призвать дварфийскую когорту.

Когда все цели задания будут достигнуты, попросите лидера группы заполнить раздел «Отчёт о задании» ниже и отнести эту форму администраторам. Группа должна завершить это задание, прежде чем приступить к следующему.

РОГ ПРИЗЫВА

Рог призыва усилен шипованными бронзовыми кольцами, на которых видна надпись на дварфийском:

«Дерзни, если и телом крепок, и духом силен»

В рог нужно протрубить 3 раза. Каждая попытка требует действия.

- Когда рог трубит в первый раз, владелец получает 3к10 урона Ядом.
- Когда рог протрубит во второй раз, владелец должен совершить спасбросок Телосложения СЛ 18 (дварфы делают это с Преимуществом). Провал: 33 (6к10) урона Громом.
- В третий раз у владельца расходуется ячейка заклинания самого высокого уровня из доступных. Если у него нет доступных ячеек, он получает 49 (9к10) Психического урона.

ОТЧЁТ О ЗАДАНИИ

Когда задание завершено лидер группы заполняет данный раздел и передаёт этот лист в штаб.

Название группы: _____

Эта группа призвала на помощь Альянсу прославленную Бригаду Потрошителей.

Освободить сектор: _____

Группа выбрала этот сектор для освобождения (нельзя выбрать сектор «Центр», пока другие сектора не освобождены).

Имя персонажа: _____

Этот персонаж трубил в Рог призыва.

Имена персонажей: _____

Эти персонажи погибли во время миссии.

ИНСТРУКЦИЯ АДМИНИСТРАТОРА

- Подготовьте событие битвы «Бригада Потрошителей».
- Добавьте это задание к стопке побед.

ЗАДАНИЕ 9. ОСВОБОДИТЬ ГРИФОНОВ

- Скрытое задание
- Сектор: Центр

ВЫДАЧА ЗАДАНИЯ

- Это задание активируется после завершения задания 4: «Зажечь сигнальные маяки».
- Назначьте это задание группе, присутствующей в секторах «Мост и доки», «Северные ворота» или «Южные ворота». Его нельзя назначить той же группе, которая выполнила указанное выше задание.

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ИГРОКОВ

Знаменитая Кавалерия грифонов Вотердипа попала в магическую ловушку на вершине башни храма Тиморы. Они не могут продолжать бой.

Ваша задача — подняться на башню и разрушить заклятие. Сделайте всё, чтобы освободить грифонов, их помощь может переломить ход битвы!

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ МАСТЕРА

Для успешного выполнения задания группа должна выполнить следующие задачи:

4. Перейти в сектор «Центр» (если доступен) и начать столкновение этого сектора.
5. Разгадать загадку окаменения (см. «Загадка окаменения» ниже).

Когда все цели задания будут достигнуты, попросите лидера группы заполнить раздел «Отчёт о задании» ниже и отнести эту форму администраторам. Группа должна завершить это задание, прежде чем приступить к следующему.

ЗАГАДКА ОКАМЕНЕНИЯ

На вершине башни дюжина грифонов вместе со своими наездниками застыли в камне.

- Пленников окружают четыре чёрных камня, образуя квадрат со стороной 40 футов. Каждый камень Маленького размера, весит 180 фунтов

и имеет Иммунитет к любому виду урона.

- Если существо коснётся камней или окажется в пределах этого квадрата, оно должно успешно пройти спасбросок Телосложения СЛ 15. *Провал*: существо получает состояние «Окаменевший».
- Персонажи могут менять область ловушки, перемещая камни. Магия камней не действует за пределами образуемой ими фигуры.
- Окаменевшее существо, оказавшееся за пределами этой области, теряет состояние «Окаменевший» в конце своего следующего хода.
- Заклинание *Рассеивание магии* (СЛ 16), сотворённое на один из камней, временно блокирует его воздействие (на 1 раунд). В этом случае зона ловушки перераспределяется между оставшимися тремя камнями.

Задание считается выполненным, когда все 12 грифонов с наездниками перестанут быть Окаменевшими.

ОТЧЁТ О ЗАДАНИИ

Когда задание завершено лидер группы заполняет данный раздел и передаёт этот лист в штаб.

