



# ADVENTURERS LEAGUE™

## Возрождение Пруда Сияния

Ворганшаракс правит Фланом, используя Культ Дракона для расширения своего пагубного влияния. Но зелёный дракон стремится получить нечто большее, нежели контроль над осажденным городом. Его цель - абсолютная сила находится буквально у него под носом. Сумеет ли он восстановить Пруд Сияния и подняться на более высокую социальную ступеньку среди сородичей?

Данное приключение является продолжением DDEX1-10 «Тирания во Флане» и второй частью цикла «Под Изумрудными Когтями».

**Код приключения: DDEX1-13**

### Участники проекта



## EXPEDITIONS™

Дебют: 5 февраля 2015  
Публикация: 1 марта 2015

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые королевства, амперсанд в виде дракона, Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера, Лига приключенцев D&D, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.

©2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

### Перевод

Gumeg, Kitar, Tenkai, stivie, aflimonov, korfax для dungeons.ru

<http://dungeonsanddragons.ru/>  
[http://vk.com/dungeons\\_ru](http://vk.com/dungeons_ru)

вычитка korfax, stivie  
верстка stivie



## ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в D&D Экспедицию «Возрождение Пруда Сияния», часть организованной системы игр в рамках D&D Adventure League, сезона Тирания Драконов.

Это приключение предназначено для 3-7 персонажей 5-10-го уровня и оптимизировано для пяти персонажей восьмого уровня. Персонажи не из этого интервала уровней уровня не могут участвовать в этом приключении.

Приключение происходит в регионе Лунного Моря Забытых Королевств, в Море Травы и Холмах Ликлелли к северо-западу от города Флан.

## ЛИГА ПРИКЛЮЧЕНЦЕВ D&D

Это официальное приключение для Лиги приключенцев D&D. Лига приключенцев D&D это официальная организованная система игр DUNGEONS & DRAGONS. Игроки могут создавать персонажей и принимать участие в любых приключениях, объявленных частью Лиги Приключенцев D&D. Во время приключений игроки записывают опыт, сокровища и прочие награды своих персонажей и могут брать этих персонажей в любые приключения, продолжающие сюжет.

Игра в Лиге Приключенцев D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, они привязывают их к сюжетному сезону, определяющему, какие правила можно использовать для создания и развития персонажей. Можно играть своими персонажами и после окончания сюжетного сезона, во втором и последующих сезонах. Единственным ограничением по допуску к играм является уровень персонажа. Игрок не может использовать персонажа в приключении Лиги Приключенцев D&D, если его уровень не вписывается в заданный приключением диапазон.

Если вы проводите это приключение в клубе или на каком-нибудь конвенте, вам нужен номер DCI. Это ваш официальный игровой идентификатор от Wizards of the Coast. Если у вас нет своего номера, вы можете получить его прямо в клубе. Уточните подробности у организаторов.

Для получения подробностей о том, как играть, проводить игры в качестве Мастера и организовывать игры для Лиги Приключенцев D&D, обратитесь к представителю Лиги Приключенцев D&D.

## ПОДГОТОВКА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Прежде чем проводить для игроков это приключение, сделайте следующую подготовку:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия базовых правил D&D или *Книга игрока*.
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать МП или тактику, используемую в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры, такое как карточки для записей, ширма Мастера, миниатюры, поля сражений, и т. п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

## ПЕРЕД ИГРОЙ

Попросите игроков предоставить вам необходимую информацию о персонажах. Сюда входит:

- Имя персонажа и его уровень
- Раса и класс персонажа
- Пассивная проверка Мудрости (Восприятие) — это самая часто используемая пассивная проверка характеристики
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее)

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами**. Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

Убедитесь, что у всех игроков есть официальный лист записей для их персонажей (если нет, возьмите их у организаторов). Игрок заполнит название приключения, номер собрания, дату, а также ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет начальные значения опыта, золота, простоя, славы и количество постоянных магических предметов. Остальные значения и заметки он заполнит в конце собрания. Каждый игрок сам отвечает за ведение подробного листа записей.

Если у вас есть время, можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если увидите магические предметы, очень редкие предметы или необычные характеристики, вы можете попросить игроков предоставить необходимое подтверждение правомерности. Если они не смогут предоставить доказательств, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на Руководство игрока Лиги Приключенцев D&D.

Если игроки хотят потратить дни простоя, и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дожидаться конца приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

## ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и персонажей больше/меньше рекомендованного уровня. Практически всегда это касается только боевых сцен.

Вы можете корректировать приключение и по другим причинам. Например, если вы играете с группой начинающих игроков, вы можете сделать приключение чуть легче; для опытных игроков приключение можно сделать чуть сложнее. Для вас созданы пять категорий силы отряда, на которые можно ориентироваться. Вы можете спокойно корректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы.

**Это приключение оптимизировано для отряда из пяти персонажей 8 уровня.** Для определения того, нужно ли корректировать приключение,

сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы отряда** для этого приключения обратитесь к следующей таблице:

### Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3—4 персонажа, СУО равен	Слабый
3—4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6—7 персонажей, СУО равен	Сильный
6—7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

Сам по себе **средний уровень отряда** не дает рекомендаций по корректировке приключения. Каждая врезка индивидуально указывает, следует ли что-то изменять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, можете не вносить никакие изменения.

## ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Будучи Мастером на собрании, вы отвечаете за получение игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых собраний могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

**Всегда принимайте решения и суждения, усиливающие удовольствие от приключения.**

Для того, чтобы следовать этому золотому правилу, помните следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменить приключение если группа всё проходит слишком легко или испытывает трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждому дайте шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровое собрание должно протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время, убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попробуйте предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения. Подсказки и намёки помогут игрокам при

решении головоломок, в бою и взаимодействии, и никто не будет расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» — нахождение правильных решений.

Проще говоря, проведение игры это не следование тексту приключения до последней буквы; это стимуляция интереса в условиях умеренно сложного для игроков окружения. Подробная информация об искусстве проведения игры есть в *Руководстве Мастера*.

## ПРОСТОЙ И ОБРАЗ ЖИЗНИ

В начале каждого игрового собрания игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни на листе записей. Игрокам во время простоя доступны следующие опции (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Приключенцев D&D):

- Набор опыта
- Занятие ремеслом (исключение: несколько персонажей не могут сообща изготавливать один предмет)
- Работа по профессии
- Восстановление
- Услуги заклинателей (только в конце приключения)
- Тренировки

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также тратит стоимость своего образа жизни. Цены указаны за один день, так что если персонаж тратит 10 дней простоя, он тут же оплачивает своё проживание за десять дней. Некоторые виды деятельности облегчают траты на проживание, а другие наоборот, увеличивают траты.

## УСЛУГИ ЗАКЛИНАТЕЛЕЙ

В любом поселении с размером как минимум маленького городка можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. В качестве альтернативы, если отряд закончил приключение, можно посчитать, что они смогли вернуться в поселение, ближайшее к месту, в котором происходит приключение. Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладки в качестве услуги, ограничено: **максимум три раза в день**, если не сказано иное.

### Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
<i>Лечение ран</i> (1 уровень)	10 зм
<i>Опознание предмета</i>	20 зм
<i>Малое восстановление</i>	40 зм
<i>Молитва лечения</i> (2 уровень)	40 зм
<i>Снятие проклятья</i>	90 зм
<i>Разговор с мёртвым</i>	90 зм
<i>Предсказание</i>	210 зм

Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1250 зм

### Предыстория послушника

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает одно заклинание в день из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Единственное, что оплачивается, это базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

## БОЛЕЗНЬ, СМЕРТЬ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. По завершению собрания персонажи могут сильно измениться, и вот правила, описывающие, какие плохие вещи могут произойти с ними.

### БОЛЕЗНИ, ЯДЫ, И ПРОЧИЕ ОСЛАБЛЯЮЩИЕ ЭФФЕКТЫ

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта по окончании приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D). Если персонаж не избавился от эффекта между собраниями, следующее собрание он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

### СМЕРТЬ

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов в конце собрания (или при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям *оживление*, *возрождение* или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание *оживление*, получает штрафы, пока не окончатся все длительные отдыхи приключения. В качестве альтернативы, каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

**Создание нового персонажа 1 уровня.** Если мёртвый персонаж не понравился или ни один из вариантов не подходит, игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

**Мёртвый персонаж платит за воскрешение или заклинание оживление.** Если тело персонажа пригодено для восстановления (все жизненно важные органы на месте, и тело более-менее целое, а игрок хочет вернуть персонажа к жизни, отряд может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание оживление из средств мёртвого персонажа. В такой ситуации заклинание оживление будет стоить 1250 зм.

**Отряд оплачивает персонажу оживление.** То же самое что предыдущий пункт, но часть суммы или всю её оплачивает отряд в конце собрания. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

**Помощь фракции.** Если у персонажа уровень не превышает 4, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание оживление. Однако, персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшее собрание (даже те, что он успел получить на этом собрании перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод

или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

## ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Два месяца назад, мистический метеор приземлился в кратере Крануна в непосредственной близости от места поселения каменного гиганта изгоя и племени его последователей. Осколки, образовавшиеся в следствии падения звезды, создали новый Пруд Сияния, и каменный гигант Кранун коснулся Пруда. Дух давно ушедшей сущности, известной как Тирантраксус овладел его телом, и начал планировать своё возвращение во Флан.

Ворганшаракс, Изувеченная Злоба - взрослый зелёный дракон, позиционирующий себя, как новую власть в Лунном Море, с помощью Культа Дракона захватил город Флан (как было описано в приключении DDEX1-10 «*Тирания во Флане*»). Те, кто противостояли ему, должны были выбрать: покинуть ли город, спрятаться получше или же быть убитыми.

Култ Дракона заманил Ворганшаракса к захвату города, рассказав, что там был найден Пруд Сияния под Замком Вальево (описано в приключении DDEX1-4 «*Дань мёртвым*»). Культисты верят, что, найдя пруд и использовав его могущественную магию, Ворганшаракс сможет распространить своё правление на всё Лунное Море.

Узнав о зелёном драконе, живущем в этих краях, Тирантраксус (в теле Крануна), смог убедить племя орков под названием Горящий Флаг (фигурировавшее в приключении DDEX1-9 «*Бандиты Железного Пути*») создать союз ради укрепления влияния дракона в этом регионе. Однако, истинные мотивы Тирантраксуса остаются скрыты пеленой тумана, в то время как сам он собирает боевую силу, якобы желая присоединиться к Ворганшараксу во Флане.

После того, как город был захвачен, а самые ярые сторонники сопротивления были уничтожены или перешли на сторону дракона, культисты наконец-то смогли закончить исследования, начатые много месяцев тому назад, и обнаружили дремлющий Пруд Сияния, расположенный под замком Вальево. Проконсультировавшись с союзными Красными Волшебниками, култ попытался возродить этот Пруд, но только для то, чтобы узнать, что его убывающая магия была всего лишь отражением нового действующего Пруда в кратере Крануна. Теперь, группа культистов под руководством Иксусаксы, эльфийской волшебницы, носящей титул Облачённая в Пурпур, отправилась в путешествие к кратеру Крануна, дабы попытаться захватить Пруд, не зная о Крануне, его одержимом состоянии или желании соозначить.

## ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Это приключение состоит из трёх частей.

**Часть 1: Встреча в тюрьме.** Данное приключение начинается в тюрьме Гримшэкл, со встречи персонажей с Глевитом, Приветствующим из Флана. Он располагает жизненно важной информацией, полученной из различных источников, о конечной цели Ворганшаракса и направляет группу приключенцев к предгорьям вблизи Гор Драконьего Хребта, что бы те завладели силой нового Пруда Сияния.

**Часть 2: В погоне за Культистами.** Персонажи отправляются в путь, либо преследуя агентов Ворганшаракса, направляющихся к Кратеру Крануна, либо пересекаясь с ними где-то по пути и заводят беседу, в надежде выведать всё то, что известно

культистам.

**Часть 3: Кратер Крануна.** Персонажи прибывают к кратеру Крануна и решают, как они будут действовать дальше, чтобы всё получилось наилучшим образом. Кранун - каменный гигант, шаман и изгой, прикоснулся к вновь ожившему Пруду Сияния и теперь одержим духом Тирантраксуса.

Магия Пруда всё ещё активна, и персонажи должны найти способ, как отключить его, если это вообще возможно, остановить культистов от сбора его эссенции и возвращения с ней к Ворганшараксу, и/или нанести поражение Тирантраксусу.

#### Темп проведения и общие рекомендации

Приключение разработано для 4 часов игры. Почти всё приключение проходит в кратере Крануна, что может потребовать достаточно много времени на его исследование. Удостоверьтесь, что у вас есть запас времени не менее двух с половиной часов для этой области.

Кроме этого, в приключении есть возможность для поиска решений различных проблем. Приключение можно сыграть разными способами в зависимости от того подхода, который выберут игроки. Здесь нет «правильного пути», так как разные группы будут применять различные подходы, в итоге они должны быть вознаграждены опытом за проявленную изобретательность.

## ВВЕДЕНИЕ

Прочитайте следующее, а после представления игроками своих персонажей, выясните что привело их к тюрьме Гримшэкл, согласно разделу Зацепки приключения.

Изувеченная Злоба - большой зелёный дракон, известный так же как Ворганшаракс, потомок Клаугийламатар, в один день месяца Листопада превратился в ужасный кошмар для жителей многострадального Флана. Он явился внезапно (но только не для Культа Дракона, который его туда и привел) и своим ядовитым дыханием и ужасными когтями воцарил смерть в городе. Разгромив сопротивление за пару часов, он покусился на Киноварный Трон и с помощью культа подчинил себе остатки жителей, в том числе часть Чёрных Кулаков - городскую стражу.

Те немногие, кто был против его правления, или убиты, или ушли в подполье, или бежали из города. Небольшая группа приключенцев помогла Лорду Регенту и нескольким дюжинам горожан бежать от принесенных драконом разрушений. Тело рыцаря Чёрного Кулака Алейд Буррал, которая пожертвовала собой, чтобы помочь сбежать Лорду Регенту, было увезено, в попытке воскресить её.

Башня Денлора во Флане, база сопротивления, пала перед Культом Дракона практически сразу после нападения дракона. Уже ослабшее сопротивление было уничтожено, и большинство из его участников было вытеснено в прилегающие городки, деревни и леса. Большинство из вас провели последние несколько недель в подобных местах, а большинство тайных проходов в город и из него раскрыты или скомпрометированы.

## ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение начинается в трёх часах пути к северу от Флана в тюрьме Гримшэкл на берегу реки Стоянов (впервые фигурирует в DDEX1-9 *Бандиты Железного Пути*). Игроки могут иметь собственные причины ответить на призыв Глевита, либо вы можете использовать одну из следующих зацепок.

