

ЗАЩИЩЕННЫЕ ТОЛСТЫМ ХИТИНОМ и вооруженные мощными когтями, крауды предвещают опасность всякому, кто осмелится потревожить морские просторы. Крауд высотой с полурослика, и переливается яркими цветами, когда мчится по песку на своих многочисленных острых как иглы ногах. Моряки называют краудов морской саранчой, потому что когда они нападают, убивая и пожирая все живое на своем пути, над гладью воды раздается громкое стрекотание. Те, кто пережил атаку краудов, рассказывают, как эти существа роятся на занятой территории со сверхъестественной согласованностью.

Крауды, как многие полагают, посылаются от Мелоры в наказание тем, кто растранижил ее подарки. Когда вода становится слишком загрязненной или в ней не остается рыбы, нападение краудов зачастую становится неизбежным.

ЗНАНИЯ О КРАУДЕ

Природа Сл 12: Среди суеверных моряков ходит множество мифов, связанных с краудами. Некоторые легенды ведают о том, что эти существа являются плодом божественного возмездия, обрушивающегося на тех, кто не способен выказать богине Мелоре должного почтения. Другие истории повествуют, что крауды являются предвестниками вторжения подводной армии. Более практичные наблюдатели предполагают, что крауды, как и любые другие звери, не способны мыслить, и нападают на жителей поверхности только когда рыболовные суда лишают их источника питания.

В любом случае, крауды – это хищники, появляющиеся внезапно. Они неоднократно совершают набеги на прибрежные поселения. В редких случаях, крауды скрываются на мелководье близ заброшенного поселка, чтобы охотиться на путешественников, рискнувших пройти неподалеку.

СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Иногда, жестокий и своенравный капитан пиратов захватывает короля краудов. После этого, когда пираты собираются встретиться с врагом лицом к лицу, капитан мучает короля и вынуждает его приказать краудам вступить в бой.

Гуманоиды, особенно те, которые поклоняются Мелоре, открыли менее вредоносный способ использования краудов. Посвященные гуманоиды обучают молодых краудов, которые служат подводными стражниками, защищающими суда и прибрежные поселения.

ПРОНИЗЫВАЮЩИЙ КРАУД

Те, кому выпадет шанс увидеть гладкие бронированные тела пронизывающих краудов, выходящих из воды в лунном свете, могут подумать, сколь они прекрасны и чужды. Пронзатели редко действуют в одиночку. Как только зрители бросят взгляд на когти этих существ, а также увидят других краудов, выходящих из воды за их спиной, они понимают, что пронзатели всего лишь авангард.



Пронизывающий Крауд		Уровень 3 Налетчик
Средний природный зверь (водный)		150 Опыта
Хиты 51; Ранен 25		Инициатива +7
КД 17; Стойкость 15; Реакция 15; Воля 13		Внимательность +3
Скорость 6, плавающая 6		Темное зрение
Особенности		
Водный		
Пронзатель может дышать под водой. В водных сражениях он получает бонус +2 к броску атаки против неводных существ.		
Стандартные Действия		
⬇ Коготь ⬆ Неограниченный		
Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +8 против КД; Попадание: 1к6 + 4 урона.		
⬇ Разрезающие Когти ⬆ Неограниченный		
Эффект: Пронзатель использует <i>коготь</i> дважды. Если обе атаки попадают, то крауд перезаряжает <i>пронзание</i> и использует его свободным действием.		
⬇ Пронзание ⬆ На сцену		
Атака: Рукопашная атака 2 (одно существо); +10 против КД; Попадание: 1к6 + 4 урона, и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).		
Триггеры		
Побег ⬆ Неограниченный		
Триггер: Пронзатель промахивается атакой.		
Эффект (<i>Свободное действие</i>): Крауд совершает шаг на 2 клетки.		
Сил 16 (+4)	Лов 19 (+5)	Мдр 14 (+3)
Тел 19 (+5)	Инт 3 (-3)	Хар 9 (+0)
Без мировоззрения		Языки: ---

Тактика Пронизывающего Крауда

При первой волне атаки существ пронзатели пытаются связать вражеских защитников, пока в сражение не вступят более сильные крауды. Пронзатели не очень храбры, поэтому, как только крауд будет ранен, он переключается на одиночных или искалеченных противников. Всякий раз, когда раненый пронзатель промахивается, он использует *бегство*, чтобы отступить и дать возможность союзникам помочь ему.

Крушащий Крауд

Как правило, крушащие крауды вступают в бой после пронизывающих краудов. Они берут на себя противников пронзателей, что позволяет их союзникам перейти на большее количество стратегических позиций. Крушители крепче, чем нападающие первой волны, а также у них есть когти, которые сопоставимы с шириной человеческого торса. Атакуя когтями, эти звери способны схватить врага или отбросить его назад.

