

# Воплощение существ: Кобольды

*Кобольды – это подлые, хитрые коротышки, которые любят использовать ловушки, чтобы ловить авантюристов. Эта статья описывает 8 новых кобольдов, которые могут сражаться с вашими персонажами, а так же некоторые заметки, уловки и советы, для лучшего использования кобольдов в ваших приключениях.*



## Ловкие Маленькие Негодники!

Ловкость кобольдов может быть незаметной в начале, но после проведения нескольких игр, вы должны заметить их полезность. Возможность сдвинуться дважды в один раунд является мощным инструментом, особенно в закрытом помещении. Кроме того, помните, что Сдвиг малым действием, это фактически бонус +1 к скорости. Кобольд может пройти с обычной скоростью, а затем сдвинуться в атаковую позицию.

Кобольды должны почти всегда использовать один или два сдвига, чтобы встать в позицию фланкирования. Они остаются на месте, только если они должны оставаться на земле, например, чтобы защитить своего заклинателя от ран.

Волшебники и Паладины ненавидят сражаться с кобольдами. Кобольды, находясь под эффектом Вызова Паладина, могут атаковать его, сдвинуться, и убежать от него, заставляя его преследовать кобольда, или позволить ему закончить Вызов.

Волшебникам сложно прицелиться по кобольдам, своими зональными заклинаниями, так как они могут передвинуться, окружив воинов, и рассеяться среди команды. Кобольды миньоны, в частности, должны использовать сдвиг, чтобы разделиться на части, и соединиться только когда они будут уверены, что зональная атака против них, будет так же включать и персонажей.

## Ловушки и Местность

Кобольды строят свои логова так, чтобы лучше отражать атаки захватчиков. Они любят маленькие, тесные пространства, которые не дадут их врагам разделиться или случайно обойти ловушку, которую они поставили. Здесь описано 10 самых распространенных тактик кобольдов:

**1. Узкий проход, Широкая комната:** Кобольды любят 1,5-метровые коридоры, так как захватчики находятся в одной пачке и не смогут обойти ловушки.

С другой стороны, широкая комната, которая позволяет большому числу кобольдов окружить врагов.

**2. Высокая Цель:** Кобольды делают отличные ловушки, которые могут легко обходить сами, такие как лезвие косы, которое просвистит над головой маленького существа, но возится в среднее или большое. Кобольды не строят все свои ловушки подобным образом, так как они безобидны для полуросликов и гномов, но они часто используются в узких коридорах или в местах, где кобольды ожидают остановку или бой.

**3. Тайные двери:** Кобольды любят тайные двери, особенно ведущие в дальние места. Они не ползают по узким тайным ходам, но любят строить входы и выходы в потолке, в полу или в стенах.

**4. Маленькие Двери:** Двери, размером с Маленькое существо, замедлят больших врагов, а ворота с частыми прутьями, проходимые для

маленьких, недоступны для больших. Считайте эти двери как сложный ландшафт для Средних или Больших врагов, а ворота с прутьями требуют действия (согнуть прут или открыть дверь) или заставляют средних существ сжаться, чтобы пролезть через них. Лучшая сторона таких зон в том, что кобольды могут ловко проскользнуть сквозь них, пока враг будет тратить свои драгоценные действия.

**5. Задержка Ловушек:** Многие мастера ловушек кобольдов, делают ловушки с безопасным прутом. Когда прут тянут, ловушка остается безопасной. Кобольды любят использовать норы, чтобы следить, как игроки двигаются по комнате, а затем активировать ловушки за ними. Когда игроки пройдут через «безопасную» зону, ловушка сработает.

**6. Стрельба из Щелей:** Кобольды не любят ничего больше, чем односторонний бой. Они усеивают свои логова отверстиями, через которые могут стрелять, и при этом находиться с другой стороны стены.

**7. Пути к Отступлению:** Кобольды живут по принципу, что трусливое отступление лучше, чем благородная смерть. Они наполняют свои логова тайными проходами для быстрого побега, с хорошо отрепетированным планом отступления.