**Просьба Тёмной Линсы.** Если приключенец получил «В долгу у Тёмной Линсы» в DDEX1-10 *Тирания во Флане*, то она просит о том, чтобы персонаж встретился с Глевитом по поводу недавней инфор-

мации об агентах Ворганшаракса, полученной от Приветствующих.

**Беженцы из Флана.** Если персонажи недавно закончили DDEX1-10 *Тирания во Флане*, то они, возможно, покинули город после нападения дракона, не зная ни одного безопасного места. Одной из первых найденных убежищ как раз и стала тюрьма Гримшэкл, так как это относительно безопасное место возле реки и вряд ли привлечёт внимание культа Дракона, или самого зеленого дракона, или его союзников (Слёзы Злобы).

**Поддержание порядка.** Персонаж с предысторией солдат или благородный (или член Альянса Лордов) может быть призван в тюрьму Гримшэкл, чтобы помочь поддержать порядок среди сброда сбежавших Чёрных Кулаков, Приветствующих (гильдия воров) и других жителей, которые решили оставить город.

#### Прошлые приключения

Хорошая идея узнать какие из игроков участвовали в DDEX1-10 *Тирания во Флане*, в первой части цикла «Под Изумрудными Когтями». Хотя это и не обязательно, но в целом игроки, игравшие в первой части, могут иметь в результате небольшое преимущество.

## Часть 1: Встреча в тюрьме

Приключенцы прибывают в тюрьму Гримшэк и готовы встретиться с Глевитом, Приветствующим и бойцом сопротивления, который борется с властью дракона Ворганшаракса над Фланом. Не стесняйтесь переделать текст ниже, если некоторые из приключенцев начинают в тюрьме.

Из-за завесы утреннего дождя, постепенно проступает унылый вид на тюрьму Гримшэк.

Комплекс ненадежно стоит на берегу реки Стоянов, снаружи он выглядит неухоженным, что стало результатом десятилетий запустения и пренебрежительного отношения. Сама башня достаточно крепкая, и вас пропускает через железную дверь подозрительно-выглядающий парень по имени Бебек, один из двух братьев, которые работают в этом логове жестокого отчаяния.

Оказавшись внутри, вас подводят к одной из тесных клеток. По началу это кажется какой-то хитростью, возможно вражеская ловушка, чтобы заманить вас в тюрьму без возможности побега. Но как только ваши глаза приспосабливаются к тусклому свету фонаря, вы замечаете фигуру, которая сидит на узком каменном выступе, и которая оторвала свой взгляд от маленькой книги в кожаном переплёте. Это человек с тонким лицом, зачёсанными назад волосами и большим носом.

«Я рад, что вы пришли. Я уже боялся, что вы не возьметесь за мое дело.»

Приветствующий Глевит пришёл сюда, чтобы узнать, что ответят приключенцы на его предложение, и попросить помощи. Он покинул Флан, чтобы создать базу за пределами города, так как дракон уничтожил любую угрозу его власти с помощью Культа Драконов и Слёз Злобы.

### Отыгрыш Глевита

Глевит - вор-карманник. Не смотря на свои корни участника организованной преступности, ему очень нравится новая роль народного героя. Он недоверчив к тем, кто представляет власть и любит тех, кто принимает борьбу низшего класса. Это привело его к сотрудничеству с Арфистами для того, чтобы передавать информацию между их членами. Глевит в последний раз встречался в DDEX1-10 *Тирания во Флане*, где он помог беженцам и приключенцам бежать из города через канализацию.

Глевит передаёт следующую информацию; если его спросят об источнике, то он скажет, что получил её от нескольких контактов, которые ещё остались в городе. Он так же намекает на «внутренний источник» среди Слёз Злобы (переметнувшихся на сторону дракона Черных Кулаков).

- Слухи говорят, что Ворганшаракс не удовлетворился контролем только над Фланом, у него есть замыслы на всё Лунное Море.
- В своём желании получить ещё больше власти, он начал сотрудничать с Красными Волшебниками, которые советовали собрать любую возможную магию для их исследований.
- Несколько дней назад по всему Культуре Дракона прошёл слух, что Ворганшаракс ищет группу, которая должна будет выехать за пределы Флана в поисках какого-то мощного источника магии.
- Иксусакса Песнь Ужаса (с которой персонажи, возможно, сражались в DDEX1-10 *Тирания во Флане*) вызвалась возглавить культистов в их экспедиции. Они должны отправиться на север в холмы Тиклбелли у подножия гор Драконьего Хребта.
- Культисты планируют выйти из Флана завтра утром. К середине второй половины дня они будут проходить недалеко от сюда.

Это всё что известно Глевиту на текущий момент. Он не знает точно, что культисты намерены искать для дракона и куда именно направляются.

Глевит просит проследить за культистами и выяснить, что же именно они ищут, и не дать завладеть им этой мощной силой.

«Я не знаю, что они ищут и куда именно направляются, но независимо от цели, это не может сулить нам ничего хорошего. Эта первая экспедиция, которую отправил Ворганшаракс после общения с Красными Волшебниками. Я боюсь, что знание на их стороне, и мои немногочисленные пташки в городе недостаточно близки к советникам дракона, чтобы узнать все подробности»

### Сокровища

Эта миссия полна неизвестного и может быть крайне опасной, так как замешана Иксусакса. Глевит предлагает группе 1000 зм в виде драгоценных камней, «освобожденных из когтей дракона» (каменной достаточно, чтобы каждый персонаж получил свою долю в виде одного камня), если они согласны выяснить, что культисты ищут, и попробует остановить их. Он с неохотой выплатит им награду вперед, если те будут просить. Дополнительно он ещё предложит группе одно *зелье большого лечения* [potion of greater healing].

### День на подготовку

Персонажи имеют примерно 24 часа, чтобы сделать всё, что они хотят, дабы подготовиться к грядущему путешествию. Есть два основных варианта, которые должны быть предоставлены каждому персонажу.

### Усиление игроков

Сообщите игрокам, что они их персонажи могут потратить этот день простоя на что-то или ничего. Позвольте каждому из них решить, что будет делать их персонаж весь день, не зачитывая им список видов деятельности. Если же игроку понадобится совет, тогда уже не стесняйтесь предложить ему несколько идей из списка видов деятельности.

### Вариант 1: Использовать время простоя

Каждый персонаж может использовать свой день простоя для одного из перечисленных ниже видов деятельности. Отметьте, что если персонаж решил заняться такой деятельностью, то он должен оплатить расходы на свой стиль жизни.

**Свободное время.** Персонаж может потратить этот день на свободное время препровождение с остальными не заключенными обитателями тюрьмы (особенно с изгнанными Черными Кулакам). Бросок по таблице представленной в *Книге Мастера* определяет события случившиеся в этот день. Если выпало 31-40, то замените результат таблицы на следующий.

31-40

Вы впечатлили одного из Черных Кулаков хвастливыми рассказами о своей смелости. Он или она предлагает вам свои услуги в качестве наёмника на протяжении приключения, при условии выплаты ему или ей фиксированной платы - 10 зм в день. Используйте статистику **головореза** [thug] для наёмника (см. **Раздаточный материал для игроков 1**).

**Исследование.** Возможно, что один из персонажей попытается выяснить что-то о планах Ворганшаракса, используя имеющиеся у них информационные сети. Возвращаться в Флан и выяснять слухи очень долго и опасно, но можно послать назад одного из

агентов Глевита или использовать магию, чтобы выйти на контакт с членом сопротивления. Кроме того, фракция персонажа может определить, какая информация ему доступна. Дайте персонажу пройти проверку Интеллекта (Расследования) или Харизмы (Убеждения) по их выбору. Если результат равен 10 или выше, то дайте им одно сведение из таблицы ниже; Если результат 20 или выше, то дайте им два сведения.

## Изучение планов Ворганшаракса

Фракция	Результат
Любая/никакая	Иксусакса Песнь Ужаса, могущественный маг и Носитель Пурпурных Одежаний ведет экспедицию. Ее сопровождают несколько когтей дракона и крыльев дракона, опытные и проверенные члены Культа Дракона. Кроме того, известно, что виверна Иксусаксы может быть неподалеку, разведываемая обстановку.
Любая/никакая	Экспедиция направляется к месту под названием Кратер Крануна, которое находится примерно в двух днях пути от тюрьмы Гримшэкл в Холмах Тиклбелли.
Арфисты	Из Флана приходят слухи что сформировался новый Пруд Сияния, и Ворганшаракс жаждет его силы. Пруд Сияния наделен ильной магией, которую можно использовать в разных целях.
Орден Перчатки	В Холмах Тиклбелли недавно были замечены орки из племени Горячий Флаг. Это племя численностью несколько дюжин возглавляет орог по имени Нарл Щитогрыз, который ранее состоял на службе у Культа Дракона.
Изумрудный Анклав	Падающая звезда упала недалеко от Холмов Тиклбелли несколько месяцев назад. С тех пор местная фауна ведет себя беспокойно, особенно роющие существа, такие как булелты. Взрытая земля в каменистом ландшафте — это явные следы их пути.

Члены Альянса Лордов и Жентарима не получают особой информации, но могут получить информацию, не привязанную к фракциям.

### Результаты исследования

Персонажи могут захотеть понять, удалось ли что-то выяснить по результатам использования дней простоя на исследование. Ниже приведены различные проверки, которые можно сделать с целью получения информации, если соответствующее расследование было проведено.

**Кранун.** Если персонажи узнают, что Культ Дракона направляется к Кратеру Крануна, тот, кто сделает успешную проверку (Интеллекта (История) Сл 15 понимает, что это название ему знакомо. Кранун - это каменный гигант шаман, изгнанный из своего племени по одним только гигантам известным причинам. Он уединился в кратере в Холмах Тиклбелли. Говорят, многие племенные вожди приходят к нему за советом и мудростью. Он также поддерживает связи со многими местными существами, чтобы знать о происходящем в его владениях.

**Пруд Сияния.** При успешной проверке Интеллекта (Магии) Сл 10 или Интеллекта (История) Сл 15 можно узнать немного больше о Пруде Сияния. Когда-то давно под Замком Вальево существовала мощная и опасная аномалия в Плетении, источник сырой магии, который использовался сущностью по имени Тирантракус. Тирантракус был побежден отрядом приключенцев, и магия пруда была нейтрализована. С тех пор ходили слухи, что существуют и другие Пруды Сияния. Пруд, среди прочего, может использоваться для призывания, телепортации или даже возможно магического принуждения других существ.

**Контршпионаж.** Персонаж может попытаться направить экспедицию по ложному следу с помощью шпионажа и распространения ложных слухов. Это может быть сделано в форме фальсификации корреспонденции Красных Волшебников (с помощью магии или иными способами), отправки ложных сведений о состоянии пути к Холмам Тиклбелли, или распространения слухов о недовольствах в рядах экспедиции.

Чтобы заняться контршпионажем персонаж может сделать проверку Харизмы (Обман). Персонажи с соответствующими предысториями или те, кто достиг ранга 2 и выше во фракциях Арфисты, Альянс Лордов или Жентарим, получают преимущество на проверку. Если проверка успешная, то выберите в качестве эффекта один из вариантов ниже.

## Эффекты дезинформации

Пример Дезинформации	Эффект
Неправильный дорожный отчет	Экспедиция Культа Дракона к Кратеру Крануна займет на один день больше (три дня вместо двух).
Внесение Разногласий	Уменьшение количества крыльев дракона на один в экспедиции Иксусаксы.
Нарушение коммуникации	Группа получает преимущество на проверки Ловкости (Скрытности), чтобы спрятаться от культистов.
Другая Дезинформация	Персонажи получают вдохновение при встрече с культистами.

## ВАРИАНТ 2: ПЕРЕЖДАТЬ

Если персонаж не тратит свой день простоя, то предполагается, что он проводит его в подготовке к путешествию. Никаких особых преимуществ персонаж не получает. Они могут провести исследование, отличное от других персонажей, как указано во врезке.

Персонажи могут захотеть получить более подходящее снаряжение для пешей экспедиции, особенно теплые вещи. Так как сейчас Найтод, последний месяц года, стоит холодная погода, и снег может начать идти в любой момент. Лошади не доступны.

## Часть 2: Выслеживание культистов

К полудню следующего дня группа уже готова выдвигаться, хотя они могут это сделать позже или раньше в согласии с их планом. Они могут действовать как им угодно. Более информированные группы могут разработать лучшие варианты того, как разобраться с культистами.

### Ограниченная информация

Если группа не знает куда конкретно направляются культисты, то кто-то из них должен вести остальных, чтобы не потеряться, если они не идут так, чтобы видеть культистов (или им не нужно выслеживать их).

Если группа достоверно не знает состав экспедиции культистов и не хочет попадаться им на глаза, все что они могут узнать по следам, это то, что в экспедиции много существ и большинство из них гуманоиды. Персонаж с особенностью исследователь природы (любимая местность равнины или горы) может точно определить количество и тип существ.

## Экспедиция Культистов

Экспедиция Кюльта дракона была сформирована по приказу Ворганшаракса и присмотром Красных Волшебников. Их задача состоит в том, чтобы отправиться в кратер Крануна и удостовериться, что появился новый Пруд Сияния, взять образец из Пруда и отвезти его обратно дракону и Красным Волшебникам для изучения.

Состав экспедиции следующий: **Иксусакса Песнь Ужаса**, два **когтя дракона**, **крыло дракона**, **охраненный дрейк** [dragonclaws, dragonwing, guard drake] и ездовая **виверна** Иксусаксы. Состав экспедиции не меняется от уровня сложности. Для групп маленького уровня (5 или 6 уровень) должно стать совершенно очевидным, что сражение в открытом бою с этим отрядом будет слишком сложным. Иксусакса не летит на своей виверне во время путешествия, только в бою.

### Отыгрыш Иксусаксы Песни Ужаса

Иксусаксу Песнь Ужаса изгнали из Миф Драннора в раннем возрасте. Учась у любых магов, которые могли ее учить, Иксусакса попала в культ после того как увидела разрушение, принесенное красным драконом, который был союзником культа. Она верит, что однажды она будет командовать настоящими драконами и считает, что все существа чья жизнь короче ее, это не более чем скот. Иксусакса уважает только эльфийских магов и колдунов. Она идет на компромисс только если ей предложить в награду какие-то знания о драконах; в других случаях она выполняет свой долг Носителя Пурпурных Одежд в надежде возвыситься в ранге культа и узнать еще больше секретов драконов.

Маршрут культа пролегает на северо-запад, проходя примерно в миле к западу от тюрьмы Гримшэкл по малоизвестным тропам, после чего они поворачивают к западу через Море Травы к Холмам Тиклбелли. Вы можете выдать игрокам **Раздатку 2: Карта Региона**, чтобы они лучше понимали где путешествуют.

