

D&D.

ТЕНЬ ОТ ПЛАМЕНИ

DUNGEONS & DRAGONS





ТЕНЬ ОТ ПЛАМЕНИ

АККРЕДИТАЦИЯ

ДИЗАЙН

Джошуа Рейнак

КАРТЫ и ИЗОБРАЖЕНИЯ

Джошуа Рейнак

Дэвид Ребой

Павел Добосз

ВЕБ-САЙТЫ

www.apg-games.com

www.facebook.com/APGgames

ПЕРЕВОД и ВЕРСТКА

r0ot — vk.com/r0ot35

АВТОРСКИЕ ПРАВА

Лого 'Alea Publishing Group', лого 'For Any Edition', лого 'Feudal Lords' и 'Feudal Lords Campaign Setting' — собственность Alea Publishing Group.
Все персонажи, имена персонажей и их отличительные черты — собственность Alea Publishing Group.

Данный материал защищен законом об авторских правах Соединенных Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материалов или художественных работ, содержащихся здесь, без письменного разрешения Alea Publishing Group запрещено.

©2014 Alea Publishing Group
Все права защищены.
Сделано в США.

Данный продукт — художественное литературное произведение.
Любое сходство с реальными людьми, организациями, местами или событиями является случайным.



Геребёл и еверетал
r0ot35

2

Древний дракон возвращается в свое старое логово, чтобы зализать свои раны.

Тень пламени — короткое приключение для четырех — пяти персонажей 10-го уровня. Хотя и предназначенное для Feudal Lords Campaign™, это приключение может подойти для любого средневекового фэнтези.

Эту пустынную встречу лучше всего ввести в горном районе с лесной долиной.

Предыстория Приключения

Давным давно Анценагри безраздельно правил лесными долинами в горах Шадкханим. Длительное царствование дракона подошло к концу, когда цитадели величественных дварфских семей поднялись на вершины гор.

Барды слагают истории о Ногре и Вигре — двух дварфах воинах из Утанлендс, которые разожгли огонь в душах своих братьев и прогнали огромного зверя из его логова. Несмотря на победу, это событие опустошило земли и нарушило экономику региона. Те, кто выжил покинули цитадель дварфов Халагар в поисках зеленых пастбищ и богатых минералами шахт.

ИНТЕЛЛЕКТ (ИСТОРИЯ). Авантюристы, которые захотят узнать что-то, могут получить следующую информацию:

- **Легко (Сл 10):** Начитанные персонажи (или те, что проводят много времени в тавернах, наслаждаясь песнями бардов) знают информацию описанную выше.¹
- **Средне (Сл 15):** Ногр и Вигр — древние дварфские слова, означающие богатый и способный боец. Это имена не героев, а кланов. Кроме того Утанлендс — легендарная область, название которой дословно переводится, как Заграница.¹
- **Сложно (Сл 20):** Очень старое дварфское пророчество гласит: истинное сокровище — Анценагри хранит ключ от дверей в Халагар. Когда ворота будут открыты, дварфы вновь вернуться домой.¹
- **Очень сложно (Сл 25):** Анценагри с древнего драконьего переводится как Сжигатель Полей.

¹ Дварфам не нужно проходить проверку Интеллекта (История), чтобы узнать эту информацию.

Секреты Приключения

Анценагри — **древний красный дракон**, пытающийся вернуться в регион, которым когда-то правил, он ранен другим древним драконом, Гулхирндром. После эпического сражения оба огромных змея ранены и уязвимы для оружия смертных. Гулхирндр вернулся в Халагар, а Анценагри затаился в одном из своих пещер, скрытых в долине. В настоящее время дракон отдыхает, он слаб и настороженно относится к незванным гостям.

Гулхирндр Золоторогий, **древний золотой дракон**, охраняющий Халагар и ожидающий возвращения дварфского народа в свои каменные залы.

ЛОТУР - ПЛЕМЯ ОРКОВ. Сломленные орки обосновались в вековых руинах, проходящихся на горном утесе, недалеко от нынешнего логова дракона. Анценагри убил вождя племени и потребовал поклонения, отдав управление племенем в руки шамана Гейма.

Анценагри хочет слопать всех оков, кроме самых никчемных, чтобы восстановить свои силы. Монстр использует Гейма для этих целей. Каждый день Гейма выбирает новых жертв, что бы насытить злобного зверя. За спиной орки называют своего шамана Костяным Пастухом.

ПРОРОЧЕСТВО. Согласно пророчеству дварфов внутри Анценагри хранится истинное сокровище — ключ, позволяющий попасть Халагар. Смерть красного дракона ознаменует новую эпоху для всего региона.

ИНТЕЛЛЕКТ (ПРИРОДА). Драконы самые загадочные существа на Terre, их происхождение пронизано тайнами. Чтобы узнать об этих великолепных существах и их тайной природе, авантюристы должны собирать информацию о них. Но проницательные следопыты и мастера знаний могут сделать проверку навыка, чтобы вспомнить некоторую информацию о драконах:

- **Средне (Сл 15):** Древние Эланцаи называли драконов – драконта, что означало наблюдать или копить.
- **Трудно (Сл 20):** Новые драконы уже давно не появлялись, хотя иногда находили окаменелые останки, подтверждающие, что драконы могли размножаться.
- **Очень Трудно (Сл 25):** Многие первые свидетельства утверждают, что большинство драконов черные, коричневые или зеленые. Однако, на протяжении многих лет ученые добавляли новые цвета, основываясь на своем мимолетном опыте пугающей встречи с этими существами. К примеру, человек изучавший драконов лишь по книгам, наблюдал как дракон вылез из чернильных, болотных вод, с налипшей на чешую грязью, может описать это существо как черного дракона. Или человек, увидевший отдыхающего дракона возле бассейна лавы, может описать его как красного или даже оранжевого дракона, хотя в действительности красное свечение магмы отражалось от его коричневой шкуры.
- **Почти невозможно (Сл 30):** Некоторые верят, что врожденное влечение драконов к золоту, драгоценным камням и другим богатствам — это ни что иное как стремление контролировать и регулировать коммерческую деятельность гуманоидов.