**8. Загадка как Щит:** В подземном окружении, где кобольды должны сражаться с большими монстрами, они предпочитают оставлять тайные места своих логов. Кобольды обычно защищают важные комнаты в своих комплексах тайными дверями, ловушками и другими секретными проходами. И когда они сталкиваются с жестоким врагом, они прячутся чаще, чем сражаются.

**9. Засада:** Кобольды атакуют неожиданно, когда это возможно. Они любят оставлять приманки, такие как маленькая куча монет, сверкающий камень или изумруд, или жуткая статуя, которые привлекают внимание неосмотрительных игроков, и ведут их в ловушки и засады.

**10. Партизанская Тактика:** Ударить, убежать, и ударить снова, таков основной принцип тактики кобольдов. Ловкость позволяет им атаковать, а комбинацию сдвига и бега кобольды любят использовать, чтобы привлечь врагов в ловушки и засады. Кобольды ненавидят тяжелые и значимые

драки. Вместо этого, они удирают от врагов и сражаются на смерть, только когда окружены.

## СПИСОК ПОБЕД КОБОЛЬДОВ

Кобольды склонны к победным вспышкам эмоций, когда они, наконец, убили своего врага. Когда хиты врага кобольда падают до 0 или ниже, сделайте бросок по следующей таблице, если вы хотите ввести немного случайной глупости в вашу игру:

### 1-10. Нет эффекта.

Кобольд даже не представляет, что он сделал. Он может быть еще слишком мал или глуп, но он действительно не знает, что надо делать, когда кого-то убил.

### 11. Убил врага, забрал его вещи!

Кобольд снимает предметы с павшего авантюриста как трофеи. Он тратит малое действие в следующем раунде, и танцует от радости перед тем, чтобы убежать и спрятать свое сокровище.

### 12. Не спрашивай, что ты можешь сделать для племени!

Кобольд тратит раунд, стоя над павшим врагом и произнося победную речь. Все кобольды в 5 квадратах восстанавливают 5 хитов.

### 13. Я объясняю свой успех в исключительной удачей!

Кобольд немедленно прячется в рюкзаке жертвы, или под бессознательным/мертвым телом.

### 14. Эй! Что произошло!

Кобольд ошеломлен до конца своего следующего хода, шокированный своим собственным успехом.

### 15. Попробуй повтори!

Кобольд тратит раунд, насмехаясь над ближайшим игроком.

### 16. Победа!

Кобольд издает вдохновляющий клич, который предоставляет кобольдам в 5 квадратах от него, бонус +1 к броскам атаки, до конца боя.

### 17. Ты следующий!

Кобольд получает очко действия.

### 18. Это только разозлит их!

Кобольд бросает оружие и убегает в страхе наказания. Он вернется обратно в бой, спустя 1к4 раунда.

### 19. Это только цветочки!

Хиты кобольда восстанавливаются до половины

максимальных хитов, если он был ранен, или полностью, если он еще не ранен.

### 20. Бойся меня!

Кобольд получает бонус +2 к броскам атаки и урона, и +1 к защитах до конца сцены.