Культисты путешествуют пешком с нормальной скоростью. Дойти до Кратера Кранун займет у них двое суток, если им не препятствовать; они прибывают туда в полдень третьего дня.

### Расписание Экспедиции

Расписание экспедиции указано ниже, если ее не прервут.

**День 1.** Экспедиция покидает Флан утром, проходит около тюрьмы Гримшэкл после полудня и движется дальше на запад через Травяное море.

**Вечер 1.** Экспедиция разбивает лагерь возле разрушенной сторожевой башни.

**День 2.** Экспедиция вступает в холмы Тиклберри рано утром и движется по тропе, поворачивающей на северо-запад.

**Вечер 2.** Экспедиция ставит лагерь у скалистого отрога в холмах.

**День 3.** Экспедиция выступает рано утром и идет строго на запад к Кратеру Крануна. Они прибывают туда в полдень.

**У кратера.** Экспедиция сражается с перитонами и орками, теряет своего охранного дрейка и одного когтя дракона. Они спускаются в кратер по спиральной лестнице. В конце концов, Иксусакса убеждает Нарла отвести их к Крануну. Кранун (одержимый Тирантракусом) позволяет им взять образец из Пруда Сияния в Флан к Ворганшараксу. Кранун падает без сознания в тот момент, когда Тирантракус оставляет его тело. Орки приходят в смятение, но Иксусакса обещает им богатства из клада дракона за безопасный проход. Экспедиция отдыхает остаток дня и отправляется в путь ночью.

**Вечер 3.** Нарл, его ворг и четыре орка сопровождают Иксусаксу и остатки ее экспедиции обратно в Флан. Они путешествуют по ночам, чтобы избежать ненужных встреч и для удобства орков. Экспедиция движется по пути на юг, быстрым темпом, и покидает Холмы Тиклбелли на рассвете.

**День 4.** Экспедиция разбивает лагерь у высохшего ручья в Море Травы.

**Вечер 4.** Экспедиция, все еще двигаясь в быстром темпе, проходит в начале вечера Пирамиды Гигантов (бесплодное поле с огромными погребальными курганами с валунами на вершине) и доходит до Железного Пути к рассвету. Они нападают на фермерскую усадьбу, убивают жителей и устраивают там лагерь.

**День 5.** Экспедиция отдыхает в усадьбе. Виверна убивает домашний скот в сарае и делает там себе насест.

**Вечер 5.** Экспедиция быстро приближается к Флану, достигая города к полуночи. Их тут же провожают к Ворганшараксу. Нарлу и его оркам платят и отпускают их восвояси. Они уходят назад к Кратеру Крануна.

## Сражение с культистами

В какой-то момент персонажи могут решить сразиться с культистами. Они могут подождать момента, когда культисты только закончили бой (случайное сражение или бой с орками в кратере), или напасть на них на их пути в Кратер Крануна или обратно.

В бою **Иксусакса Песнь Ужаса** прыгает на свою **виверну** и взлетает в небо. Она колдует мощные заклинания такие как **конус холода**, **ледяной шторм** и **огненный шар** [cone of cold, ice storm, fireball], чтобы попасть по всей группе врагов. Она приказывает виверне пикировать вниз и атаковать врагов по одному своими когтями и жалом, или драться с любыми врагами в воздухе. Если она или виверна сильно ранена, то она кружит и отступает по воздуху если это возможно. В качестве последней линии защиты, она колдует на себя **великую невидимость** [greater invisibility] и пытается сбежать с помощью **туманного шага** [misty step].

Два **когтя дракона** и **охраненный дрейк** набрасываются на одну цель, обычно на персонажа ближнего боя. Все они фанатично дерутся до смерти пока Иксусакса издает боевые кличи.

**Крыло дракона** бьется бок о бок с остальными культистами или пытается использовать свой **ограниченный полет**, чтобы напасть врасплох на персонажа, дерущегося с Иксусаксой. Как и все остальные он дерется насмерть.



## СОКРОВИЩА

У Иксусаксы с собой есть книга с заклинаниями, в которой записаны все заклинания, которые она приготовила на сегодня.

## НАГРАДА ОПЫТОМ

Если персонажи берут в плен Иксусаксу Песнь Ужаса и приводят ее в тюрьму Гримшэка, то каждый персонаж получает по 250 очков опыта. Персонажи из **Ордена Перчатки** получают по **одному дополнительному очку славы**.

## ПУТЕШЕСТВИЕ К КРАТЕРУ КРАНУНА

К Кратеру Крануна ведут два очевидных маршрута - один идет по проторенному пути; другой предполагает путешествие через дикую природу. Экспедиция идет по дорогам, так как это быстрее и меньше связано со случайными столкновениями. Персонажам известны оба маршрута.

**Путь в Глуши.** Если персонажи выбирают путь через дикую природу, то это замедляет их на целый день (Холмы Тиклбелли являются трудным ландшафтом) и существует большая вероятность случайных столкновений, но культисты не смогут их заметить. Персонаж с особенностью исследователь природы (с любимой местностью равнины или горы) нивелирует эти штрафы.

**Путь по дороге.** Если персонажи идут по дорогам, то они могут попытаться следовать за культистами. В ясный день культистов видно за две мили (или меньше если выпадает плохая погода). Следовать за ними в таком случае рискованно, так как виверна патрулирует окрестности. Один раз в день виверна подлетает к группе достаточно близко, чтобы заметить. Когда это происходит, группа может заметить большое летающее существо до того, как оно заметит их. Любой персонаж в группе, который не занят какой-то деятельностью (слежение или фуражировка) и с пассивной Мудростью 12 ли выше (15 или выше в плохую погоду), замечает виверну до того, как она замечает их. Группа может попытаться спрятаться.<sup>1</sup>

Если виверна замечает персонажей, то она не нападает на них, а делает разворот и летит к Иксусаксе, чтобы предупредить ее. Виверна не может рассказать деталей, но дает Иксусаксе понять, что есть опасность на дороге позади них. В таком случае Песнь Ужаса подгоняет свою экспедицию; они не вступают в бой с персонажами. Они ускоряются до быстрого темпа передвижения, что дает им прийти к Кратеру Кранун по крайней мере на 12 часов быстрее.

### По следам

Если персонажи идут по следам культистов, то остаются от них достаточно далеко и их не заметят, но существует опасность потерять след. Любой персонаж, который решает заниматься поиском следов должен пройти проверку Мудрости (Выживания) Сл 15 один раз каждый день, чтобы не терять след. Проверка делается с преимуществом, так как экспедиция оставляет много следов.

## ОБЩАЯ СВОДКА ПУТЕШЕСТВИЯ

После того, как группа решила идти по дороге или через глушь, пройдите следующие шаги для общего описания путешествия. Больше информации вы можете найти в *Книге Игрока* или базовых правилах.

- Уточните каким построением идет отряд героев.
- Определите темп путешествия (быстрый, обыч-

<sup>1</sup> Здесь очевидно имеется ввиду пассивная Мудрость (Восприятие).

ный, медленный)

- Определите род занятий для каждого персонажа
- Делайте проверки случайных столкновений один раз в день и один раз во время долгого отдыха (смотри ниже)
- Делайте проверку на столкновение с виверной один раз в день если это требуется
- Во время каждого долгого отдыха определяйте темп путешествия на день

Все данные выше приведены из расчета нормального пешего темпа.

Если группа решает идти быстро или путешествовать на лошадях, то они могут прибыть в Кратер Крануна вечером второго дня, а не в полдень третьего, сильно раньше культистов. В таком случае, если они путешествуют по дорогам, им нужно будет придумать способ избежать столкновения с культистами (возможно пройдя мимо них под покровом ночи). Они так же могут перейти на быстрый маршрут на 8 часов (но рискуя получить один уровень истощения).

Если группа путешествует медленно, то они смогут использовать скрытность. Они смогут избежать случайных столкновений на пути к Кратеру Кранун, но не смогут догнать культистов. Вместо этого, они смогут столкнуться с ними на пути культистов назад с Холмах Тиклбелли ночью третьего дня.

Погода стоит ясная и прохладная если не изменится в результате случайных событий по таблице. Таблица времени путешествия приведенная ниже предполагает, что персонажи путешествуют пешком.

**День 1.** Персонажи покидают тюрьму Гримшэка и уходят в Море Травы. Это обширная плоская равнина с высокой травой с иногда встречающимися разрушенными фортами и сторожевыми башнями. Иногда встречаются деревья или кустарники. Ветер воет в долине и звук разносится очень далеко. Погода прохладная, но не сильно.

**Вечер 1.** После захода солнца равнина быстро остывает. Ночью образуется наледь. Иногда в ветре слышится вой похожий на волчий.

**День 2.** Равнина сменяется Холмами Тиклбелли. В пограничной зоне начинают появляться кустарники. Высокая трава укорачивается и потом перетекает в скрюченные растения и каменистую почву. В холмах можно увидеть большие скалы тут и там. Великие Горы Драконьего Хребта туманно виднеются вдалеке.

**Вечер 2.** Ветер смягчается, но ночи становятся холоднее. Персонажам нужна теплая одежда или сопротивление холоду, чтобы избежать проверки Телосложения Сл 10 на истощение за каждый час после наступления темноты (около 12 спас бросков).

**День 3.** Местность становится бесплодной, повсюду лежат камни под странными углами и более странные изменения в ландшафте. Кое-где виднеются деревья. Утесы высотой от одной до двух сотен футов, проходы в каньонах иссохших рек и кратеры в земле попадают на пути персонажей к Кратеру Крануна.

## СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Пока персонажи путешествуют, делайте проверку случайного столкновения один раз в течение дня и один раз при каждом длительном отдыхе. Бросьте к20, и при результате 18 и выше определите столкновение по приведенной ниже таблице. Вы можете решить, что случайное событие происходит, если есть свободное время или персонажам нужен вызов.

Дополнительно вы можете делать проверку на столкновение и для культистов. Если оно случается, то это будет один булетт. Культисты потеряют одного драконьего когтя, а Иксусакса произнесет два

заклинания. Группа может использовать эту благоприятную возможность для нападения.

## Столкновения в Травяном море/холмах Теклберри

- | 2кб | Столкновение   |
|-----|--|
| 2   | 1кб <b>псов смерти</b> нападают на друида драконорожденного по имени Колдборн (или Хладород), челна Изумрудного Анклава. Если его спасти, то он дает персонажам 6 ягодок добряники и рассказывает им о том, что падающая звезда приземлилась в Кратер Крануна и орки из племени Горящий Флаг недавно поселились там.   |
| 3   | 2к4 <b>теней</b> . Они в прошлом были рыцарями. Если сейчас день, то перебросьте кости.  |
| 4   | 3кб бизонов (используйте характеристики <b>гигантского козла</b> ). Они не агрессивны до тех пор, пока не приблизиться к стаду ближе чем на 50 футов.  |
| 5   | Начинает идти ледяной дождь (день) или снег (ночь). Такая ненастная погода снижает видимость до половины мили днем и длится несколько часов.   |
| 6   | Разрушенная башня расположена около пути следования группы. Изнутри можно услышать стоны. <b>Привидение [ghost]</b> (бывший офицер, погибший при обороне башни против орды орков) обезумело и всех гуманоидов принимает за орков. Оно со злобой атакует персонажей. Прикроватный сундук привидения содержит его офицерскую форму возрастом около 200 лет и сумочку, содержащую четыре опала общей стоимостью 400 зм. |
| 7   | 2кб <b>орков</b> . Это отряд охотников из племени Горящий Флаг, расположенного в кратере Крануна. Если кто-то из них сбежит, то остальная часть племени узнает о приключенцах.   |
| 8   | 1 <b>булетт</b>  |
| 9   | Погода превращается в морозный туман, который не уходит 24 часа. Видимость понижена до 100 футов и днем, и ночью.  |
| 10  | 1к2 <b>каменных гигантов</b> и 1к2 <b>саблезубых тигров</b> . Они изначально враждебно настроены к группе, но становятся равнодушными, если персонажи говорят, что они идут в Кратер Кранун, чтобы исправить сложившуюся там ситуацию. Гиганты могут рассказать персонажам, что они слышали о Крануне и что он был изгнан из их племени, и обречен на жизнь на поверхности.  |
| 11  | 1 <b>булетт</b>  |
| 12  | 1 <b>циклоп</b> . В его рюкзаке есть один полусъеденный бизон и серый плащ с заколкой Арфистов. Если член Арфистов возвращает эмблему Глевиту в тюрьму Гримшэкл, то он получает дополнительное очко славы.   |

## ЧАСТЬ 3: КРАТЕР КРАНУНА

После нескольких дней пути, герои доходят до Кратера Крануна, дома каменного гиганта Крануна (теперь одержимого), племени орков Горящего Флага, стаи перитонов и нового Пруда Сияния. Переходите к области 1 и прочтите текст при приближении героев к кратеру.

Кранун, шаман каменных гигантов, был изгнан из племени и живет в этом кратере уже несколько лет. Он преобразовал сеть тоннелей в свое жилище, сделал себе стоячие камни для медитации и хижину для приема посетителей. Через некоторое время гоблины из племени Морозной Шерсти поселились в пещерах, стараясь избегать перитонов, которые на них охотятся. Кранун расширил пещеры, чтобы разместить гоблинов.

Когда метеор упал в кратер и Кранун стал одержим Тирантраксусом, все стало очень быстро меняться. Гоблины были изгнаны из своих пещер и перитонам было позволено устроить там гнезда, птицы и стали первыми союзниками гиганта. В конце концов Тирантраксус узнал о Ворганшараксе и смог выйти на контакт с племенем орков Горящего Флага, чтобы обсудить с ними свои планы. Их лидер орог Нарл привел племя в Кратер Крануна и заключил сделку с одержимым каменным гигантом - племя помогает Тирантраксусу получить аудиенцию у Ворганшаракса, а взамен он предложил им использовать кратер как базу для грабежа окрестностей.

### Если культисты прибыли первыми

Если экспедиция Культа Дракона прибыла раньше персонажей, то всюду видны следы битвы. Культисты попытались запугать орков, чтобы те дали им пройти, а вместо этого дюжина орков вступила с ними в бой. В конце концов вмешался Нарл и закончил бой, согласившись проводить культистов через пещеры к одержимому Крануну. Там культисты встретились с гигантом и согласились отнести пробу из Пруда Сияния к Ворганшараксу. После того как Кранун дал им пробу, он упал без сознания и целый час продолжалась неразбериха. Потом Нарл организовал несколько орков в отряд во главе с собой, чтобы сопроводить культистов обратно в Флан. Они отдыхают несколько часов и покидают кратер ночью. См. «Расписание Экспедиции» в Части 2 для подробной информации.

Если персонажи приходят на место после экспедиции, то они находят тела четырех мертвых орков на земле около входа в пещеру в области 1.

