Укус Змеи

Автор: Дэйв Нумаинвил (Dave Numainville)
Первёл: Mu0pura

Дождь лил как из ведра, караван медленно вгрызался в джунгли. Исходящие потом, разбитые люди расчищали путь для тележек и повозок, сражающихся позади них. Узенькая дорожка была кратчайшим путём по словам пьянчуг-громил из последнего пограничного города. Они сказали Меррайну, владельцу каравана, что он мог бы сократить пятьдесят миль путешествия в Медный порт (Copperport) идя по дороге напрямик через джунгли, вместо того чтобы плестись по их краю. Они утверждали, что всё будет в порядке, хорошо приготовившись к переходу, ему не составит труда следовать протоптанному пути. Меррайн даже дополнительно нанял пару вышибал на случай столкновения с обитателями джунглей. Но проблемой стали сами джунгли. После первых нескольких миль ничто в этом зелёном лабиринте даже отдалённо не напоминало дорогу. Как он мог следовать несуществующему пути?

Это было в конце следующего дня, когда возвышающийся обелиск попал в поле зрения Белая колонна, возвышающаяся на фоне зелёных джунглей, резко выделялась из окружающего пейзажа . Уставившись на неё Меррайн, понял что приглушённый резкий шелест который он слышал не был вызван частыми каплями разбивающимися о листья.

Укус Змеи это одиночный сценарий в котором используются *Dungeons & Dragons Миниатюры* и боевые правила DDM. Он разработан для игры одного человека однако в него так же могут играть два или более людей играя друг за друга, один игрок и DM, или несколько игроков и DM.

Построение вашей Варбанды

Есть два способа построения вашей варбанды. Первый позволяет вам свободно выбирать героев до набора определённого количества очей. Второй метод включает случайный выбор из Таблицы Союзников (Ally Tables), что является более серьёзным вызовом.

Метод первый: Свободный выбор

Ваша варбанда должна состоять из 4-8 героев составляющих в сумме 200 очей. Они должны быть Добрыми или Нейтральными, среднего размера или меньше, и группа должна содержать как минимум одно существо из каждой из четырёх категорий приведённых снизу. Используйте как имена так и ключевые слова чтобы определить к какой категории относится существо. Множество существ могут соответствовать сразу нескольким категорий.

Лидер(Leader)	*Защитник(Defender)*	*Атакующий(Striker)*	*Контроллер(Controller)*
Warlord	Paladin	Ranger	Wizard
Cleric	Fighter	Rogue	Arcane
Divine	Martial	Stealth	Mage
Captain	Psionic	Bralani	Initiate
Hierophant	Incarnum	Shifter	Warlock
	Primal	Archer	

Метод второй: Случайный Выбор

Используя Таблицы союзников (Ally Tables) бросьте к20 (двадцатигранный кубик). Этот метод даст вам группу из четырёх героев в диапазоне от 100 до 237 очей, в зависимости от результатов выпавших на кубике. В среднем, используя этот метод, ваша варбанда должна набрать около 150 очей.

Отметьте что многие поля в Таблицах союзников включают в себя модификатор. Это включает ваш следующий бросок для определения союзника. Если ваш первый бросок генерирует очень сильного (или слабого) члена группы, следующий бросок скорее всего сгенерирует слабого (или сильного) союзника в противовес. Вы можете бросать кубик для определения члена группы в любом порядке. Модификаторы применяются только когда вы генерируете вашу начальную группу, а не тогда, когда вы используете таблицы на протяжении приключения.

Цель и Подготовка

Ваша группа путешественников была нанята дядей Меррайна, торговца из Медного порта (Copperport) который ждал прибытия каравана. Он обеспокоен потому, что Меррайн никогда не опаздывал. Когда дошли слухи, что Меррайн пытался пробраться через джунгли, ваш наниматель заподозрил худшее. Вы и ваша компания путешествующих товарищей были наняты, чтобы найти Меррайна и привести его (и товар, или что от них осталось) в безопасное место.

Для этого приключения вам понадобятся карты Храм в Джунглях (Jungle Temple) и Анклав Дроу (Drow Enclave).

Движения, Активации и Схватки

Пока группа исследует карту, каждая фигурка активируется и двигается согласно своей скорости (speed). В этих не боевых ходах нет атакующих действий и двойных ходов.