<b>Кобольд Вождь</b>	<b>Уровень 5 Солдат (Лидер)</b>
Средний природный гуманоид	XP 200
<b>Инициатива</b> +5	<b>Чувства</b> Внимательность +8; Темновидение
<b>Хиты</b> 65; <b>Ранен</b> 32	<b>КД</b> 21; <b>Стойкость</b> 18, <b>Рефлекс</b> 15, <b>Воля</b> 17; см. так же <i>Чувство Ловушек</i>
<b>Скорость</b> 5	
<b>† Боевой Топор</b> (стандартное; неограниченное) ♦ <b>Оружие</b>	+12 против КД; урон 1к8 + 5, и цель отмечена до конца следующего хода Вождя кобольдов.
<b>W Сражайтесь, Бездельники!</b> (малое; перезарядка 6)	Ближняя вспышка 2; каждый союзный кобольд в зоне, получает бонус +4 к своей следующей атаке.
<b>‡ Рассечение колена</b> (стандартное; на сцену) ♦ <b>Оружие</b>	+12 против КД; урон 2к8 + 5, и цель обездвижена (спасение оканчивает). <i>Последующий эффект:</i> Цель замедлена (спасение оканчивает).
<b>‡ Удар по большому месту</b> (малое; перезарядка 6)	+10 против Стойкости; урон 1к8, и цель ошеломлена (спасение оканчивает).
<b>Сдвиг</b> (малое; неограниченное)	Кобольд может сдвинуться на 1 квадрат малым действием.
<b>Чувство Ловушек</b>	Кобольд получает бонус +2 ко всем защитах против ловушек.
<b>Мировоззрение</b> Злое	<b>Языки</b> Всеобщий, Драконий
<b>Умения</b> Дипломатия +10; Запугивание +10; Внимательность +8	
<b>Сил</b> 18 (+6)	<b>Лов</b> 13 (+3) <b>Муд</b> 12 (+3)
<b>Тел</b> 17 (+5)	<b>Инт</b> 12 (+3) <b>Хар</b> 17 (+5)
<b>Снаряжение</b> пластинчатый доспех, боевой топор, праща	

## Кобольд Вождь

Иногда, кобольды рождаются у тех, кто вырос в удивительно высоком для них народе. Эти кобольды неизменно становятся вождями, объединяя умения кобольдов с силой и прочностью дварфов. В бою, вожди дерутся грязно. Они проводят низкие удары и пытаются любыми способами вырвать победу. Вожди сражаются в первых рядах, но они не пытаются использовать ловкие комбинации с двойными движениями, чтобы избежать трудных ситуаций.

<b>Кобольд Дикий Маг</b>	<b>Уровень 5 Контроллер</b>	
Маленький природный гуманоид	XP 200	
<b>Инициатива</b> +4	<b>Чувства</b> Внимательность +4; Темновидение	
<b>Хиты</b> 62; <b>Ранен</b> 31		
<b>КД</b> 17; <b>Стойкость</b> 16, <b>Рефлексы</b> 17, <b>Воля</b> 18; см. так же <i>Чувство Ловушек</i>		
<b>Скорость</b> 6		
<b>† Кинжал</b> (стандартное; неограниченное) ♦ <b>Оружие</b>	+7 против КД; урон 1к4 + 2.	
⊗ <b>Дикая Волна</b> (стандартное; неограниченное) ♦ <b>Инструмент</b>	Дистанция 10; +9 против Рефлексов; урон 1к6 + 2 и передвинуть цель на 2 квадрата.	
⚡ <b>Дикая Магия</b> (стандартное; на сцену) ♦ <b>Инструмент и Огонь, Холод, Молния или Яд</b>		
Дистанция 10; +9 против Рефлексов; при попадании бросьте 1к4 чтобы определить эффект:		
1 – Огненная стрела, 1к8 +4 урона огнем и продолжительный урон огнем 5 (спасение оканчивает).		
2 – Ледяная стрела, 1к6 +4 урона холодом и цель обездвигана (спасение оканчивает).		
3 – Дуга Молний, 1к8 +4 урона молнией и цель изумлена (спасение оканчивает).		
4 – Ядовитая стрела, 1к6 +4 урона ядом и продолжительный урон ядом 5 и замедление (спасение оканчивает оба).		
<b>Дикий Телепорт</b> (Немедленное при уроне; на сцену) ♦ <b>Телепорт</b>	Кобольд дикий маг телепортируется на 1к6 квадратов.	
⚡ <b>Дикий Взрыв</b> (когда хиты опускаются до 0)	Когда кобольд дикий маг убит, он взрывается; Ближняя вспышка 2; +10 против Рефлексов; 2к6 + 4 урона огнем, холодом и молнией.	
<b>Сдвиг</b> (малое; неограниченное)	Кобольд может сдвинуться на 1 квадрат малым действием.	
<b>Чувство Ловушек</b>	Кобольд получает бонус +2 ко всем защитам против ловушек.	
<b>Мировоззрение</b> Злое	<b>Языки</b> Драконий	
<b>Умения</b> Магия +10; Скрытность +11		
<b>Сил</b> 11 (+2)	<b>Лов</b> 15 (+4)	<b>Муд</b> 15 (+4)
<b>Тел</b> 14 (+4)	<b>Инт</b> 16 (+5)	<b>Хар</b> 16 (+5)
<b>Снаряжение</b> кинжал, роба		