## ОБЩИЕ СВОЙСТВА ОБЛАСТИ

Кратер Крануна это бесплодная каменистая часть Холмов Тиклбелли. Несколько скрюченных деревьев растут около кратера и тень Гор Драконьего Хребта нависает над всем пейзажем. Сам кратер подробно описан в области 6.

**Погода.** Небо облачное и холодное, если не было изменений погоды по результатам бросков. Даже без изменений погоды небольшой промозглый дождик капает днем (превращаясь в снежинки ночью), обеспечивая легкое затруднение видимости.

**Пещеры.** Пещеры и проходы, которые были сделаны с помощью магии Крануна в последние несколько лет, очень гладкие и по ним трудно карабкаться, нужно пройти проверку Силы (Атлетики) Сл 15. Потолки во всех пещерах высотой около 15-20 футов как и в проходах если не сказано иного. На стенах всех пещер и проходов видны завитые узоры, кроме узкого прохода и области 6а (оба они были сделаны после одержимости Крануна).

**Освещение.** В пещерах превалирует тьма (кроме областей 5 и 6а, где свет падает снаружи). Все суще-

ства, обитающие внутри имеют зрение в темноте. Вне пещер освещенность определяется временем суток.

**Запахи.** Немытые тела, помет животных, кострище, мокрый камень

**Звуки.** Разговоры на Оркском, стук ледяного дожда, случайные крики животных (перитонов)

## 1. ВХОД В ПЕЩЕРУ И ПРИБЛИЖЕНИЕ К НЕМУ

Когда персонажи подходят к Кратеру Крануна, прочтите следующее.

После зубчатого каменного подъема местность становится ровной с несколькими изогнутыми кустами и худосочными деревьями тут и там. Большая куча камней сложена в пятидесяти футах от вас. А за ней земля разверзается дырой от кратера, имеющего примерно 100 футов в диаметре. Вы можете заметить какое-то подобие вырезанной лестницы на боку кратера, которая уходит спиралью вниз за пределы вашей видимости. Еле видимый дымок поднимается снизу из кратера.

Около кучи камней двое орков лениво стоят на страже, передавая друг другу рог для питья. Флаг из потемневшей шкуры стоит позади них.

Куча камней скрывает главный вход в пещеры, который используют орки. Персонажи легко могут убрать их и попасть в узкий проход, который медленно спускается в область 2. Флаг можно определить, как относящийся к племени орков Горящего Флага, если персонаж участвовал в событиях DDEX1-9 *Бандиты Железного Пути* или пройдя проверку Интеллекта (Истории) Сл 15.

Персонажи могут приближаться к Кратеру Крануна как угодно. Двое орков замечают персонажей если они не предпринимают немедленно никаких действий, чтобы скрыть свое присутствие.

**Проход Дальше Вниз.** Проход в комплекс пещер очень узкий - всего лишь 5 футов в ширину. Он был сделан для гоблинов и схожих существ. Места хватит, чтобы выстроиться в цепочку, но любой, кто попытается махать двуручным дробящим или рубящим оружием в этом проходе получает помеху на броски атаки.

Узкий проход имеет 35 футов в длину и спускается вниз в область 2.

### НАПАДЕНИЕ

Орки в карауле могут быть убиты быстро, до того, как они предупредят остальное племя. Если персонажи решают действовать таким образом, бросьте инициативу. Ни одну из сторон не застали врасплох, если только персонажи не скрыли свое присутствие.

### ОБМАН

Персонажи могут замаскироваться под орков или членов Культа Дракона. Любой вариант требует убедительности; однако, если некоторые персонажи уже имели дело с племенем Горящего Флага (знают имя Нарла, их тактику боя и т.д.), то они получают преимущество в этом обмане. Успешная проверка Харизмы (Обмана) Сл 15 срабатывает, если персонажи маскируются под орков; для любой другой (включая культистов) нужно пройти проверку Харизмы (Обмана) Сл 20.

Если культисты уже были в этой области, то любые караульные орки скорее всего купятся на эту маскировку (уменьшите Сл успеха с 20 до 15).

### СКРЫТНОЕ ПРОНИКНОВЕНИЕ

Так же персонажи, возможно, попытаются прокрасться мимо орков, если они немедленно скроют свое присутствие после того как увидели орков. Они могут приблизиться по краю кратера или убрать орков, подкравшись из-за спины.

## РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если орки увидели присутствие врага, то один из них опорожняет рог и трубит тревогу. Это предупреждает орков в пещере в области 2, которые также трубят тревогу, чтобы оповестить всех в комплексе пещер. Рог так же вызывает интерес у перитонов; они могут прилететь, чтобы посмотреть на битву. Кранун слышит рог, но не покидает свое место у пруда в области 5 (зависит от времени суток).

Тревога тут же вызывает 1кб орков. Эти орки прибывают через 1к4+2 раунда после того, как прозвучал рог. Они идут по узкому проходу, ведущему из области 2. 1к8 раундов спустя прибывает еще 1к10 орков, с Нарлом и его воргом. Другие орки готовятся к битве в области 2.

Перитоны в области 6а имеют 50% шанс отреагировать на рог, если они реагируют, то 1к2 перитонов прилетает одновременно с Нарлом.

Любые схваченные орки могут быть допрошены при успешной проверке Харизмы (Запугивания) Сл 15. Они могут рассказать то, что знают, со своей точки зрения (о каменном шамане гиганте, перитонах, и о соглашении между Нарлом и гигантом). Суть соглашения известна только Нарлу.

### Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Уберите вторую волну орков (Нарл и его ворг появляются все равно); перитоны не реагируют
- **Слабая группа:** Во второй волне 1кб орков и Нарл и его ворг
- **Сильная группа:** перитоны реагируют автоматически
- **Очень сильная группа:** Максимизируйте количество орков в обеих волнах; перитоны реагируют автоматически

## НАГРАДА ОПЫТОМ

Если персонажи проникают в пещеры незаметно, то наградите каждого 200 очками опыта. Если персонажи обманывают орков, то наградите каждого 250 очками опыта.

## 2. ПЕЩЕРА ДОБЫЧИ

Эта пещера является для орков комнатой отдыха, они хранят здесь награбленный инвентарь и товары.

Воздух меняется, когда вы выходите из узкого прохода в пещеру с гладкими стенами. На стенах пещеры вы видите странные витиеватые узоры, высеченные на камне, которые идут почти до потолка в 20 футах над вами.

В центре комнаты стоят несколько бочек, которые служат импровизированными стульями. На нескольких бочках лежит широкая доска в качестве стола. По углам комнаты валяется изношенное оружие, полупустые рюкзаки, еще какие-то бочки и мусор. Из этой комнаты есть проход ведущий дальше вниз.

Днем в пещере находятся 1кб+2 орка. Ночью это число удваивается. Многие сидят за столом, пьют грог и играют в жестокие игры с ножами или в кости. Некоторые тренируются друг с другом, используя старое оружие.

Персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (История) или (Магия) Сл 10 может сказать, что рисунки на стенах сделаны не инструментом, а какой-то магией.

В бочках находится дурно пахнущий грог, рюкзаки наполнены старым тухлявым зерном (часть которого все еще можно есть). Все оружие здесь это ржавые ятаганы и ненадежные короткие луки, сделанные для маленьких гуманоидов. Везде валяются

порванные и изношенные комплекты кожаной брони, грубые пояса из волчьей кожи и несколько стрел. Все снаряжение выглядит поврежденным в боях. Оно принадлежало гоблинам племени Морозного Меха.

## ТАКТИКА

Орки немедленно атакуют группу. Из-за расслабленности они забывают поднять тревогу, но как только кажется, что бой идет не в их пользу, двое орков бросаются в область 3, чтобы выпустить псов смерти и бегут дальше, чтобы предупредить Нарла.

### Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** двое орков в комнате (не удваивать их количество ночью)
- **Слабая группа:** 1к4 + 1 орк в комнате
- **Сильная группа:** 1к8 + 3 орка в комнате
- **Очень сильная группа:** двенадцать орков в комнате

## СОКРОВИЩА

Из снаряжения гоблинов можно набрать 20 стрел, а суммарное богатство орков составляет 50 зм и жемчужина стоимостью 50 зм.

## 3. КОМНАТА ОТХОДОВ

Проход приводит в комнату, которую племя орков отвело для мусора, где находится голодная стая псов смерти, которая отлично помогает избавиться от отходов.

Проход с гладкими стенами с вырезанными на них узорами ведет вас все глубже вниз. Неприятный запах гнили бросает в нос и идет спереди, а также вы слышите звуки лязгающих цепей. Проход длиной около 80 футов приводит вас в другую комнату, немного меньшую чем предыдущая, но с теми же узорами на стенах. Проход ведет дальше из противоположной части комнаты.

В комнате стоит ужасный запах. Кости устилают пол, а в центре лежит мертвый орк. В одной стороне комнаты находится заляпанное кровью отхожее место, которое является источником плохого запаха. В другой стороне цепями гремят несколько двухголовых грязных псов. Некоторые из них обгладывают кости.

Пять псов смерти прикованы цепями к стенам в этой комнате. Они прикованы к стене напротив отхожее место (дыра на карте в области 3). Цепи дают им двигаться не больше чем на 5 футов.

Только орки могут подойти к ним не будучи атакованными, но они не могут добраться до персонажей, если их не спустить с цепи (или если кто-то не подойдет к ним по глупости). Цепи могут быть вырваны из стены проверкой Силы Сл 20 или сломаны (КД 10, 10 хитов).

Орк в центре комнаты мертв уже довольно давно. Успешная проверка Мудрости (Медицины) Сл 10 определит, что его покусали и сожгли. Адская гончая в области 6б (новое домашнее животное Крануна, подарок от Нарла) убила этого орка.

Кости, устилающие пол (которые обгладывают псы смерти) это кости гоблинов.

## ТАКТИКА

Независимо от своего расположения псы смерти рычат на персонажей, которые оказываются на пороге комнаты. Как только кто-то входит внутрь, они начинают лаять и агрессивно выть, в конце концов предупреждая оставшихся орков и Нарла. Если это случилось, сделайте проверку Силы для каждого пса смерти; любой пес с результатом 20 или выше успешно срывается с цепи.

Псы отчаянно сражаются насмерть, согласно своему имени.

#### Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** уберите двух псов смерти
- **Слабая группа:** уберите одного пса смерти
- **Сильная группа:** уберите псов смерти; добавьте трёх адских гончих
- **Очень сильная группа:** смените всех псов смерти на адских гончих

## 4. Дом Горящего Флага

После долгого винтового спуска вниз проход выводит в общий зал племени Горящего Флага.

Гладкий проход продолжает вести вниз, заворачивая снова и снова. После нескольких сот футов вы начинаете слышать грубые голоса. Вы чувствуете запах еды на кострах и невымытых тел.

Проход выводит в большой зал, похожий на те, через которые вы уже проходили. Повсюду на полу лежит множество орков на соломенных подстилках, мехах, и грязных одеялах. Некоторые готовят еду. Другие же говорят друг с другом или громко поют что-то похабное, чтобы все слышали. Источенный гоблин передвигается между орками, пытается помочь им в простых делах.

В дальнем краю комнаты стоит когда-то красивый стул с высокой спинкой, а теперь, изрубцованный и надломанный, а на нем сидит отлично сложенный орк. Он, очевидно, вождь своего племени. По одну сторону его стула стоит большая боевая секира. По другую сторону сидит послушный ворг, и орк гладит его мех бесцветной рукой. Почерневший кусок шкуры висит на стене над стулом.

Это новый дом племени Горящего Флага. **Нарл Щитогрыз** сидит на своем импровизированном троне с **воргом** у ног. В комнате находятся двенадцать боевых **орков** и еще десять не боевых (стариков и детей).

**Гоблина** зовут Парг и он последний член племени Морозной Шерсти. У него нет ни брони, ни оружия и один уровень истощения от недоедания. Он остался в живых, чтобы прислуживать племени орков и собирает объедки, которые не ест даже ворг Нарла.

Комната усыпана личными вещами племени, которые не представляют никакой ценности. Все орки племени Горящего Флага носят свои богатства при себе, чтобы они не достались никому другому.

Проход продолжается в область 5. Он расположен прямо рядом со входом в эту комнату.

### ПАРГ

Парг - последний гоблин племени Морозная Шерсть. Пока Нарл жив, он не будет разговаривать ни с одним персонажем. Если Нарла убили, или гоблина вызволили из его затруднительного положения, Парг выдаст следующую информацию:

- Его племя, гоблины Морозной Шерсти, жили здесь много зим под защитой каменного гиганта Крануна.
- На его племя охотились перитоны и Кранун взял их к себе, чтобы защитить от злобных существ. (Парг может описать перитона.)
- Пару месяцев назад звезда упала с неба и создала сияющий серебряный пруд там где приземлилась. Крануна очень заинтересовал пруд.
- Вскоре после этого Кранун стал вести себя очень странно. Сначала он спрашивал много разных вопросов о вещах, которые мы не знаем, о магии, времени и о том, на что похож этот мир. Он стал называть себя как-то вроде «Ти-рам-трак-ус» ино-

гда. Он приказал племени пойти в земли людей и привести умных, чтобы их можно было допросить. (Персонаж прошедший проверку Интеллекта (Истории) Сл 20 может понять, что это Тирантракус и вспомнить информацию из врезки «Тирантракус, Порабощающий Дух»)

- Мы были в смятении и не сразу стали делать то, что он приказал. Он напал на нас, нескольких изгнал, а многих убил каким-то ужасным странным огнем. Некоторые поклялись служить ему, и он отдавал им приказы.
- Я долгое время прятался в пещерах, но потом пришли орки. Они убили оставшихся гоблинов и сказали, что теперь они работают на Крануна. Кранун даже разрешил жестоким перитонам свить здесь гнезда!
- Нарл нашел меня, и я сказал ему, что могу помочь его племени. Он оставил меня в живых, чтобы помогать готовить и кормить его псов.

### Отыгрыш Парга

Парг сильно избит и стал только тенью своего прошлого. Его племя было скорее грубым и вредным, чем злым, и занималось грабежом только тогда, когда не было урожая. Он хочет выбраться отсюда и сохранить жизнь. Он не ищет мести и не хочет узнать, что стоит за странным поведением Крануна. Он сбегает в глушь при первой возможности.

### РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажи добрались сюда, не подняв тревоги, то готовые к бою орки поднимаются и готовятся к драке. Нарл говорит им остановиться и жестом говорит группе приблизиться.

Он жаждет знать зачем они пришли, чтобы рассказать Крануну об этом, до того, как приказать своему племени убить их.

Персонажи могут попытаться купить право прохода к Крануну у Нарла, но это стоит по крайней мере 1000 зм и один магический предмет, например, оружие или доспех (что-то что понравится Нарлу). Нарл не оставит сородичей и не предаст Крануна. Хотя он может рассмотреть такую возможность за двойную оплату и успешную проверку Харизмы (Убеждения) Сл 20.