РАНЕННЫЙ. Анценагри ранен и хотя он древний, используйте параметры молодого красного дракона. При этом он все еще гигантского размера.

Задания

Экспедиция для победы над драконом — великая честь и весьма трудное предприятие, даже для дюжих искателей приключений. Следующие задания могут вдохновить авантюристов к действию.

НАБЛЮДАТЕЛЬ В ЛЕСУ. Орк, известный своим сородичам под именем Манд, начинает скрытно следовать за компанией, как только они приближаются к логову на пять миль. Внимательные авантюристы могут заметить, что кто-то или что-то следит за ними из леса. Попытки разглядеть злоумышленника проходят с помехой.

Мандт опасается за свое племя и знает что Гейме нельзя доверять. Орк предложил дракону себя в качестве прислужника, более лучшего, чем шаман, надеясь позднее взорвать дракона. Анценагри ответил кровью и костями. Он откусил и сожрал левую руку орка.

Однако Анценагри посчитал, что такую наглость стоит вознаградить, и дал ему *эльфийский плащ* (см. Сокровище) с приказом следить за окрестностями. Сконфуженный и напуганный Манд теперь служит глазами и ушами дракона, пока тот выздоравливает.

Однажды он споткнется, чем обнаружит себя. Манд сдастся и просит компанию не убивать его. Орк думает, что приход авантюристов этот регион — благоприятное событие, которое он может использовать. Существо преследует следующие цели:

- Прогнать зверя из логова или предложить более заманчивую жертву, чтобы спасти свой народ от гибели. Орк услышал от Геймы, что дракон предпочитает женскую плоть; в частности – человеческую.
- Убить или подорвать авторитет Геймы, чтобы получить контроль над племенем.
- Сбежать от дракона вместе с сыном, Эйнга (**зона 8**), если остальные планы провалятся.

Манду не нужно выполнять все его цели, одной будет достаточно. Орк предлагает свои услуги в качестве шпиона и гида. Кроме того он предлагает им плащ, но только после того как авантюристы согласятся помочь в освобождении сына. Манд не хочет заранее расставаться с драгоценным подарком, но обещает от дать его позже, если ему и Эйнге помогут сбежать.

Манду нельзя доверять. Если орк сможет достичь своих целей, предав партию, он предаст.

КАМЕННЫЙ ОТШЕЛЬНИК. Эгиль Драга – старый дварф, живущий в долине своих предков. Хитрый дварф тащит вытесанные камни с ближайших руин и продает их местным каменщикам. Драга с дварфского переводится, как тащить и Эгиль носит это прозвище с гордостью.

Дварф был в руинах у великой скалы, когда Анценагри вернулся в старое логово. Эгиль убежал и теперь опасается за ближайшие села и хутора, которые зависят от богатства долины.

ПРИМЕЧАНИЕ ПО МАНДУ

Вот несколько советов, чтобы сделать Манда более запоминающимся:

Он трясет при виде сильных существ.

Когда авантюристы достают оружие или другой повседневный предмет, Манд говорит с цемешкой: «Мило.»

Он часто моргает, но не обоими глазами одновременно.

Цитаты:

«Оооо, мило! Правда мило.»

«Мило, мило!»

«Миинило.»

Отшельник также знает о пророчестве дварфов и очень обрадуется, повстречав авантюристов. Дварф считает это отличным предзнаменованием и подстегивает компанию на убийство зверя.

Хотя бедный дварф сам не заинтересован в богатстве, он подстегивает их, рассказывая, что в руинах есть секретное хранилище с сокровищами (**зона 6**). Не вдаваясь в детали, дварф говорит, что авантюристы могут взять из хранилища все что они хотят, но есть одно сокровище, которое они должны оставить. Эгиль также обеспокоен участвовавшими набегами орков, которые похищают людей, чтобы насытить зверя.

Эгиль преследует следующие цели:

- Он похоронил свою жену, Этру, в секретном хранилище, чтобы та провела вечность среди величия древних. Он боится, что орки или дракон найдут ее могилу и осквернят останки. Не смотря на то, что он обеспокоен тяжким положением местных жителей, его любовь к своей жене и месту ее погребения находится на первом месте.

Когда Эгиль говорит о своей жене, он использует настоящее время (имеется ввиду времена в английском языке), как если бы она была еще жива. Авантюристы не должны знать о том где она находится до обнаружения секретного хранилища.

ОКРЕСТНОСТИ

Приближаясь к логову Анценагри, авантюристы ст замечают, что само присутствие дракона изменяет ландшафт и искажает природу магии в долине.

ГОРЯЩАЯ ЕЛЬ. Температура в долине повышается. Во время путешествия по лесным тропам, верхушки сосен могут воспламениться. Иголки сгорают, а сосновые шишки падают на авантюристов. Тем, кто провалил спасбросок Ловкости Сл 13, получают 1d10 огненных повреждений.

НЕЗНАЧИТЕЛЬНОЕ ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ.

Земля трясется под ногами авантюристов. Те, кто провалил спасбросок Ловкости Сл 13, падают на спину.

ПЫЛАЮЩИЙ ПОРТАЛ. Если авантюристы решат во время отдыха разжечь костер, то пламя разгорается в большой костер. Пока авантюристы пытаются взять пламя под контроль, оно начинает приобретать форму, превращаясь в **трех огненных элементариев**.

ПЫЛАЮЩИЕ ЭМИССАРЫ. Как альтернатива пылающего портала. Авантюристы могут подружиться с группой друидов (Ровеной и Трахерном), которые защищают долину. Они пришли, чтобы исследовать изменение ландшафта и понять причину. Они предлагают свою помощь авантюристам в пересечении долины. Когда компания, вечером, отды-

хает у костра, три друида начинают биться в припадке. Не способные контролировать свою способность, два друида вспыхивают и превращаются в безумных **элементариев огня**. После их уничтожения, от друидов остаются лишь обугленные трупы.

ТРЕЩИНА. Земля дрожи и трясется, пока под авантюристами не появится огромная расщелина. Те, кто провалил спасбросок Ловкости Сл 13, падают с высоты 40 футов и переносят 4d6 дробящих повреждений. Чтобы еще больше обострить ситуацию из лавовых труб могут появиться **15 магминов** или **магмовых мефитов**.