## Тактика Кобольда Дикого Мага

Кобольд дикий маг практикует опасный и древний вид тайной магии, которому их научили в древние времена их повелители драконы. Кобольды обычно недостаточно обучены, но их опасная магическая техника дошла до этих дней. Пока кобольды тренируют волшебников, колдунов, и других заклинателей, другие видят в обучении дикой магии, знак чести и высшего достоинства. Риск, который они берут и сила, которой они владеют, внушают уважение всему племени.

В бою, кобольд дикий маг использует простую стратегию. Он стоит за своими союзниками и атакует

своей дикой магией, поражая своих врагов в попытке сокрушить их своей дикой силой. Дикий маг привлекает особенное внимание со стороны вражеских волшебников и других заклинателей.

В битве, дикий маг использует магическую силу. Она изливается из-под его кожи и проявляется как столб огня изо рта, маленькие вспышки молний из глаз, или как корка льда, у его ног. Они прыгают, пугают, повергают в ступор, тихо схватывают и вызывают случайные спазмы мышц.

<b>Кобольд Копейщик</b>	<b>Уровень 2 Громила</b>	
Маленький природный гуманоид	XP 125	
<b>Инициатива</b> +2	<b>Чувства</b> Внимательность +7; Темновидение	
<b>Хиты</b> 42; <b>Ранен</b> 21		
<b>КД</b> 15; <b>Стойкость</b> 15, <b>Рефлексы</b> 14, <b>Воля</b> 14; см. так же <i>Чувство Ловушек</i>		
<b>Скорость</b> 6		
<b>† Копье Кобольда</b> (стандартное; неограниченное) ♦ <b>Оружие</b>	+5 против КД; урон 1к10 + 3.	
<b>Тактика Копейщика</b>	Если копейщик готов к действия, чтобы провести основную рукопашную атаку против врага, который входит в квадрат смежный с ним, он получает бонус +4 к броску урона этой атакой.	
⚡ <b>Удар Опеки</b> (стандартное; перезарядка 5 ⚡) ♦ <b>Оружие</b>	+5 против Стойкости, с бонусом +1 за каждого союзника смежного с целью; урон 1к10 + 3, и цель отталкивается на 1 квадрат.	
<b>Сдвиг</b> (малое; неограниченное)	Кобольд может сдвинуться на 1 квадрат малым действием.	
<b>Чувство Ловушек</b>	Кобольд получает бонус +2 ко всем защитам против ловушек.	
<b>Мировоззрение</b> Злое	<b>Языки</b> Драконий	
<b>Умения</b> Атлетика +8; Скрытность +9; Внимательность +7		
<b>Сил</b> 15 (+3)	<b>Лов</b> 13 (+2)	<b>Муд</b> 12 (+2)
<b>Тел</b> 12 (+2)	<b>Инт</b> 7 (-1)	<b>Хар</b> 10 (+0)
<b>Снаряжение</b> доспех из шкуры, копьё кобольда		

## Тактика Кобольда Копейщика

Копейщики это большие и тупые кобольды, всегда готовые сражаться в первых рядах против сил захватчиков. Так как копейщики самые глупые из кобольдов, то они не имеют высокой ловкости и хитрости свойственной всем кобольдам.

