

KING OF THE
TROLLHAUNT
WARRENS™



ADVENTURE BOOK ONE

УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Дизайн

Ричард Бейкер и Логан Боннер

Редактирование

Скотт Фицджеральд Грей

Разработчик и главный редактор

Билл Славичек

Менеджер отдела концепции и разработки механики

Энди Коллинз

Менеджер отдела концепции и разработки сюжета

Кристофер Перкинс

Арт-директор

Кейт Ирвин

Графическое оформление

Эмми Тандзи, Леон Кортез

Рисунок обложки

Уоррен Мэхи

Художники-иллюстраторы

Бен Вуттен, Уоррен Мэхи, Джим Пэвелек, Майк Шлей

Карты и схемы

Чиппи, Роберт Лазаретти, Шон Макдональд, Ник Исаак

Специалист полиграфического производства

Кристофер Тардифф

Руководитель производства

Синда Каллавей

Перевод

Landor

Вёрстка

Merug

Отдельное спасибо Брендону Даггерхарту, создателю Царства Теней

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, d20, d20 System, WIZARDS OF THE COAST, *Книга игрока*, *Руководство Мастера*, *Бестиарий*, D&D Insider, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Имена персонажей, сами персонажи Wizards и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast, Inc. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся в этой книге, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast, Inc. Любое возможное сходство с реальными людьми, организациями, местами или событиями чисто случайно. Отпечатано в США. ©2008 Wizards of the Coast, Inc.

620-21849740-003 EN

9 8 7 6 5 4 3 2 1

Впервые отпечатано в октябре 2008

ISBN: 978-0-7869-4928-1

Наш сайт в Интернете www.wizards.com/dnd и

www.dndinsider.com

Перевод осуществлён студией фэнтези «Phantom»

Сайт в Интернете: www.phantom-studio.ru

ВВЕДЕНИЕ

Небольшой городок Лунная Тропа находится далеко на границе баронства Терунд. Он расположен у торгового тракта, идущего с севера на юг, и здесь с давних пор стоит портал, ведущий в Страну Фей.

На востоке от города раскинулась опасная дикая пустошь под названием Тролльхонт — это настоящий лабиринт из болотистой местности, зарослей, оврагов и горных цепей. Когда-то давно эти земли назывались Вардар, это было жестокое королевство воинственных кланов троллей и чудовищ, прислуживавших им. Несколько веков тому назад королевство Вардар распалось, оставив после себя лишь промозглые увалы и несколько каменных укреплений. Тролли и прочая нечисть, обитавшая в Тролльхонте, одичали и начали охотиться друг на друга и чужаков, по глупости зашедших в их земли. Однако и в Тролльхонт пришли перемены...

Великий вождь троллей Скальмад положил конец междоусобицам, использовав древнюю магию фоморов, чтобы стать Королём Тролльхонта. Сейчас Скальмад и его чудовищные последователи ополчились на соседние земли, принадлежащие людям. Впервые за много веков у троллей появился лидер, способный собрать сильные войска. Вардар может возродиться, и если Скальмада не остановить, Лунная Тропа станет первым из множества поселений, которым грозит полное уничтожение.

Король Обиталищ Тролльхонта — это приключение для игры DUNGEONS & DRAGONS®, предназначенное для персонажей 11—13 уровня. Для игры вам понадобится *Книга игрока*®, *Бестиарий*® и *Руководство Мастера*®.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Шатаясь по курганам Тролльхонта, вождь троллей Скальмад нашёл *Глаз Морана*, могущественную реликвию фоморов, принадлежавшую первому королю королевства Вардар. Долгие годы считавшийся утерянным *Глаз* быстро развратил алчного Скальмада, подтолкнув к тому, чтобы он вырвал свой собственный глаз в обмен на полную силу реликвии.

Управляя амбициями Скальмада, *Глаз* показал ему портал в Страну Фей, находящийся где-то в древних руинах троллей, известных как Великие Обиталища. В Стране Фей *Глаз* показал самозваному королю троллей место огромной силы и такого же огромного зла — *Каменный Котёл*. Так у Скальмада родилась идея контролировать всех и вся.

С помощью *Глаза* Скальмад начал собирать чудовищ Тролльхонта под своим командованием. Он считал себя основателем нового Вардара, и он создал себе укрепление в Великих Обиталищах. Под управлением Скальмада тролли начали совершать набеги на окрестные земли с яростью, о которой не слышали несколько поколений.

Несмотря на возросшие бесчинства троллей, на границе с опасными землями появилась надежда в лице Эферана Терундского. Совместно с отрядом героически спутников он возвращается домой после победы над прислужниками злобного культа в далёких землях.

Встретив отряды троллей, Эферан замедлил ход и разбил базу в городе Лунная Тропа, к западу от Тролльхонта. Вместе со своими людьми он совершил три вылазки на болота, уничтожая войска Скальмада, после чего отправился в четвёртый поход, чтобы встретиться с самим королём троллей.

Через три дня перед городскими воротами появился отряд троллей. Их предводитель перекинул через стену голову¹ Эферана и бросил вызов: «Ваш герой мёртв, жалкие человеки! Скальмад Великий убил его. Скоро Скальмад, Король Вардара, захватит Лунную Тропу, и все человеки умрут!»

Эферан, будучи сыном барона Терунда, носил наследный меч, клинок *Гнев Солнца*. Видимо, меч стал трофеем Скальмада. Впервые за много веков тролли готовы выступить на войну, и прямо перед ними лежит Терунд.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Рядом с городом Лунная Тропа искатели приключений встречают банду троллей, напавших на гонца из города. Они узнают, что Скальмад, самозванный «Король Всех Троллей» убил Эферана Терундского и его спутников. Кроме того, они узнают, что Скальмад и его тролли угрожают городу.

Для того чтобы разобраться со Скальмадом и его последователями, искатели приключений должны напасть на Великие Обиталища. Этот древний пещерный комплекс был священен для шаманов Вардара, но сейчас он просто заполнен троллями и прочими существами, преданными Скальмаду. Пробираясь по пещерам, искатели приключений узнают, что Скальмад уже послал войска на Лунную Тропу.

Прорываясь с боем в город, искатели приключений должны победить элитные войска Скальмада в кульминационном сражении у Старой стены троллей. К этому моменту искатели приключений уже должны убить Скальмада. В городе объясняют, что осталось лишь уничтожить троллей, оставшихся в пещерах.

Вернувшись в Великие Обиталища, в древнем тронном зале искатели приключений узнают, что Скальмад переродился и стал ещё сильнее. Король троллей отступает в портал, ведущий в Страну Фей. Теперь искатели приключений должны или последовать за ним, или позволить ему стать ещё сильнее за счёт силы древних владык фоморов.

В Стране Фей искатели приключений отправляются за Скальмадом в пещеры под древней крепостью, пропитанные тёмной силой. Там, в зале с мощной реликвией *Каменный Котёл* герои должны победить Скальмада, охранников зала и древнее зло, пытающееся выплеснуться в мир природы.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТО ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Король Обиталищ Тролльхонта — это приключение для игры DUNGEONS & DRAGONS, происходящее в трёх разных местах. Сцены в нём подобраны так, чтобы отряд из пятерых персонажей поднялся с 11 на 13 уровень. В приключении также есть рекомендации о том, как добавлять в него свои собственные сцены и сюжетные зацепки.

Оба буклета, находящиеся в этом издании, предназначены для Мастера. Если вы хотите на игре быть игроком, не читайте дальше.

Приключение состоит из следующих компонентов:

1. *Первая книга приключения* (этот буклет) предоставляет Мастеру обзор городка Лунная Тропа и диких земель под названием Тролльхонт. Сюда входят описания важных мастерских персонажей (МП), описания важных мест, иллюстрации мест и противников, предыстория и несколько новых чудовищ.
2. Во *Второй книге приключения* содержится основная часть всего приключения, включая более двадцати пяти сцен и испытаний, происходящих в Лунной Тропе и её окрестностях, в Великих Обиталищах в центре Тролльхонта и Стране Фей.
3. На большой карте находятся изображения самых важных областей. Карта создана в масштабе, позволяющем использовать *D&D Миниатюры*.
4. Папка для хранения буклетов и карты.

Если вы — Мастер...

Прочтите *Первую книгу приключения* и ознакомьтесь с первой частью *Второй книги приключения*, чтобы понять ход приключения.

Начало

Предоставьте игрокам информацию из раздела «начало приключения» (на следующей странице) и начните Сцену 1 (страница 12).

¹ Если кинули голову, то почему Эферана не воскресили? Судя по всему, нужно чтобы тролль кинул фамильный доспех или что-то подобное.

НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Вначале приключения персонажи игроков находятся на пути к Лунной Тропе. Вы можете поместить этот город и его окрестности где угодно в своём мире. Если вы используете карту долины Нентир из *Руководства Мастера*, то Лунная Тропа находится на юго-западе.

Чтобы начать приключение:

- ◆ Проведите Сцену 1 с 12 страницы этого буклета.
- ◆ После того как искатели приключений победят врагов, покажите игрокам письмо с оборотной стороны этого буклета. Именно его нёс всадник.
- ◆ Приключения продолжатся, когда ИП придут в Лунную Тропу. Смотрите «неприятности в Лунной Тропе» на 2 странице *Второй книги приключения*.

Послание адресовано барону Терунда, и его содержание печально. Оно извещает о смерти Эферана, потере его легендарного меча и вызове брошенных троллями. Оканчивается оно отчаянным воплем о помощи.

Используйте одну или несколько из нижеприведённых зацепок для предоставления ИП мотивации к участию в этом приключении.

ЗАЦЕПКА: ПОМОЩЬ БАРОНУ

Барон Терунда очень взволнован. Его сын Эферан долго не возвращается из деловой поездки. Он просит искателей приключений поискать Эферана и его спутников во время путешествий по баронству.



Опыт за задание: 500 (дополнительное задание) за новости о судьбе Эферана и его спутников. Барон дарит ИП за эту информацию 1 000 зм и просит отомстить за смерть сына и уничтожить Скальмада (основное задание, 3 500 опыта).

ЗАЦЕПКА: ПРОРОЧЕСТВО ТРОЛЛЬХОНТА

Во время путешествий искатели приключений встречают Киеру, сумасбродного оракула. Над ней смеются и её выгоняют из всех поселений, потому что она предрекает смерть и разрушения. Встретив искателей приключений, она пересказывает им своё последнее видение. «Ужасная сила вернулась в Обиталища Тролльхонта, что возле града Лунная Тропа», — говорит она. «Эта сила приняла облик короля троллей и котла из камня. И короля того никому не убить. Никому кроме вас».

Опыт за задание: 700 (дополнительное задание) если искатели приключений подтвердят истинность видений Киеры. 3 500 (основное задание) если они окончательно уничтожат Скальмада.

ЗАЦЕПКА: ЗОВ ПОМОЩИ

У одного из искателей приключений есть родственник, наставник или старый приятель, живущий в городе Лунная Тропа. Этот мастерский персонаж связывается с искателями приключений посредством ритуала Послание. Он (или она) умоляет искателей приключений прийти на помощь, пока тролли не уничтожили город.

Опыт за задание: 3 500 (основное задание) за оказание помощи городу и устранение угрозы от Скальмада и Обиталищ Тролльхонта.

ЗАЦЕПКА: СРОЧНАЯ ДОСТАВКА

Искатели приключений соглашаются передать посылку в город Лунная Тропа. Так они окажутся в нужном месте в нужное время, хотя изначально шли совсем за другим. Посылка — это небольшая коробочка весом в 2 килограмма, обёрнутая бумагой. Передать её нужно лично Келане Дорам, мэру Лунной Тропы. Содержимое посылки важно лишь для неё самой, и никак не влияет на приключение (если только вы не захотите обратного).

Опыт за задание: 500 (дополнительное задание) за доставку посылки Келане, не вскрывая её. Кроме того, Келана даст искателям приключений 500 зм за труды и попросит их расследовать ситуацию вокруг Обиталищ Тролльхонта.

ГОРОД ЛУННАЯ ТРОПА

Город Лунная Тропа, построенный на руинах королевства троллей Вардар, это торговое поселение, расположенное в месте слияния двух рек. Самой известной достопримечательностью города является Лунная Дверь — портал, ведущий в Страну Фей, и открывающийся в полнолуние при хорошей погоде.

География: Полуостров, на котором построен город, в западной части выглядит как каменные холмы, торчащие из реки. Это самая густонаселённая часть полуострова, а на востоке холмы сглаживаются, город заканчивается, и начинаются плодородные угодья, граничащие с болотами Тролляхонта.

Население: В городе и непосредственной близости живёт более тысячи человек. Город отлично защищён реками с трёх сторон, он рос невширь, а вверх, и здесь часто встречаются многоэтажные здания. Так как город расположен на основном торговом маршруте, население Лунной Тропы меняется (иногда значительно) в зависимости от количества проходящих странников.

Правительство: Во главе города стоит мэр, женщина полуэльф Келана Дорам (смотрите на странице 6). Она озабочена лишь приумножением благосостояния города посредством торговли, часто в ущерб безопасности. Городская стража малочисленна и плохо снаряжена. Чудовища на востоке уже давно ведут себя тихо, но с угрозой из Тролляхонта городу не справиться.

1. ЛУННАЯ ДВЕРЬ

К западу от города из пенной воды торчит каменная скала. Там, наверху, находится широкий круг из мха и цветущих растений. Во время полнолуния, когда на небе нет ни облачка, здесь открывается портал в Страну Фей. Туда можно попасть, пройдя по нескольким отдельным каменным островкам — это и есть «лунная тропа», от которой получил своё название город.

Этот портал часто используют для перемещений между этой частью мира природы и элэдринским городом-крепостью с другой стороны.

Когда путешественники приходят в Лунную Тропу, остаётся несколько дней до полнолуния, но свинцовые тучи держат портал закрытым.

2. КРЕПОСТЬ ЛУННОЙ ТРОПЫ

Эта небольшая крепость построена на руинах Вардара. На фундаменте из огромных каменных плит стоят каменные же стены. Здесь живёт и работает мэр, и здесь же стоят казармы городской стражи (в плохом состоянии).

3. ПОСТОЯЛЫЙ ДВОР ТУЧЕЗОР

Этот постоялый двор, принадлежащий полурослику по имени Чам (смотрите на странице 7), предлагает самые роскошные апартаменты в городе. Здесь временно живут путешественники с дорог и рек и те, кто ждут, когда откроется Лунная Дверь в Страну Фей. Как ни крути, а плохая погода приносит Чаму неплохой доход.

