

# DUNGEONS & DRAGONS

## БЕСТИАРИЙ 2



ДОПОЛНЕНИЕ К РОЛЕВОЙ ИГРЕ

Роб Хейнсо · Стефен Шуберт





## УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

### Дизайн

Роб Хейнсу (ведущий дизайнер), Эйтан Бернштейн, Грэг Билслан, Джесси Деккер, Н. Эрик Хэс, Питер Ли, Крис Симс, Оуэн К. К. Стефенс

### Дополнительный дизайн

Логан Боннер, Грэг Горден, Крис Линдсэй, Майк Мерлс, Мэтью Сернетт, Грэг Столз

### Разработка

Стефен Шуберт (ведущий разработчик), Питер Ли, Питер Шэфер

Дополнительная разработка  
Стивен Рэдни-МакФарлэнд

### Редактирование

Джулия Мартин (ведущий редактор), Грэг Билсланд, Джереми Крауфорд, Пол Грасшофф, Скот Фицджеральд, Грэй, М. Александр Джуркат, Джессика Кристин, Билл МакКуиллан, Джефф Моргенрот

### Ведущие редакторы

Тора Котрилл, Ким Мохан

Директор отдела исследований и разработки, выпуск ролевых книг и игр  
Билл Славичек

Руководитель творческого подразделения D&D  
Кристофер Перкинс

Главный арт-директор D&D  
Джон Шиндхетт

Дизайн-менеджер D&D  
Джеймс Уайетт

Руководитель отдела разработки и редактирования D&D  
Энди Коллинз

### Арт-директор

Мари Колковски

### Графический дизайнер

Боб Джордан

### Рисунок обложки

Джеспер Есинг (лицевая), Ральф Хорсли (обратная)

### Художники-иллюстраторы

Дейв Аллсон, Зольтан Борос и Габор Зиксзай, Кристофер Бардетт, Чиппи, Бриан Диспейн, Стив Эллис, Уэйн Ингланд, Джейсон Ингл, Адам Гиллеспы, Томас Гиорелло, Ларс Грант-Уэст, Дэс Хэнли, Ральф Хорсли, Эндрю Хо, Джереми Джарвис, Тодд Локвуд, Уоррен Махи, Джим Нельсон, Уильям О'Коннор, Стив Прескотт, Винод Рамс, Крис Сиамэн, Матиас Тапия, Марк Тэдин, Френсис Цай, Бриан Валензуэла, Франц Вовинкель, Ева Уидерманн, Эрик Уильямс, Сэм Вуд, Бен Вуттен

### Бренд-группа D&D

Лиз Шух, Скотт Роуз, Киерин Чейз, Сара Гирард, Мартин Дурхам

### Специалисты полиграфического производства

Кристофер Тардифф

### Специалист по допечатной подготовке

Эрин Доррис

### Менеджер допечатной продукции

Джефферсон Дунлап

### Техники-художники

Эшли Брок

### Руководитель производства

Синда Калпэуэй

Правила игры основаны на оригинале *Dungeon & Dragons*<sup>®</sup>, созданном Э. Гэри Гайгэсом и Дейвом Арнесоном, и поздние издания Дэвида «Зеб» Кука (2 редакция); Джонатана Твита, Монте Кука, Скипа Вильямса, Ричарда Бейкера, Питера Адкисона (3 редакция); и Роба Хейнсу, Энди Коллинза и Джеймса Уайетта (4 редакция).

620-25124000-001 EN  
9 8 7 6 5 4 3 2 1  
Впервые отпечатано в  
марте 2010  
ISBN: 978-0-7869-5390-5

U.S., CANADA, ASIA,  
PACIFIC,  
& LATIN AMERICA  
Wizards of the Coast, Inc.  
P.O. Box 707  
Renton WA 98057-0707  
+1-800-324-6496

EUROPEAN  
HEADQUARTERS  
Hasbro UK Ltd  
Caswell Way  
Newport, Gwent NP9 0YH  
GREAT BRITAIN  
Please keep this address for  
your records

WIZARDS OF THE COAST,  
BELGIUM  
Industrialaan 1  
1702 Groot-Bijgaarden  
Belgium  
+32.070.233.277

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, d20, d20 System, WIZARDS OF THE COAST, *Сокровищница искателей приключений*, *Книга иарока*, *Руководство Мастера*, *Бестиарий*, *D&D Insider*, *Забывтые королевства*, *Магическая Сила*, *Кабаккая Драка*, *Воинская Сила*, *Вскрытая Могила: Секрет Мертвеца*, *Ставка Трех Драконов*, 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 защищен законом об авторском праве Соединенных 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. ©2009 Wizards of the Coast, Inc.

Наш сайт в Интернете: [WWW.WIZARDS.COM/DND](http://WWW.WIZARDS.COM/DND)

# СОДЕРЖАНИЕ

|                        |     |                           |     |
|------------------------|-----|---------------------------|-----|
| МОНСТРЫ ОТ А ДО Я..... | 6   | РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ ..... | 220 |
| ГЛОССАРИЙ.....         | 216 | МОНСТРЫ ПО УРОВНЮ .....   | 221 |

## СПИСОК МОНСТРОВ В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

|  |     |   |     |  |     |  |     |
|--|-----|---|-----|--|-----|--|-----|
| Аболетические отходы (слизь) ...             | 66  | Дженази.....                                  | 116 | Колосс предгеч .....                           | 37  | Реморхаз .....                                   | 176 |
| Адамантиновый дракон.....                    | 75  | Джины.....                                    | 71  | Конь-скелет .....                              | 183 | Ржавый монстр .....                              | 178 |
| Адский одушевленный доспех<br>(дьявол) ..... | 66  | Дугонь оловый руноспиральный<br>демон.....    | 60  | Костяной голем .....                           | 133 | Рогатый дрейк.....                               | 88  |
| Акула расчленитель .....                     | 182 | Дуэргары.....                                 | 92  | Коур зла и сражений.....                       | 97  | Роковой живодер .....                            | 49  |
| Ангелы.....                                  | 8   | Дракоты.....                                  | 90  | Креншары.....                                  | 155 | Руноспиральный демон.....                        | 59  |
| Анкег.....                                   | 11  | Древний фей.....                              | 106 | Кровавый ястреб.....                           | 142 | Серая слизь.....                                 | 173 |
| Арбалетчик (голмункулус) .....               | 143 | Древо вайды.....                              | 214 | Кровавоцепочный дьявол .....                   | 65  | Серебряный дракон.....                           | 85  |
| Аспект Демогоргона.....                      | 44  | Дрейк титановый клык.....                     | 89  | Кровоточащий демон.....                        | 53  | Серый раздиратель.....                           | 137 |
| Багбир танцовщицы (гоблин) ..                | 130 | Дретч (демон) .....                           | 54  | Крушитель каменный кулак<br>(элементаль) ..... | 100 | Скелет костолом.....                             | 183 |
| Баргесты.....                                | 20  | Дьявол убийца .....                           | 64  | Корн.....                                      | 215 | Смертоносный ужасный страж ..                    | 70  |
| Берсеркер прелат Демогоргона..               | 48  | Дьявол ударных войск.....                     | 67  | Ледяной тролль.....                            | 202 | Сприггары.....                                   | 192 |
| Бехиры.....                                  | 22  | Дьявол несчастий .....                        | 66  | Ледяной ястреб.....                            | 142 | Стальной охотник.....                            | 198 |
| Бехолдеры.....                               | 24  | Дэвы.....                                     | 62  | Лезвеевирепый тролль.....                      | 202 | Стручковое отродье (демон).....                  | 59  |
| Блуждающий огонек .....                      | 206 | Железные големы.....                          | 134 | Лоза кровавый шип.....                         | 205 | Стручковый демон.....                            | 58  |
| Бриллиантовый ошкуренный корн.....           | 215 | Железный дракон .....                         | 83  | Людоящеры (ядовитошкурые) ..                   | 156 | Сын призрачного волка .....                      | 211 |
| Булливовги.....                              | 28  | Загадочный сфинкс.....                        | 188 | Майконида .....                                | 164 | Темная мантия.....                               | 41  |
| Верный Полт гоблин .....                     | 131 | Зараженные .....                              | 104 | Мамонт Нифеллар.....                           | 161 | Теневой рой фей.....                             | 194 |
| Вестник Хадара (порождение<br>звезд).....    | 196 | Защитник каменный кулак<br>(гормункулус)..... | 143 | Мародер бездны .....                           | 48  | Тигр .....                                       | 199 |
| Ветровой ударник<br>(элементаль) .....       | 103 | Зеленая слизь .....                           | 173 | Маруты .....                                   | 162 | Трарак, экзарх Демогоргона.....                  | 47  |
| Вихрь осколка шорма<br>(элементаль) .....    | 101 | Зеленая стягивающая лоза.....                 | 205 | Медный дракон .....                            | 77  | Троглодиты.....                                  | 200 |
| Водные архоны .....                          | 18  | Земляные архоны.....                          | 14  | Неоги.....                                     | 166 | Трусливая сорконожка.....                        | 33  |
| Воющий культист Демогоргона..                | 50  | Зимний волк .....                             | 210 | Нютики.....                                    | 168 | Ужасные великаны .....                           | 120 |
| Геонид (элементаль) .....                    | 99  | Зимний волк снежный клык.....                 | 210 | Нэльдразу (демон).....                         | 56  | Ужасный стражник убийца .....                    | 70  |
| Гигантские муравьи.....                      | 12  | Золотой дракон.....                           | 80  | Някадемон (демон).....                         | 57  | Ужасный тигр.....                                | 199 |
| Гидра убийца героев.....                     | 151 | Игольчатый демон.....                         | 56  | Оборотень волк лорд.....                       | 160 | Фазирующийся паук.....                           | 190 |
| Гидра рэйзор.....                            | 150 | Инеевая гончая.....                           | 211 | Оборотень кабан.....                           | 158 | Фирболги .....                                   | 108 |
| Глиняный голем .....                         | 134 | Инеевые великаны .....                        | 122 | Оборотень тигр .....                           | 159 | Фоморы.....                                      | 112 |
| Глубинная злобониль (демон)....              | 52  | Иссушающие .....                              | 212 | Они.....                                       | 170 | Фозлархи.....                                    | 174 |
| Глубинный потрошитель<br>(демон).....        | 51  | Иссушающий дьявол.....                        | 68  | Осколок пламени.....                           | 34  | Фозра.....                                       | 175 |
| Гноллы.....                                  | 126 | Ищущий .....                                  | 177 | Осколок смерти.....                            | 34  | Хладоогненный уничтожитель<br>(элементаль) ..... | 98  |
| Гномы .....                                  | 128 | Ищущий кровь дрейк .....                      | 88  | Осколок шорма.....                             | 34  | Хобгоблин резчик плоти.....                      | 132 |
| Гоблин прислужник<br>Маглубийета.....        | 131 | Йсклол искуситель (демон).....                | 61  | Отпрыск Гиббета (порождение<br>звезд).....     | 197 | Цепной голем .....                               | 133 |
| Горящий с лозой тролль.....                  | 203 | Казрит (демон) .....                          | 55  | Отродье слаада .....                           | 185 | Циклопы.....                                     | 40  |
| Голиафы .....                                | 136 | Казуул, экзарх Демогоргона.....               | 46  | Ощетинившийся паук.....                        | 189 | Человек.....                                     | 144 |
| Грызущий демон.....                          | 54  | Каменные великаны .....                       | 124 | Паук могильщик .....                           | 190 | Черный пудинг (слизь).....                       | 172 |
| Грязевой хлестатель<br>(элементаль) .....    | 100 | Камнережущие механизмы.....                   | 186 | Пасть Акамара (порождение<br>звезд).....       | 196 | Шадар-кай .....                                  | 180 |
| Дагон.....                                   | 45  | Кенку.....                                    | 152 | Пламенный пронзатель<br>(элементаль) .....     | 99  | Штормовые архоны.....                            | 15  |
| Демогоргон.....                              | 42  | Кентавры .....                                | 30  | Поджидаящая лоза .....                         | 204 | Штормокаменная фурия<br>(элементаль) .....       | 101 |
| Двимер пожиратель (ржавый<br>монстр).....    | 179 | Клык Йеногу (гнолл).....                      | 126 | Полуорки .....                                 | 140 | Эладрин.....                                     | 96  |
|  |     | Клок бури (элементаль).....                   | 102 | Полуэльфы.....                                 | 138 | Эриния (дьявол) .....                            | 64  |
|  |     | Коатл звездный змей.....                      | 38  | Постоянно движущийся слад....                  | 184 |  |     |
|  |     | Коатл облачный змей.....                      | 38  | Призматический осколок.....                    | 35  |  |     |
|  |     | Кованые.....                                  | 206 | Разрывающийся демон .....                      | 60  |  |     |
|  |     | Котекосый дрейк.....                          | 88  |  |     |  |     |
|  |     | Кокатрис .....                                | 36  |  |     |  |     |



# МОНСТРЫ ОТ А ДО Я

**ВТОРОЙ СПРАВОЧНИК** по монстрам для игры *Dungeon & Dragons*®, *Бестиарий 2* наполнен новой подборкой существ, которые предназначены, чтобы бросить вызов и утратить авантюристов любых уровней.

Описанные на этих страницах монстры могут представлять угрозу для каждого уровня, и включают в себя совершенно новых монстров, таких как фирболги и джины, а также новые версии уже знакомых монстров, таких как великаны и демоны. *Бестиарий 2* также вводит металлических драконов, которые присоединяются к своим цветным родственникам в игре.

Остальная часть этого введения объясняет, как читать блок статистики монстра и предполагается, что вы уже знакомы с талантами и боевыми правилами, описанными в *Книге Игрока*®. Глоссарий начинается со страницы 216, и расшифровывает многие термины, используемые в книге. Список монстров по уровню начинается со страницы 221, который поможет вам составить сцену для ваших игровых персонажей (ИП).

## Блок Статистики

Статистика монстра представлена в формате, который подходит для игры. Блок статистики выглядит так:

| Название Монстра   | Уровень и Роль             |
|--|----------------------------|
| Размер, происхождение и вид (ключевое слово), раса                               | Значение Опыта             |
| <b>Хиты</b> максимум; <b>Ранен</b> значение                                      | <b>Инициатива</b> модиф.   |
| <b>КД</b> ; <b>Стойкость</b> ; <b>Реакция</b> ; <b>Воля</b>                      | <b>Внимательность</b> мод. |
| <b>Скорость</b>  | Особые чувства             |
| <b>Регенерация</b>   |                            |
| <b>Сопротивление</b> : тип   |                            |
| <b>Уязвимость</b> : тип  |                            |
| <b>Иммунитет</b> : тип/эффект  |                            |
| <b>Особенности</b>   |                            |
| ⚙ <b>Название Таланта</b> (ключевое слово) ⚡ <b>Аура</b> размер                  |                            |
| Эффект   |                            |
| <b>Название Таланта</b> (ключевое слово)   |                            |
| Эффект   |                            |
| <b>Стандартные / Малые / Свободные / Действия Движения</b>                       |                            |
| [иконка] <b>Название Таланта</b> (ключевое слово) ⚡ <b>Использование</b>         |                            |
| Условие:   |                            |
| <b>Атака</b> : Тип дальность (цель); бонус против защиты;                        |                            |
| <b>Попадание/Промех/Эффект/Поддерживаемое</b>                                    |                            |
| <b>действие/Вторичная атака/Постэффект/Проваленный спасбросок/Особое:</b>        |                            |
| <b>Триггеры</b>  |                            |
| [иконка] <b>Название Таланта</b> (ключевое слово) ⚡ <b>Использование</b>         |                            |
| Условие:   |                            |
| <b>Триггер</b> :   |                            |
| <b>Атака</b> : Тип дальность (цель); бонус против защиты;                        |                            |
| <b>Попадание/ Промех/ Эффект (Действие)/ Поддерживаемое</b>                      |                            |
| <b>действие/ Вторичная атака/ Постэффект/ Проваленный спасбросок/ Особое:</b>    |                            |
| <b>Навыки</b> : Навык и модификатор  |                            |
| <b>Сил</b> значение (мод.) <b>Лов</b> значение (мод.) <b>Мдр</b> значение (мод.) |                            |
| <b>Тел</b> значение (мод.) <b>Инт</b> значение (мод.) <b>Хар</b> значение (мод.) |                            |
| <b>Мировоззрение</b>   | <b>Языки</b>               |
| <b>Снаряжение</b>  |                            |





## УРОВЕНЬ И РОЛЬ

Инструментами при создании ДМ'ом сцены, является уровень и роль монстра. В 4-й главе *Руководства Мастера* объясняется использование этих инструментов.

**Уровень:** Уровень монстра говорит о том, насколько тяжело его победить в сражении. Он многое определяет в статистике монстра, а также количество опыта, которое получают игроки при победе (*Руководство Мастера*, стр. 56-57).

**Роль:** Роль монстра описывает предпочитаемую им боевую тактику точно так же, как роль класса игрового персонажа предполагает тактику для игрока. Роли монстров бывают следующими: артиллерия, громила, контроллер, налетчик, соглядатай и солдат (*Руководство Мастера*, стр. 54-55).

Монстр может иметь вторую роль: одиночный, элитный или миньон. Одиночные и элитные монстры сильнее, чем стандартные монстры, а миньоны слабее. Если вы создаете сцену, то считайте элитного монстра за двоих стандартных, одиночного за пятерых, а четырех миньонов за одного стандартного.

Кроме того, монстр может иметь подроль лидера, которая указывает, что он обладает чем-то полезным для своих союзников, например, целительной аурой.

## РАЗМЕР

Размер существа определяет его расположение и его досягаемость.

| Размер Монстра | Пространство     | Досыгаемость |
|----------------|------------------|--------------|
| Крошечный      | 1/2 x 1/2        | 0            |
| Маленький      | 1 x 1            | 1            |
| Средний        | 1 x 1            | 1            |
| Большой        | 2 x 2            | 1 или 2      |
| Огромный       | 3 x 3            | 2 или 3      |
| Гигантский     | 4 x 4 или больше | 3 или 5      |

**Пространство:** Это площадь (измеряется в клетках), которое существо занимает на сетке боя.

**Досыгаемость:** В старом блоке статистики *Бестиария 1* досягаемость отмечалась в начале атакующего рукопашного таланта, если она была больше чем 1. В новом оформлении запись о дальности уже содержит эту информацию, поэтому, если вам нужно узнать досягаемость существа, например, для атаки, захвата или для попытки забрать предмет, обратитесь к таблице выше.

Даже если досягаемость или диапазон рукопашных атак больше 1, существо не может совершать провоцированные атаки по целям, находящимся дальше соседней клетки.

Существо, у которого досягаемость равняется 0, не может нормально совершать рукопашные атаки против целей, находящихся за пределами его собственной клетки.

## ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Происхождение обобщает место проживания монстра в космологии D&D. Происхождение бывает аномальным, бессмертным, природным, стихийным, теневым и фейским. Смотрите глоссарий для получения информации о каждом происхождении.

## ВИД

Вид обобщает некоторые основные моменты, связанные с внешностью и поведением существа. Видами является гуманоид, зверь, магический зверь и одушевленный. Смотрите глоссарий для получения информации о каждом виде.

## КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Некоторые монстры имеют ключевые слова, которые в дальнейшем дают им более точное определение. Этими ключевыми словами определяют некоторые группы монстров, таких как ангелы, демоны, дьяволы, драконы и нежить. Смотрите глоссарий для получения информации о каждом ключевом слове.

## ЧУВСТВА

Каждый монстр имеет модификатор Восприятия. Некоторые монстры также имеют особые чувства, такие как темное зрение или чувство вибрации, которые отмечены в строке «Чувства».

## АУРА

Аура – это непрерывный эффект, исходящий от существа. Она обозначается иконкой (☼) и описывается в блоке с особенностями. Смотрите глоссарий для получения большей информации об ауре.

## РЕГЕНЕРАЦИЯ

Некоторые монстры имеют регенерацию. В начале каждого своего хода монстр, имеющий регенерацию, восстанавливает определенное количество хитов. Регенерация действует до тех пор, пока у монстра есть хотя бы 1 хит.

Регенерация некоторых существ может быть подавлена некоторыми типами повреждений или при конкретных обстоятельствах. Некоторые существа могут использовать регенерацию только при определенных обстоятельствах, например, если существо ранено.

## СКОРОСТЬ

Если монстр имеет альтернативные способы передвижения, например, летая, лазая или плавая, то это отмечается в строке со скоростью.

## ЕДИНИЦЫ ДЕЙСТВИЯ

Единицы действия имеют элитные и одиночные монстры, при использовании которых они могут использовать дополнительные действия, как это делают ИП. В отличие от ИП монстр может потратить более 1 единицы действия, но только 1 за раунд.

## ТАЛАНТЫ

Первым талантом монстра указываются его стандартные атаки, а затем остальные таланты.

## ТИП

Каждый талант имеет иконку, который представляет тип: рукопашный (†), дальнобойный (☞), ближний (☜) и зональный (☛). Если талант не имеет иконки, значит это персональный талант.



Стандартная атака имеет иконку, обведенную в кружок: стандартная рукопашная атака (⬇) или стандартная дальнобойная атака (↻).

## ДЕЙСТВИЯ

Стандартные, движения, малые и свободные действия не-триггеров сгруппированы по типу действия. Разделы с талантами триггеров содержат некоторые записи, которых нет в других талантах.

Триггер определяет, когда монстр способен использовать талант. Монстр должен быть в состоянии совершить требуемые действия и удовлетворять остальные требования таланта.

## ТРЕБОВАНИЯ

Некоторые таланты можно использовать только тогда, когда на это есть предпосылка. Например, талант может быть использован только в раненом состоянии или только если монстр вооружен определенным оружием. Требования описаны после типа действия.

## ПЕРЕЗАРЯДКА

Таланты монстра бывают неограниченными, на сцену, на день или они перезаряжаются при определенных обстоятельствах.

**Перезарядка** (☐, ◐, ◑, ◒, ◓): Талант имеет случайный шанс перезарядки, которая совершается каждый раунд боевой сцены. В начале каждого хода монстра бросается кб. Если выпавший результат совпадает со значением, указанным в описании таланта, то монстр восстанавливает его использование. Также, талант восстанавливается после кратковременного отдыха.

**Перезарядка, когда...**: Талант перезаряжается при определенных обстоятельствах, например, когда монстр ранен впервые за сцену. Талант также перезаряжается после кратковременного отдыха.

## ДАЛЬНОБОЙНОСТЬ И ТИП

Тип и дальность таланта даны в первой строке атакующего таланта. Типы разделяются на рукопашный, дальнобойный, ближний и зональный. Для дальности и нацеливания каждого типа существуют правила, которые описаны на страницах 270-273 *Книги Игрока*.

## НАЦЕЛИВАНИЕ

После типа атаки и дальности в скобках находится информация, которая описывает, на каких и на скольких существ нацеливается талант.

## БОНУС АТАКИ/ЗАЩИТЫ

Обычно, последней частью в строке атаки таланта описан бонус атаки монстра и защита, против которой нацелена атака.

**Попадание:** Эффект попадания таланта указан после записи атаки.

**Промех:** Некоторые атакующие таланты имеют эффекты при промахе (строка, обозначенная как *Промех*).

**Эффект:** Все, что описано в строке «Эффектов», срабатывает, когда монстр использует талант, независимо от попадания.

## ЭФФЕКТЫ

Таланты монстров включают в себя множество таких же эффектов, которые встречаются в талантах ИП, таких как постэффекты, состояния, различные типы урона, продолжительный урон и вторичные атаки.

Эффекты таланта действуют мгновенно, если не сказано иного. Эффекты некоторых талантов могут поддерживаться (описывается, как *Поддержание*, а за тем описываются условия поддержания этого эффекта).

## МИРОВОЗЗРЕНИЕ

Наиболее типичное мировоззрение для монстра описано в блоке статистики. Информацию о различных мировоззрениях можно найти во 2-й главе *Книги Игрока*.

## ЯЗЫКИ

В блоке статистики описаны языки, на которых монстр обычно может разговаривать. Индивидуальный монстр может знать еще несколько языков, например, Общий или языки его компаньонов. Чтобы получить больше информации о языках мира D&D, смотрите страницу 171 *Руководства Мастера*.

## НАВЫКИ

В блоке статистики монстра раздел навыков включает в себя только тренированные навыки или навыки, для которых у монстра необычно высокий модификатор. Модификатор Восприятия здесь не указывается.

## ЗНАЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

Шесть обозначений характеристик описаны в нижней части блока статистики. После каждого значения характеристики в скобках указывается модификатор характеристики, включающий половину уровня, который полезен, если монстру нужно совершить проверку нетренированного навыка или проверку характеристики.

## СНАРЯЖЕНИЕ

В строке «Снаряжение» описано оружие и инструменты, которыми пользуется монстр. Если персонаж получает снаряжение монстра, то он может использовать его как нормальное снаряжение. Персонаж не получает талантов, которые использовал монстр с помощью этого снаряжения.

## ИСЦЕЛЕНИЯ

Монстры имеют исцеления, но так или иначе, некоторые монстры имеют таланты, которые позволяют им использовать исцеления. Количество исцелений основано на уровне монстра: 1-10, одно исцеление; 11-20, два исцеления; 21 или выше, три исцеления.

Так как исцеления редко используются, они не включены в блок статистики монстра.



# АНГЕЛ (ANGEL)

АНГЕЛЫ – ЭТО ДУХОВНЫЕ СЛУГИ БОГОВ. Однако, они довольно распространены в Астральном Море, их можно встретить где угодно, действующих от имени божества или иной силы, цели которой совпадают с их мировоззрением.

## АНГЕЛ ВЛАСТИ

Ангел власти это глашатай божества. Этот ангел управляет другими ангелами и служителями божества во время сражения и в мирное время.

| Ангел Власти   | Уровень 22 Контроллер (Лидер) |
|--|-------------------------------|
| Большой бессмертный гуманоид (ангел)   | 4,150 Опыта                   |
| Хиты 203; Ранен 101  | Инициатива +17                |
| КД 36; Стойкость 32; Реакция 34; Воля 35   | Внимательность +18            |
| Скорость 8, летая 12 (парение)   |                               |
| Сопротивление: 15 излучение  |                               |
| Иммунитет: страх   |                               |
| Особенности  |                               |
| <b>Ангельское Присутствие</b>  |                               |
| Пока ангел власти не ранен, все совершаемые против него атаки совершаются со штрафом -2 к броску.  |                               |
| Стандартные Действия   |                               |
| ⚡ <b>Боевой Посох</b> (излучение, оружие) ⚡ <b>Неограниченный</b>  |                               |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +27 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 8 урона и плюс 1к10 урона излучением.   |                               |
| ⚡ <b>Болт Молнии</b> (электричество) ⚡ <b>Неограниченный</b>   |                               |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +26 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 2к10 + 8 урона электричеством и цель изумлена до конца следующего хода ангела власти.                      |                               |
| ⚡ <b>Величественное Объединение</b> (звук, излучение) ⚡  |                               |
| <b>Перезарядка</b> ⚡ ⚡   |                               |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 5 (все враги во вспышке); +26 против Воли;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 8 урона излучением плюс 1к10 урона звуком, и цель становится ослабленной (спасение оканчивает). |                               |
| <i>Промак:</i> Половина урона.<br><i>Эффект:</i> Каждый ангел в пределах вспышки получает бонус +2 к броскам атаки до конца следующего хода ангела власти.   |                               |
| <b>Навыки:</b> Проницательность +23, Религия +23   |                               |
| <b>Сил</b> 20 (+16)  | <b>Лов</b> 22 (+17)           |
| <b>Тел</b> 19 (+15)  | <b>Инт</b> 24 (+18)           |
| <b>Мдр</b> 25 (+18)  | <b>Хар</b> 27 (+19)           |
| <b>Без мировоззрения</b>   |                               |
| <b>Языки:</b> Небесный   |                               |
| <b>Снаряжение:</b> боевой посох, латы  |                               |

## ТАКТИКА АНГЕЛА ВЛАСТИ

Ангел власти остается в тылу, посылая вперед *болты молнии* и поддерживая союзников *величественным объединением*, когда это возможно.

## ЗНАНИЯ ОБ АНГЕЛЕ ВЛАСТИ

**Религия Сл 24:** Ангел власти – это глашатай определенного божества. Ангел работает над самыми важными задачами, касающимися защиты и влияния божества.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Ангел власти руководит ангелами защиты, мести, верховенства, битв и доблести. Он также управляет или направляет других слуг божества, которые не являются ангелами.

### Сцена 22-го уровня (21,400 опыта)

- ◆ 1 ангел власти (громила 22-го уровня)
- ◆ 2 ангела мести (элитный громила 19-го уровня, Бест.17)
- ◆ 6 ангелов света (миньон 23-го уровня)

## АНГЕЛ ПОИСКА

Когда божества требуют вернуть украденную вещь или похищенное существо, они посылают отряд божественных существ, который включает в себя опытного охотника – ангела поиска.

| Ангел Поиска   | Уровень 22 Артиллерия |
|--|-----------------------|
| Большой бессмертный гуманоид (ангел)   | 4,150 Опыта           |
| Хиты 162; Ранен 81   | Инициатива +20        |
| КД 34; Стойкость 33; Реакция 35; Воля 33   | Внимательность +22    |
| Скорость 8, летая 12 (парение), телепортация 5   |                       |
| Сопротивление: 15 излучение  | Слепое зрение 10      |
| Иммунитет: страх   |                       |
| Стандартные Действия   |                       |
| ⚡ <b>Короткий Меч</b> (излучение, оружие) ⚡ <b>Неограниченный</b>  |                       |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +27 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 6 урона излучением.  |                       |
| ⚡ <b>Ангельский Лук</b> (излучение, оружие) ⚡ <b>Неограниченный</b>  |                       |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 20/40 (одно существо); +27 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 9 урона излучением и каждый враг смежный с целью получает 10 урона излучением.   |                       |
| ⚡ <b>Изолирующее Вытеснение</b> (излучение, телепортация) ⚡ <b>Неограниченный</b>  |                       |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +27 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 10 урона излучением, и ангел поиска телепортирует цель на 5 клеток, после чего сам телепортируется в смежную с целью клетку. Ангел может по желанию не наносить урона этой атакой.<br><i>Промак:</i> Ангел телепортируется на 5 клеток. |                       |
| ⚡ <b>Чистый Путь</b> (излучение) ⚡ <b>Перезарядка</b> ⚡ ⚡  |                       |
| <i>Атака:</i> Зональная вспышка 3 в 10 (все существа в зоне); +27 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 3к8 + 9 урона излучением и ангел поиска толкает цель на 3 клетки.<br><i>Промак:</i> Половина урона и ангел толкает цель на 1 клетку.  |                       |
| Малые Действия   |                       |
| <b>Охота на Повинного</b> ⚡ <b>На сцену</b>  |                       |
| Ангел поиска выбирает одно существо в пределах 10 клеток от себя. До конца сцены ангел будет наносить своими атаками 1к10 дополнительного урона этому существу.  |                       |
| <b>Навыки:</b> Запугивание +29, Магия +28  |                       |
| <b>Сил</b> 22 (+17)  | <b>Лов</b> 28 (+20)   |
| <b>Тел</b> 24 (+18)  | <b>Инт</b> 23 (+17)   |
| <b>Мдр</b> 23 (+17)  | <b>Хар</b> 24 (+18)   |
| <b>Без мировоззрения</b>   |                       |
| <b>Языки:</b> Небесный   |                       |
| <b>Снаряжение:</b> длинный лук, короткий меч, латы   |                       |

## ТАКТИКА АНГЕЛА ПОИСКА

Ангела поиска часто отправляют схватить определенную персону или вещь. Он использует *охоту на повинного* против индивида, которого хочет схватить или у которого хочет забрать предмет, который требуется вернуть. Ангел использует *чистый путь*, чтобы дать союзникам место для маневра. В противном случае ангел предпочитает бороться на расстоянии с помощью своего *ангельского лука*.



(Слева направо) ангел власти, ангел света и ангел верховенства

## ЗНАНИЯ ОБ АНГЕЛЕ ПОИСКА

**Религия Сл 16:** Лучше всего ангел поиска описан как охотник за головами из Астрального моря. Эти ангелы обучаются ритуалам, таким как Наблюдение Существа (страница 307 Книги Игрока) и Планарный Портал (страница 308 Книги Игрока), которые позволяют им выслеживать существ.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

В межплановых охотничьих компаниях ангелу поиска помогают другие ангелы.

### Сцена 23-го уровня (21,400 опыта)

- ◆ 1 ангел поиска (громила 22-го уровня)
- ◆ 2 ангела верховенства (солдат 24-го уровня)
- ◆ 12 ангелов доблестных легионеров (миньон 21-го уровня, Бест.16)

## АНГЕЛ СВЕТА

Созданный исключительно из божественной энергии, ангел света представляет собой совершенное воплощение сознания божества.

|  |                     |                        |
|--|---------------------|------------------------|
| <b>Ангел Света</b>   | <b>Уровень 23</b>   | <b>Миньон Налетчик</b> |
| Средний бессмертный гуманоид (ангел)   |                     | 1,275 Опыта            |
| Хиты 1; промах никогда не наносит урона; см. <i>смертельная вспышка</i>                          |                     |                        |
| КД 37; Стойкость 34; Реакция 34; Воля 36   | Инициатива +19      |                        |
| Скорость 8, летая 12 (парение)   | Внимательность +19  |                        |
| Сопротивление: 15 излучение  |                     |                        |
| Иммунитет: страх   |                     |                        |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                     |                        |
| ⊕ <b>Ангельская Глефа</b> (оружие) ⊕ <b>Неограниченный</b>                                       |                     |                        |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +28 против КД;                                 |                     |                        |
| <i>Попадание:</i> 15 урона.  |                     |                        |
| <b>Триггеры</b>  |                     |                        |
| ⚡ <b>Смертельный Взрыв</b> (излучение) ⊕ <b>На сцену</b>   |                     |                        |
| <i>Триггер:</i> Хиты ангела света опускаются до 0.   |                     |                        |
| <i>Эффект:</i> Ангел света взрывается, превращаясь во вспышку множества бликов, излучающих свет. |                     |                        |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 10 (все враги во вспышке); +26 против Стойкости;                   |                     |                        |
| <i>Попадание:</i> 10 урона излучением.   |                     |                        |
| <i>Эффект:</i> Ангелы во вспышке получают 10 временных хитов.                                    |                     |                        |
| <b>Сил</b> 18 (+15)  | <b>Лов</b> 23 (+17) | <b>Мдр</b> 27 (+19)    |
| <b>Тел</b> 23 (+17)  | <b>Инт</b> 15 (+13) | <b>Хар</b> 23 (+17)    |
| <b>Без мировоззрения</b>   |                     | <b>Языки:</b> Небесный |
| <b>Снаряжение:</b> глефа   |                     |                        |

## ТАКТИКА АНГЕЛА СВЕТА

Группа ангелов света рассредотачивается и пытается напасть на наибольшее количество целей. Они никогда не отступают в битве.



## ЗНАНИЯ ОБ АНГЕЛЕ СВЕТА

**Религия Сл 24:** Ангел света это форма, сплетенная подсознанием божества, которая не более чем капля чистой энергии, появившаяся в Астральном Море, пока более влиятельные ангелы не дадут распоряжений. Мысль, которая сформировала ангела изначально, управляет им вечно.

**Религия Сл 29:** Несмотря на то, что ангелы света руководствуются мыслями божества, они могут действовать независимо, чтобы увидеть и понять все самостоятельно. Даже были редкие случаи, когда ангелы света действовали способами, противоречившими идеалам их создателей, в порыве увидеть ту реальность, которую заменяет им первоначальная мысль.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Ангелов света можно встретить с другими ангелами или с членами более многочисленной группы, претворяющей желания божества в жизнь.

### Сцена 22-го уровня (24,550 опыта)

- ♦ 1 ангел верховенства (солдат 24-го уровня)
- ♦ 8 ангелов света (миньон 23-го уровня)
- ♦ 1 марут гармонии (элитный контроллер 22-го уровня, Бест.85)

## АНГЕЛ ВЕРХОВЕНСТВА

Ангелы верховенства наисильнейшие бойцы среди ангелов.

|   |   |                        |
|---|---|------------------------|
| <b>Ангел Верховенства</b><br>Большой бессмертный гуманоид (ангел)<br>Хиты 226; Ранен 113<br>КД 40; Стойкость 38; Реакция 36; Воля 35<br>Скорость 8, летая 12 (парение)<br>Сопротивление: 15 излучение<br>Иммунитет: страх   | <b>Уровень 24 Солдат</b><br>6,050 Опыта<br>Инициатива +19<br>Внимательность +18 |                        |
| <b>Особенности</b>  |   |                        |
| <b>Ангельское Присутствие</b><br>Пока ангел власти не ранен, все совершаемые против него атаки совершаются со штрафом -2 к броску.  |   |                        |
| <b>Угрожающая Досягаемость</b><br>Ангел верховенства может совершать провоцированные атаки в пределах 3 клеток.   |   |                        |
| <b>Стандартные Действия</b>   |   |                        |
| ⚔ <b>Копье</b> (звук, оружие) ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 3 (одно существо о); +31 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 9 урона и плюс 1к10 урона звуком.   |   |                        |
| ☞ <b>Свет Правосудия</b> (излучение) ♦ <b>На сцену</b><br><i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо о); +29 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 2к10 + 9 урона излучением и цель становится отмеченной до конца сцены.  |   |                        |
| ⚡ <b>Астральный Блеск</b> (зона, излучение) ♦ <b>На сцену</b><br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 3 (все существа во вспышке); +29 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к10 + 9 урона излучением.<br><i>Эффект:</i> Вспышка создает сияющую зону, которая длится до конца сцены. Совершая атаку копьем в пределах зоны, ангел верховенства также наносит дополнительно 1к10 урона излучением. |   |                        |
| <b>Малые Действия</b>   |   |                        |
| ☞ <b>Вызов Правосудия</b> ♦ <b>Неограниченный</b> (1\раунд)<br><i>Атака:</i> Дальнобойный в пределах видимости (помеченное существо); нет кубика атаки;<br><i>Эффект:</i> Ангел верховенства притягивает цель на 1 клетку.  |   |                        |
| <b>Навыки:</b> Запугивание +21  |   |                        |
| <b>Сил</b> 29 (+21)   | <b>Лов</b> 21 (+17)   | <b>Мдр</b> 22 (+18)    |
| <b>Тел</b> 26 (+20)   | <b>Инт</b> 25 (+19)   | <b>Хар</b> 19 (+16)    |
| <b>Без мировоззрения</b>  |   | <b>Языки:</b> Небесный |
| <b>Снаряжение:</b> копье, латы, тяжелый щит   |   |                        |

## ТАКТИКА АНГЕЛА ВЕРХОВЕНСТВА

Ангел верховенства занимает стратегически важное место и обороняется, используя *астральный блеск*. Если цель сражается в рукопашную, то ангел использует *вызов правосудия*, чтобы подтянуть цель в пределы досягаемости его копья и сияющей зоны.

## ЗНАНИЯ ОБ АНГЕЛЕ ВЕРХОВЕНСТВА

**Религия Сл 24:** Ангелы верховенства охраняют дома богов и защищают привилегированных смертных слуг богов. Они также основа ударной силы в армии божества.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Ангел верховенства это авангард любой ударной группы, посланной богами.

### Сцена 24-го уровня (30,350 опыта)

- ♦ 3 ангела верховенства (солдат 24-го уровня)
- ♦ 1 дэв упавшая звезда (артиллерия 26-го уровня)
- ♦ 1 привидение-мучитель (контроллер 21-го уровня, Бест.117)

## АРХАНГЕЛ

Наивысшими из ангелов являются Архангелы, сильные и влиятельные существа из Астрального Моря. Архангел это наивысшая сила в астральном доминионе за исключением самого божества.

Шаблон архангела может быть применен к любому ангелу.

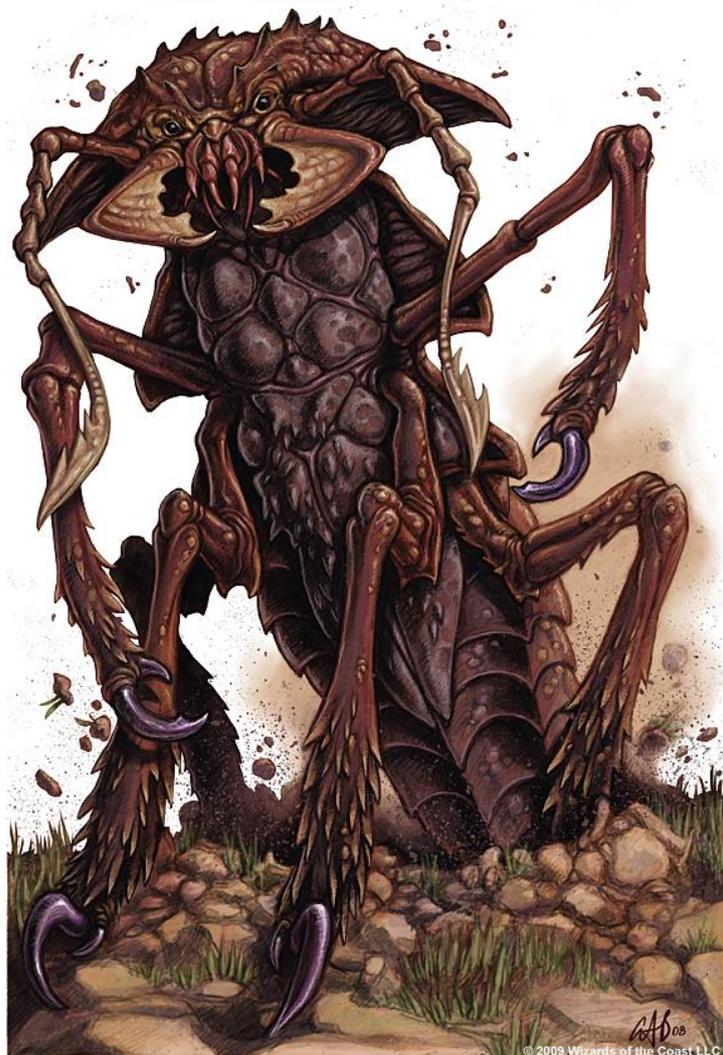
|   |   |
|---|---|
| <b>Архангел</b><br>(ангел)<br>Спасбросок +2<br>Единицы действия 1<br>Хиты + 8 за каждый уровень + Значения характеристик<br>Таланты   | <b>Элитный Контроллер</b><br>Опыта как за Элитное |
| <b>Стандартные Действия</b>   |   |
| ⚡ <b>Подавляющее Присутствие</b> (излучение) ♦ <b>На сцену</b><br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 5 (все враги во вспышке); уровень +4 против Воли;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + модификатор Мудрости и урона излучением и цель становится ошеломленной до конца следующего хода архангела. |   |
| <b>Триггеры</b>   |   |
| ⚔ <b>Мстящий Удар</b> ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Триггер:</i> Хиты союзника в пределах 5 клеток опускаются до 0.<br><i>Эффект:</i> Архангел совершает шаг на 2 клетки и совершает стандартную рукопашную атаку свободным действием.  |   |

# АНКЕГ (ANKHEG)

ОТВРАТИТЕЛЬНЫЕ НАСЕКОМЫЕ, склонные вкушать двуногую добычу, анкеги выскакивают из своих укрытий и нападают на неосмотрительных жертв. Анкег передвигается с величайшей осторожностью, но его можно обнаружить по слабому запаху кислоты, стекающей с его челюстей.

|   |  |
|---|--|
| <b>Анкег</b><br>Большой природный зверь   | <b>Уровень 3 Элитный Соглядатай</b><br>300 Опыта                               |
| <b>Хиты</b> 100; <b>Ранен</b> 50<br><b>КД</b> 17; <b>Стойкость</b> 14; <b>Реакция</b> 16; <b>Воля</b> 14<br><b>Скорость</b> 8, бурение 4 (туннелирование)<br><b>Сопротивление:</b> 5 кислота  | <b>Инициатива</b> +10<br><b>Внимательность</b> +9<br><b>Чувство вibrации</b> 5 |
| <b>Спасбросок</b> +2; <b>Единицы действия</b> 1   |  |
| <b>Особенности</b><br><b>Переносящее Жвало</b><br>Анкег может двигаться с нормальной скоростью, неся существо среднего или меньшего размера в челюстях.   |  |
| <b>Стандартные Действия</b><br>⬇ <b>Коготь</b> ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +8 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 5 урона.   |  |
| ⬇ <b>Захват Жвалом</b> ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Условие:</i> Используется, только если анкег не держит в захвате другое или это же существо.<br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +8 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 5 урона и существо становится захваченным; (см. также <i>переносящее жвало</i> ).                           |  |
| ⬅ <b>Кислотные Брызги</b> (кислота) ♦ <b>Перезарядка</b> (когда впервые становится раненым)<br><i>Атака:</i> Ближняя волна 3 (все существа в волне); +8 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 5 урона кислотой и цель становится замедленной и получает продолжительный урон кислотой 5 (спасение оканчивает оба).                                     |  |
| <b>Малые Действия</b><br>⬇ <b>Укус и Отступление</b> (кислота) ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (существо, схваченное анкегом); +8 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 2 урона и продолжительный урон кислотой 5 (спасение оканчивает). Затем анкег делает шаг на 2 клетки и притягивает цель в пространство, смежное с собой. |  |
| <b>Навыки:</b> Скрытность +11<br><b>Сил</b> 15 (+3) <b>Лов</b> 20 (+6) <b>Мдр</b> 16 (+4)<br><b>Тел</b> 18 (+5) <b>Инт</b> 2 (-3) <b>Хар</b> 4 (-2)<br><b>Без мировоззрения</b> <b>Языки:</b> ---   |  |

|  |   |
|--|---|
| <b>Выводок Анкега</b><br>Маленький природный зверь   | <b>Уровень 1 Миньон Громила</b><br>25 Опыта                                   |
| <b>Хиты</b> 1; промах никогда не наносит урон<br><b>КД</b> 15; <b>Стойкость</b> 12; <b>Реакция</b> 14; <b>Воля</b> 12<br><b>Скорость</b> 6, бурение 2 (туннелирование)<br><b>Сопротивление:</b> 5 кислота  | <b>Инициатива</b> +3<br><b>Внимательность</b> +1<br><b>Чувство вibrации</b> 5 |
| <b>Особенности</b><br><b>Рожденный в Рое</b><br>Выводок анкега получает +4 к броскам атаки против цели, которая захвачена любым другим анкегом.  |   |
| <b>Стандартные Действия</b><br>⬇ <b>Коготь</b> ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +5 против КД;<br><i>Попадание:</i> 4 урона.  |   |
| ⬇ <b>Рвущие Жвала</b> (кислота) ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +4 против КД;<br><i>Попадание:</i> 6 урона. Если выводок анкега наносит критический удар этим талантом, то все существа, смежные с целью, получают урон кислотой 3. |   |
| <b>Навыки:</b> Скрытность +8<br><b>Сил</b> 10 (+0) <b>Лов</b> 16 (+3) <b>Мдр</b> 12 (+1)<br><b>Тел</b> 13 (+1) <b>Инт</b> 1 (-5) <b>Хар</b> 2 (-4)<br><b>Без мировоззрения</b> <b>Языки:</b> ---   |   |



## ТАКТИКА АНКЕГА

Взрослые анкеги бьют стремительно, пытаются захватить и унести уязвимую цель. Выводок анкега остается в гнезде, пока родители не принесут схваченную жертву.

## ЗНАНИЯ ОБ АНКЕГЕ

**Природа Сл 10:** Анкеги роют лабиринтоподобные сети тоннелей, в которых могут находиться и другие существа, считающие эти тоннели своими собственными.

**Природа Сл 15:** Анкеги обычно живут в своих гнездах парами. А их выводок редко покидает безопасные тоннели.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Анкеги обычно встречаются парами. Выводки анкегов иногда контролируют гигантских муравьев, после того как уведут их из муравейника или убьют взрослых анкегов.

### Сцена 4-го уровня (950 опыта)

- ♦ 2 анкега (элитный соглядатай 3-го уровня)
- ♦ 6 выводков анкега (миньон громила 1-го уровня)
- ♦ 1 яростный дрейк (громила 5-го уровня, Бест.92)

# ГИГАНТСКИЙ МУРАВЕЙ (GIANT ANTS)

МНОЖЕСТВО ЦЕЛЕУСТРЕМЛЕННЫХ гигантских муравьев способно на многие километры лишить ландшафт всякой растительности. Случалось, что они сравнивали небольшие города с землей, при этом сокрушая любого противника количеством.

## Рабочий Муравейника

Рабочие, слабейшие из гигантских муравьев, существуют не только ради поддержания большой численности роя, но и для того, чтобы выполнять функциональные потребности муравейника и обеспечивать небольшую помощь в бою.

| Рабочий Муравейника   | Уровень 1           | Миньон     | Налетчик |
|---|---------------------|------------|----------|
| Средний природный зверь   |                     |            | 25 Опыта |
| Хиты 1; промах никогда не наносит урон  | Инициатива +0       |            |          |
| КД 15; Стойкость 13; Реакция 13; Воля 10  | Внимательность -1   |            |          |
| Скорость 6, лазают 6;<br>бурение 2 (туннелирование)   | Сумеречное зрение   |            |          |
|   | Чувство вibrации 10 |            |          |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                     |            |          |
| ⬇ Укус ⬆ Неограниченный   |                     |            |          |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +6 против КД;<br><i>Попадание:</i> 4 урона. |                     |            |          |
| <b>Триггеры</b>   |                     |            |          |
| ⬆ Безумие Муравья Рабочего ⬆ Неограниченный   |                     |            |          |
| <i>Триггер:</i> У любого муравья, находящегося в пределах 10 клеток, хиты опускаются до 0.    |                     |            |          |
| <i>Эффект (Свободное действие):</i> Работник муравейника совершает шаг на 2 клетки.           |                     |            |          |
| Сил 17 (+3)   | Лов 15 (+2)         | Мдр 9 (-1) |          |
| Тел 14 (+2)   | Инт 2 (-4)          | Хар 4 (-3) |          |
| Без мировоззрения   |                     | Языки: --- |          |

## Тактика Работника Муравейника

Работник муравейника малоинициативен. Он нападает на любых смежных существ, кроме тех, что из его собственного муравейника или нападает на существо, с которым уже сражается сородич.