Копейщики составляют грубую силу, которая блокирует продвижение врагов. Они обычно атакуют, прокалывая врагов, которые стоят рядом, и используют свою силу, вылавливая удачный момент, для нанесения смертельных ран. Один копейщик, занятый врагом, использует сдвиг, чтобы отойти на 2 квадрата, а затем готовым действием провести

основную рукопашную атаку против ближайшего врага. Пока кобольды медленно обступают врагов, их тактика позволяет им медленно и уверенно истрачивать силы врага.

Копейщик оставляет свой Удар Опеки на самый последний случай. Когда копейщик отступает, он непременно должен стоять на земле. Удар опеки позволяет ему оттолкнуть своего врага, тем самым, создавая брешь в строю врагов, через которую он может удачно убежать.

Копейщики используют смертельные ловушки, которые атакуют отступающих врагов. Они заманивают их за собой, заставляя наступать на скрытую пластину в полу, растяжку или активировать западно любым другим способом. Удар Опеки так же позволяет им толкнуть врага в ловушку.

<b>Кобольд Калтропщик</b>	<b>Уровень 3 Контроллер</b>	
Маленький природный гуманоид	XP 150	
<b>Инициатива</b> +4	<b>Чувства</b> Внимательность +3; Темновидение	
<b>Хиты</b> 44; <b>Ранен</b> 22		
<b>КД</b> 17; <b>Стойкость</b> 14, <b>Рефлексы</b> 15, <b>Воля</b> 14; см. так же <i>Чувство Ловушек</i>		
<b>Скорость</b> 6		
<b>† Короткий Меч</b> (стандартное; неограниченное) ♦ <b>Оружие</b>	+7 против КД; урон 1к6 + 3.	
⊗ <b>Праща</b> (стандартное; неограниченное) ♦ <b>Оружие</b>	Дистанция 10/20; +7 против КД; урон 1к6 + 3.	
⚡ <b>Калтропы</b> (малое; на сцену) ♦ <b>Ловушка</b>	Малым действием, кобольд калтропщик может рассыпать калтропы в смежном квадрате. Любое существо Среднего или большего размера, которое входит в квадрат с калтропами, подвергается атакой +10 против Рефлексов, которая наносит урон 2к4 + 4 и замедляет цель (спасение оканчивает). Калтропы, которые однажды нанесли урон разрушаются и исчезают. Один Калтропщик имеет достаточно калтропов, чтобы заполнить один квадрат.	
⚡ <b>Выстрел по колену</b> (стандартное; неограниченное) ♦ <b>Оружие</b>	Дистанция 10/20; +7 против КД; урон 1к6 + 3 и цель отталкивается на 1 квадрат. Если существо которое отталкивается наступает на ловушку, ловушка получает против него боевое преимущество.	
<b>Сдвиг</b> (малое; неограниченное)	Кобольд может сдвинуться на 1 квадрат малым действием.	
<b>Чувство Ловушек</b>	Кобольд получает бонус +2 ко всем защитам против ловушек.	
<b>Мировоззрение</b> Злое	<b>Языки</b> Драконий	
<b>Умения</b> Знание Подземелий +8; Скрытность +11; Воровство +11		
<b>Сил</b> 11 (+1)	<b>Лов</b> 16 (+4)	<b>Муд</b> 14 (+3)
<b>Тел</b> 12 (+2)	<b>Инт</b> 11 (+1)	<b>Хар</b> 11 (+1)
<b>Снаряжение</b> кожаный доспех, праща, короткий меч, калтропы.		



## Тактика Кобольда Калтропщика

Кобольд Калтропщик эксперт в создании и установке ловушек. Он помогает конструировать капканы, западни и другие ловушки, которыми кобольды набивают свои логова, а в бою, он использует калтропы – маленькие, импровизированные ловушки, которые поражают их врагов и блокируют их преимущества.

Калтропщики называются так, из-за шипов, которые они носят с собой. Эти деревянные или каменные шипы, вбиваются в ноги врагов, когда они на них наступают. Калтропщики разбрасывают их на

полу перед врагом, и уходят назад за линию копейщиков. Калтропы заставляют врагов делать сложный выбор, между риском получить рану от шипов или пройти лишние клетки, но обойти калтропы.