В момент, когда герой вызывает схватку, наступив на начинающую бой клетку, прочтите описание схватки и расставьте фигурки соответственно. С этого момента до конца схватки применяются все стандартные Боевые Правила (Battle Rules) если схватка не является специфичной. Бросьте кубик для проверки инициативы и начните бой по результатам броска.

Если герои выигрывают инициативу, вы можете сделать первый ход или отдать инициативу монстрам. Если же инициативу выигрывают монстры – они всегда ходят первыми.

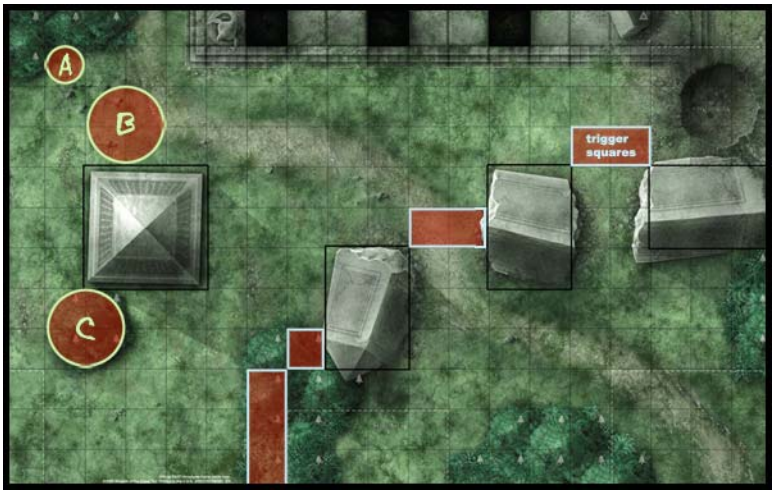
Приключение начинается…

После нескольких дней путешествия ваша группа берёт грубый след. Это был след оставленный повозками, наверное этим путём и шёл Меррайн, но по направлению следа было понятно что он заблудился. След заканчивается возле сломанного обелиска лежащего поперёк дороги. Разброшенное оружие и разорванные листья говорят о том, что здесь недавно прошла битва. Нет ни единого тела… возможно Меррайн всё ещё жив. Но почему так внезапно затихли джунгли?

Ваша варбанда начинает в Начальной Локации А на карте Храм в Джунглях (Jungle Temple). Расставьте своих бойцов, начните свой первый не боевой ход и пройдите к следующему разделу.

Засада у Храма в Джунглях

Когда герой наступает на квадрат начинающий схватку, остановите движение и бросьте 1к20 чтобы определить какой бой начался.



1-5: Удар Огненных Змей!

Как только ваш скаут проходит мимо куска сломанного древнего обелиска, струя огня пролетает возле него. Четвёрка огненных змей появляется из джунглей и атакует. Похоже, что фигура в плаще неподалёку от них координирует действия огненных змей странным шипением.

- Культист Змеиного Языка (Snaketongue Cultist)
- Огненная Змея (Flame Snake) x4

Расставьте всех четверых огненных змеи в двух клетках от героя, наступившего на клетку начавшую бой. Поместите Культиста Змеиного Языка (Snaketongue Cultist) в точке А. Огненные Змеи (Flame Snakes) используют Огненную Вспышку (Spitfire) всегда, когда это возможно, но они не удаляются от Культиста Змеиного Языка более чем на 6 клеток. Культист использует свои очки чемпиона, чтобы добавить дополнительные повреждения когда змея кусает героя в первый раз. Он использует обе свои силы Скорость Змеи (Snake's Swiftness) при первой же возможности. После чего, он использует Ядовитое Прикосновение (Poison Touch) против врагов, которые не отравлены и свою базовую атаку против тех, которые отравлены.

6-10: Разгневанная Дриада!

Как только ваш скаут проходит мимо куска сломанного древнего обелиска, два огромных крокодила поднимаются из зелени джунглей, их челюсти готовы смять посторонних. Позади крокодилов, деревья обвиваются вокруг дриады, её глаза горят яростью приказывающей рептилиям атаковать!