### Отыгрыш Нарла Щитогрыза

Нарл - орог, образцовый пример орочьей силы и хитрости. Он возглавляет наемническое племя Горящий Флаг (в последний раз замеченное работающим на Культ Дракона в DDEX1-9 Бандиты Железного Пути), и заключил соглашение с Крануном, чтобы присоединиться к нему в союзе с Ворганшараксом, зеленым драконом правителем Флана. Нарл хочет разбогатеть и жить как король. Он слышал рассказы об Обольде Много-Стрел и хочет править орочьим королевством, но не имеет ни способностей, ни дисциплины для этого. Он уважает тех, кого встречает в битве. При этом он слегка тщеславен и довольно жаден.

### ТАКТИКА

Если Нарл решает, что услышал достаточно, он приказывает оркам атаковать и сам бросается в бой со своей секирой наперевес и своим воргом. Нарл сражается яростно, стараясь атаковать самого сильного на вид воина. Он сражается насмерть, как и его орки.

### Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** уберите шестерых орков
- **Слабая группа:** уберите троих орков
- **Сильная группа:** добавьте двух орков
- **Очень сильная группа:** добавьте трёх орков и двух воров

## СОКРОВИЩА

У Нарда при себе кошель с 250зм, кинжал искусной работы в форме головы дракона стоимостью 8зм, и наруч из кожи виверна стоимостью 5зм. У ворга ошейник с нашитыми черными жемчужинами стоимостью 22зм.

## НАГРАДА ОПЫТОМ

Если персонажи допросят Парга, каждому из них полагается 150 опыта.

## 5. ПОКОИ КРАНУНА

Это жилые помещения шамана каменных гигантов Крануна, одержимого Тирантраксусом. По мере приближения к этому залу, персонажи могут почувствовать идущий изнутри свежий и холодный воздух.

Спускаясь дальше вниз по проходу, вы ощущаете, как удушающий воздух очищается и можете чувствовать уличную прохладу. Путь приводит в еще одну комнату, почти такую же большую, как и предыдущая. Справа от вас есть проход к кратеру.

В комнате такие же гладкие стены, но рисунки на них гораздо более сложные. Каменный пол принимает форму большой мебели удобной для гиганта. Тут есть большой стол, несколько стульев, отделанная драгоценными камнями плита, которая напоминает кровать, жаровня, цистерна и полка у дальней стены. Книги, свитки и листы лежат по всей комнате и на столе. Потолок странной формы висит над вами как перевернутая горная область.

Это личные покои Крануна, где он проводил большую часть времени до того, как стал одержим Тирантраксусом.

**Кранун** здесь, если в настоящий момент не встречается с кем-нибудь в кратере. Нежданным гостям он рад не бывает. Смотри секцию «Одержимый Кранун» для подробностей.

### ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Выход.** В этом помещении есть выход высотой 15 футов с большими напоминающими ступени выемками в поверхности кратера, ведущими на его дно как лестница длиной примерно 20 футов. Спиральная лестница, вьющаяся по внутреннему краю кратера в самый низ, находится примерно в 80 футах над этим выходом.

**Потолок.** Успешная проверка Интеллекта (История) Сл 10 показывает, что на потолке резьба, повторяющая рельеф Гор Драконьего Хребта.

Инкрустированная самоцветами кровать. В кровать вделаны 12 аметистов, формирующих спиральный узор. Каждый из них можно извлечь успешной проверкой Силы Сл 10 или просто имея достаточно времени.

**Жаровня.** Иглоподобные остатки какого-то ароматного растения лежат в жаровне. Запах резкий и освежающий.

**Цистерна.** Внутри цистерны есть немного серебряной жидкости, более вязкой чем вода (но не такой вязкой как ртуть). Это неактивная жидкость из Пруда Сияния. Если сколдовать *обнаружение магии*, то оно ничего не покажет - магия угасла.

**Вешалка.** На стене приделана вешалка, на которой, если Кранун здесь, висит *мантия сопротивления заклинаниям*.

**Полка.** На полке множество резных фигурок гуманоидов. Успешная проверка Интеллекта (История) Сл 10 показывает, что эти гуманоиды представляют собой разных каменных гигантов. (Это фигурки членов бывшего племени Крануна).

**Книги и Свитки.** Разбросанные по комнате книги и свитки содержат множество тем: новейшая история, теория магии, политики и альманахи. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 10 показывает, что все книги и свитки относятся к событиям последних двухсот лет, кроме одной: *Культы Лунного Моря*, книга о разных культах написанная давным-давно (у некоторых персонажей может быть копия этой книги из DDEX1-2 *Секреты Крепости Сокол*).

Еще из пометок можно выяснить с помощью проверки Интеллекта (Расследования) 15, что все упоминания о *Культе Дракона* помечены.

И, наконец, среди свитков на столе есть свиток *рассеивания магии*.

## СОКРОВИЩА

Двенадцать аметистов стоя по 100 зм каждый. *Мантия сопротивления заклинаниям* висит на вешалке если Кранун здесь (если его здесь нет, то мантия на нем). Резная работа каменного гиганта стоит 80 зм, если найти заинтересованного покупателя. *Культы Лунного Моря* можно продать за 20 зм или оставить себе (смотри раздел Сокровища в конце приключения). Свиток *снятия магии [dispel magic]* лежит на столе среди других книг и бумаг.

## 6. КРАТЕР

Если персонажи подходят близко к краю кратера, прочтите следующее. Текст предполагает, что время - день.

Кратер 100 футов в диаметре простирается вниз почти в два раза дальше. Стены кратера крутые и острые с двумя видимыми уступами. Один из уступов, ближе к вершине, завален какими-то обломками. Над тем уступом виднеется вход в пещеру.

Грубо обтесанная лестница врезана в интерьер кратера, спускаясь с вершины до самого центра по кругу кратера. Другой вход в пещеру видно прямо над дном кратера.

На дне кратера стоит каменная структура похожая на хижину, а рядом с ней кострище. На дне кратера растет несколько скрюченных деревьев и незаконченный круг стоящих камней около центра. Круг нарушен серебряным прудом, который светится неземным светом.

### ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Глубина.** До дна кратера 200 футов.

**Стенки кратера.** По склонам кратера можно карабкаться. Они считаются труднопроходимой местностью, если нет какого-то погодного явления типа ледяного дождя. В таких экстремальных случаях чтобы карабкаться по стенам кратера требуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 10. У атакующих карабкающихся персонажей врагов будет преимущество на атаку.

**Лестница.** В стене кратера вырублена узкая лестница. Она начинается наверху и спиралью идет по окружности стенок кратера, достигая дна на 200 футов ниже того места, где начиналась. Лестница совершенно очевидно была сделана задолго до Крануна, так как она не похожа на работу в пещерах. Персонаж, получающий урон на лестнице, должен сделать проверку Ловкости (Акробатики) Сл 10 или подвергнуться риску упасть вниз - чтобы удержаться в таком случае потребуется спасбросок Ловкости Сл 10.

**Уступы.** Два наиболее крупных уступа, выступающие из стен кратера находятся один на расстоянии 10 футов сверху (усеян костями), а второй на середине глубины, на расстоянии 100 футов от верха (относительно чист). Первый из них служит площадкой для приземления перитонов, чье гнездо описано

в зоне ба.

**Дно кратера.** Дно кратера более землянистое, чем местность на поверхности, но все равно усеяно мелкими острыми камнями. Здесь растет несколько худосочных деревьев, протянувших свои безлистные ветви примерно на 20 футов вверх.

**Стоящие Камни.** Эти камни с аккуратной резьбой в центре кратера были сделаны прямо из горной породы Крануном. Два камня были разбиты ударом метеорита, осколки все еще лежат неподалеку. На каждом камне изображено одно или несколько божеств гигантов в форме животных. Изображение Скораса Каменные Кости (бога каменных гигантов) кажется выполнено с большим вниманием к деталям, там показана пещера полная каменных гигантов, которые проводят какой-то ритуал.

**Хижина для гостей.** Эта хижина из гладких камней сделана Крануном для приема посетителей. Сейчас это дом для адской гонимой Тирантраксуса. См. область 6б

**Пруд Сияния.** Светящийся серебряный пруд около 15 футов в ширину заполняет место падения метеорита, павшего несколько месяцев назад. Активный Пруд Сияния излучает могущественную магию, но только те, кто понимает, как ей управлять, могут воспользоваться ей. Смотри «Взаимодействие с Прудом Сияния» ниже.

### Взаимодействие с Прудом Сияния

Пруд Сияния служит источником сырой и необузданной магической силы, аномалия Плетения, связанная с внешними планами. Несколько прудов сформировались в течение столетий; многие из них в области Лунного моря. Этот пруд всего лишь наиболее недавний из них.

Он излучает серебряное сияние и обнаруживается как сильный источник магии многих меняющихся школ, если сколдовать обнаружение магии на него. Пруд можно сделать нейтральным на 1 минуту, если сколдовать на него *снятие магии* - пруд считается за заклинание 9 уровня. Заклинание *идентификации* просто говорит персонажу, что это Пруд Сияния, могущественная аномалия в Плетении, связанная с неизвестным планом.

Если персонаж дотронется до пруда голой кожей или попьет из него, то он испытает эйфорию. Киньте к20; при результате 19 и выше, киньте по таблице Сила Пруда ниже, чтобы определить эффект для персонажа. Все эффекты считаются заклинаниями 9 уровня, со спас броском Сл 19.

Прикосновение к жидкости, забранной из пруда, больше не принесет никаких выгод, а её слабое свечение постепенно пропадет через несколько дней. Но магия всего лишь спит, и её можно активировать с возвращением в Пруд или с помощью правильного ритуала (известному лишь Тирантраксусу и возможно каким-то культам).

Тирантраксус - это сейчас единственный кто понимает природу этого Пруда, и даже он не знает всех его тайн (каждый из Прудов немного отличается). Тем не менее он может использовать Пруд и жидкость, взятую из отсюда, как канал для своего духа. См. «Одержимый Кранун» для большей информации.

Персонажи, принадлежащие к **Арфистам** и отбравшие пробу из Пруда, получают **дополнительную единицу славы**.

## Сила Пруда

к10	Результат
1	Существо получает урон излучением 9кб
2	Существо становится бестелесным на 1 минуту
3	Существо получает телепатию на 1 минуту
4	На существо накладывается эффект <i>Нистуловой ложной ауры</i> [ <i>Nystul's magic aura</i> ] на один день.
5	На существо накладывается эффект <i>свободы передвижения</i> [ <i>freedom of movement</i> ] на одну минуту
6	Существо способно один раз произнести <i>переносящую дверь</i> [ <i>dimension door</i> ] в течении следующей минуты
7	Существо способно один раз произнести <i>подчинение личности</i> [ <i>dominate person</i> ] в течении следующей минуты
8	Существо может использовать <i>пруд для предсказания</i> [ <i>divination</i> ] один раз в следующую минуту.
9	Существо магически излечивается от всех недугов и ран
10	На существо накладывается <i>преграда магии</i> [ <i>antimagic field</i> ].

### Награда опытом

Если персонажи выявляют истинную природу Пруда Сияния (или посредством заклинаний или взаимодействием с ним) то начислите каждому персонажу по 500 очков опыта.

## 6А. Гнездо перитонов

Около вершины кратера находится уступ. На него можно попасть, прыгнув с верхнего края кратера (около 10 футов вниз), забраться снизу, или каким-то еще способом доступным группе.

Уступ достаточно широкий, чтобы несколько человек могли стоять. Здесь повсюду разбросаны погрызенные кости и есть вход в пещеру, достаточно большой для человека. Странные запахи гнилого мяса и мускуса наполняют воздух у входа.

Стая **перитонов** обитает в этой пещере, недавно переселившись по повелению Тирантраксуса. Им было приказано оставить орков в покое и летать подальше от логова, чтобы приносить жертв сюда. Любые предметы выглядящие ценными (особенно книги и магические вещи) забирал себе Тирантраксус.

Кости на уступе можно опознать как кости гуманоидов без всяких проверок; удачная проверка Мудрости (Медицины) Сл 10 показывает, что большинство из них — это кости гоблинов.

В пещере, частично обглоданные тела гоблинов с отсутствующими сердцами лежат повсюду; перитонам надоело есть гоблинов. Место воняет мускусом и разложением.

Пещера не кажется естественным образованием, но она точно не отделана с тем же вкусом и вниманием к деталям, которые вы видели в других комнатах.

### Тактика

Перитоны покидают свою пещеру и летят нападать если слышат шум у гнезда или на входе в пещеру. Кроме того, они могут прилететь на сигнал тревоги орков. Так же они отвечают на зов Тирантраксуса если он призывает их.

Перитона предпочитают оставаться в воздухе

в течение боя. Он атакуют беспощадно, пока не погибнут, или не убьют вторгшихся, или не получат приказ от Тирантраксуса остановиться.

### Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- Очень слабая группа: уберите двух перитонов
- Слабая группа: уберите одного перитона
- Сильная группа: добавьте одного перитона
- Очень сильная группа: добавьте двух перитонов

### Сокровища

Среди останков гоблинов вы находите порванный поясной кошель. В нем лежит *зелье газообразной формы* [potion of gaseous form].

### 6В. ХИЖИНА ДЛЯ ГОСТЕЙ

Эта хижина была обставлена для приёма гостей Крануна, но сейчас она стала логовом адской гончей Тирантраксуса.

Здесь стоит каменная хижина, построенная в том же стиле, что и стоящие камни для медитации, с завитыми узорами по всей поверхности. Стены гладкие, а вход достаточно широк для двоих и высок, так что гигант может войти не сгибаясь. Кострище обустроено недалеко от хижины.

**Адская гончая** прячется от холода внутри, свернувшись на кровати из почерневших костей. Она не покидает хижину пока ее не позовет Тирантраксус.

Внутри видно, что когда-то хижина была приятным местом с деревянной и каменной мебелью под существ среднего размера. Сейчас же всё разбито на обломки, сожжено или пережевано, что является результатом возни тут адской гончей. Сейчас здесь нет ничего ценного.

### Тактика

Если группа входит в хижину, то их атакует адская гончая. У нее мало сил и она не преследует никого снаружи - она просто хочет, чтобы ее оставили в покое. Если она сильно ранена, то пытается добраться до Крануна через кратер (область 5).

### Одержимый Кранун

Кранун одержим духом Тирантраксуса, злобной сущности, повёрнутой на желании управлять всем Фаэруном.

### Тирантраксус, порабащивающий дух

Истинное происхождение Тирантраксуса неизвестно, но он является некой злобной экстрапланарной сущностью, которая существует испокон веков.