После того, как Калтропщики разбрасывают шипы, они делают меткие выстрелы из своей пращи, чтобы толкнуть врагов в клетку с ними. Осторожно выжидая, метко целясь и чувствуя, как будут работать их ловушка, Калтропщики используют уязвимость своих врагов перед ловушками и добиваются хороших результатов.

<b>Кобольд Укротитель Паразитов</b>	<b>Уровень 3</b>	<b>Артиллерия</b>
Маленький природный гуманоид		XP 150
<b>Инициатива +4</b>	<b>Чувства</b> Внимательность +2; Темновидение	
<b>Хиты 38; Ранен 19</b>		
<b>КД 16; Стойкость 13, Рефлексы 14, Воля 13;</b> см. так же <i>Чувство Ловушек</i>		
<b>Скорость 6</b>		
<b>t</b>	<b>Ручной Топор</b> (стандартное; неограниченное) ♦ <b>Оружие</b>	
+7 против КД; урон 1к6 + 3.		
<b>⊗</b>	<b>Праща</b> (стандартное; неограниченное) ♦ <b>Оружие</b>	
Дистанция 10/20; +10 против КД; урон 2к6 + 3.		
<b>⤴</b>	<b>Клетка с Паразитами</b> (стандартное; на сцену) ♦ <b>Яд, Оружие</b>	
Дистанция 5; +8 против Рефлексов; 1к8 + 2 урона, и продолжительный урон ядом 5 и изумление (спасение оканчивает оба). <i>Промех:</i> Атака наносит половину урона, продолжительный урон ядом 2 и замедление (спасение оканчивает оба).		
<b>Сдвиг</b> (малое; неограниченное)		
Кобольд может сдвинуться на 1 квадрат малым действием.		
<b>Чувство Ловушек</b>		
Кобольд получает бонус +2 ко всем защитам против ловушек.		
<b>Мировоззрение</b> Злое		<b>Языки</b> Драконий
<b>Умения</b> Акробатика +9; Скрытность +11; Воровство +11		
<b>Сил 11 (+1)</b>	<b>Лов 17 (+4)</b>	<b>Муд 12 (+2)</b>
<b>Тел 14 (+3)</b>	<b>Инт 10 (+1)</b>	<b>Хар 10 (+1)</b>
<b>Снаряжение</b> кожаный доспех, праща, ручной топор, клетка с паразитами.		

## Тактика Кобольда Укротителя Паразитов

В племени, кобольды укротителя паразитов приручают и разводят насекомых. Некоторые племена кобольдов разводят жуков, пауков и скорпионов для пропитания. Укротители паразитов насекомых едой, заботятся об их гнездах, и собирает их, чтобы прокормить племя.

Кобольды укротители тратят все свое время за разведением насекомых. Другие существа могут получить множество ядовитых укусов от паразитов, но укротители с легкостью их приручают.

Когда племя сталкивается с угрозой, укротители паразитов собирают самых ядовитых насекомых из своего выводка, заполняет ими хрупкие, деревянные клетки, и бросают их в первые ряды врагов. В бою, укротители паразитов метают клетки во врагов. Клетки разлетаются, покрывая цель кучей маленьких, злых насекомых.

После того, как укротители паразитов, метнут клетки, они возвращаются назад и метают камни из пращи.