- Дриада Чёрных Лесов (Black Woods Dryad)
- Крокодил Стискивающих Челюстей (Visejaw Crocodile) x2

Поместите Дриаду в точку А и Крокодилов в точки В и С. Относитесь к Дриаде как к союзнику-чемпиону крокодилов, активируя их Защитную Природу (Protective Nature) до тех пор пока Дриада остаётся живой на расстоянии не более шести клеток. Дриада позволяет крокодилам двигаться и бить первыми, затем ходит сама и пытается связать героев, используя Корни Земли (Roots of the Earth) или Путы (Entangle).

11-15: Яростная Лоза!

Как только ваш скаут проходит мимо куска сломанного древнего обелиска, толстая лоза хлещет в сторону вашей группы, сопровождаемая ногами и телом огромной неуклюжей кучи растительности. Она рычит и приближается, чтобы поймать свою еду!

- Увалень Ураганной Ярости (Stormrage Shambler)

Поместите Увальня Ураганной Ярости (Stormrage Shambler) в точку B. Его первая атака это базовая атака для Обездвиживания (Immobilize) ближайшего врага, сопровождаемая Хлыстом Лозы (Vine Lash) по обездвиженному герою. Он переключается на новую цель (обездвиживая, затем хлеща) только после уничтожения первой.

16-20: Атака Гидры!

Как только ваш скаут проходит мимо куска сломанного древнего обелиска, большая змеиная голова вздымается из ближайшей части джунглей. Её сопровождают вторая, третья, а затем и четвёртая головы, сливающиеся в тело гигантской Гидры, которая скользит вперёд, готовая сожрать свою добычу.

- Болотная Гидра (Fen Hydra)

Поместите Болотную Гидру (Fen Hydra) в точку C. Героев застают врасплох. Гидра получает дополнительный ход (две активации) на протяжении которых герои ничего не могут сделать. После чего бросьте кубик для проверки инициативы как обычно. Каждый раз, когда Гидра активируется, она атакует случайную цель в зоне досягаемости. Бросьте кубик для определения цели, если в зоне досягаемости более одного героя.

Награда

В зависимости от того, какую схватку вы активировали, один член вашей варбанды получает соответствующую награду. Эта награда является постоянным эффектом для выбранного персонажа. Выберите персонажа получающего бонус сразу после битвы.

- Удар Огненных Змей: Тронутый Огнём – Один союзник получает +5 Огненного повреждения к своей базовой атаке.
- Разгневанная Дриада: Тронутый Спокойствием – Один союзник получает способность Обездвиживание (Immobilize) к своей базовой атаке.
- Яростная Лоза: Тронутый Искрой – Один союзник получает +10 повреждения Молнией к своей базовой атаке.
- Атака Гидры: Тронутый Скоростью – Один герой получает способность делать две базовые атаки как атакующее действие на своём ходе.

Исцеляющая Купель

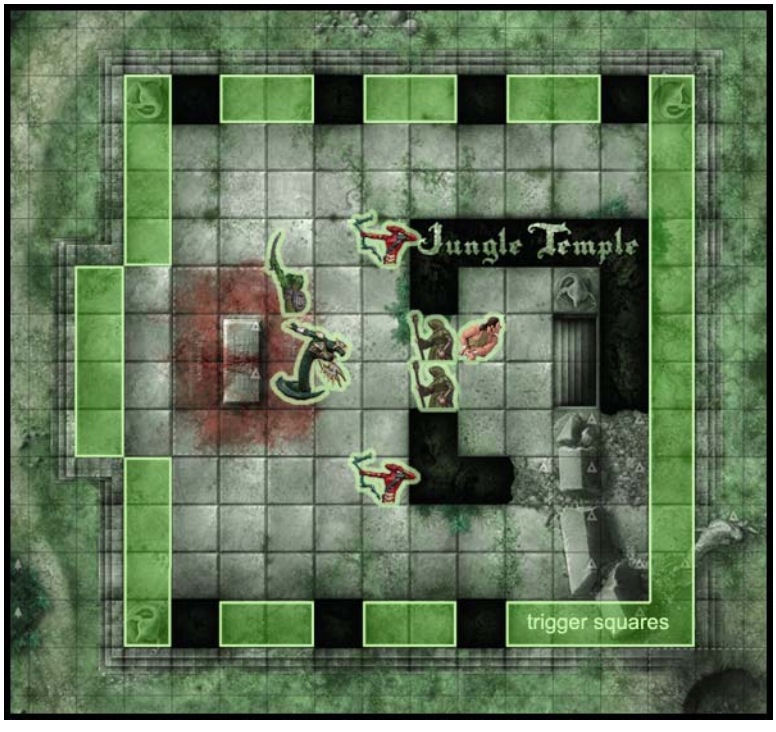
После тяжёлого сражения вы видите купель возле входа в храм. Приблизившись, все чувствуют тепло исходящее от воды облегчающее их боль и залечивающее их раны.