У Тирантраксуса раньше был свой собственный культ в Фаэруне, именно с помощью него он взял под свой контроль бронзового дракона на несколько десятилетий и уничтожил Флан с армией диких гуманоидов. В конце концов он был побежден, но появился снова позже, командуя множеством злых существ, наводивших Миф Драннор, и изучая новые секреты магических прудов, которые видимо являются для него входом в этот мир. И снова Тирантраксус был уничтожен группой приключенцев, поддерживаемых Элминстером, и считался убитым.

Тем не менее таинственное появление нового Пруда Сияния принесло Тирантраксуса обратно в Фаэрун. Пребывая в стазисе в Пруде, он смог вселиться в каменного гиганта шамана Крануна, который прикоснулся к магической жидкости. Тотчас Тирантраксус получил все знания и опыт Крануна, но уединенная жизнь каменного гиганта не дала ему достаточной информации о том, что произошло за последние 150 лет.

Когда персонажи впервые встречают Крануна, зачитайте следующее:

Каменный гигант, одетый в малиновую мантию с множеством подвешенных талисманов, встает перед вами, впечатляя своей серой фигурой. Его мрачное лицо и плавные движения не совсем типичны для гигантов. В его впалых глазах таится ненависть.  
«Вы посмели вторгнуться в домен Крануна без разрешения? Скажите мне, куски мяса, почему я не должен раздавить вас и оставшееся месиво скормить своей собаке?»

Персонаж, успешно прошедший проверку Мудрости (Проницательность) Сл10, сможет сказать, что что-то не так с каменным гигантом. Успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл20 укажет на некую форму одержимости.

### Отыгрыш Тирантраксуса

Тирантраксус хочет найти себе более впечатляющую форму для роста своего влияния на весь Фаэрун; сейчас он ищет другого дракона, которым собирается овладеть. Тирантраксус - это высокомерное и злобное существо, оно не остановится ни перед чем пока не получит того, что хочет с помощью силы или хитрости. Он жаждет власти и ему приятно поработать всех других существ, но понимает, что ему нужно ещё очень многое узнать за прошедшие без него годы, в том числе тайны этого нового Пруда Сияния.

### Одержимость Тирантраксусом

Тирантраксус в форме духа способен переместиться в любую открытую магическую жидкость на расстоянии до 100 футов от него действием (или реакцией, если подчиненное ему тело погибает). Этот процесс не обнаружим. Находясь в жидкости, Тирантраксус способен овладеть другим существом, если то коснется этой жидкости. **Он не намерен вселяться в кого-либо в кратере, включая персонажей.**

Сознание существа, одержимого Тирантраксусом, спит. Тирантраксус получает доступ ко всем воспоминаниям существа и его способностям как к своим, пока находится в теле.

Если существо, в которое вселился Тирантраксус, погибает, а рядом с ним нет магической жидкости для переселения, то он будет вынужден покинуть этот план, пока не найдет новый способ вернуться. Не известно, как навсегда уничтожить Тирантраксуса.

Если Тирантраксус покидает тело убитого Крануна, то великан падает без сознания и может быть приведен в чувство после короткого отдыха.

### Отыгрыш Крануна

Кранун - это каменный гигант-шаман, изгнанный из своего племени. Он ищет мирной жизни и сторонник еретической веры, что небо это нечто реальное, а существа на поверхности по своей природе не полноценны. Он любознателен, задумчив и тих в общении. У него есть желание вернуться обратно в своё племя, но суд над ним уже свершился, и Кранун больше не увидит сородичей снова.

Кранун не помнит ничего из того, что произошло после того, как он коснулся Пруда Сияния. Если он узнает о событиях прошедших месяцев, то погружается в глубокое уныние и становится равнодушным к группе. Кранун не имеет понятия, как взаимодействовать с Прудом Сияния.

### Развитие событий

Группа пытается договориться с Тирантраксусом. Если вовлечет его в разговор, то Тирантраксус ведет себя высокомерно и не может относиться ни к кому с уважением. Он пытается господствовать и в нем чувствуется мания величия, он пытается делать



вид, что он Кранун, то это можно разгадать, пройдя проверку Мудрости (Проницательности) Сл 10.

Поначалу он враждебно относится к группе, но его можно убедить не уничтожать их, если авантюристы согласятся взять пробу из пруда в Флан и преподнести ее зеленому дракону, так как он слышал о Ворганшараксе и хочет овладеть его телом больше всего на свете (но он не выдаст своих намерений ни при каких обстоятельствах). Возможно, что этот вариант не приемлем для персонажей; в таком случае, он впадает в ярость и нападает на них.

В какой-то момент битвы Тирантраксус проговаривается о своей настоящей личности.

«Мелкие создания! Вы не достойны созерцать мощь ТИРАНТРАКСУСА!»

Персонажи, успешно прошедшие проверку Интеллекта (История) Сл15, узнают это имя и могут вспомнить историю о злобной сущности, описанную в «Тирантраксус, поработавший дух»

### ТАКТИКА

**Кранун** (как Тирантраксус) активирует свою *огненную ауру* и подаёт знак своей **адской гончей** из области 6b прийти к нему на помощь. Гончая - больна и ленива, поэтому вступит в бой только через 1к4 раунда.

Кранун атакует яростно, вращает свою большую дубину и разбивает стоящие камни, чтобы кидаться обломками в персонажей. Некоторые орки собираются помочь в бою, но Нарл приказывает им ждать.

После двух раундов боя, Кранун зовет **перитонов** на помощь; двое прибывают еще через 1к4 раундов. Если перитоны побеждены, **Нарл Щитогрыз** и его **ворг** несутся в битву атаковать персонажей, карабкаясь вниз из области 5. Остальные орки останутся на месте.

Если битва складывается не в пользу Крануна, он использует *слияние с камнем* [*meld into stone*] для бегства, пока остальные продолжают сражаться, надеясь на то, что другие смогут убьют группу или выгонят её. Он попытается спастись любой ценой, но через несколько дней вернётся обратно к Пруд Сияния.

### Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

**Очень слабая группа:** Кранун получает помощь лишь от адской гончей

**Слабая группа:** Кранун не получает помощи от перитонов

**Сильная группа:** без корректировки

**Очень сильная группа:** добавьте одного перитона и 1к6 орков

### ПОБЕДА НА ТИРАНТРАКСУСОМ.

Если персонажам удастся убить одержимого Крануна в том время, когда Пруд Сияния не активен (возможно с помощью *развеивания магии*), или когда гигант на 100 футов дальше от него или другой открытой поверхности магической жидкости, тогда дух Тирантраксуса покидает это план до поры до времени.

Если персонажи убьют Крануна, но Пруд Сияния будет активен (или присутствует другая открытая поверхность магической жидкости), Тирантраксус перескакивает в эту жидкость, готовый овладеть однажды новой жертвой.

### НАГРАДА ОПЫТОМ

Если персонажи раскрыли, кто на самом деле Кранун, наградите каждого персонажа 1000 опыта.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

По возвращению персонажей в тюрьму Гримшэкл, они могут рассказать Глевиту столько информации сколько захотят. Если приключенцы смогли не допустить возвращения культистов во Флан с образцом Пруда Сияния, то они выполнили свою задачу и получают назначенную награду и искреннюю благодарность Глевита. Если захвачена Иксусакса, то её заточают в камеру, где «она будет сидеть в тех условиях, что заслужила».

Если персонажи подтверждают, что там действительно Пруд Сияния, Глевит говорит:

Наш зёлёночешуйчатый враг не должен узнать об этом. Я боюсь худшего, если вести дойдут до него. То, что может сделать дракон с таким источником силы - почти безгранично.

Если персонажи дадут знать Глевиту, что Тирантраксус снова показал себя в Лунном Море, он отметит:

«Проклятье старого Флана возвращается во время сражения с проклятием нового Флана? Есть поговорка, что «ночь темнее всего перед рассветом», но что-то мне не кажется, что рассвет очень близко, добром всё это точно не кончится. Похоже, нам потребуется нечто большее, чем наша разношерстная кучка людей, чтобы привести всё в порядок. Тимора, помоги нам.»

## ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ

Убедитесь, что игроки записали свои награды на своих журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это применимо), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

### ОПЫТ

Подытожьте весь **боевой опыт**, полученный от побеждённых врагов и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. Для **не боевого опыта**, награды перечислены для отдельных персонажей. Небоевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

#### Боевые награды

Имя противника	Опыт за противника
Кранун, одержимый Тирантраксусом	3900
Каменный гигант	2900
Иксусакса Песнь Ужаса, маг	2300
Виверна	2300
Буллет	1800
Приведение	1100
Адская гончая	700
Драконье крыло	450
Сторожевой дрейк	450
Нарл, орог	450
Перитон	450
Саблезубый тигр	450
Драконий коготь	200
Пёс смерти	100
Гигантский козел	100
Орк	100
Тень	100
Ворг	100
Парг, гоблин	50

#### Небоевые награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Схватить Иксусаксу	250
Прокрасться в пещерный комплекс	200
Обмануть орков	250
Допрос Парга	150
Узнать истинную природу Пруда Сияния	500
Узнать, что Кранун - Тирантраксус	1000

**Минимальная** итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **4500 опыта**.

**Максимальная** итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **6000 опыта**.

### СОКРОВИЩА

В этом разделе приводятся все сокровища, которые можно получить в этом приключении. Персонажам следует делить сокровища поровну, когда это

возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов - это цена продажи, а не покупки.

**Расходные магические предметы** следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересованно в конкретном расходном магическом предмете, МП может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

**Постоянные магические предметы** распределяются согласно системе. См. врезку, позволяет ли приключение награждать постоянными магическими предметами.

#### Сокровища в награду

Название вещи	Цена в золоте
Награда от Глевита	1000
Опалы приведения из разрушенной башни	400
Добыча орков из области	2100
Сокровища Нарла и его ворга	285
Аметисты из покоев Крануна	1200
Резная работа каменного гиганта из покоев Крануна	80
Книга культов	20

#### МАНТИЯ СОПРОТИВЛЕНИЯ ЗАКЛИНАНИЯМ

##### [MANTLE OF SPELL RESISTANCE]

*Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)*

Красивая льняная мантия малинового цвета отделанная золотой парчой по краям и с застежкой из золота. Уши носителя покалывает, когда он становится целью заклинания, неважно сработало оно или нет. Описание этого предмета можно найти в Руководстве Мастера.

#### КУЛЬТЫ ЛУННОГО МОРЯ

Тайлосс Тирский написал книгу о разных культах в регионе Лунного Моря. Книгу можно продать за 20 зм, либо персонажи могут оставить её себе. Если и персонаж оставит её себе, то сможет сверяться с ней и получит преимущество на проверки Интеллекта по отношению к культам региона Лунного Моря.

#### ЗЕЛЬЕ ГАЗООБРАЗНОЙ ФОРМЫ

*Зелье, редкое*

Пузырёк с этим зельем как будто содержит туман, перетекающий словно вода. Описание этого предмета может быть найдено в *Руководстве Мастера Подземелий*.

#### ЗЕЛЬЕ БОЛЬШОГО ЛЕЧЕНИЯ

*Зелье, необычное*

Это зелье представляет собой красную жидкость, сверкающую при встряхивании. Описание этого предмета может быть найдено в *Руководстве Мастера Подземелий*.

#### СВИТОК ЗАКЛИНАНИЯ: РАССЕЙВАНИЕ МАГИИ

*Свиток, необычный*

Описание этого предмета можно найти в Руководстве Мастера Подземелий, а описание заклинания - в *Книге Игрока*.

#### КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ

Книга заклинаний Иксусаксы содержит следующие заклинания, которые могут быть переписаны в книгу заклинаний персонажа, используя правила из *Книги Игрока*.

1 ур: *обнаружение магии, доспехи мага, волшебная стрела, щит*

- 2 ур.: туманный шаг, внушение  
3 ур.: контрзаклинание, огненный шар, полёт  
4 ур.: град, каменная кожа  
5 ур.: конус холода

### Распределение постоянных магических предметов

D&D Лига Приключений имеет систему, с помощью которой распределяются постоянные магические предметы в конце сессии. Лист записей каждого персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом согласны, что какой-то персонаж должен владеть этим постоянным магическим предметом, этот персонаж получает этот предмет.
- Когда один или более персонажей заинтересованы в обладании постоянным магическим предметом, персонаж с наименьшим количеством постоянных магических предметов получает этот предмет. Когда у таких персонажей постоянных магических предметов поровну, МП случайным образом определяет того, кому из них он достанется.

## СЛАВА

---

**Все представители фракций** зарабатывают **одно очко славы** за участие в этом приключении.

Персонажи, принадлежащие к **Арфистам**, получают **дополнительную единицу славы** за возврат образца Пруда Сияния.

Персонажи, принадлежащие к **Ордену Перчатки**, получают **дополнительную единицу славы**, если они схватят Иксусаксу и вернут её предстать перед правосудием.

## ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

---

Каждый персонаж получает **десять дней простоя** в конце этого приключения.

## НАГРАДА МАСТЕРА

---

Мастер получает **400 очков опыта** и **десять дней простоя** за эту игровую сессию.

# ПРИЛОЖЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ ЧУДОВИЩ / ПМ

## БУЛЕТТ

*Большой монстр, без мировоззрения*

**Класс доспеха** 17 (природная броня)

**Хиты** 94 (9к10 + 45)

**Скорость** 40 фт., рытье 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	11 (+0)	21 (+5)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

**Навыки** Восприятие +6

**Чувства** темновидение 60 фт., чувство вибрации 60 фт., пассивное Восприятие 16

**Языки** —

**Опасность** 5 (1800 опыта)

**Прыжок с места.** Булетт может прыгнуть на 30 футов в длину или на 15 футов ввысь, без необходимого разгона.

### Действия

**Укус.** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 30 (4к12+4).

**Смертельный прыжок.** Если булетт прыгнет не менее чем на 15 футов в ходе передвижения, он может использовать своё действие, чтобы приземлиться на лапы в клетке, в которой уже стоит одно или несколько существ. Каждое из этих существ должно преуспеть в спасброске Силы или Ловкости Сл 16 (по выбору цели) или быть сбитым с ног и получить дробящий урон 14 (3к6+4) плюс рубящий урон 14 (3к6+4). При успешном спасброске, существо(а) получает только половину этого урона, не сбито с ног и отталкивается на 5 футов из клетки с булеттом в незанятую клетку по выбору существа. Если нет доступных незанятых клеток, существо вместо этого сбивается с ног в клетке с булеттом.