## Воин Муравейника

Задачей воина муравейника является исследование и защита рабочих за пределами муравейника во время набегов.

| Воин Муравейника   | Уровень 2           | Налетчик   |
|--|---------------------|------------|
| Средний природный зверь  |                     | 125 Опыта  |
| Хиты 36; Ранен 18  | Инициатива +6       |            |
| КД 16; Стойкость 14; Реакция 15; Воля 11   | Внимательность +0   |            |
| Скорость 8, лазают 8   | Сумеречное зрение   |            |
|  | Чувство вibrации 10 |            |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                     |            |
| ⬆ Проникающий Удар (кислота) ⬆ Неограниченный  |                     |            |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +7 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 4 урона и воин наносит дополнительно 1к10 урона кислотой, если цель находится под воздействием продолжительного урона кислотой. |                     |            |
| <b>Триггеры</b>  |                     |            |
| ⬆ Безумие Муравья Воина ⬆ Неограниченный   |                     |            |
| <i>Триггер:</i> У любого муравья, находящегося в пределах 10 клеток, хиты опускаются до 0.   |                     |            |
| <i>Эффект (Свободное действие):</i> Воин муравейника больше не помечен и не проклят, и совершает шаг на 2 клетки.  |                     |            |
| Сил 14 (+3)  | Лов 17 (+4)         | Мдр 9 (+0) |
| Тел 12 (+2)  | Инт 2 (-3)          | Хар 4 (-2) |
| Без мировоззрения  |                     | Языки: --- |

## Солдат Муравейника

Солдаты держатся близ муравейника, кроме тех моментов, когда королева ведет их в бой.

| Солдат Муравейника   | Уровень 3           | Солдат     |
|--|---------------------|------------|
| Средний природный зверь  |                     | 150 Опыта  |
| Хиты 46; Ранен 23; см. <i>Смерть в судорогах</i>   | Инициатива +6       |            |
| КД 18; Стойкость 16; Реакция 15; Воля 12   | Внимательность +0   |            |
| Скорость 6, лазают 6   | Сумеречное зрение   |            |
|  | Чувство вibrации 10 |            |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                     |            |
| ⬇ Хваткое Жвало ⬆ Неограниченный   |                     |            |
| <i>Условие:</i> Можно использовать, если муравей не использует захват и не удерживает другое существо.   |                     |            |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +10 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 3 урона и цель становится захваченной.                                   |                     |            |
| ⬆ Кислотное Жало (кислота) ⬆ Неограниченный  |                     |            |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (существо, схваченное муравьем); +10 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 3 урона, и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает). |                     |            |
| <b>Триггеры</b>  |                     |            |
| ⬆ Смерть в Судорогах ⬆ На сцену  |                     |            |
| <i>Условие:</i> Здоровье муравья опускается до 0.  |                     |            |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 1 (все враги во вспышке); +8 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> Цель сбивается с ног.  |                     |            |
| ⬆ Безумие Муравья Солдата ⬆ Неограниченный   |                     |            |
| <i>Триггер:</i> У любого муравья, находящегося в пределах 10 клеток, хиты опускаются до 0.   |                     |            |
| <i>Эффект (Свободное действие):</i> Солдат муравейника получает бонус +2 к броскам атаки до конца своего следующего хода.  |                     |            |
| Сил 17 (+4)  | Лов 15 (+3)         | Мдр 9 (+0) |
| Тел 14 (+3)  | Инт 2 (-3)          | Хар 4 (-2) |
| Без мировоззрения  |                     | Языки: --- |

## Крылатый Трутень

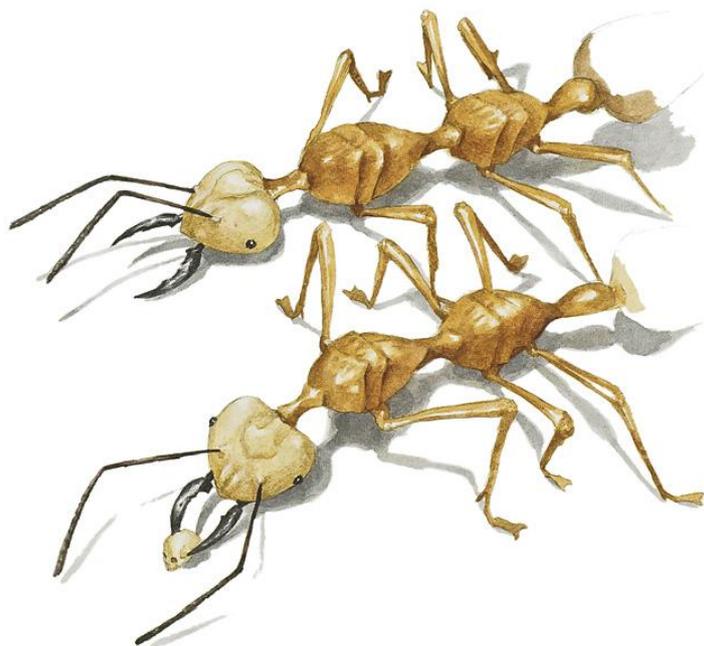
Крылатые трутни наводняют муравейники во время брачного сезона, летая всюду на своих радужных крыльях.

| Крылатый Трутень  | Уровень 4           | Налетчик    |
|---|---------------------|-------------|
| Средний природный зверь   |                     | 175 Опыта   |
| Хиты 55; Ранен 27   | Инициатива +6       |             |
| КД 18; Стойкость 15; Реакция 17; Воля 12  | Внимательность +2   |             |
| Скорость 8, лазают 8, летают 8  | Сумеречное зрение   |             |
|   | Чувство вibrации 10 |             |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                     |             |
| ⬆ Кислотное Жало (кислота) ⬆ Неограниченный   |                     |             |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +9 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 2 урона, и продолжительный урон кислотой 5 (спасение оканчивает).        |                     |             |
| ⬆ Атака с Налета ⬆ Неограниченный   |                     |             |
| Трутень пролетает 8 клеток и совершает атаку <i>кислотным жалом</i> в любой момент этого движения. Трутень не вызывает процированных атак, когда удаляется от цели. |                     |             |
| ⬆ Дробящие Крылья ⬆ На сцену  |                     |             |
| <i>Условие:</i> Используется только в раненом состоянии.  |                     |             |
| <i>Атака:</i> Ближняя волна 2 (все существа в волне); +8 против КД;<br><i>Попадание:</i> 3к6 + 4 урона, и крылатый трутень теряет скорость летая до конца сцены..   |                     |             |
| <b>Триггеры</b>   |                     |             |
| ⬆ Безумие Крылатого Трутня ⬆ Неограниченный   |                     |             |
| <i>Триггер:</i> У любого муравья, находящегося в пределах 10 клеток, хиты опускаются до 0.  |                     |             |
| <i>Эффект (Свободное действие):</i> Трутень совершает шаг на 2 клетки и атакует <i>кислотным жалом</i> .  |                     |             |
| Сил 14 (+4)   | Лов 18 (+6)         | Мдр 11 (+2) |
| Тел 15 (+4)   | Инт 2 (-2)          | Хар 4 (-1)  |
| Без мировоззрения   |                     | Языки: ---  |

# КОРОЛЕВА МУРАВЬЕВ

Помимо рождения новых поколений, королева муравьев также отдает различные приказы своему выводку с беспощадностью и целеустремленностью.

|  |  |
|--|--|
| <b>Королева Муравьев</b> Уровень 5 Элитный Контроллер (Лидер)  |  |
| Большой природный зверь 400 Опыта  |  |
| Хиты 132; Ранен 66;<br>КД 19; Стойкость 19; Реакция 16; Воля 17  | Инициатива +6<br>Внимательность +2<br>Сумеречное зрение<br>Чувство вibrации 10 |
| Скорость 6, лаза 2<br>Иммунитет: страх<br>Спасбросок +2; Единицы действия 1  |  |
| <b>Особенности</b>   |  |
| ✪ <b>Присутствие Королевы</b> ✦ Аура 10<br>Каждый муравей, находящийся в ауре, получает бонус +2 к броскам атаки и урона.  |  |
| <b>Стандартные Действия</b>  |  |
| ⬇ <b>Укус</b> ✦ <b>Неограниченный</b><br>Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +10 против КД;<br>Попадание: 1к10 + 4 урона.   |  |
| ⬅ <b>Кислотное Облако</b> (зона, кислота) ✦ <b>На сцену</b><br>Атака: Ближняя вспышка 4 (все враги в овспышке);<br>Эффект: Вспышка создает зону с едким газом, которая длится до конца сцены. Любой враг, начинающий свой ход в зоне, получает 2 урона кислотой за каждого гигантского муравья, находящегося в пределах зоны. Зона сосредоточена на королеве муравьев и движется вместе с ней. |  |
| ✪ <b>Кислотный Взрыв</b> (кислота) ✦ <b>Перезарядка</b> [ ] [ ] [ ]<br>Атака: Зональная вспышка 3 в 10 (все враги в зоне); +7 против Воли;<br>Попадание: 1к6 + 2 урона кислотой и цель становится изумленной (спасение оканчивает).<br>Промех: Половина урона.   |  |
| <b>Малые Действия</b>  |  |
| ⬇ <b>Удар</b> ✦ <b>Неограниченный</b><br>Атака: Рукопашная атака 2 (одно существо); +9 против Реакции;<br>Попадание: 3 урона и королева толкает цель на 3 клетки   |  |
| <b>Триггеры</b>  |  |
| ⬇ <b>Безумие Королевы Муравьев</b> ✦ <b>Неограниченный</b><br>Триггер: У любого муравья, находящегося в пределах 10 клеток, хиты опускаются до 0.<br>Эффект (Свободное действие): Королева передвигается на 2 клетки и совершает удар.   |  |
| <b>К оружию</b> ✦ <b>На сцену</b><br>Триггер: Королева становится в первые раненой.<br>Эффект: Четыре работника муравейника приходят на помощь своей королеве. Каждый муравей появляется в пределах 5 клеток от королевы и действуют после инициативы королевы.  |  |
| Сил 13 (+3)  | Лов 12 (+3)  |
| Тел 18 (+6)  | Инт 2 (-2)   |
| Мдр 11 (+2)  | Хар 15 (+4)  |
| Без мировоззрения  | Языки: ---   |



## ТАКТИКА КОРОЛЕВЫ МУРАВЬЕВ

Королева точно направляет свой удар, толкая врагов в места *кислотных взрывов* или роящиеся скопления ее выводка. В отчаянном положении она зовет стратегическое отступление, жертвуя воинами без сомнений, пока ведущие отряды трутней и солдат в более выгодном положении. Если весь выводок уничтожен, королева сражается до смерти.

## ЗНАНИЯ О ГИГАНТСКИХ МУРАВЬЯХ

**Природа Сл 7:** Муравьи живут в муравейниках, состоящих из сотен частей. Большинство из этих муравьев рабочие, но все они борются за защиту своего муравейника.

**Природа Сл 12:** Хотя они и не умны, гигантские муравьи работают в команде и используют простые, но эффективные тактики. Гигантские муравьи обладают социальной организованностью даже большей, чем у людей.

**Природа Сл 17:** Гигантские муравьи используют сложную систему феромонов для создания дорог между частями муравейника. Эти феромоны состоят из концентрата кислоты, которыми муравьи пользуются для защиты себя и муравейника.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Гигантские муравьи сталкиваются с существами, отличающимися от муравьев, поскольку они обычно потребляют в еду что-нибудь отличающееся от них самих.

### Сцена 1-го уровня (500 опыта)

- ✦ 1 солдат муравейника (солдат 3-го уровня)
- ✦ 2 воина муравейника (налетчик 2-го уровня)
- ✦ 4 рабочих муравейника (миньон 1-го уровня)



# АРХОН (ARCHON)

ПЕРВОРОДНЫЕ СОЗДАЛИ АРХОНОВ, чтобы те служили им в качестве воинов в катастрофической войне против бессмертных Астрального Моря. Теперь они выступают в качестве слуг и наемников на стороне стихийных сил, таких как великаны, эфриты и демоны. Эти энергетические существа проявляют малую часть той воли, что имеют, место которой теперь занимают только желания и амбиции их повелителей. Не многие архоны независимы в своих желаниях. Они бродят по Стихийному Хаосу в поисках существ не стихийного происхождения и атакуют их.

## ЗЕМЛЯНОЙ АРХОН ГНЕВ ТВЕРДИ

Земляного архона гнева тверди привлекают места геологической активности, такие как вулканы, аномальные зоны, промоины или области, в которых оползни частое явление.

| <b>Земляной Архон Гнев Тверди</b>  |                            | <b>Уровень 14 Контроллер</b> |
|--|----------------------------|------------------------------|
| Средний стихийный гуманоид (земля)   |                            | 1,000 Опыта                  |
| <b>Хиты</b> 143; <b>Ранен</b> 71   | <b>Инициатива</b> +9       |                              |
| <b>КД</b> 28; <b>Стойкость</b> 27; <b>Реакция</b> 25; <b>Воля</b> 26   | <b>Внимательность</b> +13  |                              |
| <b>Скорость</b> 6 (земляной шаг)   | <b>Чувство вibrации</b> 20 |                              |
| <b>Иммунитет:</b> болезнь, окаменение, яд  |                            |                              |
| <b>Особенности</b>   |                            |                              |
| ☼ <b>Густая Земля</b> + <b>Аура 5</b>  |                            |                              |
| Все существа, не обладающие ключевым словом <i>земля</i> , которые оканчивают свой ход в пределах ауры, не используя при этом действие движения в свой ход, становятся замедленными до конца своего следующего хода. |                            |                              |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                            |                              |
| ⬇ <b>Удар</b> + <b>Неограниченный</b>  |                            |                              |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +19 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 6 урона.   |                            |                              |
| ⤴ <b>Гневающаяся Земля</b> (звук) + <b>Неограниченный</b>  |                            |                              |
| <i>Атака:</i> Дальноточный 20 (одно существо); +17 (+20 против замедленных существ) против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 6 урона звуком, и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).                |                            |                              |
| ⬇ <b>Толчок</b> + <b>Неограниченный</b>  |                            |                              |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +19 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 6 урона и цель отталкивается на 4 клетки и падает ничком.   |                            |                              |
| ✨ <b>Сотрясение Тверди</b> (звук) + <b>Перезарядка</b> ⏏ ⏏   |                            |                              |
| <i>Атака:</i> Зональная вспышка 1 в 10 (все существа в зоне); +18 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 6 урона звуком, и цель падает ничком.<br><i>Промак:</i> Половина урона, и цель падает ничком.           |                            |                              |
| <b>Сил</b> 20 (+12)  | <b>Лов</b> 14 (+9)         | <b>Мдр</b> 23 (+13)          |
| <b>Тел</b> 23 (+13)  | <b>Инт</b> 19 (+11)        | <b>Хар</b> 17 (+10)          |
| <b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое  |                            | <b>Языки:</b> Первичный      |
| <b>Снаряжение:</b> кольчуга  |                            |                              |

## ЗЕМЛЯНОЙ АРХОН СЕЙСМИЧЕСКИЙ УДАРНИК

Сейсмический ударник составляет основную силу архонов в Стихийном Хаосе. Иногда их можно встретить в качестве стражников у каменных великанов.

| <b>Земляной Архон Сейсмический Ударник</b>   |                            | <b>Уровень 16 Солдат</b> |
|--|----------------------------|--------------------------|
| Средний стихийный гуманоид (земля)   |                            | 1,400 Опыта              |
| <b>Хиты</b> 160; <b>Ранен</b> 80   | <b>Инициатива</b> +16      |                          |
| <b>КД</b> 32; <b>Стойкость</b> 29; <b>Реакция</b> 28; <b>Воля</b> 27   | <b>Внимательность</b> +13  |                          |
| <b>Скорость</b> 6 (земляной шаг)   | <b>Чувство вibrации</b> 20 |                          |
| <b>Иммунитет:</b> болезнь, окаменение, яд  |                            |                          |
| <b>Особенности</b>   |                            |                          |
| <b>Удар Тверди</b> (звук)  |                            |                          |
| Земляной архон дополнительно наносит 1к8 урона звуком лежащим целям.   |                            |                          |
| <b>Боевое Превосходство</b>  |                            |                          |
| Земляной архон получает бонус +5 к броскам провоцированных атак, и обездвигивает существ, подвергшихся провоцированной атаке, до конца следующего хода сейсмического ударника.                             |                            |                          |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                            |                          |
| ⬇ <b>Боевая Кирка</b> (звук, оружие) + <b>Неограниченный</b>   |                            |                          |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +23 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 7 урона плюс 1к8 урона звуком (крит. 4к8 + 23 урона плюс 8 урона звуком).                                      |                            |                          |
| ⤴ <b>Каменный Дротик</b> (оружие) + <b>Неограниченный</b>  |                            |                          |
| <i>Атака:</i> Дальноточный 10\20 (одно существо); +23 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 7 урона и цель отмечена до конца следующего хода земляного архона.  |                            |                          |
| ⬅ <b>Сейсмический Топот</b> (звук) + <b>Перезарядка</b> ⏏  |                            |                          |
| <i>Атака:</i> Близкая вспышка 3 (все существа во вспышке); +21 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 2к10 + 7 урона звуком, и цель падает ничком.<br><i>Промак:</i> Половина урона, и цель падает ничком. |                            |                          |
| <b>Сил</b> 18 (+12)  | <b>Лов</b> 22 (+14)        | <b>Мдр</b> 21 (+13)      |
| <b>Тел</b> 24 (+15)  | <b>Инт</b> 15 (+10)        | <b>Хар</b> 17 (+11)      |
| <b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое  |                            | <b>Языки:</b> Первичный  |
| <b>Снаряжение:</b> боевая кирка, 5 дротиков, латы, тяжелый щит   |                            |                          |

## ГРОХОЧУЩИЙ ЗЕМЛЯНОЙ АРХОН

Грохочущие земляные архоны служат ударными войсками в армии Стихийного Хаоса, которые сокрушают любых врагов, замедляя их в бегство.

| <b>Грохочущий Земляной Архон</b>  |                            | <b>Уровень 17 Громила</b> |
|---|----------------------------|---------------------------|
| Средний стихийный гуманоид (земля)  |                            | 1,600 Опыта               |
| <b>Хиты</b> 204; <b>Ранен</b> 102   | <b>Инициатива</b> +12      |                           |
| <b>КД</b> 29; <b>Стойкость</b> 31; <b>Реакция</b> 28; <b>Воля</b> 29  | <b>Внимательность</b> +13  |                           |
| <b>Скорость</b> 6 (земляной шаг)  | <b>Чувство вibrации</b> 20 |                           |
| <b>Иммунитет:</b> болезнь, окаменение, яд   |                            |                           |
| <b>Особенности</b>  |                            |                           |
| <b>Громовая Мощь</b> (звук)   |                            |                           |
| Грохочущий земляной архон наносит дополнительно 2к8 урона звуком, если в соседних с ним клетках больше одного врага.                        |                            |                           |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                            |                           |
| ⬇ <b>Каменный Боевой Молот</b> (оружие) + <b>Неограниченный</b>   |                            |                           |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +20 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к10 + 9 урона.                                       |                            |                           |
| ⬅ <b>Удар Лавины</b> + <b>Неограниченный</b>  |                            |                           |
| <i>Атака:</i> Близкая вспышка 2 (все существа во вспышке); +18 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 9 урона, и цель сбивается с ног. |                            |                           |
| <b>Сил</b> 24 (+15)   | <b>Лов</b> 18 (+12)        | <b>Мдр</b> 21 (+13)       |
| <b>Тел</b> 24 (+15)   | <b>Инт</b> 15 (+10)        | <b>Хар</b> 17 (+11)       |
| <b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое   |                            | <b>Языки:</b> Первичный   |
| <b>Снаряжение:</b> боевой молот   |                            |                           |



(Слева направо) земляной архон сейсмический ударник, гнев тверди и грохочущий земляной архон

## ЗНАНИЯ О ЗЕМЛЯНОМ АРХОНЕ

**Магия 13:** Земляные архоны предпочитают медленное и неумолимое продвижение к завоеванию, и они отличные стратеги. Они предпочитают захватывать, удерживать и укреплять позиции, в отличие от быстрых и всеразрушающих пылающих огненных архонтов. В этом плане земляные архоны похожи на ледяных, потому они прекрасно сотрудничают вместе с ними.

**Магия 20:** Трак-Харда это величайшая крепость земляных архонов в Стихийном Хаосе, которой правит каменный титан именуемый Королем Браккалом. Эта размашистая крепость хранит драгоценный камень огромных размеров, называемый Алмазом Отчаяния.

**Магия 25:** Ходят слухи, что укрепления вокруг Алмаза Отчаяния предназначены для защиты окружающих от него, а не наоборот. Какую опасность представляет этот предмет, остается загадкой, но Алмазом уже давно одержимы дао, таинственные родственники джинов и эфритов.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Земляных архонов можно встретить с любыми стихийными существами, жаждущих сокрушить любых врагов на своем пути.

### Сцена 14-го уровня (5,200 опыта)

- ◆ 1 земляной архон гнев тверди (контроллер 14-го уровня)
- ◆ 1 земляной архон сейсмический ударник (солдат 16-го уровня)
- ◆ 2 огненных архона тлеющих стража (громила 12-го уровня, Бест.18)
- ◆ 1 ледяной архон бичеватель градом (артиллерия 16-го уровня, Бест. 20)

### Сцена 18-го уровня (10,400 опыта)

- ◆ 1 камбион маг адского пламени (артиллерия 17-го уровня, Бест.39)
- ◆ 1 земляной архон гнев тверди (контроллер 14-го уровня)
- ◆ 3 земляных архона сейсмических ударника (солдат 16-го уровня)
- ◆ 2 грохочущих земляных архона (громила 17-го уровня)

## ШТОРМОВОЙ АРХОН ШКВАЛЬНЫЙ ЩИТ

Как бурный ураган, штормовой архон шквальный щит всегда рвется в бой. Он служит в качестве универсальной пехоты более могущественным стихийным лордам, и идет по выбранному им пути – пути паники и страданий.



(Слева направо) штормовой архон ходок по молниям, ткач бури и шквальный щит

**Штормовой Архон Шквальный Щит** **Уровень 17 Солдат**  
Средний природный гуманоид (вода, воздух) 1,600 Опыта

**Хиты 168; Ранен 84** **Инициатива +15**  
**КД 33; Стойкость 30; Реакция 30; Воля 26** **Внимательность +15**  
**Скорость летая 8 (парение)**  
**Иммунитет:** болезнь, яд  
**Сопротивление:** 15 электричество, 15 звук

#### Особенности

##### ☀ Стена Дождя + Аура 1

Все противники, начинающие свой ход в ауре, должны совершить проверку Атлетики или Акробатики Сл 22. Если проверка провалена, противник сбивается с ног.

##### Метка Бури

Когда штормовой архон попадает по отмеченному им существу дальнобойной или рукопашной атакой, это существо становится замедленным (спасение оканчивает).

#### Стандартные Действия

##### ⊕ Длинный Меч (оружие) + Неограниченный

**Атака:** Рукопашная атака 1 (одно существо); +23 против КД;  
**Попадание:** 2к8 + 7 урона, и цель становится отмеченной штормовым архоном.

##### ⚡ Рычащая Молния (электричество) + Перезарядка ☹ ☹

**Атака:** Дальнобойный 10 (одно существо); +21 против Реакции;  
**Попадание:** 2к8 + 7 урона электричеством, и цель становится помеченной (спасение оканчивает). Все противники, смежные с целью, получают половину урона и становятся помеченными (спасение оканчивает).

#### Действия Движения

##### ⊕ Преследующий Шторм (телепортация) + Перезарядка ☹ ☹

Штормовой архон телепортирует в пределах 7 клеток в пространство, смежное с помеченным существом. Существо предоставляет боевое превосходство штормовому архону до конца нынешнего хода архона.

**Сил 19 (+12)** **Лов 20 (+13)** **Мдр 15 (+10)**

**Тел 24 (+15)** **Инт 17 (+11)** **Хар 17 (+11)**

**Мировоззрение:** Хаотично-злое **Языки:** Первичный

**Снаряжение:** длинный меч, лапы, легкий щит

## Тактика Штормового Архона Шквального Щита

Шквальный щит концентрирует свои атаки на слабых целях. Он метит противника на расстоянии с помощью *рычащей молнии*, а затем телепортируется к нему с помощью *преследующего шторма*. После этого он атакует длинным мечом, держа цель все время отмеченной, пока у архона не перезарядятся другие таланты.

## Штормовой Архон Ходок по Молниям

Ходок по молниям интенсивно и надменно потрескивает, вспыхивая по полю боя быстрее, чем может заметить глаз.

**Штормовой Архон Ходок по Молниям** **Уровень 18 Налетчик**  
Средний природный гуманоид (вода, воздух) 2,000 Опыта

**Хиты 171; Ранен 85** **Инициатива +18**  
**КД 32; Стойкость 29; Реакция 32; Воля 29** **Внимательность +16**  
**Скорость летая 8 (парение)**  
**Иммунитет:** болезнь, яд  
**Сопротивление:** 15 электричество, 15 звук

#### Стандартные Действия

##### ⊕ Копье (оружие, телепортация) + Неограниченный

**Атака:** Рукопашная атака 1 (одно существо); +23 против КД;  
**Попадание:** 2к8 + 4 урона, и штормовой архон телепортирует цель на 2 клетки.  
**Эффект:** Штормовой архон телепортируется на 2 клетки.

##### ⚡ Электрическая Пульсация (телепортация, электричество) + На сцену

**Атака:** Ближняя вспышка 2 (все враги во вспышке); +21 против Реакции;  
**Попадание:** 3к6 + 6 урона электричеством.  
**Эффект:** Штормовой архон телепортируется на 10 клеток.

## Триггеры

⬇ **Возрастающее Противостояние** (звук, электричество) ⬆

**Перезарядка** [⚡] [⚡] [⚡]

*Триггер:* Враг входит в смежную со штормовым архоном клетку.

*Эффект (Немедленный ответ):* Существо, вызвавшее триггер, получает продолжительный урон электричеством и звуком 5 (спасение оканчивает), и штормовой архон совершает шаг на 2 клетки.

**Сил** 17 (+12)    **Лов** 24 (+16)    **Мдр** 15 (+11)

**Тел** 19 (+13)    **Инт** 15 (+11)    **Хар** 18 (+13)

**Мировоззрение:** Хаотично-злое    **Языки:** Первичный

**Снаряжение:** копье, чешуйчатые доспехи

## ТАКТИКА ШТОРМОВОГО АРХОНА ХОДОКА ПО МОЛНИЯМ

Ходок по молниям находится в постоянном движении, исчезая во вспышке после каждой атаки, и появляясь неподалеку. Штормовой архон ходок по молниям бережет *электрическую пульсацию* на случай, если окажется в окружении или будет окружать сам.

## ШТОРМОВОЙ АРХОН ТКАЧ БУРИ

Ткач бури, наездник бурных ветров и штормов, движущихся через Стихийный Хаос, бросает в своих противников молнию со своенравным рвением.

|  |                              |
|--|------------------------------|
| <b>Штормовой Архон Ткач Бури</b>                                     | <b>Уровень 21 Артиллерия</b> |
| Средний природный гуманоид (вода, воздух)                            | 3,200 Опыта                  |
| <b>Хиты</b> 155; <b>Ранен</b> 77                                     | <b>Инициатива</b> +12        |
| <b>КД</b> 33; <b>Стойкость</b> 32; <b>Реакция</b> 33; <b>Воля</b> 33 | <b>Внимательность</b> +14    |
| (см. также <i>защитный шквал</i> )                                   |                              |
| <b>Скорость</b> 6, летая 8 (парение)                                 |                              |
| <b>Иммунитет:</b> болезнь, яд  |                              |
| <b>Сопротивление:</b> 15 электричество, 15 звук                      |                              |

### Особенности

#### Защитный Шквал

Штормовой архон ткач бури получает бонус +2 к КД и Реакции против дальнобойных атак.

### Стандартные Действия

⬇ **Касание Шторма** (электричество) ⬆ **Неограниченный**

*Атака:* Рукопашная атака 1 (одно существо); +26 против Стойкости;

*Попадание:* 2к10 + 4 урона электричеством.

⚡ **Громогласный Болт** (звук, электричество) ⬆ **Неограниченный**

*Атака:* Дальнобойный 10 (одно существо); +26 против Стойкости; *Попадание:* 1к10 + 5 урона звуком, и продолжительный урон электричеством 10 (спасение оканчивает).

⚡ **Вспышка Молнии** (электричество) ⬆ **Перезарядка**, когда впервые ранен

*Атака:* Ближняя вспышка 2 (все существа во вспышке); +24 против Реакции;

*Попадание:* 2к8 + 5 урона электричеством, и цель становится ослепленной до конца следующего хода штормового архона ткача бури.

⚡ **Сердце Бури** (звук, электричество) ⬆ **На сцену**

*Атака:* Зональная вспышка 3 в 20 (все враги в зоне); +24 против Реакции;

*Попадание:* Цель сдвигается на 3 клетки и получает продолжительный урон звуком 10, продолжительный урон электричеством 10, и цель становится удерживаемой (спасение оканчивает все).

**Сил** 14 (+12)    **Лов** 15 (+12)    **Мдр** 18 (+14)

**Тел** 23 (+16)    **Инт** 25 (+17)    **Хар** 25 (+16)

**Мировоззрение:** Хаотично-злое    **Языки:** Первичный

**Снаряжение:** роба

## ТАКТИКА ШТОРМОВОГО АРХОНА ТКАЧА БУРИ

В отличие от большинства артиллерий, ткач бури готов вступить в ближний бой. Он начинает с *сердца бури*, выводя из строя максимально возможное количество существ и перестраивая поле боя под себя, перехватывая преимущество, прежде чем подойти ближе и использовать *касание шторма*. После этого ткач бури отступает, используя свою возможность летать, чтобы держаться дистанцию между собой и противниками.

## ЗНАНИЯ О ШТОРМОВЫХ АРХОНАХ

**Магия 16:** Штормовые архоны живут в небесных городах, которые плывут над Стихийным Хаосом. Безразличные к тому, что происходит под ними, они дрейфуют высоко в небесах, находясь в постоянном движении. Однако, штормовые архоны могут напасть просто так, если им вдруг станет скучно.

**Магия 24:** Штормовых архонов можно встретить в компании штормовых великанов, особенно во время воющих черных бурь, которые разряжаются над Бездной. Штормовые архоны и штормовые великаны обуздывают эти злые ветра, поскольку они способны перенести сквозь слои Стихийного Хаоса и пробиться в другие миры в виде торнадо и ураганов.

**Магия 29:** Хуже всего для штормовых архонов и великанов, если они обуздывают ветра черной бури. Летя на бурю, они могут привлечь за собой демонов, которые будут следовать или сражаться вместе с ними.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Отряды штормовых архонов патрулируют владения своих хозяев в Стихийном Хаосе. Штормовые архоны часто служат штормовым великанам и их стихийным товарищам.

### Сцена 18-го уровня (10,400 опыта)

- ⬆ 2 штормовых архона шквальных щита (солдат 17-го уровня)
- ⬆ 2 штормовых архона ходока по молниям (налетчик 18-го уровня)
- ⬆ 1 штормовой архон ткач бури (артиллерия 21-го уровня)

### Сцена 18-го уровня (11,600 опыта)

- ⬆ 2 огненных архона пламенная сталь (солдат 19-го уровня, Бест.19)
- ⬆ 1 ледяной архон творец мороза (контроллер 20-го уровня, Бест.21)
- ⬆ 2 штормовых архона ходока по молниям (налетчик 18-го уровня)

### Сцена 22-го уровня (20,750 опыта)

- ⬆ 2 штормовых архона ткача бури (артиллерия 21-го уровня)
- ⬆ 1 штормовой великан (контроллер 24-го уровня, Бест.124)
- ⬆ 1 громоястреб (элитный солдат 22-го уровня, Бест.21)

# Водный Архон Пьющий Мелководье

Пьющий мелководье это безжалостный налетчик, который будет счастлив опустошить любых существ, встреченных на своем пути. Он нападает на врагов с трезубцем, нанося удары беспощадно и подталкивая их к воде.

|   |  |
|---|--|
| <b>Водный Архон Пьющий Мелководье</b><br>Средний стихийный гуманоид (вода, водяной)   | <b>Уровень 13 Громила</b><br>800 Опыта |
| <b>Хиты 159; Ранен 79</b>   | <b>Инициатива +8</b>                   |
| <b>КД 25; Стойкость 27; Реакция 25; Воля 24</b>   | <b>Внимательность +7</b>               |
| <b>Скорость 5, плавающая 7</b>  |  |
| <b>Сопротивление:</b> 10 кислота  |  |
| <b>Спасбросок</b> +2 против обездв иживающих, сдерживающих и замедляющих эффектов.  |  |
| <b>Иммунитет:</b> болезнь, вынужденное передвижение, яд   |  |
| <b>Уязвимость:</b> холод (получая урон холодом, в водный архон становится замедленным до конца его следующего хода)   |  |
| <b>Стандартные Действия</b>   |  |
| ⚔ <b>Трезубец (оружие) ♦ Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +16 против КД;<br><i>Попадание:</i> 3к8 + 3 урона, и цель получает штраф -2 к КД до конца ее следующего хода.  |  |
| 🏹 <b>Водяной Гарпун ♦ Перезарядка</b> 🎲 🎲<br><i>Атака:</i> Дальнобойный 5 (одно существо); +16 против КД;<br><i>Попадание:</i> 4к8 + 5 урона, и водный архон притягивает цель в смежную с собой клетку.   |  |
| ⏪ <b>Водоворот Времени ♦ Перезарядка</b> , когда впервые ранен<br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 1 (все враги в вспышке); +16 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 5 урона, и цель получает урон 2 за каждую пройденную ею клетку в свой ход (спасение оканчивает).<br><i>Промех:</i> Половина урона, и цель получает урон 1 за каждую пройденную ею клетку в свой ход (спасение оканчивает). |  |
| <b>Сил 18 (+10)    Лов 15 (+8)    Мдр 13 (+7)</b>   |  |
| <b>Тел 19 (+10)    Инт 12 (+7)    Хар 10 (+6)</b>   |  |
| <b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое <b>Языки:</b> Первичный   |  |
| <b>Снаряжение:</b> трезубец, чешуйчатый доспех  |  |

## Тактика Водного Архона Пьющего Мелководье

Пьющий мелководье использует свою возможность плавать, получая преимущество над противниками, рискнувшими залезть в воду. Также, его жидкое тело позволяет без труда передвигаться по земле. Он использует *водяной гарпун*, притягивая врагов ближе, а затем использует *водоворот времени*, который он использует как минимум против двух целей за один раз.

## Шагающий по Течению Водный Архон

Шагающий по течению водный архон молчалив и силен, обычно вам приходится говорить со смертельным наконечником его копья.

|  |   |
|--|---|
| <b>Шагающий по Течению Водный Архон</b><br>Средний стихийный гуманоид (вода, водяной)  | <b>Уровень 15 Налетчик</b><br>1,200 Опыта |
| <b>Хиты 144; Ранен 72</b>  | <b>Инициатива +13</b>                     |
| <b>КД 29; Стойкость 27; Реакция 28; Воля 26</b>  | <b>Внимательность +9</b>                  |
| <b>Скорость 6, плавающая 8</b>   |   |
| <b>Сопротивление:</b> 10 кислота   |   |
| <b>Спасбросок</b> +2 против обездв иживающих, сдерживающих и замедляющих эффектов.   |   |
| <b>Иммунитет:</b> болезнь, вынужденное передвижение, яд  |   |
| <b>Уязвимость:</b> холод (получая урон холодом, в водный архон становится замедленным до конца его следующего хода)                            |   |
| <b>Особенности</b>   |   |
| 🌀 <b>Тело Поток ♦ Аура 1</b><br>Все противники в ауре, которые промахиваются или попадают по водному архону атакой, отталкиваются на 1 клетку. |   |

|   |                     |                         |
|---|---------------------|-------------------------|
| <b>Боевое Превосходство</b><br>Рукопашные атаки шагающего по течению водного архона сбивают с ног всех существ, которые предоставляют ему боевое превосходство.   |                     |                         |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                     |                         |
| ⚔ <b>Длинное Копье (оружие) ♦ Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +20 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к10 + 4 урона.   |                     |                         |
| ⚡ <b>Путь Воды ♦ Перезарядка</b> 🎲 🎲<br>Шагающий по течению водный архон совершает шаг на 6 клеток и атакует в любой момент своего движения <i>длинным копьем</i> всех врагов, находящихся в пределах досягаемости, по одному разу каждого. |                     |                         |
| <b>Сил 17 (+10)</b>   | <b>Лов 19 (+11)</b> | <b>Мдр 14 (+9)</b>      |
| <b>Тел 16 (+10)</b>   | <b>Инт 15 (+9)</b>  | <b>Хар 14 (+9)</b>      |
| <b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое   |                     | <b>Языки:</b> Первичный |
| <b>Снаряжение:</b> длинное копье, чешуйчатый доспех   |                     |                         |

## Тактика Шагающего по Течению Водного Архона

Шагающий по течению ждет, пока его союзники не вовлекут врага в битву. Он использует *путь воды* каждый раз, как только это становится возможным. Он использует боевое превосходство, чтобы сбивать с ног максимально возможное количество врагов.

## Волнообразующий Водный Архон

Волнообразующий архон действует неустанно, управляя океаном с помощью взмахов своих боевых вееров, стремясь увидеть этот мир затопленным бурными водами Стихийного Хаоса.

|   |   |                         |
|---|---|-------------------------|
| <b>Волнообразующий Водный Архон</b><br>Средний стихийный гуманоид (вода, водяной)   | <b>Уровень 16 Контроллер (Лидер)</b><br>1,400 Опыта |                         |
| <b>Хиты 157; Ранен 78</b>   | <b>Инициатива +10</b>                               |                         |
| <b>КД 30; Стойкость 28; Реакция 27; Воля 30</b>   | <b>Внимательность +12</b>                           |                         |
| <b>Скорость 6, плавающая 8</b>  |   |                         |
| <b>Спасбросок</b> +2 против обездв иживающих, сдерживающих и замедляющих эффектов.  |   |                         |
| <b>Сопротивление:</b> 10 кислота  |   |                         |
| <b>Иммунитет:</b> болезнь, вынужденное передвижение, яд   |   |                         |
| <b>Уязвимость:</b> холод (получая урон холодом, в водный архон становится замедленным до конца его следующего хода)   |   |                         |
| <b>Стандартные Действия</b>   |   |                         |
| ⚔ <b>Волнообразный ♦ Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +20 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 5 урона, и архон толкает цель на 1 клетку и та падает ничком.   |   |                         |
| 🌀 <b>Головокружительный Водоворот ♦ Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +19 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 7 урона, и цель не может совершать атаки в броске или шаг (спасение оканчивает).                    |   |                         |
| ⚡ <b>Гейзер ♦ Перезарядка</b> 🎲 🎲<br><i>Атака:</i> Зональная вспышка 2 в 10 (все существа в зоне); +19 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 4 урона, и цель падает ничком и не может совершать немедленных действий до конца своего следующего хода.    |   |                         |
| <b>Малые Действия</b>   |   |                         |
| <b>Зов Океана ♦ Перезарядка</b> , когда ранен<br>Все союзники волнообразующего водного архона, находящиеся в пределах 10 клеток, у которых есть ключевое слово вода или водяной, совершает шаг на 3 клетки свободным действием и получает 10 временных хитов. |   |                         |
| <b>Навыки:</b> Запугивание +16  |   |                         |
| <b>Сил 14 (+10)</b>   | <b>Лов 19 (+12)</b>                                 | <b>Мдр 25 (+15)</b>     |
| <b>Тел 21 (+13)</b>   | <b>Инт 15 (+10)</b>                                 | <b>Хар 17 (+11)</b>     |
| <b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое   |   | <b>Языки:</b> Первичный |
| <b>Снаряжение:</b> 2 боевых веера, роба   |   |                         |



(Слева направо) волнообразующий водный архон, пьющий мелководье и шаг течения

## ТАКТИКА ВОЛНООБРАЗУЮЩЕГО ВОДНОГО АРХОНА

Волнообразующий архон не против задержаться на краю поля боя, но в пределах досягаемости его талантов. С этого места волнообразующий попеременно использует *головкружительный водоворот* и *гейзер*, пользуясь первым, пока второй перезаряжается. Волнообразующий использует *зов океана* в начале боя, как только его союзники вступили в бой.

## ЗНАНИЯ О ВОДНОМ АРХОНЕ

**Магия 18:** Водные архоны не ограничивают себя морями. Они используют реки и потоки как дороги, выстраивая заставы на болотах или озерах. Водные архоны предпочитают оставаться близко к воде, но используют наземные атаки как неожиданную тактику.

**Магия 23:** Водные архоны бродят по морским путям на больших кораблях из воды, созданных волнообразующими. У этих странных водных масс есть полутвердое состояние, позволяющее им погружаться и всплывать по их желанию. Эти корабли дали водным архонам репутацию планарных пиратов.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Водные архоны обычно находят себя в службе повелителям, столь же подвижным и разрушительным как само море. Они лояльны до тех пор, пока их не посылают слишком далеко от воды и пока им достаточно часто позволяют сеять страдания и горе.

### Сцена 12-го уровня (3,500 опыта)

- ◆ 1 человек капитан-пират (солдат 10-го уровня)
- ◆ 2 фурии дьявольского ветра (контроллер 12-го уровня)
- ◆ 2 водных архона пьющих мелководье (громила 13-го уровня)

### Сцена 14-го уровня (5,200 опыта)

- ◆ 1 аболет слизистый маг (артиллерия 17-го уровня, Бест.8)
- ◆ 3 водных архона пьющих мелководье (громила 13-го уровня)
- ◆ 1 волнообразующий водный архон (контроллер 15-го уровня)

# БАРГЕСТ (BARGHEST)

БАРГЕСТЫ – ЖЕСТОКИЕ ГОБЛИНЫ-ОБОРОТНИ, стремящиеся к власти и влиянию с помощью насилия и предательства. Они могут принимать формы различных существ, в том числе багбиров, хобгоблинов и волков.

## БАРГЕСТ ДИКАРЬ

Этот баргест-багбир живет ради сражений. Баргест дикарь подстрекает багбиров, гоблинов и хобгоблинов к насилию, и часто ведет их на рейды, грабя и убивая всех, кого встретит на своем пути.

|  |                                       |
|--|---------------------------------------|
| <b>Баргест Дикарь</b><br>Средний природный гуманоид (изменяющий форму)   | <b>Уровень 4 Громила</b><br>175 Опыта |
| <b>Хиты 63; Ранен 31</b>   | <b>Инициатива +4</b>                  |
| <b>КД 16; Стойкость 17; Реакция 15; Воля 15</b>  | <b>Внимательность +9</b>              |
| <b>Скорость 6 (8 в форме волка)</b>  | Сумеречное зрение                     |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                                       |
| ⊕ <b>Укус</b> ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Условие:</i> Используется только в форме волка.<br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +7 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 4 урона.   |                                       |
| ⊕ <b>Боевой Топор</b> (оружие) ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Условие:</i> Используется только в форме багбира.<br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +7 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 6 урона.   |                                       |
| ⊕ <b>Удар в Прыжке</b> ♦ <b>Перезарядка</b> ☒ ☒<br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +7 против КД;<br><i>Попадание:</i> 3к8 + 5 урона.<br><i>Эффект:</i> Баргест дикарь совершает шаг на 3 клетки до или после атаки.  |                                       |
| ⊕ <b>Поглощение Силы</b> (надежный, психическая энергия) ♦ <b>На сцену</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +5 против Воли;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 5 урона психической энергией и баргест дикарь получает атаку на сцену или неограниченную атаку, которую использовала цель в этой сцене.<br>Дикарь должен использовать полученный талант хотя бы раз за сцену и должен при этом быть в форме багбира. Бонус для этой атаки будет +7 против КД и +5 против любой другой защиты. |                                       |

## Малые Действия

**Смена Облика** (превращение) ♦ **Неограниченный** (1\раунд)

Баргест может менять свою физическую форму, становясь волком или багбиром (смотри Изменяющий форму; Бест. 281).

**Навыки:** Скрытность +9

**Сил** 18 (+6)

**Лов** 15 (+4)

**Мдр** 14 (+4)

**Тел** 13 (+3)

**Инт** 12 (+3)

**Хар** 11 (+2)

**Мировоззрение:** Злое

**Языки:** Гоблинский, Общий

**Снаряжение:** боевой топор

## ТАКТИКА БАРГЕСТА ДИКАРЯ

Хитрость создана для других существ, а дикарь чаще всего бросается в бой не раздумывая. Он использует удар в прыжке, нападая на защитников, после чего отступает далеко в сторону, направляясь к группам атакующих и контроллеров, поглощая полезные таланты.

## БАРГЕСТ ПОВЕЛИТЕЛЬ БИТВЫ

Лорд битвы получил свое название от его склонности брать под свой контроль течение сражения, за что его уважают и боятся как друзья, так и враги.

|  |  |
|--|--|
| <b>Баргест Повелитель Битвы</b><br>Средний природный гуманоид (изменяющий форму)   | <b>Уровень 7 Контроллер</b><br>300 Опыта |
| <b>Хиты 82; Ранен 41</b>   | <b>Инициатива +5</b>                     |
| <b>КД 21; Стойкость 19; Реакция 19; Воля 19</b>  | <b>Внимательность +12</b>                |
| <b>Скорость 6 (8 в форме волка)</b>  | Сумеречное зрение                        |
| <b>Сопротивление:</b> 5 психическая энергия  |  |
| <b>Стандартные Действия</b>  |  |
| ⊕ <b>Укус</b> ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Условие:</i> Используется только в форме волка.<br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +12 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 4 урона и цель сбивается с ног.   |  |
| ⊕ <b>Двуручный Меч</b> (оружие) ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Условие:</i> Используется только в форме багбира.<br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +12 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 5 урона и лорд битвы становится невидимым для цели до конца своего следующего хода.  |  |
| ⊕ <b>Психический Вой</b> (психическая энергия, страх) ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +11 против Воли;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 5 урона психической энергией, и цель становится измученной до конца следующего хода лорда битвы.<br><i>Постэффект:</i> Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает). |  |



Баргест дикарь в форме багбира и в форме волка



Баргест повелитель битвы в облике хобгоблина и в облике волка

← **Вытягивание Жизни** (исцеление, некротическая энергия) → **На сцену**

*Условие:* Используется только в форме волка.

*Атака:* Ближняя волна 5 (все существа в волне); +11 против Стойкости;

*Попадание:* 1к8 + 1 урона некротической энергией и продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает). Когда цель получает продолжительный урон, баргест восстанавливает 5 хитов.

**Малые Действия**

**Смена Облика** (превращение) → **Неограниченный** (1\раунд)

Баргест может менять свою физическую форму, становясь волком или багбиром (смотри Изменяющий форму; Бест. 281).

**Триггеры**

**Удерживание Дистанции** → **На сцену**

*Триггер:* По баргесту попали рукопашной атакой.

*Эффект (Немедленный ответ):* Баргест делает шаг на 2 клетки.

**Навыки:** Запугивание +11

**Сил** 16 (+6)      **Лов** 15 (+5)      **Мдр** 18 (+7)

**Тел** 18 (+7)      **Инт** 19 (+7)      **Хар** 16 (+6)

**Мировоззрение:** Злое      **Языки:** Гоблинский, Общий

**Снаряжение:** двуручный меч

## ТАКТИКА БАРГЕСТА ПОВЕЛИТЕЛЯ БИТВЫ

Баргест лорд битвы держит дистанцию, предпочитая, чтобы другие бросались в пламя битвы. Это позволяет ему окружать врагов и использовать *вытягивание жизни* с максимальной отдачей, а потом снова держать дистанцию между собой и врагами.

## ЗНАНИЯ О БАРГЕСТЕ

**Природа Сл 7:** Хотя баргесты и являются оборотнями гоблинской расы, их также можно встретить с другими

злыми существами. Баргесты рождаются случайно среди гоблинов, а родители считают, что это благословение Бэйна.

**Природа Сл 12:** Баргест получает энергию, питаясь волей своих врагов. Одни крадут таланты, а другие пользуются различными силами своих врагов, чтобы залечить раны.

**Природа Сл 17:** У баргеста есть необычные особенности, которые указывают на их природу даже в гоблинском облике. Общими признаками являются копна седых волос или обесцвеченные глаза.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Баргестов можно встретить терроризирующими добычу вместе с другими гоблинами, которые почти всегда идут посредством грубой силы или запугивания.

### Сцена 3-го уровня (825 опыта)

- ◆ 1 баргест дикарь (громила 4-го уровня)
- ◆ 2 гоблина снайпера (артиллерия 2-го уровня, Бест. 137)
- ◆ 4 гоблина воина (налетчик 1-го уровня, Бест. 137)

### Сцена 6-го уровня (1,350 опыта)

- ◆ 1 баргест повелитель битвы (контроллер 7-го уровня)
- ◆ 2 баргеста дикаря (громила 4-го уровня)
- ◆ 2 багбира душителя (соглядатай 6-го уровня, Бест. 136)
- ◆ 1 гоблин командир (солдат 5-го уровня, Бест. 140)

# БЕХИР (VENIR)

БЕХИР – ЭТО МНОГОНОГИЙ ИЗВИВАЮЩИЙСЯ УЖАС, известный своей ужасающей способностью плевать с молниями. Бехиры умные и жадные хищники, смертельно опасные с самого момента вылупления.