Название группы: _____

Эта группа освободила Кавалерию грифонов из каменного плена.

Освободить сектор: _____

Группа выбрала этот сектор для освобождения (нельзя выбрать сектор «Центр», пока другие сектора не освобождены).

Имя персонажа: _____

Этот персонаж разгадал загадку окаменения.

Имена персонажей: _____

Эти персонажи погибли во время миссии.

ИНСТРУКЦИЯ АДМИНИСТРАТОРА

- Подготовьте событие битвы «Кавалерия грифонов».
- Добавьте это задание к стопке побед.

ЗАДАНИЕ 10. ПОДВОЗ МАГИЧЕСКИХ КОМПОНЕНТОВ

- Скрытое задание
- **Сектор:** Мост и доки

ВЫДАЧА ЗАДАНИЯ

- Это задание активируется после завершения задания 3: «Поднять силовое поле».
- Назначьте это задание группе, присутствующей в секторах «Северные врата», «Южные врата» или «Центр» (если доступен). Его нельзя назначить той же группе, которая выполнила указанное выше задание.

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ИГРОКОВ

Зачитайте:

Корабль с магическими компонентами для поддержания силового поля разбит, его груз ушёл под воду. Противник может попытаться захватить ценные материалы.

Ваша задача — немедленно отправиться к месту крушения, выловить ящики из реки и передать их нашим людям. Действуйте быстро и осторожно — враг может быть уже в пути.

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ МАСТЕРА

Для успешного выполнения задания группа должна выполнить следующие задачи:

1. Перейти в сектор «Мост и доки» и начать столкновение этого сектора из раздела «Противники на воде».
2. Собрать все 5 ящиков с компонентами (см. «Сбор компонентов» ниже).

Когда все цели задания будут достигнуты, попросите лидера группы заполнить раздел «Отчёт о задании» ниже и отнести эту форму администраторам. Группа должна завершить это задание, прежде чем приступить к следующему.

СБОР КОМПОНЕНТОВ

Пять ящиков плавают среди обломков на расстоянии 40 футов друг от друга. Каждый ящик — деревянный куб со стороной 3 фута и весом в 30 фунтов.

Если у персонажей нет своего судна, они могут захватить шлюп Общества Кракена и погрузить ящики на него.

Чтобы вытащить ящик из воды, требуется два действия «Использование»:

1. Закрепить верёвку на ящике успешной проверкой Ловкости (Ловкость рук) СЛ 10.
2. Поднять ящик на борт.

Если у персонажей нет своей верёвки, на борту шлюпа Общества Кракена они могут найти 1к4 50-футовых пеньковых верёвок. Когда все ящики собраны, группа успешно завершает задание.

Пока ящики не собраны, в начале каждого раунда к противнику на помощь приходит один **ученика мага** верхом на **грифоне**.

ОТЧЁТ О ЗАДАНИИ

Когда задание завершено лидер группы заполняет данный раздел и передаёт этот лист в штаб.

Название группы: _____

Эта группа собрала потерянные ящики с магическими компонентами для укрепления силового поля.

Имя персонажа: _____

Этот персонаж собрал больше всего ящиков.

Имена персонажей: _____

Эти персонажи погибли во время миссии.

ИНСТРУКЦИЯ АДМИНИСТРАТОРА

- Подготовьте событие битвы «Поддержание силового поля».
- Добавьте это задание к стопке побед.

ЗАДАНИЕ 11. ИСПЫТАТЬ УДАЧУ

- Скрытое задание
- Сектор: Центр

ВЫДАЧА ЗАДАНИЯ

- Это задание активируется после завершения задания 5: «Открыть врата».
- Назначьте это задание группе, присутствующей в секторах «Мост и доки», «Северные врата» или «Южные врата». Его нельзя назначить той же группе, которая выполнила указанное выше задание.

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ИГРОКОВ

Зачитайте:

От местных жителей мы узнали о древнем алтаре, скрытом в усыпальнице под храмом Тиморы. По легенде, основатели храма завещали обратиться к алтарю, если Яртар окажется на грани гибели.

Ваша задача — проникнуть в усыпальницу, найти алтарь и активировать его. Что произойдёт после — никто не знает, но это может дать нам шанс изменить ход битвы. Будьте готовы ко всему.