<b>Кобольд Повелитель Крыс</b>	<b>Уровень 3 Элитный Солдат</b>
Маленький природный гуманоид	XP 350
<b>Инициатива</b> +6 <b>Чувства</b> Внимательность +3; Темновидение	
<b>Орда Крыс</b> аура 1; Враги, которые начинают свой ход в пределах ауры, получают урон 5. Враги рассчитывают квадраты с аурой как сложный ландшафт. <i>Смотрите Голодная Орда</i>	
<b>Хиты</b> 114; <b>Ранен</b> 57	
<b>КД</b> 21; <b>Стойкость</b> 19, <b>Рефлексы</b> 18, <b>Воля</b> 17; см. так же <i>Чувство Ловушек</i>	
<b>Скорость</b> 6	
<b>t Кнут</b> (стандартное; неограниченное) ♦ <b>Оружие</b>	
Досягаемость 2; +11 против КД; урон 1к4 + 2, и притянуть цель на 1 квадрат.	
<b>w Кусающий крысы</b> (стандартное; неограниченное)	
Ближняя вспышка 2; +9 против Стойкости; урон 1к6 + 2 и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает). <i>Смотрите Голодная Орда</i>	
<b>Ж Голодная Орда</b> (стандартное; на сцену)	
Дистанция 5; +9 против Стойкости; 1к6 + 3 урона, цель ошеломлена (спасение оканчивает); пока цель не пройдет спасбросок, кобольд повелитель крыс теряет свою ауру <i>Орда Крыс</i> и атаку <i>Кусающий крысы</i> .	
<b>← Крысиная Ярость</b> (стандартное; на сцену)	
Ближняя вспышка 1; +9 против Рефлексов; 2к6 + 3 урона.	
<b>Сдвиг</b> (малое; неограниченное)	
Кобольд может сдвинуться на 1 квадрат малым действием.	
<b>Чувство Ловушек</b>	
Кобольд получает бонус +2 ко всем защитам против ловушек.	
<b>Мировоззрение</b> Злое	<b>Языки</b> Драконий
<b>Умения</b> Природа +8	
<b>Сил</b> 14 (+4)	<b>Лов</b> 15 (+4)
<b>Тел</b> 17 (+5)	<b>Инт</b> 12 (+3)
<b>Муд</b> 12 (+3)	<b>Хар</b> 13 (+3)
<b>Снаряжение</b> шкурный доспех, кнут	

## Тактика Кобольда Повелителя Крыс

Повелители крыс, одни из самых уважаемых и сильных кобольдов в племени. Многие кланы содержат ужасных крыс как сочетание боевого зверя, стайных животных и источника пищи. Самые сильные крысы сражаются на стороне клана, а самые слабые и болезненные идут под нож мясника.

Повелителя крыс постоянно окружает рой мелких, жестоких крыс. Эти паразиты ползают вокруг повелителя и атакуют его врагов. Они создают море острых зубов, готовых с жадностью впиться во врага, по команде повелителя.

Повелители крыс полагаются на причинение урона врагам, своей аурой. Они обычно используют сдвиг, чтобы пройти между врагов. Однажды затронув своего врага, повелитель сдвигается два раза за раунд, используя два малых действия.

<b>Орда Кобольдов</b>	<b>Уровень 6 Налетчик</b>
Маленький природный гуманоид (рой)	XP 250
<b>Инициатива</b> +6 <b>Чувства</b> Внимательность +2; Темновидение	
<b>Хиты</b> 67; <b>Ранен</b> 33	
<b>КД</b> 19; <b>Стойкость</b> 18, <b>Рефлексы</b> 18, <b>Воля</b> 16; см. так же <i>Чувство Ловушек</i>	
<b>Сопrotивление</b> половина урона от рукопашных и дистанционных атак;	
<b>Уязвимость</b> 10 против ближних и зональных атак	
<b>Скорость</b> 6	
<b>t Орда ножей</b> (стандартное; неограниченное) ♦ <b>Оружие</b>	
+11 против КД; урон 1к8 + 5.	
<b>w Сокрушающая Волна</b> (стандартное; перезарядка 5 6) ♦ <b>Оружие</b>	
Ближняя вспышка 1; +9 против Стойкости; урон 1к8 + 5 и цель сбита с ног	
<b>↓ Наплыв Орды</b> (малое; перезарядка 5 6) ♦ <b>Оружие</b>	
Только лежащий враг; +13 против КД; 1к10 + 6 урона	
<b>Сдвиг</b> (малое; неограниченное)	
Кобольд может сдвинуться на 1 квадрат малым действием.	
<b>Чувство Ловушек</b>	
Кобольд получает бонус +2 ко всем защитам против ловушек.	
<b>Мировоззрение</b> Злое	<b>Языки</b> Драконий
<b>Умения</b> Скрытность +9	
<b>Сил</b> 13 (+4)	<b>Лов</b> 13 (+4)
<b>Тел</b> 11 (+3)	<b>Инт</b> 7 (+1)
<b>Муд</b> 9 (+2)	<b>Хар</b> 8 (+2)
<b>Снаряжение</b> кинжалы	