## БЕХИР

Бехир пронизателен и смертоносен, а также способен догнать бегущую добычу и проглотить ее полностью. Сообразительный противник мог бы попытаться убедить – или подкупить – бехира оставить его в живых, прежде чем он окажется в желудке.

|  |                                      |                         |
|--|--------------------------------------|-------------------------|
| <b>Бехир</b>                             | <b>Уровень 14</b>                    | <b>Одиночный Солдат</b> |
| Огромный природный магический зверь      |                                      | 5,000 Опыта             |
| Хиты 564; Ранен 282                      | Инициатива см. молниеносные рефлексы |                         |
| КД 30; Стойкость 27; Реакция 26; Воля 26 | Внимательность +12                   |                         |
| Скорость 7, лаза 5                       | Чувство в вибрации 10                |                         |
| Сопротивление: 15 электричество          |                                      |                         |
| Спасбросок +5; Единицы действия 2        |                                      |                         |

### Особенности

#### ⚡ Шторм Молний ♦ Аура 5

Противник, начинающий свой ход в пределах ауры, получает 5 урона электричеством.

#### Молниеносные Рефлексы

Бехир совершает действия три раза за раунд по инициативе 30, 20 и 10. Он не может откладывать действия или совершать подготовленные действия. В каждый свой ход бехир имеет одно стандартное действие, вместо нормального распределения действий. И наконец, бехир может использовать одно немедленное действие между каждой парой ходов.

### Стандартные Действия

#### ⬇️ Коготь ♦ Неограниченный

*Атака:* Рукопашная атака 2 (одно существо); +21 против КД;  
*Попадание:* 2к8 + 6 урона.

#### ⬇️ Укус (электричество) ♦ Неограниченный

*Атака:* Рукопашная атака 3 (одно существо); +21 против КД;  
*Попадание:* 1к8 + 6 урона и 1к8 урона электричеством.

#### ⬇️ Пожирание ♦ Перезарядка, когда ни одно существо не находится под влиянием этого таланта

*Атака:* Рукопашная атака 3 (одно существо); +19 против Реакция;  
*Попадание:* 2к8 + 6 урона, и существо Среднего или меньшего размера становится проглоченным. Проглоченное существо схвачено и удерживается. У цели есть обзор и возможность применения эффектов только по отношению к бехиру. Ни одно другое существо не может видеть или воздействовать на цель. Существо, высвободившееся из захвата, больше не проглочено и появляется в пространстве смежным с бехиром. Бехир может свободно перемещаться, в то время как цель схвачена. Когда бехир умирает, цель может выйти движением, и она появляется в пространстве умершего бехира.

*Поддержание свободным:* Бехир поддерживает захват и цель получает 10 урона.

#### ⬅️ Громогласный Топот ♦ Неограниченный

*Атака:* Ближняя вспышка 3 (все существа во вспышке); +17 против Стойкости;  
*Попадание:* 1к8 + 6 урона и цель сбивается с ног.

#### ⬅️ Электрическое Дыхание (электричество) ♦ Перезарядка [1]

*Атака:* Ближняя волна 5 (все существа в волне); +17 против Реакции;  
*Попадание:* 3к10 + 6 урона, и цель становится изумленной до конца своего следующего хода.  
*Промак:* Половина урона.

**Сил** 23 (+13)    **Лов** 20 (+12)    **Мдр** 21 (+12)

**Тел** 21 (+12)    **Инт** 7 (+5)    **Хар** 13 (+8)

**Без мировоззрения**    **Языки:** Драконий, Общий

## ТАКТИКА БЕХИРА

Бехир начинает сражение с того, что *пожирает* того, кто выглядит слабым, даже если это вызывает провоцирован-

ные атаки от противников, мимо которых проходит бехир. Пока он переваривает добычу, в ход идет *электрическое дыхание* и *громогласный топот* против множественных противников, и атаки *когтями* и *укусами* против одиночных врагов.

## БЕХИР ГРОХОЧУЩИЙ ДЕТЕНЬШ

Хоть детеныш мал по сравнению с другими бехирами, он достаточно быстр и велик, чтобы догнать и проглотить существо, на которое он охотится.

|  |                                      |                         |
|--|--------------------------------------|-------------------------|
| <b>Бехир Грохочущий Детеныш</b>          | <b>Уровень 8</b>                     | <b>Одиночный Солдат</b> |
| Большой природный магический зверь       |                                      | 1,750 Опыта             |
| Хиты 352; Ранен 176                      | Инициатива см. молниеносные рефлексы |                         |
| КД 24; Стойкость 19; Реакция 21; Воля 19 | Внимательность +7                    |                         |
| Скорость 8, лаза 5                       | Чувство в вибрации 10                |                         |
| Сопротивление: 10 электричество          |                                      |                         |
| Спасбросок +5; Единицы действия 2        |                                      |                         |

### Особенности

#### Молниеносные Рефлексы

Бехир совершает действия три раза за раунд при инициативе 20, 15 и 5. Он не может откладывать действия или совершать подготовленные действия. В каждый свой ход бехир имеет одно стандартное действие, вместо нормального распределения действий. И наконец, бехир может использовать одно немедленное действие между каждой парой ходов.

### Стандартные Действия

#### ⬇️ Коготь ♦ Неограниченный

*Атака:* Рукопашная атака 2 (одно существо); +15 против КД;  
*Попадание:* 2к6 + 5 урона.

#### ⬇️ Укус (электричество) ♦ Неограниченный

*Атака:* Рукопашная атака 2 (одно существо); +15 против КД;  
*Попадание:* 1к6 + 6 урона и 1к6 урона электричеством.

#### ⬅️ Удар Молнии (электричество) ♦ Перезарядка [2] [3] и когда впервые ранен

*Атака:* Ближняя вспышка 2 (все существа во вспышке); +13 против Реакции;  
*Попадание:* 2к10 + 7 урона электричеством.  
*Промак:* Половина урона.

### Малые Действия

#### ⬇️ Сногшибательный Натиск ♦ Перезарядка [2] [3] [4]

*Эффект:* Бехир совершает атаку в броске и совершает следующую атаку;  
*Атака:* Рукопашная атака 1 (одно существо); +16 против КД;  
*Попадание:* 1к12 + 6 урона и цель сбивается с ног.

### Триггеры

#### ⬇️ Ответ Рвущих Когтей ♦ Неограниченный

*Триггер:* По бехиру попадает рукопашная атака.  
*Эффект (Немедленный ответ):* Бехир совершает атаку когтем по существу, вызвавшему триггер.

**Сил** 17 (+7)    **Лов** 20 (+9)    **Мдр** 17 (+7)

**Тел** 16 (+7)    **Инт** 7 (+2)    **Хар** 11 (+4)

**Без мировоззрения**    **Языки:** Драконий, Общий

## ТАКТИКА БЕХИРА ГРОХОЧУЩЕГО ДЕТЕНЬША

Бехир детеныш стремительно бросается в бой, сосредотачиваясь на легко бронированном противнике. Он использует *сногшибательный натиск*, прежде чем совершить *укус* или *удар когтем*, и использует *удар молнии* и *ответ рвущих когтей* против врагов, встающих между ним и его целью.

## БЕХИР КОНЬ ШТОРМОВ

Прирученный в качестве скакуна штормовыми великанами, бехир конь штормов концентрирует свое электрическое дыхание в постоянный поток, образующий электрическую дугу, за которую они цепляются и карабкаются своими многочисленными лапами.

|  |                          |
|--|--------------------------|
| <b>Бехир Конь Штормов</b>  | <b>Уровень 24 Солдат</b> |
| Огромный природный магический зверь (скакун)   | 6,050 Опыта              |
| Хиты 229; Ранен 114  | Инициатива +21           |
| КД 40; Стойкость 38; Реакция 36; Воля 35   | Внимательность +18       |
| Скорость 8, летая 8 (парение)  | Чувство вibrации 10      |
| Сопротивление: 15 электричество  |                          |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                          |
| ⚡ Укус (электричество) ⚡ Неограниченный  |                          |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +31 против КД;   |                          |
| <i>Попадание:</i> 1к8 + 9 урона и плюс 1к8 урона электричеством, и все существа, находящиеся в пределах 3 клеток от цели, получает 5 урона электричеством.   |                          |
| ⚡ Электрическое Дыхание (электричество) ⚡ Перезарядка  |                          |
| ⚡ ⚡ ⚡  |                          |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 3 (два существа во вспышке); +29 против Реакции;   |                          |
| <i>Попадание:</i> 1к10 + 9 урона и цель становится замедленной до конца своего следующего хода.  |                          |
| <b>Малые Действия</b>  |                          |
| Оседланная Молния (скакун) ⚡ Неограниченный  |                          |
| <i>Условие:</i> Используется, только когда бехир конь штормов оседлан дружественным существом 24-го и выше уровня.   |                          |
| <i>Эффект:</i> Бехир конь штормов может совершить укус или электрическое дыхание малым действием один раз в раунд. К тому же, наездник получает бонус +2 к атакам талантами с ключевым словом электричество. |                          |
| <b>Сил</b> 27 (+20)  | <b>Лов</b> 25 (+19)      |
| <b>Тел</b> 29 (+21)  | <b>Инт</b> 7 (+10)       |
| <b>Мдр</b> 23 (+18)  | <b>Хар</b> 15 (+14)      |
| <b>Без мировоззрения</b> <b>Языки:</b> Драконий, Общий   |                          |

## ТАКТИКА КОНЯ ШТОРМОВ

Бехир конь штормов бросается на плотные группы врагов вместе с наездником, используя свои атаки, чтобы нанести урон наибольшему количеству противников.

## ЗНАНИЯ О БЕХИРЕ

**Природа Сл 11:** Бехир – хитрый хищник, который живет не пересекаясь с представителями своего вида. Они выставляют свое потомство из логова вскоре после вылупления, вынуждая их бороться за выживание.

**Природа Сл 18:** Несмотря на его грубый характер, бехир на удивление умен. Так как они способны говорить и понимать Общий язык, бехиров ищут существа, которые надеются соблазнить одного из этих хищников перейти на свою сторону. Такие переговоры оканчиваются ужасно, если условия бехира не будут приняты.

**Природа Сл 23:** Кони штормов могут оседлать молнию, которую сами выпускают, что позволяет им летать по воздуху и даже парить. Они союзники и скакуны штормовых великанов.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Бехиры чаще всего охотятся и живут одни. Однако, они достаточно умны, чтобы работать с другими существами когда необходимо, и даже нанимать более слабых существ.

### Сцена 10-го уровня (2,500 опыта)

- ⚡ 1 бехир грохочущий детеныш (элитный солдат 8-го уровня)
- ⚡ 3 багбира танцора войны (налетчик 6-го уровня)

### Сцена 17-го уровня (8,200 опыта)

- ⚡ 1 бехир (одиночный солдат 14-го уровня)
- ⚡ 1 медуза покров Зехира (налетчик 18-го уровня, Бест.187)
- ⚡ 1 янь-ти мучитель инкантер (артиллерия 15-го уровня, Бест.269)



# БЕХОЛДЕР (BEHOLDER)

БЕХОЛДЕРЫ ЯВЛЯЮТСЯ ОДНИМИ ИЗ САМЫХ сильных и страшных монстров, стреляющие смертоносными лучами из глаз и обладающие природной жадностью

## БЕХОЛДЕР ГАУТ

Гаут это самый ничтожный среди рода бехолдеров, но он использует репутацию своих более грозных родственников, чтобы получить власть над более слабыми существами.

|   |  |
|---|--|
| <b>Бехолдер Гаут</b><br>Средний аномальный магический зверь   | <b>Уровень 5 Элитная Артиллерия</b><br>400 Опыта |
| <b>Хиты 102; Ранен 51</b>   | <b>Инициатива +4</b>                             |
| <b>КД 17; Стойкость 16; Реакция 18; Воля 19</b>   | <b>Внимательность +10</b>                        |
| <b>Скорость 6 летая(парение)</b>  | <b>Темное зрение</b>                             |
| <b>Спасбросок +2; Единицы действия 1</b>  | <b>Всестороннее зрение</b>                       |
| <b>Стандартные Действия</b>   |  |
| ⬇ <b>Укус</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>   |  |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +12 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к4 урона.  |  |
| ✂ <b>Лучи из Глаз</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>   |  |
| Бехолдер использует два луча из глаз из списка ниже. Каждый луч должен предназначаться различным существам. Использование лучей из глаз не провоцирует атаки.   |  |
| <b>1. Огненный Луч</b> (огонь)  |  |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 8 (одно существо); +10 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 4 урона огнем.   |  |
| <b>2. Луч Истощения</b> (некротическая энергия)   |  |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 8 (одно существо); +10 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 4 урона некротической энергией и цель ослаблена (спасение оканчивает).   |  |
| <b>3. Луч Сна</b> (сон)   |  |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 8 (одно существо); +10 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> Цель замедлена (спасение оканчивает).<br><i>Первый проваленный спасбросок:</i> Цель падает без сознания (спасение оканчивает). |  |
| <b>4. Луч Телекинеза</b>  |  |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 8 (одно существо); +10 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> Бехолдер гаут сдвигает цель на 4 клетки.   |  |
| <b>Малые Действия</b>   |  |
| ✂ <b>Центральное Око</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>  |  |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 5 (одно существо); +10 против Воли;<br><i>Попадание:</i> Цель обездвижена до конца следующего хода бехолдера гаута.  |  |
| <b>Сил 12 (+3)</b>  | <b>Лов 15 (+4)</b>                               |
| <b>Тел 15 (+4)</b>  | <b>Инт 18 (+6)</b>                               |
| <b>Мдр 16 (+5)</b>  | <b>Хар 20 (+7)</b>                               |
| <b>Мировоззрение:</b> Злое  |  |
| <b>Языки:</b> Глубинная речь  |  |

## ТАКТИКА ГАУТА

Гаут полагается на своих союзников и слуг, которые держат врагов подальше, пока он атакует лучами из своих глаз. Если ему противостоит сильный воин ближнего боя, он использует свой луч телекинеза, чтобы сдвинуть существо в пределы досягаемости дальнобойных атак его союзников. Колдунов и стрелков гаут выводит из боя лучом сна или обездвиживает центральным оком.

## ЗНАНИЯ О ГАУТЕ

**Подземелья Сл 12:** Хоть и менее сильный, чем остальные его родственники бехолдеры, гаут обладает смертоносными лучами из глаз, и жаждет власти.

**Подземелья Сл 17:** Гаут очень трусливое существо, которое полагается в защите на союзников и рабов. Он вполне готов пожертвовать своими союзниками, чтобы спасти свою собственную жизнь.

# БЕХОЛДЕР МОРОЗНОЕ ОКО

Морозное око – это бессердечный хищник, который охотится на замерзших землях льда и снега. Морозное око живет ради искаженных удовольствий нынешнего момента, нежели другие виды бехолдеров, редко беспокоясь о долгосрочных планах.

|  |   |
|--|---|
| <b>Бехолдер Морозное Око</b><br>Большой аномальный магический зверь  | <b>Уровень 14 Элитная Артиллерия</b><br>2,000 Опыта |
| <b>Хиты 222; Ранен 111; см. ледяная броня</b>  | <b>Инициатива +12</b>                               |
| <b>КД 26; Стойкость 26; Реакция 26; Воля 27</b>  | <b>Внимательность +16</b>                           |
| <b>Скорость 4 летая(парение)</b>   | <b>Темное зрение</b>                                |
| <b>Сопротивление: 15 холод</b>   | <b>Всестороннее зрение</b>                          |
| <b>Спасбросок +2; Единицы действия 1</b>   |   |
| <b>Стандартные Действия</b>  |   |
| ⬇ <b>Укус</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>  |   |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +21 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к6 урона.   |   |
| ✂ <b>Лучи из Глаз</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>  |   |
| Бехолдер использует один луч из глаз из списка ниже. Использование луча из глаз не провоцирует атаки.  |   |
| <b>1. Замораживающий Луч</b> (холод)   |   |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +19 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 7 урона холодом.   |   |
| <b>2. Луч Телекинеза</b>   |   |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +19 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> Морозное око сдвигает цель на 6 клеток.  |   |
| <b>3. Ледяной Луч</b> (холод)  |   |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +19 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 6 урона холодом и цель получает продолжительный урон холодом 5 и становится обездвиженной (спасение оканчивает оба).   |   |
| <b>Малые Действия</b>  |   |
| ✂ <b>Центральное Око</b> ⬆ <b>Неограниченный</b> (1\раунд)   |   |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 8 (одно существо); +20 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> Цель ослаблена (спасение оканчивает). Если цель получает урон холодом, пока она ослаблена этим талантом, то цель становится обездвиженной до тех пор, пока она ослаблена.   |   |
| <b>Триггеры</b>  |   |
| ✂ <b>Глаза Бехолдера</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>   |   |
| <i>Триггер:</i> Враг начинает свой ход в пределах 5 клеток от бехолдера морозного ока.<br><i>Эффект (Свободное действие):</i> Морозное око использует лучи из глаз против существа, вызвавшего триггер. Если морозное око находится в раненом состоянии, то существо, по которому попадает этот талант, также получает уязвимость к холоду 5 до конца следующего хода морозного ока. |   |
| <b>Ледяная Броня</b> ⬆ <b>На сцену</b>   |   |
| <i>Триггер:</i> Бехолдер в первые ранен.<br><i>Эффект:</i> До конца сцены КД и Стойкость бехолдера морозного ока увеличивается на 2.   |   |
| <b>Сил 13 (+8)</b>   | <b>Лов 21 (+12)</b>                                 |
| <b>Тел 21 (+12)</b>  | <b>Инт 12 (+8)</b>                                  |
| <b>Мдр 18 (+11)</b>  | <b>Хар 23 (+13)</b>                                 |
| <b>Мировоззрение:</b> Злое   |   |
| <b>Языки:</b> Глубинная речь   |   |



## БЕХОЛДЕР ОКО ХАОСА

Око хаоса – это исключительное средство разрушения, которое избегает тактики и рассуждений, ставя перед собой главной целью сеяние максимального разрушения и хаоса.

|   |                           |                              |
|---|---------------------------|------------------------------|
| <b>Бехолдер Око Хаоса</b>   | <b>Уровень 25</b>         | <b>Элитная Артиллерия</b>    |
| Большой аномальный магический зверь   |                           | 14,000 Опыта                 |
| <b>Хиты 364; Ранен 182; см. также <i>рябь хаоса</i></b>   | <b>Инициатива +20</b>     |                              |
| <b>КД 37; Стойкость 37; Реакция 37; Воля 38</b>   | <b>Внимательность +16</b> |                              |
| <b>Скорость 8 летая (парение)</b>   | Темное зрение             |                              |
| <b>Спасбросок +2; Единицы действия 1</b>  | Всестороннее зрение       |                              |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                           |                              |
| ⚡ <b>Укус</b> ⚡ <b>Неограниченный</b>   |                           |                              |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +32 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 7 урона.  |                           |                              |
| ⚡ <b>Лучи из Глаз</b> ⚡ <b>Неограниченный</b>   |                           |                              |
| Бехолдер использует один <i>луч из глаз</i> из списка ниже. Использование <i>луча из глаз</i> не провоцирует атаки.   |                           |                              |
| <b>1. Луч Телекинеза</b>  |                           |                              |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +30 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 3к8 + 7 урона и око хаоса сдвигает цель на 6 клеток.  |                           |                              |
| <b>2. Ослепляющий Луч</b>   |                           |                              |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +30 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 3к8 + 7 урона и цель ослеплена (спасение оканчивает).   |                           |                              |
| <b>3. Путающий Луч</b> (очарование, психическая энергия)  |                           |                              |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +30 против Воли;<br><i>Попадание:</i> 3к8 + 7 урона психической энергией, око хаоса сдвигает цель на 6 клеток, и цель изумлена (спасение оканчивает).  |                           |                              |
| <b>4. Сводящий с Ума Луч</b> (очарование, психическая энергия)  |                           |                              |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +30 против Воли;<br><i>Попадание:</i> 3к8 + 7 урона психической энергией и цель становится доминируемой до конца следующего хода око хаоса.  |                           |                              |
| <b>5. Луч Страха</b> (психическая энергия, страх)   |                           |                              |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +30 против Воли;<br><i>Попадание:</i> 3к8 + 7 урона психической энергией и цель движется со своей скоростью прочь от око хаоса наиболее возможным безопасным путем.  |                           |                              |
| <b>6. Телепортирующий Луч</b> (телепортация)  |                           |                              |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +30 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 3к8 + 7 урона и око хаоса телепортирует цель на 10 клеток.  |                           |                              |
| <b>Малые Действия</b>   |                           |                              |
| ⚡ <b>Центральное Око</b> ⚡ <b>Неограниченный</b> (1\раунд)  |                           |                              |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 20 (одно существо); +30 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> Цель не может использовать атакующие таланты на сцену или атакующие таланты на день до конца следующего хода око хаоса.   |                           |                              |
| <b>Триггеры</b>   |                           |                              |
| ⚡ <b>Глаза Бехолдера</b> ⚡ <b>Неограниченный</b>  |                           |                              |
| <i>Триггер:</i> Враг начинает свой ход в пределах 5 клеток от бехолдера око хаоса.<br><i>Эффект (Свободное действие):</i> Око хаоса использует <i>лучи из глаз</i> против существа, в вызвавшего триггер.   |                           |                              |
| ⚡ <b>Рябь Хаоса</b> ⚡ <b>На сцену</b>   |                           |                              |
| <i>Триггер:</i> Бехолдер в первые ранен.<br><i>Эффект:</i> Око хаоса использует <i>лучи из глаз</i> свободным действием и со случайным эффектом против каждого противника в пределах 5 клеток. Затем око хаоса телепортируется на 6 клеток свободным действием. |                           |                              |
| <b>Сил 18 (+16)</b>   | <b>Лов 26 (+20)</b>       | <b>Мдр 18 (+16)</b>          |
| <b>Тел 26 (+20)</b>   | <b>Инт 21 (+17)</b>       | <b>Хар 28 (+21)</b>          |
| <b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое   |                           | <b>Языки:</b> Глубинная речь |

### ТАКТИКА МОРОЗНОГО ОКА

Каждый раунд морозное око нацеливается на ближайшего противника своим *центральной* *оком*, за которым следуют *лучи из глаз*. Он использует *ледяной луч*, чтобы обездвижить вражеских рукопашных бойцов, и использует свой *луч телекинеза*, чтобы двигать цели в пределах досягаемости эффектов от его *глаз бехолдера*.

### ЗНАНИЯ О МОРОЗНОМ ОКЕ

**Подземелья Сл 18:** Морозное око предпочитает жить в холодных землях в пределах мира и Стихийного Хаоса, дрейфуя высоко над замерзшим пейзажем, выслеживая добычу издалека.

**Подземелья Сл 23:** Ледяные архоны, инеевые великаны и они используют морозные очи в качестве охотников и стражей. Эти бехолдеры-садисты часто раздражаются, находясь под командованием подобных существ, но они повинуются, пока их хозяева насыщают их жестокосердный аппетит.

## ТАКТИКА ОКА ХАОСА

Око хаоса каждый раунд нацеливается на случайное существо своим *центральной оком*, целясь в другое существо одним из его *лучей из глаз*. Он использует *рябь хаоса* когда ранен, атакуя ближайшие цели, а затем телепортируясь в легко защищаемое место.

## ЗНАНИЯ ОБ ОКЕ ХАОСА

**Подземелья Сл 26:** Очи хаоса относят к демонам и к другим существам Стихийного Хаоса, но не смотря на это, они союзничают с любыми другими существами, если те поспособствуют их разрушительным целям. Как демон, око хаоса стремится сеять разрушение и раздор, но его планы гораздо сложнее.

**Подземелья Сл 31:** Око хаоса возникло от древнего бехолдера ока тирана, который стремился перехватить силу осколка чистого зла, которое создало Бездну. Хоть он и не нашел осколок, это око тирана вернулось из Бездны, обладая великой силой, которая извратила его физически и морально. Никто не может сказать, что за тайные цели движут оком хаоса, но их интересы чаще совпадают с интересами демонов, нежели других бехолдеров.



## БЕХОЛДЕР ВЫСШИЙ ТИРАН

Самый ужасные из всех бехолдеров, высшие тираны приходят из Дальнего Предела, чтобы распространять тьму безумия своего пробуждения.

|   |                           |                             |
|---|---------------------------|-----------------------------|
| <b>Бехолдер Высший Тиран</b>  | <b>Уровень 29</b>         | <b>Одиночная Арtilлерия</b> |
| Огромный аномальный магический зверь  |                           | 75,000 Опыта                |
| <b>Хиты</b> 1,080; <b>Ранен</b> 540; см. также <i>спазматические лучи</i>   |                           |                             |
| <b>КД</b> 41; <b>Стойкость</b> 38; <b>Реакция</b> 40; <b>Воля</b> 42  | <b>Инициатива</b> +20     |                             |
| <b>Скорость</b> 8 летая (парение)   | <b>Внимательность</b> +27 |                             |
| <b>Спасбросок</b> +5; <b>Единицы действия</b> 2   | Темное зрение             |                             |
| <b>Иммунитет:</b> окаменение  | Всестороннее зрение       |                             |
| <b>Особенности</b>  |                           |                             |
| <b>Антимагическое Поле</b>  |                           |                             |
| Бехолдер высший тиран не получает урона от эффектов зоны.   |                           |                             |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                           |                             |
| ⬇ <b>Укус</b> + <b>Неограниченный</b>   |                           |                             |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +36 против КД;<br><i>Попадание:</i> 3к8 + 10 урона.   |                           |                             |
| ✳ <b>Лучи из Глаз</b> + <b>Неограниченный</b>   |                           |                             |
| Бехолдер использует два <i>луча из глаз</i> из списка ниже. Каждая зональная вспышка должна сосредотачиваться на различных противниках. Использование <i>луча из глаз</i> не провоцирует атаки.   |                           |                             |
| <b>1. Сводящий с Ума Луч</b> (очарование, психическая энергия)  |                           |                             |
| <i>Атака:</i> Зональная вспышка 1 в 10 (все существа в зоне); +32 против Воли;  |                           |                             |
| <i>Попадание:</i> 2к8 + 7 урона психической энергией, и цель должна совершить стандартную атаку против ближайшего союзника свободным действием.   |                           |                             |
| <b>2. Луч Расплетения</b>   |                           |                             |
| <i>Атака:</i> Зональная вспышка 1 в 10 (все существа в зоне); +32 против Стойкости;   |                           |                             |
| <i>Попадание:</i> 2к6 + 7 урона и цель получает продолжительный урон 10 (спасение оканчивает).  |                           |                             |
| <i>Первый проваленный спасбросок:</i> Цель получает 1к10 урона.<br><i>Второй проваленный спасбросок:</i> Цель получает 2к10 урона.<br><i>Третий проваленный спасбросок:</i> Цель получает 3к10 урона и продолжит ельный урон этого таланта заканчивается. |                           |                             |
| <b>3. Луч Увядания</b> (некротическая энергия)  |                           |                             |
| <i>Атака:</i> Зональная вспышка 1 в 10 (все существа в зоне); +32 против Стойкости;   |                           |                             |
| <i>Попадание:</i> 2к8 + 7 урона некротической энергией и цель получает продолжительный урон некротической энергией 10 (спасение оканчивает).  |                           |                             |
| <i>Первый проваленный спасбросок:</i> Цель становится ослабленной (спасение оканчивает).  |                           |                             |
| <b>4. Сжигающий Луч</b> (огонь)   |                           |                             |
| <i>Атака:</i> Зональная вспышка 1 в 10 (все существа в зоне); +32 против Реакции;   |                           |                             |
| <i>Попадание:</i> 2к6 + 7 урона огнем и цель получает штраф -2 к броскам урона и продолжительный урон 10 (спасение оканчивает оба).   |                           |                             |
| <b>5. Луч Телекинеза</b>  |                           |                             |
| <i>Атака:</i> Зональная вспышка 1 в 10 (все существа в зоне); +32 против Стойкости;   |                           |                             |
| <i>Попадание:</i> Бехолдер сдвигает цель на 8 клеток и цель падает ничком.  |                           |                             |
| <b>6. Замораживающий Луч</b> (холод)  |                           |                             |
| <i>Атака:</i> Зональная вспышка 1 в 10 (все существа в зоне); +32 против Реакции;   |                           |                             |
| <i>Попадание:</i> 2к8 + 7 урона холодом и цель получает штраф -2 к спасброскам до конца следующего хода бехолдера.  |                           |                             |
| <b>7. Луч Окаменения</b>  |                           |                             |
| <i>Атака:</i> Зональная вспышка 1 в 10 (все существа в зоне); +32 против Стойкости;   |                           |                             |
| <i>Попадание:</i> Цель замедлена (спасение оканчивает).   |                           |                             |
| <i>Первый проваленный спасбросок:</i> Цель обездвижена вместо замедления (спасение оканчивает).   |                           |                             |
| <i>Второй проваленный спасбросок:</i> Цель окаменеет.   |                           |                             |
| <b>8. Луч Распада</b>   |                           |                             |
| <i>Атака:</i> Зональная вспышка 1 в 10 (все существа в зоне); +32 против Стойкости;   |                           |                             |
| <i>Попадание:</i> 2к10 + 7 и цель получает продолжительный урон 15 (спасение оканчивает).   |                           |                             |
| <i>Постэффект:</i> Продолжительный урон 10 (спасение оканчивает).   |                           |                             |

### 9. Луч Притяжения

**Атака:** Зональная вспышка 1 в 10 (все существа в зоне); +32 против Реакции;

**Попадание:** Цель получает штраф -5 ко всем защитам, и в начале хода цели бехолдер притягивает ее на 2 клетки (спасение оканчивает оба).

**Постэффект:** Цель получает штраф -2 ко всем защитам (спасение оканчивает).

### 10. Луч Отталкивания

**Атака:** Зональная вспышка 1 в 10 (все существа в зоне); +32 против Реакции;

**Попадание:** Цель получает штраф -2 к Реакции, и в начале хода цели бехолдер отталкивает ее на 6 клеток (спасение оканчивает оба).

**Постэффект:** В начале своего хода цель отталкивается на 3 клетки (спасение оканчивает).

### Малые Действия

#### ↗ Центральное Око + Неограниченный (1\раунд)

**Атака:** Дальнобойный 30 (одно существо); +34 против Стойкости;

**Попадание:** Цель изумлена и замедлена (спасение оканчивает оба).

**Первый проваленный слабросок:** Цель ошеломлена (спасение оканчивает).

**Промех:** Цель замедлена (спасение оканчивает).

### Триггеры

#### ↗ Глаза Бехолдера + Неограниченный

**Триггер:** Враг начинает свой ход в пределах 5 клеток от бехолдера око хаоса.

**Эффект (Свободное действие):** Высший тиран использует *лучи из глаз* против существа, вызвавшего триггер.

#### ↖ Спазматические Лучи

**Триггер:** Бехолдер в первые ранен, и снова, когда хиты бехолдера высшего тирана опускаются до 0.

**Эффект:** Высший тиран использует *лучи из глаз* свободным действием и со случайным эффектом против каждого противника в пределах 10 клеток.

**Сил** 22 (+20)    **Лов** 22 (+20)    **Мдр** 27 (+22)

**Тел** 30 (+24)    **Инт** 34 (+26)    **Хар** 38 (+28)

**Мировоззрение:** Злое                      **Языки:** Глубинная речь



## ТАКТИКА ВЫСШЕГО ТИРАНА

Высший тиран фокусирует атаки своего *центрального ока* на самом внушительно выглядящем рукопашном бойце, стараясь держать его подальше от сражения. Он парит над врагами на земле, держась подальше от ближнего боя, атакуя ближайšie цели *лучами и глазами*. Тем не менее, он остается рядом с противниками, чтобы эффект от *спазматических лучей* был максимальным.

## ЗНАНИЯ О ВЫСШЕМ ТИРАНЕ

**Подземелья Сл 28:** Высший тиран – это вершина рода бехолдеров. Эти существа родом из Дальнего Предела. В этом непостижимом месте они вытягивают силу из безумия.

**Подземелья Сл 33:** Высший тиран командует преданными младшими бехолдерами. Даже своевольный и непредсказуемый бехолдер око хаоса преклоняется перед превосходством высшего тирана.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Бехолдеры командуют самыми разнообразными силами, как правило, состоящими из слуг, готовых стоять между ними и их противниками. Многие бехолдеры вербуют на свою службу летающих существ, тем самым создавая смертельные воздушно-ударные силы.

### Сцена 5-го уровня (1,100 опыта)

- ◆ 1 бехолдер гаут (элитная артиллерия 5-го уровня)
- ◆ 2 баргеста дикаря (громила 4-го уровня)
- ◆ 1 гоблин начальник (элитный контроллер 4-го уровня, Бест.138)

### Сцена 13-го уровня (4,000 опыта)

- ◆ 1 бехолдер морозное око (элитная артиллерия 14-го уровня)
- ◆ 1 они маг (элитный соглядатай 10-го уровня, Бест.201)
- ◆ 2 виверны (налетчик 10-го уровня, Бест.268)

### Сцена 24-го уровня (34,750 опыта)

- ◆ 1 бехолдер око хаоса (элитная артиллерия 25-го уровня)
- ◆ 1 гидра хаоса (одиночный громила 22-го уровня)

### Сцена 29-го уровня (89,000 опыта)

- ◆ 1 бехолдер высший тиран (одиночная артиллерия 29-го уровня)
- ◆ 2 камнерезущих молотильщика (солдат 25-го уровня)

# БУЛЛИВОГ (BULLYWUG)

МЕРЗКИЕ И ОТВРАТИТЕЛЬНЫЕ, своим присутствием булливовы превращают любое болото в мрачное эхо той земли, которой она была однажды, да так, что из-за этого они видят свое существование как врожденное искажение. Булливовы ощущают эту «неправильность» повышенной паранойей, считая, что каждый извне хочет убить их. Эти "истинные" существа, атакующие булливовы с наивысшей силой или меткостью, ощущают себя благословленными моментом просветления и новой силой, как если бы мир природы благодарил их.

## МЕРЗОСТНЫЙ БУЛЛИВОГ

Сильный и тучный, мерзостный булливов прыгает, стараясь в сражении сбить врага с ног.

| Мерзостный Булливов   | Уровень 1          | Громила            |
|---|--------------------|--------------------|
| Средний природный гуманоид (водяной)  |                    | 100 Опыта          |
| Хиты 34; Ранен 17   | Инициатива +2      |                    |
| КД 12; Стойкость 12; Реакция 12; Воля 10  | Внимательность +0  |                    |
| Скорость 6 (болотный шаг), 4 плавая   |                    |                    |
| <b>Особенности</b>  |                    |                    |
| ☼ <b>Протухший Воздух</b> (яд) + <b>Аура 2</b>  |                    |                    |
| Любой враг, который использует исцеление в пределах ауры, становится ослабленным до конца своего следующего хода. |                    |                    |
| <b>Задира</b>   |                    |                    |
| Мерзостный булливов наносит дополнительно 1к6 урона противникам, лежащим ничком.                                  |                    |                    |
| <b>Высвобождение Природы</b> (исцеление)  |                    |                    |
| Любой атакующий, который попадает по мерзостному булливову критическим ударом, восстанавливает 3 хита.            |                    |                    |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                    |                    |
| ⊕ <b>Копье</b> (оружие) + <b>Неограниченный</b>   |                    |                    |
| Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +4 против КД; Попадание: 1к8 + 3 урона.                                |                    |                    |
| ⊕ <b>Порыв Булливова</b> + <b>Перезарядка</b> ⏏ ⏏   |                    |                    |
| Условие: Используется только в броске вместо стандартной рукопашной атаки.  |                    |                    |
| Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +5 против Стойкости; Попадание: 2к6 + 4 урона и цель сбивается с ног.  |                    |                    |
| Промак: Мерзостный булливов получает 3 урона и падает ничком.   |                    |                    |
| <b>Навыки</b> : Атлетика +8   |                    |                    |
| <b>Сил</b> 16 (+3)  | <b>Лов</b> 14 (+2) | <b>Мдр</b> 10 (+0) |
| <b>Тел</b> 14 (+2)  | <b>Инт</b> 6 (-2)  | <b>Хар</b> 8 (-1)  |
| <b>Мировоззрение</b> : Хаотично-Злое  |                    |                    |
| <b>Языки</b> : Первичный  |                    |                    |
| <b>Снаряжение</b> : кожаная броня, копьё  |                    |                    |

## Булливов Попрыгун

Булливов попрыгун хаотично прыгает по всему полю боя, из-за чего трудно понять, где приземлятся его дротики.

| Булливов Попрыгун   | Уровень 2          | Налетчик           |
|---|--------------------|--------------------|
| Средний природный гуманоид (водяной)  |                    | 125 Опыта          |
| Хиты 34; Ранен 17   | Инициатива +7      |                    |
| КД 16; Стойкость 13; Реакция 14; Воля 13  | Внимательность +3  |                    |
| Скорость 7 (болотный шаг), 5 плавая   |                    |                    |
| <b>Особенности</b>  |                    |                    |
| ☼ <b>Протухший Воздух</b> (яд) + <b>Аура 2</b>  |                    |                    |
| Любой враг, который использует исцеление в пределах ауры, становится ослабленным до конца своего следующего хода.   |                    |                    |
| <b>Высвобождение Природы</b> (исцеление)  |                    |                    |
| Любой атакующий, который попадает по булливову критическим ударом, восстанавливает 4 хита.  |                    |                    |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                    |                    |
| ⊕ <b>Дротик</b> (оружие) + <b>Неограниченный</b>  |                    |                    |
| Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +6 против КД; Попадание: 1к6 + 3 урона.  |                    |                    |
| ⊕ <b>Дротик</b> (оружие) + <b>Неограниченный</b>  |                    |                    |
| Атака: Дальнобойный 10\20 (одно существо); +8 против КД; Попадание: 1к6 + 3 урона.  |                    |                    |
| ⊕ <b>Спазматический Прыжок</b> (надежный, оружие) + <b>На сцену</b>   |                    |                    |
| Эффект: Пометка, лежащая на булливове попрыгуне, заканчивается и он совершает шаг на 4 клетки до атаки.   |                    |                    |
| Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +7 против КД; Попадание: 2к6 + 3 урона и цель получает штраф -4 к броскам атаки против прыгуна до конца следующего хода прыгуна. |                    |                    |
| <b>Навыки</b> : Атлетика +8   |                    |                    |
| <b>Сил</b> 14 (+3)  | <b>Лов</b> 18 (+5) | <b>Мдр</b> 14 (+3) |
| <b>Тел</b> 10 (+1)  | <b>Инт</b> 10 (+1) | <b>Хар</b> 8 (+0)  |
| <b>Мировоззрение</b> : Хаотично-Злое  |                    |                    |
| <b>Языки</b> : Первичный  |                    |                    |
| <b>Снаряжение</b> : 5 дротиков  |                    |                    |

## Булливов Ворчун

Слабые и вялые, ворчуны изрыгают неприятный газ, громко при этом квакая.

| Булливов Ворчун   | Уровень 3          | Миньон Громила     |
|---|--------------------|--------------------|
| Средний природный гуманоид (водяной)  |                    | 38 Опыта           |
| Хиты 1; промак никогда не наносит урон  | Инициатива +3      |                    |
| КД 14; Стойкость 12; Реакция 14; Воля 12  | Внимательность +0  |                    |
| Скорость 6 (болотный шаг), 4 плавая   |                    |                    |
| Соппротивление: 5 яд  |                    |                    |
| <b>Особенности</b>  |                    |                    |
| ☼ <b>Протухший Воздух</b> (яд) + <b>Аура 2</b>  |                    |                    |
| Любой враг, который использует исцеление в пределах ауры, становится ослабленным до конца своего следующего хода. |                    |                    |
| <b>Высвобождение Природы</b> (исцеление)  |                    |                    |
| Любой атакующий, который попадает по булливову критическим ударом, восстанавливает 3 хита.                        |                    |                    |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                    |                    |
| ⊕ <b>Коготь</b> + <b>Неограниченный</b>   |                    |                    |
| Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +6 против КД; Попадание: 7 урона.                                      |                    |                    |
| ⚡ <b>Отвратительное Квакание</b> (яд) + <b>Неограниченный</b>   |                    |                    |
| Атака: Ближняя волна 2 (все существа в волне); +4 против Стойкости; Попадание: 4 урона ядом.                      |                    |                    |
| <b>Навыки</b> : Атлетика +6   |                    |                    |
| <b>Сил</b> 10 (+1)  | <b>Лов</b> 14 (+3) | <b>Мдр</b> 10 (+1) |
| <b>Тел</b> 14 (+3)  | <b>Инт</b> 6 (-1)  | <b>Хар</b> 5 (-2)  |
| <b>Мировоззрение</b> : Хаотично-Злое  |                    |                    |
| <b>Языки</b> : Первичный  |                    |                    |

## Булливов Грязевой Лорд

Грязевой лорд обладает большим интеллектом, нежели другие его собратья. Он предпочитает держаться от греха подальше, и не чувствует угрызений совести, жертвуя своими подчиненными.

|  |                             |
|--|-----------------------------|
| <b>Булливог Грязевой Лорд</b>  | <b>Уровень 3 Артиллерия</b> |
| Средний природный гуманоид (водяной)   | 150 Опыта                   |
| Хиты 39; Ранен 19  | Инициатива +2               |
| КД 16; Стойкость 14; Реакция 14; Воля 16   | Внимательность +9           |
| Скорость 6 (болотный шаг), 4 плавая  |                             |
| <b>Особенности</b>   |                             |
| ☼ <b>Протухший Воздух</b> (яд) ♦ <b>Аура 2</b>   |                             |
| Любой враг, который использует исцеление в пределах ауры, становится ослабленным до конца своего следующего хода.  |                             |
| ☼ <b>Высвобождение Природы</b> (исцеление)   |                             |
| Любой атакующий, который попадает по булливому критическим ударом, восстанавливает 5 хитов.  |                             |
| <b>Необходимые Жертвы</b>  |                             |
| Если в области зональной или ближней атаки грязевого лорда находится хотя бы один союзник, каждый бросок кубиков этой атаки получает бонус таланта +2.   |                             |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                             |
| ⚔ <b>Боевой Посох</b> (оружие) ♦ <b>Неограниченный</b>   |                             |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +8 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 1 урона.  |                             |
| ⚡ <b>Огненное Квакание</b> (звук, огонь) ♦ <b>Неограниченный</b>   |                             |
| <i>Атака:</i> Зональная вспышка 1 в 20 (все существа в зоне); +6 (+8 с необходимыми жертвами) против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 4 урона звуком и огнем.  |                             |
| ⚡ <b>Электрический Рефлюкс</b> (холод, электричество) ♦  |                             |
| <b>Перезарядка</b> [1]   |                             |
| <i>Атака:</i> Ближняя волна 3 (все существа в волне); +6 (+8 с необходимыми жертвами) против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 4 урона холодом и молнией, и цель изумлена до конца следующего хода булливой ога грязевого лорда.<br><i>Промех:</i> Половина урона. |                             |
| <b>Навыки:</b> Магия +6, Природа +9  |                             |
| <b>Сил</b> 12 (+2)   | <b>Лов</b> 14 (+2)          |
| <b>Тел</b> 15 (+3)   | <b>Мдр</b> 16 (+4)          |
| <b>Инт</b> 11 (+1)   | <b>Хар</b> 10 (+1)          |
| <b>Мировоззрение:</b> Хаотично-Злое  |                             |
| <b>Языки:</b> Первичный  |                             |
| <b>Снаряжение:</b> боевой посох  |                             |

## ЗНАНИЯ О БУЛЛИВОГЕ

**Природа Сл 10:** Булливоги говорят, что они были созданы первыми первородными, а не богами. Их примитивное общество одно из самых мелочных, и они бездумно разрушают любые гуманоидные поселения.

**Природа Сл 15:** Самые жестокие булливоги, копившие наследие дикости, представляли, что они когда-нибудь переродятся как слаады. Племена булливогов, которые исчерпывали ресурсы болота, как известно, вынуждены были прибегнуть к каннибализму, другие же занимались этим по своему собственному желанию.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Булливогам нелегко объединяться с любыми другими существами, но если они согласятся, то только на бесчестных, хаотичных и диких условиях.

### Сцена 1-го уровня (524 опыта)

- ♦ 1 лоза кровавый шип (солдат 2-го уровня)
- ♦ 2 булливога ворчуна (миньон 3-го уровня)
- ♦ 2 мерзостных булливога (громила 1-го уровня)
- ♦ 1 булливог попрыгун (налетчик 2-го уровня)

### Сцена 6-го уровня (1,250 опыта)

- ♦ 1 булливог грязевой лорд (артиллерия 3-го уровня)
- ♦ 3 булливога попрыгуна (налетчик 2-го уровня)
- ♦ 3 эттеркапа клыкастых стража (солдат 4-го уровня, Бест.107)
- ♦ 1 эттеркап прядущий паутину (контроллер 5-го уровня, Бест.107)



(Слева направо) булливог ворчун, попрыгун, грязевой лорд и мерзостный булливог

# КЕНТАВР (CENTAUR)

НАПОЛОВИНУ ЧЕЛОВЕК И НАПОЛОВИНУ лошадь, кентавры неукротимые воины, которые упиваются славой битвы и грубой силой природы.

## КЕНТАВР ОХОТНИК

Кентавр охотник получил свое имя не из-за охоты на дичь, но за отслеживание и быстрое убийство врагов.

| Кентавр Охотник  | Уровень 12 Артиллерия |
|--|-----------------------|
| Большой фейский гуманоид   | 700 Опыта             |
| Хиты 96; Ранен 48  | Инициатива +14        |
| КД 25; Стойкость 24; Реакция 25 Воля 23  | Внимательность +14    |
| Скорость 8   | Сумеречное зрение     |
| <b>Особенности</b>   |                       |
| <b>Стрелок на Ближнем Расстоянии</b>   |                       |
| Кентавр охотник не провоцирует атаки от цели, когда совершает дальнобойную атаку.  |                       |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                       |
| ⊕ <b>Меч Бастард</b> (оружие) ⊕ <b>Неограниченный</b>  |                       |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +17 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 4 урона плюс 1к6 при атаке в броске.  |                       |
| ✂ <b>Молниеносный Выстрел</b> (оружие) ⊕ <b>Неограниченный</b>   |                       |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 25\50 (одно существо); +19 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к12 + 2 урона.<br><i>Эффект:</i> Совершите еще одну атаку против той же или иной цели.  |                       |
| ✂ <b>Заряженная Стрела</b> (оружие) ⊕ <b>Неограниченный</b>  |                       |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 25\50 (одно существо); +19 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 1к12 + 5 урона, и кентавр толкает цель на 3 клетки и сбивает ее с ног.  |                       |
| ✂ <b>Тройной Выстрел</b> (оружие) ⊕ <b>На сцену</b>  |                       |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 25\50 (одно, два или три существа); +19 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к12 + 5 урона.   |                       |
| <b>Триггеры</b>  |                       |
| ⊕ <b>Быстрый Удар</b> ⊕ <b>Неограниченный</b>  |                       |
| <i>Триггер:</i> Существо входит в пространство, где оно окружает кентавра.<br><i>Атака (Немедленный ответ):</i> Рукопашная атака 1 (существо, вызвавшее триггер); +17 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 4 урона. |                       |
| <b>Навыки:</b> Атлетика + 15, Природа +14  |                       |
| <b>Сил</b> 18 (+10)  | <b>Лов</b> 20 (+11)   |
| <b>Тел</b> 18 (+10)  | <b>Инт</b> 10 (+6)    |
| <b>Мдр</b> 16 (+9)   | <b>Хар</b> 12 (+7)    |
| <b>Без мировоззрения</b>   |                       |
| <b>Языки:</b> Эльфийский   |                       |
| <b>Снаряжение:</b> длинный лук, меч бастард, 40 стрел  |                       |

# КЕНТАВР РАЗОРИТЕЛЬ

Разоритель наслаждается битвой и предается в сражении смеси экстаза и ярости.

| Кентавр Разоритель  | Уровень 12 Громила  |
|---|---------------------|
| Большой фейский гуманоид  | 700 Опыта           |
| Хиты 150; Ранен 75 см. <i>дерзкое возмездие</i>   | Инициатива +10      |
| КД 24; Стойкость 26; Реакция 24; Воля 23  | Внимательность +9   |
| Скорость 8  | Сумеречное зрение   |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                     |
| ⊕ <b>Двуручный Меч</b> (оружие) ⊕ <b>Неограниченный</b>   |                     |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +15 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 6 урона плюс 1к10 при атаке в броске.  |                     |
| ⊕ <b>Порыв Берсерка</b> (оружие) ⊕ <b>Перезарядка</b> , когда впервые ранен   |                     |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +15 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 2к10 + 6 урона (плюс 1к10 при атаке в броске), и кентавр толкает цель на 2 клетки и сбивает ее с ног. При атаке в броске кентавр может использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки. |                     |
| <b>Триггеры</b>   |                     |
| ⊕ <b>Быстрый Удар</b> ⊕ <b>Неограниченный</b>   |                     |
| <i>Триггер:</i> Существо входит в пространство, где оно окружает кентавра.<br><i>Атака (Немедленный ответ):</i> Рукопашная атака 1 (существо, вызвавшее триггер); +14 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 6 урона.  |                     |
| ⊕ <b>Дерзкое Возмездие</b> (оружие) ⊕ <b>На сцену</b>   |                     |
| <i>Триггер:</i> Кентавр в первые становится раненым.<br><i>Атака (Свободное действие):</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +15 против КД;<br><i>Попадание:</i> 3к10 + 6 урона и кентавр толкает цель на 2 клетки.   |                     |
| <b>Навыки:</b> Атлетика +17, Природа +14  |                     |
| <b>Сил</b> 22 (+12)   | <b>Лов</b> 18 (+10) |
| <b>Тел</b> 20 (+11)   | <b>Инт</b> 9 (+5)   |
| <b>Мдр</b> 16 (+9)  | <b>Хар</b> 10 (+6)  |
| <b>Без мировоззрения</b>  |                     |
| <b>Языки:</b> Эльфийский  |                     |
| <b>Снаряжение:</b> двуручный меч  |                     |

## КЕНТАВР МИСТИК

Кентавр мистик проповедует своему племени о путях природы и об их обязанностях перед духами предков. Он обладает магической силой, которая берет свое начало из дикой среды обитания и царства духов.

| Кентавр Мистик   | Уровень 13 Контроллер (Лидер) |
|--|-------------------------------|
| Большой фейский гуманоид   | 800 Опыта                     |
| Хиты 132; Ранен 66   | Инициатива +8                 |
| КД 27; Стойкость 26; Реакция 24; Воля 26   | Внимательность +16            |
| Скорость 8   | Сумеречное зрение             |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                               |
| ⊕ <b>Боевой Посох</b> (оружие) ⊕ <b>Неограниченный</b>   |                               |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +16 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 6 урона плюс 1к6 при атаке в броске.   |                               |
| ⊕ <b>Хлыст в Основании Посоха</b> (оружие) ⊕ <b>Неограниченный</b>   |                               |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +15 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 6 урона и кентавр мистик сдвигает цель на 3 клетки, и цель замедлена (спасение оканчивает).   |                               |
| ⊕ <b>Наследственная Ответственность</b> (психическая энергия) ⊕ <b>Перезарядка</b> , когда хиты другого кентавра мистика, находящегося в пределах 10 клеток, падают до 0.  |                               |
| <i>Атака:</i> Ближняя волна 5 (все враги в волне); +14 против Стойкости и Воли (один кубик атаки против двух характеристик);<br><i>Попадание:</i> 3к8 + 5 урона психической энергией, если атака попадает по Воле цели, то цель отталкивается на 2 клетки, а если атака попала по Стойкости противника, то цель падает ничком. |                               |



❖ **Трясущаяся Земля** (зона) ❖ **Перезарядка**, когда впервые ранен

**Атака:** Зональная вспышка 2 в 10 (все существа в зоне);  
**Эффект:** Вспышка создает зону трясущейся земли, которая продлится до конца следующего хода кентавра мистика. Любой враг, заканчивающий свой ход в пределах зоны, становится обездвиженным (спасение оканчивает). Свободным действием обездвиженный враг может получить 3к8 урона, чтобы спастись от воздействия.  
**Поддержка стандартным:** Зона сохраняется и мистик может передвинуть ее на 3 клетки.