Среди текущих жильцов Тучезора есть Бакс (страница 6), единственный выживший из отряда Эферана.

4. ХРАМ

Местный храм довольно небольшой, но в нём есть несколько знатоков ритуалов. Здесь для искателей приключений могут исполнить любые восстанавливающие и предсказывающие ритуалы вплоть до 8 уровня (включая *Оживление Мертвецов*) с бонусом Религии +12. Это обойдётся им на 20 процентов дороже стоимости компонентов. Когда они докажут свои намерения помочь городу, с них перестанут брать лишние деньги.

Самые большие алтари в храме посвящены Сеанин, Мелоре и Авандре. Считается, что Сеанин управляет Лунной Дверью, а Мелора и Авандра защищают тех, кто приходит по дороге или реке.

5. ПРИЧАЛЫ ПАРОМОВ

Торговые караваны, желающие попасть с одного берега на другой, должны пройти через город посредством одного из двух паромов. Большую часть времени городская стража проводит время здесь, следя за порядком.

6. СТАРАЯ СТЕНА ТРОЛЛЕЙ

Давным-давно, когда эти земли принадлежали королевству Вардар, была построена эта 6-метровая стена, сложенная из огромных камней, не скреплённых никаким раствором. Эта покрытая мхом стена крепка, но о ней никто и никогда не заботился. Во многих местах в ней видны щели и дыры.

7. ОСТРОВ РУАЛИССА

На небольшом островке недалеко от города живёт Руалисс, эмиссар элэдринов из Страны Фей (страница 6). На острове много деревьев и кустов, скрывающих каменный домик Руалисса.

8. ВНЕШНЯЯ СТЕНА

Когда здесь впервые поселились люди, они превратили земли к востоку Старой стены троллей в фермерские угодья. Внешняя стена, построенная ими, не такая толстая как Старая стена троллей, но зато поддерживается в хорошем состоянии.

НАСЕЛЕНИЕ ЛУННОЙ ТРОПЫ

Ниже описаны самые важные персонажи города, а также задания, которые могут поручить искателям приключений.

Руалисс

Восемь лет тому назад из Страны Фей в мир природы пришёл эмиссар Руалисс, чтобы присматривать за Лунной Дверью.

При общении с жителями Лунной Тропы Руалисс носит церемониальную синюю мантию, украшенную надписями о мире и сотрудничестве, написанными буквами эльфов. Дома, на острове, он носит обычные мантии без изысков.

Руалисс не очень рад жить за пределами Страны Фей, и он груб и нетерпелив со всеми, с кем нет нужды быть вежливым (это и искатели приключений, когда он их впервые встречает). Руалисс может быть полезен, но давая советы, он обычно ведёт себя очень высокомерно.

Руалисс — эмиссар из элдринского городка-крепости Кельдуилон, который находится в нескольких днях пути с той стороны Лунной Двери. Это выдающийся учёный и лучший в Лунной Тропе источник знаний о магии, истории и Стране Фей. Он отвечает на заданные вопросы, хотя и очень неохотно.

Даже если искатели приключений не встретят

Руалисса в самом начале, искателям приключений придётся его найти, чтобы понять, что именно они обнаружили в Великих Обиталищах. Смотрите «информация о Каменном Котле» на 48 странице *Второй книги приключения*.

Келана Дорам

Келана Дорам, мэр Лунной Тропы, занимает свой пост уже десять лет, прошедших в мире и процветании. Она предпочитает ни во что не вмешиваться, и по большей части город развивается без её участия.

Келана — это высокая женщина полуэльф с чёрными волосами и светло-коричневой кожей. У неё добротная, но не экстравагантная одежда, и она носит толстую серебряную цепь, показывающую её высокое положение.

Келана ведёт себя очень сдержанно, и эмоции выражает только в чрезвычайных обстоятельствах. Несмотря на свой высокий пост, она хорошо относится к чужакам. В отношениях с искателями приключений она всегда почтительна и любезна.

Келана предпочитает торговать, а не воевать. Вот почему она будет рада, если искатели приключений разберутся со Скальмадом. Если Мастер захочет, она снарядит отряд немагическим оружием, доспехами или другим снаряжением.



ЗАЦЕПКА: ОБУЧЕНИЕ СТРАЖИ

Келана очень хочет, чтобы искатели приключений обучали в свободное время городскую стражу, предлагая скромные 100 зм в день за эту услугу. Если отряд берётся за это задание, добавьте представителей городской стражи к некоторым сценам набега на Лунную Тропу (начинаются на 37 странице *Второй книги приключения*). Вы не обязаны всех их делать МП, пусть их тактику определяют искатели приключений.

Опыт за задание: 500 опыта (дополнительное задание) плюс оплата.

ЧАМ

Постоялый двор Тучезор всеми считается лучшим в городе, а его владелец Чам делает всё, чтобы о нём знали все. Чам очень тучен для полурослика — это одно из свидетельств его богатства. Одевается он хорошо, но поверх всего носит засаленный фартук, по слухам тот самый, в котором он открыл свой постоялый двор.

Чам невероятно словоохотлив и очень хвастлив, но он также любезен и стремится всем угождать. Будучи странствующим торговцем, он часто проходил через Лунную Тропу, и каждый раз его раздражали местные ужасные постоялые дворы. В конечном счете, он открыл своё собственное заведение.

Чам любит поболтать с искателями приключений, проходящими через его постоялый двор, хотя ему редко встречаются такие сильные персонажи как персонажи игроков. Многочисленные посетители, проходящие через Тучезор, делают Чама отличным источником слухов и информации, которыми он всегда рад поделиться.

БАКС

Бакс, сопровождавший Эферана, это единственный выживший в смертельной схватке с силами Скальмада. Его сильно ранили, но он добрался до Лунной Тропы и сейчас почти полностью восстановил свои силы.

Высокий мускулистый драконорождённый Бакс это впечатляющая личность. Его бронзовая чешуя покрыта мелкими чёрными пятнами. Он носит изысканный чешуйчатый доспех, и на его спине закреплён внушительный цеп.

Бакс чрезвычайно смел, но сцена уничтожения Эферана и его спутников троллями потрясла его до глубины души. Сейчас он не выходит из Тучезора, топит скорбь в дорогих винах и говорит со всеми подряд.

При первой попытке допросить Бакса, искатели приключений узнают лишь то, что Эферан считал, что Великие Обиталища находятся где-то южнее Бравака, руин, в которых и уничтожили его отряд (смотрите «Трольхонт» на 8 странице).

Если искатели приключений попытаются вытащить его из депрессии (смотрите прилагающуюся зацепку), вы можете сделать из Бакса сильного союзника или источник информации о планах Скальмада. Бакс может даже присоединиться к отряду, если вы чувствуете, что без него ИП на последних этапах приключения не справятся.

Бакс		Солдат 12 уровня	
Средний природный гуманоид, драконорождённый		Опыт 700	
Инициатива +9		Чувства Внимательность +7	
Хиты 115; Ранен 57; Исцеления 2; смотрите также <i>ярость драконорождённого</i>			
КД 32; Стойкость 26, Реакция 26, Воля 23			
Скорость 5			
⬇	Цеп (стандартное; неограниченный) ⬆ Оружие		
+18 против КД (+19 в раненом состоянии); урон 2к10 + 12 (крит 2к12 + 32).			
⬇	Поток железа (стандартное; неограниченный) ⬆ Воинский, Оружие		
+18 против КД (+19 в раненом состоянии); урон 2к10 + 12 (крит 2к12 + 32) и цель толкается на 1 клетку, если она Большого размера или меньше. Бакс может совершить шаг в пространство, до этого занимаемое целью.			
⬅	Сметающий удар (стандартное; на сцену) ⬆ Воинский, Оружие		
Ближняя вспышка 1; +20 против КД (+21 в раненом состоянии); урон 1к10 + 12 (крит 2к12 + 22).			
⬅	Иди, получи (стандартное; на сцену) ⬆ Воинский, Оружие		
Ближняя вспышка 3; враги во вспышке подтягиваются на 2 клетки, а затем Бакс совершает атаку по всем врагам, находящимся в смежных клетках: ближняя вспышка 1; +18 против КД (+19 в раненом состоянии); урон 1к10 + 12 (крит 2к12 + 22).			
⬅	Доблестная охрана (малое; на день) ⬆ Воинский		
Ближняя вспышка 1; союзники во вспышке получают бонус щита +2 к КД и Реакции до конца сцены.			
⬅	Дыхание дракона (малое; на сцену) ⬆ Холод		
Ближняя волна 3; +15 против Реакции (+16 в раненом состоянии); урон холодом 2к10 + 2.			
Ярость драконорождённого (только в раненом состоянии)			
Драконорождённый получает расовый бонус +1 к броскам атаки в раненом состоянии.			
Мировоззрение Доброе		Языки Драконий, Общий	
Навыки Атлетика +14, Выносливость +11, Запугивание +15, История +8		Черты Усиленное Дыхание Дракона, Крепкое Тело, Фокусировка На Оружии (цеп)	
Сил 21 (+11)	Лов 17 (+9)	Мдр 13 (+7)	
Тел 14 (+8)	Инт 11 (+6)	Хар 14 (+8)	
Снаряжение чешуйчатый доспех, жестокий цеп +2, тяжёлый щит, зелье исцеления			

ЗАЦЕПКА: ВОЗВРАЩЕНИЕ УВЕРЕННОСТИ

В свободное время, находясь в Лунной Тропе, искатели приключений могут попытаться подружиться с Баксом, вернув ему надежду. В этом задании драконорождённого нужно взять в один из набегов на Трольхонт. При необходимости создайте дополнительные сцены (страница 8), чтобы ИП могли выполнить это задание.

Если искатели приключений возьмутся за это задание до набега на Лунную Тропу, пусть Бакс в разгар схватки присоединится к ним, и это будет символизировать их успех. В противном случае драконорождённый может присоединиться к отряду или встать во главе городской стражи, так что искатели приключений будут знать, что они оставляют Лунную Тропу в надёжных руках.

В дополнение к опыту за успешное выполнение этого задания вы можете выдать искателям приключений важную информацию, которую они пропустили. Например, Бакс мог слышать, как король троллей похвально перед убийством Эферана силой *Каменного Котла*. Смотрите раздел «информация о Каменном Котле» (48 страница *Второй книги приключения*).

Опыт за задание: 400 опыта (дополнительное задание), а также вся помощь, которую может предоставить Бакс.

ТРОЛЬХОНТ

Это мрачное царство болот и зарослей знаменует конец цивилизованных земель. Раньше это была часть королевства чудовищ Вардар, и эти земли усыпаны древними руинами, которые стали домом новых поколений троллей и прочей нечисти.

1. ЛУННАЯ ТРОПА

Город Лунная Тропа (страница 5) в этом приключении служит искателям приключений базой. Он становится целью набега войск самопровозглашённого короля троллей Скальмада, и искателям приключений нужно защитить город и разбить троллей.

2. ТОРГОВЫЙ ТРАКТ

Эта оживлённая дорога ведёт с севера на юг, пересекая реку посредством паромов Лунной Тропы. Дорога всегда считалась безопасной, если с неё никуда не сворачивать. Торговля и производство Лунной Тропы практически полностью зависит от перемещений товаров и людей по дороге.

3. БОЛОТА

Большая часть Трольхонта состоит из болот и топей, ставших домом разнообразным опасным существам. Путешествие через болота может быть опасными для тех, кто не подготовлен.

4. ЛЕСА

Заросшие лесом участки такие же влажные и мрачные, как и окружающие их болота. Здесь живут бродячие отряды троллей.

5. ЗАПАДНЫЕ РУИНЫ (ОРРАК)

Это одни из многочисленных остатков древнего королевства троллей Вардар. Частично разрушенный камень с рунами на языке великанов указывает, что это город Оррак. Разрушенные каменные стены окружают остатки грязной дороги, а также область, заросшую высокой травой, мхом и кривыми деревьями. Это место можно использовать для проведения дополнительных сцен в Трольхонте (страница 10), чтобы искатели приключений могли завершить задание или чтобы у вас было чем заполнить паузы между сценами.

6. СЕВЕРНЫЕ РУИНЫ (МАВГАР)

Эти большие развалины относительно хорошо перенесли прошедшие годы. Внешние стены остались практически нетронутыми, а вот здания внутри сохранились плохо. Упавший камень у дороги покрыт рунами великанов и указывает, что это Мавгар, Город Боли.

На востоке от города раскинулось поле с дюжиной больших курганов, все они вскрыты и пусты. Самый большой из них был запечатан лучше остальных, и проверка Внимательности со Сл 22 позволяет заметить, что он был вскрыт всего лишь год назад. Это курган Варда, первого короля Вардара, в котором Скальмад и нашёл *Глаз Морана*.

7. ЦЕНТРАЛЬНЫЕ РУИНЫ (БРАВАК)

Так же как и от западных руин, от этого места мало что осталось. Проверка Внимательности со Сл 22 позволяет искателям приключений заметить признаки недавнего сражения и остатки от лагеря. В грязь втоптанно несколько листов пергамента — это страницы дневника, написанные одним из спутников Эферана до нападения на них. Из них можно узнать, что группа разбила лагерь в древних руинах Бравак, и они хотели потом пойти на юго-восток, в поисках Великих Обиталищ. Письмена резко заканчиваются, как будто автора оторвали от его работы.

8. ЛЕСНЫЕ РУИНЫ (ТРОЗАД)

Эти небольшие руины со всех сторон окружены лесом, и даже внутри зданий растут деревья. На одной из сохранившихся дверей рунами великанов написано, что за ней находится Зал Трозада. Проверка Внимательности со Сл 25, совершённая во время поисков в этом здании, позволит найти вынимающийся камень, за которым находится тайник. Там искатели приключений найдут истлевший кошелёк и шесть больших золотых монет чеканки древней империи драконорождённых. За эти монеты в антикварном магазине любого города заплатят 2 500 зм.