БЕСКОНТРОЛЬНАЯ МАГИЯ. Заклинатели, сотворяющие заклинания школы воплощения, должны пройти проверку Концентрации Сл 10 или потеряют возможность использовать магическую энергию. Если заклинание не сорвалось, то всплеск энергии порождает **огненных змей**, количество которых эквивалентно уровню заклинания.

ЛОГОВО АНЦЕНАГРИ

Основное логово и пещера имеют природное происхождение, но древний народ Имперэториа построили поблизости руины, посвященные таинственному культу Гемина.

ОБЩИЕ ОСОБЕННОСТИ. Религиозное здание пережило падение империи Имперэториа. За долго до Анценагри оно служило местом чудес и тайн культа Гемина.

- **Свет:** Области или комнаты не имеют специального освещения. В зависимости от времени суток, естественный свет просачивается через проломы в стенах. В 20 футах от пролома область имеет яркое освещение, еще в 20 футах – тусклое.
- **Потолки:** Высота 10 футов, если не указано что-то иное.
- **Секретные двери:** Каждая дверь замаскирована под окружающую обстановку и вырезана из цельного куска камня, с внутренними петлями. Перед тремя дверьми расположена мраморная чаша. Древние прислужники создавали легкий туман в этих чашах, чтобы скрыть появление и уход первосвященника. После обнаружения – проверка Интеллекта (Исследование) Сл 14, проверка Силы Сл 10, чтобы открыть дверь.
- **Природные образования:** Изобилие сталактитов и сталагмитов в пещерах, они могут служить как 50% укрытия, если спрятаться за ними.

ЗОНА 1. Вход в пещеру высотой 20 футов и заполнен различными образованиями. Рядом со входом расположена ниша, которая когда-то служила первосвященнику во время ритуальных церемоний. Укси, **боевой вождь орков**, ждет аудиенции с Гейма. Два одноглазых **орка**-прислужника, служащие помощниками Гейма, также ждут шамана.

ПРИМЕЧАНИЕ ПО ЭГИЛУ

Путешествия с партией, карлик часто просит нести или тащить снаряжение для авантюристов.

Он говорит, что он сильнее большинства вьючных лошадей и более злобный, чем мул.

Он надеется скорее вернуться к своей жене Этре. Ей одиноко, когда он уходит.

Дварф не сопровождает авантюристов в логово. Вместо этого он приказывает им вернуться к нему, когда дракон умрет. Тогда он покажет вход в секретное хранилище.

Кроме того, он напоминает не трогать сокровище, покоящееся на мраморном возвышении.

Волосы орков, обычно, черного цвета. У них волчьи уши и красные глаза. Они предпочитают носить яркие цвета, которые люди могут посчитать неприятными, такие как кроваво-красный, горчичный, желто-зеленый и темно-фиолетовый. Их одежда грязная и неопрятная.

Орки-прислужники шрамируют свою кожу в знак преданности своему богу. После инициации, они безропотно и с рвением вырывают свой правый глаз.

Драконье дыхание, 16д6. Успешный спасбросок по Ловкости Сл 17 – половина.

Сталагмиты находятся на полу, а сталактиты на потолке. Или наоборот?

50% укрытия = +2 бонус к КД и спасброскам Ловкости.

ЗОНА 2. Как и на входе, сталагмиты и сталактиты заполняют этот проход. Потолок – также 20 футов высотой. А пещера уклоном уходит вниз на 70 футов от входа.

Если авантюристы продвигаются вглубь в сторону логова, то прочитайте или перефразируйте своими словами следующее:

Воздух сухой и горячий. Сухость во рту. Пот ручьем стекает со лба, попадая в глаза и затрудняя зрение. Кожу так сильно обжигает, что она вот вот покроется пузырями.

Повсюду видны отголоски того, что тут прошло что-то тяжелое. Поврежденная и сброшенная чешуя дракона, вперемешку с костями и сухожилиями, дальше валяется разбитый щит с гербом давно мертвого благородного дома.

Вы слышите треск падающих сталагмитов, одновременно потрескиванием огня и бурлением воды. Зловонный аромат серы и гнили проникает через ноздри и распространяется по всему телу.

ЗОНА 2А. Крутой подъем ведет к зоне 3. Эта область 30 футов высотой, и требует успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 15 из-за гладкой поверхности. После 10 футов от начала подъема авантюристы могут увидеть другой путь, три старых лавовых трубы (**зона 3А**), в каждой из которых есть лестница высеченная в камне.

Авантюристы, которые выбрали более легкий путь, пожалеют о своем решении, так как Анценагри заполнит одну из труб огненным дыханием. Те, что оказались внутри в этот момент имеют помеху на спасбросок по Ловкости.

Когда авантюристы достигают этой области, Анценагри полагает, что это Гейма, и начинает говорить:

«Эк хег енга орф фуир иг, Гейма. Эк эр экки хангар э аугнабликина. Лата миг хвила бэин мин.»

Что в переводе с орчьего: «Я не ждал тебя, Гейма. Я не голоден в данный момент. Позволь моим костям отдохнуть.»

Далее Анценагри замечает авантюристов:

Аххх, Вы не пахнете орком, но запах сладкий. Я очень хорошо со вкусом таких как вы. Не подходи ближе, если не хочите быть уничтожены моим огненным дыханием. Я не в том настроении, чтобы подтверждать древние истории или купаться в артефактах. Возвращайтесь к своим делам и оставьте меня в покое.

Если авантюристы подходят ближе, читаем следующее:

Вы все еще приближаетесь? Все еще рискуете собой в поисках моей аудиенции? У меня нет здесь сокровищ, искатели приключений, или Гулхирндр Золоторогий послал вас найти меня? Тогда идите сюда, я здесь!