### Малые Действия

**Мистический Резонанс** (исцеление) ❖ **На сцену**

Кентавр мистик и все союзники, которых он может видеть, восстанавливают 10 хитов и могут совершить спасбросок от одного эффекта.

### Триггеры

⚡ **Быстрый Удар** ❖ **Неограниченный**

**Триггер:** Существо входит в пространство, где оно окружает кентавра.

**Атака (Немедленный ответ):** Рукопашная атака 1 (существо, вызвавшее триггер); +15 против КД;  
**Попадание:** 1к6 + 4 урона.

**Навыки:** Атлетика + 15, Природа +16, Целительство +16

**Сил** 18 (+10)    **Лов** 14 (+8)    **Мдр** 21 (+11)

**Тел** 20 (+11)    **Инт** 16 (+9)    **Хар** 14 (+8)

**Без мировоззрения**    **Языки:** Эльфийский

**Снаряжение:** кожаная броня, боевой посох

## КЕНТАВР ФЕЙСКИЙ ВОЯКА

Фейский вояка обладает силой штормов, которой пользуется в бою.

**Кентавр Фейский Вояка**    **Уровень 18 Солдат**

Большой фейский гуманоид    2,000 Опыта

**Хиты** 172; **Ранен** 86    **Инициатива** +15

**КД** 34; **Стойкость** 31; **Реакция** 29; **Воля** 30    **Внимательность** +16

**Скорость** 8    **Сумеречное зрение**

### Стандартные Действия

⚡ **Меч Бастард** (оружие) ❖ **Неограниченный**

**Атака:** Рукопашная атака 1 (одно существо); +24 против КД;  
**Попадание:** 1к10 + 6 урона плюс 1к6 при атаке в броске.  
**Эффект:** Цель помечена до конца следующего хода кентавра вояки.

⚡ **Пронзающая Молния** (электричество) ❖ **Неограниченный**

**Атака:** Дальнейший 10 (одно существо); +23 против Реакции;  
**Попадание:** 1к10 + 7 урона электричеством.

⚡ **Штормовой Натиск** (звук, оружие, электричество) ❖ **На сцену**

**Условие:** Используется в броске вместо стандартной рукопашной атаки.

**Атака:** Рукопашная атака 1 (одно существо); +24 против КД;  
**Попадание:** 2к10 + 7 урона плюс 2к6 урона электричеством и кентавр вояка совершает вторичную атаку.

**Вторичная атака:** Ближняя вспышка 2 (центром является цель; все враги во вспышке); +21 против Стойкости;

**Попадание:** 1к8 + 6 урона звуком, цель сбивается с ног и становится помеченной до конца следующего хода кентавра вояки.

### Триггеры

⚡ **Быстрый Удар** ❖ **Неограниченный**

**Триггер:** Существо входит в пространство, где оно окружает кентавра.

**Атака (Немедленный ответ):** Рукопашная атака 1 (существо, вызвавшее триггер); +25 против КД;  
**Попадание:** 1к6 + 6 урона.

⚡ **Громогласные Копыта** (звук) ❖ **Неограниченный**

**Триггер:** Существо, помеченное кентавром воякой, совершает атаку не включающую кентавра вояку как цель.

**Атака (Немедленный ответ):** Рукопашная атака 1 (существо, вызвавшее триггер); +21 против Стойкости;

**Попадание:** 2к10 + 5 урона звуком.

**Навыки:** Атлетика + 20, Природа +16, Проницательность +16

**Сил** 23 (+15)    **Лов** 19 (+13)    **Мдр** 14 (+11)

**Тел** 20 (+14)    **Инт** 11 (+9)    **Хар** 21 (+14)

**Без мировоззрения**    **Языки:** Эльфийский

**Снаряжение:** кольчуга, легкий щит, меч бастард

## КЕНТАВР ВЕТЕРАН

Ветеран кентавров обладает многолетним боевым опытом, испытанным во множестве конфликтов, и ведет своих собратьев с мужеством и умением.

**Кентавр Ветеран**    **Уровень 25 Солдат (Лидер)**

Большой фейский гуманоид    7,000 Опыта

**Хиты** 230; **Ранен** 115    **Инициатива** +20

**КД** 42; **Стойкость** 38; **Реакция** 36; **Воля** 36    **Внимательность** +20

**Скорость** 8 см. *легкие копыта и небесная грань*

Сумеречное зрение

### Особенности

**Легкие Копыта**

Кентавр игнорирует труднопроходимую местность.

**Воин Ударных Войск**

Если рядом с кентавром больше чем один противник, то следующая атака причиняет дополнительно 1к6 урона.

### Стандартные Действия

⚡ **Длинный Меч** (звук, оружие) ❖ **Неограниченный**

**Атака:** Рукопашная атака 1 (одно существо); +32 против КД;  
**Попадание:** 2к8 + 8 урона плюс 2к8 урона звуком при атаке в броске.

⚡ **Копытное Торнадо** (звук, оружие) ❖ **Перезарядка**, когда впервые ранен

**Атака:** Ближняя вспышка 1 (все враги во вспышке); +30 против КД;  
**Попадание:** 3к8 + 8 урона и 1к6 + 4 урона звуком и цель сбивается с ног.

**Эффект:** Цель становится помеченной до конца следующего хода кентавра ветерана.

### Свободные Действия

**Небесная Грань** ❖ **Неограниченный**

Кентавр ветеран получает скорость летая 8 до конца своего хода. Если кентавр заканчивает свой ход не на земле, то он опускается на землю в конце своего хода без повреждений.

### Триггеры

⚡ **Быстрый Удар** ❖ **Неограниченный**

**Триггер:** Существо входит в пространство, где оно окружает кентавра.

**Атака (Немедленный ответ):** Рукопашная атака 1 (существо, вызвавшее триггер); +30 против КД;

**Попадание:** 1к6 + 8 урона.

**Три-Звуковое Нападение** (звук) ❖ **На сцену**

**Триггер:** Ветеран попадает атакой в броске.

**Эффект:** Два союзника в пределах 10 клеток совершают атаку в броске свободным действием. Каждая атака союзников наносит дополнительно 6 урона звуком.

**Навыки:** Атлетика + 23, Запугивание +23, Природа +20

**Сил** 26 (+20)    **Лов** 23 (+18)    **Мдр** 16 (+15)

**Тел** 22 (+18)    **Инт** 12 (+13)    **Хар** 22 (+18)

**Без мировоззрения**    **Языки:** Общий, Эльфийский

**Снаряжение:** длинный меч, латы, легкий щит

## ЗНАНИЯ О КЕНТАВРАХ

**Природа Сл 10:** Кентавры – дикий народ с настолько сильной любовью к битвам, что они продают свои услуги другим существам, особенно феям. Цена свою территорию, кентавры не терпят посягательств на свои земли, и бросают вызов всякому, кто нарушает их границы. Их дома в Стране Фей обычно включают в себя участки степей, внушающих благоговение, которые граничат с ухабистыми холмами и скалистыми горами. Равнины Мира, особенно те, что близки к эльфийским землям, также могут послужить кентаврам домом.

Кентавры строят свои деревни среди холмов рядом с водой и в естественных пещерах. Таким образом они защищаются и получают прекрасный обзор на ближайшую местность. Мирные посетители подобных поселений громко заявляют о себе, чтобы стать другом, поднося еду и крепкие напитки – общий обычай кентавров.



(Слева направо) кентавр охотник, разоритель и мистик

**Природа Сл 16:** Кентавры больше почитают дикие силы, данные им Кордом и Мелорой, чем могущество фейского бога Кореллона. Поэтому они любят необузданность и яростно защищают свои чистые земли от разграбления незваными гостями и монстрами. Они видят путь к известности в боевых и спортивных состязаниях, и они не боятся смерти в бою. Их празднования после успешных сражений, охоты или родов безудержны и продолжительны, наполненные хвастовством, спортом и выпивкой.

Насколько кентавры свирепы, настолько они нежны друг к другу и друзьям. У них есть прочные мистические традиции и мудрые лидеры, большинство из которых женщины. Их законы просты и очень отличаются от человеческих стандартов. Наказание за совершение тяжких преступлений карается изгнанием из племени. Преступники должны покинуть земли племени и никто другой из племени не может протянуть руку или копыто, чтобы помочь им.

**Природа Сл 21:** Преданность вере Корда и духовная связь с природой физически проявляется в этих фейских существах: мистики среди кентавров развивают удивитель-

ные силы над миром природы. Кентавры, преданные битве, а также кентавры маги, развивают свои силы молнии и грома.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

У кентавров прочны связи с эльфами, эладринами, гномами и сатирами. Многие кентавры-авантюристы живут среди других фей и исследуют более широкие просторы. Фейских вояк, например, видели как «рыцарей» на судах эладринов. Кентавры изгнанники, вероятно, сделают нечто подобное, хотя наверняка предпочтут быть злыми. Некоторые кентавры, часто это ветераны, путешествуют по странам как наемники.

### Сцена 18-го уровня (10,200 опыта)

- ◆ 1 кентавр ветеран (солдат 25-го уровня)
- ◆ 2 лютых виверны (налетчик 24-го уровня, Бест.267)
- ◆ 2 эладрина гаэля зимы (артиллерия 21-го уровня, Бест.103)

# МНОГОНОЖКА (CENTIPEDE)

ЭТИ ПРОЖОРЛИВЫЕ НОЧНЫЕ ХИЩНИКИ любят темные места, такие как лесные заросли и влажные пещеры. Сороконожки быстрые и скрытные охотники. Жертвой они выбирают любое существо, которое в состоянии съесть.

## Рой Многоножек

Несмотря на то, что каждый индивид не больше фута в длину, рой таких существ может убить и съесть довольно большое существо.

| Рой Сороконожек  | Уровень 2 Громила |                   |
|--|-------------------|-------------------|
| Средний природный зверь (рой)  | 125 Опыта         |                   |
| Хиты 44; Ранен 22  | Инициатива +4     |                   |
| КД 14; Стойкость 14; Реакция 15; Воля 10   | Внимательность +1 |                   |
| Скорость 6, лазая 6 (паучье лазание)   | Темное зрение     |                   |
| Сопротивление: Половина урона от рукопашных и дальнебойных атак.   |                   |                   |
| Уязвимость: 10 ближним и зональным атакам.   |                   |                   |
| <b>Особенности</b>   |                   |                   |
| ⚙️ <b>Атака Роя + Аура 1</b>   |                   |                   |
| Все враги, начинающие свой ход в ауре, получает 3 урона плюс 2 урона за каждого смежного с сороконожкой в рага.  |                   |                   |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                   |                   |
| ⬇️ <b>Жвала Роя (яд) + Неограниченный</b>  |                   |                   |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +4 против Реакции;   |                   |                   |
| <i>Попадание:</i> 1к6 урона и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).   |                   |                   |
| <i>Эффект:</i> Существо, которое уже страдает от продолжительного урона ядом, становится ослабленным (спасение оканчивает). Рой сороконожек наносит 1 дополнительный урон за каждый смежный с ним рой сороконожек. |                   |                   |
| <b>Триггеры</b>  |                   |                   |
| 🐞 <b>Инстинкт Выживания + Неограниченный</b>   |                   |                   |
| <i>Триггер:</i> По рюю сороконожек попали ближней или зональной атакой.  |                   |                   |
| <i>Эффект (Немедленный ответ):</i> Рой сороконожек делает шаг на 3 клетки.   |                   |                   |
| <b>Навыки:</b> Скрытность +9   |                   |                   |
| Сил 9 (+0)   | Лов 17 (+4)       | Мдр 10 (+1)       |
| Тел 14 (+3)  | Инт 1 (-4)        | Хар 6 (-1)        |
| <b>Без мировоззрения</b>   |                   | <b>Языки:</b> --- |

## Трусливая Многоножка

Эта огромная сороконожка скрывается в засаде, цепляясь за потолок или прячась в мусоре. Она неустанно преследует одну цель.

| Трусливая Сороконожка   | Уровень 4 Налетчик |
|---|--------------------|
| Средний природный зверь   | 175 Опыта          |
| Хиты 51; Ранен 25   | Инициатива +8      |
| КД 18; Стойкость 16; Реакция 18; Воля 14  | Внимательность +2  |
| Скорость 8, лазая 8 (паучье лазание)  | Темное зрение      |
| См. также <i>трусость</i>   |                    |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                    |
| ⬇️ <b>Укус (яд) + Неограниченный</b>  |                    |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +9 против КД;   |                    |
| <i>Попадание:</i> 1к6 + 2 урона и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).  |                    |
| <i>Эффект:</i> Существо, которое уже страдает от продолжительного урона ядом, становится ослабленным (спасение оканчивает). |                    |
| ⬇️ <b>Поедание + Неограниченный</b>   |                    |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно ослабленное существо); +9 против КД;   |                    |
| <i>Попадание:</i> 3к6 + 2 урона.  |                    |



### Действия Движения

#### Трусость + Неограниченный

Трусливая сороконожка делает шаг на 4 клетки. Если сороконожка проходит или останавливается в клетке с союзником, то это не считается за 4 клетки и сороконожка может продолжить шаг.

**Навыки:** Скрытность +11

Сил 14 (+4)      Лов 18 (+6)      Мдр 10 (+2)  
Тел 11 (+2)      Инт 2 (-2)      Хар 9 (+1)

**Без мировоззрения**

**Языки:** ---

## Знания о Многоножке

**Природа Сл 10:** Сороконожки обитают в больших количествах в лесах и пещерах, и их яд постепенно уменьшает силы жертвы.

**Природа Сл 15:** Сороконожки священные животные Торога, а поклоняющиеся ему держат их в качестве домашних питомцев.

## Сцены Столкновений

Сороконожки служат различным лесным и подземным существам в качестве домашних питомцев и охранников потому, что они широки в размерах и не очень умны.

### Сцена 4-го уровня (800 опыта)

- ◆ 1 анкег (элитный соглядатай 3-го уровня)
- ◆ 4 слуга аболета (солдат 2-го уровня)
- ◆ 2 роя сороконожек (громила 2-го уровня)

### Сцена 5-го уровня (1,050 опыта)

- ◆ 2 трусливых сороконожки (налетчик 4-го уровня)
- ◆ 1 гнолл знаток охоты (артиллерия 5-го уровня, Бест.132)
- ◆ 2 гнолла мародера (громила 6-го уровня, Бест.132)

## ОСКОЛКИ ХАОСА (CHAOS SHARD)

В ВОДОВОРОТЕ, ВЫДЕЛЯЮЩЕМ границы Бездны, бушует Стихийная Энергия, сливающаяся с тотальным злом. Там, где эти две силы объединяются, рождаются осколки хаоса – интеллектуальные злые существа из живого кристалла.

### Штормовой Осколок

Штормовой осколок поражает своих врагов с помощью мощных вспышек электричества и звука.

|   |   |  |
|---|---|--|
| <b>Штормовой Осколок</b><br>Средний стихийный магический зверь  | <b>Уровень 4 Артиллерия</b><br>175 Опыта                          |  |
| <b>Хиты 44; Ранен 22</b><br><b>КД 16; Стойкость 15; Реакция 17; Воля 15</b><br><b>Скорость 3, летая 3 (парение)</b><br><b>Сопротивление: 5 переменное (1\ на сцену)</b><br><b>Иммунитет: болезнь, яд</b>  | <b>Инициатива +6</b><br><b>Внимательность +4</b><br>Темное зрение |  |
| <b>Особенности</b>  |   |  |
| ⚙ <b>Неподвижный Шторм</b> (звук, электричество) ♦ <b>Аура 2</b><br>Все противники, заканчивающие свой ход в пределах ауры, получают урон звуком и электричеством 3. Обездвиженные враги вместо 3 получают 5 урона звуком и электричеством.   |   |  |
| <b>Стандартные Действия</b>   |   |  |
| ⚡ <b>Громовой Удар</b> (звук) ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +9 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 4 урона звуком. Если цель ранена, то она сбивается с ног.  |   |  |
| ⚡ <b>Шоковый Болт</b> (электричество) ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +9 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 4 урона электричеством и если цель закончит свой следующий ход дальше, чем в 4-х клетках от стартовой позиции в начале хода, то цель получает 3к6 + 6 урона электричеством. |   |  |
| <b>Триггеры</b>   |   |  |
| ⚡ <b>Расколовшийся Шторм</b> (звук, электричество) ♦ <b>На сцену</b><br><i>Триггер:</i> Хиты осколка падают до 0.<br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 3 (все существа во вспышке); +9 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 2к6 урона электричеством и звуком, и цель отталкивается на 3 клетки и становится оглошей (спасение оканчивает).   |   |  |
| <b>Сил 15 (+4)</b><br><b>Тел 14 (+4)</b>  | <b>Лов 18 (+6)</b><br><b>Инт 7 (+0)</b>                           | <b>Мдр 14 (+4)</b><br><b>Хар 15 (+4)</b> |
| <b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое   |   | <b>Языки:</b> Глубинная речь             |

## Осколок Смерти

Эти тутюкие светящиеся осколки пьют жизни своих врагов.

|  |   |  |
|--|---|--|
| <b>Осколок Смерти</b><br>Средний стихийный магический зверь  | <b>Уровень 8 Артиллерия</b><br>350 Опыта                          |  |
| <b>Хиты 71; Ранен 35</b><br><b>КД 20; Стойкость 19; Реакция 21; Воля 19</b><br><b>Скорость 3, летая 3 (парение)</b><br><b>Сопротивление: 10 некротическая энергия; 5 переменное (1\ на сцену) см. жизнь в смерти</b><br><b>Иммунитет: болезнь, яд</b>  | <b>Инициатива +9</b><br><b>Внимательность +7</b><br>Темное зрение |  |
| <b>Особенности</b>   |   |  |
| ⚙ <b>Смертельная Тень</b> (некротическая энергия) ♦ <b>Аура 2</b><br>Все противники, заканчивающие свой ход в пределах ауры, получают урон некротической энергией 4. Обездвиженные враги вместо 4 получают 6 урона некротической энергией.   |   |  |
| <b>Стандартные Действия</b>  |   |  |
| ⚡ <b>Бритвенный Осколок</b> ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +13 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 4 урона.  |   |  |
| ⚡ <b>Болт Смерти</b> (некротическая энергия) ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +13 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 5 урона некротической энергией и цель становится замедленной (спасение оканчивает).  |   |  |
| <b>Триггеры</b>  |   |  |
| ⚡ <b>Критический Разрыв</b> (некротическая энергия) ♦ <b>На сцену</b><br><i>Триггер:</i> Противник выбрасывает критическое попадание против осколка смерти.<br><i>Атака (Немедленный ответ):</i> Ближняя вспышка 2 (все враги во вспышке); +13 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 5 урона некротической энергией и цель ослаблена до конца своего следующего хода. |   |  |
| <b>Жизнь в Смерти</b> ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Триггер:</i> Осколок смерти сопротивляется урону.<br><i>Эффект:</i> Осколок смерти наносит 1к8 дополнительного урона своей атакой, совершенной до конца своего следующего хода.  |   |  |
| <b>Навыки:</b> Скрытность +14  |   |  |
| <b>Сил 14 (+6)</b><br><b>Тел 17 (+7)</b>   | <b>Лов 20 (+9)</b><br><b>Инт 7 (+2)</b>                           | <b>Мдр 16 (+7)</b><br><b>Хар 14 (+6)</b> |
| <b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое  |   | <b>Языки:</b> Глубинная речь             |

## Осколок Пламени

Осколок пламени излучает тепло и может атаковать существ на расстоянии с помощью сгустков огня.

|  |  |   |
|--|--|---|
| <b>Осколок Пламени</b><br>Средний стихийный магический зверь   | <b>Уровень 12 Артиллерия</b><br>700 Опыта                          |   |
| <b>Хиты 100; Ранен 50 см. разрушающее пламя</b><br><b>КД 24; Стойкость 25; Реакция 23; Воля 23</b><br><b>Скорость 4, летая 4 (парение)</b><br><b>Сопротивление: 10 переменное (2\ на сцену)</b><br><b>Иммунитет: болезнь, яд</b>   | <b>Инициатива +10</b><br><b>Внимательность +8</b><br>Темное зрение |   |
| <b>Особенности</b>   |  |   |
| ⚙ <b>Тепловая Волна</b> (огонь) ♦ <b>Аура 2</b><br>Все противники, заканчивающие свой ход в ауре, получают урон огнем 5 и штраф -2 к спасброскам от продолжительного урона огнем, совершенным в этом раунде.   |  |   |
| <b>Стандартные Действия</b>  |  |   |
| ⚡ <b>Горящий Осколок</b> (огонь) ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +17 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 5 урона огнем.  |  |   |
| ⚡ <b>Взрыв Пламени</b> (огонь) ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Зональная вспышка 2 в 20 (все существа в зоне); +17 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 5 урона огнем.  |  |   |
| <b>Триггеры</b>  |  |   |
| ⚡ <b>Разрушающее Пламя</b> (огонь) ♦ <b>На сцену</b><br><i>Триггер:</i> Хиты осколка опустились до 0.<br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 2 (все существа во вспышке); +17 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 5 урона и цель получает продолжительный урон 5 (спасение оканчивает). |  |   |
| <b>Сил 19 (+10)</b><br><b>Тел 22 (+12)</b>   | <b>Лов 19 (+10)</b><br><b>Инт 7 (+4)</b>                           | <b>Мдр 15 (+8)</b><br><b>Хар 18 (+10)</b> |
| <b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое  |  | <b>Языки:</b> Глубинная речь              |



(Слева направо) осколок пламени, осколок смерти, штормовой осколок и призматический осколок

## ПРИЗМАТИЧЕСКИЙ ОСКОЛОК

Призматические осколки это — многоцветные кристаллические фигуры, которые ослепляют своих врагов перед убийством.

|   |                              |                              |
|---|------------------------------|------------------------------|
| <b>Призматический Осколок</b>   | <b>Уровень 16 Артиллерия</b> |                              |
| Средний стихийный магический зверь  | 1,400 Опыта                  |                              |
| Хиты 123; Ранен 61  | Инициатива +13               |                              |
| КД 28; Стойкость 27; Реакция 27; Воля 29  | Внимательность +9            |                              |
| Скорость 4, летая 4 (парение)   | Темное зрение                |                              |
| Сопротивление: 10 переменное (4 на сцену)   |                              |                              |
| Иммунитет: болезнь, излучение, яд   |                              |                              |
| <b>Особенности</b>  |                              |                              |
| <b>Призматическая Корона</b> (излучение) <b>♦ Аура 2</b><br>Все противники, заканчивающие свой ход в ауре, получают 5 урона излучением и штраф -2 к спасброскам, совершенным в этом раунде.   |                              |                              |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                              |                              |
| <b>⚡ Призматическая Вспышка</b> (излучение) <b>♦ Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +21 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 7 урона излучением.  |                              |                              |
| <b>⚡ Радужный Болт</b> (излучение) <b>♦ Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Дальнобойный 20 (одно существо); +21 против Воли;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 7 урона излучением и цель становится ослепленной до конца следующего хода призматического осколка.   |                              |                              |
| <b>Малые Действия</b>   |                              |                              |
| <b>⚡ Сверкающие Цвета</b> <b>♦ Перезарядка</b>  <br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 3 (все враги во вспышке); +21 против Воли;<br><i>Попадание:</i> Цель становится изумленной (спасение оканчивает). |                              |                              |
| <b>Триггеры</b>   |                              |                              |
| <b>⚡ Призматическое Разрушение</b> (излучение) <b>♦ На сцену</b><br><i>Триггер:</i> Хиты осколка падают до 0.<br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 2 (все существа во вспышке); +21 против Воли;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 7 урона излучением и цель становится ослепленной (спасение оканчивает).   |                              |                              |
| <b>Сил</b> 19 (+12)   | <b>Лов</b> 20 (+13)          | <b>Мдр</b> 13 (+9)           |
| <b>Тел</b> 21 (+13)   | <b>Инт</b> 7 (+6)            | <b>Хар</b> 24 (+15)          |
| <b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое   |                              | <b>Языки:</b> Глубинная речь |

## ЗНАНИЯ ОБ ОСКОЛКАХ ХАОСА

**Магия 10:** Осколки хаоса это живые кристаллические существа, образовавшиеся в водовороте самых глубоких уровней Стихийного Хаоса, где стихия становится Бездной.

**Магия 16:** Осколки хаоса существуют за счет влияния частичек чистого зла, из которого была создана Бездна. Легенды гласят, что самый мощный из осколков хаоса, это часть легендарного кристаллизованного фрагмента зла.

**Магия 21:** Волшебники и те, кто получает силы из Стихийного Хаоса, иногда ловят осколки хаоса, чтобы использовать их в качестве источника энергии.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЯ

Осколки хаоса путешествуют вместе в небольших количествах, сея беспорядок всюду, где они пройдут. Их также ищут маги-заклинатели и существа, принадлежащие Стихийному Хаосу, которые (если они достаточно непредсказуемы) используют их в качестве сильных охранников.

### Сцена 7-го уровня (1,500 опыта)

- ♦ 2 осколка смерти (артиллерия 8-го уровня)
- ♦ 1 кровоточащий демон (налетчик 7-го уровня)
- ♦ 2 эвистос (громила 6-го уровня, Бест.54)

### Сцена 17-го уровня (8,200 опыта)

- ♦ 1 призматический осколок (артиллерия 16-го уровня)
- ♦ 3 синих слаада (громила 17-го уровня, Бест.238)
- ♦ 1 зеленый слаад (контроллер 18-го уровня, Бест.238)

# КОКАТРИС (COCKATRICE)

ЭТО СТРАННО ВЫГЛЯДЕЩЕЕ СУЩЕСТВО способно напугать даже храбрецов из-за своей способности превращать плоть в камень.

|   |   |
|---|---|
| <b>Кокатрис</b><br>Маленький природный зверь  | <b>Уровень 5 Налетчик</b><br>200 Опыта                                |
| <b>Хиты</b> 63; <b>Ранен</b> 31<br><b>КД</b> 19; <b>Стойкость</b> 17; <b>Реакция</b> 19; <b>Воля</b> 15<br><b>Скорость</b> 4, летая 6 (неуклюже)<br><b>Иммунитет:</b> окаменение  | <b>Инициатива</b> +8<br><b>Внимательность</b> +2<br>Сумеречное зрение |
| <b>Стандартные Действия</b>   |   |
| ⚔ <b>Укус</b> ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +10 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 3 урона и кокатрис совершает вторичную атаку по той же цели.<br><i>Вторичная атака:</i> +8 против Стойкости и цель становится замедленной (спасение оканчивает).<br><i>Первый проваленный спасбросок:</i> Цель обездвижена вместо замедления (спасение оканчивает).<br><i>Второй проваленный спасбросок:</i> Цель окаменеет. |   |
| <b>Триггеры</b>   |   |
| ⚔ <b>Трепыхание Крыльями</b> ♦ <b>Перезарядка</b> 🎲 🎲 🎲<br><i>Триггер:</i> Враг подходит в смежную с кокатрисом клетку.<br><i>Эффект (Немедленный ответ):</i> Кокатрис совершает укус и делает шаг на 3 клетки.   |   |
| <b>Навыки:</b> Скрытность +11<br><b>Сил</b> 9 (+1) <b>Лов</b> 18 (+6) <b>Мдр</b> 11 (+2)<br><b>Тел</b> 15 (+4) <b>Инт</b> 2 (-2) <b>Хар</b> 4 (-1)<br><b>Без мировоззрения</b> <b>Языки:</b> ---  |   |

## ТАКТИКА КОКАТРИСА

Несмотря на свою грозную репутацию, кокатрис труслив. Он сражает одного врага за другим, *трепыхая крыльями*, чтобы *укусить*, а затем отступить.

## ЗНАНИЯ О КОКАТРИСЕ

**Природа Сл 12:** Логово кокатриса наполнено разбитыми статуями предыдущих жертв, среди которых бывают и дикие животные. В дикой среде под мягким дерном логова кокатриса находятся недлинные тоннели и полости, которые кокатрис использует при нападении.

**Природа Сл 17:** Перья, недавно сорванные с кокатриса, можно смешать с грязью для создания лекарства от окаменения. Этот метод требует проверку Целительства 20 и 30 минут на совершение ритуала. Лечение необходимо произвести в течение суток с момента окаменения. С одного кокатриса можно собрать достаточно перьев для лекарства на одно существо.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Рептилии и змееподобные существа, такие как юань-ти, людоящеры и медузы иногда держат кокатрисов в качестве домашних животных или охранников.

### Сцена 3-го уровня (850 опыта)

- ♦ 2 кокатриса (налетчик 5-го уровня)
- ♦ 1 ядовитошкурый собиратель (соглядатай 3-го уровня)
- ♦ 2 ядовитошкурых прислужника (солдат 3-го уровня)



# КОЛОСС (COLOSSUS)

КОЛОСС СУЩЕСТВУЕТ, ЧТОБЫ ИСПОЛНЯТЬ волю своих создателей, но создатели колоссов предтеч стали мифом много веков назад.

|   |                                   |                     |
|---|-----------------------------------|---------------------|
| <b>Колосс Предтеч</b>   | <b>Уровень 28 Элитный Громила</b> |                     |
| Огромный стихийный оживленный (механизм)  | 26,000 Опыта                      |                     |
| Хиты 640; Ранен 320   | Инициатива +21                    |                     |
| КД 40; Стойкость 44; Реакция 37; Воля 38  | Внимательность +22                |                     |
| Скорость 10   |                                   |                     |
| Сопротивление: 15 переменное (3 на сцену)   |                                   |                     |
| Иммунитет: болезнь, страх, сон  |                                   |                     |
| Спасбросок +2; Единицы действия 1   |                                   |                     |
| <b>Особенности</b>  |                                   |                     |
| ⚙ <b>Стихийное Присутствие</b> (звук, кислота, огонь, холод, электричество) + <b>Аура 5</b>                                     |                                   |                     |
| Все существа, начинающие свой ход в ауре, получают 15 урона звуком, кислотой, огнем, холодом и электричеством.                  |                                   |                     |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                                   |                     |
| ⚡ <b>Удар Ладонью</b> + <b>Неограниченный</b>   |                                   |                     |
| Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +29 против КД;   |                                   |                     |
| Попадание: 3к10 + 14 урона.   |                                   |                     |
| ⚡ <b>Колоссальный Удар</b> (звук, кислота, огонь, холод, электричество) + <b>Неограниченный</b>                                 |                                   |                     |
| Атака: Ближняя волна 3 (все существа в волне); +29 против КД;   |                                   |                     |
| Попадание: 3к10 + 14 урона и колосс может сделать вторичную атаку.  |                                   |                     |
| Вторичная атака: Ближняя волна 3 (все существа в волне); +28 против КД;   |                                   |                     |
| Попадание: 3к8 урона, звуком, кислотой, огнем, холодом и электричеством, и цель сбивается с ног.                                |                                   |                     |
| ⚡ <b>Первородный камень</b> (звук, кислота, огонь, холод, электричество) + <b>Неограниченный</b>                                |                                   |                     |
| Атака: Дальнобойный 20 (одно существо); +29 против Реакции;   |                                   |                     |
| Попадание: 3к6 + 14 урона и колосс предтеч может сделать вторичную атаку, центром которой является нынешняя цель.               |                                   |                     |
| Вторичная атака: Ближняя вспышка 5 (все существа во вспышке); +28 против Стойкости;   |                                   |                     |
| Попадание: 3к8 урона звуком, кислотой, огнем, холодом и электричеством и вторичные цели падают ничком.                          |                                   |                     |
| <b>Триггеры</b>   |                                   |                     |
| ⚡ <b>Реактивный Пинок</b> (звук, кислота, огонь, холод, электричество)  |                                   |                     |
| + <b>Перезарядка</b> , когда колосс становится впервые раненым  |                                   |                     |
| Триггер: Противник входит в соседнюю с колоссом клетку.   |                                   |                     |
| Атака (Немедленный ответ): Рукопашная атака 1 (существо, вызвавшее триггер); +30 против Стойкости;                              |                                   |                     |
| Попадание: 3к8 + 7 урона звуком, кислотой, огнем, холодом и электричеством, и цель отталкивается на 4 клетки и сбивается с ног. |                                   |                     |
| <b>Сил</b> 38 (+28)   | <b>Лов</b> 25 (+21)               | <b>Мдр</b> 27 (+22) |
| <b>Тел</b> 30 (+24)   | <b>Инт</b> 3 (+10)                | <b>Хар</b> 15 (+16) |
| <b>Без мировоззрения</b>  | <b>Языки:</b> ---                 |                     |

## ЗНАНИЯ О КОЛОССЕ

**Магия или Религия Сл 28:** Изначально они были созданы первородными. Сейчас же колоссы предтеч спят в постепенно разрушающихся руинах или свободно перемещаются между мирами, до сих пор выполняя приказы давно ушедших хозяев. Некоторые колоссы предтеч могут показаться с первого взгляда разрушенными статуями, но они поднимаются в ярости если к ним подойти слишком близко.

**Магия или Религия Сл 33:** Большинство колоссов предтеч не стареют, как и их великие создатели. Однако, эти сильные стражи могут быть созданы в результате смерти или пробуждения могучих стихийных сил, от скопления магической энергии или в результате ритуалов могущественных магов.



## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Несмотря на то, что изначально колосс может возникнуть спонтанно, большинство этих существ находится в руинах древних строений. Они были созданы для защиты и сражения вместе с другими бессмертными стражами.

### Сцена 26-го уровня (45,100 опыта)

- ◆ 1 колосс предтеч (элитный громила 28-го уровня)
- ◆ 2 больших огненных черепа (артиллерия 24-го уровня, Бест.109)
- ◆ 1 камнерезущий молотильщик (солдат 25-го уровня)

### Сцена 27-го уровня (61,000 опыта)

- ◆ 1 колосс предтеч (элитный громила 28-го уровня)
- ◆ 1 нага предтеч (одиночная артиллерия 25-го уровня, Бест.195)

# КОАТЛ (COUATL)

ДРЕВНЯЯ РАСА КОАТЛОВ заработала себе славу тем, что самоотверженно выступала против демонов и Бездны. Однако, легендарные достоинства и благосклонность коатлов иногда могут стать преградой перед достижением их целей.

## КОАТЛ ОБЛАЧНЫЙ ЗМЕЙ

Коатл облачный змей атакует сверху, метая во врагов молнии.

|  |                              |
|--|------------------------------|
| <b>Коатл Облачный Змей</b>   | <b>Уровень 18 Артиллерия</b> |
| Большой бессмертный магический зверь (рептилия)  | 2,000 Опыта                  |
| <b>Хиты 135; Ранен 67</b>  | <b>Инициатива +13</b>        |
| <b>КД 30; Стойкость 29; Реакция 30; Воля 31</b>  | <b>Внимательность +21</b>    |
| <b>Скорость 6, летая 8 (парение)</b>   |                              |
| <b>Спасбросок:</b> см. свободное скручивание   |                              |
| <b>Особенности</b>   |                              |
| <b>Поглощения Излучения</b> (излучение)  |                              |
| Если коатл получает урон излучением, то в следующей своей атаке, совершенной до конца своего следующего хода, он наносит дополнительно 5 урона.  |                              |
| <b>Свободное Скручивание</b>   |                              |
| Коатл совершает спасбросок против сдерживающих и обездвигивающих эффектов в начале и в конце своего хода. Кроме того, коатл может сделать спасбросок против сдерживающих и обездвигивающих эффектов даже тогда, когда подобные спасброски не позволяют, и при нормальных эффектах, которые заканчивались бы в конце его хода или в конце хода врага. |                              |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                              |
| ⬇ <b>Укус</b> (излучение, яд) ⬆ <b>Неограниченный</b>  |                              |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +25 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 4 урона излучением и ядом, и продолжительный урон 10 ядом и излучением (спасение оканчивает).  |                              |
| ⚡ <b>Небесный Болт</b> (излучение, электричество) ⬆ <b>Неограниченный</b>  |                              |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 20 (одно существо); +23 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к10 + 6 урона электричеством и излучением.  |                              |
| ⚡ <b>Змеиная Дуга</b> (излучение, электричество) ⬆ <b>Перезарядка</b> , когда впервые ранен  |                              |
| <i>Атака:</i> Зональная вспышка 3 в 20 (все враги в зоне); +23 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 6 урона электричеством и излучением.   |                              |
| <b>Малые Действия</b>  |                              |
| ⬇ <b>Спиральный Бросок</b> ⬆ <b>Неограниченный</b> (1\раунд)   |                              |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +23 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> Цель отталкивается на 2 клетки и сбивается с ног.   |                              |
| <b>Навыки:</b> Магия + 20, Переговоры +19, Проницательность +21  |                              |
| <b>Сил 19 (+13)</b>  | <b>Лов 18 (+13)</b>          |
| <b>Тел 21 (+14)</b>  | <b>Мдр 24 (+16)</b>          |
| <b>Инт 22 (+15)</b>  | <b>Хар 20 (+14)</b>          |
| <b>Без мировоззрения</b>   | <b>Языки:</b> Небесный       |

## КОАТЛ ЗВЕЗДНЫЙ ЗМЕЙ

Коатл звездный змей бесстрашно бросается в бой, сдавливая врагов в своих объятиях.

|  |                                      |
|--|--------------------------------------|
| <b>Коатл Звездный Змей</b>   | <b>Уровень 15 Элитный Контроллер</b> |
| Большой бессмертный магический зверь (рептилия)  | (Лидер)<br>2,400 Опыта               |
| <b>Хиты 286; Ранен 143</b>   | <b>Инициатива +11</b>                |
| <b>КД 29; Стойкость 27; Реакция 27; Воля 28</b>  | <b>Внимательность +18</b>            |
| <b>Скорость 6, летая 8 (парение)</b>   | Сумеречное зрение                    |
| <b>Спасбросок +2</b> (см. свободное скручивание); <b>Единицы действия 1</b>  |                                      |
| <b>Особенности</b>   |                                      |
| <b>Поглощения Излучения</b> (излучение)  |                                      |
| Если коатл получает урон излучением, то в следующей своей атаке, совершенной до конца своего следующего хода, он наносит дополнительно 5 урона.  |                                      |
| <b>Свободное Скручивание</b>   |                                      |
| Коатл совершает спасбросок против сдерживающих и обездвигивающих эффектов в начале и в конце своего хода. Кроме того, коатл может сделать спасбросок против сдерживающих и обездвигивающих эффектов даже тогда, когда подобные спасброски не позволяют, и при нормальных эффектах, которые заканчивались бы в конце его хода или в конце хода врага.               |                                      |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                                      |
| ⬇ <b>Укус</b> (излучение, яд) ⬆ <b>Неограниченный</b>  |                                      |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +20 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 5 урона излучением и ядом, и продолжительный урон 5 излучением и ядом, и цель становится замедленной (спасение оканчивает оба).  |                                      |
| ⬇ <b>Сияние Коатла</b> (излучение, исцеление, огонь) ⬆ <b>На сцену</b>   |                                      |
| <i>Эффект:</i> Коатл становится неосязаемым и фазируется до конца этого хода, и перемещается на 8 клеток. Коатл может проходить через пространство противников. Если коатл проходит через пространство союзника, то этот союзник восстанавливает 15 хитов и может использовать исцеление. Если он проходит через пространство врага, то совершает следующую атаку; |                                      |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +19 против Воли;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 5 урона излучением и огнем и цель получает продолжительный урон излучением и огнем 10 (спасение оканчивает). Коатл может атаковать одного и того же противника только однажды за каждое использование этого таланта.   |                                      |
| ⬅ <b>Очищающий Вопль</b> (психическая энергия) ⬆ <b>На сцену</b>   |                                      |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 5 (все враги во вспышке); +18 против Воли;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 6 урона психической энергией и цель изумлена (спасение оканчивает). Если цель получает продолжительный урон огнем, ядом или излучением, то она ко всему прочему становится ошеломлена до конца следующего хода коатла.  |                                      |
| <b>Малые Действия</b>  |                                      |
| ⬇ <b>Добродетельное Кольцо</b> ⬆ <b>Неограниченный</b> (1\раунд)   |                                      |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +19 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 5 урона и цель схвачена. Пока цель схвачена, она предоставляет коатлу боевое превосходство, и коатл может двигать схваченное существо без необходимости проверки Силы.  |                                      |
| ⬇ <b>Сжатие</b> ⬆ <b>Неограниченный</b> (1\раунд)  |                                      |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно схваченное существо); +19 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 5 урона и цель становится изумленной до конца следующего хода коатла.  |                                      |
| <b>Навыки:</b> Магия + 17, Переговоры +17, Проницательность +18  |                                      |
| <b>Сил 20 (+12)</b>  | <b>Лов 18 (+11)</b>                  |
| <b>Тел 15 (+9)</b>   | <b>Мдр 22 (+13)</b>                  |
| <b>Инт 20 (+12)</b>  | <b>Хар 20 (+12)</b>                  |
| <b>Без мировоззрения</b>   | <b>Языки:</b> Небесный               |

## ЗНАНИЯ О КОАТЛЕ

**Религия 11:** Коатл это доброжелательный небесный змей, известный своей ненавистью к демонам и другим силам зла и хаоса.

**Религия 18:** Положительная репутация коатлов заслужена ими только частично. Хотя ими и движет ненависть к злу, коатлы целеустремленные и преданные планам своего существования, будь то защита деревни, защита определенного существа или предотвращение планарного разлома. Существа, которые, сознательно или нет, противостоят планам коатлов, могут столкнуться с гневом этого существа.

**Религия 23:** По общему мнению, коатлы родились в мире от первого луча света. Древние знания говорят о великих коатлах, сражающихся в войне между богами и первородными, о том, как с этими существами связаны великие сущности в мире и других мирах. Свободные коатлы и их последователи действуют сообща ради уверенности, что покой многих территорий никогда не будет нарушен.

## СЦЕНЫ Столкновений

Коатлы чаще всего встречаются с существами, желание которых заключается в противостоянии злу или защите от него. Тем не менее, коатлы могут встречаться и на стороне нейтралов или даже злых существа, если результат, в конечном счете, окажется против большего зла.

### Сцена 14-го уровня (5,600 опыта)

- ◆ 1 коатл звездный змей (элитный контроллер 15-го уровня)
- ◆ 3 дэва странствующих рыцаря (солдат 11-го уровня)
- ◆ 1 фозларх воин (налетчик 12-го уровня)

### Сцена 20-го уровня (15,500 опыта)

- ◆ 2 коатла облачных змея (артиллерия 18-го уровня)
- ◆ 2 марута палача (громила 22-го уровня)
- ◆ 1 марут прокурор (контроллер 21-го уровня)

## ПУТЕШЕСТВИЕ СКВОЗЬ МИРЫ

Коатл может переместиться из любого мира в Астральное Море всего за 10 минут. Он телепортируется в случайное место или в круг, о котором он знает. Если он захочет, он может совершить проверку Магии, чтобы оставить портал позади себя открытым. Продолжительность портала такая же, как если бы коатл сделал его с помощью ритуала *Планарный портал* (КИ 308).



# ЦИКЛОП (CYCLOPS)

ЦИКЛОПЫ СЛУЖАТ БОЛЕЕ СИЛЬНЫМ существам в качестве воинов и телохранителей. Об их злых глазах ходят легенды.

## Циклоп Крушитель

Крушители угрожающе нависают над своими жертвами, со злобой размахивая своей дубинкой.

|  |   |
|--|---|
| <b>Циклоп Крушитель</b><br>Большой фейский гуманоид  | <b>Уровень 14 Громила</b><br>1,000 Опыта                                |
| <b>Хиты 171; Ранен 85</b><br><b>КД 26; Стойкость 27; Реакция 26; Воля 25</b><br><b>Скорость 8</b>  | <b>Инициатива +12</b><br><b>Внимательность +16</b><br>Истинное зрение 6 |
| <b>Стандартные Действия</b>  |   |
| ⊕ <b>Шипованная палица</b> (оружие) ⊕ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +17 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к10 + 8 урона.   |   |
| ⚡ <b>Сотрясающий Удар</b> (оружие) ⊕ <b>Перезарядка</b> ⚡ ⚡<br><i>Атака:</i> Ближняя волна 2 (все существа в волне); +17 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к12 + 8 урона и цель сбивается с ног.  |   |
| <b>Малые Действия</b>  |   |
| ➤ <b>Злой Глаз</b> ⊕ <b>Неограниченный</b> (1\раунд)<br><i>Атака:</i> Дальнобойный (существо, по которому циклоп попал рукопашной атакой в этот раунд);<br><i>Эффект:</i> Цель получает штраф -2 к броскам атаки и ко всем защитам до конца сцены или пока циклоп не использует <i>злой глаз</i> против другой цели. |   |
| <b>Навыки:</b> Атлетика +18<br><b>Сил 23 (+13)    Лов 20 (+12)    Мдр 19 (+11)</b><br><b>Тел 21 (+12)    Инт 10 (+7)    Хар 11 (+7)</b><br><b>Без мировоззрения    Языки:</b> Эльфийский<br><b>Снаряжение:</b> палица, чешуйчатый доспех   |   |

## Циклоп Фейский Клинок

Фейские клинки пронзительнее и проворнее крушителей. Они сочетают в себе смертоносные качества силы, скорости и тщеславия.

|   |   |
|---|---|
| <b>Циклоп Фейский Клинок</b><br>Большой фейский гуманоид  | <b>Уровень 21 Солдат</b><br>3,200 Опыта                                 |
| <b>Хиты 200; Ранен 100</b><br><b>КД 37; Стойкость 34; Реакция 32; Воля 32</b><br><b>Скорость 8</b>  | <b>Инициатива +18</b><br><b>Внимательность +21</b><br>Истинное зрение 6 |
| <b>Стандартные Действия</b>   |   |
| ⊕ <b>Длинный Меч</b> (оружие) ⊕ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +28 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к10 + 8 урона.  |   |
| <b>Малые Действия</b>   |   |
| ➤ <b>Злой Глаз</b> ⊕ <b>Неограниченный</b> (1\раунд)<br>Дальнобойный 20; Цель становится отмеченной до конца сцены или до тех пор, пока фейский клинок не использует этот талант на другой цели.  |   |
| <b>Триггеры</b>   |   |
| ⊕ <b>Дикий Шаг</b> ⊕ <b>Неограниченный</b><br><i>Триггер:</i> Существо, отмеченное злым глазом циклопа фейского клинка, совершает атаку, не включающую в себя фейского клинка.<br><i>Эффект (Немедленное прерывание):</i> Фейский клинок телепортируется на 10 клеток в смежную с вызвавшей триггер целью и производит следующую атаку;<br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +28 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 7 урона. |   |
| <b>Сил 27 (+18)</b>   | <b>Лов 23 (+16)</b>   |
| <b>Тел 24 (+17)</b>   | <b>Мдр 23 (+16)</b>   |
| <b>Без мировоззрения</b>  | <b>Хар 13 (+11)</b>   |
| <b>Снаряжение:</b> длинный меч, кольчуга  | <b>Языки:</b> Эльфийский  |

## Знания о Циклопах

**Магия Сл 20:** Фоморы используют циклопов крушителей в качестве подчинителей воли, и эти жестокие существа с большим удовольствием наказывают тех, кто переходит грань.

**Магия Сл 25:** Из циклопов фейских клинков получаются хорошо обученные телохранители, которых редко привлекают к ручному труду или черной работе. Их повелитель обладает более высоким положением, нежели другие циклопы.

## Сцены Столкновений

Циклопы с готовностью идут на сделки с более могущественными существами, такими как фирболги, фоморы и дроу.