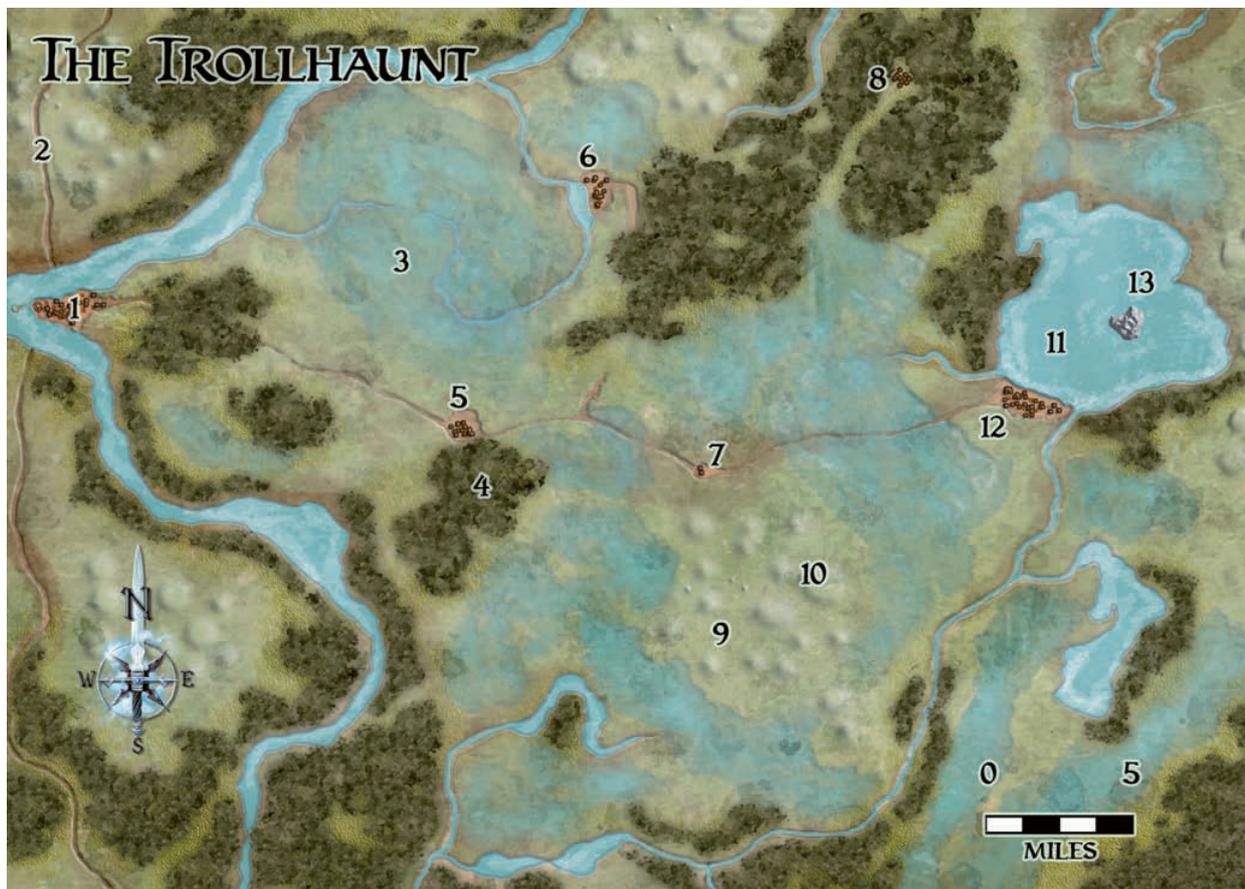
Деревья здесь достаточно высокие, так что если на них забраться, можно увидеть озеро на юго-востоке и холмы на юге.

9. ХОЛМЫ

Эти невысокие холмы торчат из мрачных болот, и они со всех сторон окружены застоявшейся водой. Сюда приходят искатели приключений, если они успешно пройдут испытание навыков по поискам Великих Обиталищ (смотрите Сцену Т1 на 3 странице *Второй книги приключения*).

10. ОБИТАЛИЩА ТРОЛЬХОНТА

Эту серию связанных между собой туннелей и пещер сделал своим логовом Скальмад и его преданные тролли. Великие Обиталища, самый большой из этих комплексов, описан во *Второй книге приключения*.



11. ОЗЕРО КАДОР

Это холодное и мрачное озеро кишит жизнью. Руины у берега усыпаны костями животных и разумных существ, убитых голодными и опасными хищниками.

12. РУИНЫ У ОЗЕРА (КАДОРХАК)

Самые высокие руины Тролляхонта находятся на берегу озера Кадор. Большая часть этих руин затоплена тёмной водой. Многие здания обвалились до самого фундамента, хотя некоторые стены упрямо стоят, как ни в чём не бывало. В нескольких местах встречается название города, написанное рунами Дэйвека.

У одного здания сохранились все четыре стены. Внутри находится возвышение, сложенное из больших каменных плит, и каменный алтарь на нём. На одной из стен красным мелом написано рунами Дэйвека:

«АЛТАРЬ НУЖНА ВИРНУТЬ НАМЕСТО В МОРВОЗ».

ИП могут совершить проверку Истории со Сл 25, чтобы вспомнить, что так тролли называли место, где ныне стоит Лунная Тропа. В случае неудачи они узнают это от Руалисса.

У берега стоят несколько каноэ, построенных под размеры троллей. На них искатели приключений смогут доплыть до Нечестивого Утёса.

13. НЕЧЕСТИВЫЙ УТЁС

Посреди озера торчит бугристый каменный остров. Исследовавшие его искатели приключений найдут в нескольких местах разбросанные кости и каменные жаровни. Здесь древние тролли совершали свои ритуалы. Длительные поиски (30 минут и проверка Внимательности со Сл 26) позволяют найти тайник с компонентами для ритуалов (500 зм мистическими бальзамами и 500 зм редкими травами), а также свиток ритуала Обнаружение Объекта (подробности в *Книге игрока*).



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СЦЕНЫ В ТРОЛЛЬХОНТЕ

В этом приключении и так полно опасностей, но искатели приключений не просто так называются искателями приключений. Во время долгих странствий по Тролльхонту (и в глуши и среди руин), после набега троллей на Лунную Тропу, а также после того как искатели приключений уйдут в Страну Фей, у вас всегда будет шанс провести дополнительные сцены, чтобы дать отряду дополнительный опыт или заполнить какие-то периоды бездействия.

ПУСТОШИ ТРОЛЛЬХОНТА

ЗАКЛИНАТЕЛИ ЗМЕЙ

Сцена 10 уровня, 2 300 опыта

2 сокрушающих удава (*Бестиарий*, страница 240)

3 болотные карги (*Бестиарий*, страница 150)

Три болотные карги устроили ловушку для поимки еды, которая сама может прийти на болото. На заросшей травой полянке затаились их ручные змеи, поджидая неосторожных существ. Их хозяйки пытаются заманить искателей приключений в засаду, используя *смену облика*, чтобы выдать себя за девушек, убежавших от напавших троллей. Они ждут, когда удавы схватят врагов, а сами используют *уклончивый бросок*, чтобы нападать и тут же отступать.

МЕТАЛЬВЕЙНСКАЯ РОЩА

Сцена 10 уровня, 2 650 опыта

1 грозовая насыпь (*Бестиарий*, страница 232)

2 блуждающих насыпи (*Бестиарий*, страница 232)

Ловушка «электрические разряды»

Опасность «магнитный тёрн»

Во многих местах Тролльхонта, в том числе и в этой милой рощице, проявляются странные магические эффекты. Ветки огромных деревьев, растущих здесь, опутаны необычным металлом. Электрические разряды, бьющие между деревьями, защищают блуждающих насыпей, поселившихся здесь. Считайте это место ловушкой «огненные дюзы» (*Руководство Мастера*, страница 90, 350 опыта), которая причиняет урон электричеством. Кроме того, сильные магнитные поля от некоторых деревьев могут замедлять персонажей. Считайте это опасностью «кинжальный тёрн» (*Руководство Мастера*, страница 89, 300 опыта), которая действует только на персонажей в тяжёлых доспехах.

РУИНЫ ТРОЛЛЬХОНТА

ТУПОЙ И УРОДЛИВЫЕ

Сцена 9 уровня, 2 200 опыта

1 эттин мародёр (*Бестиарий*, страница 108)

3 тролля (*Бестиарий*, страница 254)

Несколько троллей Скальмада в компании с наёмником-эттином пьянствуют в разрушенном здании с тремя бочками пива, отобранными у торгового каравана. На троллях пиво никак не сказалось, а вот *две головы* эттина захмелели. Он не может автоматически спастись от состояния изумления и ошеломления (хотя он может совершать спасброски от этих состояний как обычно). Кроме того, пока эттин не впал в раненое состояние, он может совершать только по одному немедленному действию в ход.

ОТРЯД НАЁМНИКОВ

Сцена 10 уровня, 2 500 опыта

5 драконорождённых гладиаторов (*Бестиарий*, страница 86)

Отряд наёмников-драконорождённых идёт на восток, нарушая по дороге все законы баронства Терунд. Они прошли через Лунную Тропу и организовали временное убежище в руинах Вардара. Сгрудившись вокруг костерка, они внимательно наблюдают за проходящими мимо существами. Они нападут на отряд, если решат, что о них никто не должен знать, или если искатели приключений продемонстрируют своё богатство (в том числе волшебное оружие или доспехи).

В качестве зацепки для будущих приключений, ИП могут найти у драконорождённых сокровища, которые нужно вернуть в баронство, когда окончится это приключение.

ПОСЛЕДНИЙ ВЗГЛЯД

Сцена 10 уровня, 2 600 опыта

1 медуза лучница (*Бестиарий*, страница 186)

1 дестрачан (*Бестиарий*, страница 59)

2 гримлока налётчика (*Бестиарий*, страница 148)

Одна медуза и несколько её союзников объявили своей территорией небольшую часть Тролльхонта. Они агрессивно защищают свою территорию и нападают на всех вторгшихся чужаков. Гримлоки защищают и медузу и дестрачана. *Окаменяющий взгляд* медузы не действует на её слепых союзников, и она во всю этим пользуется. Она бы не отказалась украсить своё логово статуями искателей приключений.

ПОСЛЕ НАБЕГА НА ЛУННУЮ ТРОПУ

УДАРНАЯ ГРУППА

Сцена 11 уровня, 2 800 опыта

2 драконорождённых гладиатора (*Бестиарий*, страница 86)

3 баньшрая дротикометателя (*Бестиарий*, страница 25)

Прокравшись в Лунную Тропу после неудачного набега, эти верные последователи Скальмада собрались у какого-нибудь важного места (крепость, постоянный двор Тучезор, остров Руалисса или любое другое место, где могут проходить искатели приключений). Этот отряд надеется похитить одного или нескольких важных горожан. Когда отряд попадает на глаза искателям приключений, у них уже могут быть заложники, либо же герои должны спасти случайных прохожих, которых вот-вот похитят.

МАСТЕРА ПРОНИКНОВЕНИЯ

Сцена 11 уровня, 3 200 опыта

4 драконорождённых налётчика (*Бестиарий*, страница 86)

Выдавая себя за торговцев, эти драконорождённые две недели жили на постоянном дворе Тучезор. Так как войска Скальмада не смогли захватить город, они не смогли выполнить своё задание по саботажу. Сейчас они решили самостоятельно готовиться к следующему нападению короля троллей. Они убивают часовых, ломают опускную решётку на Старой стене троллей и портят паромы, чтобы в город не поступали припасы. Искатели приключений могут узнать, что в городе готовится что-то ужасное, или они могут столкнуться с «торговцами» когда те уже будут готовы совершить своё злодеяние.

СТРАНА ФЕЙ

ОТРЯД ОХОТНИКОВ

Сцена 13 уровня, 3 900 опыта

3 баньшрая война (*Бестиарий*, страница 25)

3 баньшрая дротикометателя (*Бестиарий*, страница 25)

Странствуя по Стране Фей, искатели приключений случайно проходят по территории, которую дикие баньшрай считают священными охотничьими угодьями. Не собираясь ни о чём разговаривать, баньшрай сразу же нападают.

ЛЕСНЫЕ ИЗВЕРГУ

Сцена 13 уровня, 4 400 опыта

2 грозовые насыпи (*Бестиарий*, страница 232)

1 вялорожденный демоншип (страница 14)

2 баньшрая война (*Бестиарий*, страница page 25)

Два зловредных баньшрая протоптали ложную тропу, которая заводит путников в смертельно опасную ловушку. Баньшрай позволяют своим обученным растительным существам 1—2 раунда помучить врагов, после чего нападают сами, ведомые кровожадностью и жаждой наживы.

НЕЖЕЛАННЫЙ СОЮЗНИК

Сцена 14 уровня, 4 600 опыта

1 ламия (*Бестиарий*, страница 174)

4 когтистых ужаса (*Бестиарий*, страница 158)

Искатели приключений находят пещеру, которая очень похожа на ту, что ведёт в Великие Обиталища в мире природы (проверка Природы со Сл 25 позволит понять, что нужная пещера в Стране Фей должна находиться примерно на километр западнее). Внутри мокрая пещера вся заросла лианами и мхом.

Ламия принимает облик элдрина-мудреца, который спрашивает искателей приключений, что они ищут. Она предлагает волшебную карту, которая, по её словам, поможет найти искомое. Все персонажи, читающие карту, подвергаются атаке +15 против Воли. При попадании цель становится ослеплённой (спасение оканчивает). После прочтения карты (или если искатели приключений отказываются читать карту), ламия принимает свой истинный облик. Её ручные когтистые ужасы выскакивают из укрытия на потолок, спрятанного за лианами, и помогают ей сражаться.

СЦЕНА 1: КУРЬЕР

Уровень сцены 11 (3 000 опыта)

Выбрав одну или несколько зацепок, чтобы персонажи игроков отправились в путешествие, начните с того, что искатели приключений идут в пограничный городок Лунная Тропа. Прочтите:

Вы поднимаетесь на небольшой холм, и на дороге перед вами разворачивается ужасная сцена. Несколько троллей яростно разрывают труп лошади, ссорясь из-за вкусных кусочков. До них примерно 100 метров, и они вас пока не заметили.

ОБСТАНОВКА

5 троллей (Т)

1 ёни маг (О)

Из-за того что тролли и ёни заняты едой, искатели приключений могут легко подойти на расстояние 10 клеток (15 метров). Напав с расстояния, не превышающего 10 клеток, они автоматически застают врагов врасплох.

Если искатели приключений попробуют подойти ближе до нападения, они должны преуспеть в проверке Скрытности со Сл 21. В случае провала тролли перестают ругаться и тут же нападают на отряд.

Вначале искатели приключений не видят ёни, сидящего в кустах. Когда кто-нибудь из ИП встанет так, что получит чистую линию обзора до ёни, прочтите:

Неподалёку в кустах лежит обезображенное тело человека-всадника. Какое-то массивное существо с синей кожей роется в его снаряжении.