Исцеляющая купель на карте Храм в Джунглях (Jungle Temple) имеет большие восстановительные способности и может стать переломным моментом в успехе группы. Исцеляющая купель может быть использована следующими способами:
В битве, исцеляющая купель может быть использована, как указано на карте. *Вне битвы*, исцеляющая купель может:

- Восстановить все ОЖ (HP) живых героев.
- Снять все продолжающиеся эффекты и состояния с живых героев.
- Перезарядить все атаки и способности ограниченного количества живых героев.
- Восстановить уничтоженного героя с полным здоровьем. Это можно сделать только один раз на протяжении путешествия.

Входя в Храм

Храм сам открывается после нескольких кратких шагов. Впереди стоит алтарь, покрытый кровью недавней жертвы. Позади алтаря, из недалёкого пролёта на лестнице ведущей вниз, исходит грохочущий звук медленно открывающейся каменной двери. Три юань-ти скользят вверх по лестнице. Их сопровождают три человекоподобные фигуры, две в плащах и одна в цепях. В итоге возникает огромный юань-ти, затем каменная дверь становится на место. Увидев посторонних, он шипит своим спутникам, "Убить осквернителей святой земли Зехира! Они должны быть принесены в жертву, чтобы успокоить его!"



- Юань-Ти Чемпион Зехира (Yuan-Ti Champion of Zehir)
- Юань-Ти Боец (Yuan-Ti Swiftscale)
- Юань-Ти Лучник (Yuan-Ti Malison) x2
- Культист Змеиного Языка (Snaketongue Cultist) x2
- Узник (Prisoner)

Расположите свою варбанду во входе в храм. Поместите Юань-Ти, Культистов Змеиного Языка, и Узника как показано. Первыми активируются Юань-Ти Лучники (Yuan-Ti Malison), которые атакуют Змеиными Стрелами (Serpent Arrows). Юань-Ти Чемпион Зехира (Yuan-Ti Champion of Zehir) и Юань-Ти Боец (Yuan-Ti Swiftscale) атакуют следующими, Чемпион с начала использует Коготь Стали (Fang and Steel), затем Сплетение (Entwine) при первой же возможности. Он старается не отходить от алтаря, если возможно получить преимущество от Кровавого Камня (Blood Rock). Юань-Ти Боец (Yuan-Ti Swiftscale) атакует слабейшего героя, чтобы использовать свою атаку Язык Зехира (Zehir's Tongue). Культисты Змеиного Языка (Snaketongue Cultist) действуют так, чтобы придать Скорость Змеи (Snake's Swiftness) Юань-Ти Чемпиону и используют свои Силы Чемпиона, чтобы придать ему дополнительное повреждение.

Узник

Каждый ход Культист Змеиного Языка (Snaketongue Cultist) перемещается на Одину клетку ближе к алтарю в качестве своей фазы движения, таща Узника (Prisoner) за собой. Без помех, они должны достичь алтаря за четыре хода. На пятый ход Культист активируется первым и приносит в жертву Узника. Культист атакует и убивает Узника автоматически.

Если Узник принесён в жертву, все оставшиеся враги моментально получают Благословление Зехира (Blessing of Zehir): +2 к атаке и +5 к повреждениям ко всем атакам до конца схватки; +4 к КБ (AC) и Защите (Def) до окончания схватки; излечение 20 ОЗ (HP) моментально.

Узник это выживший из каравана Меррайна. Если он спасён (оба культиста убиты до совершения жертвоприношения), Узник присоединяется к вашей группе после схватки. Замените Узника на случайного союзника из Таблицы Союзников Лидеров.

Анклав Юань-Ти

Поместите героев вплотную к выходу B на карте Анклав Дроу (Drow Enclave). Просмотрите карту Анклав Юань-Ти (Дроу) и поставьте метки (кубиками или монетами) на зонах с большими знаками X указанными на иллюстрации, чтобы обозначить, что эти проходы обвалены. Также отметьте, что несколько дверей на карте заблокированы и недоступны. Они отмечены красным.