### Сцена 13-го уровня (4,200 опыта)

- ⚡ 2 циклопа крушителя (громила 14-го уровня)
- ⚡ 2 эладрина поющих клинка (налетчик 11-го уровня)
- ⚡ 1 фирболг лунный провидец (контроллер 14-го уровня)



# ТЕМНАЯ МАНТИЯ (DARKMANTLE)

СТРАННЫЕ СУЩЕСТВА, СБЕЖАВШИЕ ИЗ ЦАРСТВА ТЕНЕЙ, темные мантии скрываются в пещерах, руинах и других темных местах. Они набрасываются на добычу сверху и пожирают ее.

## ТАКТИКА ТЕМНОЙ МАНТИИ

Темная мантия ждет, пока группа существ подойдет поближе. В момент, когда несколько целей будут рядом, она атакует *плачем теней*, а затем падает на них, используя поглощение, пока противники ошеломлены.

## ЗНАНИЯ О ТЕМНОЙ МАНТИИ

**Магия Сл 14:** Темные мантии необыкновенные хищники из Царства Теней. Они цепляются к потолку и падают на свою добычу сверху и используют свои размеры, чтобы проглотить жертву.

**Магия Сл 19:** Шадар-кай и пещерные жители используют темные мантии в качестве сторожевых домашних животных. Темные мантии обладают интеллектом схожим с интеллектом собак.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Темные мантии часто охотятся, свесившись с потолка. Их также используют в качестве живых ловушек многочисленные гуманоидные племена.

### Сцена 6-го уровня (1,400 опыта)

- ♦ 2 темных мантии (соглядатай 8-го уровня)
- ♦ 2 дуэргара ударных войск (громила 6-го уровня)
- ♦ 1 дуэргар теург (контроллер 5-го уровня)



| Темная Мантия   | Уровень 8 Соглядатай |                    |
|---|----------------------|--------------------|
| Большой теневой магический зверь  | 350 Опыта            |                    |
| Хиты 76; Ранен 38   | Инициатива +12       |                    |
| КД 21; Стойкость 22; Реакция 20; Воля 19  | Внимательность +7    |                    |
| Скорость 2, 2 (лазая), 6 летая;<br>см. <i>темный прыжок</i>   | Темное зрение        |                    |
| Уязвимость: 5 излучение   | Слепое зрение 8      |                    |
| Особенности   |                      |                    |
| ☛ <b>Теневое Происхождение</b> ♦ Аура 5<br>Яркий свет в ауре становится тусклым. Если темная мантия получила урон излучением, то она не может использовать эту способность до конца своего следующего хода.   |                      |                    |
| Стандартные Действия  |                      |                    |
| ⬇ <b>Плеть Щупалец</b> ♦ Неограниченный<br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +13 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 5 урона.   |                      |                    |
| ⬆ <b>Поглощение</b> ♦ Неограниченный (только когда темная мантия не использует захват)<br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +11 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 5 урона и цель становится захваченной. Цель ослеплена до окончания захвата.<br><i>Поддержание малым:</i> Цель остается захваченной и получает 5 урона.       |                      |                    |
| Малые Действия  |                      |                    |
| ⬅ <b>Плач Теней</b> (звук) ♦ На сцену<br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 3 (все враги во вспышке); +11 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 1к4 + 3 урона звуком и цель становится изумленной до конца следующего хода темной мантии.   |                      |                    |
| Триггеры  |                      |                    |
| <b>Темный Прыжок</b> (телепортация) ♦ <b>Перезарядка</b> ⚡ ⚡<br><i>Триггер:</i> Враг наносит урон.<br><i>Эффект (Немедленный ответ):</i> Темная мантия телепортируется на 6 клеток в темное или тускло освещенное пространство. Мантия становится невидимой и ее аура <i>теневого происхождения</i> перестает действовать до начала ее следующего хода. |                      |                    |
| <b>Навыки:</b> Скрытность +13   |                      |                    |
| <b>Сил</b> 19 (+8)  | <b>Лов</b> 19 (+8)   | <b>Мдр</b> 16 (+7) |
| <b>Тел</b> 22 (+10)   | <b>Инт</b> 3 (+0)    | <b>Хар</b> 5 (+1)  |
| <b>Без мировоззрения</b>  |                      | <b>Языки:</b> ---  |

# ДЕМОГОРГОН (DEMOGORGON)

ПРИНЦ ДЕМОНОВ, ДЕМОГОРГОН – это двухголовое чудовище, которое подобно божествам, демонам, дьяволам и первородным вселяет устрашение и уважение. Его последователи сеят бессмысленные разрушения, а его войны с Оркусом и Граз'зом бушевали над Бездной во имя вечности. Контролировать безумные стремления Демогоргона способны только лишь два его состязающихся разума.

Принц Демонов очень хитер, жесток, завистлив и свиреп даже по меркам демонов. Он видит обе стороны каждой проблемы, и обладает достаточным количеством внимания, чтобы уделить его своему культу садизма и разрушений, охватывающему космос.

Среди последователей Демогоргона есть троглодиты, куо-тоа и другие гуманоиды, которые радуются бессмысленному насилию и разрушению. Люди и другие существа вступают в культ Демогоргона во времена хаоса. Его священники учат, что через дикость, силу и убийства последователи процветают и умножаются там, где другие исчезают и умирают. Когда война разоряет земли, культ Демогоргона становится сильнее, особенно, когда орды монстров сметают оплоты цивилизации, оставляя их в руинах.

Хоть культ Демогоргона остается небольшим, после него в землях остается ряд ужасных разрушений. Культисты Демогоргона самоорганизуются в грубые боевые группировки, которые полагаются на безумие сражения и гнев, надеясь пересилить врагов. Они скитаются от города к городу, поджигая и грабя все на своем пути. Разрушая все, что видят, они становятся похожими на миниатюрные аспекты гнева своего лорда.

Ни один из комментариев относительно Демогоргона не будет полон без упоминания о Дагоне, могущественном демоническом лорде, который бродит в глубочайших пучинах Бездны. Если Демогоргон это машина разрушения, то Дагон это холодный расчетливый разум, стоящий за ним, сеющий хаос тонкими, запутанными способами. Дагон, Повелитель Глубин, является оракулом и мудрецом среди демонов. Существа Бездны и те храбрецы или глупцы, осмелившиеся искать его совета, предлагают ему мощные артефакты и сувениры взамен на долю его знаний.

Грубый альянс между интеллектом Дагона и грубой силой Демогоргона делает их объединенную мощь огромной. Дагон нашептывает свои знания каждой из голов Демогоргона, но никогда не делает это одновременно обоим, играя, таким образом, существенную роль в напряженности между двумя разумами Демогоргона.

## ТАКТИКА ДЕМОГОРГОНА

В бою Демогоргон пытается разделить своих врагов и сокрушить. Он использует *неизбежный захват* для притягивания индивидуумов к себе, разрывая выбранную им цель с помощью атаки щупальцами. Он использует *взор Амеула* и *взор Хетрадия*, чтобы держать остальных врагов на расстоянии. Если Демогоргона прижимают, он телепортируется в другое место.

| Демогоргон  | Уровень 34 | Одиночный Контроллер |
|---|------------|----------------------|
| Гигантский стихийный гуманоид (водный, демон)   |            | 195,000 Опыта        |
| Хиты 1,260; Ранен 630   |            | Инициатива +24       |
| КД 48; Стойкость 46; Реакция 43; Воля 44  |            | Внимательность +28   |
| Скорость 8, телепортация 10, плавающая 8  |            | Темное зрение        |
| Сопротивление: 30 переменное (3 на сцену)   |            |                      |
| Спасбросок +5; Единицы действия 2   |            |                      |
| Особенности   |            |                      |
| <b>Двойственный Мозг</b><br>В конце каждого своего хода Демогоргон спасается от изумляющих и ошеломляющих условий, а также от эффектов очарования.  |            |                      |
| <b>Двойные Действия</b><br>В начале боя Демогоргон совершает две проверки инициативы. Каждая из проверок соответствует одной из голов Демогоргона – Амеулу или Хетрадию – принц демонов действует в одном раунде дважды, согласно выпавшим результатам инициативы. Демогоргон имеет полный набор действий при каждом своем ходе, и его способность совершать немедленные действия обновляется каждый ход. Каждая из голов Демогоргона может использовать атакующий талант со своим именем, но не может использовать талант другой головы. |            |                      |
| Стандартные Действия  |            |                      |
| ⬇ <b>Удар Щупальцем</b> ⬆ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 5 (одно существо); +39 против КД;<br><i>Попадание:</i> 3к8 + 8 урона.   |            |                      |
| ⬅ <b>Раздвоенный Хвост</b> (некротическая энергия) ⬆<br><b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Ближняя волна 5 (все существа в волне); +35 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к10 + 10 урона некротической энергией, и цель становится ослабленной (спасение оканчивает).  |            |                      |
| ⬅ <b>Волна Щупалец</b> ⬆ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Ближняя волна 5 (все существа в волне); +35 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 8 урона и продолжительный урон 15 (спасение оканчивает). Если цель уже имеет продолжительный урон, то он повышается на 5.  |            |                      |
| ➤ <b>Неизбежный Захват</b> (телепортация) ⬆ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Дальнобойный 50 (одно существо); +37 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> Цель телепортируется в пространство в пределах 5 клеток от Демогоргона.  |            |                      |
| ⬅ <b>Двойственные Аспекты Демогоргона</b> (психическая энергия) ⬆<br><b>Перезарядка</b> [!]<br><i>Атака:</i> Ближняя волна 10 (все враги в волне); +35 против Воли;<br><i>Попадание:</i> 4к10 + 10 урона психической энергией, и цель падает без сознания (спасение оканчивает).  |            |                      |
| Малые Действия  |            |                      |
| ⬅ <b>Взор Амеула</b> (взгляд, психическая энергия) ⬆<br><b>Неограниченный</b> (1 раунд)<br><i>Атака:</i> Ближняя волна 5 (все враги в волне); +35 против Воли;<br><i>Попадание:</i> 2к10 + 10 урона психической энергией, и цель становится изумленной (спасение оканчивает). Если цель уже изумлена, то она становится доминируемой (спасение оканчивает).   |            |                      |
| ⬅ <b>Взор Хетрадия</b> (взгляд, психическая энергия) ⬆<br><b>Неограниченный</b> (1 раунд)<br><i>Атака:</i> Ближняя волна 5 (все существа в волне); +35 против Воли;<br><i>Попадание:</i> 1к12 + 10 урона психической энергией, и цель использует неограниченный атакующий талант по выбору Демогоргона против цели, которую выбирает Демогоргон, свободным действием.   |            |                      |
| Триггеры  |            |                      |
| ⬅ <b>Взор Могущества Бездны</b> ⬆ <b>Неограниченный</b><br><i>Триггер:</i> Враг начинает свой ход в пределах 10 клеток от Демогоргона<br><i>Атака (Свободное действие):</i> Ближняя вспышка 10 (вызвавшее триггер существо); +37 против Воли;<br><i>Попадание:</i> Цель изумлена до конца своего хода.  |            |                      |
| <b>Навыки:</b> Атлетика +35, Запугивание +33, Магия +27, Переговоры +33, Проницательность +28   |            |                      |
| <b>Сил</b> 36 (+30) <b>Лов</b> 25 (+24) <b>Мдр</b> 23 (+23)   |            |                      |
| <b>Тел</b> 35 (+29) <b>Инт</b> 30 (+27) <b>Хар</b> 32 (+28)   |            |                      |
| <b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое <b>Языки:</b> Бездны, Общий   |            |                      |



## ЗНАНИЯ О ДЕМОГОРГОНЕ

**Магия Сл 29:** У Демогоргона есть две головы, одну из которых зовут Амеул, а другую Хетрадия. Амеул предпочитает хитрость, а Хетрадия любит разрушение. Изначально же у Демогоргона была одна голова и один разум. Могучий удар божества Амос почти расколот его надвое, но прежде этого Демогоргон убил Амос. После излечения ран голова Повелителя Демонов так и осталась раздвоенной. Между двумя головами часто возникают разногласия, но, тем не менее, именно это и приводит к взаимному преимуществу. Например, одна голова наносит удар влиятельному альянсу вместе с могущественной королевой-личом таинственного Теневого плана, а другая убивает ее, чтобы присвоить себе ее силы.

**Магия Сл 32:** Демогоргону легко живется как в море, так и на суше, и поэтому он предпочитает строить свой дом в тропическом регионе Бездны, которая состоит из густых джунглей, глубоких океанов и многочисленных равнин, покрытых солью. Демогоргон, как наимогущественнейший из демонических принцев, руководит существами, живущими в самых различных местах, начиная от Подземья, заканчивая дворцами цивилизации, пришедшей в упадок. Троглодиты поклоняются ему как божеству, разжигая бесконечные сражения со своими соплеменниками, поклоняющимися Торогу. Поселения куо-туа обращаются к нему, прося его восстановить их некогда великую империю.

**Магия Сл 37:** Близнецы, родившиеся в семье культистов, или похищенные в раннем возрасте и вовлеченные в секту, ведут сильнейшие культы Демогоргона. Каждый из близнецов служит одному из ликов Принца Демонов. Такие культы постоянно распадаются из-за внутренней борьбы, поскольку один первосвященник встает на пути другого, препятствуя различным грязным планам.

**Магия Сл 39:** Храмы Демогоргона часто отражают двойственный характер Принца Демонов. Строители возводят храм симметрично: одна половина посвящена Амеулу, другая Хетрадии. Священники, воины, просители и другие должностные лица живут в той части храма, которая больше подходит их личности. Большой собор объединяет эти две половины в центре.

## АСПЕКТ ДЕМОГОРГОНА

Аспект Демогоргона – это призрачное проявление формы Принца Демонов и его силы, хоть и в меньшей степени, чем оригинал. Ритуал вызова аспекта Демогоргона содержит в себе «двойственность», которая изображает два лица Демогоргона. Культист должен разделить жертву сверху вниз до центра.

Аспект Демогоргона действует по большей части как одна из голов Принца Демонов, нежели другая, будучи неполноценным подобием. Аспект ведет себя как Демогоргон, но не связывается ни с одним из умов демона. По завершении задачи, ради которой он был вызван, аспект тает и превращается в ядовитую лужу.

| Аспект Демогоргона  | Уровень 25   | Элитный Контроллер  |
|---|--|---------------------|
| Огромный стихийный гуманоид (водный, демон)   |  | 14,000 Опыта        |
| Хиты 476; Ранен 238   |  | Инициатива +17      |
| КД 39; Стойкость 37; Реакция 36; Воля 37  |  | Внимательность +25  |
| Скорость 6, телепортация 6  |  | Темное зрение       |
| Сопротивление: 10 переменное (3 на сцену)   |  |                     |
| Спасбросок +2; Единицы действия 1   |  |                     |
| Особенности   |  |                     |
| <b>Двойственный Мозг</b>  |  |                     |
| В конце каждого своего хода аспект Демогоргона спасается от изумляющих и ошеломляющих условий, а также от эффектов очарования.  |  |                     |
| <b>Двойные Действия</b>   |  |                     |
| В начале боя аспект Демогоргона совершает две проверки инициативы. Каждая из проверок соответствует одной из голов аспекта Демогоргона – Амеулу или Хетрадии – аспект действует в одном раунде дважды, согласно выпавшим результатам инициативы. Аспект Демогоргона имеет полный набор действий при каждом своем ходе, и его способность совершать немедленные действия обновляется каждый ход. |  |                     |
| Стандартные Действия  |  |                     |
| ⊕   | <b>Раздвоенный Хвост</b> (некротическая энергия)             | ⬠                   |
| <b>Неограниченный</b>   |  |                     |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +29 против Реакции;   |  |                     |
| <i>Попадание:</i> 2к8 + 5 урона некротической энергией, и цель становится ослабленной (спасение оканчивает).  |  |                     |
| ⬅   | <b>Волна Щупалец</b> ⬠ <b>Неограниченный</b>                 |                     |
| <i>Атака:</i> Ближняя волна 3 (все существа в волне); +27 против Стойкости;   |  |                     |
| <i>Попадание:</i> 2к8 + 5 урона и продолжительный урон 10 (спасение оканчивает). Если цель уже имеет продолжительный урон, то он повышается на 5.   |  |                     |
| ➤   | <b>Неизбежный Захват</b> (психическая энергия, телепортация) | ⬠                   |
| <b>Неограниченный</b>   |  |                     |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +31 против Реакции;  |  |                     |
| <i>Попадание:</i> Цель телепортируется в пространство в пределах 3 клеток от аспекта Демогоргона.   |  |                     |
| ⬅   | <b>Ослепляющее Доминирование</b> (психическая энергия)       | ⬠                   |
| <b>Перезарядка</b> [!]  |  |                     |
| <i>Атака:</i> Ближняя волна 5 (все враги в волне); +29 против Воли;   |  |                     |
| <i>Попадание:</i> 1к10 + 5 урона психической энергией, и цель становится доминируемой (спасение оканчивает).  |  |                     |
| Триггеры  |  |                     |
| ⬅   | <b>Взор Могущества Бездны</b> ⬠ <b>Неограниченный</b>        |                     |
| <i>Триггер:</i> Враг начинает свой ход в пределах 10 клеток от Демогоргона  |  |                     |
| <i>Атака (Свободное действие):</i> Ближняя вспышка 10 (вызвавшее триггер существо);   |  |                     |
| <i>Эффект:</i> Бросьте к20, при выпадении 10 или больше, цель становится замедленной до конца своего хода.  |  |                     |
| <b>Навыки:</b> Атлетика +27, Запугивание +21  |  |                     |
| <b>Сил</b> 31 (+22)   | <b>Лов</b> 20 (+17)  | <b>Мдр</b> 18 (+16) |
| <b>Тел</b> 30 (+22)   | <b>Инт</b> 28 (+21)  | <b>Хар</b> 30 (+22) |
| <b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое <b>Языки:</b> Бездны, Общий   |  |                     |

## ТАКТИКА АСПЕКТА ДЕМОГОРГОНА

Аспект Демогоргона уподобляется своему оригиналу и использует тактику, похожую на тактику Принца Демонов. Так как у аспекта нет атаки взглядом, он заменяет ее *ослепляющим доминированием*, превращая нескольких противников в союзников и сосредотачивая свои атаки на тех, кто избежал воздействия этого эффекта.

## ЗНАНИЯ ОБ АСПЕКТЕ ДЕМОГОРГОНА

**Магия Сл 26:** Для вызова аспекта Демогоргона совершается темный ритуал, требующий чью-нибудь жизнь. Только самые преданные последователи, они же самые безумные, могут успешно довести церемонию до конца.

**Магия Сл 31:** Смертные не способны вызвать Демогоргона, но аспект отвечает на зов ритуала. У аспекта нет никакой духовной или психической связи с демоническим лордом, а потому проявление его силы временно.

# ДАГОН

Дагон был первым демоническим лордом, возникшем в Бездне. Никто не может сказать, создавал ли Скованный Бог Бездну или же всего лишь открыл к ней дорогу. Когда первые первородные вошли в Бездну, они встретили там Дагона, скрывавшегося в темных морях и глубоких впадинах.

|  |                     |                         |
|--|---------------------|-------------------------|
| <b>Дагон</b>   | <b>Уровень 32</b>   | <b>Одиночный Солдат</b> |
| Гигантский стихийный магический зверь (водный, демон) 135,000 Опыта  |                     |                         |
| Хиты 1,184; Ранен 592  | Инициатива +25      |                         |
| КД 48; Стойкость 44; Реакция 46; Воля 42   | Внимательность +28  |                         |
| Скорость 4, плавая 8, телепортация 8   | Темное зрение       |                         |
| Сопротивление: 10 переменное (3/на сцену)  |                     |                         |
| Спасбросок +5; Единицы действия 2  |                     |                         |
| <b>Особенности</b>   |                     |                         |
| <b>Угрожающая Досягаемость</b>   |                     |                         |
| Дагон может совершать провоцированные атаки против врагов в пределах 5 клеток от него.   |                     |                         |
| ☀ <b>Глаз Бездны</b> + <b>Аура 10</b>  |                     |                         |
| Враг, начинающий свой ход ауре, притягивается на 5 клеток.   |                     |                         |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                     |                         |
| ⚡ <b>Удар Щупальцем</b> + <b>Неограниченный</b>  |                     |                         |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 5 (одно существо); +39 против КД;<br><i>Попадание:</i> 3к8 + 8 урона, и Дагон сдвигает цель на 2 клетки.  |                     |                         |
| ⚡ <b>Когти Глубины</b> + <b>Неограниченный</b>   |                     |                         |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 1 (все враги во вспышке); +35 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к12 + 15 урона.  |                     |                         |
| ⚡ <b>Волна Щупалец</b> + <b>Неограниченный</b>   |                     |                         |
| <i>Атака:</i> Ближняя волна 5 (все существа в волне); +37 против КД;<br><i>Попадание:</i> 3к8 + 8 урона, и Дагон сдвигает цель на 2 клетки.  |                     |                         |
| ⚡ <b>Прилив Бездны</b> (силовое поле, телепортация) + <b>Неограниченный</b>  |                     |                         |
| <i>Атака:</i> Зональная вспышка 3 в 20 (все существа в зоне); +35 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 10 урона силовым полем, и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).<br><i>Эффект:</i> Дагон телепортируется на 5 клеток. |                     |                         |
| <b>Малые Действия</b>  |                     |                         |
| ⚡ <b>Роковой Гул</b> (психическая энергия) + <b>Перезарядка</b> ⚡ ⚡  |                     |                         |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 10 (все враги во вспышке); +35 против Воли;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 8 урона психической энергией, Дагон притягивает цель и она становится ошеломленной (спасение оканчивает).                                   |                     |                         |
| ⚡ <b>Форма Безумия</b> (психическая энергия) + <b>Перезарядка</b> ⚡ ⚡  |                     |                         |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 10 (все враги во вспышке); +35 против Воли;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 4 урона психической энергией, Дагон сдвигает цель на 5 клеток и она становится изумленной (спасение оканчивает).                            |                     |                         |
| <b>Триггеры</b>  |                     |                         |
| ⚡ <b>Хватающие Щупальца</b> + <b>Неограниченный</b>  |                     |                         |
| <i>Триггер:</i> Противник атакует Дагона.<br><i>Атака (Немедленный ответ):</i> Рукопашная атака 5 (существо, вызвавшее триггер); +39 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 10 урона, и цель становится схваченной.                              |                     |                         |
| <b>Навыки:</b> Запугивание +28, История +34, Магия +34, Переговоры +30, Проницательность +28, Религия +34  |                     |                         |
| <b>Сил</b> 33 (+27)  | <b>Лов</b> 25 (+23) | <b>Мдр</b> 25 (+23)     |
| <b>Тел</b> 32 (+27)  | <b>Инт</b> 36 (+29) | <b>Хар</b> 28 (+25)     |
| <b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое <b>Языки:</b> Бездны, Общий  |                     |                         |

## ТАКТИКА ДАГОНА

В бою Дагон притягивает врагов ближе к себе, в особенности колдунов, жрецов и других заклинателей, избегающих рукопашных сражений. Тех несчастных, которые оказались в плену, разрывают на части десятки когтистых щупалец. Дагон, как выдающийся тактик, использует *волну щупалец*, чтобы сдвинуть врагов в определенную зону, а затем атакует *роковым гулом* и *приливом бездны*, чтобы удержать противников в этой зоне.



## ЗНАНИЯ О ДАГОНЕ

**Магия Сл 20:** Дагон является наидревнейшим из демонических лордов, который обладает сокровищницей потерянных секретов и святотатственных знаний. Он объединился с Демогоргоном вскоре после формирования Бездны, и с тех пор два демонических принца сражались за первенство с Оркусом и Граз'зтом. Несмотря на то, что Дагон посылает гораздо меньше демонов и последователей в эти сражения, нежели это делает Демогоргон, его знания о Бездне и острый ум позволяют их объединенным силам перехитрить своих врагов.

**Магия Сл 30:** Последователи Дагона живут в отделившихся от мира городах и деревнях возле моря. Демонический принц может вызывать шторма и приливы, чтобы наказать бросивших ему вызов, и посылает большие стаи рыб тем, кто приносит ему жертву. Деревни, преклоняющиеся перед культом, деградируют, потому что Дагон требует все больше и больше жертв разумных гуманоидов взамен своей благосклонности.

**Магия Сл 35:** Волшебники и мудрецы, готовые обменять свое здравомыслие на магические знания, ищут совета Дагона. Маги руководят многими из его культов, а теневые войны довольно распространены между жрецами Векны и последователями Дагона.

**Магия Сл 37:** Храмы Дагона находятся под водой, но несмотря на это в них есть камеры, заполненные воздухом, предназначенные для его сухопутных последователей. Сильные потоки воды охватывают просителей, перенося их через заполненные водой тоннели и приводя их к пещерам в морских глубинах, позволяя им войти в храм Дагона.

## КАЗУУЛ, ЭКЗАРХ ДЕМОГОРГОНА

Ранее бывший защитник Эратис, Казуул отказался от своего ранга, и ушел в дикие земли. Прошло время, и Казуул вернулся, чтобы нести разрушения. Он стал олицетворением сил хаоса и массовых убийств, и присоединился к последователям Демогоргона. Казуул совсем отвернулся от человечества, принимая от демонического принца пожалованную ему демоническую силу и размеры. Теперь он экзарх Демогоргона, сражающийся за Хетрадия, аспект Демогоргона, который предан жестокости.

Казуул имеет тяжело бронированное тело, которое деформировано демонической мускулатурой и больше обычного смертного в два раза. Вооруженный мечом и топором, Казуул бродит по полям сражений и за их пределами, направляя перед собой армию демонов, которая оставляет после себя лишь пустоту и пронзающую злость его пробуждения.

|   |   |
|---|---|
| <b>Казуул</b><br>Большой стихийный гуманоид (демон)   | <b>Уровень 28 Элитный Солдат</b><br>26,000 Опыта                    |
| <b>Хиты</b> 528; <b>Ранен</b> 264<br><b>КД</b> 44; <b>Стойкость</b> 40; <b>Реакция</b> 37; <b>Воля</b> 40<br><b>Скорость</b> 5, летая 5<br><b>Сопротивление</b> : 10 переменное (3\на сцену)<br><b>Спасбросок</b> +2; <b>Единицы действия</b> 1               | <b>Инициатива</b> +20<br><b>Внимательность</b> +20<br>Темное зрение |
| <b>Особенности</b>  |   |
| <b>Угрожающая Досягаемость</b><br>Казуул может совершать провоцированные атаки по врагам, находящимся в пределах 2 клеток от него.  |   |
| <b>Стандартные Действия</b>   |   |
| ⚡ <b>Зуб Грома</b> (оружие) ⚡ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака</i> : Рукопашная атака 2 (одно существо); +36 против КД;<br><i>Попадание</i> : 1к10 + 10 урона, и цель совершает стандартную рукопашную атаку по выбранной Казуулом цели свободным действием. |   |
| ⚡ <b>Раскалывающий Мир</b> (оружие) ⚡ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака</i> : Рукопашная атака 2 (одно существо); +35 против КД;<br><i>Попадание</i> : 1к12 + 10 урона, и цель получает штраф -4 к КД (спасение оканчивает).                                  |   |
| ⚡ <b>Гнев Казуула</b> ⚡ <b>Неограниченный</b><br>Казуул совершает атаку <i>зубом Грома</i> и <i>раскалывающим мир</i> .   |   |
| ⚡ <b>Вихрь Клинков</b> (оружие) ⚡ <b>Перезарядка</b> ⚡<br><i>Атака</i> : Ближняя вспышка 3 (все враги во вспышке); +33 против Реакции;<br><i>Попадание</i> : 2к10 + 10 урона, и цель становится ошеломленной (спасение оканчивает).                           |   |
| ⚡ <b>Роковое Слово</b> ⚡ <b>На сцену</b><br><i>Атака</i> : Ближняя вспышка 3 (все существа во вспышке); +33 против Воли;<br><i>Попадание</i> : 6к6 + 15 урона, и Казуул может нанести критический удар цели при выпадении 15-20 (спасение оканчивает).        |   |
| ⚡ <b>Пламя Бездны</b> (огонь) ⚡ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака</i> : Зональная вспышка 3 в 20 (все существа в зоне); +33 против Реакции;<br><i>Попадание</i> : 4к6 + 8 урона огнем.  |   |
| <b>Навыки</b> : Атлетика +29, Природа +25, Проницательность +25, Религия +24  |   |
| <b>Сил</b> 33 (+25) <b>Лов</b> 19 (+18) <b>Мдр</b> 22 (+20)   |   |
| <b>Тел</b> 32 (+25) <b>Инт</b> 20 (+19) <b>Хар</b> 25 (+21)   |   |
| <b>Мировоззрение</b> : Хаотично-злое <b>Языки</b> : Бездны, Общий   |   |
| <b>Снаряжение</b> : Зуб Грома (длинный меч), латы, Раскалывающий Мир (боевой топор)   |   |

## ТАКТИКА КАЗУУЛА

Казуул бросается в драку как сумасшедший, крича боевые кличи и набрасываясь на ближайшего противника. Только при виде мощного магического оружия он забывает о безумии сражения. Если один из врагов Казуула использует магическое оружие 28-го или выше уровня, то экзарх фокусирует все свои атаки на этом противнике.

Однажды Казуулу принадлежал могущественный клинок Горгорин Дробитель, но он потерял его в сражении с Хаинардом, экзархом Пелора и предводителем Белой Гвардии этого божества. Казуул горит желанием найти достойную замену или восстановить Горгорин.

## ЗНАНИЯ О КАЗУУЛЕ

**Магия Сл 28**: Казуул имеет два вида оружия, которые он взял у экзархов. Один из них – Зуб Грома, длинный меч, выкованный из зуба огненного титана-повелителя. У Казуула также есть еще одно оружие – боевой топор, называющийся Раскалывающим Мир, взятый у Клангеддина Серебробородого, который до сих пор таит обиду за свою утрату.

В бою Казуул ищет врага, вооруженного могущественным оружием. Ничто он так не любит, как забирать такое вооружение с изрубленных трупов своих врагов.

**Магия Сл 33**: Мудрец эладринов Элланния раскрыла древнее пророчество, провозглашающее, что во времена, когда Казуул восстановит меч Горгорин, он использует его, чтобы убить Демогоргона, а затем будет свергать Йенугу как повелителя гноллов. Пророчество, скрытое в Стране Фей и в мире, породило распри, и случались попытки освобождения его от пут таинственности.

## ТРАРАК, ЭКЗАРХ ДЕМОГОРГОНА

Титул «Принца Демонов» Демогоргона уже давно оспаривается, но ни одно существо не смогло победить его и оспорить этот титул. Он побеждал десятки потенциальных завоевателей, начиная от собратьев демонических лордов, заканчивая первородными, которые жаждали вернуть себе утраченное могущество. Одним из таких был Сторралк, первородный из камня и земли, который напал на Демогоргона вскоре после его битвы с Амос, в которой голова демонического принца была расколота на две части.

Сторралк был не в состоянии признать приход Демогоргона к власти, и совершил глупость, бросив вызов демоническому принцу. Ударные волны этого катастрофического сражения ощущались от Бездны до Астрального Моря.

Демогоргон разорвал своего врага на куски. Столь велика была ярость Демогоргона, что он использовал мощный ритуал, данный ему Дагоном, чтобы увеличить агонию Сторралка. Ритуал создал эттинов из крови первородного, пролитой в этот день. Каждый из эттинов несет в себе частичку Сторралка, и каждый раз, когда эттин чувствует боль, труп первородного содрагался и корчился в агонии в своей могиле под престолом Демогоргона.

Трарак была одной из первых этинов. Она осталась в логове Демогоргона, ища расположения к себе. Сначала она поочередно подходила к ранам Сторралка и распилывала плоть стонущего первородного. Сегодня она Сдирающая Плоть Дева, двухголовый агент мести, назначенный Амеулом для несения мучений врагам Демогоргона. Она разбивает разум и тело своих врагов, оставляя эту невнятно говорящую шелуху в качестве предупреждения тем, кто посмел перейти дорогу Принцу Демонов.

|   |  |
|---|--|
| <b>Трарак</b>   | <b>Уровень 26 Элитный Громила</b>      |
| Большой стихийный гуманоид (великан)  | 18,000 Опыта                           |
| Хиты 596; Ранен 298   | Инициатива +18                         |
| КД 38; Стойкость 38; Реакция 35; Воля 37  | Внимательность +25                     |
| Скорость 8  | Темное зрение                          |
| Спасбросок +2; Единицы действия 1   |  |
| <b>Особенности</b>  |  |
| <b>Двойственный Мозг</b>  |  |
| В конце каждого своего хода Трарак спасается от изумляющих и ошеломляющих условий, а также от эффектов очарования.  |  |
| <b>Двойные Действия</b>   |  |
| В начале боя Трарак совершает две проверки инициативы. Каждая из проверок соответствует одной из голов Трарак, и она действует в одном раунде дважды, согласно выпавшим результатам инициативы. Трарак имеет полный набор действий при каждом своем ходе, и ее способность совершать немедленные действия обновляется каждый ход. |  |
| <b>Стандартные Действия</b>   |  |
| ⬇ <b>Бич Руин</b> (оружие) ⬆ <b>Неограниченный</b>  |  |
| <i>Требование:</i> Требуется плеть.   |  |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 3 (одно существо); +28 против Реакции;   |  |
| <i>Попадание:</i> 4к4 + 11 урона, и цель сбивается с ног. Также цель становится изумленной до конца следующего хода Трарак.   |  |
| ⬅ <b>Вой Безумия</b> (психическая энергия) ⬆ <b>На сцену</b>  |  |
| <i>Атака:</i> Ближняя волна 5 (все существа в волне); +28 против Воли;  |  |
| <i>Попадание:</i> 1к8 + 12 урона психической энергией, Трарак сдвигает цель на 3 клетки и цель совершает стандартную рукопашную атаку по выбранной Трарак цели свободным действием.   |  |
| ⬅ <b>Ярость Плети</b> (оружие) ⬆ <b>Перезарядка</b> [⊠] [⊠]   |  |
| <i>Требование:</i> Требуется плеть.   |  |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 3 (все существа во вспышке); +28 против Реакции;  |  |
| <i>Попадание:</i> 2к4 + 11 урона, и цель становится изумленной (спасение оканчивает).   |  |
| <b>Навыки:</b> Атлетика +28   |  |
| <b>Сил</b> 31 (+23)   | <b>Лов</b> 21 (+18)                    |
| <b>Тел</b> 28 (+22)   | <b>Инт</b> 16 (+16)                    |
| <b>Мироззрение:</b> Хаотично-злое   | <b>Языки:</b> Бездны, Великаний, Общий |
| <b>Снаряжение:</b> 2 плети  |  |

## ТАКТИКА ТРАРАК

Будучи экзархом Амеула, одной из голов Демогоргона, которая уничтожает своих врагов при помощи обмана, Трарак использует, казалось бы, случайную стратегию. Она выкрикивает странные клятвы и проклятия, содержащие в себе таинственные загадки, космические истины и забытые знания.

Находясь на миссии, данной Демогоргоном, Трарак преследует свою цель с неустанной яростью. Она воздерживается от атак до тех пор, пока не достигнет цель, стараясь подойти как можно ближе, даже если провоцирует этим атаки. Если же она вступила в бой не по миссии, то выбирает противника наугад и сосредотачивает все свои атаки на нем, игнорируя любые попытки остальных врагов как-либо отвлечь ее.

## ЗНАНИЯ О ТРАРАК

**Магия Сл 26:** Среди врагов Демогоргона Трарак ищет таких, которые могут стать потенциальными угрозами, например, авантюристов, начинающих путь своего предназначения. Она охотится, проходя сквозь миры, и убивая их прежде, чем они смогут бросить вызов Принцу Демонов.

**Магия Сл 31:** Согласно легендам, Трарак обладает ключом к освобождению Сторралка, первородного из земли и камня, заключенного под тронем Демогоргона. Если Трарак будет убита и ее сердце сожгут на троне демонического принца, то Сторралк освободится от бесконечного мучения, которое он ощущает в царстве Демогоргона. В битве против Демогоргона первородный мог бы стать могущественным союзником.



## МАРОДЕР БЕЗДНЫ

Мародеры бездны Демогоргона нападают на уединенные деревни и города, убивают жителей, забирают сокровища и сжигают здания до основания. Мародеры скитаются по суше и в море. На суше они организуют свободные вооруженные банды, а на море используют дешевые подержанные суда, обращаться с которыми они едва умеют. Пиратские капитаны нанимают мародеров в качестве ударных войск, несмотря на то, что контролировать их между сражениями может только могущественный морской принц или горы награбленного и море рома.

|   |                           |                     |
|---|---------------------------|---------------------|
| <b>Мародер Бездны</b>   | <b>Уровень 6 Налетчик</b> |                     |
| Средний природный гуманоид, человек   | 250 Опыта                 |                     |
| <b>Хиты 69; Ранен 34</b>  | <b>Инициатива +8</b>      |                     |
| <b>КД 20; Стойкость 18; Реакция 18; Воля 17</b>   | <b>Внимательность +3</b>  |                     |
| <b>Скорость 6</b>   |                           |                     |
| <b>Особенности</b>  |                           |                     |
| <b>Смертоносная Ярость</b>  |                           |                     |
| При ранении мародер бездны может совершить две атаки длинным копьем одним стандартным действием, но каждая из атак совершается со штрафом -2 к броску атаки. Пока мародер ранен, он не может использовать свой <i>метательный топор</i> или <i>ревущий бросок</i> . |                           |                     |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                           |                     |
| ⊕ <b>Длинное Копье</b> (оружие) ⊕ <b>Неограниченный</b>   |                           |                     |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +11 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 6 урона, и мародер бездны совершает шаг на 1 клетку.  |                           |                     |
| ⊗ <b>Метательный Топор</b> (оружие) ⊕ <b>Неограниченный</b>   |                           |                     |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 5\10 (одно существо); +11 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 6 урона, и мародер бездны совершает шаг на 1 клетку.   |                           |                     |
| ⚡ <b>Ревущий Натиск</b> ⊕ <b>На сцену</b>   |                           |                     |
| Мародер бездны совершает атаку метательным топором, а затем совершает бросок к цели этой атаки.   |                           |                     |
| <b>Навыки:</b> Акробатика +11, Атлетика +11   |                           |                     |
| <b>Сил 16 (+6)</b>  | <b>Лов 16 (+6)</b>        | <b>Мдр 11 (+3)</b>  |
| <b>Тел 13 (+4)</b>  | <b>Инт 9 (+2)</b>         | <b>Хар 10 (+3)</b>  |
| <b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое   |                           | <b>Языки:</b> Общий |
| <b>Снаряжение:</b> длинное копье, кожаная броня, 2 метательных топора   |                           |                     |

## ТАКТИКА МАРОДЕРА БЕЗДНЫ

В битве мародер бездны легкой походкой проходит сквозь ряды врагов, постоянно смещаясь, чтобы всегда быть вне досягаемости после атаки. Мародеры сражаются вместе с вопящими культистами, используя своих товарищей в качестве живого заслона. Пока топоры культистов вздымаются и опускаются, мародеры отвлекают или добивают врагов.

## ЗНАНИЯ О МАРОДЕРЕ БЕЗДНЫ

**Магия Сл 12:** Эгоистичные и гневливые, мародеры бездны вверяют себя Демогоргону и принимают его жесточенность, становясь его рабами.

**Магия Сл 17:** Мародеры бездны скитаются по суше и в море. По суше они путешествуют бандами, а в море выходят на ветхих парусных судах, путешествуя от города к городу, неумело справляясь с управлением. Пиратские капитаны нанимают мародеров, чтобы те помогали в морских сражениях, заманивая их обещаниями грабежей и разрушений.

## БЕРСЕРКЕР ПРЕЛАТ ДЕМОГОРГОНА

Прелаты руководят культом, прося Демогоргона в своих молитвах явить неистовых зверей, которые скрываются в глубинах их сердец.

|   |                                     |                     |
|---|-------------------------------------|---------------------|
| <b>Берсеркер Прелат Демогоргона</b>   | <b>Уровень 8 Контроллер (Лидер)</b> |                     |
| Средний природный гуманоид, человек   | 350 Опыта                           |                     |
| <b>Хиты 86; Ранен 43</b>  | <b>Инициатива +4</b>                |                     |
| <b>КД 22; Стойкость 20; Реакция 18; Воля 20</b>   | <b>Внимательность +5</b>            |                     |
| <b>Скорость 5</b>   |                                     |                     |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                                     |                     |
| ⊕ <b>Палица</b> (оружие) ⊕ <b>Неограниченный</b>  |                                     |                     |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +13 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 7 урона, и берсеркер прелат Демогоргона толкает цель на 1 клетку.  |                                     |                     |
| ⊗ <b>Болт Бездны</b> ⊕ <b>Неограниченный</b>  |                                     |                     |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +12 против Воли;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 4 урона, и берсеркер прелат Демогоргона сдвигает цель на 2 клетки.   |                                     |                     |
| ⚡ <b>Зов Кровопускателя</b> (психическая энергия) ⊕ <b>Перезарядка</b>  |                                     |                     |
| ⊕ ⊕   |                                     |                     |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 3 (все враги во вспышке); +10 против Воли;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 5 урона психической энергией, и цель изумлена до конца следующего хода берсеркера прелата Демогоргона.<br><i>Эффект:</i> Все союзники в пределах вспышки получают бонус +2 к броскам атаки до конца своего следующего хода.         |                                     |                     |
| <b>Малые Действия</b>   |                                     |                     |
| <b>Смертоносная Ярость</b> ⊕ <b>На сцену</b>  |                                     |                     |
| <i>Условие:</i> Используется только когда ранен.<br><i>Эффект:</i> До конца сцены берсеркер прелат Демогоргона может совершать две атаки палицей одним стандартным действием, но каждая из атак совершается со штрафом -2 к броску атаки. Прелат не может использовать <i>болт бездны</i> или <i>зов кровопускателя</i> до конца сцены. |                                     |                     |
| <b>Навыки:</b> Переговоры +12, Религия +11  |                                     |                     |
| <b>Сил 17 (+7)</b>  | <b>Лов 11 (+4)</b>                  | <b>Мдр 12 (+5)</b>  |
| <b>Тел 14 (+6)</b>  | <b>Инт 14 (+6)</b>                  | <b>Хар 17 (+7)</b>  |
| <b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое   |                                     | <b>Языки:</b> Общий |
| <b>Снаряжение:</b> доспех из шкур, палица, символ веры Демогоргона  |                                     |                     |

## ТАКТИКА БЕРСЕРКЕРА ПРЕЛАТА ДЕМОГОРГОНА

В бою последователями культа на фронте руководит берсеркер прелат Демогоргона. Другие культисты предпочли бы пожертвовать своими последователями, чтобы сохранить собственные жизни, но прелаты Демогоргона ликуют в разрушении.

В начале битвы прелат использует атаку *болта бездны*, чтобы силой разделить врагов. *Зов кровопускателя* ослабляет врагов и усиливает атаки культистов. Однажды раненый прелат врывается у гущу врагов, используя *смертоносную ярость*, двигаясь с этого момента к победе или смерти с именем Демогоргона на устах.

## ЗНАНИЯ О БЕРСЕРКЕРЕ ПРЕЛАТЕ ДЕМОГОРГОНА

**Природа Сл 14:** Берсеркеры прелаты Демогоргона – это безумные пророки, которые впадают в состояние транса, рассказывают свои видения и предвидения. Они руководят культом Демогоргона и выступают в качестве духовных талисманов.

**Природа Сл 19:** Прелаты предполагают, что каждый из них, как Демогоргон, обладает двумя различными разумами. Один разум является ограничением, камерой для другого разума, дикого и порывистого, который радуется всяческим разрушениям и ужасам.



(Слева направо) вопящий культист Демогоргона, мародер бездны и берсеркер прелат Демогоргона

## Роковой Живодер

Роковой живодер подносил жертвы Дагону и получил доступ к его секретам, после чего посвятил свою жизнь приобретению бóльшего количества знаний, чтобы насытить свои растущие планы. Они обеспечивают магическую поддержку в бою и прибегают к своей хитрости, чтобы направлять грубую силу культистов.

|  |                             |
|--|-----------------------------|
| <b>Роковой Живодер</b>                   | <b>Уровень 8 Артиллерия</b> |
| Средний природный гуманоид, человек      | 350 Опыта                   |
| Хиты 65; Ранен 32                        | Инициатива +5               |
| КД 20; Стойкость 18; Реакция 20; Воля 21 | Внимательность +11          |
| Скорость 6                               |                             |

### Стандартные Действия

#### ⚔ Кинжал (оружие) ♦ Неограниченный

**Атака:** Рукопашная атака 1 (одно существо); +13 против КД;  
**Попадание:** 1к4 + 3 урона.

#### ☞ Плеть Силы (инструмент, силовое поле) ♦ Неограниченный

**Атака:** Дальнобойный 10 (одно существо); +12 против Реакции;  
**Попадание:** 1к6 + 6 урона силовым полем, и цель замедлена до конца следующего хода рокового живодера.

#### ☞ Хватающие Щупальца (инструмент) ♦ Перезарядка ☒ ☒

**Атака:** Дальнобойный 10 (одно существо); +12 против Стойкости;  
**Попадание:** 1к8 + 4 урона, и роковой живодер сдвигает цель на 1 клетку (спасение оканчивается). До тех пор, пока цель не спасется, все союзники, начинающие свой ход в смежной с ней клетке, становятся замедленными (спасение оканчивается).

#### ☼ Пенящийся Вихрь (инструмент) ♦ На сцену

**Атака:** Зональная вспышка 1 в 10 (все существа в зоне); +10 против Реакции;  
**Попадание:** 2к8 + 5 урона, и роковой живодер сдвигает цель на 1 клетку и сбивает ее с ног.  
**Промак:** Половина урона.

### Малые Действия

#### ☞ Предсказание Рока ♦ На сцену

**Атака:** Дальнобойный 10 (одно существо);

**Эффект:** Цель предоставляет боевое превосходство до конца следующего хода рокового живодера.

**Навыки:** История +13, Магия +13

**Сил** 8 (+3)    **Лов** 12 (+5)    **Мдр** 15 (+6)

**Тел** 11 (+4)    **Инт** 19 (+8)    **Хар** 16 (+7)

**Мировоззрение:** Хаотично-злое    **Языки:** Бездны, Великий, Общий

**Снаряжение:** кинжал, маска Дагона, посох, роба

## Тактика Рокового Живодера

Роковые живодеры используют *плеть силы* и *хватающие щупальца*, чтобы замедлить или остановить врагов, в то время как их союзники, такие как мародеры бездны, нападают, а затем отступают. Роковой живодер прибегает *предсказание рока* для особо опасного врага.

## Знания о Роковом Живовере

**Природа Сл 14:** Роковой живодер — это маг, поклоняющийся Дагону и надеющийся познать его секреты.

**Природа Сл 19:** Роковой живодер получает преимущество над своим врагом с помощью заклинания, которое показывает тревожные картинки возможного будущего.

## Вопящий Культист Демогоргона

Культисты Демогоргона желают только одного – ограбить, убить и уничтожить. Революции, войны, голод и другие несчастья поддерживают ряды культа, ведь прелаты Демогоргона проповедуют, что наилучший способ избежать страдания состоит в том, чтобы самим быть среди хищников и жестоких убийц, которые приносят горе.

|   |  |                     |
|---|--|---------------------|
| <b>Вопящий Культист Демогоргона</b><br>Средний природный гуманоид, человек  | <b>Уровень 7 Громила</b><br>300 Опыта            |                     |
| <b>Хиты 94; Ранен 47</b><br><b>КД 18; Стойкость 19; Реакция 17; Воля 18</b><br><b>Скорость 5</b>  | <b>Инициатива +3</b><br><b>Внимательность +4</b> |                     |
| <b>Стандартные Действия</b>   |  |                     |
| ⚔ <b>Секира (оружие) ♦ Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +10 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к12 + 6 урона (крит 1к12 + 18).   |  |                     |
| ☞ <b>Метательное Копье (оружие) ♦ Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Дальнобойный 10\20 (одно существо); +10 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 6 урона.  |  |                     |
| ⚡ <b>Смертоносный Гнев (зона) ♦ На сцену</b><br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 1 (все существа во вспышке); +10 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к12 + 6 урона.<br><i>Эффект:</i> Вспышка создает зону ужасного шума, центром которого является вопящий культист Демогоргона, и длится зона до конца следующего хода культиста. При движении культиста зона тоже двигается, центр которой все также остается на нем. Враг, начинающий свой ход в зоне, получает 5 урона. |  |                     |
| ⚡ <b>Вой Ярости (психическая энергия) ♦ На сцену</b><br><i>Атака:</i> Ближняя волна 3 (все существа в волне); +8 против Воли;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 4 урона психической энергии, и цель обездвижена до конца следующего хода вопящего культиста.   |  |                     |
| <b>Навыки:</b> Атлетика +11, Запугивание +8   |  |                     |
| <b>Сил 17 (+6)</b>  | <b>Лов 11 (+3)</b>                               | <b>Мдр 13 (+4)</b>  |
| <b>Тел 14 (+5)</b>  | <b>Инт 8 (+2)</b>                                | <b>Хар 10 (+3)</b>  |
| <b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое   |  | <b>Языки:</b> Общий |
| <b>Снаряжение:</b> кольчуга, 3 метательных копья, секира  |  |                     |

## Тактика Вопящего Культиста Демогоргона

Вопящий культист Демогоргона сражается с мстительной яростью проклятого. Вследствие обучения их частью становится нигилистическое насилие и гнев. В битве они вопят как дикие животные, используя *вой ярости* и рубят ближайших врагов секирой и *смертоносным гневом*.

## Знания о Вопящем Культисте Демогоргона

**Природа Сл 14:** Вопль культиста Демогоргона передается дикому гневу Хетрадии, одной из голов Демогоргона. В сражении они воют как маньяки и разукрашивают себя кровью.