5 Троллей (Т) Большой природный гуманоид	Громила 9 уровня Опыт 400 за каждого
Инициатива +7 Чувства Внимательность +11 Хиты 100; Ранен 50; смотрите также <i>лечение тролля</i> Регенерация 10 (если тролль получает урон кислотой, то до конца его следующего хода регенерация не будет функционировать) КД 20; Стойкость 21, Реакция 18, Воля 17 Скорость 8	
⊕ Коготь (стандартное; неограниченный) Достижимость 2; +13 против КД; урон 2кб + 6; смотрите также <i>бешеный удар</i> .	
⊕ Бешеный удар (свободное, когда атака тролля делает врага раненым; неограниченный) Тролль совершает атаку когтём.	
Лечение тролля ⊕ Исцеление Если хиты тролля опустились ниже 1 от атаки, причиняющей урон не кислотой и не огнём, то тролль в следующем ходу встаёт на ноги (действием движения) с 10 хитами.	
Мировоззрение Хаотично-злое Навыки Атлетика +15, Выносливость +14 Сил 22 (+10) Лов 16 (+7) Мдр 14 (+6) Тел 20 (+9) Инт 5 (+1) Хар 10 (+4)	Языки Великаний

Ёни маг (О) Большой природный гуманоид	Элитный соглядатай 10 уровня Опыт 1 000
Инициатива +10 Чувства Внимательность +7; тёмное зрение Хиты 172; Ранен 86 Регенерация 5 КД 26; Стойкость 25, Реакция 24, Воля 24 Спасброски +2 Скорость 7, летая 8 (неуклюже) Единицы действия 1	
⊕ Двуручный меч (стандартное; неограниченный) ⊕ Оружие Достижимость 2; +15 против КД; урон 2кб + 6.	
⊖ Замораживающая волна (стандартное; перезарядка ⊕) ⊕ Холод Ближняя волна 5; +15 против Стойкости; урон холодом 1к8 + 6 и цель становится замедленной (спасение оканчивает).	
⚡ Гроза (стандартное; перезарядка ⊕ ⊕) ⊕ Электричество Зональная вспышка 2 в пределах 10; +15 против Реакции; урон электричеством 2кб + 4.	
Боевое превосходство Ёни маг причиняет рукопашными атаками дополнительно 1кб урона всем целям, над которыми у него есть боевое превосходство.	
Обманный покров (малое; неограниченный) ⊕ Иллюзия Ёни маг может сделать себя похожим на любого гуманоида Среднего или Большого размера. Успешная проверка Проницательности (противопоставленная проверке Обмана ёни) раскрывает обман.	
Невидимость (стандартное; неограниченный) ⊕ Иллюзия Ёни становится невидимым до совершения атаки.	
Мировоззрение Злое Навыки Магия +14, Обман +15, Проницательность +12 Сил 22 (+11) Лов 13 (+6) Мдр 14 (+7) Тел 20 (+10) Инт 18 (+9) Хар 21 (+10)	Языки Великаний, Общий
Снаряжение кольчуга, двуручный меч	

ТАКТИКА

Тролли очень хотят ещё мяса, и они нападут в броске как только заметят искателей приключений. Они разделяются, выбрав себе по одной жертве, чтобы после сражения уже ни с кем не делиться.

Один из троллей отступает к старой стене и начинает кидаться кусками камней. Он занимается этим несколько раундов, пока ИП не сойдутся с ним в рукопашном бою или пока ему не представится возможность атаковать в броске, ввязавшись в гущу событий. Метание обломка это дальнобойная атака +13 против КД, причиняющая при попадании урон 1кб + 6.

Ёни гораздо более терпелив. Он использует *невидимость*, чтобы кружить между троллей и нападать *замораживающей волной* или *грозой* (получая боевое превосходство из-за невидимости). Пока магические таланты ёни перезаряжаются, он бьёт двуручным мечом, окружая врагов совместно с троллями, выручая соратников в опасных ситуациях. Если сражение будет почти проиграно, ёни становится невидимым и уходит в кусты. Он выходит с другой стороны и с помощью *обманного покрова* принимает облик убитого курьера.

Пока ёни маг жив, тролли сражаются и не отступают. Если ёни и хотя бы два тролля убиты, то оставшиеся в живых убегают.

ОТЫГРЫШ ОНИ МАГА

Они маг терпелив, самоуверен и очень предан Скальмаду и делу возрождения королевства троллей. Он считает, что все остальные существа годятся лишь на роль рабов, а больше всех он презирает людей и dwarфов. Он надменен, хвастлив и груб. Он постоянно упоминает имя Скальмада, когда насмехается над искателями приключений, постоянно повторяя, как велик и могуч король Скальмад, и как все крохотные народцы будут сокрушены его могучей пятой.

Если они маг использует *обманный покров*, то он принимает облик мёртвого курьера. Он благодарит искателей приключений за помощь и умоляет проводить его обратно в Лунную Тропу. Если его обман удастся, то он заявляет, что проведёт их короткой тропой. Он уводит отряд с дороги и заводит в лес, на опасную территорию. Используйте одну из сцен для пустошей Тролльхонта с 10 страницы. Заведя искателей приключений в ловушку, он становится невидимым и пытается убежать. В этом случае он роняет сумку с листком пергамента (смотрите «дальнейшие события»), продираясь через кусты.

ДАЛЬНЕЙШИЕ СОБЫТИЯ

Если искатели приключений победят они мага, в одном из его карманов они найдут лист пергамента. Покажите игроками рисунок с обложки этого буклета. Этот лист они взял у мёртвого курьера (молодого человека по имени Перрол).

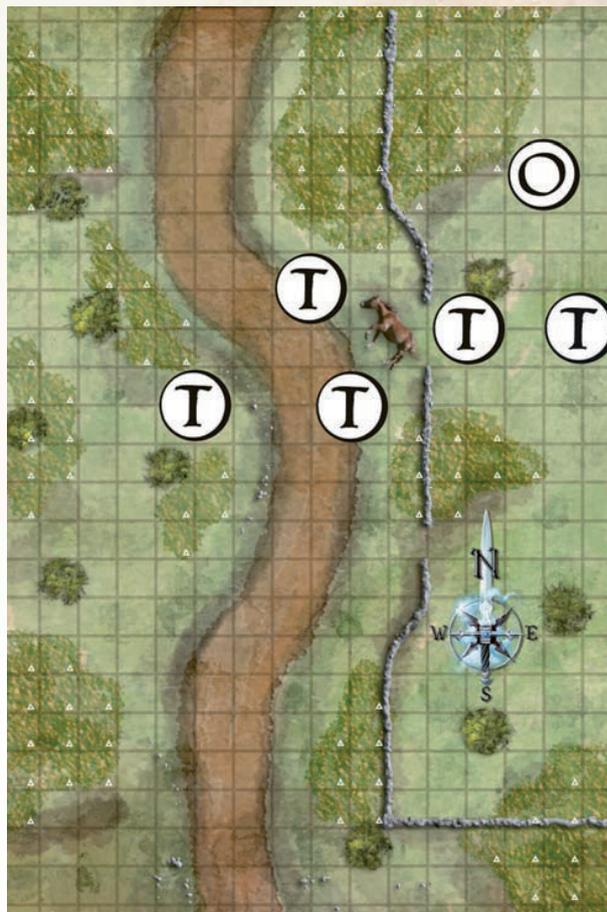
Если искатели приключений захватят в плен мага или троллей, то существа ведут себя высокомерно и заносчиво. Они с радостью сообщают, что «Скальмад обладает великой магией, и он всех вас уничтожит!». Они не скрывают того факта, что пришли из Тролльхонта, но они не знают точного местонахождения Великих Обиталищ и того, сколько чудовищ есть в подчинении у Скальмада.

Приключение продолжается во *Второй книге приключения*. Раздел «неприятности в Лунной Тропе» описывает прибытие искателей приключений в город.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Зависит от времени суток.

Заросли: Эти участки густой растительности предоставляют покров (-2 к броскам атаки) и являются труднопроходимой местностью (для входа в клетку требуется 1 дополнительная клетка перемещения).



Деревья: Ствол дерева предоставляет укрытие (-2 к броскам атаки) всем, кто стоит в смежных с ним клетках.

Стена: Это старая стена из не скреплённых раствором булыжников высотой в 1,20 метра. Она предоставляет укрытие от атак, исходящих с другой стороны. Для пересечения стены нужно потратить 2 клетки перемещения.

НОВЫЕ ЧУДОВИЩА

Вялорожденный

Вялорожденные — это фейские существа, искажённые самыми тёмными проявлениями природы, и ставшие чем-то злым и неестественным. Им нравятся боль, разложение и смерть. Вялорожденные ненавидят красоту и процветание. Ими движет лишь стремление рушить и уничтожать всё вокруг.

У всех вялорожденных есть малозаметные или бросающиеся в глаза части растений, ведь породившая их магия сделала их фейскими растительными существами.

Вялорожденные являются отражением смерти и разложения из мира природы. Разумные вялорожденные могут украшать себя черепами или мёртвыми цветами, либо разукрашивать свои тела подтёками крови.

Вялорожденный демоншип Контроллер 11 уровня
Большой фейский зверь (растение) Опыт 600

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +6
Опутывающие корни аура 2; клетки в ауре являются труднопроходимой местностью для существ без умения *хождение по лесу*.

Хиты 110; Ранен 55
КД 25; Стойкость 21, Реакция 25, Воля 23
Скорость 4

⬇ **Хлещущая лоза** (стандартное; неограниченный)
+16 против КД; урон 2к4 + 6.

⬅ **Шелуха** (стандартное; неограниченный)
Ближняя вспышка 1; +13 против Реакции; урон 1к8 + 4 плюс продолжительный урон 5 и абсолютно все существа получают покров от цели (спасение оканчивает и то, и другое).

⬇ **Корневой хват** (малое; неограниченный)
Совершите атаку по всем существам без умения *хождение по лесу*, находящихся в клетках с *опутывающими корнями*: +14 против Реакции; цель становится удерживаемой (спасение оканчивает). Вялорожденный может использовать этот талант только один раз в ход.

Вытягивание корней (малое; перезарядка ⏏ ⏏ ⏏)
Создайте две клетки *опутывающих корней* в клетках, смежных с другими его *опутывающими корнями*.

Корневое перемещение (движение; на сцену)
Демоншип телепортируется в любое пространство, в котором хотя бы одна клетка заполнена его *опутывающими корнями*.

Мёртвые корни
Когда хиты демоншипа уменьшаются до 0, всё пространство его *опутывающих корней* становится труднопроходимой местностью до конца сцены.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** —
Сил 23 (+11) Лов 18 (+9) Мдр 13 (+6)
Тел 14 (+7) Инт 2 (+1) Хар 6 (+3)

ТАКТИКА ВЯЛОРОЖДЕННОГО ДЕМОНШИПА

Это масса цепких корней, растущих из покрытого шипами стебля, увенчанного красными побегами с листьями в форме звёзд. С этого существа свисают многочисленные плети, а в земле вокруг него извиваются корни.

Вялорожденный демоншип отлично сочетается с налётчиками, замедляя врагов своими *опутывающими корнями*. Этим растительных существ можно часто увидеть вместе с демонами в мире природы или Стране Фей.

Вялорожденный шиподрейк Громила 11 уровня
Большой фейский зверь (растение) Опыт 600

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +8
Хиты 138; Ранен 69
КД 23; Стойкость 24, Реакция 22, Воля 22
Скорость 6

⬇ **Коготь-шип** (стандартное; неограниченный)
Достигаемость 2; +14 против КД; урон 2к6 +5.

⬇ **Ядовитый укус** (стандартное; на сцену) ⬆ **Яд**
+15 против КД; урон ядом 3к6 + 5 плюс продолжительный урон ядом 5 и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает и то, и другое).

Тактический шаг (немедленный ответ; когда вялорожденный попадает по цели *ядовитым укусом*)
Вялорожденный может совершить шаг на 1 клетку.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** —
Сил 22 (+11) Лов 16 (+8) Мдр 16 (+8)
Тел 18 (+9) Инт 4 (+2) Хар 5 (+2)

Вялорожденный шиподрейк

Вялорожденный шиподрейк это искажённый дрейк, который стал больше растением, чем животным.

Шиподрейки — это прямолинейные громилы, которыми руководит только их собственная агрессия. Они раздирают врагов на расстоянии своими когтями, покрытыми шипами, а подошедших в упор кусают. Сразу после укуса они отскакивают в сторону и продолжают бить когтями обездвиженную цель.

Вялорожденный троглодит Контроллер 10 уровня (лидер)
Средний фейский гуманоид (растение) Опыт 500

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +8; тёмное зрение
Вонь троглодита аура 2; враги в ауре получают штраф -2 к броскам атаки.
Хиты 105; Ранен 52
КД 23; Стойкость 21, Реакция 20, Воля 25
Скорость 5

⬇ **Коготь** (стандартное; неограниченный)
+15 против КД; урон 1к8.

⤵ **Кислотное копьё** (стандартное; неограниченный) ⬆ **Кислота**
Дальнобойный 10; +14 против Реакции; урон кислотой 2к4 + 6 плюс урон кислотой 5 всем существам, смежным с целью.

✳ **Чёрные корни** (стандартное; перезарядка ⏏ ⏏) ⬆ **Некротическая энергия, Страх**
Зональная вспышка 2 в пределах 10 клеток; +14 против Стойкости; Цель становится удерживаемой (спасение оканчивает).
Последствие: Продолжительный урон некротической энергией 10 и цель не может подходить ближе к вялорожденному (спасение оканчивает и то, и другое).

Инстинктивный шаг (малое; на сцену)
Все союзники в пределах 20 клеток от вялорожденного могут совершить шаг на 2 клетки.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Драконий, Общий
Навыки Природа +13
Сил 10 (+5) Лов 8 (+4) Мдр 16 (+8)
Тел 17 (+8) Инт 12 (+6) Хар 22 (+11)

ТАКТИКА ВЯЛОРОЖДЕННОГО ТРОГЛОДИТА

Этот жилистый троглодит носит грязную мантию и пояс из высохших лиан. На груди его висят нанизанные на кожаный шнурок рёбра оленя с остатками разлагающейся плоти.

Вялорожденный троглодит как можно раньше и как можно чаще использует *чёрные корни*, после чего обстреливает врагов *кислотными копьями*, надеясь, что союзники защитят его от рукопашных атак. Его умение *инстинктивный шаг* помогает согладатаям и артиллерии защититься, а налётчикам занять выгодную позицию.