ЗОНА 3. Огромная пещера простирается почти на 100 футов от любого из входов, ведущих в нее. Высота потолка – 50 футов. Естественный дымоход расположен к северу от входов в пещеру (**зона 3С**), а большой кипящий бассейн в юго-восточной части пещеры (**зона 3D**). После того как авантюристы войдут в логово, прочтите им следующее:

Костяные фрагменты валяются по выжженному полу. Это выглядит довольно мерзко. На неровной поверхности, изредка, видны шпильки достигающие почти самого потолка, а такие же по размеру сталактиты свисают сверху. Камни и минеральные образования не способны полностью защитить те, кто захочет спрятаться от огромного дракона, возвышающегося над ними.

Крылья его потрепаны, а кончик хвоста пожеван, но дракон остается величественным и готовым к драке. Его чешуя большого бледно-белого цвета, тяжелые раны начинают гноиться, но среди гноя и крови видны поблескивающие рубины и сапфиры.

УКСИ

Укси – номинальный начальник племени орков Лотур, поскольку дракон убил предыдущего вождя племени. Он служит под началом Геймы. Хотя он и желает больше власти, Укси – трус и не будет выступать против Геймы, если не представится возможность. В случае, если схватка с авантюристами окажется бесполезной, Укси предложит помочь заманить Гейму в засаду. Если авантюристы согласятся и разработают план, Укси будет сражаться как союзник. Несмотря на все свои благие намерения, Манд при первом удобном случае вонзит кинжал в спину Укси, убив военачальника. Манд объясняет это тем, что атаман задумал предать авантюристов, отдав их дракону. По правде говоря Манд хочет устранить всех конкурентов, чтобы самому править племенем.

АНЦЕНАГРИ

Анциенагри – **древний красный дракон**, хоть он и был ранен, он выжил, сейчас сильно ослаблен. Таким образом используйте **параметры молодого дракона**. Дракон колоссального размера и может 1 раз/день использовать следующие заклинания:

3-й уровень: *Контр заклинание*, *Огненный шар*, *Ускорение* (С)¹, *Гипнотический узор* (С)

¹Заклинание активно до боя.

ТАКТИКА

Анциенагри уязвим и чувствует в любой атаке серьезную угрозу. Таким образом, дракон не хочет убивать одного или нескольких авантюристов. Хоть Анциенагри и не может летать на большие расстояния, у него достаточно сил, чтобы достичь потолка и ухватиться за сталактиты. С его размером и длинной шеей, он может (дальность 50 футов) накрыть 30-и футовым конусом огненной смерти область внизу.

Дракон будет использовать *огненный шар*, чтобы еще больше ослабить врагов, а после окончания *ускорения* попытается остановить врагов *гипнотическим узором*. Если авантюристы находятся под влиянием *гипнотического узора* и большая часть угро ликвидирована, Анциенагри будет сталкивать жертв в кипящий бассейн (**зона 3D**), чтобы посмотреть как они корчатся.

ДЕЙСТВИЯ В ЛОГОВЕ

У Анциенагри есть **действия в логове**, описанные в Бестиарии, однако вместо извержения магмы из земли, он может спровоцировать выброс пара или кипящей воды из трещин в земле.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Дракон слишком слаб, чтобы использовать свои обычные **легендарные действия**. Но пока он находится на потолке пещеры он может по очереди применять следующие легендарные действия:

Бросок сталактита. Дальнобойная атака оружием: +10 на попадание, диапазон 100/120 футов, одна цель. Повреждения: 11 (1d10+6) колющих повреждений.

ПОБЕГ

Анциенагри будет драться до смерти, чувствуя себя загнанным в ловушку. Дракон не хочет покидать свое логово, зная, что Гулхирндр где-то неподалеку. Если авантюристы будут убегать из пещеры (в **зона 1** или **зона 5**), дракон не будет преследовать их. Но он будет заставлять орков выследить и вернуть преступников для расплаты.

СОКРОВИЩЕ

Анциенагри хранит монеты и драгоценные камни под своей чешуей, хотя большую часть он потерял при стычке с Гулхирндром (авантюристы могут найти несколько монет до встречи с Анциенагри). Вот то, что у него осталось: 80 зм, 10 пм и 1000 крохотных рубинов и сапфиров (1 зм каждый). Еще меч, вогнанный по рукоять, в спине дракона, чуть выше левого крыла. Он остался после неудачного штурма во главе с Сером Аетхлардом Талботом, 132 года назад. Он требует **настройки**, чтобы вырвать его из Анциенагри. Это – **меч мести** (DMG, 206).

ЗОНА 3А. Древние лавовые трубы ведут из **зоны 2А**. Крутые каменные лестницы, вырезанные в камне, когда-то помогали священникам таинственного культа подниматься в главную пещеру. Гейма теперь сопровождает жертв по этим трубам, когда зверь требует пищи.

ЗОНА 3В. Выступ опасен и близок разрушению. Лавовые трубы (**зона 3А**) ослабили камни, вечность назад, хотя недавнее возвращение Ациенагри и небольшие землетрясения тоже внесли свою лепту, стоять на нем почти невозможно.

Когда дракон использует **действие логова – тремор**, выступ осыпается по склону в **Область 2**. В дополнение к обычному воздействию **тремора** каждый, кто стоит на этом выступе должен пройти спасбросок по Ловкости Сл 15, провалившие получают 4d10 дробящих повреждений, при успехе – половину. Авантюристы, которые в этот момент находятся в лавовой трубе при проваленном спасброске получают 10d10

дробящих повреждений и их заваливает камнями (*состояние обездвижен*), при успехе – половину. В качестве действия, авантюристы могут пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 15, чтобы выбраться из под завалов и перестать быть *обездвиженным*.

ЗОНА 3С. Этот естественный дымоход позволяет дракону входить и выходить из большой пещеры, без необходимости использовать **зона 1** и **зона 5**. Крылья у него потрепаны, однако Анциенагри может проползти по отверстию, если ему понадобится сбежать.

ЗОНА 3D. Анциенагри часто купается в кипящем бассейне, чтобы очистить свои раны, которые покрывают всего зверя. Раздутые тела недоеденных орков и плавают в пузырящейся воде. Вулканические недра нагревают воду и любой погруженный в нее должен пройти спасбросок по Телосложению Сл 15 и получить 10d10 огненных повреждений или половину при успехе.