**Природа Сл 19:** Вопящий культист издает бессвязные вопли и крики. Если они встречаются в большом количестве, многие встают на путь безумия, слыша демоническую песнь, погруженную в какофонию.

## Сцены Столкновений

Культисты Демогоргона собираются в малочисленные рейдерские группы, но встречаются повсюду. Они объединяются в больших количествах только тогда, когда укрепленный город сопротивляется.

### Сцена 7-го уровня (1,500 опыта)

- ♦ 1 мародер бездны (налетчик 6-го уровня)
- ♦ 1 берсеркер прелат Демогоргона (контроллер 8-го уровня)
- ♦ 2 вопящих культиста Демогоргона (громила 7-го уровня)
- ♦ 1 тифлинг темный клинок (соглядатай 7-го уровня, Бест.250)

### Сцена 7-го уровня (1,650 опыта)

- ♦ 1 роковой живодер (артиллерия 8-го уровня)
- ♦ 2 троглодита мусорщика (громила 7-го уровня)
- ♦ 2 мародера бездны (налетчик 6-го уровня)
- ♦ 1 грызущий демон (налетчик 5-го уровня)

### Сцена 24-го уровня (34,400 опыта)

- ♦ 1 аспект Демогоргона (элитный контроллер 25-го уровня)
- ♦ 2 глабрезу (элитный громила 23-го уровня, Бест.54)

### Сцена 25-го уровня (35,300 опыта)

- ♦ Трарак (элитный громила 26-го уровня)
- ♦ 1 глубинная злобогниль (контроллер 26-го уровня)
- ♦ 2 някадемона (налетчик 22-го уровня)

### Сцена 27-го уровня (60,100 опыта)

- ♦ 1 казуул (элитный солдат 28-го уровня)
- ♦ 1 марилит (элитный налетчик 24-го уровня, Бест.57)
- ♦ 1 балор (элитный громила 27-го уровня, Бест.53)

### Сцена 35-го уровня (239,000 опыта)

- ♦ 2 балора (элитный громила 27-го уровня, Бест.53)
- ♦ Демогоргон (одиночный контроллер 34-го уровня)



# ДЕМОН (DEMON)

ДЕМОНЫ ОДНИ ИЗ СТАРЕЙШИХ СУЩЕСТВ во вселенной. При рождении Бездны – оскверненное и ужасающее место, ныне являющееся жилищем демонов – существовало всего несколько демонов. Их демонические принцы были оружием высвобожденного разрушения, целью которого является не что иное, как явиться во вселенную под пятой Скованного Бога. Поскольку Бездна разрослась, ее злое воздействие на других стихийных существ породило демонов бесконечного разнообразия и ужасающей силы. Демоны – это бич вселенной, антагонисты созидания и порядка.

## ГЛУБИННЫЙ ПОТРОШИТЕЛЬ

Глубинный потрошитель рвет своих врагов на куски, потроша их внутренности в безумстве резни.

## ЗНАНИЯ О ГЛУБИННОМ ПОТРОШИТЕЛЕ

**Магия Сл 18:** Глупые потрошители часто оказываются под контролем влиятельных и порочных индивидуумов, которые используют их в качестве стражников и живой силы.

|   |                           |                         |
|---|---------------------------|-------------------------|
| <b>Глубинный Потрошитель</b>  | <b>Уровень 14 Громила</b> |                         |
| Средний стихийный гуманоид (демон)  | 1,000 Опыта               |                         |
| Хиты 173; Ранен 86  | Инициатива +10            |                         |
| КД 26; Стойкость 28; Реакция 25; Воля 24  | Внимательность +9         |                         |
| Скорость 6  |                           |                         |
| Сопротивление: 15 переменное (2\на сцену)   |                           |                         |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                           |                         |
| ⚔ <b>Коготь</b> ♦ <b>Неограниченный</b>   |                           |                         |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +17 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к10 + 6 урона.                                   |                           |                         |
| ⚔ <b>Захват</b> ♦ <b>Неограниченный</b>   |                           |                         |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +15 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 6 урона, и цель становится схваченной. |                           |                         |
| <b>Малые Действия</b>   |                           |                         |
| ⚔ <b>Потрошащие Когти</b> ♦ <b>Неограниченный</b> (1\раунд; при ранении 3\раунд)  |                           |                         |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно схваченное существо); нет броска;<br><i>Попадание:</i> 6 урона.                                  |                           |                         |
| <b>Навыки:</b> Атлетика +18   |                           |                         |
| <b>Сил</b> 23 (+13)   | <b>Лов</b> 17 (+10)       | <b>Мдр</b> 15 (+9)      |
| <b>Тел</b> 23 (+13)   | <b>Инт</b> 7 (+5)         | <b>Хар</b> 11 (+7)      |
| <b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое   |                           | <b>Языки:</b> Глубинный |

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Другие демоны понимают, что тяжело управляемый потрошитель всегда будет мощным оружием.

### Сцена 13-го уровня (4,900 опыта)

- ♦ 3 глубинных потрошителя (громила 14-го уровня)
- ♦ 1 дуговолновой руноспиральный демон (артиллерия 12-го уровня)
- ♦ 1 иммолит (контроллер 15-го уровня, Бест. 56)



(Слева направо) глубинный потрошитель и демон просачивающейся крови

## ГЛУБИННАЯ ЗЛОБОГНИЛЬ

Глубинная злобогниль – это демон отчаяния и безумия, темная душа, обернутая в кожу демона и дьявола.

|   |                              |
|---|------------------------------|
| <b>Глубинная Злобогниль</b>   | <b>Уровень 26 Контроллер</b> |
| Большой стихийный гуманоид (демон, нежить)  | 9,000 Опыта                  |
| <b>Хиты 245; Ранен 122</b>  | <b>Инициатива +20</b>        |
| <b>КД 40; Стойкость 38; Реакция 36; Воля 40</b>   | <b>Внимательность +20</b>    |
| <b>Скорость 6, летая 6 (парение)</b>  | <b>Истинное зрение 20</b>    |
| <b>Сопротивление: 10 некротическая энергия, 20 огонь, переменная (3/на сцену)</b>   |                              |
| <b>Иммунитет:</b> страх   |                              |
| <b>Особенности</b>  |                              |
| ☼ <b>Поле Бездны + Аура 5</b>   |                              |
| Ни один враг, находящийся в пределах ауры, не может телепортироваться.  |                              |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                              |
| ⬇ <b>Крушитель Черепов</b> (психическая энергия) ⬆  |                              |
| <b>Неограниченный</b>   |                              |
| <b>Атака:</b> Рукопашная атака 2 (одно существо); +28 против Реакции;   |                              |
| <b>Попадание:</b> 2к8 + 8 урона психической энергией или 3к8 + 8 психической энергией, если цель ранена.  |                              |
| ✂ <b>Магический Гнойник</b> (психическая энергия) ⬆   |                              |
| <b>Неограниченный</b>   |                              |
| <b>Атака:</b> Дальнебойный 10 (одно существо); +29 против Стойкости;  |                              |
| <b>Попадание:</b> 2к8 + 8 урона, и если цель движется в этом раунде более чем на 2 клетки, то она получает 2к8 урона (спасение оканчивает). Если глубинная злобогниль ранена, то цель получает урон за передвижение на 1 или более клеток.  |                              |
| ✂ <b>Плывущее Отчаяние</b> (зона, психическая энергия) ⬆ <b>На сцену</b>  |                              |
| <b>Атака:</b> Зональная вспышка 2 в 10 (все существа в зоне);   |                              |
| <b>Эффект:</b> Вспышка создает зону темных миазмов, которая длится до конца следующего хода глубинной злобогнили. Все противники, начинающие свой ход в пределах зоны, получают урон 10 психической энергией и предоставляют боевое превосходство глубинной злобогнили до конца своего следующего хода. |                              |
| <b>Поддержание мальм:</b> Зона поддерживается и злобогниль может передвинуть ее на 5 клеток.  |                              |
| <b>Сил 26 (+21)</b>   | <b>Лов 25 (+20)</b>          |
| <b>Тел 29 (+22)</b>   | <b>Инт 20 (+18)</b>          |
|   | <b>Мдр 25 (+20)</b>          |
|   | <b>Хар 32 (+24)</b>          |
| <b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое   |                              |
| <b>Языки:</b> Глубинный, Общий  |                              |



## ТАКТИКА ГЛУБИННОЙ ЗЛОБОГНИЛИ

Глубинная злобогниль создает облако *плывущего отчаяния*, перемещая зону по полю боя, чтобы нанести урон стольким врагам, скольким возможно. Он использует свою ауру и накладывает *магический гнойник* на существ в зоне *плывущего отчаяния*, препятствуя их спасению. Злобогниль обожает причинять боль столь многим целям, насколько это возможно, а потому предпочитает нападать на целехоньких или не раненных существ, нежели на тех, кто уже ранен или поврежден.

## ЗНАНИЯ О ГЛУБИННОЙ ЗЛОБОГНИЛИ

**Магия Сл 26:** Глубинная злобогниль – это демоническая нежить, нацепивший на себя кожу демона и дьявола. Душа злобогнили зачастую оказывается душой демона, но также это может быть душа любого другого злого существа.

**Магия Сл 31:** Оркус заковывает в цепи глубинную злобогниль в залах своего дворца, называемого Навечно Потерянным, используя их в качестве стражников против злоумышленников, умеющих телепортироваться.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Глубинная злобогниль ценит союзников, которые достаточно маневренны, чтобы пробраться между ними и опасными противниками.

### Сцена 24-го уровня (31,300 опыта)

- ◆ 1 глубинная злобогниль (контроллер 26-го уровня)
- ◆ 1 глабрезу (элитный громила 23-го уровня, Бест. 54)
- ◆ 1 глабрезу (налетчик 24-го уровня, Бест. 57)

## БЕБИЛИТ

Паукообразные бибилиты родом из оплетенного паутиной королевства Лолт. Они ползают по всей Бездне и другим мирам, охотясь и убивая в свое удовольствие.

|  |  |
|--|--|
| <b>Бибилит</b>   | <b>Уровень 18 Одиночный Громила</b>      |
| Огромный стихийный магический зверь (демон)  | 10,000 Опыта                             |
| <b>Хиты 696; Ранен 348</b>   | <b>Инициатива см. опасное восприятие</b> |
| <b>КД 30; Стойкость 30; Реакция 31; Воля 29</b>  | <b>Внимательность +14</b>                |
| <b>Скорость 12, лазая 12 (паучье лазание)</b>  | <b>Темное зрение</b>                     |
| <b>Сопротивление: 20 огонь, 20 переменное (2/на сцену)</b>   |  |
| <b>Спасбросок +5; Единицы действия 2</b>   | <b>Чувство в вибрации 20</b>             |
| <b>Особенности</b>   |  |
| ☼ <b>Призрачная Смертельная Сеть + Аура 3</b>  |  |
| Вск противники, находящиеся в пределах ауры, попадающие атакой по бибилиту, теряют все сопротивления до конца своего следующего хода.  |  |
| <b>Опасное Восприятие</b>  |  |
| Бибилит действует дважды за один раунд. Первый раз при инициативе, равной 20, второй равной 10. Он не может откладывать действия или совершать подготовленные действия. Каждый ход он имеет стандартное действие вместо нормального распределения действий. Бибилит может использовать одно немедленное действие между каждой парой ходов. |  |
| <b>Стандартные Действия</b>  |  |
| ⬆ <b>Похищающий Коготь + Неограниченный</b>  |  |
| <b>Атака:</b> Рукопашная атака 3 (одно существо); +31 против КД;   |  |
| <b>Попадание:</b> 2к10 + 6 урона, и цель получает до конца сцены накапливаемый штраф -1 к КД всякий раз, когда ее ударяют.   |  |
| ⬆ <b>Мелькающие Когти + Неограниченный</b>   |  |
| Бибилит совершает две атаки <i>похищающим когтем</i> против двух различных целей.  |  |



## Сцена 20-го уровня (14,200 опыта)

- ◆ 1 бибилит (одиночный громила 18-го уровня)
- ◆ 3 плетущих тень драйдера (налетчик 14-го уровня, Бест. 93)
- ◆ 1 жрица дреу (контроллер 15-го уровня, Бест. 95)

## Кривоточащий Демон

Ядовитая кровь кривоточащего демона капает и струится с его полупрозрачного поврежденного тела, ускоряющая смерть врагов и излечивающая союзников.

| Кривоточащий Демон  | Уровень 7 Налетчик (Лидер) |                         |
|---|----------------------------|-------------------------|
| Средний стихийный гуманоид (демон)  | 300 Опыта                  |                         |
| Хиты 79; Ранен 39   | Инициатива +9              |                         |
| КД 21; Стойкость 18; Реакция 20; Воля 19  | Внимательность +8          |                         |
| Скорость 7, телепортация 3  | Темное зрение              |                         |
| Сопротивление: 10 переменное (1 на сцену)   |                            |                         |
| <b>Особенности</b>  |                            |                         |
| ☼ Капающий Яд (исцеление, яд) ◆ Аура 2  |                            |                         |
| Все враги, начинающие свой ход в пределах ауры, получают 5 урона ядом. Если кривоточащий демон ранен, то все демоны, начинающие свой ход в ауре, восстанавливают 5 хитов.         |                            |                         |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                            |                         |
| ⬇ Коготь (яд) ◆ Неограниченный  |                            |                         |
| Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +12 против КД;<br>Попадание: 2к4 + 5 урона, и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).                                       |                            |                         |
| ⬇ Портал Ядовитого Удара (телепортация) ◆ Перезарядка   |                            |                         |
| Кривоточащий демон телепортируется на 5 клеток и совершает атаку когтем. Если атака попадает, демон телепортируется на 5 клеток.  |                            |                         |
| <b>Малые Действия</b>   |                            |                         |
| ⬅ Ядовитая Волна (исцеление, яд) ◆ На сцену   |                            |                         |
| Атака: Ближняя волна 5 (все существа в волне); +10 против Стойкости;<br>Попадание: 1к4 + 5 урона ядом.<br>Эффект: Все демоны, находящиеся в волне, восстанавливают 1к4 + 5 хитов. |                            |                         |
| Сил 15 (+5)   | Лов 19 (+7)                | Мдр 11 (+3)             |
| Тел 15 (+5)   | Инт 11 (+3)                | Хар 17 (+6)             |
| Мировоззрение: Хаотично-злое  |                            | Языки: Глубинный, Общий |

### ⬇ Ядовитый Укус (яд) ◆ Перезарядка

Условие: Используется только в раненом состоянии.  
Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +21 против КД;  
Попадание: 2к8 + 6 урона, и продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).

### Малые Действия

#### ⬅ Плавающая Паутина (огонь) ◆ Перезарядка

Атака: Ближняя волна 5 (все существа в волне); +19 против Реакции;  
Попадание: 2к8 + 10 урона огнем, и цель замедлена и получает продолжительный урон огнем 10 (спасение оканчивает оба).  
Первый проваленный слабросок: Цель становится удерживаемой вместо замедленной и получает продолжительный урон огнем 15 (спасение оканчивает оба).

### Триггеры

#### Рефлексы Охотника ◆ Перезарядка

Триггер: Противник входит в смежное с бибилитом пространство.  
Эффект (Немедленный ответ): Бибилит совершает шаг на 4 клетки. Это перемещение можно совершить через пространство противников.

Сил 22 (+15) Лов 25 (+16) Мдр 20 (+14)  
Тел 22 (+15) Инт 5 (+6) Хар 19 (+13)

Мировоззрение: Хаотично-злое Языки: Глубинный

## Тактика Бибилита

Бибилит постоянно перемещается по полю боя, замедляя противников горящими нитями своей *плавающей паутины*.

## Знания о Бибилите

**Магия Сл 20:** Бибилиты часто служат Полт, но их ограниченный интеллект не позволяет им участвовать в планах дреу. Темные эльфы используют этих демонов в качестве машин разрушения или ловят их, чтобы использовать в качестве стражников.

## Сцены Столкновений

Полт любит бибилитов, поэтому их можно часто встретить вместе с дреу или другими жителями Ям Демонических Сетей.

## Тактика Кривоточащего Демона

Кривоточащий демон телепортируется в сторону других демонов так, чтобы его аура затрагивала их. Используя *ядовитую волну* или свою атаку когтем, он позволяет союзникам наносить больше урона и в то же время исцеляет их.

## Знания о Кривоточащем Демоне

**Магия Сл 14:** Кривоточащие демоны любят ослаблять своих врагов перед тем, как сразиться с ними в открытую, подобно отравителям вражеских источников пищи.

## Сцены Столкновений

Кривоточащие демоны предпочитают создавать альянсы с другими демонами, которым нравится сражаться с врагами лицом к лицу.

## Сцена 7-го уровня (1,500 опыта)

- ◆ 2 барлгура (громила 8-го уровня, Бест. 53)
- ◆ 1 кривоточащий демон (налетчик 7-го уровня)
- ◆ 2 эвистро (громила 6-го уровня, Бест. 54)

## ДРЕТЧ

Ради сокрушения своих врагов плохо пахнущие дретчи предпочитают нападать большими стаями.

|   |                                       |                         |
|---|---------------------------------------|-------------------------|
| <b>Дретч</b><br>Маленький стихийный гуманоид (демон)  | <b>Уровень 2 Громила</b><br>125 Опыта |                         |
| <b>Хиты 44; Ранен 22; см. мерзкая смерть</b>  | <b>Инициатива +3</b>                  |                         |
| <b>КД 14; Стойкость 14; Реакция 13; Воля 11</b>   | <b>Внимательность +1</b>              |                         |
| <b>Скорость 5</b>   | <b>Темное зрение</b>                  |                         |
| <b>Сопротивление:</b> 10 переменное (1\на сцену)  |                                       |                         |
| <b>Особенности</b>  |                                       |                         |
| ⚙ <b>Отвратительные Миазмы</b> ♦ <b>Аура 1</b><br>Все противники, находящиеся в пределах ауры, получают 1 единицу урона, когда они используют стандартное действие или действие движения. Множество аур <i>отвратительных миазм</i> способны наносить одновременно вплоть до 5 единиц урона.  |                                       |                         |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                                       |                         |
| ⬇ <b>Жестокие Когти</b> ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +5 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 2 урона.  |                                       |                         |
| <b>Триггеры</b>   |                                       |                         |
| ⬇ <b>Когти Безумства</b> ♦ <b>На сцену</b><br><i>Триггер:</i> Дретч в первые ранен.<br><i>Эффект (Свободное действие):</i> Дретч атакует одно или два существа жестокими когтями.   |                                       |                         |
| ⬅ <b>Мерзкая Смерть</b> (зона, яд) ♦ <b>На сцену</b><br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 1 (все не демоны во вспышке);<br><i>Эффект:</i> Вспышка создает ядовитую зону, центр которой находится на дретче, и длится до того момента, когда дретч мог бы начать свой ход. Всякое существо, не являющееся демоном, входящее или начинающее свой ход в зоне, получает 5 урона ядом. |                                       |                         |
| <b>Сил 17 (+4)</b>  | <b>Лов 14 (+3)</b>                    | <b>Мдр 11 (+1)</b>      |
| <b>Тел 14 (+3)</b>  | <b>Инт 5 (-2)</b>                     | <b>Хар 7 (-1)</b>       |
| <b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое   |                                       | <b>Языки:</b> Глубинный |

## ТАКТИКА ДРЕТЧА

Дретчи нападают группами, объединяя свои ауры *отвратительных миазм*. Хоть они и не способны изобрести какую-либо другую тактику, их может эффективно направить лидер.



## ЗНАНИЯ О ДРЕТЧЕ

**Магия Сл 10:** Склочные и глупые, дретчи могут быть втянуты в борьбу друг с другом, если у них нет лидера.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Демоны, наделенные большими силами и разумом, часто используют дретчей в качестве первой атакующей волны, чтобы узнать, на что способны их противники, а также они наблюдают за смертью дретчей ради собственного развлечения.

### Сцена 7-го уровня (1,700 опыта)

- ♦ 1 кровотокающий демон (налетчик 7-го уровня)
- ♦ 8 дретчей (громила 2-го уровня)
- ♦ 2 грызущих демона (налетчик 5-го уровня)

## ГРЫЗУЩИЙ ДЕМОН

Грызущие демоны поедают все, до чего могут дотянуться. Несмотря на то, что они могут существовать за счет неодушевленных предметов, в их предпочтения входит живая плоть.

|  |  |                         |
|--|--|-------------------------|
| <b>Грызущий Демон</b><br>Маленький стихийный гуманоид (демон)  | <b>Уровень 5 Налетчик</b><br>200 Опыта |                         |
| <b>Хиты 66; Ранен 33</b>   | <b>Инициатива +2</b>                   |                         |
| <b>КД 19; Стойкость 19; Реакция 14; Воля 16</b>  | <b>Внимательность +3</b>               |                         |
| <b>Скорость 3, летая 5 (неуклюже)</b>  | <b>Темное зрение</b>                   |                         |
| <b>Сопротивление:</b> 10 переменное (1\на сцену)   |  |                         |
| <b>Особенности</b>   |  |                         |
| ⚙ <b>Кусающий за Ноги</b> ♦ <b>Аура 1</b><br>Все враги, начинающие свой ход в пределах ауры, получают штраф -2 к движению до конца своего хода.  |  |                         |
| <b>Глубинный Проглот</b><br>Грызущий демон наносит дополнительно 1к8 урона рукопашной атакой, нацеленной на раненое существо.  |  |                         |
| <b>Стандартные Действия</b>  |  |                         |
| ⬇ <b>Укус</b> ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +10 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 6 урона   |  |                         |
| <b>Действия Движения</b>   |  |                         |
| ⬇ <b>Телепорт Проглота</b> (телепортация) ♦ <b>Неограниченный</b><br>Грызущий демон телепортируется на 10 клеток в пространство, смежное с раненым существом.  |  |                         |
| <b>Триггеры</b>  |  |                         |
| ⬇ <b>Болезненный Телепорт</b> (телепортация) ♦ <b>На сцену</b><br><i>Триггер:</i> Грызущий демон становится раненым.<br><i>Эффект (Свободное действие):</i> Грызущий демон телепортируется на 10 клеток. |  |                         |
| <b>Навыки:</b> Скрытность +5   |  |                         |
| <b>Сил 15 (+4)</b>   | <b>Лов 7 (+0)</b>                      | <b>Мдр 12 (+3)</b>      |
| <b>Тел 18 (+6)</b>   | <b>Инт 9 (+1)</b>                      | <b>Хар 9 (+1)</b>       |
| <b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое  |  | <b>Языки:</b> Глубинный |

## ТАКТИКА ГРЫЗУЩЕГО ДЕМОНА

Медленные и неуклюжие, грызущие демоны придерживаются края поля боя, пока их враг не станет раненым. В этот момент они используют *телепорт проглота*, чтобы сблизиться с противником и атаковать.

## ЗНАНИЯ О ГРЫЗУЩЕМ ДЕМОНЕ

**Магия Сл 12:** Грызущие демоны трусливы, они предпочитают разрушению бегство. Бегущий грызущий демон может стать отвлеченной слабой целью, а потому преследовать их так же легко, как и определить их следующую жертву.



## ТАКТИКА КАЗРИТА

Казрит скрывается под землей и использует чувство вибрации для определения местонахождения противников. Как только он выбрал цель, казрит выходит из тени и нападает, используя *кислотное отступление* после атаки. Он пользуется *утечкой кислоты*, чтобы увеличить свою скорость, скрыться от жертвы, а затем вернуться и прикончить ее.

## ЗНАНИЯ О КАЗРИТЕ

**Магия Сл 22:** Демоны казриты – это живущие в воде планарные хищники. Они скрываются в озерах, реках и проточных водах, дожидаясь неосторожную добычу, проходящую мимо. Также казрит может бурить. Кислотные брызги из пор казрита позволяют ему бурить, вследствие чего он оставляет за собой кислотный фонтан.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Грызущие демоны работают за одно лишь обещание пира.

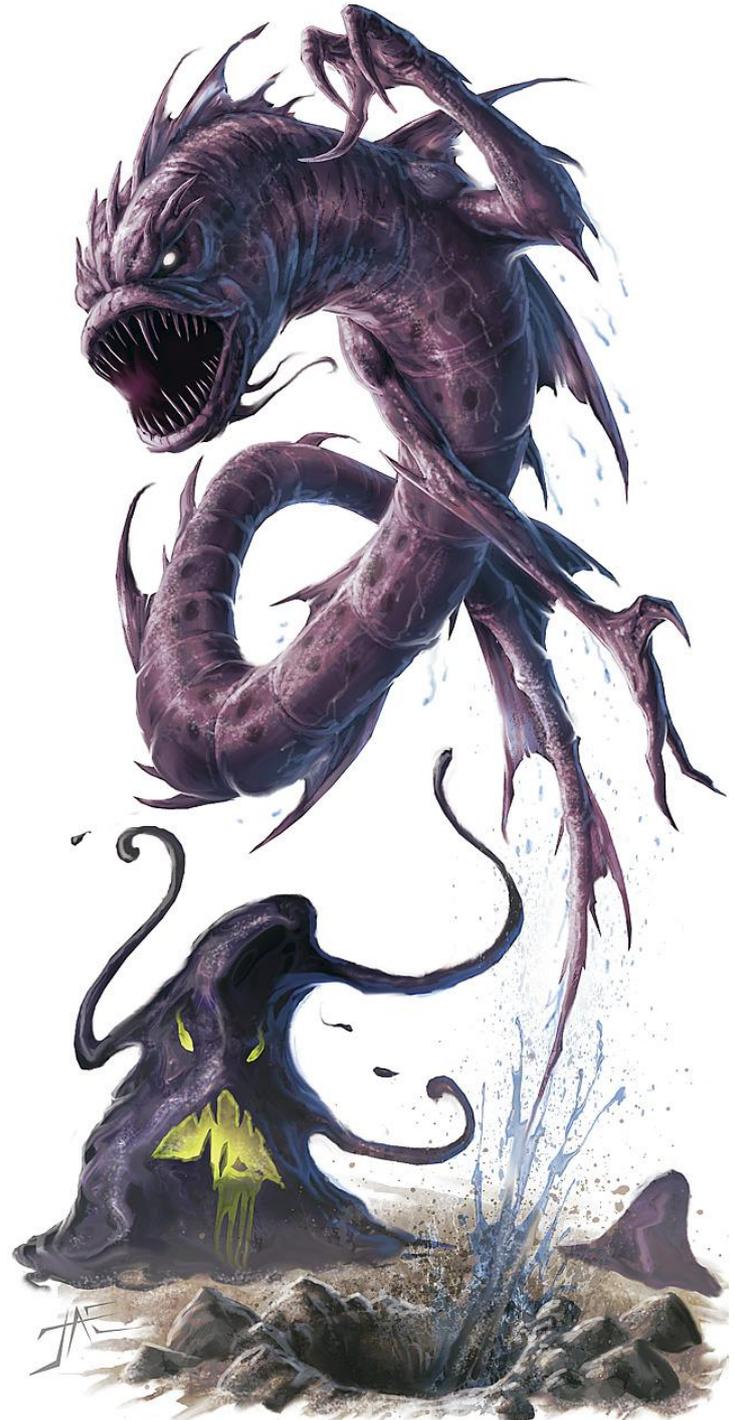
### Сцена 6-го уровня (1,250 опыта)

- ◆ 1 гнолл демонический бич (громила 8-го уровня, Бест.132)
- ◆ 1 гнолл клык Йеногу (налетчик 7-го уровня)
- ◆ 3 грызущих демона (налетчик 5-го уровня)

## КАЗРИТ

Казриты рыщут в темных глубинах озер, подземных реках и затопленных тоннелях.

| Казрит   | Уровень 20 Соглядатай        |
|--|------------------------------|
| Средний стихийный магический зверь (вода, демон)   | 2,800 Опыта                  |
| <b>Хиты</b> 146; <b>Ранен</b> 73; см <i>утечка кислоты</i>   | <b>Инициатива</b> +22        |
| <b>КД</b> 34; <b>Стойкость</b> 32; <b>Реакция</b> 34; <b>Воля</b> 30   | <b>Внимательность</b> +19    |
| <b>Скорость</b> 6, бурение 6 (тоннелирование), плавая 8  |                              |
| <b>Сопротивление:</b> 20 переменное (2/на сцену)   | <b>Чувство в вибрации</b> 20 |
| <b>Иммунитет:</b> кислота  |                              |
| Особенности  |                              |
| <b>Скользкий</b>   |                              |
| Казрит совершает спасбросок против обездвиживающих, удерживающих и замедляющих условий в начале и в конце своего хода.                                 |                              |
| Стандартные Действия   |                              |
| ⬇ <b>Укус</b> (кислота) ⬆ <b>Неограниченный</b>  |                              |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +25 против КД;   |                              |
| <i>Попадание:</i> 2к6 + 4 урона, и продолжительный урон кислотой 5 (спасение оканчивает).  |                              |
| ⬅ <b>Кислотное Отступление</b> (кислота) ⬆ <b>Перезарядка</b> [☒] [☒]  |                              |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 2 (все существа во вспышке); +23 против Реакции;   |                              |
| <i>Попадание:</i> 1к6 + 4 урона, и продолжительный урон кислотой 10 (спасении оканчивает).   |                              |
| <i>Эффект:</i> Казрит бурит со своей скоростью.  |                              |
| Триггеры   |                              |
| <b>Утечка Кислоты</b> (кислота) ⬆ <b>Неограниченный</b>  |                              |
| <i>Условие:</i> Используется только в раненом состоянии.   |                              |
| <i>Эффект:</i> Казрит получает бонус +4 к своей скорости и бурения, и в начале его хода существа, находящиеся рядом с ним, получают 10 урона кислотой. |                              |
| <b>Навыки:</b> Скрытность +23  |                              |
| <b>Сил</b> 22 (+16)  | <b>Лов</b> 26 (+18)          |
| <b>Тел</b> 20 (+15)  | <b>Мдр</b> 19 (+14)          |
| <b>Инт</b> 14 (+12)  | <b>Хар</b> 12 (+11)          |
| <b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое  |                              |
| <b>Языки:</b> Глубинный, Первичный   |                              |



Казрит и реущий демон

**Магия Сл 25:** Казриты путешествуют по водоемам, создавая обширные сети, соединяющие затопленные тоннели. Эти тоннели находятся достаточно близко к поверхности, чтобы казрит мог почувствовать движение добычи наверху. Несмотря на то, что большинство казритов живет в Стихийном Хаосе, они иногда находят природные врата, ведущие в мир.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Обычно казритов можно встретить среди других зловещих водных монстров.

### Сцена 18-го уровня (10,200 опыта)

- ◆ 1 аболет хлыст (громила 17-го уровня, Бест.8)
- ◆ 4 слуга аболета (миньон 16-го уровня, Бест.9)
- ◆ 1 аболет слизистый маг (артиллерия 17-го уровня, Бест.8)
- ◆ 2 казрита (соглядатай 20-го уровня)

## ИГОЛЬЧАТЫЙ ДЕМОН

Игольчатые демоны обращают врагов против друг друга, заставляя их полагать, что самые близкие друзья предали их. Игольчатые демоны несут опустошение и разрушение по всей Бездне и пользуются любой возможностью, чтобы принести этот хаос во владения смертных.

| Игольчатый Демон   | Уровень 12 Контроллер                  |
|--|--|
| Средний стихийный гуманоид (демон)   | 700 Опыта                              |
| Хиты 123; Ранен 61   | Инициатива +10                         |
| КД 26; Стойкость 23; Реакция 23; Воля 25   | Внимательность +9                      |
| Скорость 6   | Темное зрение                          |
| Сопротивление: 15 переменное (2 на сцену)  |  |
| <b>Стандартные Действия</b>  |  |
| ⊕ <b>Когти</b> ◆ <b>Неограниченный</b>   |  |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +17 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 5 урона.   |  |
| ⊕ <b>Когти Предательства</b> ◆ <b>Неограниченный</b>   |  |
| <i>Требование:</i> Требуется боевое превосходство против каждой цели.<br><i>Эффект:</i> Игольчатый демон совершает две атаки когтями. Если обе атаки попадают по одной и той же цели, то она получает продолжительный урон 10 (спасение оканчивает). |  |
| ⬅ <b>Ярость Преданного</b> (очарование) ◆ <b>Перезарядка</b> [⚡]   |  |
| <i>Атака:</i> Ближняя волна 5 (все враги в волне); +16 против Воли;<br><i>Попадание:</i> Цель становится доминируемой (спасение оканчивает).   |  |
| <b>Триггеры</b>  |  |
| ⊕ <b>Хвост-Кнут</b> ◆ <b>Неограниченный</b>  |  |
| <i>Триггер:</i> Существо входит в смежную с казритом клетку.<br><i>Атака (Немедленный ответ):</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +17 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 2 урона.   |  |
| <b>Навыки:</b> Запугивание +17, Обман +17, Проницательность +14  |  |
| <b>Сил</b> 16 (+9)   | <b>Лов</b> 19 (+10) <b>Мдр</b> 17 (+9) |
| <b>Тел</b> 19 (+10)  | <b>Инт</b> 14 (+8) <b>Хар</b> 22 (+12) |
| <b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое <b>Языки:</b> Глубинный  |  |

## ТАКТИКА ИГОЛЬЧАТОГО ДЕМОНА

Игольчатый демон атакует *яростью преданного* максимально возможное количество целей. Затем он перемещается и выискивает возможность атаковать *когтями предательства*. Игольчатый демон мог бы в следующий раз использовать перезарядившуюся *ярость преданного*, чтобы спастись из безнадежной ситуации.

## ЗНАНИЯ ОБ ИГОЛЬЧАТОМ ДЕМОНЕ

**Магия Сл 16:** Игольчатые демоны обладают большей хитростью, чем многие склонны верить, и они более терпеливы, чем большинство других демонов. Эта хитрость часто дает игольчатым демонам проявить себя в качестве советников более влиятельных демонов, а также показать истинные силы, находясь позади управляемых марионеток. Однако, их жажда к наблюдению за тем, как враги сражаются друг с другом, часто берет верх над ними, и они редко способны на большее, чем обычная ложь.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Игольчатые демоны присоединяются, если есть малейшая возможность для разрушения и кровопролития, но ненадолго. Позже они предают своих союзников.

### Сцена 9-го уровня (2,100 опыта)

- ◆ 1 демоническая гиена (громила 7-го уровня, Бест.166)
- ◆ 1 гнолл демонический бич (громила 8-го уровня, Бест.132)
- ◆ 3 гнолла воина с когтями (налетчик 6-го уровня, Бест.132)
- ◆ 1 игольчатый демон (контроллер 12-го уровня)

### Сцена 12-го уровня (3,300 опыта)

- ◆ 1 дроу арахномант (артиллерия 13-го уровня, Бест.94)
- ◆ 3 меззодемона (солдат 11-го уровня, Бест. 58)
- ◆ 1 игольчатый демон (контроллер 12-го уровня)

## НЭЛЬДРАЗУ

Нэльдрозу скрываются в тенях на краю поля боя, они хватают своих врагов и утаскивают подальше, чтобы яростно разорвать свою единственную цель на кусочки своими четырьмя когтями.

| Нэльдрозу  | Уровень 8 Соглядатай                  |
|--|---------------------------------------|
| Большой стихийный гуманоид (демон)   | 350 Опыта                             |
| Хиты 71; Ранен 35; см. <i>окровавленное похищение</i>  | Инициатива +13                        |
| КД 22; Стойкость 20; Реакция 21; Воля 19   | Внимательность +7                     |
| Скорость 8, лазая 6 (паучье лазание)   | Темное зрение                         |
| Сопротивление: 10 переменное (1 на сцену)  |                                       |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                                       |
| ⊕ <b>Бритвенные Когти</b> ◆ <b>Неограниченный</b>  |                                       |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +13 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 5 урона.   |                                       |
| ⊕ <b>Потрошашие Когти</b> ◆ <b>Неограниченный</b>  |                                       |
| <i>Условие:</i> Используется, когда в пределах 5 клеток от нэльдрозу находится только один враг.<br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +13 против КД;<br><i>Попадание:</i> 4к6 + 5 урона, и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает). |                                       |
| <b>Действия Движения</b>   |                                       |
| ⊕ <b>Похищение</b> (телепортация) ◆ <b>Перезарядка</b> [⚡] [⚡]   |                                       |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (один враг); +11 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> Нэльдрозу телепортирует цель на 10 клеток и телепортируется сам в пространство, смежное с целью.<br><i>Промех:</i> Нэльдрозу телепортируется на 10 клеток.        |                                       |
| <b>Триггеры</b>  |                                       |
| ⊕ <b>Окровавленное Похищение</b> (телепортация) ◆ <b>На сцену</b>  |                                       |
| <i>Триггер:</i> Нэльдрозу впервые ранен.<br><i>Эффект:</i> Нэльдрозу телепортирует врага, смежного с ним, на 5 клеток и телепортируется сам в смежное с целью пространство.  |                                       |
| <b>Навыки:</b> Скрытность +14  |                                       |
| <b>Сил</b> 15 (+6)   | <b>Лов</b> 20 (+9) <b>Мдр</b> 16 (+7) |
| <b>Тел</b> 17 (+7)   | <b>Инт</b> 7 (+2) <b>Хар</b> 11 (+4)  |
| <b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое <b>Языки:</b> Глубинный  |                                       |



(Слева направо) нэльдразу, игольчатый демон и някадемон

## ТАКТИКА НЭЛЬДРАЗУ

Нэльдразу ищет легкобронированного врага и использует *похищение*, чтобы перенести его к своим союзникам. Как только враг оказывается изолированным, нэльдразу снимает с него кожу *потрошащими когтями*. Нападая группами, нэльдразу телепортируют своих врагов на максимально большое расстояние в различных направлениях, стараясь их разделить и разделаться поодиночке.

## ЗНАНИЯ О НЭЛЬДРАЗУ

**Магия Сл 14:** Несмотря на то, что нэльдразу сложно управлять, из них получаются превосходные похитители, служащие рабовладельцам или иным похитителям, которые не возражают, если их товар будет немного поврежден.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Нэльдразу обычно содействуют с другими демонами, пользуясь при этом любой возможностью, чтобы причинить вред. Они предпочитают жить рядом с местами, где могут держать своих жертв в изоляции, например, в таких, как узкие скальные выступы, крутые наклоны или ямы с ловушками.

### Сцена 7-го уровня (1,650 опыта)

- ◆ 2 барлгура (громила 8-го уровня, Бест. 53)
- ◆ 2 нэльдразу (соглядатай 8-го уровня)
- ◆ 1 тифлинг еретик (артиллерия 12-го уровня, Бест. 250)

## НЯКАДЕМОН

Поигрывающие мускулами и толстыми сухожилиями, някадемоны – это крылатые ужасы, летающие над обожженными землями Бездны в поисках добычи на открытой местности. Эти хищники совершают набеги на земли существ ради развлечения, поднимая несчастных жертв в воздух и бросая их с высоты.

|  |   |
|--|---|
| <b>Някадемон</b><br>Большой стихийный гуманоид (демон)   | <b>Уровень 22 Налетчик</b><br>4,150 Опыта |
| <b>Хиты</b> 210; <b>Ранен</b> 105  | <b>Инициатива</b> +21                     |
| <b>КД</b> 35; <b>Стойкость</b> 35; <b>Реакция</b> 35; <b>Воля</b> 32   | <b>Внимательность</b> +17                 |
| <b>Скорость</b> 6, летая 6 (парение)   |   |
| <b>Сопrotивление:</b> 20 переменное (2/на сцену)   |   |
| <b>Особенности</b>   |   |
| <b>Сильный Летун</b>   |   |
| Някадемону не требуется совершать атаку Силой, когда он перемещает схваченное существо. Также някадемон может летать с полной скоростью, вместо половинной скорости с захваченным существом, когда он ранен. |   |
| <b>Стандартные Действия</b>  |   |
| ⊕ <b>Злой Топор</b> (оружие) ⊕ <b>Неограниченный</b>   |   |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +27 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 5 урона (крит. 3к8 + 21), и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает ает).                                    |   |
| ⊖ <b>Злая Грань</b> ⊕ <b>Неограниченный</b>  |   |
| Някадемон совершает две атаки <i>злым топором</i> .  |   |
| ⊖ <b>Хватание</b> ⊕ <b>Неограниченный</b>  |   |
| <i>Эффект:</i> До или после атаки някадемон пролетает 6 клеток.<br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +25 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> Цель становится схваченной.                  |   |
| <b>Навыки:</b> Запугивание +21   |   |
| <b>Сил</b> 25 (+18)  | <b>Лов</b> 26 (+19)                       |
| <b>Тел</b> 26 (+19)  | <b>Мдр</b> 13 (+12)                       |
| <b>Инт</b> 8 (+10)   | <b>Хар</b> 21 (+16)                       |
| <b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое  | <b>Языки:</b> Глубинный, Общий            |
| <b>Снаряжение:</b> 2 секиры  |   |

## ТАКТИКА НЯКАДЕМОНА

Някадемон хватает цель и взлетает, атакуя ее при этом *злой гранью* до тех пор, пока цель не высвободится из захвата. Если существо оказывается слишком уж опасным, някадемон отпускает ее, сбрасывая с большой высоты, и возвращается к полю боя, чтобы схватить новую цель.

## ЗНАНИЯ О НЯКАДЕМОНЕ

**Магия Сл 24:** Някадемонов называют «небесными демонами» из-за их устремленности схватить своих противников и поднять к небесам, чтобы сбросить их отсюда в объятия смерти.

**Магия Сл 29:** Някадемоны считают, что их физическая сила дает большое превосходство над врагами. Из-за этого мнения они становятся самонадеянными перед противниками, которые сразу не проявили своих сильных сторон, и колеблются, сталкиваясь с врагами, которые выглядят сильнее их.



## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Някадемоны являются наемниками в достаточной мере, чтобы сработаться с почти любыми существами на непродолжительный срок, но их завышенная самооценка в скором времени приводит большинство союзников в бешенство.

### Сцена 21-го уровня (17,250 опыта)

- ◆ 1 гористро (элитный громила 19-го уровня, Бест.55)
- ◆ 3 някадемон (налетчик 22-го уровня)
- ◆ 1 метатель гнили (артиллерия 22-го уровня, Бест. 223)

## СТРУЧКОВЫЙ ДЕМОН

Отвратительный и безумный, стручковый демон создает отродье, с помощью которого он загоняет других существ в угол и вселяет в них страх.

| Стручковый Демон   |  | Уровень 15 Элитная Артиллерия                         |
|--|--|---|
| Большой стихийный гуманоид (демон)   |  | 2,400 Опыта   |
| Хиты 176; Ранен 88   | КД 27; Стойкость 25; Реакция 27; Воля 29 | Инициатива +12<br>Внимательность +10<br>Темное зрение |
| Скорость 8   |  |   |
| Сопrotивление: 15 переменное (2/на сцену)  |  |   |
| Спасбросок +2; Единицы действия 1  |  |   |
| Особенности  |  |   |
| Боевое Превосходство   |  |   |
| Атаки стручкового демона наносят дополнительно 2к6 урона существам, предоставляющим боевое превосходство.  |  |   |
| Отродье  |  |   |
| Если стручковый демон имеет меньше четырех стручковых отродий, то в начале своего хода он создает одно стручковое отродье в пределах 2 клеток от себя.   |  |   |
| Стандартные Действия   |  |   |
| ⬇ Удар (яд) ⬆ Неограниченный   |  |   |
| Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +20 против КД; Попадание: 1к6 + 5 урона, и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).   |  |   |
| ⬅  | Изыгаемое                                | Стручковое Отродье (кислота) ⬆                        |
| Неограниченный   |  |   |
| Атака: Ближняя волна 3 (все существа в волне); +18 против Реакции; Попадание: 2к6 + 5 урона кислотой.  |  |   |
| ✱  | Брошенное                                | Стручковое Отродье (кислота) ⬆                        |
| Неограниченный   |  |   |
| Атака: Зональная вспышка 1 в 10 (все существа в зоне); +18 против Реакции; Попадание: 2к6 + 5 урона кислотой.  |  |   |
| ⬅  | Порождение Стручкового Отродья (яд) ⬆    | Перезарядка, когда в первые ранен                     |
| Атака: Ближняя вспышка 2 (все существа во вспышке); +18 против Реакции; Попадание: 3к6 + 5 урона ядом. Эффект: Если стручковый демон имеет меньше четырех отродий, то он порождает стручковые отродья в свободных клетках в пределах вспышки, в результате чего общее число миньонов становится равно четырем. |  |   |
| Малые Действия   |  |   |
| ⚡  | Взрыв Миньона (яд) ⬆                     | Перезарядка ☒ ☒ (1\раунд)                             |
| Атака: Дальнобойный 10 (одно стручковое отродье); Эффект: Отродье взрывается. Его хиты опускаются до 0 и он наносит 1к8 +3 урона ядом всем существам, находящимся в соседних с ним клетках.  |  |   |
| Действия Движения  |  |   |
| Перенос Сущности ⬆ Неограниченный  |  |   |
| Стручковый демон меняется позициями со стручковым отродьем, находящимся в пределах 10 клеток.  |  |   |
| Сил 17 (+10)   | Лов 20 (+12)                             | Мдр 16 (+10)  |
| Тел 21 (+12)   | Инт 12 (+8)                              | Хар 24 (+14)  |
| Мировоззрение: Злое  |  | Языки: Глубинный, Общий                               |

|   |   |
|---|---|
| <b>Стручковое Отродье</b><br>Маленький стихийный гуманоид (демон)   | <b>Уровень 15 Миньон Налетчик</b><br>300 или 0 опыта, если в сцене вместе со стручковым демоном |
| <b>Хиты</b> 1; промах никогда не наносит урон<br><b>КД</b> 29; <b>Стойкость</b> 28; <b>Реакция</b> 28; <b>Воля</b> 25<br><b>Скорость</b> 8                              | <b>Инициатива</b> +14<br><b>Внимательность</b> +6<br>Темное зрение                              |
| <b>Сопротивление:</b> Стручковое отродье получает такой же вид сопротивления, как и его прародитель стручковый демон.   |   |
| <b>Особенности</b>  |   |
| <b>Опасная Близость</b><br>Любой враг, находящийся рядом со стручковым отродьем, предоставляет ему боевое превосходство.  |   |
| <b>Стандартные Действия</b>   |   |
| ⚡ <b>Разьедающий Удар</b> (кислота) ⚡ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +20 против КД;<br><i>Попадание:</i> 12 урона кислотой. |   |
| <b>Сил</b> 13 (+8) <b>Лов</b> 20 (+12) <b>Мдр</b> 8 (+6)  | <b>Тел</b> 21 (+12) <b>Инт</b> 5 (+4) <b>Хар</b> 15 (+9)  |
| <b>Мировоззрение:</b> Злое <b>Языки:</b> Глубинный, Общий   |   |

## ТАКТИКА СТРУЧКОВОГО ДЕМОНА

Стручковый демон предпочитает входить в битву с четырьмя миньонами. Он посылает их вперед, чтобы выиграть для себя и своих союзников боевое превосходство. Он использует *взрыв миньона* перед тем, как создать новых, но следит, чтобы за раз на поле боя всегда было четыре миньона.

## ЗНАНИЯ О СТРУЧКОВОМ ДЕМОНЕ

**Магия Сл 18:** Стручковые демоны – это демоны безумия, которые порождают крошечные версии себя на своих спинах. Этот демон может психически переносить свое сознание любому своему порождению, преобразовывая его тело в нового стручкового демона, в то время как предыдущее тело сжимается до размеров стручкового отродья.

**Магия Сл 23:** Может показаться, что безумие, охватывающее стручковых демонов, связано со Скованным богом, а некоторые из этих демонов носят или облачают себя в цепи в знак преданности.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Стручковые демоны способны работать вместе с любыми демонами, которые пообещают им вместе с его отродьями возможность терроризировать слабых и боязливых существ.

### Сцена 16-го уровня (7,200 опыта)

- ◆ 1 иммолит (контроллер 15-го уровня, Бест.56)
- ◆ 1 стручковый демон (элитная артиллерия 15-го уровня)
- ◆ 4 стручковых отродья (миньон налетчик 15-го уровня)
- ◆ 2 красных слаада (солдат 15-го уровня, Бест. 238)



## РУНОСПИРАЛЬНЫЙ ДЕМОН

Магические руны глубоко высечены на толстых панцирях руноспиральных демонов, которые направляют смертоносную энергию из глубин Бездны.

|   |   |
|---|---|
| <b>Руноспиральный Демон</b><br>Маленький стихийный магический зверь (демон)   | <b>Уровень 5 Артиллерия</b><br>200 Опыта                |
| <b>Хиты</b> 51; <b>Ранен</b> 25; см. удар окровавленного<br><b>КД</b> 17; <b>Стойкость</b> 16; <b>Реакция</b> 18; <b>Воля</b> 17<br><b>Скорость</b> 7   | <b>Инициатива</b> +6<br><b>Внимательность</b> +5        |
| <b>Сопротивление:</b> 10 переменное (1\на сцену)  |   |
| <b>Стандартные Действия</b>   |   |
| ⚡ <b>Укус</b> ⚡ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +10 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к4 + 4 урона.   |   |
| ⚡ <b>Сосредоточенный Удар</b> (электричество) ⚡ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Дальнейшей 10 (одно существо); +10 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 4 урона электричеством.  |   |
| ⚡ <b>Электрическая Вспышка</b> (электричество) ⚡ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Зональная вспышка 2 в 10 (все существа в зоне); +8 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 4 урона электричеством. Атака наносит дополнительно 1 единицу урона электричеством за каждого врага, находящегося во вспышке.       |   |
| <b>Триггеры</b>   |   |
| ⚡ <b>Магическая Дуга</b> (электричество) ⚡ <b>Неограниченный</b><br><i>Триггер:</i> Враг входит в пространство, смежное с руноспиральным демоном.<br><i>Атака (Немедленный ответ):</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +10 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 4 урона электричеством.                         |   |
| ⚡ <b>Удар Окровавленного</b> (электричество) ⚡ <b>На сцену</b><br><i>Триггер:</i> Руноспиральные демоны в первые ранен.<br><i>Атака (Свободное действие):</i> Близкая вспышка 1 (все существа во вспышке); +8 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 4 урона электричеством, и цель измучена (спасение оканчивается). |   |
| <b>Сил</b> 13 (+3) <b>Лов</b> 19 (+6) <b>Мдр</b> 16 (+5)  | <b>Тел</b> 15 (+4) <b>Инт</b> 5 (-1) <b>Хар</b> 12 (+3) |
| <b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое <b>Языки:</b> Глубинный   |   |

**Дуговолновой Руноспиральный Демон** **Уровень 12 Артиллерия**

Большой стихийный магический зверь (демон) 700 Опыта

Хиты 97; Ранен 48; см. удар окровавленного Инициатива +12

КД 24; Стойкость 23; Реакция 25; Воля 23 Внимательность +10

Скорость 7

Сопротивление: 15 переменное (2 на сцену)

**Стандартные Действия****⚡ Укус ⚡ Неограниченный**

Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +17 против КД;  
Попадание: 1к6 + 5 урона.