Вялорожденный сухой Маленький фейский гуманоид (растение)	Миньон 1 уровня Опыт 25
Инициатива +3 Чувства Внимательность +6 Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.	
КД 15; Стойкость 11, Реакция 15, Воля 13 Скорость 7 (хождение по лесу), лазая 5	
⊕ Коготь (стандартное; неограниченный) ⬦ Яд +6 против КД; урон ядом 2 (урон ядом 3, если есть боевое превосходство над целью).	
Мировоззрение Хаотично-злое Языки Эльфийский Навыки Скрытность +16	
Сил 7 (-2) Лов 17 (+3) Мдр 12 (+1) Тел 7 (-2) Инт 5 (-3) Хар 10 (+0)	

ТАКТИКА ВЯЛОРОЖДЕННОГО СУХОСТОЯ

Сухостой — это отдалённо напоминающая гуманоида масса веток и побегов, источающая маслянистый яд. Вся его морда перепачкана кровью, а в верхней части головы светятся два крохотных огонька вместо глаз.

У сухостоев есть замашки налётчиков. При возможности они стараются окружить врагов, усиливая за счёт боевого превосходства свои атаки.

Вялорожденный валежник Средний фейский гуманоид (растение)	Миньон 11 уровня Опыт 150
Инициатива +11 Чувства Внимательность +14 Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.	
КД 25; Стойкость 21, Реакция 25, Воля 23 Скорость 8 (хождение по лесу), лазая 5	
⊕ Шипы (стандартное; неограниченный) ⬦ Яд +16 против КД; урон ядом 4 (урон ядом 5, если есть боевое превосходство над целью).	
Мировоззрение Хаотично-злое Языки Эльфийский Навыки Скрытность +16	
Сил 12 (+6) Лов 23 (+11) Мдр 18 (+9) Тел 13 (+6) Инт 5 (+2) Хар 11 (+0)	

ТАКТИКА ВЯЛОРОЖДЕННОГО ВАЛЕЖНИКА

Вялорожденный валежник — это крупная разновидность вялорожденного сухостоя, покрытая ядовитыми шипами длиной с палец. У валежников есть замашки налётчиков. При возможности они стараются окружить врагов, усиливая за счёт боевого превосходства свои атаки.

ЗНАНИЕ О ВЯЛОРОЖДЕННОМ

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Вялорожденные — это существа, искажённые какой-то прихотью природы. Жизненной силой им служит квинтэссенция смерти, и они повсюду несут порчу и разложение.

Сл 20: Древние деревья, безмятежные рощи и чистейшие озёра — вот цели разрушительного безумия вялорожденных. Чем сильнее проявляется красота природы, тем сильнее вялорожденных тянет её уничтожить.

ПРИМЕРЫ СЦЕН

Сцены с вялорожденными часто содержат и других лесных или растительных существ, искажённых магией или находящихся под контролем сильных фей.

Сцена 11 уровня (опыт 3 150)

- ♦ 2 вялорожденных демоншипа (контроллер 11 уровня)
- ♦ 5 вялорожденных валежников (миньон 11 уровня)
- ♦ 2 вялорожденных шиподрейка (громила 11 уровня)

Сцена 10 уровня (опыт 2 500)

- ♦ 2 вялорожденных троглодита (контроллер 10 уровня)
- ♦ 4 вялорожденных валежника (миньон 11 уровня)
- ♦ 2 блуждающих насыпи (громила 9 уровня)



ФОМОР

Фоморы — это древняя жестокая раса, происходящая из Подземья Страны Фей. Среди фоморов встречаются уникальные особи, владеющие самой тёмной магией. Их называют посвящёнными во тьму фоморами. Они отказываются сражаться как все фоморы, и максимально используют зловещую магию. Их редко встретишь в боевых построениях фоморов, но они часто служат наёмниками, особенно у злых фей.

Кривыми конечностями и фиолетово-серой кожей посвящённые во тьму похожи на всех остальных фоморов. Один их глаз больше другого, и в нём непременно виден кошачий вертикальный зрачок и чёрные сосуды. Они ходят с кривыми посохами, через которые и проводят магию смерти и разложения.

Фомор посвящённый во тьму		Одиночный контроллер 13 уровня	
Огромный фейский гуманоид (великан)		Опыт 4 000	
Инициатива +7 Чувства Внимательность +13; истинное зрение 6 Хиты 650; Ранен 325; смотрите также <i>невидимость от ранения</i> КД 29; Стойкость 27, Реакция 24, Воля 26 Спротивляемость 10 некротической энергии, 10 яду Спасброски +5 Скорость 8 Единицы действия 2			
⊕	Некротический посох (стандартное; неограниченный) ⬄ Некротическая энергия	Досыгаемость 3; +17 против Реакции; урон некротической энергией 1к10 + 7 и цель толкается на 1 клетку.	
↗	Дурной глаз (малое; неограниченный) ⬄ Иллюзия	Дальнобойный 5; +17 против Воли и посвящённый во тьму становится невидимым для цели до начала своего следующего хода. Если посвящённый во тьму использует этот талант на новой цели, то эффект исчезнет с предыдущей.	
✱	Чёрный огонь (стандартное; неограниченный) ⬄ Некротическая энергия, Огонь	Зональная вспышка 1 в пределах 10 клеток; +17 против Реакции; урон некротической энергией и огнём 2к8 + 7.	
⬅	Крач сознания (стандартное; неограниченный) ⬄ Психическая энергия	Ближняя волна 5; +15 против Воли; урон психической энергией 2к6 + 7 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).	
Двойное заклинание (стандартное; перезарядка ⏏ ⏏ ⏏)			
⬅	Тёмный шаг (движение; на сцену) ⬄ Некротическая энергия, Телепортация	Посвящённый во тьму совершает и атаку чёрным огнём и атаку крахом сознания .	
⬅	Тёмный шаг (движение; на сцену) ⬄ Некротическая энергия, Телепортация	Ближняя вспышка 1; +17 против Стойкости; урон некротической энергией 1к10 + 7 и цели становятся обездвиженными (спасение оканчивает). Посвящённый во тьму телепортируется на 10 клеток и может телепортировать существ во вспышке в пространство, занимаемое им до телепортации.	
Невидимость от ранения (немедленный ответ, когда впервые станет раненым; на сцену) ⬄ Иллюзия			
Посвящённый во тьму телепортируется на 10 клеток и становится невидимым до конца своего следующего хода.			
Теневого взгляда (немедленный ответ, когда ему причинён урон от атаки; неограниченный) ⬄ Некротическая энергия, Телепортация			
Вызвавший срабатывание враг телепортируется на 3 клетки и получает продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает).			
Мировоззрение Злое		Языки Общих, Эльфийский	
Навыки Проницательность +13, Скрытность +12			
Сил 20 (+11)	Лов 12 (+7)	Мдр 14 (+8)	
Тел 18 (+10)	Инт 13 (+7)	Хар 24 (+13)	

ТАКТИКА ПОСВЯЩЁННОГО ВО ТЬМУ ФОМОРА

Посвящённый во тьму использует *дурной глаз* против самых сильных с виду врагов, нацеливаясь постоянно на тех из них, у кого самая низкая Воля. Попав в опасную ситуацию, фомор использует *крач сознания*. *Двойное заклинание* он использует только если может попасть сразу по многим врагам. Если его окружают, он использует *тёмный шаг* чтобы перегруппироваться или отступить.

Фомор владыка тьмы		Одиночный контроллер 19 уровня	
Огромный фейский гуманоид (великан)		Опыт 12 000	
Инициатива +9 Чувства Внимательность +16; истинное зрение 6 Хиты 890; Ранен 445; смотрите также <i>невидимость от ранения</i> КД 35; Стойкость 33, Реакция 30, Воля 34 Спротивляемость 10 некротической энергии, 10 яду Спасброски +5 Скорость 8 Единицы действия 2			
⊕	Некротический посох (стандартное; неограниченный) ⬄ Некротическая энергия	Досыгаемость 3; +23 против Реакции; урон некротической энергией 1к12 + 9 и цель толкается на 1 клетку.	
↗	Дурной глаз (малое; неограниченный) ⬄ Иллюзия	Дальнобойный 5; +23 против Воли и владыка тьмы становится невидимым для цели до начала своего следующего хода. Если владыка тьмы использует этот талант на новой цели, то эффект исчезнет с предыдущей.	
✱	Чёрный огонь (стандартное; неограниченный) ⬄ Некротическая энергия, Огонь	Зональная вспышка 1 в пределах 10 клеток; +23 против Реакции; урон некротической энергией и огнём 3к8 + 7.	
⬅	Крач сознания (стандартное; неограниченный) ⬄ Психическая энергия	Ближняя волна 5; +21 против Воли; урон психической энергией 3к6 + 7 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).	
Двойное заклинание (стандартное; перезарядка ⏏ ⏏ ⏏)			
Владыка тьмы совершает и атаку чёрным огнём и атаку крахом сознания .			
⬅	Тёмный шаг (движение; на сцену) ⬄ Некротическая энергия, Телепортация	Ближняя вспышка 1; +23 против Стойкости; урон некротической энергией 1к12 + 9 и цели становятся обездвиженными (спасение оканчивает). Владыка тьмы телепортируется на 10 клеток и может телепортировать существ во вспышке в пространство, занимаемое им до телепортации.	
Невидимость от ранения (немедленный ответ, когда впервые станет раненым; на сцену) ⬄ Иллюзия			
Владыка тьмы телепортируется на 10 клеток и становится невидимым до конца своего следующего хода.			
Теневого взгляда (немедленный ответ, когда ему причинён урон от атаки; неограниченный) ⬄ Некротическая энергия, Телепортация			
Вызвавший срабатывание враг телепортируется на 3 клетки и получает продолжительный урон некротической энергией 10 (спасение оканчивает).			
Мировоззрение Злое		Языки Общих, Эльфийский	
Навыки Проницательность +13, Скрытность +12			
Сил 20 (+14)	Лов 12 (+10)	Мдр 14 (+11)	
Тел 18 (+13)	Инт 15 (+11)	Хар 26 (+17)	

ТАКТИКА ФОМОРА ВЛАДЫКИ ТЬМЫ

Когда посвящённый во тьму заканчивает своё обучение и в полной мере овладевает зловещей магией своего народа, он становится владыкой тьмы. Владыки тьмы встречаются ещё реже чем посвящённые во тьму, и их видят только во время знаменательных событий и в компании с самыми сильными лидерами фоморов.

Владыка тьмы использует ту же тактику что и посвящённый во тьму, за исключением того, что его иногда сопровождает верный и смертельно опасный питомец, искажённый тёмными силами, постоянно окружающими его. Это двухголовый смещающийся зверь, который является продолжением самого владыки тьмы и помогает окружать и выматывать врагов. Благодаря ему в бою раскрывается весь потенциал владыки тьмы.

Смещающийся зверь ночной кошмар Элитный налётчик 15 уровня Большой фейский магический зверь Опыт 2 400
Инициатива +13 Чувства Внимательность +12; сумеречное зрение Хиты 292; Ранен 146
КД 29; Стойкость 26, Реакция 28, Воля 26; смотрите также <i>смещение</i>
Спасброски +2 Скорость 12 Единицы действия 1
⊕ Щупальце (стандартное; неограниченный) Достигаемость 2; +19 против КД; урон 2к8 + 6.
⊕ Укус (стандартное; неограниченный) +19 против КД; урон 1к10 + 7.
⊕ Ярость зверя (стандартное; неограниченный) Требуется боевое превосходство; смещающийся зверь совершает две атаки щупальцем и кусает одну и ту же цель.
⊕ Разрывание ночного кошмара (стандартное; неограниченный) Смещающийся зверь совершает две атаки укусом по одной и той же цели. Если попали обе атаки, то цель получает дополнительный урон 1к10 + 7 и становится изумлённой (спасение оканчивает).
← Щупальца ночного кошмара (стандартное; перезарядка ☒ ☒) Ближняя вспышка 2; +17 против Реакции; урон 2к8 + 6, цель толкается на 1 клетку и сбивается с ног.
Смещение ⊕ Иллюзия У всех рукопашных и дальнобойных атак есть 50% шанс промахнуться по смещающемуся зверю. Эффект заканчивается когда по смещающемуся зверю попадает атака, но перезаряжается когда смещающийся зверь перемещается в свой ход как минимум на 2 клетки. Критические попадания игнорируют смещение (смотрите также тактику уклонения).
Тактика уклонения (свободное, когда атака по смещающемуся зверю промахивается из-за <i>смещения</i> ; неограниченный) Смещающийся зверь совершает шаг на 2 клетки.
Угрожающая досягаемость Смещающийся зверь может совершать провоцированные атаки по всем врагам в пределах своей досягаемости (2 клетки).
Мировоззрение Без мировоззрения Языки —
Навыки Скрытность +14
Сил 19 (+11) Лов 22 (+13) Мдр 18 (+11)
Тел 18 (+11) Инт 6 (+5) Хар 11 (+7)

ТАКТИКА СМЕЩАЮЩЕГОСЯ ЗВЕРЯ НОЧНОГО КОШМАРА

Этот двухголовый смещающийся зверь, изменённый тёмной силой своего хозяина, показывает в бою невероятную хитрость и безжалостность. Если ему удастся окружить врага при помощи хозяина, он использует *ярость зверя*. Без боевого превосходства он использует *разрывание ночного кошмара*, чтобы укусить врага два раза. Если обе головы попадают, они тянут жертву в разные стороны, причиняя дополнительный урон и изумляя её. Если вокруг смещающегося зверя окажутся хотя бы три врага, он использует *щупальца ночного кошмара*, чтобы атаковать сразу всех.

ЗНАНИЕ О ФОМОРЕ

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию о фоморе посвящённом во тьму и фоморе владыке тьмы:

Сл 15: Посвящённые во тьму фоморы встречаются реже обычных воинов. Они прислуживают другим злым феям, а не сопровождают отряды воинов своего рода.

Сл 20: Посвящённые во тьму фоморы владеют мощной магией, благодаря которой могут атаковать некротической энергией и телепортироваться.

Сл 25: Все посвящённые во тьму фоморы стремятся стать владыками тьмы. Известно, что они сотрудничают с существами, искажёнными тёмной силой, окружающих их. Если посвящённого во тьму фомора сразу не уничтожить, он может вернуться позже в лице владыки тьмы.

ПРИМЕРЫ СЦЕН

Посвящённых во тьму фоморов и владык тьмы почти всегда встречают в одном экземпляре, так как их нанимают другие влиятельные существа.

Сцена 14 уровня (5 400 опыта)

- ◆ 1 фомор посвящённый во тьму (одиночный контроллер 13 уровня)
- ◆ 2 друу арахноманта (артиллерия 13 уровня)

Сцена 21 уровня (16 800 опыта)

- ◆ 1 фомор владыка тьмы (одиночный контроллер 19 уровня)
- ◆ 2 смещающихся зверя ночных кошмара (элитный налётчик 15 уровня)



КАРГА

Карги это фейские существа, отлично владеющие тёмной магией. Терновые карги, как и все остальные, обожают причинять боль и страдания. Они умеют предсказывать будущее, проклинать и совершать ритуалы.