Крушащий Крауд	Уровень 4 Громила
Средний природный зверь (водный)	175 Опыта
Хиты 70; Ранен 35	Инициатива +5
КД 16; Стойкость 17; Реакция 16; Воля 15	Внимательность +4
Скорость 5, плавающая 6	Темное зрение
Особенности	
Водный	
Крушитель может дышать под водой. В водных сражениях он получает бонус +2 к броску атаки против неводных существ.	
Красная Волна	
Всякий раз, когда крушитель опускает хиты цели до 0 или ниже, он получает бонус +5 к следующему броску урона, совершенному до конца сцены.	
Стандартные Действия	
⬇ Коготь ➦ Неограниченный	
Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +9 против КД; Попадание: 1к12 + 2 урона, и крушитель захватывает цель. Крауд может одновременно держать в захвате только одну цель. Поддержание малым: Крушитель поддерживает захват, а схваченное существо получает 1к6 + 3 урона.	
⬇ Молотоподобный Коготь ➦ На сцену	
Атака: Рукопашная атака 2 (одно существо); +7 против Реакции; Попадание: 2к12 + 10 урона, и крушитель отталкивает цель на 1 клетку и сбивает ее с ног.	
Сил 17 (+5) Лов 16 (+5) Мдр 14 (+4)	
Тел 20 (+7) Инт 3 (-2) Хар 9 (+1)	
Без мировоззрения	Языки: ---

Тактика Крушащего Крауда

Крушитель предпочитает захватывать врага своими массивными когтями и ломать ему кости, пока не раздавит. Он интуитивно нацеливается на наибольшую физическую угрозу и получает удовлетворение от победы над этим существом.

Крушители передвигаются группами, окружают противника и быстро его уничтожают. Если крушитель передвигается в одиночку, то он идет позади волны пронзателей, добивая всех раненых врагов.

Король Краудов

Пока пронзатели и крушители заняты врагами, вперед выходит король краудов, который осматривает поле боя. Этот зверь появляется из морского прибоя, его странные придатки причудливо светятся и мигают, что призывает пронзателей и крушителей действовать по своей воле.

Король Краудов	Уровень 5 Солдат (Лидер)
Средний природный зверь (водный)	200 Опыта
Хиты 67; Ранен 33	Инициатива +7
КД 21; Стойкость 16; Реакция 15; Воля 17	Внимательность +4
Скорость 5, плавающая 6	Темное зрение
Особенности	
☼ Кровь в Воде ➦ Аура 3	
Союзники, находящиеся в пределах ауры, получают бонус +2 к броску атаки протеев раненых существ.	
Водный	
Пронзатель может дышать под водой. В водных сражениях он получает бонус +2 к броску атаки против неводных существ.	
Стандартные Действия	
⬇ Коготь ➦ Неограниченный	
Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +10 против КД; Попадание: 2к6 + 6 урона, и король сдвигает цель на 1 клетку в другую клетку, смежную с королем.	
⬇ Шквал Когтей ➦ Перезарядка ☹ ☹	
Эффект: Король использует <i>коготь</i> против двух разных существ. Если король сдвигает цель после этой атаки, один союзник, который окажется смежным с целью после перемещения, может совершить против цели стандартную рукопашную атаку свободным действием.	
Малые Действия	
⬅ Ангельская Приманка (очарование) ➦ Неограниченный (1/раунд)	
Атака: Ближняя вспышка 5 (одно существо во вспышке); +10 против Воли; Попадание: Король притягивает цель на 3 клетки, и цель становится помеченной до конца следующего хода короля.	
Триггеры	
За Короля ➦ На сцену	
Триггер: Король становится впервые ранен. Эффект (<i>Нет действия</i>): Все союзники, находящиеся в пределах 5 клеток, совершают шаг на 4 клетки свободным действием и должны закончить свое движение ближе к королю, чем они были в начале этого движения. После этого союзники могут совершить стандартную рукопашную атаку свободным действием.	
Сил 18 (+6) Лов 16 (+5) Мдр 14 (+4)	
Тел 19 (+6) Инт 3 (-2) Хар 10 (+0)	
Без мировоззрения	Языки: ---

Тактика Короля Краудов

Элитный боец среди краудов, король держится ближе к центру столкновения, воодушевляя соратников. Король краудов отступает только в том случае, если противостоит ошеломляющей силе. В противном случае, он насаждает на фронт и фокусирует атаки своих союзников на добивании раненых врагов.