## ЦИКЛОП

*Огромный гигант, хаотично-нейтральный*

**Класс доспеха** 14 (природная броня)

**Хиты** 138 (12к12 + 60)

**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	11 (+0)	20 (+5)	8 (-1)	6 (-2)	10 (+0)

**Чувства** пассивное Восприятие 8

**Языки** Гигантов

**Опасность** 6 (2300 опыта)

**Отсутствие чувства глубины.** Циклоп получает помеху на все атаки по целям, находящимся далее, чем в 30 футах от него.

### Действия

**Мультиатака.** Циклоп совершает две атаки палицей.

**Палица.** Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. Попадание: дробящий урон 19 (3к8+6).

**Камень.** Дальнебойная атака оружием: +9 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 28 (4к10+6).

## СОБАКА СМЕРТИ

*Средний монстр, нейтрально-злой*

**Класс доспеха** 12 (природная броня)

**Хиты** 39 (6к8 + 12)

**Скорость** 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	3 (-4)	13 (+1)	6 (-2)

**Навыки** Восприятие +6, Скрытность +4

**Чувства** темновидение 120 фт., пассивное Восприятие 15

**Языки** —

**Опасность** 1 (200 опыта)

**Двухглавость.** Собака получает преимущество на проверки Мудрости (Восприятие) и спасброски против ослепления, очарования, оглушения, страха, ошеломления и потери сознания.

### Действия

**Мультиатака.** Собака совершает две атаки укусом.

**Укус.** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2). Если цель существо, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12 против болезни или стать отравленным пока болезнь не будет вылечена. Каждые 24 часа, пока оно болеет, существо должно проходить спасбросок снова, снижая свои максимальные хиты на 5 (1к10) при провале. Существо умирает если его максимальные хиты падают до 0.

## ДРАКОНИЙ КОГОТЬ

*Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой*

**Класс доспеха** 14 (кожаный доспех)

**Хиты** 16 (3к8+3)

**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (-1)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

**Спасброски** Мдр +2

**Навыки** Обман +3, Скрытность +5

**Чувства** пассивное Восприятие 10

**Языки** Общий, Драконий

**Опасность** 1 (200 опыта)

**Драконий фанатик.** Драконий коготь проходит спасброски против испуга и очарования с преимуществом. Пока драконий коготь видит дружественного дракона или представителя Культа Дракона более высокого ранга, он игнорирует эффекты состояний «испуганный» и «очарованный».

**Преимущество Фанатика.** Один раз за раунд, если драконий коготь проводит атаку оружием с преимуществом на броски атаки и попадает ею, он наносит дополнительный урон 7 (2к6).

**Тактика стаи.** Драконий коготь получает преимущество на броски атаки против существ, если хотя бы один из союзников драконьего когтя находится в пределах 5 футов

от цели атаки и боеспособен.

## Действия

**Мультиатака.** Драконий коготь совершает две атаки ятаганом.

**Ятаган.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 6 (1кб+3).

## ДРАКОНЬЕ КРЫЛО

*Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой*

**Класс доспеха** 14 (кожаная броня)

**Хиты** 33 (6к8 + 6)

**Скорость** 30 фт.

<b>СИЛ</b>	<b>ЛОВ</b>	<b>ТЕЛ</b>	<b>ИНТ</b>	<b>МДР</b>	<b>ХАР</b>
11(+0)	16(+3)	13(+1)	11(+0)	11(+0)	13(+1)

**Спасброски** Мдр +2

**Навыки** Обман +3, Скрытность +5

**Спротивление урону** один из следующих: кислота, холод, огонь, электричество или яд

**Чувства** пассивное Восприятие 10

**Языки** Общий, Драконий

**Опасность** 2 (450 опыта)

**Драконий фанатик.** Драконье крыло совершает спасброски против испуга и очарования с преимуществом. Пока драконий коготь видит дружелюбного дракона или представителя Культа Дракона более высокого ранга, он игнорирует эффекты состояний «испуганный» и «очарованный».

**Преимущество Фанатика.** Один раз за раунд, если драконье крыло проводит атаку оружием с преимуществом на броски атаки и попадает ею, он наносит дополнительный урон 7 (2кб).

**Ограниченный полёт.** Драконье крыло может бонусным действием получить возможность летать со скоростью 30 фт. до конца своего хода.

**Тактика стаи.** Драконье крыло получает преимущество на броски атаки против существ, если хотя бы один из союзников драконьего когтя находится в пределах 5 футов от цели атаки и боеспособен.

## Действия

**Мультиатака.** Драконье крыло совершает две атаки ятаганом.

**Ятаган.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 6 (1кб+3) и урон 3 (1кб) того вида, к которому есть сопротивление у культиста.

## Друид

*Средний гуманоид (любой расы), нейтральный*

**Класс доспеха** 11 (16 с дубовой корой)

**Хиты** 27 (5к8 + 5)

**Скорость** 30 фт.

<b>СИЛ</b>	<b>ЛОВ</b>	<b>ТЕЛ</b>	<b>ИНТ</b>	<b>МДР</b>	<b>ХАР</b>
10(+0)	12(+1)	13(+1)	12(+1)	15(+2)	11(+0)

**Навыки** Медицина +4, Природа +3, Восприятие +4

**Чувства** пассивное Восприятие 14

**Языки** Друидов и два других

**Опасность** 2 (450 опыта)

**Колдовство.** Друид является заклинателем 4го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к атакам заклинаниями).

Он обладает следующими заготовленными заклинаниями друида:

Заговоры (по желанию): *искусство друидов, сотворение пламени, дубинка*

1го уровня (4 ячейки): *опутывание, скороход, разговор с животными, волна грома*

2го уровня (3 ячейки): *почтовое животное, дубовая кора*

## Действия

**Посох.** Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию (+4 с заклинанием дубинка), досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 3 (1кб) или дробящий урон 4 (1к8), если используется двумя руками или с заклинанием дубинка.

## ГИГАНТСКИЙ КОЗЁЛ

*Большой зверь, без мировоззрения*

**Класс доспеха** 11 (природный доспех)

**Хиты** 19 (3к10+3)

**Скорость** 40 фт.

<b>СИЛ</b>	<b>ЛОВ</b>	<b>ТЕЛ</b>	<b>ИНТ</b>	<b>МДР</b>	<b>ХАР</b>
17(+3)	11(+0)	12(+1)	3(-4)	12(+1)	6(-2)

**Чувства** пассивное Восприятие 11

**Языки** -

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

**Разбег.** Если козёл движется к цели по прямой не менее 20 фт., а затем таранит его в этот же ход, то цель получает 5 (2к4) дробящего урона. Так же цель должно преуспеть в спасброске Силы со сложностью 13, чтобы не быть сбитым с ног.

**Устойчивый.** Козёл имеет преимущество на броски Силы и Ловкости, чтобы не быть сбитым с ног.

## ДЕЙСТВИЯ

**Бодание.** Рукопашная атака: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 8 (2к4 + 3).

# ПРИВИДЕНИЕ

*Средняя нежить, любое мировоззрение*

**Класс доспеха** 11

**Хиты** 45 (10к8)

**Скорость** 0 фт., полёт 40 фт.

<b>СИЛ</b>	<b>ЛОВ</b>	<b>ТЕЛ</b>	<b>ИНТ</b>	<b>МДР</b>	<b>ХАР</b>
7(-2)	13(+1)	10(+0)	10(+0)	12(+1)	17(+3)

**Сопrotивление урону** кислота, огонь, электричество, звук; дробящее, колющее, режущее от не магических атак

**Иммунитет к урону** холод, некротический, яд

**Иммунитет к состояниям** очарован, истощение, испуганный, схваченный, парализован, окаменел, отравлен, сбит с ног, опутан

**Чувства** Тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

**Языки** Общий

**Опасность** 4 (1100 опыта)

Взгляд в Эфир. Привидение может видеть на 60 футов в Эфирном Плани, когда находится на Материальном Плани, и наоборот.

Бестелесное передвижение. Привидение может проходить сквозь других существ и объекты, как будто они сложнопроходимая местность. Оно получает урон силой 5 (1к10) если заканчивает свой ход внутри объекта.

## Действия

**Иссушающее прикосновение.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: некротический урон 17 (4к6+3).

**Эфирность.** Привидение может переходить на Эфирный План из Материального, и наоборот. Оно видимо на Материальном Плани пока находится в Пограничном Эфире, и наоборот, но оно не может никак взаимодействовать с чем-либо на другом плане.

**Ужасающий Лик.** Каждое существо, не являющееся нежитью, в пределах 60 футов от привидения которое его видит должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 13 или быть испуганным на 1 минуту. Если спасбросок проваливается на 5 или более, цель также стареет на 1к4 x 10 лет. Испуганное существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, выходя из состояния испуганный при успехе. Если спасбросок цели успешен или этот эффект закончился для неё, то цель получает иммунитет от Ужасающего Лица привидения на следующие 24 часа. Эффект старения может быть повернут вспять с помощью заклинания Высшее восстановление, но только в течение 24 часов после наложения эффекта.

**Одержимость** (перезарядка 6). Один гуманоид в пределах 5 футов, которого видит привидение, должен преуспеть в спасброске Харизмы Сл 13 или стать одержимым привидением. Привидение при этом исчезает, а цель становится недееспособной и теряет контроль над собственным телом. Привидение теперь контролирует тело, но не отбирает у жертвы способность ощущать своё окружение. Привидение не может быть целью атаки, заклинания или других эффектов, кроме эффектов изгоняющих нежить. Оно сохраняет своё мировоззрение, Интеллект, Мудрость и Харизму, иммунитет к очарованию и испугу. Во всём прочем, оно использует статистику одержимой цели, но не получает доступа к её знаниям, классовым чертам или навыкам. Одержимость длится, пока хиты тела не упадут до 0. Привидение заканчивает эффект бонусным действием, или оно изгнано или принуждается

покинуть тело эффектами вроде заклинания «Рассеивание добра и зла». Когда одержимость заканчивается, привидение появляется вновь в незанятой клетке в 5 футах от тела. Цель получает иммунитет от Одержимости привидения на 24 часа если преуспела в спасброске Харизмы или после окончания эффекта одержимости.

# СТОРОЖЕВОЙ ДРЕЙК

*Средний дракон, без мировоззрения*

**Класс доспеха** 14 (природный доспех)

**Хиты** 52 (7к8+21)

**Скорость** 30 фт.

<b>СИЛ</b>	<b>ЛОВ</b>	<b>ТЕЛ</b>	<b>ИНТ</b>	<b>МДР</b>	<b>ХАР</b>
16(+3)	11(+0)	16(+3)	4(-3)	10(+0)	7(-2)

**Навыки** Восприятие +2

**Сопrotивление урону** электричество

**Чувства** Тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

**Языки** понимает Драконий, но не может говорить

**Опасность** 2 (450 опыта)

## Действия

**Мультиатака.** Дрейк совершает две атаки: одну - укусом и одну - хвостом.

**Укус.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к8+3).

**Хвост.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 6 (1к6+3).

# АДСКАЯ ГОНЧАЯ

*Средний изверг, нейтрально-злой*

**Класс доспеха** 15 (природная броня)

**Хиты** 45 (7к8 + 14)

**Скорость** 50 фт.

<b>СИЛ</b>	<b>ЛОВ</b>	<b>ТЕЛ</b>	<b>ИНТ</b>	<b>МДР</b>	<b>ХАР</b>
17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	6 (-2)	13 (+1)	6 (-2)

**Навыки** Восприятие +5

**Сопrotивление урону** огнём

**Чувства** темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 15

**Языки** понимает Инфернальный, но не может говорить

**Опасность** 3 (700 опыта)

**Острые слух и обоняние.** Гончая совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.

**Тактика стаи.** Гончая получает преимущество на броски атаки против существ, если хотя бы один из союзников гончей находится в пределах 5 футов от цели атаки и боеспособен.

## Действия

**Укус.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 11 (2к6+4) и урон огнём 7 (2к6).

**Огненное дыхание (Перезарядка 5-6).** Гончая выдыхает 15-футовый конус огня. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 12, или получить урон огнём 21 (6к6). При успехе в спасброске существо получает только половину этого урона.

# КРАНУН, КАМЕННЫЙ ГИГАНТ-ШАМАН (ОДЕРЖИМ ТИРАНТРАКСУСОМ)

*Огромный гигант, законопослушно-злой*

**Класс доспеха** 17 (природная броня)

**Хиты** 126 (11к12 + 55)

**Скорость** 40 фт.

<b>СИЛ</b>	<b>ЛОВ</b>	<b>ТЕЛ</b>	<b>ИНТ</b>	<b>МДР</b>	<b>ХАР</b>
23(+6)	1 (+2)	20(+5)	10(+0)	12(+1)	14(+2)

**Спасброски** Лов +5, Тел +8, Мдр +4

**Навыки** Атлетика +12, Восприятие +4

**Чувства** темновидение 60 фт., телепатия 120 фт., пассивное Восприятие 14

**Языки** Бездны, Небесный, Общий, Драконий, Инфернальный, Гигантов

**Опасность** 8 (3900 опыта)

**Врождённое колдовство.** Врожденное колдовство Крануна основано на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 15). Он может использовать следующие заклинания, не требующие материальных компонентов:

По желанию: *обнаружение мыслей* [detect thoughts]

1/день: *слияние с камнем* [meld into stone], *изменение формы камня* [stone shape]

**Специально снаряжение.** Кранун одет в мантию сопротивления заклинаниям, которая даёт ему преимущество в спасбросках против заклинаний.

**Каменный Камуфляж.** Кранун получает преимущество на проверки Ловкости (Скрытности) для того чтобы скрыться на каменистой местности.

---

## Действия

**Мультиатака.** Кранун совершает две атаки палицей.

**Палица.** Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 15 фт., одно существо. Попадание: дробящий урон 19 (3к8+6).

**Камень.** Дальнебойная атака оружием: +9 к попаданию, дистанция 60/240 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 28 (4к10+6). Если цель – существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы Сл 17 или будет сбито с ног.

**Огненная аура.** Кранун может активировать огненную ауру, которая окружит его и будет обжигать существ, находящихся близко к нему. В начале каждого хода Крануна, каждое существо в пределах 5 футов от него получает урон огнём 7 (2к6) и воспламеняющиеся предметы, которые никто не удерживает и ни на ком не надеты, загораются. Существо, которое прикасается к Крануну или атакует его рукопашной атакой с расстояния в 5 или менее футов, получает урон огнём 7 (2к6). Кранун может завершить этот эффект в любое время, или эффект завершается сам, когда Кранун теряет сознание или умирает.

---

## Реакции

**Ловля камней.** Если камень или схожий объект брошен в Крануна, то он, преуспев в спасброске Ловкости Сл10, может поймать этот снаряд и не получит дробящий урон от него.