## Тактика Орды Кобольдов

Орда кобольдов, это небольшая, компактная толпа яростных кобольдов, которых выпустили против врага. Иногда, обычные рабочие, от безысходности собираются в толпу, и в панике пытаются сокрушить врага. Или возможно, хобгоблин военачальник, собрал плененных кобольдов вместе, которые от голода еле живы, и выпустил эту обреченную толпу на врагов.

Орда кобольдов сражается простой тактикой. Они используют свой численный перевес, чтобы сбить врага на землю, а затем разорвать его своими ножами и когтями. Их способность сдвигаться, делает их очень смертоносными, так как они могут пройти через защитную линию врага, чтобы обступить и убить одинокого воина.

<b>Кобольд Жрец Войны</b>	<b>Уровень 5 Контроллер</b>
Маленький природный гуманоид	XP 200
<b>Инициатива</b> +3 <b>Чувства</b> Внимательность +5; Темновидение	
<b>Хиты</b> 65; <b>Ранен</b> 32	
<b>КД</b> 19; <b>Стойкость</b> 18, <b>Рефлексы</b> 16, <b>Воля</b> 19; см. так же <i>Чувство Ловушек</i>	
<b>Скорость</b> 5	
<b>t Булава</b> (стандартное; неограниченное) ♦ <b>Оружие</b>	
+10 против КД; урон 1к6 + 5.	
<b>ⓧ Ядовитое Жало</b> (стандартное; неограниченное) ♦ <b>Инструмент, Яд</b>	
Дистанция 5; +9 против Стойкости; урон ядом 1к6 + 2 и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).	
<b>← Волна Ужаса</b> (стандартное; перезарядка 5 6) ♦ <b>Страх, Инструмент</b>	
Ближняя вспышка 2; +9 против Воли; 1к6 + 2 психического урона, цель отталкивается на 3 квадрата и изумлена (спасение оканчивает).	
<b>Ж Пожирательный камень</b> (стандартное; на сцену) ♦ <b>Инструмент</b>	
Дистанция 10; +9 против Рефлексов; 2к6 + 3 урона, и цель обездвижена (спасение оканчивает). Каждый раз, когда цель проваливает спасбросок против этого эффекта, она получает урон 1к6.	
<b>Сдвиг</b> (малое; неограниченное)	
Кобольд может сдвинуться на 1 квадрат малым действием.	
<b>Чувство Ловушек</b>	
Кобольд получает бонус +2 ко всем защитам против ловушек.	
<b>Мировоззрение</b> Злое	<b>Языки</b> Драконий, Всеобщий
<b>Умения</b> Запутывание +10; Религия +10	
<b>Сил</b> 14 (+5)	<b>Лов</b> 13 (+3)
<b>Тел</b> 17 (+6)	<b>Инт</b> 14 (+4)
<b>Муд</b> 17 (+5)	<b>Хар</b> 16 (+5)
<b>Снаряжение</b> чешуйчатый доспех, булава, святой символ	

## Тактика Кобольда Жреца Войны

Боевые жрецы в бою управляют верой. Они являются советниками вождя, а иногда, могут сами занимать этот пост. В бою, они скрываются за рядами кобольдов воинов, используя свою волну ужаса и пожирательный камень, чтобы изолировать врага и позволить племени окружить и убить авантюристов по одиночке.