В своём естественном облике терновая карга выглядит как худая человеческая женщина в оборванной мантии. Её длинные пальцы оканчиваются ногтями, способными соперничать по крепости с железом, а кожа имеет светлый жёлто-зелёный оттенок с колючими наростами. Над крохотными чёрными глазками нависает копна перепутанных волос.

Терновая карга	Контроллер	12 уровня
Средний фейский гуманоид		Опыт 700
Инициатива +11 Чувства Внимательность +14; сумеречное зрение Лихорадка аура 3; раненые враги в ауре становятся ослабленными. Хиты 123; Ранен 61		
КД 26; Стойкость 23, Реакция 25, Воля 24		
Скорость 7 (хождение по лесу)		
⬇	Коготь (стандартное; неограниченный)	
	+16 против КД; урон 1к6 + 5.	
⬇	Выцарапывание глаз (стандартное; неограниченный)	
	+16 против КД; урон 1к6 + 5 и цель становится ослеплённой до конца следующего хода терновой карги. Терновая карга совершает шаг на 2 клетки до или после этой атаки.	
✳	Призыв тёрна (стандартное; перезарядка ☒ ☒) ⬆ Зона, Созидание	
	Зональная вспышка 2 в пределах 10 клеток; +15 против Реакции; урон 2к4 + 5 и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает). Область атаки становится до конца сцены зоной труднопроходимой местности. Все существа, входящие в зону или начинающие в ней ход, получают урон 1к4. Терновая карга обладает иммунитетом к урону от своего тёрна.	
✂	Проклятье шипов (стандартное; на сцену)	
	Дальнобойный 10; +17 против КД; урон 3к4 + 5 и цель становится удерживаемой (спасение оканчивает).	
	Смена облика (малое; неограниченный) ⬆ Превращение	
	Терновая карга может изменять своё физическое тело, чтобы принять облик красивой молодой или старой человеческой женщины (смотрите «смена облика» на 283 странице <i>Бестиария</i>).	
Мировоззрение	Злое	Языки Общих, Эльфийский
Навыки	Запугивание +14, Природа +14, Магия +13	
Сил 18 (+10)	Лов 21 (+11)	Мдр 17 (+9)
Тел 19 (+10)	Инт 14 (+8)	Хар 16 (+9)

ТАКТИКА ТЕРНОВОЙ КАРГИ

Терновая карга начинает сражение с *призыва тёрна*, чтобы создать вокруг врагов непроходимые заросли. При помощи *проклятья шипов* она нейтрализует вражеских стрелков, а сама *выцарапывает глаза* врагам, находящимся в пределах досягаемости.

ЗНАНИЕ О ТЕРНОВОЙ КАРГЕ

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию о терновой карге:

Сл 15: Как и все остальные карги, терновая карга может превращаться в человеческую женщину любого возраста.

Сл 20: Терновые карги знают много волшебных ритуалов. Они могут подглядывать на расстоянии, заглядывать в будущее, управлять погодой и брать нерушимые клятвы.

Сл 25: Иногда терновую каргу можно подкупить, чтобы она предсказала будущее или проклала врагов. В обмен на такую услугу она может потребовать убить добрую фею, похитить ребёнка, или украсть могущественный предмет.

ПРИМЕРЫ СЦЕН

Терновые карги часто ходят парами, в сопровождении солдат или громил.

Сцена 11 уровня (3 200 опыта)

- ♦ 1 терновая карга (контроллер 12 уровня)
- ♦ 1 болотная карга (налётчик 10 уровня)
- ♦ 3 тролля (громила 9 уровня)
- ♦ 2 блуждающих насыпи (громила 9 уровня)

Сцена 13 уровня (4 200 опыта)

- ♦ 2 терновых карги (контроллер 12 уровня)
- ♦ 1 огр громила (элитный громила 11 уровня)
- ♦ 2 холмовых великана (громила 13 уровня)



Нотик

Нотики — это мерзкие существа, живущие в тёмных пещерах и развалинах, питаются плотью всех, кого смогут поймать. Самой выдающейся частью тела этих горбатых гуманоидов с серо-зелёной кожей является единственный огромный глаз. У них неуклюжая, скачущая походка, но перемещаются они на удивление быстро.

Нотик зритель	Артиллерия 11 уровня
Средний искажённый гуманоид	Опыт 600
Инициатива +8	Чувства Внимательность +6; тёмное зрение, истинное зрение 10
Хиты 91; Ранен 45	КД 23; Стойкость 24, Реакция 23, Воля 21
Скорость 6	
⬇ Коготь (стандартное; неограниченный)	+17 против КД; урон 1к6 + 4.
↗ Гниющий взгляд (стандартное; неограниченный) ✦	Некротическая энергия
Дальнобойный 10; +16 против Стойкости; урон некротической энергией 1к12 + 5, цель становится замедленной и получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает и то, и другое). Нотик зритель теряет этот талант, когда он ослеплён.	
Месть (немедленный ответ, когда по ноту попадают рукопашной или ближней атакой; на сцену)	
Нотик совершает шаг и совершает атаку когтём или <i>гниющим взглядом</i> по вызвавшему срабатывание врагу.	
Мировоззрение Без мировоззрения	Языки Глубинная Речь
Навыки Скрытность +13	
Сил 18 (+9)	Лов 17 (+8)
Тел 19 (+9)	Мдр 12 (+6)
	Инт 8 (+4) Хар 9 (+4)

ТАКТИКА НОТИКА ЗРИТЕЛЯ

Нотики зрители без колебаний нападают на всех, кого они (как им кажется) могут убить, но они трусливы, и нападают из засады. Нотики зрители держатся на расстоянии, и ослабляют врагов *гниющим взглядом*, прежде чем подойти и добить жертву когтями.

Нотик ловчий	Налётчик 11 уровня
Средний искажённый гуманоид	Опыт 600
Инициатива +11	Чувства Внимательность +7; тёмное зрение, истинное зрение 10
Хиты 115; Ранен 57	КД 25; Стойкость 23, Реакция 23, Воля 21
Скорость 6	
⬇ Коготь (стандартное; неограниченный)	+14 против КД; урон 2к6 + 5.
↖ Изумляющий взгляд (стандартное; неограниченный) ✦	Некротическая энергия
Ближняя волна 3; +14 против Реакции; урон некротической энергией 1к8 + 5 и цель становится изумлённой до конца следующего хода нотика ловчего. Нотик ловчий теряет этот талант, когда он ослеплён.	
Боевое превосходство	
Если у нотика ловчего есть боевое превосходство, его рукопашные атаки причиняют при попадании дополнительный урон 2к6.	
Месть (немедленный ответ, когда по ноту попадают рукопашной или ближней атакой; на сцену)	
Нотик совершает шаг и совершает атаку когтём или <i>изумляющим взглядом</i> по вызвавшему срабатывание врагу.	
Мировоззрение Без мировоззрения	Языки Глубинная Речь
Навыки Скрытность +14	
Сил 18 (+9)	Лов 18 (+9)
Тел 19 (+9)	Мдр 14 (+7)
	Инт 8 (+4) Хар 9 (+4)



ТАКТИКА НОТИКА ЛОВЧЕГО

Ловчие нотиков — это опасные хищники, которые могут несколько дней следовать за жертвой, выжидая лучший момент для нападения. Начинают сражение они с того, что пытаются изумить как можно больше врагов за раз своим *изумляющим взглядом*. После этого они разрывают изумлённых существ на части, причиняя дополнительный урон от боевого превосходства.

ЗНАНИЕ О НОТИКАХ

При успешной проверке Подземелий персонаж может узнать следующую информацию о нотиках:

Сл 15: Нотики увеличивают свою численность, вырывая глаза у гуманоидов и наполняя их ихором из своих собственных глаз. Из этой мерзости за 24 часа вырастает новый нотик.

Сл 20: Первых нотиков создал Векна из глаз своих врагов, используя их в качестве шпионов и наёмных убийц.

ПРИМЕРЫ СЦЕН

Нотики бесхарактерны, трусливы, и ими легко управлять. Они часто служат более сильным чудовищам шпионами и ищейками.

Сцена 11 уровня (3 000 опыта)

- ◆ 1 нотик зритель (артиллерия 11 уровня)
- ◆ 2 нотика ловчих (налётчик 11 уровня)
- ◆ 2 друу воина (соглядатай 11 уровня)

ТРОЛЬ

Тролли бывают самыми разными, но все они славятся своей регенерацией. Все они очень прожорливы, жестоки и хитры.

Призрачные тролли — это злобные духи троллей, такие же жестокие после смерти как при жизни. Внешне они выглядят как тролли, но их полупрозрачные серые тела окутаны обрывками теней. Когти у призрачного тролля рвача длинные и зазубренные, а у призрачного тролля пожирателя огромные челюсти, заполненные зубами, похожими на обсидиановые осколки.

Призрачный тролль рвач	Громила 13 уровня
Большой теневой гуманоид	Опыт 800
Инициатива +10 Чувства Внимательность +14 Хиты 120; Ранен 60 КД 25; Стойкость 27, Реакция 24, Воля 23 Иммунитет болезни, яд; Сопротивляемость неосязаемый (281 страница <i>Бестиария</i>)	
Материализация Если призрачный тролль получает урон излучением, кислотой или огнём, он перестаёт быть неосязаемым до конца своего следующего хода.	
Скорость летая 7 (парение); фазирование (283 страница <i>Бестиария</i>)	
⊕ Призрачный коготь (стандартное; неограниченный)	
Досягаемость 2; +15 против Реакции; урон 2к10 + 7.	
⊕ Ужасающий удар (стандартное; на сцену) ⊕ Психическая энергия	
Досягаемость 2; только по раненой цели; +14 против Воли; урон психической энергией 3к6 + 3 и цель становится замедленной (спасение оканчивает). <i>Проваленный спасбросок:</i> Цель теряет сознание (спасение оканчивает). Если цель получает урон, то приходит в сознание.	
Мировоззрение Хаотично-злое Языки Великаний	
Сил 24 (+13) Лов 18 (+10) Мдр 16 (+9) Тел 21 (+11) Инт 5 (+3) Хар 11 (+6)	

ТАКТИКА ПРИЗРАЧНОГО ТРОЛЛЯ РВАЧА

Призрачный тролль рвач проходит сквозь все препятствия, чтобы достичь врагов, и при первой же возможности использует *ужасающий удар*. Опустив хиты цели ниже 1, он теряет интерес и переключается на свежее мясо.

ЗНАНИЕ О ПРИЗРАЧНЫХ ТРОЛЛЯХ

При успешной проверке Магии или Религии персонаж может узнать следующую информацию о призрачных троллях:

Сл 15: Призрачные тролли неосязаемы, и им очень трудно нанести урон. Урон излучением, кислотой или огнём временно материализует их.

Сл 20: Обычные тролли не превращаются после смерти в призрачных троллей. Только мощная магия и некромантные ритуалы могут превратить обычного тролля в призрачного, и тролль может быть как давно умершим, так и ещё живым.

Призрачный тролль пожиратель	Соглядатай 13 уровня
Большой теневой гуманоид	Опыт 800
Инициатива +14 Чувства Внимательность +14 Хиты 82; Ранен 41 КД 27; Стойкость 27, Реакция 24, Воля 23 Иммунитет болезни, яд; Сопротивляемость неосязаемый (281 страница <i>Бестиария</i>)	
Материализация Если призрачный тролль получает урон излучением, кислотой или огнём, он перестаёт быть неосязаемым до конца своего следующего хода.	
Скорость летая 7 (парение); фазирование (283 страница <i>Бестиария</i>)	
⊕ Призрачный укус (стандартное; неограниченный) ⊕ Некротическая энергия	
Досягаемость 2; +18 против Стойкости; урон 1к8 + 5 и продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает).	
Бешеные челюсти (свободное, когда атака призрачного тролля делает врага раненым; неограниченный)	
Призрачный тролль перезаряжает <i>цепкие челюсти</i> .	
⊕ Цепкие челюсти (стандартное; перезарядка ☞ ☞)	
+20 против КД; урон 2к6 + 7, цель становится удерживаемой (спасение оканчивает) и призрачный тролль пожиратель получает +2 ко всем защитам. Состояние удерживаемости и бонус к защитах автоматически оканчивается, когда призрачный тролль перестанет находиться в клетке, смежной с целью.	
Мировоззрение Хаотично-злое Языки Великаний	
Сил 20 (+11) Лов 18 (+10) Мдр 16 (+9) Тел 25 (+13) Инт 5 (+3) Хар 11 (+6)	

ТАКТИКА ПРИЗРАЧНОГО ТРОЛЛЯ ПОЖИРАТЕЛЯ

Призрачный тролль пожиратель проходит сквозь все препятствия в гущу сражения, используя *цепкие челюсти* против врагов, подошедших в упор.

Ледяных троллей можно встретить в северных тундрах и в невероятно холодных местах, включая многие подземелья. Опытные оружейники и кузнецы ледяных троллей изготавливают смертельно опасное оружие для своих воинов.

Ледяной тролль	Солдат 10 уровня
Большой природный гуманоид	Опыт 500
Инициатива +9 Чувства Внимательность +15 Лютый холод аура 1; все враги, начинающие ход в ауре, становятся замедленными от холода до начала своего следующего хода. Хиты 109; Ранен 54; смотрите также <i>лечение тролля</i> Регенерация 10 (если тролль получает урон кислотой или огнём, то до конца его следующего хода регенерация не будет функционировать)	
КД 26; Стойкость 23, Реакция 19, Воля 17 Скорость 8	
⊕ Кувалда (стандартное; неограниченный) ⊕ Оружие	
Досягаемость 2; +17 против КД; урон 2к6 + 6.	
⊕ Бешеный удар (свободное, когда атака тролля делает врага раненым; неограниченный)	
Троль совершает атаку кувалдой.	
Лечение тролля ⊕ Исцеление	
Если хиты тролля опустились ниже 1 от атаки, причиняющей урон не кислотой и не огнём, то тролль в следующем ходу встаёт на ноги (действием движения) с 10 хитами.	
Мировоззрение Хаотично-злое Языки Великаний	
Навыки Атлетика +16, Выносливость +15 Сил 22 (+11) Лов 15 (+7) Мдр 10 (+5) Тел 21 (+10) Инт 9 (+4) Хар 8 (+4)	
Снаряжение кольчуга, кувалда	

ТАКТИКА ЛЕДЯНОГО ТРОЛЛЯ

Ледяные тролли устремляются в бой, так как уверены в своём доспехе, оружии и навыках обращения с оными. Они прекрасно знают об эффекте своей ауры, и встают так, чтобы замедлить всех врагов и раздавить их своими огромными кулаками.