# ИКСУСАКСА ПЕСНЬ УЖАСА, МАГ

*Средний гуманоид (эльф), нейтрально злой*

**Класс доспеха** 12 (16 с доспехами мага и камнем йоуна; 18 со щитом стража)

**Хиты** 40 (9к8)

**Скорость** 30 фт.

<b>СИЛ</b>	<b>ЛОВ</b>	<b>ТЕЛ</b>	<b>ИНТ</b>	<b>МДР</b>	<b>ХАР</b>
9(-1)	14(+2)	11(+0)	17(+3)	12(+1)	11(+0)

**Спасброски** Инт +6, Мдр +4

**Навыки** Магия +6, История +6

**Чувства** пассивное Восприятие 11

**Языки** Общий, Драконий, Эльфийский, Инфернальный

**Опасность** 6 (2300 опыта)

**Колдовство.** Иксусакса является заклинателем 9го уровня. Её способность к заклинаниям основана на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 14, +6 к атакам заклинаниями). Она обладает следующими заготовленными заклинаниями волшебника:

Заговоры (по желанию): *огненный заряд*, *свет*, *волшебная рука*, *фокусы*

1го уровня (4 ячейки): *обнаружение магии*, *доспехи мага*, *волшебная стрела*, *щит*

2го уровня (3 ячейки): *туманный шаг*, *внушение*

3го уровня (3 ячейки): *контрзаклинание*, *огненный шар*, *полёт*

4го уровня (3 ячейки): *высшая невидимость*, *град*

5го уровня (1 ячейки): *конус холода*

---

## Действия

**Кинжал.** Рукопашная атака оружием или Дальнебойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к4+2).

# НАРЛ ЩИТОГРЫЗ, ОРОГ

*Средний гуманоид (орк), хаотично злой*

**Класс доспеха** 18 (латы)

**Хиты** 42 (5к8+20)

**Скорость** 30 фт.

<b>СИЛ</b>	<b>ЛОВ</b>	<b>ТЕЛ</b>	<b>ИНТ</b>	<b>МДР</b>	<b>ХАР</b>
18(+4)	12(+1)	18(+4)	12(+1)	11(+0)	12(+1)

**Навыки** Запугивание +5, Выживание +2

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

**Языки** Всеобщий, Орчий

**Опасность** 2 (450 опыта)

**Агрессивный.** Бонусным действием орог может передвинуться на расстояние до значения своей скорости к враждебной цели, которую видит.

---

## Действия

**Мультиатака.** Орог проводит две атаки двуручным топором.

**Двуручный топор.** Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 10 (1к12+4).

**Метательное копьё.** Рукопашная атака оружием

или Дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к6+4).

## ОРК

Средний гуманоид (орк), хаотично злой

**Класс доспеха** 13 (шкурный доспех)

**Хиты** 15 (2к8+6)

**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	12(+1)	16(+3)	7(-2)	11(+0)	10(+0)

**Навыки** Запугивание +2

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

**Языки** Всеобщий, Орчий

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

**Агрессивный.** Бонусным действием орк может передвинуться на расстояние до значения своей скорости к враждебной цели, которую видит.

### Действия

**Двуручный топор.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 9 (1к12+3).

**Метательное копьё.** Рукопашная атака оружием или дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к6+3).

## ПАРГ, ГОБЛИН

Маленький гуманоид (гоблиноид), нейтрально-злой

**Класс защиты** 15 (кожаный доспех, щит)

**Хиты** 7 (2к6)

**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	14(+2)	10(+0)	10(+0)	8(-1)	8(-1)

**Навыки** Скрытность +6

**Чувства** темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 9

**Языки** Общий, Гоблинский

**Опасность** 1/4 (50 опыта)

**Ловкий побег.** Гоблин может в каждом своём ходу бонусным действием совершить действие Отход или Засада.

### Действия

**Сабля.** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 5 (1к6+2).

**Короткий лук.** Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2).

## ПЕРИТОН

Средний монстр, хаотично-злой

**Класс доспеха** 13 (природная броня)

**Хиты** 33 (6к8 + 6)

**Скорость** 20 фт., полёт 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	12(+1)	13(+1)	9(-1)	12(+1)	10(+0)

**Навыки** Восприятие +5

**Сопrotивление урону** дробящий, колющий, режущий от не магического оружия

**Чувства** пассивное Восприятие 15

**Языки** понимает Общий и Дракони́й, но не может говорить

**Опасность** 2 (450 опыта)

**Пикирующая атака.** Если перитон в полете пронесется не менее 30 футов прямо к цели и после попадёт по ней рукопашной атакой оружием, эта атака нанесёт цели дополнительно урон 9 (2к8).

**Облёт.** Когда перитон улетает из пределов досягаемости врага, это не вызывает провоцированную атаку.

**Острые зрение и обоняние.** Перитон совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение и обоняние.

### Действия

**Мультиатака.** Перитон совершает две атаки: одну боданием и одну когтями.

**Бодание.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к8 + 3).

**Когти.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 8 (2к4 + 3).

## САБЛЕЗУБЫЙ ТИГР

Большой зверь, без мировоззрения

**Класс Доспеха** 12

**Хиты** 52 (7к10 + 14)

**Скорость** 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	14(+2)	15(+2)	3(-4)	12(+1)	8(-1)

**Навыки** Восприятие +3, Скрытность +6

**Чувства** пассивное Восприятие 13

**Языки** —

**Опасность** 2 (450 опыта)

**Тонкий нюх.** Тигр совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на нюх.

**Наскок.** Если тигр переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, непосредственно перед попаданием по ней атакой когтём, цель должна преуспеть в спасброске Силы Сл 14, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, тигр может бонусным действием совершить по ней одну атаку укусом.

### Действия

**Укус.** Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 10 (1к10 + 5).



**Коготь.** Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 12 (2к6 + 5).

## ТЕНЬ

*Средняя нежить, хаотично-злое*

**Класс защиты** 12

**Хиты** 16 (3к8+3)

**Скорость** 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6(-2)	14(+2)	13(+1)	6(-2)	10(+0)	8(-1)

**Навыки** Скрытность +4 (+6 в сумерках или темноте)

**Уязвимость** к урону излучение

**Спротивление урону** кислота, холод, огонь, электричество, звук; дробящее, колющее, режущее от не магического оружия

**Иммунитет к урону** яд, психический

**Иммунитет к состояниям** истощение, страх, схваченный, паралич, окаменение, отравление, сбитый с ног, опутанный

**Чувства** темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 10

**Языки** -

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

**Бесформенность.** Тень может проходить через щели шириной 1 дюйм без протискивания.

**Теневая скрытность.** Находясь в сумерках или в темноте, тень может предпринимать действия Засады, как бонусные действия.

**Слабость на солнечном свете.** Находясь на солнечном свете, тень получает помеху на броски атак, проверки способностей и спасброски.

## Действия

**Вытягивание силы.** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 9 (2к6+2) некротического урона и Сила цели понижается на 1к4. Цель умирает если её Сила падает до 0. В противном случае, понижение силы длится пока цель не совершит короткий или длительный отдых. Если не злой гуманоид умирает от этой атаки, новая тень поднимается из его трупа через 1к4 часа.

## КАМЕННЫЙ ГИГАНТ

*Огромный гигант, нейтральный*

**Класс доспеха** 17 (природная броня)

**Хиты** 126 (11к12 + 55)

**Скорость** 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23(+6)	15(+2)	20(+5)	10(+0)	12(+1)	9(-1)

**Спасброски** Лов +5, Тел +8, Мдр +4

**Навыки** Восприятие +4, Скрытность +4

**Чувства** темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 14

**Языки** Гигантов

**Опасность** 7 (2900 опыта)

**Каменный Камуфляж.** Гигант получает преимущество на проверки Ловкости (Скрытности) для того чтобы скрыться на каменистой местности.

## Действия

**Мультиатака.** Гигант совершает две атаки палицей.

**Палица.** Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 15 фт., одно существо. Попадание: дробящий урон 19 (3к8+6).

**Камень.** Дальнобойная атака оружием: +9 к попаданию, дистанция 60/240 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 28 (4к10+6). Если цель – существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы Сл 17 или будет сбито с ног.

## Реакции

**Ловля камней.** Если камень или схожий объект брошен в гиганта, то он, преуспев в спасброске Ловкости Сл10, может поймать этот снаряд и не получит дробящий урон от него.

## ГОЛОВОРЕЗ

*Средний гуманоид (любая раса), любое недоброе мировоззрение*

**Класс доспеха** 11 (кожаная броня)

**Хиты** 32 (5к8 + 10)

**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

**Навыки** Запугивание +2

**Чувства** пассивное Восприятие 10

**Языки** один любой язык (обычно Общий)

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

**Тактика стаи.** Бандит получает преимущество на броски атаки против существ, если хотя бы один из союзников бандита находится в пределах 5 футов от цели атаки и боеспособен.

## Действия

**Мультиатака.** Бандит совершает две атаки ближнего боя.

**Булава.** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: дробящий урон 5 (1к6+2).

**Тяжёлый арбалет.** Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к10).

## ВОРГ

*Большой монстр, нейтрально-злой*

**Класс доспеха** 13 (природная броня)

**Хиты** 26 (4к10 + 4)

**Скорость** 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	7 (-2)	11 (+0)	8 (-1)

**Навыки** Восприятие +4

**Чувства** темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 14

**Языки** Гоблинский, Воргов

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

**Острые слух и нюх.** Ворг получает преимущество на проверки Мудрости (Восприятие) опирающиеся на слух и обоняние.

## Действия

**Укус.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 10 (2к6+3). Если цель – существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы Сл 13 или будет сбито с ног.

# ВИВЕРНА

*Большой дракон, без мировоззрения*

**Класс доспеха** 13 (природная броня)

**Хиты** 110 (13к10+39)

**Скорость** 20 фт., полёт 80 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

**Навыки** Восприятие +4

**Чувства** темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 14

**Опасность** 6 (2300 опыта)

---

## Действия

**Мультиатака.** Виверна совершает две атаки: одну укусом и одну жалом. Пока летает, она может использовать когти вместо одной из атак.

**Укус.** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 11 (2к6+4).

**Когти.** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: рубящий урон 13 (2к8+4).

**Жало.** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 11 (2к6+4). Цель должна преуспеть в проверке Телосложения Сл 15 или получить урон ядом 24 (7к6). При успехе спасброска, цель получает лишь половину этого урона.

# РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 1: ПАРАМЕТРЫ ГОЛОВОРЕЗА

## ГОЛОВОРЕЗ

*Средний гуманоид (любая раса), любое недоброе мировоззрение*

**Класс доспеха** 11 (кожаная броня)

**Хиты** 32 (5к8 + 10)

**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

**Навыки** Запугивание +2

**Чувства** пассивное Восприятие 10

**Языки** один любой язык (обычно Общий)

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

**Тактика стаи.** Бандит получает преимущество на броски атаки против существ, если хотя бы один из союзников бандита находится в пределах 5 футов от цели атаки и боеспособен.

---

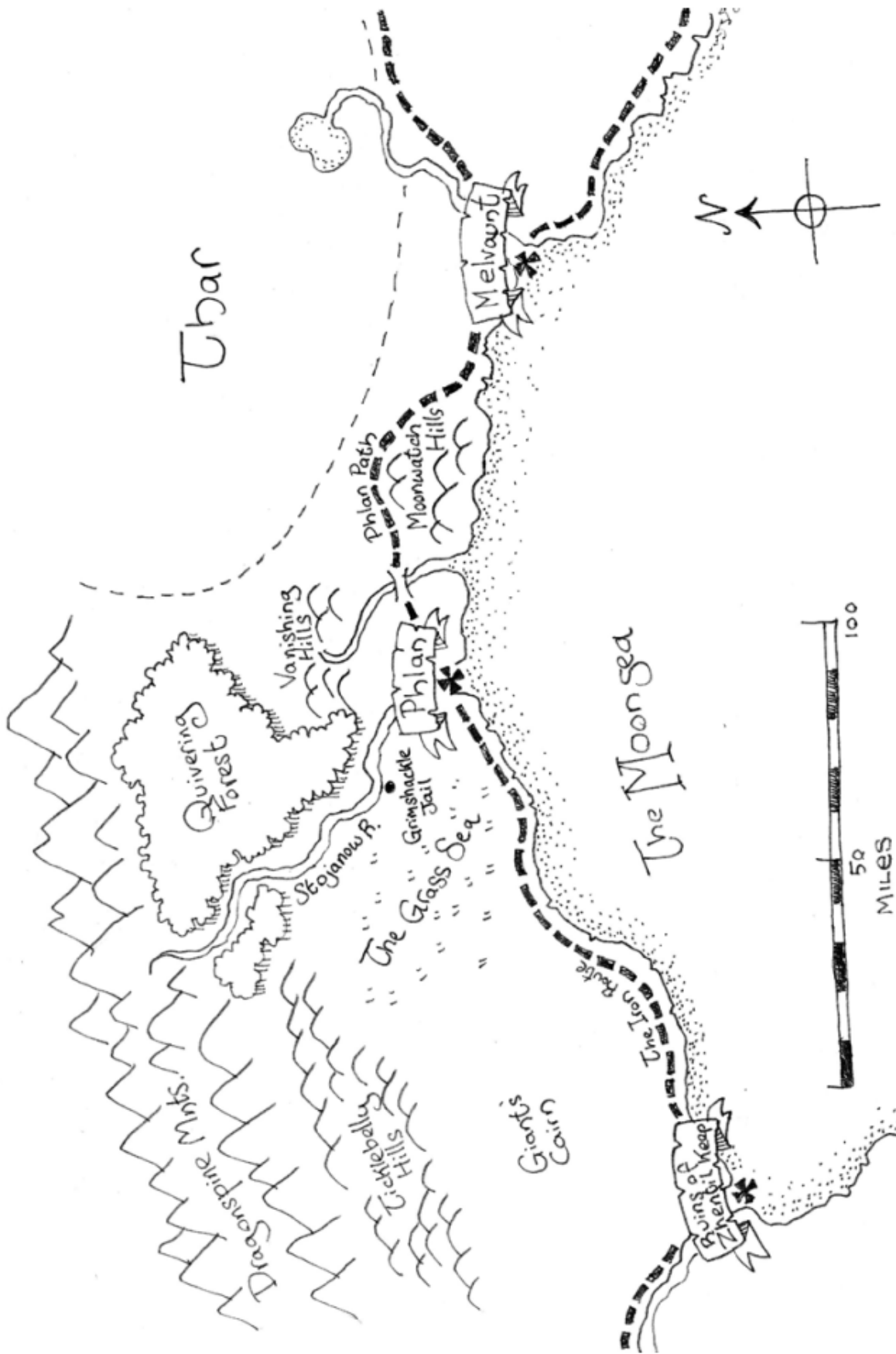
### Действия

**Мультиатака.** Бандит совершает две атаки ближнего боя.

**Булава.** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: дробящий урон 5 (1к6+2).

**Тяжёлый арбалет.** Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к10).

# РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 2: КАРТА РЕГИОНА



# КАРТА 1: КРАТЕР КРАНУНА