Спускаясь в прохладную темноту, группа слышит крики и стоны мучающихся узников, счастливцев которых обошла смерть или более жестокая судьба. Где-то внизу находится Меррайн, но что ещё находится в этой змеиной норе?

Из дверного прохода слева исходит голубоватое сияние, туннель позади завален камнями. Дверь в середине сжата и кажется, что никакая сила не способна открыть её. Дверь справа закрыта, маленький лучик света просачивается снизу.

Паучье Гнездо

Когда группа приближается к едва светящемуся проходу, две тёмные фигуры перескакивают через ваши головы и приземляются на стену позади вас. Ещё два существа устремляются вперёд, прыгая от стены к стене. Позади них огромный паук с лапами похожими на лезвия поспешно стремится вперёд желающий поскорее насытиться.

- Паук Меченосец (Blade Spider)
- Пауки Смертельного Прыжка (Deathjump Spiders) x4

Поместите четверых Пауков Смертельного Прыжка (Deathjump Spiders) и Паука Меченосца (Blade Spider) как отмечено на карте. Паук Меченосец пытается Обездвижить (Immobilize) членов группы до тех пор пока кто либо не вступит в ближний бой или пока два члена группы не Обездвижены (Immobilized). Пауки Смертельного Прыжка (Deathjump Spiders) маневрируют к передовым позициям для активации способности Паука Меченосеца (Blade Spider) Резня Мечами (Blade Onslaught). Они будут использовать Смерть Свыше (Death from Above) чтобы атаковать когда возможно, и использовать Ловкий Прыжок (Agile Leap) в первый раз, когда им надо увернуться от возможной атаки.

Награда

Отбрасывая в сторону последний труп паука, вы замечаете маленький сундук в углу гнезда. Внутри лежат шесть маленьких пузырьков. По-видимому, смотрителям этих пауков нужен был запас противоядия, на случай если одно из существ было слишком нетерпеливым во время кормления.

Группа получает шесть пузырьков противоядия, которые снимут продолжающийся эффект яда. Питьё зелья заменяет фазу движения и не провоцирует атаку по возможности. Персонаж, выпивший противоядие, автоматически совершает успешный спасбросок в конце хода, как если бы на кубике выпало 10-19.

Охрана Медуз

По ту сторону двери вы видите две кучные фигуры на кроватях стоящих вдоль стены в тускло освещённом помещении. Они оборачиваются к вам, на их лицах промелькивает краткий вид надежды. Они взволнованно говорят, указывая через помещение, но их никто не понимает. Посмотрев туда, куда они показывали, вы видите две статуи. Пока вы разгадываете, что они хотели сказать, четыре фигуры падают с потолка и дверь в конце комнаты открывается ...

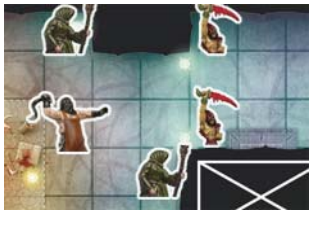
- Медуза Лучник (Medusa Archer) x2
- Покров Тьмы (Darkmantle) x4

Комната находится под эффектом ритуала Молчания (Silence) который так же не даёт использовать Силы Чемпиона на протяжении схватки. Расставьте фигурки как указано на картинке. Покров Тьмы (Darkmantle) пытается заблокировать дверь, в то время как Медузы Лучники (Medusa Archer) атакуют группу своими способностями Взгляд Оцепенения (Petrifying Gaze) и Глаз Лучника (Archer's Eye).

Награда

Когда Медузы Лучники (Medusa Archer) повержены, все оцепеневшие члены группы возвращаются в нормальное состояние. Незадолго после этого оканчивается эффект действия ритуала Молчания (Silence). Двое узников благодарят вас от всего сердца и предлагают присоединиться к вашей спасательной компании. Бросьте кубик один раз для определения нового Союзника Защитника по таблице союзников и один раз для определения Атакующего Союзника и добавьте этих новых персонажей в вашу группу. Их снаряжение сложено в следующей комнате (Победная Область А).

Комната Пыток



Как только ваши новые союзники надевают свои восстановленные доспехи и оружия, яростный крик пронизывает дверь впереди. За этой дверью находится коридор вытягивающийся влево в хорошо освещённую комнату пыток. Одинокая фигура одетая в тёмный капюшон и держащая хлыст стоит в колеблющемся свету. Он глубоко смеётся и кричит, "Хвала Зехиру! Появилась дополнительная работа и очередная пища для нашего короля!"

