



1d6	Случайные встречи
1-2	Группа крыс (2d4+2) разведчиков, усиленная поддержкой мышей (1d6+2). Крысы носят доспехи и хорошо вооружены. Мыши несут добычу, снаряжение, раненых и факелы.
3-4	Ловушки фей. <b>d4:</b> 1) яма с ядовитыми шипами, сработает под d4 целью, 2) герметичный куб из глины с газом накрывает d6 целей, 3) поле каменно-го терновника вырастает из пола или стены, 4) Очень медленный голем каменной крысы (Защ. 4, ОЗ 10, Сил. 12), Острые когти 1d6x2. Для колюще-го/режущего оружия Защ. 8. На лбу начерчен мелом символ ИСТИНА, если стереть, то голем развалится.
5	Выживший. <b>d4: 1-2)</b> Сильно израненная крыса, 3) нищая мышь с ожогами, 4) лягушка паж, попавшая в ловушку. Все будут рады спасению, но некоторые могут предать.
6	Стая огнежуков. <b>2d6+2</b> (Защ. 0, ОЗ 2, Сил. 6), Жгучее жало 2 огненного урона. <b>Крит.:</b> жетон Ожога (пока у мыши, не восстанавливается ОЗ и характеристики)