Говорящие с лозой тролли это, фактически, шаманы в общинах троллей. Их можно найти только среди самых больших стай и отрядов троллей. Они часто облачаются в мантии из лиан с шипами, которые свисают с их плеч до самой земли.

Говорящий с лозой тролль		Контроллер 14 уровня	
Большой природный гуманоид		Опыт 1 000	
Инициатива +10	Чувства Внимательность +13		
Хиты 142; Ранен 71; смотрите также <i>лечение тролля</i>			
Регенерация 10 (если тролль получает урон кислотой или огнём, то до конца его следующего хода регенерация не будет функционировать)			
КД 28; Стойкость 26, Реакция 23, Воля 21			
Скорость 8			
⊕	Коготь (стандартное; неограниченный)		
Достижимость 2; +19 против КД; урон 2кб + 7.			
⊕	Бешеный удар (свободное, когда атака тролля делает врага раненым; неограниченный)		
Тролль совершает атаку когтём.			
✈	Луч шипов (стандартное; неограниченный)		
Дальнобойный 10; +18 против Реакции; урон 2к8 + 6.			
✳	Взрыв шипов (стандартное; неограниченный) ⊕ Зона, Созидание		
Зональная вспышка 1 в пределах 10 клеток; +18 против Реакции; урон 1к10 + 6 и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает). Область атаки становится до конца сцены зоной труднопроходимой местности. Все существа, входящие в зону или начинающие в ней ход, получают урон 1к8.			
⬅	Песнь силы (стандартное; на сцену) ⊕ Исцеление		
Ближняя вспышка 5; союзники во вспышке получают 10 временных хитов и бонус +4 к броскам урона, пока у них есть временные хиты.			
Лечение тролля ⊕ Исцеление			
Если хиты тролля опустились ниже 1 от атаки, причиняющей урон не кислотой и не огнём, то тролль в следующем ходу встаёт на ноги (действием движения) с 10 хитами.			
Мировоззрение Хаотично-злое Языки Великаний, Общий			
Навыки Атлетика +16, Выносливость +15			
Сил 18 (+11)	Лов 16 (+10)	Мдр 12 (+8)	
Тел 22 (+13)	Инт 16 (+10)	Хар 10 (+7)	
Снаряжение мантия из лиан с шипами, кривой посох			

ПРИМЕРЫ СЦЕН

Призрачных троллей часто встречают находящимися под управлением нежити или теневых существ. Другие тролли обычно действуют со своими сородичами, хотя они и могут заключать краткосрочные союзы с другими существами.



Сцена 13 уровня (4 000 опыта)

- ◆ 2 призрачных тролля рвача (громила 13 уровня)
- ◆ 1 призрачный тролль пожиратель (соглядатай 13 уровня)
- ◆ 1 лорд мумий (элитный контроллер 13 уровня)

Сцена 13 уровня (4 200 опыта)

- ◆ 2 призрачных тролля рвача (громила 13 уровня)
- ◆ 2 призрачных тролля пожирателя (соглядатай 13 уровня)
- ◆ 1 говорящий с лозой тролль (контроллер 14 уровня)

Сцена 14 уровня (5 400 опыта)

- ◆ 6 ледяных троллей (солдат 10 уровня)
- ◆ 1 говорящий с лозой тролль (контроллер 14 уровня)
- ◆ 2 терновые карги (контроллер 12 уровня)

Сцена 16 уровня (7 000 опыта)

- ◆ 1 трент (элитный контроллер 16 уровня)
- ◆ 1 говорящий с лозой тролль (контроллер 14 уровня)
- ◆ 2 боевых тролля (солдат 14 уровня)
- ◆ 3 тролля (громила 9 уровня)

БЛУЖДАЮЩИЙ ОГОНЁК

Блуждающие огоньки — это злобные существа, питающиеся сильными эмоциями страха, ужаса и смерти. Выглядит блуждающий огонёк как шар светящегося газа 30—60 см диаметром, а на ощупь он рыхлый, почти жидкий. Он светится сине-белым, зелёным или фиолетовым светом (светит ярко или тускло в пределах 5 клеток, как он сам захочет) с потрескиванием и искрами. Он разговаривает высоким, жужжащим голосом, вибрируя телом с разной частотой.

Блуждающий огонёк		Соглядатай 10 уровня	
Маленький фейский магический зверь		Опыт 500	
Инициатива +15 Чувства Внимательность +11; сумеречное зрение Хиты 56; Ранен 28			
КД 22; Стойкость 19, Реакция 24, Воля 22			
Сопrotивляемость неосязаемый (281 страница <i>Бестиария</i>)			
Скорость летая 6 (парение); максимальная высота 2 клетки			
⬇	Мерцающий свет (стандартное; неограниченный) ⬆ Излучение		
	Достигаемость 2; +13 против Реакции; урон излучением 2к6 + 6.		
⬇	Вытягивание жизни (стандартное; на сцену) ⬆ Исцеление, Психическая энергия		
	Достигаемость 3; только по раненой цели; +12 против Стойкости; урон психической энергией 2к8 + 3, цель становится ослабленной (спасение оканчивает), а огонёк восстанавливает 14 хитов.		
⬅	Манящий свет (стандартное; поддержание малым; неограниченный)		
	Ближняя вспышка 20; слепые существа обладают иммунитетом; одна цель во вспышке; +13 против Воли; цель подтягивается на 3 клетки и становится изумлённой (спасение оканчивает).		
	Исчезновение (немедленное прерывание, когда по огоньку промахивается атака; неограниченный) ⬆ Телепортация		
	Блуждающий огонёк телепортируется на 5 клеток и тушит <i>фейский свет</i> .		
	Фейский свет (свободное; неограниченный)		
	Блуждающий огонёк может светиться как факел или вовсе не излучать свет. Для совершения атак огонёк должен светиться. Потушив свет, огонёк получает покров и может совершить проверку Скрытности, чтобы остаться незамеченным.		
Мировоззрение Злое		Языки Эльфийский	
Навыки Скрытность +16			
Сил 4 (+2)	Лов 22 (+11)	Мдр 12 (+6)	
Тел 13 (+6)	Инт 8 (+4)	Хар 18 (+9)	

ТАКТИКА БЛУЖДАЮЩЕГО ОГОНЬКА

Блуждающий огонёк предпочитает заставить врасплох тех, кто отвлечён другой опасностью, например, опасной местностью или сражением. Он зажигает *фейский свет* когда хочет, чтобы его увидели или чтобы заманить жертву в опасную ситуацию *манящим светом*. В бою он полагается на *мерцающий свет*. Однако когда кто-то становится раненым, он подлетает и использует *вытягивание жизни*. При возможности он гасит *фейский свет* и использует Скрытность, чтобы подобраться к раненой цели и атаковать с боевым превосходством.

ЗНАНИЕ О БЛУЖДАЮЩЕМ ОГОНЬКЕ

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию о блуждающем огоньке:

Сл 15: Блуждающие огоньки прячутся возле опасных мест и возле логовищ опасных чудовищ, пытаясь заманить путников в опасную ситуацию. Чудовища не против такого соседства, так как с ними еду добывать становится гораздо проще.

Сл 20: Огоньки часто заводят путников в опасные места, и сами вступают в сражение, когда жертва уже будет раненой.

ПРИМЕРЫ СЦЕН

Блуждающие огоньки предпочитают жить у болот, где туман и болотный газ позволяет хорошо скрыться.

Сцена 10 уровня (2 500 опыта)

- ♦ 2 блуждающих огонька (соглядатай 10 уровня)
- ♦ 1 болотная карга (налётчик 10 уровня)
- ♦ 1 фееболотный крокодил (элитный солдат 10 уровня)

Сцена 12 уровня (3 800 опыта)

- ♦ 2 блуждающих огонька (соглядатай 10 уровня)
- ♦ 4 тролля (громила 9 уровня)
- ♦ 1 грозовая насыпь (элитный контроллер 11 уровня)



МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Описанные ниже предметы встречаются среди сокровищ в этом приключении. Четыре из них — это обычные магические предметы, которые можно использовать в других кампаниях. Три оставшихся предмета — *Гнев Солнца*, *Глаз Морана* и *Каменный Котёл* — привязаны к этому приключению и детально описаны ниже.

Амулет жизненной силы Уровень 17+

Этот красивый амулет фоморов использует жизненную силу убитых врагов для лечения союзников.

Урв 17 +4 65 000 зм Урв 27 +6 1 625 000 зм
Урв 22 +5 325 000 зм

Ячейка предмета: Шея

Улучшение: Стойкость, Реакция и Воля

Свойство: Когда вы впервые за день уменьшаете хиты врага до 0, усильте лечение, предоставленное следующим использованием таланта этого предмета, на 4 единицы.

Талант (На день ♦ Исцеление): Малое действие. Цель в пределах 5 клеток от вас восстанавливает 20 хитов.

Уровень 22: Цель восстанавливает 30 хитов.

Уровень 27: Цель восстанавливает 40 хитов.

Едкое оружие Уровень 8+

Сталь этого оружия, закалённая в крови едкой гидры, бьёт особенно яростно.

Урв 8 +2 3 400 зм Урв 23 +5 425 000 зм
Урв 13 +3 17 000 зм Урв 28 +6 2 125 000 зм
Урв 18 +4 85 000 зм

Оружие: Копьё, лёгкий клинок, тяжёлый клинок

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона кислотой за каждый плюс

Талант (Неограниченный ♦ Кислота, Яд): Свободное действие. Весь урон, причинённый этим оружием, будет уроном кислотой и ядом. Другое свободное действие делает урон обычным.

Талант (На день ♦ Кислота, Яд): Стандартное действие. Ближняя волна 3; Сила против Стойкости; урон кислотой и ядом 2к8 + модификатор Силы.

Уровень 13: Урон 3к8.

Уровень 23: Урон 4к8.

Колье удачи Уровень 14+

Это большое эладринское колье носят на шее. Оно украшено мелким узором, напоминающим чешую дракона.

Урв 14 +3 21 000 зм Урв 24 +5 525 000 зм
Урв 19 +4 105 000 зм Урв 29 +6 2 625 000 зм

Ячейка предмета: Шея

Улучшение: Стойкость, Реакция и Воля

Свойство: Вы можете совершить шаг на 2 клетки, когда в свой ход совершаете успешный спасбросок.

Талант (На день): Свободное действие. Добавьте 2 к результату, полученному при только что совершённом броске к20. Используйте новый результат.

Эладринское кольцо прохода Уровень 14

Это мифрильное кольцо усиливает ваши способности к телепортации.

Ячейка предмета: Кольцо 21 000 зм

Свойство: Когда вы телепортируетесь, увеличьте расстояние телепортации на 1. Если вы — эладрин, увеличьте расстояние телепортации на 2.

Талант (На день ♦ Телепортация): Действие движения. Вы телепортируетесь на 6 клеток (без учёта дополнительного расстояния от свойства кольца).

Если вы достигли сегодня как минимум одной вехи, то вам не нужна линия обзора для этой телепортации. Однако если вы попытаетесь телепортироваться в занятое пространство, талант не сработает и будет потрачен.

ГНЕВ СОЛНЦА

Гнев Солнца, древний меч правителей баронства Терунд, был у Эферана, когда он отправился в Тролльхонт, чтобы сразиться со Скальмадом. После поражения владельца меч перешёл к королю троллей и теперь хранится в его тайной сокровищнице в Стране Фей.

Гнев Солнца (+3) Уровень 12

Блестящий серебристо-белый металл этого клинка покрыт витиеватым орнаментом. Эфес его украшен золотом, а в рукоятку вставлен рубин.

Оружие: Длинный меч 13 000 зм

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +3к6 урона огнём и излучением

Свойство: Владелец *Гнева Солнца* всегда инстинктивно знает, в какой стороне находится баронство Терунд.

Талант (На сцену ♦ Огонь): Малое действие. Весь урон, причинённый этим оружием до конца вашего текущего хода, будет уроном огнём и излучением.

ЗНАНИЕ О ГНЕВЕ СОЛНЦА

При успешной проверке Истории персонаж может узнать следующую информацию о *Гневе Солнца*:

Сл 20: *Гнев Солнца* — это меч, уже шесть поколений принадлежащий баронам Терунда. Каждый барон, владевший этим мечом, хотя бы раз ходил с ним в сражение, и на флаге Баронской Стражи изображён именно *Гнев Солнца*.

Сл 25: *Гнев Солнца* был выкован ремесленниками из королевства dwarфов Зормундар для леди Кандры. Клинок был выкован в человеческом стиле, чтобы подчеркнуть крепость альянса двух народов.

ГЛАЗ МОРАНА

Глаз Морана — это волшебная сфера, предлагающая владельцу сразу несколько умений. *Глаз* можно использовать как инструмент волшебника, но он создан для того, чтобы большое существо поместило его в свою пустую глазницу.

Глаз Морана

Уровень 14

Это тёплая на ощупь полупрозрачная оранжевая кристаллическая сфера 15 см в диаметре. На одной стороне сферы нарисован золотой диск с вертикальной полоской, похожей на кошачий зрачок.

Урв 14 +3 21 000 зм

Инструмент (сфера) или **чудесный предмет**

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +3кб урона

Свойство: Вы получаете бонус +5 к проверкам Магии, пока *Глаз* принадлежит вам.

Талант (На день ♦ Инструмент, Магический): *Тлеющий глаз*. Стандартное действие. Ближняя волна 5; Интеллект против Реакции; цель получает продолжительный урон огнём 10 и штраф –2 к броскам атаки (спасение оканчивает и то, и другое).

Талант (На сцену ♦ Инструмент, Магический): *Пагубный глаз*. Малое действие. Дальнобойный 10; Интеллект против Воли; цель становится замедленной и не может телепортироваться (спасение оканчивает и то, и другое). Эффект оканчивается, когда владелец использует *пагубный глаз* на другом существе.

Ритуал Возвращения: Владелец *Глаза Морана* может совершать уникальный ритуал (смотрите ниже).

Особенность: Гуманоид Большого размера может вставить сферу в пустую глазницу. В таком виде *Глаз Морана* действует как чудесный предмет и его таланты меняются следующим образом:

Пагубный глаз: Неограниченный; Телосложение против Воли.