ПРИМЕЧАНИЕ ПО АЦЕНАГРИ

Если драконы сражаются друг с другом, то травмы оставленные их сородичами не заживают как обычно, зачастую сохраняются в течение многих лет и даже десятилетий, в зависимости от тяжести ранения.

Хоть Анциенагри – красный дракон, но его чешуя темно-каштанового или красно-коричневого цвета. Потеря крови сделала его окрас бледнее, почти белым.

И Манг и Эгиль описывают дракона как белого. Манг также добавляет, что существо ранено и большую часть времени проводит во сне.

Сложность спасброска от заклинаний = 16. Колдовская способность +8.

Контр заклинание, стр. 233

Огненный шар, стр. 248

Ускорение, стр. 285
Гипнотический узор, стр. 219



При освобождении орки сами покинут этот район. Если авантюристам еще предстоит столкнуться с Укси, то военачальник может воспользоваться этой возможностью, чтобы подойти к партии и предложить свой план по устранению Геймы.

Гейму и его телохранителя, Брунью, можно найти в любой из зоне 4 или зоне 7.

ЗОНА 4. Это древняя ванна. Выцветшие и разрушающиеся фрески украшают стены, изображающие, как таинственный культ занимается философскими дискуссиями и поклонением. Жрецы изображены на картинах по двое. Жрецы Имперэториа купались здесь перед тем как идти на аудиенцию к оракулу.

Гейма поручил своим прислужникам купать орков перед принесением в жертву дракону. Тут находится 4 одноглазых **орка**-прислужника, которые заталкивают кричащих орчих (женщин) в кипящую воду.

- **Ванна.** Как и бассейн в **зоне 3D**, эта ванна подогревается вулканическими недрами. Любой входящий в воду получить 4d10 огненных повреждений, персонажи получают по дополнительному 1d10 огненных повреждений каждый раунд.

ЗОНА 5. Этот вход в пещеру похож на **зону 1**, но он находится в 60 футах от земли и требует пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 15, чтобы войти через него.

- **Смертельный обвал:** Камни и щебень, нависающие над головой могут упасть на авантюристов, зашедших слишком глубоко в пещеру. Недавние землетрясения сделали этот маршрут слишком опасным для прохода. Анценагри избегает этого прохода. Осторожные авантюристы могут обнаружить завал, пройдя успешную проверку Мудрости (Выживание) Сл 15. Еще одна успешная проверка Мудрости (Выживание) Сл 10 позволит избежать взрыва в пещере. В противном случае завал обрушится на них. Те, кто находится в пределах завала получают 10d10 дробящих повреждений и будут обездвижены при провале спасброска по Ловкости Сл 15, при успехе — половина. Кроме того, авантюристы,

прошедшие спасбросок с успехом должны сказать в какую сторону они отпрыгивают (вперед или назад). Это определит с какой стороны завала они окажутся. В качестве действия, авантюристы могут пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 15, чтобы выбраться из под завалов и перестать быть обездвиженным.

Если дракон не знает о посторонних, то взрыв оповещает Анценагри и тот обрушивает всю свою ярость на авантюристов, оставшихся со стороны пещеры.

Завал также обрушивается, если дракон использует действие логова — **тремор**.

ЗОНА 6. Неразличимая секретная дверь открывает длинный, спускающийся проход, ведущий в помещение, которое когда-то служило хранилищем таинственного культа. Как только Анценагри умрет от рук авантюристов, Эгиль исполнит свое обещание и откроет вход в хранилище.

На входе в коридор, в нише стоит идол, изображающий двух, отдыхающих, братьев-близнецов, а так же надпись на древнем Общем:

Два старых близнеца, один — набожный, другой — смелый, вместе пожрали золотое сокровище; один, чтобы созерцать, другой, чтобы разделить, каждый предупредил другого быть осторожнее.

Один встал на колени и молился, пытаясь спасти другого от его алчных путей, однако время в молитве было временем, которым он мог поделиться, и оставил своего брата с золотом в его могиле.



Те, кто преуспеют в проверке Интеллекта Сл 5 смогут перевести архаичную надпись. Что же касается его смысла – пусть его интерпретируют авантюристы. Авантюристы, решившие проигнорировать басню и двинуться дальше по коридору, вскоре обнаружат опасную ловушку.

- **Затопленный Проход:** Пока один из авантюристов спускается вниз по проходу, другой должен стоять в нише. Если этого не происходит, то сиз скрытого в полу отверстия выдвигается камень и закрывает проход в хранилище, а также проход начинает заливать водой из бассейна в **зоне 3D**. Те, кто попал в ловушку, должны сделать два спасброска: по Силе Сл 20 и по Телосложению Сл 15. Авантюристам, преуспевшим в спасброске по Силе, удастся подняться обратно к нише, провалившихся же смывает к **зоне 6**. Авантюристы, провалившие спасбросок по Телосложению, получают 10d10 огненных повреждений от кипящей воды, при успехе – половину. В каждом новом раунде персонажи получают дополнительные 1d10 огненных повреждений. Для того, чтобы плыть против нахлынувшей воды, которая заливает проход требуется проверка Силы (Атлетика) Сл 20. После 3-х раундов, сложность проверки Силы (Атлетика) становится Сл 15, спустя еще три раунда – сложность снижается до Сл 10.

Успешная проверка Интеллекта (Исследование) показывает, что в нише есть нажимная пластина, хотя точное количество веса, которое нужно на нее положить остается неизвестным. Надписи и рассказа Эгиля про братьев-близнецов должно быть достаточно для подсказки.

Те, кто входит в хранилище, не попадая в ловушку, наблюдают чудеса древних сокровищ. Мраморные стены и полы содержат следующие огромные богатства:

- Рассыпанные монеты и драгоценные камни: 500 мм, 10000 см, 2200 зм, 120 пм, голубой бриллиант (400 зм), огненный опал (140 зм), белый опал (130 зм) и фиолетовый корунд (120 зм).
- Статуэтка цвета слоновой кости, изображающая близнецов Гемина, каждый из которых держит 2 звездных рубина (290 зм)
- Два посеребренных, ритуальных кинжала с 2-мя изумрудами встроенными в рукоять (230 зм каждый)
- Серебряная урна с тремя ярко-желтыми бриллиантами по кругу (2180 зм)
- Пара ритуальных таинственных масок, посвященных близнецам Гемина (90 зм каждая)

ИСТОРИЯ КИНЕ И АГИРНЕ

Если Эгиль присутствует при находке при прочтении надписи под идиолом, то он может перевести надпись (если еще не сделано) и предлагает свою интерпретацию:

«Я не уверен, в том какие ритуалы проводили древние люди, но у моего народа есть притча об осторожности, которая напоминает эту загадку. Она о двух братьях-близнецах Кине и Агирне.»