- Мучитель (Torturer)
- Культист Змеиного Языка (Snaketongue Cultist) x2
- Шумный Фанатик Крови (Blood of Vol Fanatic) x2

Расположите фигурки как указано на картинке. Мучитель (Torturer) ждёт пока Шумные Фанатики Крови (Blood of Vol Fanatic) вступят в бой с группой прежде чем перейти в ближний бой. Культисты Змеиного Языка (Snaketongue Cultist) используют Скорость Змеи (Snake's Swiftness) при первой возможности чтобы придать дополнительные атаки Мучителю (Torturer) и Фанатикам и используют их Силы Чемпиона чтобы нанести дополнительные повреждения первой попавшей в цель атаки.

Награда

В комнате пыток лежит привязанный к столу измученный солдат. Когда вы начинаете ослаблять его узы и применяете первую помощь к его ранам, он безумно шепчет, "Вы должны торопиться. Меррайна и остальных повели вперёд. Их скормят этому монстру! Мы должны помочь им!"

Бросьте кубик для определения Союзника Контроллера по таблице контроллеров и добавьте персонажа в группу.

Нельзя терять время. Если вы решите вернуться к исцеляющей купели прежде чем продолжить путь, посмотрите "Если Вы Задержались" при следующей схватке.

Ужас Юань-Ти

Сбежав вниз по коридору и повернув за угол, вы очутились в большой слабо освещённой комнате. Перед вами возвышается гора змей, которые образуют скрученную, ползучую колонну, их зелёная чешуя мерцает на свету. Корчащаяся конечность, полностью состоящая из змей, хватает одиноко стоящего пред ним культиста жалко почитающего её. Несчастное существо окутывается и его эйфорический крик быстро заглушается среди удушливого, клацающего шума. Когда монстр оборачивается, вы видите, что он обладает змееподобной головой с дикими глазами. Своим дрожащим раздвоенным языком, он испускает низкое шипение, звучащее как, "Больше жертв?"

- Проклятие Юань-Ти (Yuan-Ti Anathema)
- Узник (Prisoner) x8

Расположите Проклятие Юань-Ти (Yuan-Ti Anathema) полностью в Круге Призыва. Узники занимают все костяные стулья (квадраты труднопроходимой местности) вокруг комнаты.

Проклятие (Anathema) почитаемо юань-ти, но оно безумное (как и весь его род) и не волевое божество. Его магически ослабили и содержат здесь, чтобы не дать ему уничтожить все живое в храме. Это ослабление имеет два эффекта.

- Проклятие не может передвигаться вне большого (7x7) ограничительного круга. Считается, что Проклятие находится в круге, если какая-то его часть перекрывает круг.
- Сдерживающая магия ослабляет атаку Проклятия, КБ (AC), и Защиту (Def) на -8. За каждого Узника или героя уничтоженного Проклятием, оно возвращает +1 к Атаке, КБ (AC), и Защите (Def). Эти характеристики не могут превысить значения на карточке.

Если Вы Задержались: За то время пока вы бегали назад к исцеляющей купели, Проклятие убило четверых Узников. Урегулируйте пенальти и модификаторы бросков кубика соответственно.

Сражение с Проклятием Юань-Ти

Проклятие получает инициативу и активируется первым каждый ход.

Пока Сдерживаемо: В начале каждого хода, бросьте 1к20 чтобы определить тактику Проклятия на этот ход. Модифицируйте выпавший результат, добавив к нему убитых Узников и Героев.

1-12 Проклятие атакует двух Узников, передвигается, чтобы коснуться обоих и использует атаку Сотня Змей (Hundreds of Snakes). Если это невозможно оно использует Ядовитый Укус (Venom Bite) для атаки заключённого.

- Отравленный Узник умирает в конце хода.
- Если все Узники убиты, заклинание, блокирующее силы Проклятия, снимается; смотрите "Когда не сдерживается" ниже.

13-20 Проклятие атакует героя, но только если ему не понадобится для этого покинуть круг. Если возможно, оно использует Сотню Змей (Hundreds of Snakes) против двух или более прилегающих,

не отравленных героев. В противном случае оно использует Ядовитый Укус (Venom Bite) против ближайшего героя, предпочитая не отравленных героев отравленным.