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ МАСТЕРА

Для успешного выполнения задания группа должна выполнить следующие задачи:

1. Перейти в сектор «Центр» (если доступен) и начать столкновение этого сектора.
2. Дварф, полурослик, человек и эльф должны помолиться на алтаре (см. «Алтарь» ниже).

Когда все цели задания будут достигнуты, попросите лидера группы заполнить раздел «Отчёт о задании» ниже и отнести эту форму администраторам. Группа должна завершить это задание, прежде чем приступить к следующему.

АЛТАРЬ

Когда персонаж касается алтаря, зачитайте:

Когда ты касаешься алтаря, тебе является видение:

в той же усыпальнице, только совершенно новой, нетронутой временем, пред алтарём склонились четверо в зелёных походных плащах: человек, дварф, эльф и полурослик.

Каждый из них молится молча, но ты ясно чувствуешь — Тимора слышит их молитвы.

Чтобы получить помощь Тиморы, существа всех четырёх видов из видения должны помолиться на алтаре, преуспев в проверке Интеллекта (Религия) СЛ 10. Если кто-то проваливает проверку, все, кто касаются алтаря, должны совершить спасбросок Ловкости СЛ 15. *Провал:* зк8 Некротического урона. *Успех:* Только половина урона.

Количество попыток не ограничено.

ЗАПРОС ПОМОЩИ

Если в группе нет персонажей нужных рас, лидер группы может поискать персонажей за другими столами. Эти игроки садятся за ваш стол до тех пор, пока задание не будет выполнено.

ОТЧЁТ О ЗАДАНИИ

Когда задание завершено лидер группы заполняет данный раздел и передаёт этот лист в штаб.

Название группы: _____

Эта группа через алтарь основателей обратилась за помощью к самой Тиморе, богине удачи.

Освободить сектор: _____

Группа выбрала этот сектор для освобождения (нельзя выбрать сектор «Центр», пока другие сектора не освобождены).

Имена персонажей: _____

Эти персонажи молились Тиморе лично.

Имена персонажей: _____

Эти персонажи погибли во время миссии.

ИНСТРУКЦИЯ АДМИНИСТРАТОРА

- Подготовьте событие битвы «Божественное вмешательство».
- Добавьте это задание к стопке побед.

ЗАДАНИЕ 12. БЛАГОРОДНЫЙ ЭСКОРТ

- Скрытое задание
- Сектор: Центр

ВЫДАЧА ЗАДАНИЯ

- Это задание активируется после завершения задания 6: «Прорвать оборону».
- Назначьте это задание группе, присутствующей в секторах «Мост и доки», «Северные ворота» или «Южные ворота». Его нельзя назначить той же группе, которая выполнила указанное выше задание.

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ИГРОКОВ

Зачитайте:

Чаша весов начинает склоняться — всё больше дворян Яртаря выражают готовность поддержать Альянс и выступить против протектората. Скоро у них состоится тайная встреча в подвале гостиницы «Трубка с перламутровой ручкой».

Ваша задача — сопроводить нескольких ключевых дворян до места сбора и обеспечить их безопасность. Они — не бойцы, но их поддержка может сыграть решающую роль в падении режима. Будьте начеку — противник наверняка попытается их перехватить.

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ МАСТЕРА

Для успешного выполнения задания группа должна выполнить следующие задачи:

1. Перейти в сектор «Центр» (если доступен) и начать столкновение этого сектора.
2. Довести группу дворян до места сбора с минимальными потерями (см. «Сопровождение» ниже).

Когда все цели задания будут достигнуты, попросите лидера группы заполнить раздел «Отчёт о задании» ниже и отнести эту форму администраторам. Группа должна завершить это задание, прежде чем приступить к следующему.

СОПРОВОЖДЕНИЕ

Персонажам необходимо сопроводить трёх дворян Яртаря. Каждый из них имеет статблок **дворянин** со следующими изменениями:

- У каждого дворянина 31 (7к8) Хитов.
- У них есть Преимущество на спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.
- Дворяне не будут участвовать в бою, предпочитая использовать Уклонение.