«Когда Король-Клана Акафт почил, двое унаследовали сокровища королевства. Кин хотел обогатить народ, который страдал из-за жадности Короля Акафта, а Агирн желал войны, чтобы вернуть потерянные земли.»

Если в партии есть люди, Эгиль добавляет:

«Я бы хотел вам прочитать эту эпическую поэму целиком – это почти сто тысяч строк, хотя жизнь человека слишком коротка и ваши сердца нетерпеливы. Мои ухаживания за Этрой длились всего лишь один го. Вы можете себе представить ухаживания длительностью один год?»

После этого, с усмешкой, дварф продолжает:

«Вскоре Кину было откровение. Золото не в сердцах дварфов. Это камень. Камень вечен. До тех пор пока у его народа есть горы, они будут процветать. Таким образом он оставил Ангрина с сокровищем и его страстью.»

«Ангрин снарядил мечников на битву и умер ужасной и бессмысленной смертью на поле боя. Так что, когда я впервые столкнулся с этой надписью, я вспомнил этот рассказ и подумал – камень. Камень – это ответ. Это единственный ответ»

«Всякий раз, спускаясь по этому коридору, я складываю кучку камней в нише. С камнями я защищен, чтобы сохранить свое сокровище»

Эгиль не знает подробностей или природу коридора с ловушкой, ведущего к **зоне 6**, лишь рассказывает что он узнал за долгие годы. Как дварф он знает, что сердца людей столь же алчные, как дракон. По этому допускает ошибку в своем повествовании.

- Шесть серебряных пластин, каждая изображает какой-то героический подвиг близнецов Гемина (80 зм каждая)
- *Луки Близнецы Гемина* (см. Сокровище)

ГРОБНИЦА ЭТРЫ. Накрытое мягким полотном дварфов (см. Сокровище), тело Этры лежит на мраморном алтаре. По аналогии с религиозными изображениями близнецов Гемина, Эгиль изобразил на полотне образы из своей жизни с Этрой.

Игроки должны никому не говорить о своем выборе – в какую сторону они отырыгнут, чтобы не попасть под завал.

Попросите каждого отправить текст или написать записку.

Анценатри наградила Гейма арханной магией крови драконов для того, чтобы увеличить власть шамана среди орков. Для изображения Геймы используйте статистику Камбиона [Cambion, Бестиарий 166] со следующими изменениями:

3/день каждый:
Огненные лагоны,
Приказ, Обнаружение магии
1/день: Огненный шар
Гейма также не имеет крыльев и не умеет летать.

Бруня, телохранитель Геймы, также награжден драконом.

Используйте статистику Красного полудракона ветерана [Half-red dragon veteran, Бестиарий 239], внеся соответствующие внешние изменения.

ЗОНА 7. Когда-то это помещение служило местом для уединения и молитв у жрецов Гемина, теперь же это место облюбовали Гейма и его телохранитель Бруня. Эта комната хорошо сохранилась и содержит небольшую ванну и уборную с проточной водой. Богатые мозаики украшают стены и пол, изображающие ритуальные наставления для жрецов, а также легендарных близнецов Гемина.

Внутри четыре одноглазых орка-служника роются в сломанных табличках и флаконах, в надежде понять чудеса древних.

ЗОНА 8. Эта пещера не завершена, и когда-то в ней находилась ванна как в Области 4. Недавние сейсмические толчки перекрыли доступ воды в эту пещеру, но сама ванна осталась нетронутой. Гейма держит тут жертв для дракона, перед омовением и сопрождением к нему.

Гейма обнаружил, что в яму, через трубки в которых когда-то была вода, поступает токсичный газ, ослабляющий своих жертв, из-за чего ни одна из жертв не пытается бежать. Проведя один час в яме, существо получает один уровень истощения. За каждый следующий день проведенный там, существо получает еще один уровень истощения.

Авантюристы могут попытаться проползти по этим вулканическим трубам, но за каждые 30 футов исследования они получают один уровень истощения. На ваше усмотрение: Эти трубы могут привезти к **зоне 2А** или **зоне 3**.

Эйнга, сын Манда, находится в яме вместе с 15-ю другими. Если кто-то из авантюристов попал в плен к оркам, то они приведут его туда и посадят в яму. Десять **орков** воинов охраняют вход в эту пещеру.

ЗОНА 9. Лагерь орков расположен полукругом, неподалеку от скалы. Племя Лотур насчитывает около 200 орков. Большинство палаток, стоящих в непосредственной близости от логова, — это богатые шатры, захваченные в ходе былых рейдов. В этих шатрах живут воины. Остальные же члены племени живут в более обустроенных хижинах. Однако, токсичные газы, из вулканических труб в Области 8, отравляя племя в течение нескольких месяцев.

ЗОНА 10 И 11. Это две небольшие пещеры, служившие хранилищем для племени, 10 орков воинов охраняют их. Запах там отвратительный, так как жар вулкана медленно готовит олени и гуманоидные туши. За каждые 5 фунтов продуктов, взятых из этих пещер, авантюристы могут плохо питаться в течение одного дня.

ПОБЕДА НАД АНЦЕНАТРИ

Если авантюристы побеждают дракона, то долина постепенно возвращается в свое прежнее состояние. Если Эгиль Драга жив и здоров, и авантюристы не осквернили могилу его жены, то дварф будет рассказывать всем историю их славного триумфа.

Если авантюристы помогли Манду достичь своих целей, то он относится к ним с уважением, это можно использовать в будущем. Он может провести партию через земли орков или научить некоторым фразам из своего языка.