**⚡ Сосредоточенный Удар (электричество) ⚡ Неограниченный**

Атака: Дальнобойный 10 (одно существо); +17 против Реакции;  
Попадание: 2к8 + 5 урона электричеством.

**⚡ Перезаряжающая Электрическая Вспышка (электричество) ⚡ Неограниченный**

Атака: Зональная вспышка 2 в 10 (все существа в зоне); +15 против Реакции;

Попадание: 1к8 + 5 урона электричеством. Атака наносит дополнительно 1 единицу урона электричеством за каждого врага, находящегося во вспышке. Все союзники, получившие урон от этой атаки, получают бонус +1 к броску перезарядки до начала своего следующего хода. Если бонус броска перезарядки превышает 6, то результатом считается 6.

**Триггеры****⚡ Магическая Дуга (электричество) ⚡ Неограниченный**

Триггер: Враг входит в пространство, смежное с дуговолновым руноспиральным демоном.

Атака (Немедленный ответ): Рукопашная атака 1 (одно существо); +17 против Реакции;

Попадание: 1к8 + 5 урона электричеством.

**⚡ Удар Окровавленного (электричество) ⚡ На сцену**

Триггер: Руноспиральный демон впервые ранен.

Атака (Свободное действие): Близкая вспышка 1 (все существа во вспышке); +15 против Реакции;

Попадание: 1к8 + 5 урона электричеством, и цель изумлена (спасение оканчивает).

Сил 15 (+8) Лов 23 (+12) Мдр 19 (+10)

Тел 19 (+10) Инт 7 (+4) Хар 12 (+7)

Мировоззрение: Хаотично-злое Языки: Глубинный

**ТАКТИКА РУНОСПИРАЛЬНОГО ДЕМОНА**

Руноспиральный демон очерчивает периферию, атакуя *сосредоточенным ударом* и *перезаряжающей электрической вспышкой*. Он осторожно отходит от противников, предварительно использовав *магическую дугу*.

**ЗНАНИЯ О РУНОСПИРАЛЬНОМ ДЕМОНЕ**

**Магия Сл 16:** Руноспиральный демон имеет толстый панцирь с глубоко высеченными магическими рунами, которые дают ему силу повелевать энергией молний.

**Магия Сл 21:** Кроме часто встречаемых руноспиральных демонов, наделенных энергией молний, существуют и другие, обладающие иной энергетикой, при этом у каждой энергии стиль написания рун различается.

**СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ**

Другие демоны собирают руноспиральных демонов по своим причинам, используя угрозы и обещания бойни.

**Сцена 5-го уровня (1,200 опыта)**

◆ 2 эвистро (громила 6-го уровня, Бест.54)

◆ 1 человек ведун (контроллер 7-го уровня)

◆ 2 руноспиральных демона (артиллерия 5-го уровня)

**РАЗРЫВАЮЩИЙСЯ ДЕМОН**

Разрывающиеся демоны подвержены симбиозу, они состоят из остатков зла и следуют за более могущественными демонами по всем слоям Бездны, пожирая останки существ, убитых ими.

**Разрывающийся Демон** **Уровень 5 Миньон Солдат**

Маленький стихийный магический зверь (демон) 50 Опыта

Хиты 1; промах никогда не наносит урон; см. *демоническое заражение*

КД 20; Стойкость 16; Реакция 18; Воля 16 Инициатива +8

Скорость 6, паучье лазание 3 Внимательность +4

Сумеречное зрение

**Стандартные Действия****⚡ Слизистая Экструзия ⚡ Неограниченный**

Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +12 против КД;  
Попадание: 5 урона.

**⚡ Обволакивающие Объятия ⚡ На сцену**

Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); нет броска

Попадание: Цель удерживается (спасение оканчивает), и хиты рвущего демона опускаются до 0.

**Триггеры****Демоническое Заражение (исцеление) ⚡ На сцену**

Триггер: Хиты разрывающегося демона опускаются до 0.

*Эффект:* Разрывающийся демон разрывается в кровавом взрыве гноя и щупалец, которые закрепляются на демоне 10-го или ниже уровня, находящемся в пределах 5 клеток от разрывающегося демона. Этот демон восстанавливает 5 хитов и получает бонус +2 к броскам рукопашного урона до конца сцены. Этот бонус является накопительным вместе с другими *демоническими заражениями* (максимальный бонус +10).

Сил 15 (+4) Лов 18 (+6) Мдр 15 (+4)

Тел 11 (+2) Инт 4 (-1) Хар 4 (-1)

Мировоззрение: Хаотично-злое Языки: Глубинный

**ТАКТИКА РАЗРЫВАЮЩЕГОСЯ ДЕМОНА**

Разрывающийся демон обладает небольшим самосознанием и у него совсем отсутствует инстинкт самосохранения. Демон сражается с любым существом, которое напало на него. Он использует *обволакивающие объятия*, если эта способность вызовет максимум разрушений или когда этого требует более влиятельный или более умный демон.

**ЗНАНИЯ О РАЗРЫВАЮЩЕМСЯ ДЕМОНЕ**

**Магия Сл 12:** Разрывающиеся демоны, это маслянистые демоны, созданные из сжиженного зла. Едва разумные, эти демоны никогда не преследуют своих собственных целей и не работают на себя. Если вы их встретили, значит более влиятельный демон скрывается где-то неподалеку.

**Магия Сл 17:** Разрывающиеся демоны слабейшие из порождений Джуиблекса, демонического лорда слизи и жижи. Мудрецы предполагают, что разрывающиеся демоны, приносящие свою смертельную жертву, помогают другим демонам в одной из частей некоего плана загадочного демонического лорда.

**СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ**

Так как разрывающиеся демоны слуги Джуиблекса, то их можно встретить среди других слизей и жиж.

**Сцена 6-го уровня (1,250 опыта)**

◆ 1 черный пудинг (элитный громила 8-го уровня)

◆ 1 эвистро (громила 6-го уровня, Бест. 54)

◆ 6 разрывающийся демонов (миньон солдат 5-го уровня)



# Йоклол

Йоклолы – это служители Лолт. Дроу и другие существа страшатся их, подозревая, что они шпионы Королевы Пауков. Эти ужасающие демоны сочетают в себе тонкую жестокость дроу и дикость демонов.

|  |                              |   |
|--|------------------------------|---|
| <b>Йоклол Искуситель</b><br>Средний стихийный гуманоид (демон, изменяющий форму) 1,600 Опыта   | <b>Уровень 17 Контроллер</b> |   |
| <b>Хиты 158; Ранен 79</b>  | <b>Инициатива +14</b>        |   |
| <b>КД 31; Стойкость 27; Реакция 29; Воля 30</b>  | <b>Внимательность +18</b>    |   |
| <b>Скорость 6, лазая 8 (паучье лазание)</b>  | <b>Темное зрение</b>         |   |
| <b>Сопротивление: 10 яд</b>  |                              |   |
| <b>Таланты Демонической Формы</b>  |                              |   |
| Йоклол искуситель использует следующие таланты в демонической форме.   |                              |   |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                              |   |
| ⚡ <b>Щупальце</b> ⬄ <b>Неограниченный</b>  |                              |   |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +22 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к4 + 4 урона.   |                              |   |
| ⚡ <b>Бесформенный Поток</b> ⬄ <b>Неограниченный</b>  |                              |   |
| Йоклол искуситель совершает четыре атаки щупальцем. Цель, по которой попало две или больше атак щупальцем, получает штраф -4 к Воле (спасение оканчивает).   |                              |   |
| ✳ <b>Сводящая с Ума Сеть</b> (психическая энергия) ⬄ <b>Перезарядка</b>  |                              |   |
| ⚡ ⚡ ⚡ и когда ранен  |                              |   |
| <i>Атака:</i> Зональная вспышка 2 в 10 (все враги в зоне); +21 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> Цель обездвижена и получает продолжительный урон 5 психической энергией (спасение оканчивает оба).   |                              |   |
| <b>Малые Действия</b>  |                              |   |
| ⚡ <b>Форма Дроу</b> (превращение) ⬄ <b>Неограниченный</b>  |                              |   |
| Йоклол искуситель может изменить свою физическую форму, принимая вид уникальной женщины дроу.  |                              |   |
| <b>Таланты Формы Дроу</b>  |                              |   |
| Йоклол искуситель использует следующие таланты в форме дроу.   |                              |   |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                              |   |
| ⚡ <b>Паучье Прикосновение</b> (яд) ⬄ <b>Неограниченный</b>   |                              |   |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +21 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 5 урона, и продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).  |                              |   |
| ⚡ <b>Ядовитый Болт</b> (яд) ⬄ <b>Неограниченный</b>  |                              |   |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +21 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 5 урона, и цель замедлена и получает продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает оба).  |                              |   |
| <b>Малые Действия</b>  |                              |   |
| ⚡ <b>Соблазнительный Свет</b> (надежный, очарование) ⬄   |                              |   |
| <b>Перезарядка</b> , когда цель спасается (1 раунд)  |                              |   |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +23 против Воли;<br><i>Попадание:</i> Цель изумлена (спасение оканчивает).<br><i>Первый проваленный сбросок:</i> Цель ошеломлена (спасение оканчивает).<br><i>Второй проваленный сбросок:</i> Цель становится доминируемой (спасение оканчивает). |                              |   |
| <b>Демоническая Форма</b> (превращение) ⬄ <b>Неограниченный</b>  |                              |   |
| Йоклол искуситель может изменить свою физическую форму, чтобы вернуться в облик демона.  |                              |   |
| <b>Навыки:</b> Запугивание +20, Обман +20, Религия +17, Скрытность +19   |                              |   |
| <b>Сил 18 (+12)</b>  | <b>Лов 23 (+14)</b>          | <b>Мдр 21 (+13)</b>                     |
| <b>Тел 14 (+10)</b>  | <b>Инт 19 (+12)</b>          | <b>Хар 24 (+15)</b>                     |
| <b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое  |                              | <b>Языки:</b> Бездны, Общий, Эльфийский |

## ТАКТИКА ЙОКЛОЛ

Обычно йоклол начинает битву в облике дроу, меняя формы в сражении. Он использует *ядовитый болт* и *паучье прикосновение*, чтобы ослабить своих врагов, но когда его принуждают к рукопашной схватке, он принимает свою истинную форму и использует *бесформенный поток*. Если поток уменьшает волю противника, он отходит назад и принимает форму дроу, атакуя *соблазнительным светом*.



## ЗНАНИЯ О ЙОКЛОЛ

**Магия Сл 13:** Йоклол являются самыми привилегированными из слуг Лолт. Королева Пауков посылает их в качестве сопровождения священников, которые снискали ее расположение.

**Магия Сл 20:** Йоклол может принимать две формы. Его истинная форма странна: слизеподобное существо, похожее на кучу грязи с несколькими щупальцами и мрачным красным глазом. В другой форме йоклол выглядит как привлекательная женская особь дроу.

**Магия Сл 25:** Йоклол настолько искусен в проникновении в общество дроу, что его не смогли бы раскрыть в течение многих лет, при этом демон способен достичь высокого положения в обществе.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Йоклол работают в пределах сообществ дроу, заставляя смертных слуг Лолт совершать ужасные акты жестокости и зла во имя Королевы Пауков. Обычно их можно встретить в компании священников Лолт или храмовников.

### Сцена 16-го уровня (7,600 опыта)

- ⬄ 2 дроу арахноманта (ариллерия 13-го уровня, Бест.94)
- ⬄ 1 дроу мастер клинков (элитный налетчик 13-го уровня, Бест. 94)
- ⬄ 1 дроу жрица (контроллер 15-го уровня, Бест. 95)
- ⬄ 2 йоклол искусителя (контроллер 17-го уровня)

# ДЭВ (DEVA)

В ДАЛЕКОМ ПРОШЛОМ, ДОБРОЖЕЛАТЕЛЬНЫЕ ангелы нашли способ изменить себя, чтобы спуститься в мир в смертной форме. Теперь их души постоянно перевоплощаются в виде смертных дэвов, существ, движимых идеей принести свет в мир или же напротив, влияние материального развращает их, и они выступают против целей своего вида.

## ДЭВ СТРАНСТВУЮЩИЙ РЫЦАРЬ

Дэв странствующий рыцарь путешествует по миру как защитник праведных стремлений. Рыцарь при желании может доказать группе авантюристов, что он достойный союзник. Однако, святой защитник может стать смертельным врагом, если цели авантюристов не чисты.

**Дэв Странствующий Рыцарь**      **Уровень 11 Солдат (Лидер)**  
Средний бессмертный гуманоид      600 Опыта

**Хиты** 111; **Ранен** 55      **Инициатива** +7  
**КД** 27; **Стойкость** 24; **Реакция** 22; **Воля** 22      **Внимательность** +8  
**Скорость** 5  
**Сопrotивление**: 10 некротическая энергия, 10 излучение

### Особенности

#### Астральное Величие

Дэв получает +1 ко всем защитам против атак раненых противников.

#### Внутреннее Сияние (излучение)

При любой совершаемой дэвом странствующим рыцарем атаке вместо обычного урона он может нанести урон излучением. Также, в этой атаке рыцарь может нанести дополнительно 4 урона излучением со штрафом -2 к броску атаки.

### Стандартные Действия

#### ⊕ Палаш (оружие) ⊕ Неограниченный

**Атака**: Рукопашная атака 1 (одно существо); +18 против КД;  
**Попадание**: 2к10 +2 урона и цель становится помеченной до конца следующего хода дэва странствующего рыцаря.

#### ⊕ Омолаживающий Удар (оружие, исцеление) ⊕ Перезарядка

после попадания атакой палашом.  
**Атака**: Рукопашная атака 1 (одно существо); +18 против КД;  
**Попадание**: 2к10 + 2 урона, и дэв странствующий рыцарь восстанавливает хиты, равные половине нанесенного урона.

#### ⊕ Слезы Мученика (инструмент, психическая энергия) ⊕

#### Перезарядка [E]

**Атака**: Ближняя вспышка 3 (все враги во вспышке); +16 против Воли;  
**Попадание**: 2к6 + 4 урона психической энергией и цель становится помеченной (спасение оканчивает).

### Малые Действия

#### Передача Здоровья (исцеление) ⊕ На сцену

Дэв странствующий рыцарь получает 25 урона, и один союзник в пределах 10 клеток восстанавливает такое же количество хитов. Затем дэв может взять на себя одно состояние союзника.

### Триггеры

#### Память о Тысяче Жизней ⊕ На сцену

**Триггер**: Дэв совершает бросок атаки, проверку навыка или проверку характеристики, и результат не удовлетворяет.

**Эффект**: Дэв добавляет 1к6 к броску, вызвавшему триггер.

**Навыки**: История +16, Проницательность +14, Религия +16

**Сил** 21 (+10)      **Лов** 10 (+5)      **Мдр** 16 (+8)

**Тел** 15 (+7)      **Инт** 18 (+9)      **Хар** 18 (+9)

**Мировоззрение**: Добрый      **Языки**: Общий

**Снаряжение**: латы, палаш, символ веры, тяжелый щит

# ДЭВ ФАНАТИК

Дэвы фанатики владеют своей верой так же, как и своим оружием в борьбе против зла.

**Дэв Фанатик**      **Уровень 14 Налетчик**  
Средний бессмертный гуманоид      1,000 Опыта

**Хиты** 135; **Ранен** 67      **Инициатива** +15  
**КД** 28; **Стойкость** 25; **Реакция** 27; **Воля** 25      **Внимательность** +15  
**Скорость** 6

**Сопrotивление**: 10 некротическая энергия, 10 излучение

### Особенности

#### Астральное Величие

Дэв получает +1 ко всем защитам против атак раненых противников.

#### Соглядатай (излучение)

Если дэв фанатик заканчивает свое передвижение по меньшей мере в 4 клетках от начальной позиции, то до начала следующего хода его атаки наносят дополнительно 1к6 урона излучением.

### Стандартные Действия

#### ⊕ Фальчион (оружие, излучение) ⊕ Неограниченный

**Атака**: Рукопашная атака 1 (одно существо); +19 против КД;  
**Попадание**: 4к4 + 5 урона (крит. 8к4 +21) плюс 1к6 урона излучением.

#### ⊕ Путь Добродетели ⊕ На сцену

Дэв фанатик совершает шаг в половину своей скорости и совершает одну атаку фальчионом против каждого врага, рядом с которым он проходит.

### Малые Действия

#### Ослепляющая Душа ⊕ Перезарядка [E]

Дэв фанатик получает покров до начала своего следующего хода и вплоть до 6 клеток от фанатика каждая клетка освещена ярким светом, а вплоть до 12 клеток каждая клетка освещена тусклым светом.

### Триггеры

#### Сияющее Возмездие (излучение) ⊕ Неограниченный

**Триггер**: Противник попадает по дэву фанатику атакой во время хода фанатика.

**Эффект (Свободное действие)**: Вызвавшему триггер противнику возвращается половина урона, нанесенного им при атаке, в виде урона излучением.

#### Память о Тысяче Жизней ⊕ На сцену

**Триггер**: Дэв совершает бросок атаки, проверку навыка или проверку характеристики, и результат не удовлетворяет.

**Эффект**: Дэв добавляет 1к6 к броску, вызвавшему триггер.

**Навыки**: Акробатика +18, Религия +16, Скрытность +18

**Сил** 20 (+12)      **Лов** 22 (+13)      **Мдр** 16 (+10)

**Тел** 15 (+9)      **Инт** 14 (+9)      **Хар** 20 (+12)

**Без мировоззрения**      **Языки**: Общий

**Снаряжение**: кожаный доспех, фальчион

# ДЭВ УПАВШАЯ ЗВЕЗДА

Дэв упавшая звезда управляет полем боя, изменяя судьбу, чтобы достигнуть своих извращенных планов.

**Дэв Упавшая Звезда**      **Уровень 26 Артиллерия**  
Средний бессмертный гуманоид      9,000 Опыта

**Хиты** 188; **Ранен** 94см. *мерзкое перерождение*      **Инициатива** +15  
**КД** 38; **Стойкость** 37; **Реакция** 37; **Воля** 38      **Внимательность** +19  
**Скорость** 6, летая 8 (неуклюже)

**Сопrotивление**: 15 некротическая энергия, 15 излучение

### Особенности

#### Астральное Величие

Дэв получает +1 ко всем защитам против атак раненых противников.

### Стандартные Действия

#### ⊕ Осуждающий Жезл (излучение, инструмент, психическая энергия) ⊕ Неограниченный

**Атака**: Рукопашная атака 1 (одно существо); +31 против Воли;  
**Попадание**: 2к8 + 8 урона психической энергией и излучением, и дэв упавшая звезда совершает вторичную атаку против цели.

**Вторичная атака**: Рукопашная атака 1 (то же самое существо) +31 против Стойкости;

**Попадание**: Упавшая звезда получает полный покров против цели (спасение оканчивает).



(Слева направо) дэв фанатик, дэв странствующий рыцарь и дэв упавшая звезда

✧ **Луч Забвения** (очарование, психическая энергия) ✧

**Неограниченный**

**Атака:** Дальнбойный 20 (одно существо); +31 против Реакции;

**Попадание:** 3к6 + 8 урона психической энергией, и цель может использовать в свой следующий ход только стандартные атаки и неограниченные таланты.

✧ **Бич Души** (излучение, некротическая энергия) ✧ **Перезарядка**, когда впервые ранен

**Атака:** Зональный 2 в 15 (все враги в зоне); +31 против Воли;

**Попадание:** 1к6 + 8 урона излучением и цель получает продолжительный урон некротической энергией 15 (спасение оканчивает).

### Свободные Действия

**Манипуляция Судьбой** ✧ **Перезарядка**, когда впервые ранен

Дэв упавшая звезда вычитает или добавляет 1к8 к броску атаки, проверке навыка или спасброску, брошенного им или любым другим существом, находящимся в пределах 10 клеток.

### Триггеры

✧ **Роковое Перемещение** (телепортация) ✧ **На сцену**

**Триггер:** Противник атакует дэва упавшую звезду.

**Атака (Немедленное прерывание):** Дальнбойный 10 (одно существо); +31 против Воли;

**Попадание:** Цель меняется местами с дэвом упавшей звездой. Дэв и цель получают половину урона от атаки, вызвавшей триггер.

**Мерзкое Перерождение** (исцеление)

**Триггер:** Хиты дэва упавшей звезды снижаются до 0 не от некротического урона.

**Эффект:** Упавшая звезда не умирает и вместо этого у него остается 0 хитов до начала его следующего хода, затем он восстанавливает 25 хитов и теряет сопротивление урону излучением, и получает ключевое слово «нежить». Этот талант перезаряжается, и тип урона триггера меняется на урон «не излучением».

**Навыки:** История +28, Магия +26, Проницательность +19, Религия +28

**Сил** 14 (+15)    **Лов** 15 (+15)    **Мдр** 12 (+14)

**Тел** 26 (+21)    **Инт** 26 (+21)    **Хар** 29 (+22)

**Мировоззрение:** Злое    **Языки:** Небесный, Общий

**Снаряжение:** жезл, роба

## ЗНАНИЯ О ДЭВЕ

**Религия Сл 16:** Дэв спонтанно трансформируется из бестелесного духа в физическую форму, просыпаясь взрослым, уже способным владеть навыками, требуемыми для защиты мира от зла. Дэвы, что имеют крепкие узы с судьбой, берут на себя роль прирожденных героев – лидеров или злодеев.

**Религия Сл 21:** Жизненный цикл дэвов можно сравнить с циклом ракшаса (Бест. 216) – дух постоянно перевоплощается в смертную форму. Душа дэва извращается, когда он признает беззаконие, и тогда становится упавшей звездой. Если дэв умирает в этом состоянии, то он возвращается в битву нежитью. Если он, наконец, будет побежден светом, он переносит свою греховность в следующую жизнь и становится ракшасом – злой рок, который оскорбляет даже злых дэвов.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Дэвов фанатиков и странствующих рыцарей чаще всего можно встретить ведущих за собой других существ или помогающими кому-либо, кто предан достойным целям. Однако, злые дэвы могут создавать союзы даже с самыми грязными существами.

### Сцена 27-го уровня (58,000 опыта)

- ✧ 2 дэва упавшей звезды (артиллерия 26-го уровня)
- ✧ 2 эфрита караджина (солдат 28-го уровня, Бест.100)
- ✧ 2 эфрита певца огня (контроллер 25-го уровня, Бест.99)

# ДЬЯВОЛ (DEVIL)

ДЬЯВОЛЫ ВОССТАЛИ ПРОТИВ БОГОВ, из-за чего были изгнаны в Девять Адов, где они постоянно ссорятся и плетут заговоры. Дьяволы хитры и гнусны, они не считают плетение интриг слишком замысловатым занятием.

## ДЬЯВОЛ УБИЙЦА

Убийства в больших количествах используются в качестве тактики на территории дьяволов, а в убийствах нет никого лучше дьявола убийцы. Этого укутанного в плащ теней дьявола никто не сможет превзойти в его мастерстве.

| Дьявол Убийца   | Уровень 24 Соглядатай         |
|---|-------------------------------|
| Средний бессмертный гуманоид (дьявол)   | 6,050 Опыта                   |
| Хиты 167; Ранен 83  | Инициатива +25                |
| КД 38; Стойкость 34; Реакция 38; Воля 36  | Внимательность +23            |
| Скорость 12   | Темное зрение                 |
| Сопротивление: 25 огонь   |                               |
| <b>Особенности</b>  |                               |
| <b>Опасные Тени</b>   |                               |
| <i>Теневой меч</i> дьявола убийцы наносит дополнительно 4к6 урона некротической энергией любой цели, которая предоставляет ему боевое превосходство.  |                               |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                               |
| ⊕ <b>Теневой Меч</b> (некротическая энергия, оружие) ⊕  |                               |
| <b>Неограниченный</b>   |                               |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +27 против Стойкости;   |                               |
| <i>Попадание:</i> 3к6 + 5 урона некротической энергией, и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).   |                               |
| ✱ <b>Теневая Сеть</b> (некротическая энергия) ⊕ <b>Перезарядка</b> после использования <i>теневого плаща</i>  |                               |
| <i>Атака:</i> Зональная вспышка 2 в 10 (все существа в зоне); +26 против Реакции;   |                               |
| <i>Попадание:</i> Цель становится удерживаемой, ослабленной и получает продолжительный урон некротической энергией 10 (спасение оканчивает все). Пока цель находится под воздействием <i>теневого плаща</i> , дьявол убийца не может использовать <i>теневого плаща</i> . |                               |
| <b>Теневой Плащ</b> (иллюзия) ⊕ <b>Перезарядка</b> , если нет ни одного существа, находящегося под воздействием <i>теневого плаща</i>   |                               |
| Дьявол убийца становится невидимым до тех пор, пока не попадет или промахнется атакой.  |                               |
| <b>Навыки:</b> Скрытность +27   |                               |
| <b>Сил</b> 21 (+17)   | <b>Лов</b> 28 (+21)           |
| <b>Тел</b> 17 (+15)   | <b>Инт</b> 17 (+15)           |
| <b>Мироззрение:</b> Злое  | <b>Языки:</b> Небесный, Общий |
| <b>Снаряжение:</b> кожаный доспех, меч  |                               |

## ТАКТИКА ДЬЯВОЛА УБИЙЦЫ

Дьявол убийца использует *теневого плаща*, стараясь атаковать ею наибольшее количество врагов, а затем атакует *теневого меча*, усиленным *опасными тенями*. Если оставшихся на свободе врагов слишком много, то дьявол использует *теневого плаща*, чтобы скрыться и сменить позицию для следующей атаки *теневого плаща*.

## ЗНАНИЯ О ДЬЯВОЛЕ УБИЙЦЕ

**Религия Сл 24:** Дьявол убийца исполняет злую волю различных выдающихся умов Девяти Адов, очень гордясь своей смертельной профессией.

**Религия Сл 29:** Многие дьяволы убийцы служат непосредственно Асмодею, тайно рассказывая ему секреты своих хозяев. Дьяволы, которые раскрывают это предательство, редко обвиняют или атакуют их. Вместо этого они пытаются избавиться или манипулировать

коварными слугами, задабривая Асмодея благоприятной информацией.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Дьяволы убийцы предпочитают работать в одиночку, потому что другие дьяволы только мешаются у него на пути. Если им попадается слишком сильный противник, то они полагаются на военных дьяволов и других бойцов ближнего боя, которые будут отвлекать врага, пока убийца делает свое дело.

### Сцена 22-го уровня (23,200 опыта)

- ⊕ 2 дьявола убийцы (соглядатай 24-го уровня)
- ⊕ 1 человек демонолог (артиллерия 20-го уровня)
- ⊕ 2 военных дьявола (громила 22-го уровня, Бест.67)

## ЭРИНИЯ

Эринии - это фурии мести и гнева, существующие ради сражений. Несмотря на то, что это не самые сильные воины Девяти Адов, их боевые навыки вдохновляют союзников.

| Эриния  | Уровень 13 Солдат (Лидер) |
|---|---------------------------|
| Средний бессмертный гуманоид (дьявол)   | 800 Опыта                 |
| Хиты 131; Ранен 65; см. <i>кровавая спираль</i>   | Инициатива +10            |
| КД 29; Стойкость 25; Реакция 23; Воля 23  | Внимательность +9         |
| Скорость 5  | Темное зрение             |
| <b>Особенности</b>  |                           |
| ⊕ <b>Щит Лезвия</b> ⊕ <b>Аура 3</b>   |                           |
| Все союзники в пределах ауры получают бонус +2 к КД.  |                           |
| <b>Спровоцированный Разрушитель</b>   |                           |
| Эриния получает бонус +3 к броску спровоцированной атаки, и если атака попадает, дьявол может совершить шаг на 1 клетку свободным действием.                              |                           |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                           |
| ⊕ <b>Неотразимый Удар</b> (оружие) ⊕ <b>Неограниченный</b>  |                           |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +20 против КД;  |                           |
| <i>Попадание:</i> 2к10 + 3 урона, и один союзник в пределах 5 клеток от эринии получает 8 временных хитов.  |                           |
| ⊕ <b>Парящий Клинок</b> (оружие) ⊕ <b>Неограниченный</b>  |                           |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно, два или три существа); +18 против КД;   |                           |
| <i>Попадание:</i> 1к10 + 3 урона.   |                           |
| <b>Триггеры</b>   |                           |
| ⊕ <b>Кровавая Спираль</b> (оружие) ⊕ <b>На сцену</b>  |                           |
| <i>Триггер:</i> Эриния впервые ранен.   |                           |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 1 (все существа во вспышке); +18 против Реакции;  |                           |
| <i>Попадание:</i> 5 урона, и цель сбивается с ног. Если два или больше врагов сбивается с ног, то все союзники в пределах 5 клеток от эринии получают 10 временных хитов. |                           |
| <b>Навыки:</b> Выносливость +15, Запугивание +15, Переговоры +15  |                           |
| <b>Сил</b> 22 (+12)   | <b>Лов</b> 19 (+10)       |
| <b>Тел</b> 19 (+10)   | <b>Инт</b> 14 (+8)        |
| <b>Мироззрение:</b> Злое  | <b>Языки:</b> Небесный    |
| <b>Снаряжение:</b> латы, легкий щит, меч бастард  |                           |

## ТАКТИКА ЭРИНИИ

Эриния начинает бой *неотразимым ударом*, а затем она пытается ударить максимально возможное количество врагов *парящим клинком*. Когда союзник теряет свои временные хиты, эриния вновь использует *неотразимый удар*. Несколько эриний могут помочь друг другу с окружением врага и отвлечь группу противников, перейдя на вражеский фланг.



(Слева направо) адский одушевленный доспех, эриния и дьявол ударных войск

## ЗНАНИЯ ОБ ЭРИНИИ

**Религия Сл 18:** Эринии – это мастера боя с мечом и щитом, которые причиняют страдания врагам, вдохновляя тем самым союзников. Были известны случаи, когда воины продавали свои души ради возможности тренироваться с этими дьяволами.

**Религия Сл 23:** Эринии выступают судьями, следящими за правосудием среди дьяволов, и как представители их интересов. Тот, кто нарушает заключенный контракт, не должен удивляться, обнаруживая множество эриний, преследующих его по пятам.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Группы, ведόμεе эриниями, часто включают в себя бородатых дьяволов, цепных дьяволов, легионных дьяволов стражей ада и огромное множество смертных существ.

### Сцена 12-го уровня (3,550 опыта)

- ◆ 3 эринии (солдат 13-го уровня)
- ◆ 2 цепных дьявола (налетчик 11-го уровня, Бест.62)
- ◆ 5 легионных дьявола стража ада (миньон 11-го уровня, Бест.64)

## КРОВАВОЦЕПОЧНЫЙ ДЬЯВОЛ

Этот неуклюжий громила волочится по аду и адоподобным кладбищенским землям в мире. Он облачает своих врагов шипастыми, покрытыми спекшейся кровью цепями, приближая их смертный час и управляя ими как марионетками.

| <b>Кровоцепочный Дьявол</b>   |                     | <b>Уровень 12</b>        | <b>Элитный Громила</b> |
|---|---------------------|--------------------------|------------------------|
| Большой бессмертный гуманоид (дьявол)   |                     |                          | 1,400 Опыта            |
| <b>Хиты 298; Ранен 149</b>  |                     | <b>Инициатива +10</b>    |                        |
| <b>КД 24; Стойкость 23; Реакция 21; Воля 21</b>   |                     | <b>Внимательность +8</b> |                        |
| <b>Скорость 5</b>   |                     | Темное зрение            |                        |
| <b>Сопротивление: 10 огонь</b>  |                     |                          |                        |
| <b>Спасбросок +2; Единицы действия 1</b>  |                     |                          |                        |
| <b>Особенности</b>  |                     |                          |                        |
| ⚙ <b>Хватающие Цепи</b> ◆ <b>Аура 3</b>   |                     |                          |                        |
| Чтобы покинуть ауру, все враги, начинающие свой ход в ауре, должны совершить проверку Атлетики или Акробатики Сл 21. Если проверка провалена, то противник не может покинуть ауру до начала своего следующего хода. |                     |                          |                        |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                     |                          |                        |
| ⊕ <b>Кровоцепочный Удар</b> (оружие) ◆ <b>Неограниченный</b>  |                     |                          |                        |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 3 (одно существо); +15 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к12 + 4 урона.   |                     |                          |                        |
| ⊕ <b>Кровоцепочный Цеп</b> ◆ <b>Перезарядка</b> [⚡]   |                     |                          |                        |
| Дьявол совершает кровоцепочный удар против всех врагов, находящихся в пределах досягаемости.  |                     |                          |                        |
| ⊕ <b>Кровоцепочное Овладение</b> (очарование) ◆ <b>Перезарядка</b> [⚡]  |                     |                          |                        |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 3 (одно существо); +15 против Стойкости;   |                     |                          |                        |
| <i>Попадание:</i> 3к6 + 5 урона, и цель становится доминируемой (спасение оканчивает). Условия доминирования заканчиваются, если цель находится дальше 3 клеток от кровоцепочного дьявола в начале своего хода.     |                     |                          |                        |
| <b>Сил 22 (+12)</b>   | <b>Лов 19 (+10)</b> | <b>Мдр 15 (+8)</b>       |                        |
| <b>Тел 19 (+10)</b>   | <b>Инт 15 (+8)</b>  | <b>Хар 13 (+7)</b>       |                        |
| <b>Мировоззрение: Злое</b>  |                     | <b>Языки: Небесный</b>   |                        |

## ТАКТИКА КРОВАВОЦЕПОЯНОГО ДЬЯВОЛА

Кровоцепочный дьявол атакует *кровоцепочным овладением* врага, который на вид сильнее всех остальных, концентрируя другие атаки на врагах, которые внешне больше походят на контроллеров или лидеров.

## ЗНАНИЯ О КРОВАВОЦЕПНОМ ДЬЯВОЛЕ

**Религия Сл 16:** Кривоцепочные дьяволы больше и сильнее, чем цепные дьяволы, а также они используют цепи, чтобы контролировать своих врагов.

**Религия Сл 21:** Цепные дьяволы больше подходят на роль тюремщиков среди дьяволов; кривоцепочным же дьяволам больше подходит роль охотников.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Кривоцепочный демон больше предпочитает сотрудничать с нежитью, нежели с другими дьяволами.

### Сцена 12-го уровня (3,800 опыта)

- ◆ 2 кривоцепочных демона (элитный громила 12-го уровня)
- ◆ 1 скелет охранник могил (громила 10-го уровня, Бест.235)
- ◆ 1 лорд черепов (артиллерия 10-го уровня, Бест.236)

## АДСКИЙ ОДУШЕВЛЕННЫЙ ДОСПЕХ

С помощью злого ритуала дьявол может заточить смертную душу в доспехе. Находясь поблизости, замученная душа оказывает военную поддержку своему дьявольскому повелителю. Как только физическая оболочка будет разрушена, душа вырвется наружу, и будет поглощена ближайшим дьяволом.

Хоть он и не разговаривает, но адский одушевленный доспех понимает Общий и Небесный языки.

| Адский Одушевленный Доспех   | Уровень 3 Миньон Солдат |             |
|--|-------------------------|-------------|
| Средний бессмертный оживленный (дьявол, нежить)  | 38 Опыта                |             |
| Хиты 1; промах никогда не наносит урон   | Инициатива +5           |             |
| КД 19; Стойкость 16; Реакция 15; Воля 14   | Внимательность +1       |             |
| Скорость 6   | Темное зрение           |             |
| Сопротивление: 5 огонь   |                         |             |
| <b>Особенности</b>   |                         |             |
| ◆ Жажда Крови ◆ Аура 2   |                         |             |
| Все дьяволы не миньоны, находящиеся в пределах ауры, получают бонус +1 к броску урона. Множество аур жажды крови дают накопительный бонус. |                         |             |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                         |             |
| ⬇ Короткий Меч (оружие) ◆ Неограниченный   |                         |             |
| Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +8 против КД; Попадание: 5 урона.   |                         |             |
| <b>Триггеры</b>  |                         |             |
| Перенос Сущности (исцеление) ◆ На сцену  |                         |             |
| Триггер: Хиты адского одушевленного доспеха падают до 0.   |                         |             |
| Эффект: Ближайший дьявол не миньон, находящийся в пределах 5 клеток от доспеха, восстанавливает 15 хитов.                                  |                         |             |
| Сил 19 (+5)  | Лов 14 (+3)             | Мдр 10 (+1) |
| Тел 15 (+3)  | Инт 8 (+0)              | Хар 11 (+1) |
| Мировоззрение: Злое  | Языки: ---              |             |
| Снаряжение: короткий меч, тяжелый щит  |                         |             |

## ТАКТИКА АДСКОГО ОДУШЕВЛЕННОГО ДОСПЕХА

Адская одушевленная броня бросается в бой, окружая врагов по возможности, и передвигаясь так, чтобы более сильные дьяволы оставались в их ауре.

## ЗНАНИЯ ОБ АДСКОМ ОДУШЕВЛЕННОМ ДОСПЕХЕ

**Религия Сл 10:** Адский одушевленный доспех – это смертные души, связанные с доспехом, призванные служить тайниками жизненной энергии для дьяволов.

**Религия Сл 15:** Когда адский одушевленный доспех разрушается, его душа исцеляет ближайшего дьявола, поэтому наилучшей тактикой в этом случае будет уничтожение всех доспехов перед тем, как атаковать других дьяволов.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Адские одушевленные доспехи более эффективны в больших количествах и с наиболее могущественными дьяволами.

### Сцена 5-го уровня (1,054 опыта)

- ◆ 8 адских одушевленных доспехов (миньон солдат 3-го уровня)
- ◆ 2 шипастых дьявола (налетчик 6-го уровня, Бест.66)
- ◆ 1 тифлинг еретик (артиллерия 6-го уровня, Бест.250)

## ДЬЯВОЛ НЕСЧАСТИЙ

Дьявол несчастий собирает души для Девяти Адов, соблазняя смертных. Дьявол завлекает их большим азартом, который, в конечном счете, приводит души в распоряжение дьявола.

| Дьявол Несчастий   | Уровень 15 Артиллерия |                        |
|--|-----------------------|------------------------|
| Средний бессмертный гуманоид (дьявол)  | 1,200 Опыта           |                        |
| Хиты 115; Ранен 57   | Инициатива +12        |                        |
| КД 27; Стойкость 26; Реакция 28; Воля 27   | Внимательность +12    |                        |
| Скорость 6, летая 6 (парение)  | Темное зрение         |                        |
|  | Истинное зрение 10    |                        |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                       |                        |
| ⬇ Удачный Маневр (психическая энергия, телепортация) ◆   |                       |                        |
| Неограниченный   |                       |                        |
| Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +18 против Воли; Попадание: 1к8 + 7 урона психической энергией, и демон несчастья телепортируется на 4 клетки.  |                       |                        |
| ↘ Луч Искажения ◆ Перезарядка ☹ ☹  |                       |                        |
| Атака: Дальнобойный 20 (одно существо); +18 против Реакции; Попадание: 4к8 + 7 урона. При желании цель может выбрать 5 урона и перенаправить урон от этой атаки на союзника, имеющего наибольшее количество хитов. В этом случае все дайсы урона перебрасываются и применяются к новой цели. |                       |                        |
| <b>Триггеры</b>  |                       |                        |
| Бросок Костей ◆ На сцену   |                       |                        |
| Триггер: По дьяволу несчастий попадает рукопашная или дальнобойная атака.  |                       |                        |
| Эффект (Немедленный ответ): Вызвавшая триггер атака нацеливается на существо, которое выберет дьявол, и которое находится в пределах 5 клеток от него.   |                       |                        |
| Навыки: Запугивание +20, Обман +20, Переговоры +20, Проницательность +22   |                       |                        |
| Сил 14 (+9)  | Лов 17 (+10)          | Мдр 20 (+12)           |
| Тел 19 (+11)   | Инт 23 (+13)          | Хар 16 (+10)           |
| Мировоззрение: Злое  |                       | Языки: Небесный, Общий |

## ТАКТИКА ДЬЯВОЛА НЕСЧАСТИЙ

Дьявол несчастий позволяет союзникам выступить первыми, после чего занимает самое безопасное место, откуда атакует противников *лучом искажения*. Он прибегает к *броску костей* на случай опасности или сдерживающей атаки, особенно, если по нему попадает критическая атака.



(Слева направо) дьявол несчастий, иссушающий дьявол, кровавоцепочный дьявол и дьявол убийца

## ЗНАНИЯ О ДЬЯВОЛЕ НЕСЧАСТИЙ

**Религия Сл 18:** Дьяволы несчастий подбивают смертных братья на себя неблагоприятный риск и преследовать свои сокровенные желания. Они восхищаются разрастающимися и поглощающими привычками и перерождением страсти в безумие.

**Религия Сл 23:** Дьяволы несчастий любят льстить, подстрекая смертных принять неверное решение. Если физическое появление дьявола может вспугнуть предполагаемую жертву, он использует подчиненных, чтобы передать сообщение, или надевает на себя магическую личину, чтобы предстать в виде ближайшего друга.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Дьяволы несчастий присоединяются к легионам дьяволов по некоему адскому поручению, надеясь изменить происходящее на пользу Аду.

### Сцена 13-го уровня (4,750 опыта)

- ◆ 2 эринии (солдат 13-го уровня)
- ◆ 5 легионных дьяволов стражей ада (миньон 11-го уровня, Бест.64)
- ◆ 2 дьявола несчастий (артиллерия 15-го уровня)

## ДЬЯВОЛ УДАРНЫХ ВОЙСК

Дьяволы ударных войск врезаются во вражеские ряды, как стальные тараны, дисбалансируя врагов жесткими атаками.

| <b>Дьявол Ударных Войск</b>  |                          | <b>Уровень 16 Солдат</b>      |
|--|--------------------------|-------------------------------|
| Большой бессмертный гуманоид (дьявол)  |                          | 1,400 Опыта                   |
| <b>Хиты</b> 155; <b>Ранен</b> 77   | <b>Инициатива</b> +15    |                               |
| <b>КД</b> 33; <b>Стойкость</b> 27; <b>Реакция</b> 26; <b>Воля</b> 26   | <b>Внимательность</b> +9 |                               |
| <b>Скорость</b> 6, летая 8   | Темное зрение            |                               |
| <b>Особенности</b>   |                          |                               |
| <b>Щит Асмодея</b>   |                          |                               |
| Пока дьявол ударных войск не ранен, он получает бонус +2 ко всем защитам против духовных атакующих талантов, но когда он ранен, дьявол получает штраф -2 ко всем защитам против духовных атакующих талантов. |                          |                               |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                          |                               |
| ⊕ <b>Меч и Щит</b> (оружие) ◆ <b>Неограниченный</b>  |                          |                               |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +23 против КД;   |                          |                               |
| <i>Попадание:</i> 2к8 + 6 урона, и дьявол совершает вторичную атаку.   |                          |                               |
| <i>Вторичная атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +20 против Стойкости;  |                          |                               |
| <i>Попадание:</i> Цель отталкивается на 2 клетки и становится изумленной до конца следующего хода дьявола.   |                          |                               |
| ⊕ <b>Атака Ударных Войск</b> ◆ <b>Перезарядка</b> , когда дьявол ударных войск имеет полное количество хитов   |                          |                               |
| Дьявол совершает три атаки мечом и щитом, каждая из которых совершается против различных целей.  |                          |                               |
| <b>Сил</b> 22 (+14)  | <b>Лов</b> 20 (+13)      | <b>Мдр</b> 13 (+9)            |
| <b>Тел</b> 19 (+12)  | <b>Инт</b> 10 (+8)       | <b>Хар</b> 20 (+13)           |
| <b>Мировоззрение:</b> Злое   |                          | <b>Языки:</b> Небесный, Общий |
| <b>Снаряжение:</b> длинный меч, латы, тяжелый щит  |                          |                               |

## ТАКТИКА ДЬЯВОЛА УДАРНЫХ ВОЙСК

Дьявол ударных войск начинает бой своей *атакой ударных войск* и использует *меч и щит* при любом удобном случае, чтобы ошеломить и сбить врага с пути. Позже в битве, если у дьяволов ударных войск есть скрытые подкрепления, а бой, кажется, идет против них, то они могут отступить. За этот перерыв они отдыхают, перегруппировываются и совершают новый молниеносный штурм.

## ЗНАНИЯ О ДЬЯВОЛЕ УДАРНЫХ ВОЙСК

**Религия Сл 20:** Дьяволы ударных войск служат фронтальными солдатами армии ада. Они отражают вражеские атаки, разбивают вражеские формирования, и каждый из них способен убить большое количество врагов.

**Религия Сл 25:** Очень важно как можно быстрее нанести дьяволу ударных войск вред. Этот дьявол ужасает своей мощью, когда сражается в полную силу.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Дьяволы ударных войск будут работать на любого, кто пообещает непрекращающуюся битву и будет угрожать жесткой дисциплиной.

### Сцена 16-го уровня (7,000 опыта)

- ◆ 1 костяной дьявол (контроллер 17-го уровня, Бест.62)
- ◆ 1 дьявол несчастий (артиллерия 15-го уровня)
- ◆ 3 дьявола ударных войск (солдат 16-го уровня)

## ИССУШАЮЩИЙ ДЬЯВОЛ

Иссушающие дьяволы собирают души для Девяти Адов, иссушая все живое, что они встретят на своем пути. Эти дьяволы соблазняют и обманывают смертных, ввергая их в бесчувственность и депрессию, что вызывает голод, болезни и вражду.

|  |                               |
|--|-------------------------------|
| <b>Иссушающий Дьявол</b>   | <b>Уровень 14 Контроллер</b>  |
| Средний бессмертный гуманоид (дьявол)  | 1,000 Опыта                   |
| Хиты 138; Ранен 69   | Инициатива +8                 |
| КД 28; Стойкость 24; Реакция 25; Воля 26   | Внимательность +8             |
| Скорость 6   | Темное зрение                 |
| Сопротивление: 15 огонь  |                               |
| <b>Особенности</b>   |                               |
| ☼ <b>Аура Истощения</b> (очарование) ◆ <b>Аура 3</b>   |                               |
| Все враги в пределах ауры становятся ослабленными.   |                               |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                               |
| ⬇ <b>Посох Усталости</b> (оружие) ◆ <b>Неограниченный</b>  |                               |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +19 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2r8 + 6 урона.   |                               |
| ☞ <b>Осушающий Луч</b> (психическая энергия) ◆ <b>Неограниченный</b>   |                               |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 20 (одно существо); +18 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 6 урона психической энергией, и цель обездвижена до конца следующего хода иссушающего дьявола. |                               |
| <b>Малые Действия</b>  |                               |
| ☞ <b>Взор Апатии</b> (взгляд, очарование) ◆ <b>Перезарядка</b> ⏏ ⏏   |                               |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +17 против Воли;<br><i>Попадание:</i> Цель становится замедленной (спасение оканчивает).  |                               |
| <b>Навыки:</b> Обман +18, Проницательность +13   |                               |
| <b>Сил</b> 11 (+7) <b>Лов</b> 12 (+8) <b>Мдр</b> 13 (+8)   |                               |
| <b>Тел</b> 18 (+11) <b>Инт</b> 20 (+12) <b>Хар</b> 23 (+13)  |                               |
| <b>Мировоззрение:</b> Злое   | <b>Языки:</b> Небесный, Общий |
| <b>Снаряжение:</b> боевой посох  |                               |

## ТАКТИКА ИССУШАЮЩЕГО ДЬЯВОЛА

Иссушающий дьявол использует *осушающий луч*, находясь на дальней дистанции, после чего он приближается к врагам, чтобы те попали под влияние его *ауры истощения*. Он старается, чтобы наибольшее количество противников попало под влияние ауры, а также держится ближе к вражеским бойцам ближнего боя.

## ЗНАНИЯ ОБ ИССУШАЮЩЕМ ДЬЯВОЛЕ

**Религия Сл 18:** Иссушающие дьяволы соблазняют и обманывают смертных, не заботясь о ком-либо из союзников и не думая о своих обязанностях. Они разрушают индивидуальность и общества, поощряя бесчувственность и жестокосердие.

**Религия Сл 23:** Несмотря на то, что их настоящая внешность отвратительна, иссушающие дьяволы показывают необычайные способности в маскировке, перевоплощаясь в других гуманоидов. Некоторые пользуются приобретенными магическими маскировками, но некоторым длинный плащ и темнота в комнате сослужат не менее эффективную службу.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Иссушающие дьяволы сотрудничают с теми, кто имеет схожие интересы, но если ситуация покажется им довольно мрачной, они без сомнений покинут союзников.