Тлеющий глаз: На сцену; Телосложение против Реакции; использование таланта причиняет владельцу урон психической энергией 10.

ЗНАНИЕ О ГЛАЗЕ МОРАНА

При успешной проверке Истории или Магии персонаж может узнать следующую информацию о *Глазе Морана*:

Сл 20: Древний король фоморов по имени Моран славился пристрастием к чёрной магии. Он превратил свой дурной глаз в кристаллический сосуд, наполненный огнём. После этого он создал несколько других таких глаз, назвал их *Глазами Морана*, и отдал их сильным чудовищам в обмен на верность. *Глаз Скальмада* — один из них.

Сл 25: У короля троллей Варда, основателя королевства Вардар, был один из *Глаз Морана*, позволяющий ему доминировать над своими злыми подданными. Когда Вардар разграбили, Варда убили в сражении у Кадорхака, и тело его исчезло в столбе оранжевого пламени. Победители решили, что он превратился в пепел, но сила *Глаза Морана* перенесла тело тролля в Великие Обиталища. Шаманы троллей позже погребли останки Варда и *Глаз* в огромном кургане где-то в Тролльхонте.



РИТУАЛ ВОЗВРАЩЕНИЯ

Вы настраиваете определённое место на свою собственную жизненную энергию — по существу, это усыпальница, куда будет перенесено ваше тело после смерти.

Уровень: 14

Категория: Путешествие

Время: 10 минут

Длительность: Особая

Стоимость компонентов: 250 зм

Рыночная цена: —

Ключевой навык: Магия

Проверка: Магия

Вы исполняете этот ритуал в определённом безопасном месте, настраивая его так, чтобы ваше тело вернулось сюда после вашей смерти. В первом раунде после вашей смерти ваше тело и всё снаряжение сгорает в прах, создавая заново (тело будет всё равно мёртвым) в месте, настроенном этим ритуалом. Если настроенное место уничтожено или защищено от возвращения вашего тела, ритуал не срабатывает.

Ваша проверка Магии определяет, как долго место остаётся настроенным на вас.

Проверка Магии	Результат
19 и ниже	1 неделя
20—29	1 месяц
30—39	1 год
40 и выше	Постоянно

КАМЕННЫЙ КОТЁЛ

Каменный Котёл, созданный фоморами древности, это средоточие силы источников магической воды, бьющих из земли. Цилиндрический *Котёл* сложен из чёрных каменных плит. Наполняющая его вода светится и пульсирует таинственным синим светом.

Сила *Каменного Котла* создаёт ловушку для врагов, которые пытаются подойти слишком близко. Те, кто покорился силе *Котла*, могут использовать его для исполнения ритуала, возвращающего мёртвых существ в призрачное подобие жизни (это приключение подразумевает, что искатели приключений не заинтересованы использовать *Котёл*; если им всё же захочется, вам стоит ввести ограничения или дополнительные требования к ритуалу).

Каменный Котёл Ловушка	Контроллер 14 уровня Опыт 1 000
<i>Вы приближаетесь, и синий свет в Каменном Котле начинает пульсировать.</i>	
Ловушка: Область в пределах 10 клеток от <i>Котла</i> защищена магией.	
Внимательность	
Для обнаружения <i>Котла</i> проверки не требуются.	
Дополнительный навык: Магия	
♦ Сл 22: Персонаж понимает сущность магического поля, защищающего <i>Котёл</i> .	
Инициатива +6	
Триггер	
Ловушка проверяет инициативу, когда в пределах 10 клеток от неё появляется враг.	
Атака	
Стандартное действие	Дальнобойный 10
Цель: Ближайший к <i>Котлу</i> враг.	
Атака: +18 против Воли	
Попадание: Урон психической энергией 6к6 и цель толкается на 3 клетки.	
Промаш: Ловушка нацеливается на второго по удалённости врага. Не повторяйте атаку, если промахнётся вторая атака.	
Триггер Немедленное прерывание	
Когда существо телепортируется в пространство, находящееся в пределах 10 клеток от <i>Котла</i> , это существо прибывает в свободное пространство, находящееся в пределах 2 клеток от предполагаемого места назначения.	
Противодействие	
♦ <i>Котёл</i> уничтожается, если в него кинуть <i>Глаз Морана</i> , или если в пределах 15 клеток от него исполнить ритуал Аллехандроса (49 страница <i>Второй книги приключения</i>).	

ЗНАНИЕ О КАМЕННОМ КОТЛЕ

При успешной проверке *Истории* или *Магии* персонаж может узнать следующую информацию о *Каменном Котле*:

Сл 25: *Каменный Котёл* был создан фоморами очень давно. Он защищён магией и обладает властью над жизнью и смертью.

Сл 30: Магия *Котла* не содержится в нём самом. Это лишь сосуд, построенный для хранения вод таинственного волшебного источника. Его сила подпитывает ритуал, способный воскрешать мёртвых — даже тех, которым уже не поможет ритуал *Оживление Мёртвых*. Воскрешённый возвращается как призрачная тень самого себя под управлением того, кто совершал воскрешение.

ПЕРЕРОЖДЕНИЕ КОТЛА

Вы возвращаете душу существа из-за грани смерти, против законов природы и воли богов. Ваш субъект возвращается в виде призрачной оболочки самого себя.

Уровень: 15

Категория: Восстановление

Время: 3 часа

Длительность: Особая

Стоимость компонентов: 500 зм

Рыночная цена: 1 000 зм

Ключевой навык: Целительство

Этот ритуал следует исполнять, находясь в пределах 15 клеток от *Каменного Котла*. Вы должны знать имя существа, и его уровень не должен превышать 15. Субъект возвращается к жизни в виде призрачного отражения самого себя. Он свободен ото всех временных состояний, действующих на момент смерти, но все постоянные эффекты остаются.

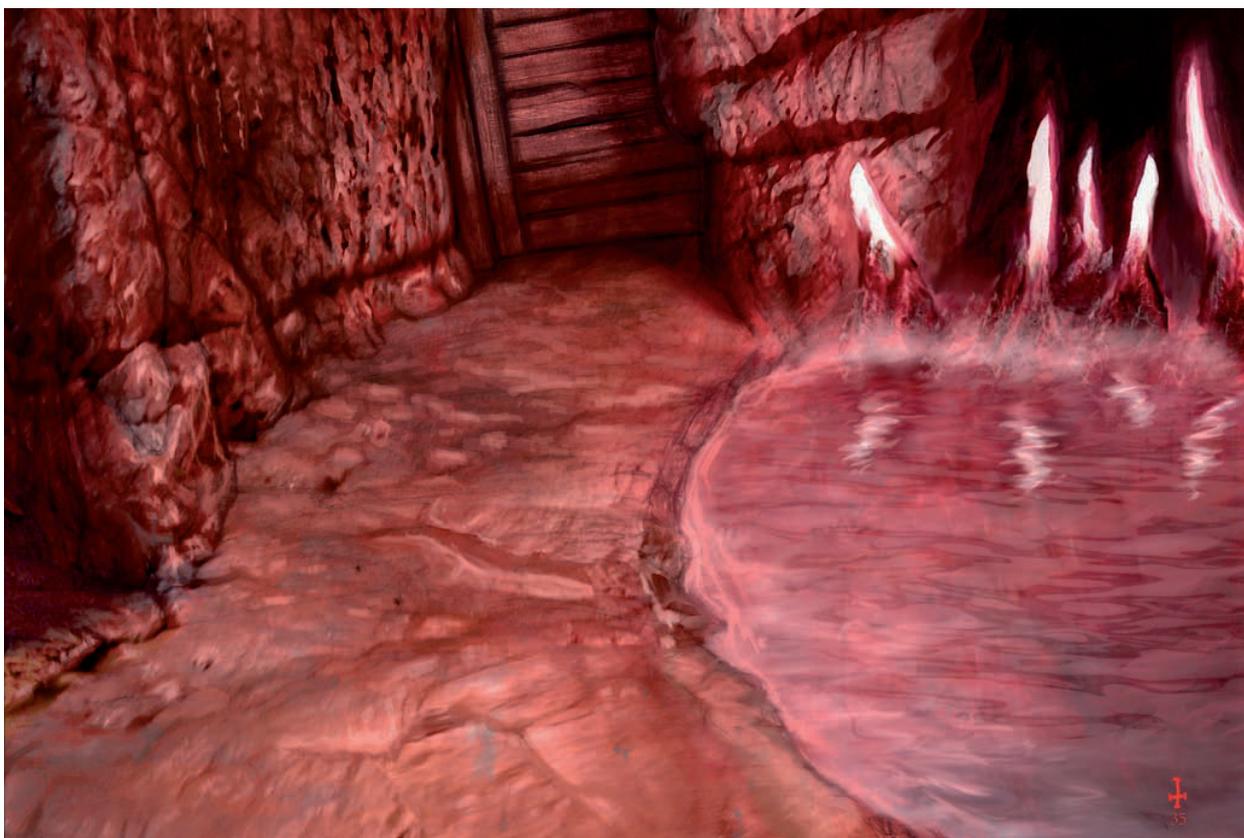
Субъект ритуала становится неосязаемым и может фазироваться (283 страница *Бестиария*). Если существо получает урон излучением или урон, к которому у него есть уязвимость, оно перестаёт быть неосязаемым до конца своего следующего хода. Существо будет подвержено внушению и будет выполнять ваши команды (обращайтесь с ним как с доминируемым).

Так же как и при ритуале *Оживление Мёртвых*, душа субъекта должна быть свободной и желать воскрешения. Некоторые магические эффекты могут захватить душу и тогда этот ритуал не поможет, но боги не могут помешать существу возродиться при помощи *Перерождения Котла*. Если субъект не желает воскрешения, вы узнаете об этом до завершения ритуала и не тратите компоненты.





Лунная Тропа



Пасть Тролля



Курган черепов



Гнев Скальмада



Гнездо грелла



Железные клетки



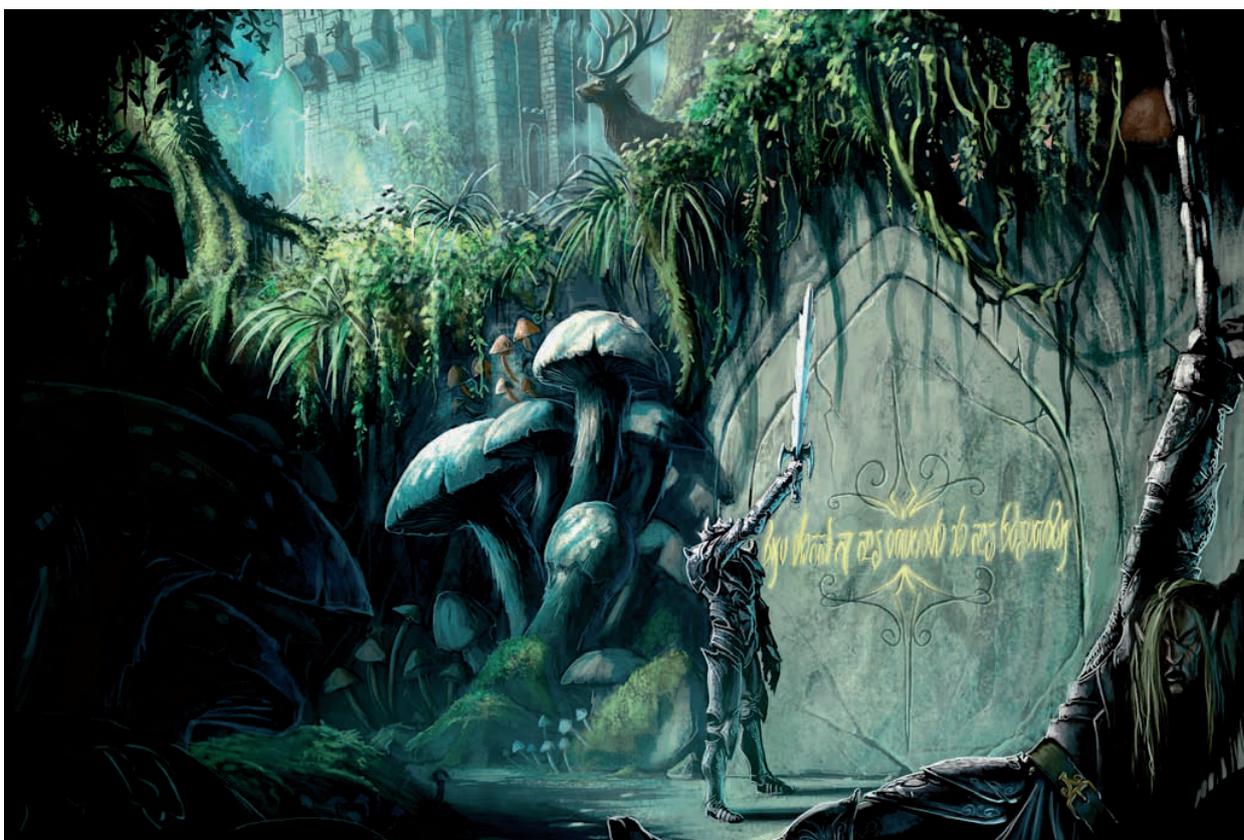
Тронная пещера



Нападение щупалец



Смерть с неба



Врата в Стране Фей



Сторожевой пост фоморов



Каменный Котёл

Восточтимый и отважный барон Меренон, я ужасно сожалею, что вынуждена прислать вам многочисленные плохие новости.

Прежде всего, сообщаю, что я тоже расстроена всеми ужасными событиями, которыми не видно конца.

С прискорбием сообщаю, что ваш сын Эферан пал в сражении с троллями. Он храбро сражался за народ Лунной Тропы. Он совершил несколько вылазок в Тролльхонт и убил много чудовищ, но пал прежде чем смог найти короля троллей. Воин троллей принёс в город доказательства смерти вашего сына и озвучил злые намерения некоего Скальмада, пытающегося возродить Вардар.

Как это ни прискорбно, но пропал и ваш древний меч. Полагаю, он стал трофеем короля троллей.

Тролли хотят разрушить город. И судя по всему это произойдёт очень скоро. Я благодарна за всю уже оказанную вам помощь, но при этом вынуждена просить вас о войсках для защиты населения. Владрины Кельдуилона обещали как можно скорее прислать помощь, но и им нужно время. Боюсь, что даже если вы сразу же вышлете подмогу, город уже будет уничтожен к её приходу.

Пусть боги сжалятся над нами и это письмо вовремя дойдёт до вас. Надеюсь, это не последнее, что вы услышите от населения Лунной Тропы.

Келана Дорам,
лэр Лунной Тропы