Ключ от Халагара. Проверка Интеллекта (Исследование) Сл 15 позволяет обнаружить в районе груди, под чешуей, железный кованный, богато украшенный, ключ (см. Сокровище).

СОКРОВИЩЕ

Это приключение содержит следующие сокровища, хотя не стесняйтесь размещать и свои сокровища.

ПОКРЫВАЛО ДВАРФОВ ВИГРА

Чудесный предмет, редкий.

Это погребальное покрывало дварфских ремесленников, сплетенное из шелковых нитей кристалльных пауков. Мертвое существо, завернутое в это покрывало, не страдает от негативных воздействий, описанных в *оживлении* и *воскрешении*. После возвращения существа к жизни покрывало исчезает. Подготовка тела перед заворачиванием в покрывало требует короткого отдыха. Во время подготовки тела свет темнеет и слышится гармоничная мелодия.

Если кто-то потревожит завернутое существо, то он получает проклятие. Проклятое существо получает штраф -4 ко всем броскам атаки, спасброскам и проверкам способностей. С каждым долгим отдыхом штраф уменьшается на 1.

ЭЛЬФИЙСКИ ПЛАЩ ДОБРОДУШИЯ

Чудесный предмет, необычный (требует настройки)

Этот плащ из приятно-зеленой ткани выглядит как обычный плащ. Если фейское существо смотрит на это плащ, то для него он выглядит как плащ как королевский, расшитый замысловатыми узорами. Если существо прикасается к ткани, то на миг оно вспоминает нечто приятное, например, запах свежего хлеба или колбасы шипящей на сковороде.

После настройки *Эльфийский Плащ Добродушия* дает своему владельцу возможность использовать заговор *дружба*, но цель после окончания действия не становится враждебной. Пользователь должен закончить короткий отдых, прежде чем использовать эту особенность снова.

ВАРИАНТ: ЭЛЬФИЙСКИЙ ПЛАЩ

По своему усмотрению, вы можете поднять редкость этого предмета, объединив его способности с эльфийским плащом (PM 212)

КЛЮЧ ОТ ХАЛАГАРА

Это большой ключ выкованный из дварфского железа. Он содержит узоры дварфов и дварфскую надпись Халагар, хотя и на языке гигантов.

Несмотря на свой внешний вид Ключ от Халагара – не магический. Но для всех дварфов, которые видят его, он имеет большое значение. Для дварфа-авнтюриста – это символ того, что он может вернуться в древние залы Халагара. Дварфы будут относиться к хранителю ключа с добротой и могут подарить бочонок прекрасного дварфского эля.

ЛУКИ-БЛИЗНЕЦЫ ГЕМИНА

Оружие (пара длинных луков), очень редкое (требует настройки)

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и повреждений, используя это магическое оружие.

Эта пара луков, сделанных из рогов орикса¹, с резными изображениями всадников на охоте. Если вы преуспеваете в критическом попадании и следующая атака владельца другого лука попадает в ту же цель, то она тоже считается критическим попаданием.

В качестве действия вы можете сосредоточиться, чтобы узнать где находится другой лук и в кого он нацелен. Если расстояние между луками более 100 футов, то вы и другой владелец чувствуете печаль и плачете, когда ложитесь спать.

¹Антилопа, животное, обитающее в Восточной и Южной Африке

ШКУРА ДРАКОНА

Авантюристы могут захотеть оставить себе напоминание или сувенир после победы над драконом.

Успешная проверка Ловкости или Силы, с использованием инструмента коженика поможет добыть 1 квадратный ярд шкуры дракона, а при использовании инструмента сапожника можно добыть достаточно материала для прекрасной пары сапог.

Проверка силы при помощи инструментов кузнеца поможет изготовить кинжал из зуба дракона или щит из драконьей чешуи.

Согласно правилам, добыча подобных материалов ценность 53м требует 1 день*на возрастную категорию дракона. Анценагри – древний дракон, по этому чтобы добыть материала на 53м потребуется 4 дня.

После этого применяются обычные правила создания предметов.

Open Game License

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artworks, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanic references within this Alea Publishing Group game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc («Wizards»). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) «Contributors» means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) «Derivative Material» means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) «Distribute» means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) «Open Game Content» means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) «Product Identity» means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) «Trademark» means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) «Use», «Used» or «Using» means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) «You» or «Your» means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Cambion from the *Tome of Horrors Complete*, Copyright 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Alea Publishing Group Game Reference Document . © 2013, Alea Publishing Group; Author: Alea Publishing Group.

The Shadow of Flame. © 2014, Alea Publishing Group; Author: Joshua Raynack.

КАМБИОН

Среднее исчадие, любое злое мировоззрение

Класс Доспеха 19 (чешуйчатый доспех)

Хиты 82 (11к8 + 33)

Скорость 30 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	18(+4)	16(+3)	14(+2)	12(+1)	16(+3)

Спасброски Сил +7, Тел +6, Инт +5, Хар +6

Навыки Внимательность +4, Запугивание +6, Обман +6, Скрытность +7

Сопротивление к урону огонь, холод, электричество, яд;

дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14

Языки Бездны, Инфернальный, Общий

Опасность 5 (1800 опыта)

Благословение исчадия. КД камбиона включает бонус Харизмы.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой камбиона является Харизма (Сл спасброска от заклинания 14). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

3/день каждое: обнаружение магии [detect magic], приказ [command], смена обличья [alter self]

1/день: уход в иной мир [plane shift] (только на себя)

Действия

Мультиатака. Камбион совершает две рукопашные атаки или два раза использует Огненный луч.

Копьё. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. **Попадание:** Колющий урон 7 (1к6+4), или колющий урон 8 (1к8+4), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки, плюс урон огнём 3 (1к6).

Огненный луч. Дальнобойная атака заклинанием: +7 к попаданию, дистанция 120 фт., одна цель. **Попадание:** Урон огнём 10 (3к6).

Чары исчадия. Один гуманоид, видимый камбионом в пределах 30 футов, должен преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 14, иначе станет магическим образом очарованным на 1 день. Очарованная цель подчиняется устным командам камбиона. Если цель терпит вред от камбиона или другого существа, или получает самоубийственную команду от камбиона, цель может повторить спасбросок, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок цели был успешным, или эффект на ней закончился, она получает иммунитет к Чарам исчадия этого камбиона на следующие 24 часа.