Живыми или мёртвыми. Противники в столкновении хотят захватить дворян живыми и поначалу будут атаковать только персонажей. Но, как только хоть один из противников умрёт, остальные изменят тактику и попытаются как можно быстрее ликвидировать дворян.

Спасброски от смерти. В рамках этого задания дворяне не умирают мгновенно, как только их Хиты опускаются до 0. Как и персонажи, они могут совершать спасброски от смерти, давая игрокам шанс их стабилизировать.

ОТЧЁТ О ЗАДАНИИ

Когда задание завершено лидер группы заполняет данный раздел и передаёт этот лист в штаб.

Название группы: _____

Эта группа обеспечила Альянс поддержкой дворян Яртаря. Влияние протектората падает!

Освободить сектор: _____

Группа выбрала этот сектор для освобождения (нельзя выбрать сектор «Центр», пока другие сектора не освобождены).

Имена персонажей: _____

Эти персонажи погибли во время миссии.

ИНСТРУКЦИЯ АДМИНИСТРАТОРА

- Подготовьте событие битвы «Сила слова».
- Добавьте это задание к стопке побед.

ЗАДАНИЕ 13. ДЕРЖАТЬ ОБОРОНУ

- Особое задание
- Сектор: любой

ВЫДАЧА ЗАДАНИЯ

- Назначьте это задание группе, присутствующей в любом секторе. Каждая группа может выполнять это задание несколько раз.

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ИГРОКОВ

Зачитайте:

Союзные целители пытаются работать, но остаются под угрозой нападения. Ваша задача — обезопасить эту территорию и удерживать её от возможных атак противника. При малейших признаках приближения вражеских сил — действуйте решительно. Жизни раненых зависят от вашей защиты.

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ МАСТЕРА

Для успешного выполнения задания группа должна выполнить следующие задачи:

1. Завершить столкновение в любом секторе.
Если группа выполняет это задание повторно, сектор считается получившим «Подкрепления противника» для данного столкновения.
2. Дождаться десанта противника (см. «Десант» ниже) и разгромить его.

Когда все цели задания будут достигнуты, попросите лидера группы заполнить раздел «Отчёт о задании» ниже и отнести эту форму администраторам. Группа должна завершить это задание, прежде чем приступить к следующему.

ДЕСАНТ

Как только противники побеждены, в 120 футах от персонажей падают два особенно крупных снаряда из катапульта, которые трансформируются в **каменных големов**. Персонажи должны разобраться с ними.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: У големов по 150 Хитов.

Сильный отряд: Добавьте одного голема.

ОТЧЁТ О ЗАДАНИИ

Когда задание завершено лидер группы заполняет данный раздел и передаёт этот лист в штаб.

Название группы: _____

Эта группа держала оборону, позволяя союзным целителям оказывать помощь раненым.

Название сектора: _____

Группа держала оборону в этом секторе.

Имена персонажей: _____

Эти персонажи погибли во время миссии.

ИНСТРУКЦИЯ АДМИНИСТРАТОРА

- Незамедлительно объявите, что союзные целители восстанавливают по 6к8 Хитов всем персонажам в указанном секторе (включая тех, кто выполнил это задание).
- Добавьте это задание к стопке побед.



ЗАДАНИЕ 14. СПАСТИ РЯДОВЫХ АЛЬЯНСА

- Особое задание
- Сектор: любой

ВЫДАЧА ЗАДАНИЯ

- Назначьте это задание группе, присутствующей в любом секторе. Каждая группа может выполнять это задание несколько раз.

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ИГРОКОВ

Зачитайте:

Один из наших отрядов оказался в тяжёлой ситуации и запрашивает немедленную помощь. Противник отрезал им путь к отступлению, и положение ухудшается с каждой минутой.

Ваша задача — выдвинуться немедленно, поддерживать бойцов Альянса и вывести их из опасной зоны. Своих не бросаем.

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ МАСТЕРА

Для успешного выполнения задания группа должна выполнить следующие задачи:

1. Начать столкновение в любом секторе. Если группа выполняет это задание повторно, сектор считается получившим «Подкрепления противника» для данного столкновения.
2. Попытаться спасти союзников, присутствующих в этом столкновении (см. «Союзники» ниже).