- Если оно не может достать врага, не выходя за круг, оно остаётся в круге и атакует Узников вместо героев.

21+ Проклятие высвобождается от всех ограничений. Все оставшиеся пенальти по Атаке, КБ (AC), и Защите (Def) снимаются, и оно может свободно двигаться и атаковать при лучшем преимуществе – смотрите "Когда не сдерживается" ниже.

Проклятие использует Силу Чемпиона чтобы причинить 25 очей повреждения отравленным врагам. Оно делает это при первой возможности подействовать как минимум на два героя ИЛИ если дополнительное повреждение убьёт героя.

Когда не сдерживается: Заклинание, сдерживающее Проклятие, считается разбитым, когда оно убивает все восемь Узников или когда выпадает 21+ при проверке тактики. Когда свершается одно из этих событий, больше ненужно бросать кубик чтобы определить тактику Проклятия. Вместо этого просматривайте список приоритетов каждый ход и используйте первое возможное действие.

1 Используйте Сотню Змей (Hundreds of Snakes) против как минимум двух не отравленных героев, заранее двигаясь как можно меньше.
2 Атакуйте не отравленного героя Ядовитым Укусом (Venom Bite) двигаясь как можно меньше.
3 Атакуйте любого героя Ядовитым Укусом (Venom Bite).
4 Атакуйте Узника Ядовитым Укусом (Venom Bite) двигаясь как можно меньше.
5 Двигайтесь в сторону выхода (Выход B).

Когда есть сомнения между двумя равными действиями, Проклятье старается отравить как можно больше персонажей и атаковать сильнейшую цель первой.

Заключение

Успех этой миссии зависит от количества выживших героев и количества освобождённых Узников в финальной схватке.

Абсолютное Поражение: Если герои уничтожены и Проклятие Юань-Ти всё ещё живое, группа потерпела абсолютное поражение. Миссия провалилась и Меррайн несомненно погиб. Что хуже, если существа контролирующие Проклятие были убиты, ужасное наказание было выпущено свободно гулять по миру. Всё что вы можете сделать - это собрать другую группу и попытаться пройти миссию заново.

Полная Победа: Если, по меньшей мере, один член группы выжил и все Узники в безопасности, группа одержала полную победу. Меррайн благодарит группу за своё спасение и награждает их магическим предметом. Бросьте 1к20 и добавьте номер выживших Узников, чтобы определить награду по Таблице Наград. Эта награда является постоянной для оного члена вашей группы.

Неполная Победа: Если, по меньшей мере, один член группы и хотя бы один Узник выживают, вы должны определить оказался ли Узник Меррайном. Бросьте 1к20 и добавьте 2 за каждого выжившего Узника. Если результат 16+, Меррайн спасён и вы одерживаете полную победу! Смотрите данные о полной победе выше. Если результат меньше 16, Меррайн был убит Проклятьем. Бросьте 1к20 -5 и проверьте по таблице наград, что подарили вам выжившие Узники. Эта награда является постоянной для оного члена вашей группы.

Малая Победа: Если, по меньшей мере, выжил один член группы, но погибли все Узники, группа одерживает малую победу. Вашей наградой является удовлетворение от осознания того, что вы уничтожили ужасное существо, прежде чем оно смогло обрушить на мир большее зло. К сожалению, вам заплатили за спасение Меррайна а не мира.

Таблица Наград

Результат	*Награда*	*Бонус*
<3	Ботинки Шага в Бок	Сдвиньтесь на 1-2 клетки
3-4	Сандали Воздушной Походки	Скорость (Speed) становится F6
5-6	Накидка Стойкости	+10 ОЗ (HP)
7-8	Кристаллический Щлем	+3 КБ (AC)
9-10	Сапоги Скорости	+2 Защиты (Def (Ref))
11-12	Пояс Выносливости	+2 Защиты (Def (Fort))
13-14	Шлем Разума	+2 Защиты (Def (Will))
15-16	Наручи Разрушения	+5 повреждение Излучением к базовой атаке
17-18	Колье Нейтрализации	+4 Спасбросок к длительным повреждениям
19+	Кольцо Огненного Замещения	Близкие и атаки по области делают обыкновенное или огненное повреждение