БОЕВОЙ ВОЖДЬ ОРКОВ

Средний гуманоид (орк), хаотично-злой

Класс Доспеха 16 (кольчуга)

Хиты 93 (11к8 + 44)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	12(+1)	18(+4)	11(+0)	11(+0)	16(+3)

Спасброски Сил +6, Тел +6, Мдр +2

Навыки Запугивание +5

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Общий, Орочий

Опасность 4 (1100 опыта)

Агрессивный. Орк может бонусным действием переместиться на расстояние, не превышающее его скорость, в сторону видимого враждебного существа.

Ярость Груумша. Орк причиняет дополнительный урон 4 (1к8), когда попадает атакой оружием (уже учтено в атаках).

Действия

Мультиатака. Орк совершает две атаки секирой или копьём.

Секира. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** Рубящий урон 15 (1к12+4 плюс 1к8).

Копьё. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. **Попадание:** Колющий урон 12 (1к6+4 плюс 1к8), или колющий урон 13 (2к8+4), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Боевой клич (1/день). Все существа на выбор боевого вождя в пределах 30 футов, слышащие его, и пока не находящиеся под действием Боевого клича, до начала следующего хода боевого вождя совершают броски атаки с преимуществом. После этого боевой вождь может бонусным действием совершить одну атаку.

ОРК

Средний гуманоид (орк), хаотично-злой

Класс Доспеха 13 (шкурный доспех)

Хиты 15 (2к8 + 6)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Запугивание +2

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Общий, Орочий

Опасность 1/2 (100 опыта)

Агрессивный. Орк может бонусным действием переместиться на расстояние, не превышающее его скорость, в сторону видимого враждебного существа.

Действия

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

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

КРАСНЫЙ ПОЛУДРАКОН ВЕТЕРАН

Средний гуманоид (человек), любое мировоззрение

Класс Доспеха 18 (латный доспех)

Хиты 65 (10к8 + 20)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	13(+1)	14(+2)	10(+0)	11(+0)	10(+0)

Навыки Атлетика +5, Внимательность +2

Сопrotивление к урону огонь

Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 12

Языки Драконий, Общий

Опасность 5 (1800 опыта)

Действия

Мультиатака. Ветеран совершает две атаки длинным мечом. Если он вынул короткий меч, он может также совершить атаку коротким мечом.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** Рубящий урон 7 (1к8+3), или рубящий урон 8 (1к10+3), если используется двумя руками.

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

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. **Попадание:** Колющий урон 6 (1к10+1).

Огненное дыхание (перезарядка 5–6). Ветеран выдыхает огонь 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 15, получая урон огнём 24 (7к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

МАГМИН

Маленький элементаль, хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 9 (2к6 + 2)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7(–2)	15(+2)	12(+1)	8(–1)	11(+0)	10(+0)

Сопrotивление к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону огонь

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Игнан

Опасность 1/2 (100 опыта)

Предсмертная вспышка. Когда магмин умирает, он взрывается огнём и лавой. Все существа в пределах 10 футов от него должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 11, получая урон огнём 7 (2к6) при провале, или половину этого урона при успехе. Горючие предметы, которые никто не несёт и не носит в этой области, воспламеняются.

Свечение от горения. Магмин может бонусным действием вспыхнуть или погасить пламя на себе. Пока магмин горит, он испускает яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет в пределах ещё 10 футов.

Действия

Касание. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** Урон огнём 7 (2к6). Если цель — существо или горючий предмет, она воспламеняется. Пока какое-нибудь существо не потушит огонь действием, цель получает урон огнём 3 (1к6) в конце каждого своего хода.

МАГМОВЫЙ МЕФИТ

Маленький элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 11

Хиты 22 (5к6 + 5)

Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8(–1)	12(+1)	12(+1)	7(–2)	10(+0)	10(+0)

Навыки Скрытность +3

Уязвимость к урону холод

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Игнан, Терран

Опасность 1/2 (100 опыта)

Предсмертная вспышка. Когда мефит умирает, он разлетается во все стороны потоками лавы. Все существа в пределах 5 футов от него должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 11, получая урон огнём 7 (2к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Обманчивая внешность. Пока мефит остаётся без движения, он неотличим от обычного наплыва магмы.

Врождённое колдовство (1/день). Мефит может накладывать *раскалённый металл* [heat metal] (Сл спасброска от заклинания 10), не нуждаясь в материальных компонентах. Его базовой характеристикой является Харизма.

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** Рубящий урон 3 (1к4+1) плюс урон огнём 2 (1к4).

Огненное дыхание (перезарядка 6). Мефит выдыхает пламя 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 11, получая урон огнём 7 (2к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

ОГНЕННЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ

Большой элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 13

Хиты 102 (12к10 + 36)

Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	17(+3)	16(+3)	6(-2)	10(+0)	7(-2)

Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состоянию бессознательность, захват, истощение, окаменение, опутанность, отравление, паралич, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Игнан

Опасность 5 (1800 опыта)

Огненное тело. Элементаль может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания. Существо, касающееся элементаля или попадающее по нему рукопашной атакой, находясь в пределах 5 футов от него, получает урон огнём 5 (1к10). Кроме того, элементаль может входить в пространство враждебных существ и останавливаться там. Когда он впервые за ход входит в пространство существа, это существо получает урон огнём 5 (1к10) и загорается; пока кто-нибудь не потушит огонь действием, это существо получает урон огнём 5 (1к10) в начале каждого своего хода.

Свечение. Элементаль испускает яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый свет в пределах ещё 30 футов.

Восприимчивость к воде. За каждые 5 футов перемещения в воде, или за каждый вылитый на него галлон воды, элементаль получает урон холодом 1.

Действия

Мультиатака. Элементаль совершает две атаки касанием.

Касание. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** Урон огнём 10 (2к6+3). Если цель — существо или горящий предмет, она вспыхивает. Пока какое-нибудь существо не потушит огонь действием, цель получает урон огнём 5 (1к10) в начале каждого своего хода.