Когда все цели задания будут достигнуты, попросите лидера группы заполнить раздел «Отчёт о задании» ниже и отнести эту форму администраторам. Группа должна завершить это задание, прежде чем приступить к следующему.

СОЮЗНИКИ

Разместите трёх раненых **воинов-ветеранов** в любом месте на карте столкновения. Каждый ветеран имеет состояние «Лежащий» половину Хитов и не способен совершать никаких действий,

кроме Уклонения.

Если группа повторно выполняет это задание, пленники скованы кандалами, а противники будут угрожать убить пленников, если персонажи к ним приблизятся. Группа начинает столкновение вне поля зрения противника и может попытаться незаметно занять позицию.

ОТЧЁТ О ЗАДАНИИ

Когда задание завершено лидер группы заполняет данный раздел и передаёт этот лист в штаб.

Название группы: _____

Эта группа боролась за спасение солдат попавшего в беду отряда Альянса.

Спасено солдат Альянса: _____

Название сектора: _____

Солдат спасали в этом секторе.

Имена персонажей: _____

Эти персонажи погибли во время миссии.

ИНСТРУКЦИЯ АДМИНИСТРАТОРА

- Если один или несколько союзников были спасены, выберите одну из групп в этом же секторе (кроме группы, выполнившей это задание). Все враги в столкновении этой группы немедленно теряют 6к8 Хитов.
- Добавьте это задание к стопке побед.

ЗАДАНИЕ 15. ЛИКВИДИРОВАТЬ КОМАНДИРА

- Особое задание
- Сектор: любой

ВЫДАЧА ЗАДАНИЯ

- Назначьте это задание группе, присутствующей в любом секторе. Каждая группа может выполнять это задание несколько раз.

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ИГРОКОВ

Зачитайте:

В этом секторе замечен один из вражеских командиров. Его устранение станет серьёзным ударом по планам противника и поднимет боевой дух наших войск.

Ваша задача — ликвидировать цель. Действуйте решительно и осторожно. Успех этой операции может склонить чашу весов в нашу пользу.

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ МАСТЕРА

Для успешного выполнения задания группа должна выполнить следующие задачи:

1. Начать столкновение в любом секторе. Если группа выполняет это задание повторно, сектор считается получившим «Подкрепления противника» для данного столкновения.
2. Ликвидировать вражеского командира, присутствовавшего в этом столкновении (см. «Командир» ниже).

Когда все цели задания будут достигнуты, попросите лидера группы заполнить раздел «Отчёт о задании» ниже и отнести эту форму администраторам. Группа должна завершить это задание, прежде чем приступить к следующему.

КОМАНДИР

Командиром, которого требуется ликвидировать, является самый сильный противник в столкновении. В рамках этого задания у него максимально возможное количество Хитов, а также

Преимущество на спасброски от заклинаний.

ИМЕНА КОМАНДИРОВ

Для большего погружения рекомендуется дать командиру имя. Вы можете придумать его самостоятельно или сгенерировать по таблице ниже:

к12	Имя	к12	Вторая часть имени
1	Арет	1	Вез-Шахар
2	Брукса	2	Волчье Сердце
3	Зартек	3	Вуаль Мрака
4	Зораст	4	Кровоход/-ка
5	Илмирия	5	Мал'Карадин
6	Калдурн	6	Оскал Ветров
7	Мирелла	7	Осквернённый/-ая
8	Рокхар	8	Проклятый/-ая
9	Таринея	9	Разрывающий/-ая Плоть
10	Торн	10	Раласс т'Нефер
11	Уггра	11	Теневая Искра
12	Шазль	12	Чернокнижник/-ца

ОТЧЁТ О ЗАДАНИИ

Когда задание завершено лидер группы заполняет данный раздел и передаёт этот лист в штаб.

Название группы: _____

Эта группа победила вражеского командира.

Название сектора: _____

Командира победили в этом секторе.

Имена персонажей: _____

Эти персонажи погибли во время миссии.

ИНСТРУКЦИЯ АДМИНИСТРАТОРА

- Выберите одну из групп в этом же секторе (кроме группы, выполнившей это задание). Все персонажи в этой группе получают Героическое вдохновение.
- Добавьте это задание к стопке побед.