### Сцена 13-го уровня (4,000 опыта)

- ◆ 2 бородатых дьявола (солдат 13-го уровня, Бест.60)
- ◆ 5 легионных дьявола стражей ада (миньон 11-го уровня, Бест.64)
- ◆ 1 иссушающий дьявол (контроллер 14-го уровня)
- ◆ 1 янь-ти меткий мучитель (артиллерия 13-го уровня, Бест.269)

### Сцена 15-го уровня (6,600 опыта)

- ◆ 1 теневая змея (налетчик 16-го уровня, Бест.240)
- ◆ 3 отродья янь-ти (солдат 14-го уровня, Бест.270)
- ◆ 1 янь-ти мучитель инкантер (артиллерия 15-го уровня, Бест.269)
- ◆ 1 иссушающий дьявол (контроллер 14-го уровня)



# ПРОСТРАНСТВЕННЫЙ МАРОДЕР (DIMENSIONAL MARAUDER)

ЭТИ УМНЫЕ И СКРЫТНЫЕ ХИЩНИКИ путешествуют по мирам в поисках легкой добычи. Особенно они любят места, где собираются смертные.

|  |  |
|--|--|
| <b>Пространственный Мародер</b><br>Средний аномальный магический зверь   | <b>Уровень 4 Соглядатай</b><br>175 Опыта                               |
| <b>Хиты</b> 45; <b>Ранен</b> 22<br><b>КД</b> 18; <b>Стойкость</b> 15; <b>Реакция</b> 17; <b>Воля</b> 16<br><b>Скорость</b> 7, телепортация 3   | <b>Инициатива</b> +10<br><b>Внимательность</b> +5<br>Сумеречное зрение |
| <b>Уязвимость:</b> психическая энергия; пространственный мародер, получивший урон психической энергией, немедленно оканчивает эффект <i>планофазовой формы</i> .   |  |
| <b>Стандартные Действия</b>  |  |
| ⬇ <b>Укус</b> ⬆ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +9 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 3 урона.   |  |
| ⬇ <b>Деформация Реальности</b> (телепортация) ⬆ <b>Неограниченный</b><br><i>Условие:</i> Используется только когда неосязаем.<br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +7 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 4 урона и пространственный мародер телепортирует цель на 3 клетки. Затем мародер телепортируется на 3 клетки в пространство смежное с целью. |  |
| <b>Планофазовая Форма</b> ⬆ <b>Неограниченный</b><br><i>Эффект:</i> Пространственный мародер частично фазирован в другом мире, приобретая неосязаемость и фазирование до конца своего следующего хода или пока не попадет или промахнется по цели.<br><i>Поддержание малым:</i> Эффект сохраняется.  |  |
| <b>Триггеры</b>  |  |
| <b>Планарное Уклонение</b> (телепортация) ⬆ <b>Перезарядка</b> ⚡ ⚡ ⚡<br><i>Триггер:</i> По пространственному мародеру попадают рукопашной атакой.<br><i>Эффект (Немедленный ответ):</i> Мародер телепортируется на 3 клетки.   |  |
| <b>Навыки:</b> Скрытность +11  |  |
| <b>Сил</b> 11 (+2)   | <b>Лов</b> 18 (+6)   |
| <b>Тел</b> 15 (+4)   | <b>Мдр</b> 16 (+5)   |
| <b>Без мировоззрения</b>   | <b>Хар</b> 12 (+3)   |
|  | <b>Языки:</b> Глубинная речь   |

## ТАКТИКА ПРОСТРАНСТВЕННОГО МАРОДЕРА

Пространственные мародеры – трусливые существа, которые предпочитают залечь в засаде или подкрадываться к врагам в тених. Мародер ждет, пока противник не ввяжется в бой, и для него представится удобный случай для атаки *укусом*. Он входит в *планофазовую форму* после первого удара в бою, а затем использует *деформацию реальности*, чтобы изолировать противника.

## ЗНАНИЯ О ПРОСТРАНСТВЕННОМ МАРОДЕРЕ

**Подземелья Сл 17:** Пространственные мародеры используют силу телепортации и фазирования. Некоторые пространственные мародеры ищут легкую добычу и обычно находят ее вблизи городов и других мест с высоким уровнем населенности.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Многие межпланарные цивилизации используют пространственных мародеров в качестве охранников и охотников. Однако, хищные инстинкты этих существ воодушевляют их рваться в битву только потому, что одна сторона выглядит слабее, чем другая.

### Сцена 3-го уровня (850 опыта)

- ♦ 2 пространственных мародера (соглядатай 4-го уровня)
- ♦ 2 эттеркапа клыкастых стража (солдат 4-го уровня, Бест.107)
- ♦ 1 гном арканист (контроллер 3-го уровня, Бест.134)



# УЖАСНЫЙ СТРАЖНИК (DIREGUARD)

НЕУТОМИМЫЕ И ВЕДОМЫЕ ТЕМНЫМ ДОГОВОРОМ, бессмертные и безжизненные ужасные стражи обладают мощной магией, а навыки сражений сохранились из их прошлых жизней.

## ЗНАНИЯ ОБ УЖАСНЫХ СТРАЖНИКАХ

**Религия Сл 16:** Ужасные стражи – это скелеты-нежить, пропитанные мощной магией. Грубый ритуал преобразовывает воинов-добровольцев в ужасных стражей, но за определенную цену. Если ужасный страж не выполняет определенное количество убийств, то этим он разрушает темный договор, который дает ему силу.

**Религия Сл 21:** Личи и рыцари смерти проводят ритуал, который превращает живого союзника в ужасного стража, привязывая его к своей воле. Смертоносному стражу могут назначить определенное количество убийств живых существ или убийств представителей определенной расы.

## СМЕРТОНОСНЫЙ УЖАСНЫЙ СТРАЖ

Смертоносный скелет использует свои пылающие когти для убийства своих врагов, а его броня защищает от ударов.



| Смертоносный Ужасный Страж   |  | Уровень 8            | Элитная Артиллерия |
|--|--|----------------------|--------------------|
| Средний природный гуманоид (нежить)  |  | (Лидер)<br>700 Опыта |                    |
| Хиты 134; Ранен 67; см. броня силы   |  | Инициатива +7        |                    |
| КД 20; Стойкость 20; Реакция 21; Воля 22   |  | Внимательность +11   |                    |
| Скорость 7   |  | Темное зрение        |                    |
| Иммунитет: болезнь, яд   |  | Истинное зрение 10   |                    |
| Спасбросок +2; Единицы действия 1  |  |                      |                    |
| Особенности  |  |                      |                    |
| <b>Зона Приказа</b> + Аура 4<br>Каждый союзник в ауре получает бонус +2 к броскам атаки.   |  |                      |                    |
| Стандартные Действия   |  |                      |                    |
| ⚡ Пылающие Костяные Когти (силовое поле) ⚡<br><b>Неограниченный</b><br>Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +15 против КД;<br>Попадание: 1к6 + 9 урона силовым полем.  |  |                      |                    |
| ✂ Устрашающая Сила + Перезарядка [⚡][⚡][⚡]<br>Смертоносный ужасный страж делает три вспышки силы против трех различных целей.  |  |                      |                    |
| ✂ Вспышка Силы (силовое поле) + Неограниченный<br>Атака: Дальнобойный 15 (одно существо); +13 против Реакции;<br>Попадание: 2к8 + 5 урона силовым полем и смертоносный ужасный страж толкает цель на 3 клетки.<br>Промак: Цель замедлена до конца следующего хода смертоносного ужасного стража. |  |                      |                    |
| ⚡ Ужасающий Приказ + Перезарядка [⚡][⚡]<br>Атака: Ближняя волна 3 (все союзники в волне);<br>Эффект: Цель совершает шаг на 2 клетки и проводит стандартную атаку свободным действием.  |  |                      |                    |
| Триггеры   |  |                      |                    |
| <b>Броня Силы</b> + На Сцену<br>Триггер: Смертоносный ужасный страж впервые становится раненым.<br>Эффект: Ужасный страж получает бонус +4 к КД и Реакции до следующего попадания по нему.   |  |                      |                    |
| Навыки: Запугивание +12, Обман +12, Проницательность +11<br>Сил 17 (+7)      Лов 17 (+7)      Мдр 14 (+6)<br>Тел 13 (+5)      Инт 19 (+8)      Хар 20 (+9)<br>Мировоззрение: Злое      Языки: Общий  |  |                      |                    |

## УЖАСНЫЙ СТРАЖ УБИЙЦА

Таинственная фигура из дыма и теней, ужасный страж убийца владеет светящимся красным мечом.

| Ужасный Страж Убийца  |  | Уровень 11         | Налетчик |
|---|--|--------------------|----------|
| Средний природный гуманоид (нежить)   |  | 600 Опыта          |          |
| Хиты 111; Ранен 55;   |  | Инициатива +12     |          |
| КД 25; Стойкость 23; Реакция 24; Воля 23  |  | Внимательность +14 |          |
| Скорость 8  |  | Темное зрение      |          |
| Иммунитет: болезнь, яд  |  | Истинное зрение 10 |          |
| Особенности   |  |                    |          |
| <b>Подвижное Нападение</b><br>Если убийца заканчивает свое движение более чем в 4 клетках от начальной позиции в текущем раунде, то он получает бонус +2 к броскам рукопашных атак до конца своего следующего хода.           |  |                    |          |
| Стандартные Действия  |  |                    |          |
| ⚡ Меч Силы (силовое поле) + Неограниченный<br>Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +16 против КД;<br>Попадание: 2к6 + 6 урона силовым полем.  |  |                    |          |
| ⚡ Ужасающий Клинок (силовое поле) + На Сцену<br>Атака: Ближняя вспышка 1 (все существа во вспышке); +16 против КД;<br>Попадание: 2к6 + 6 урона силовым полем.   |  |                    |          |
| Триггеры  |  |                    |          |
| <b>Туманный Шаг</b> + Неограниченный<br>Триггер: По убийце промахнулись рукопашной атакой.<br>Эффект (Немедленный ответ): Убийца делает шаг на 2 клетки, становится неосязаемым и фазируется до конца своего следующего хода. |  |                    |          |
| Навыки: Скрытность +15<br>Сил 18 (+9)      Лов 21 (+10)      Мдр 18 (+9)<br>Тел 15 (+7)      Инт 16 (+8)      Хар 17 (+8)<br>Мировоззрение: Злое      Языки: Общий  |  |                    |          |

# ДЖИН (DJINN)

ИЗОБРЕТАТЕЛЬНЫЕ ИНЖЕНЕРЫ НЕВЕРОЯТНЫХ вещей, джины – это стихийные гуманоиды, которые творят свои создания и различные эффекты с помощью элементов воздуха, стойкость которых бывает крепче, чем жизнь многих людских империй. Они вырезают парящие города в Стихийном Хаосе и создают великолепные дворцы, украшенные бесценными сокровищами, о которых человек не может даже мечтать.

Джины заплатили высокую цену за свое поражение после того, как заключили союз с первородными в борьбе против богов. Многие до сих пор заключены в темницах башен, в зеркалах, в лампах, и других подобные невзрачных вещах. А те, кто способен перемещаться самостоятельно, обладают лишь долей своей некогда великой силы.

## Джин Громовержец

Этот джин сотрясает поле боя взмахом своего скипетра, украшенного драгоценными камнями, с помощью которого он вызывает раскаты грома.



|   |                              |                         |
|---|------------------------------|-------------------------|
| <b>Джин Громовержец</b>   | <b>Уровень 20 Артиллерия</b> |                         |
| Большой стихийный гуманоид (воздух)   | 2,800 Опыта                  |                         |
| Хиты 146; Ранен 73  | Инициатива +16               |                         |
| КД 32; Стойкость 34; Реакция 32; Воля 32  | Внимательность +16           |                         |
| Скорость 6, летая 8 (парение)   | Слепое зрение 10             |                         |
| Сопротивление: 15 звук  |                              |                         |
| Иммунитет: болезнь, яд  |                              |                         |
| Единицы действия: см. <i>гнев шторма</i>  |                              |                         |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                              |                         |
| ⚡ Скипетр (оружие) ⚡ Неограниченный   |                              |                         |
| Атака: Рукопашная атака 2 (одно существо); +27 против КД;<br>Попадание: 3к8 + 2 урона.  |                              |                         |
| ⚡ Властный Гром (звук) ⚡ На сцену   |                              |                         |
| Атака: Зональная вспышка 2 в 20 (все существа в зоне); +25 против Реакции;<br>Попадание: 2к8 + 9 урона звуком, и цель получает продолжительный урон 10 (спасение оканчивает).   |                              |                         |
| Промак: Цель получает продолжительный урон 10 (спасение оканчивает).  |                              |                         |
| ⚡ Громотрясение (звук) ⚡ Неограниченный   |                              |                         |
| Атака: Зональная вспышка 2 в 20 (все существа в зоне); +25 против Реакции;<br>Попадание: 2к8 + 9 урона звуком, и цель становится изумленной до конца следующего хода джина громовержца.   |                              |                         |
| <b>Триггеры</b>   |                              |                         |
| ⚡ Гнев Шторма (звук) ⚡ На сцену   |                              |                         |
| Триггер: Критическая атака наносит урон джину громовержцу.<br>Атака (Свободное действие): Близняя вспышка 2 (все существа во вспышке); +25 против Реакции;<br>Попадание: 3к8 + 12 урона звуком и джин толкает цель на 5 клеток.<br>Эффект: Громовержец получает 1 единицу действия. |                              |                         |
| <b>Малые Действия</b>   |                              |                         |
| ⚡ Воздушный Шаг (телепортация) ⚡ Перезарядка [⚡]  |                              |                         |
| Джин громовержец телепортируется на 20 клеток.  |                              |                         |
| Навыки: Проницательность +21  |                              |                         |
| Сил 26 (+18)  | Лов 23 (+16)                 | Мдр 23 (+16)            |
| Тел 20 (+15)  | Инт 21 (+15)                 | Хар 19 (+14)            |
| Без мировоззрения   |                              | Языки: Общий, Первичный |
| Снаряжение: скипетр (булава)  |                              |                         |

## Тактика Джина Громовержца

В битве джин громовержец не слишком смелый. Он предпочитает использовать *громотрясение* и *властный гром* с края поля боя. Если джина загнали в угол, то он сражается скипетром и использует *воздушный шаг*, чтобы уйти на другую сторону поля боя.

## Джин Меч Шторма

Джин меч шторма защищает других джинов, притягивая врагов к своему смертельному скимитару.

|   |                          |
|---|--------------------------|
| <b>Джин Меч Шторма</b>  | <b>Уровень 24 Солдат</b> |
| Большой стихийный гуманоид (воздух)   | 6,050 Опыта              |
| Хиты 222; Ранен 111   | Инициатива +21           |
| КД 40; Стойкость 38; Реакция 36; Воля 36  | Внимательность +19       |
| Скорость 6, летая 8 (парение)   | Слепое зрение 10         |
| Сопротивление: 15 электричество, 15 звук  |                          |
| Иммунитет: болезнь, яд  |                          |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                          |
| ⊕ <b>Скимитар</b> (оружие) ⊕ <b>Неограниченный</b>  |                          |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +31 против КД;  |                          |
| <i>Попадание:</i> 3к10 + 3 урона (крит 9к10 + 33), и цель становится помеченной до конца следующего хода джина. |                          |
| ↻ <b>Вращающийся Вихрь</b> (звук, холод) ⊕ <b>Перезарядка</b> ⚡   |                          |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 5 (одно существо); +27 против Реакции;   |                          |
| <i>Попадание:</i> 4к12 + 8 урона холодом и звуком, и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).       |                          |
| ⚡ <b>Ураганный Ветер</b> (звук, электричество) ⊕ <b>Перезарядка</b> , когда джин получает критическое попадание |                          |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 2 (все существа во вспышке); +27 против Реакции;                                  |                          |
| <i>Попадание:</i> 4к12 + 12 урона электричеством и звуком.  |                          |
| <b>Малые Действия</b>   |                          |
| ↻ <b>Иди ко Мне</b> ⊕ <b>Неограниченный</b> (1\раунд)   |                          |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 5 (одно существо); +27 против Стойкости;   |                          |
| <i>Попадание:</i> Джин притягивает цель на 5 клеток.  |                          |
| <b>Навыки:</b> Обман +22, Проницательность +24  |                          |
| <b>Сил</b> 28 (+21)   | <b>Лов</b> 25 (+19)      |
| <b>Тел</b> 22 (+18)   | <b>Инт</b> 19 (+16)      |
|   | <b>Мдр</b> 25 (+19)      |
|   | <b>Хар</b> 20 (+17)      |
| <b>Без мировоззрения</b>  |                          |
| <b>Языки:</b> Общий, Первичный  |                          |
| <b>Снаряжение:</b> скимитар   |                          |



## Джин Лук Ветра

Джин лук ветра нацеливает стрелы кружащихся ветров на своих врагов.

|  |                            |
|--|----------------------------|
| <b>Джин Лук Ветра</b>  | <b>Уровень 22 Налетчик</b> |
| Большой стихийный гуманоид (воздух)  | 4,150 Опыта                |
| Хиты 204; Ранен 102  | Инициатива +21             |
| КД 36; Стойкость 33; Реакция 34; Воля 33   | Внимательность +15         |
| Скорость 6, летая 8 (парение)  | Слепое зрение 10           |
| Сопротивление: 15 звук   |                            |
| Иммунитет: болезнь, яд   |                            |
| Единицы действия: см. взрывная отдача  |                            |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                            |
| ⊕ <b>Удар Грома</b> (звук) ⊕ <b>Неограниченный</b>   |                            |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +27 против КД;   |                            |
| <i>Попадание:</i> 2к8 + 10 урона звуком.   |                            |
| ↻ <b>Лук Ветра</b> (оружие) ⊕ <b>Неограниченный</b>  |                            |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 10\20 (одно существо); +27 против КД;   |                            |
| <i>Попадание:</i> 3к8 + 6 урона.   |                            |
| ↻ <b>Жесткая Легкость</b> (звук) ⊕ <b>Перезарядка</b> ⚡ ⚡  |                            |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 30 (одно существо); +25 против Реакции;   |                            |
| <i>Попадание:</i> 2к8 + 13 урона звуком.   |                            |
| <i>Промех:</i> Джин выбирает цель в пределах 10 клеток от первоначальной цели и перебрасывает кубик атаки против новой цели. Если и вторая атака промахнулась, действие заканчивается. |                            |
| <b>Триггеры</b>  |                            |
| ⚡ <b>Взрывная Отдача</b> (звук) ⊕ <b>На сцену</b>  |                            |
| <i>Триггер:</i> Критическая атака наносит урон джину.  |                            |
| <i>Атака (Свободное действие):</i> Ближняя вспышка 2 (все существа во вспышке); +25 против Реакции;  |                            |
| <i>Попадание:</i> 4к8 + 8 урона звуком, и цель отталкивается на 5 клеток.  |                            |
| <i>Эффект:</i> Джин получает 1 единицу действия.   |                            |
| <b>Навыки:</b> Обман +23, Проницательность +20   |                            |
| <b>Сил</b> 24 (+18)  | <b>Лов</b> 27 (+19)        |
| <b>Тел</b> 20 (+16)  | <b>Инт</b> 22 (+17)        |
|  | <b>Мдр</b> 19 (+15)        |
|  | <b>Хар</b> 24 (+18)        |
| <b>Без мировоззрения</b>   |                            |
| <b>Языки:</b> Общий, Первичный   |                            |
| <b>Снаряжение:</b> длинный лук, 20 стрел   |                            |



## ТАКТИКА ДЖИНА МЕЧА ШТОРМА

Защита артиллерии и контроллеров – это привилегия джина меча шторма. Меч шторма использует "иди ко мне" каждый раунд, чтобы держать врагов подальше от его союзников, атакуя противников *вращающимся вихрем* и скимитаром.

## ДЖИН ПОВЕЛИТЕЛЬ НЕБА

Джин повелитель неба направляет своих союзников в бой и сбивает с толку своих противников сильными штормами.

**Джин Повелитель Неба**      **Уровень 25 Контроллер (Лидер)**  
Большой стихийный гуманоид (воздух)      7,000 Опыта

**Хиты** 236; **Ранен** 118      **Инициатива** +17  
**КД** 39; **Стойкость** 38; **Реакция** 36; **Воля** 36      **Внимательность** +21  
**Скорость** 6, летая 8 (парение)      **Слепое зрение** 10  
**Сопротивление:** 15 звук  
**Иммунитет:** болезнь, яд

### Стандартные Действия

#### ⚡ **Посох Шторма** (оружие) ⚡ **Неограниченный**

**Атака:** Рукопашная атака 2 (одно существо); +30 против КД;  
**Попадание:** 3к10 + 4 урона, и джин может совершить шаг на 2 клетки или совершить дополнительный бросок перезарядки *кричащего шторма*.

#### ⚡ **Мистический Град** (психическая энергия) ⚡ **Неограниченный**

**Атака:** Дальнобойный 20 (одно существо); +29 против Воли;  
**Попадание:** 2к8 + 8 урона психической энергией и цель предоставляет боевое превосходство джину повелителю неба до тех пор, пока цель не использует стандартное действие, чтобы избавиться от эффекта *мистического града*.

#### ⚡ **Песчаная Буря** (зона, психическая энергия) ⚡ **На сцену**

**Атака:** Ближняя вспышка 5 (все существа в о вспышке); +29 против Воли;  
**Попадание:** 4к8 + 8 урона.

**Эффект:** Вспышка создает зону песчаного завихрения, которая держится до конца следующего хода джина. Все союзники, находящиеся в пределах зоны, получают покров. Все враги, начинающие свой ход в зоне, становятся изумленными до начала своего следующего хода.

**Поддержание малым:** Зона поддерживается.

#### ⚡ **Кричащий Шторм** (звук) ⚡ **Перезарядка** ⚡

**Атака:** Ближняя волна 5 (все существа в волне); +29 против Воли;  
**Попадание:** 3к10 + 10 урона звуком, и цель отталкивается на 3 клетки и сбивается с ног.

### Малые Действия

#### ⚡ **Стихийный Приказ** ⚡ **Неограниченный** (1 раунд)

**Атака:** Дальнобойный 10 (одно существо); нет броска;  
**Эффект:** Джин сдвигает цель на 1 клетку.

**Навыки:** Переговоры +24, Проницательность +21

**Сил** 23 (+18)      **Лов** 20 (+17)      **Мдр** 18 (+16)

**Тел** 28 (+21)      **Инт** 25 (+19)      **Хар** 25 (+19)

**Без мировоззрения**      **Языки:** Общий, Первичный

**Снаряжение:** боевой посох

## ТАКТИКА ДЖИНА ПОВЕЛИТЕЛЯ НЕБА

Джин повелитель неба старается занять выгодную позицию для союзников, нападая на противников с помощью *песчаной бури*, создавая ее в центре битвы. Джин атакует врагов с края поля боя, нанося удары *мистическим градом* и используя *стихийный приказ* до тех пор, пока не придется защитить себя *кричащим штормом*.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЯ

Джины предпочитают сотрудничать со своим собственным видом, но они также могут встретиться в компании других существ воздуха. У джинов нет никакого интереса к управлению другими существами, а также все джины терзаются мыслью о послушании меньшим существам. В результате, любой союз с джинами оказывается не долгим.



## ЗНАНИЯ О ДЖИНЕ

**Магия 24:** Джины родом из Стихийного Хаоса, но после поражения, в наказание за их участие в войне против богов, они были рассеяны. Многие джины были заключены в различные повседневно встречающиеся предметы. Других же очень сильно ограничили в их силах.

**Магия 29:** Те джины, что оказались свободны, стремятся возратить свою былую мощь, вернуть реликвии народа и починить заставы их старых империй, большая часть которых находится в мире. Персонажи, которые помогают джинам в поисках их королевских облачных дворцов или находят артефакты, могут рассчитывать на большую награду. Существа, которые выступают против стремления джинов, должны разрешить свою вечную вражду.

### Сцена 22-го уровня (21,400 опыта)

- ◆ 1 джин меч шторма (солдат 24-го уровня)
- ◆ 2 джина громовержца (артиллерия 20-го уровня)
- ◆ 1 джин лук ветра (налетчик 22-го уровня)
- ◆ 2 хладоогненных грифона (налетчик 20-го уровня, Бест.147)

### Сцена 26-го уровня (54,950 опыта)

- ◆ 1 джин повелитель неба (контроллер 25-го уровня)
- ◆ 1 джин громовержец (артиллерия 20-го уровня)
- ◆ 3 джина меча шторма (солдат 24-го уровня)
- ◆ 3 штормовых горгоны (налетчик 26-го уровня, Бест.143)

## ДРАКОН (DRAGON)

ДРАКОНЫ ШИРОКО ИЗВЕСТНЫ как самые наисильнейшие чудовища в мире. Металлические драконы поклялись в верности Бахамуту, представшему в облике Платинового Дракона. Однако, даже самые беспристрастные из этих великих существ, не стесняются использовать свою силу ради сокрушения врагов.

Несмотря на свой относительно мягкий характер, многие металлические драконы безжалостны. Все они жестоко сражаются, защищая свои сокровища.

### ЗНАНИЯ О МЕТАЛЛИЧЕСКОМ ДРАКОНЕ

**Природа Сл 15:** Металлические драконы любят познавательные дискуссии, но также обладают острой проницательностью и быстро раскрывают обман. Металлические драконы не щадят грабителей и лжецов.

**Природа Сл 20:** Металлических драконов можно найти в различных странах и в местах изолированных и древних, пропитанных великой мудростью. Они могут скрываться как в самом сердце оживленного города, так и в каких-нибудь древних руинах.

**Природа Сл 25:** Металлические драконы не заключают договоры с другими существами, но дракон-одиночка, вероятнее всего, собирает разнообразных меньших существ вокруг себя. Металлические драконы относятся к таким существам как к ученикам и подопечным, но не как к рабам. В свою очередь, эти существа выступают в качестве слуг и охранников, и глубоко лояльны к вассалам дракона.

### СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ С МЕТАЛЛИЧЕСКИМ ДРАКОНОМ

Многие металлические драконы охраняют великие магические произведения или предметы исторического назначения. По мере старения и возрастания в силе, дракон собирает все более и более ценные предметы. Металлического дракона часто можно встретить с большим количеством меньших существ, которые помогают ему защищать логово и сокровища.



# АДАМАНТИНОВЫЙ ДРАКОН

Адамантиновые драконы – это тактики, совмещающие свои рукопашные атаки с силой грома. Их можно встретить где угодно, но они предпочитают создавать логово в огромной пещере под землей.

## ТАКТИКА АДАМАНТИНОВОГО ДРАКОНА

Адамантиновый дракон предпочитает нападать в лобовую против одного противника, которого он может быстро прикончить. Работая с группой союзников, несокрушимый дракон без колебаний примет основной удар врагов на себя. Сражаясь в одиночку, адамантиновый дракон сначала отделяет слабых и уничтожает их наихудшим образом.

| Молодой Адамантиновый Дракон   |                    | Уровень 7 Одиночный Солдат    |  |
|--|--------------------|-------------------------------|--|
| Большой природный магический зверь (дракон)  |                    | 1,500 Опыта                   |  |
| Хиты 332; Ранен 166; см. <i>дыхание окровавленного</i>   |                    |                               |  |
| КД 23; Стойкость 22; Реакция 20; Воля 19   | Инициатива +8      |                               |  |
| Скорость 6, летая 8 (парение), дальний перелет 10  | Внимательность +10 |                               |  |
| Сопrotивление: 15 звук   |                    |                               |  |
| Спасбросок +5; Единицы действия 2  |                    |                               |  |
| Стандартные Действия   |                    |                               |  |
| ⬇️ <b>Укус</b> ♦ Неограниченный  |                    |                               |  |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +12 против Реакции; <i>Попадание:</i> 1к10 + 6 урона.  |                    |                               |  |
| ⬇️ <b>Коготь</b> ♦ Неограниченный  |                    |                               |  |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +12 против Реакции; <i>Попадание:</i> 1к8 + 6 урона.   |                    |                               |  |
| ⬇️ <b>Двойная Атака</b> ♦ Неограниченный   |                    |                               |  |
| Адамантиновый дракон совершает две атаки когтем.   |                    |                               |  |
| ⬅️ <b>Дыхание-Оружие</b> (звук) ♦ <b>Перезарядка</b> 🎲 🎲   |                    |                               |  |
| <i>Атака:</i> Ближняя волна 5 (все существа в волне); +10 против Стойкости; <i>Попадание:</i> 2к6 + 3 урона звуком, и цель сбивается с ног. <i>Промех:</i> Половина урона. <i>Эффект:</i> В начале следующего хода дракон издает громогласный рёв ближней вспышкой 3; нет броска атаки; 10 урона звуком. |                    |                               |  |
| ⬅️ <b>Ужасающее Присутствие</b> (страх) ♦ <b>На сцену</b>  |                    |                               |  |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 5 (все враги во вспышке); +12 против Воли; <i>Эффект:</i> Цель становится ошеломленной до конца следующего хода дракона. <i>Постэффект:</i> Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).  |                    |                               |  |
| Триггеры   |                    |                               |  |
| ⬇️ <b>Удар Крылом</b> ♦ Неограниченный   |                    |                               |  |
| <i>Триггер:</i> Противник входит или покидает смежную с драконом клетку. <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +12 против Стойкости; <i>Попадание:</i> 1к8 + 3 урона, и цель сбивается с ног.  |                    |                               |  |
| ⬅️ <b>Дыхание Окровавленного</b> ♦ <b>На сцену</b>   |                    |                               |  |
| <i>Триггер:</i> Дракон становится впервые раненым. <i>Эффект</i> (Свободное действие): <i>Дыхание-оружие</i> перезаряжается и дракон использует его.   |                    |                               |  |
| <b>Навыки:</b> Запугивание +9, Проницательность +10  |                    |                               |  |
| <b>Сил</b> 20 (+8)   | <b>Лов</b> 17 (+6) | <b>Мдр</b> 14 (+5)            |  |
| <b>Тел</b> 19 (+7)   | <b>Инт</b> 11 (+3) | <b>Хар</b> 12 (+4)            |  |
| <b>Без мировоззрения</b>   |                    | <b>Языки:</b> Драконий, Общий |  |

| Взрослый Адамантиновый Дракон   |                     | Уровень 14 Одиночный Солдат   |  |
|---|---------------------|-------------------------------|--|
| Большой природный магический зверь (дракон)   |                     | 5,000 Опыта                   |  |
| Хиты 564; Ранен 282; см. <i>дыхание окровавленного</i>  |                     |                               |  |
| КД 30; Стойкость 28; Реакция 27; Воля 26  | Инициатива +14      |                               |  |
| Скорость 8, летая 10 (парение), дальний перелет 15  | Внимательность +16  |                               |  |
| Сопrotивление: 20 звук  |                     |                               |  |
| Спасбросок +5; Единицы действия 2   |                     |                               |  |
| Стандартные Действия  |                     |                               |  |
| ⬇️ <b>Укус</b> ♦ Неограниченный   |                     |                               |  |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +19 против Реакции; <i>Попадание:</i> 2к6 + 6 урона и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).   |                     |                               |  |
| ⬇️ <b>Коготь</b> ♦ Неограниченный   |                     |                               |  |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +19 против Реакции; <i>Попадание:</i> 1к10 + 6 урона.   |                     |                               |  |
| ⬇️ <b>Ярость Дракона</b> ♦ Неограниченный   |                     |                               |  |
| Адамантиновый дракон совершает три атаки когтем, а затем одну атаку укусом против другой цели.  |                     |                               |  |
| ⬅️ <b>Дыхание-Оружие</b> (звук) ♦ <b>Перезарядка</b> 🎲 🎲  |                     |                               |  |
| <i>Атака:</i> Ближняя волна 5 (все существа в волне); +17 против Стойкости; <i>Попадание:</i> 2к10 + 6 урона звуком, и цель сбивается с ног. <i>Промех:</i> Половина урона. <i>Эффект:</i> В начале следующего хода дракон издает громогласный рёв ближней вспышкой 3; нет броска атаки; 15 урона звуком. |                     |                               |  |
| ⬅️ <b>Ужасающее Присутствие</b> (страх) ♦ <b>На сцену</b>   |                     |                               |  |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 5 (все враги во вспышке); +17 против Воли; <i>Эффект:</i> Цель становится ошеломленной до конца следующего хода дракона. <i>Постэффект:</i> Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).   |                     |                               |  |
| Триггеры  |                     |                               |  |
| ⬇️ <b>Удар Крылом</b> ♦ Неограниченный  |                     |                               |  |
| <i>Триггер:</i> Противник входит или покидает смежную с драконом клетку. <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +19 против Стойкости; <i>Попадание:</i> 1к8 + 6 урона, и цель сбивается с ног.   |                     |                               |  |
| ⬅️ <b>Дыхание Окровавленного</b> ♦ <b>На сцену</b>  |                     |                               |  |
| <i>Триггер:</i> Дракон становится впервые раненым. <i>Эффект</i> (Свободное действие): <i>Дыхание-оружие</i> перезаряжается и дракон использует его.  |                     |                               |  |
| <b>Навыки:</b> Запугивание +13, Проницательность +15  |                     |                               |  |
| <b>Сил</b> 23 (+13)   | <b>Лов</b> 21 (+12) | <b>Мдр</b> 18 (+11)           |  |
| <b>Тел</b> 21 (+12)   | <b>Инт</b> 11 (+7)  | <b>Хар</b> 12 (+8)            |  |
| <b>Без мировоззрения</b>  |                     | <b>Языки:</b> Драконий, Общий |  |



| Старый Адамантиновый Дракон   | Уровень 21          | Одиночный Солдат              |
|---|---------------------|-------------------------------|
| Огромный природный магический зверь (дракон) 16,000 Опыта   |                     |                               |
| Хиты 796; Ранен 398; см. <i>дыхание окровавленного</i>  |                     |                               |
| КД 37; Стойкость 36; Реакция 33; Воля 32  | Инициатива +17      |                               |
| Скорость 8, летая 10 (парение), дальний перелет 15  | Внимательность +19  | Темное зрение                 |
| Сопротивление: 25 звук  |                     |                               |
| Спасбросок +5; Единицы действия 2   |                     |                               |
| Стандартные Действия  |                     |                               |
| ⚡ Укус ⚡ Неограниченный   |                     |                               |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +26 против Реакции; <i>Попадание:</i> 2к8 + 8 урона и продолжительный урон 10 (спасение оканчивается).  |                     |                               |
| ⚡ Коготь ⚡ Неограниченный   |                     |                               |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +26 против Реакции; <i>Попадание:</i> 1к12 + 8 урона.   |                     |                               |
| ⚡ Ярость Дракона ⚡ Неограниченный   |                     |                               |
| Адамантиновый дракон совершает четыре атаки когтем, а затем одну атаку укусом против другой цели.   |                     |                               |
| ⚡ Дыхание-Оружие (звук) ⚡ Перезарядка ☹️ ☹️   |                     |                               |
| <i>Атака:</i> Ближняя волна 5 (все существа в волне); +24 против Стойкости; <i>Попадание:</i> 3к12 + 6 урона звуком, и цель сбивается с ног. <i>Промех:</i> Половина урона. <i>Эффект:</i> В начале следующего хода дракон издает громогласный рёв ближней вспышкой 3; нет броска атаки; 15 урона звуком. |                     |                               |
| ⚡ Ужасающее Присутствие (страх) ⚡ На сцену  |                     |                               |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 10 (все враги во вспышке); +24 против Воли; <i>Эффект:</i> Цель становится ошеломленной до конца следующего хода дракона. <i>Постэффект:</i> Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивается).  |                     |                               |
| Малые Действия  |                     |                               |
| ⚡ Болезненный Резонанс (звук) ⚡ Перезарядка ☹️ ☹️   |                     |                               |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 20 (одно существо); +26 против Стойкости; <i>Попадание:</i> Цель получает продолжительный урон звуком 10, и становится изумленной (спасение оканчивает оба).   |                     |                               |
| Триггеры  |                     |                               |
| ⚡ Удар Крылом ⚡ Неограниченный  |                     |                               |
| <i>Триггер:</i> Противник входит или покидает смежную с драконом клетку. <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +26 против Стойкости; <i>Попадание:</i> 1к10 + 8 урона и цель сбивается с ног.   |                     |                               |
| ⚡ Дыхание Окровавленного ⚡ На сцену   |                     |                               |
| <i>Триггер:</i> Адамантиновый дракон становится в первые раненым. <i>Эффект (Свободное действие):</i> Дыхание-оружие перезаряжается и дракон использует его.  |                     |                               |
| <b>Навыки:</b> Запугивание +17, Проницательность +19  |                     |                               |
| <b>Сил</b> 26 (+18)   | <b>Лов</b> 21 (+15) | <b>Мдр</b> 18 (+14)           |
| <b>Тел</b> 23 (+16)   | <b>Инт</b> 13 (+11) | <b>Хар</b> 14 (+12)           |
| <b>Без мировоззрения</b>  |                     | <b>Языки:</b> Драконий, Общий |

## ЗНАНИЯ О АДАМАНТИНОВОМ ДРАКОНЕ

**Природа Сл 20:** Зубы и когти адамантиновых драконов могут перерезать даже самую толстую броню. Адамантиновые драконы выдыхают вспышки громовой энергии, которые сотрясают все вокруг.

**Природа Сл 25:** Надменные и властные, адамантиновые драконы всегда признаются лидерами любыми другими существами на их территории. Драконы требуют верности, подношений и уважения, а взамен они берут на себя ответственность о защите своих подопечных от серьезных опасностей.

| Древний Адамантиновый Дракон  | Уровень 28          | Одиночный Солдат              |
|---|---------------------|-------------------------------|
| Гигантский природный магический зверь (дракон) 65,000 Опыта   |                     |                               |
| Хиты 1,020; Ранен 510; см. <i>дыхание окровавленного</i>  |                     |                               |
| КД 44; Стойкость 42; Реакция 38; Воля 38  | Инициатива +21      |                               |
| Скорость 8, летая 12 (парение), дальний перелет 15  | Внимательность +24  | Темное зрение                 |
| Сопротивление: 30 звук; см. <i>вязкость истекающего кровью</i>  |                     |                               |
| Спасбросок +5; Единицы действия 2   |                     |                               |
| Особенности   |                     |                               |
| <b>Вязкость Истекающего Кровью</b>  |                     |                               |
| Древний адамантиновый дракон получает сопротивление 10 к любому виду урона. Эта особенность действует, пока дракон находится в раненом состоянии, и только для первой атаки, совершаемой каждый новый раунд, включающей дракона в качестве цели.  |                     |                               |
| Стандартные Действия  |                     |                               |
| ⚡ Укус ⚡ Неограниченный   |                     |                               |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 4 (одно существо); +33 против Реакции; <i>Попадание:</i> 2к10 + 9 урона и продолжительный урон 15 (спасение оканчивается).   |                     |                               |
| ⚡ Коготь ⚡ Неограниченный   |                     |                               |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 4 (одно существо); +33 против Реакции; <i>Попадание:</i> 2к8 + 9 урона.  |                     |                               |
| ⚡ Ярость Дракона ⚡ Неограниченный   |                     |                               |
| Адамантиновый дракон совершает четыре атаки когтем, а затем одну атаку укусом против другой цели.   |                     |                               |
| ⚡ Дыхание-Оружие (звук) ⚡ Перезарядка ☹️ ☹️   |                     |                               |
| <i>Атака:</i> Ближняя волна 5 (все существа в волне); +31 против Стойкости; <i>Попадание:</i> 4к12 + 6 урона звуком, и цель сбивается с ног. <i>Промех:</i> Половина урона. <i>Эффект:</i> В начале следующего хода дракон издает громогласный рёв ближней вспышкой 5; нет броска атаки; 20 урона звуком. |                     |                               |
| ⚡ Ужасающее Присутствие (страх) ⚡ На сцену  |                     |                               |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 10 (все враги во вспышке); +31 против Воли; <i>Эффект:</i> Цель становится ошеломленной до конца следующего хода дракона. <i>Постэффект:</i> Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивается).  |                     |                               |
| Малые Действия  |                     |                               |
| ⚡ Болезненный Резонанс (звук) ⚡ Перезарядка ☹️ ☹️   |                     |                               |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 20 (одно существо); +33 против Стойкости; <i>Попадание:</i> Цель получает продолжительный урон звуком 15, и становится изумленной (спасение оканчивает оба).   |                     |                               |
| Триггеры  |                     |                               |
| ⚡ Удар Крылом ⚡ Неограниченный  |                     |                               |
| <i>Триггер:</i> Противник входит или покидает смежную с драконом клетку. <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +33 против Стойкости; <i>Попадание:</i> 2к8 + 9 урона, и цель сбивается с ног.   |                     |                               |
| ⚡ Дыхание Окровавленного ⚡ На сцену   |                     |                               |
| <i>Триггер:</i> Адамантиновый дракон становится в первые раненым. <i>Эффект (Свободное действие):</i> Дыхание-оружие перезаряжается и дракон использует его.  |                     |                               |
| <b>Навыки:</b> Запугивание +21, Проницательность +24  |                     |                               |
| <b>Сил</b> 28 (+23)   | <b>Лов</b> 21 (+19) | <b>Мдр</b> 20 (+19)           |
| <b>Тел</b> 23 (+20)   | <b>Инт</b> 15 (+16) | <b>Хар</b> 14 (+16)           |
| <b>Без мировоззрения</b>  |                     | <b>Языки:</b> Драконий, Общий |

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Адамантиновый драконы ищут союзников, которые способны помочь в битве и лучше всего дополняют его тактику своими способностями. Будучи хорошими тактиками, они принимают на службу таких существ, как гарпии, ведьмы и подобных, которые способны управлять умами врагов.

### Сцена 18-го уровня (10,200 опыта)

- ♦ 1 взрослый адамантиновый дракон (одиночный солдат 14-го уровня)
- ♦ 2 башняра воин (налетчик 12-го уровня, Бест.25)





## МЕДНЫЙ ДРАКОН

Медные драконы самые жадные и скупые из металлических драконов, но все же они социальные существа. Они выдыхают разрушительные вспышки кислоты и строят свои логова на сухих каменистых горных возвышенностях.

### ТАКТИКА МЕДНОГО ДРАКОНА

Логова медных драконов находятся в местах, позволяющих им использовать свою превосходствующую мобильность. Медный дракон любит повторять *атаку с налета*, чтобы при маневрировании занять как можно больше места. Он осторожен и старается не попадать под дальнобойные атаки, а также использует свое оружие-дыхание против нескольких противников. Занимая правильную позицию на благоприятствующей местности, медный дракон может избежать большинства атак противников.

## ЗНАНИЯ О МЕДНОМ ДРАКОНЕ

**Природа Сл 20:** Убежища медных драконов находятся среди иссушенных холмов и гор. Они готовы сражаться продолжительное количество времени, тем самым изматывая свою добычу.

**Природа Сл 25:** Медные драконы алчны по своей природе. Несмотря на их приятные манеры, они редко оставляют ситуацию без вырочения какой-либо выгоды.

Медные драконы выдыхают кислотные пары, и считаются самыми быстрыми из всех драконов.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Медные драконы ищут существ как быстрых, так и ловких, как они сами, что позволяет соглядатаям преследовать своих врагов. Гиппогрифов, кенку, рухов и сфинксов часто можно встретить вместе с медными драконами. При всем своем желании обратить врага в бегство, они даже иногда нанимают людей и эльфийскую кавалерию.

### Сцена 8-го уровня (1,850 опыта)

- ◆ 3 гиппогрифа (налетчик 5-го уровня, Бест.146)
- ◆ 1 молодой медный дракон (одиночный налетчик 6-го уровня)

### Сцена 14-го уровня (5,600 опыта)

- ◆ 1 взрослый медный дракон (одиночный налетчик 13-го уровня)
- ◆ 2 драконорожденных налетчика (налетчик 13-го уровня, Бест.86)

|   |  |
|---|--|
| <b>Молодой Медный Дракон</b>                              | <b>Уровень 6 Одиночный</b>                 |
| Большой природный магический зверь (дракон)               | <b>Налетчик</b><br>1,250 Опыта             |
| <b>Хиты 296; Ранен 148; см. дыхание окровавленного</b>    |  |
| <b>КД 20; Стойкость 18; Реакция 19; Воля 16</b>           | <b>Инициатива +10</b>                      |
| <b>Скорость 8, летая 10 (парение), дальний перелет 15</b> | <b>Внимательность +10</b><br>Темное зрение |
| <b>Сопротивление: 15 кислота</b>                          |  |
| <b>Спасбросок +5; Единицы действия 2</b>                  |  |
| <b>Стандартные Действия</b>                               |  |

- ⊕ **Укус (кислота) ♦ Неограниченный**  
*Атака:* Рукопашная атака 2 (одно существо); +11 против КД;  
*Попадание:* 1к10 + 4 урона плюс 1к6 урона кислотой.  
*Эффект:* Дракон совершает шаг на 2 клетки до или после атаки.
- ⊕ **Коготь ♦ Неограниченный**  
*Атака:* Рукопашная атака 2 (одно существо); +11 против КД;  
*Попадание:* 1к8 + 4 урона.
- ⊕ **Двойная Атака ♦ Неограниченный**  
Медный дракон совершает две атаки когтем, а затем совершает шаг на 2 клетки.
- ⊕ **Атака с Налета ♦ Неограниченный**  
Дракон пролетает 10 клеток и атакует одной стандартной рукопашной атакой в любой момент этого перемещения. Медный дракон не провоцирует атаки, когда удаляется от цели.
- ⚡ **Дыхание-Оружие (кислота) ♦ Перезарядка** [⚡] [⚡]  
*Атака:* Ближняя волна 5 (все существа в волне); +7 против Реакции;  
*Попадание:* 1к10 + 4 урона кислотой, и цель становится замедленной (спасение оканчивает).  
*Промак:* Половина урона.



- ⚡ **Ужасающее Присутствие (страх) ♦ На сцену**  
*Атака:* Ближняя вспышка 5 (все враги во вспышке); +7 против Воли;  
*Эффект:* Цель ошеломлена до конца следующего хода дракона.  
*Постэфект:* Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).
- Триггеры**
- ⚡ **Дыхание Окровавленного ♦ На сцену**  
*Триггер:* Медный дракон становится в первые раненым.  
*Эффект (Свободное действие):* Дыхание-оружие перезаряжается и дракон использует его.
- ⊕ **Упреждающий Шаг ♦ Неограниченный**  
*Триггер:* Враг входит в пространство, где он окружает дракона.  
*Атака (Немедленный ответ):* Рукопашная атака 1 (существо, вызвавшее триггер); +11 против КД;  
*Попадание:* 1к8 + 3 урона и медный дракон делает шаг на 2 клетки.
- Навыки:** Акробатика +13, Обман +9, Проницательность +10
- Сил 16 (+6)    Лов 20 (+8)    Мдр 14 (+5)**
- Тел 18 (+7)    Инт 12 (+4)    Хар 12 (+4)**
- Без мировоззрения    Языки:** Драконий, Общий

|   |  |
|---|--|
| <b>Взрослый Медный Дракон</b>                             | <b>Уровень 13 Одиночный</b>                |
| Большой природный магический зверь (дракон)               | <b>Налетчик</b><br>4,000 Опыта             |
| <b>Хиты 528; Ранен 264; см. дыхание окровавленного</b>    |  |
| <b>КД 27; Стойкость 25; Реакция 27; Воля 23</b>           | <b>Инициатива +15</b>                      |
| <b>Скорость 9, летая 12 (парение), дальний перелет 15</b> | <b>Внимательность +14</b><br>Темное зрение |
| <b>Сопротивление: 20 кислота</b>                          |  |
| <b>Спасбросок +5; Единицы действия 2</b>                  |  |
| <b>Особенности</b>  |  |

- Свободные Крылья**  
Взрослый дракон совершает спасбросок против обездвижения, замедления и удержания в начале и в конце своего хода.
- Стандартные Действия**
- ⊕ **Укус (кислота) ♦ Неограниченный**  
*Атака:* Рукопашная атака 2 (одно существо); +18 против КД;  
*Попадание:* 2к6 + 6 урона плюс 2к6 урона кислотой.  
*Эффект:* Дракон совершает шаг на 2 клетки до или после атаки.
- ⊕ **Коготь ♦ Неограниченный**  
*Атака:* Рукопашная атака 2 (одно существо); +18 против КД;  
*Попадание:* 1к10 + 6 урона.
- ⊕ **Двойная Атака ♦ Неограниченный**  
Медный дракон совершает две атаки когтем, а затем совершает шаг на 3 клетки.
- ⊕ **Атака с Налета ♦ Неограниченный**  
Дракон пролетает 14 клеток и атакует одной стандартной рукопашной атакой в любой момент этого перемещения. Медный дракон не провоцирует атаки, когда удаляется от цели.
- ⚡ **Дыхание-Оружие (кислота) ♦ Перезарядка** [⚡] [⚡]  
*Атака:* Ближняя волна 5 (все существа в волне); +14 против Реакции;  
*Попадание:* 2к10 + 6 урона кислотой, и цель становится замедленной (спасение оканчивает).  
*Промак:* Половина урона.
- ⚡ **Ужасающее Присутствие (страх) ♦ На сцену**  
*Атака:* Ближняя вспышка 5 (все враги во вспышке); +14 против Воли;  
*Эффект:* Цель ошеломлена до конца следующего хода дракона.  
*Постэфект:* Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).
- Триггеры**
- ⚡ **Дыхание Окровавленного ♦ На сцену**  
*Триггер:* Медный дракон становится в первые раненым.  
*Эффект (Свободное действие):* Дыхание-оружие перезаряжается и дракон использует его.
- ⊕ **Упреждающий Шаг ♦ Неограниченный**  
*Триггер:* Враг входит в пространство, где он окружает дракона.  
*Атака (Немедленный ответ):* Рукопашная атака 1 (существо, вызвавшее триггер); +18 против КД;  
*Попадание:* 1к10 + 6 урона и дракон совершает шаг на 2 клетки.
- Навыки:** Акробатика +18, Обман +14, Проницательность +14
- Сил 18 (+10)    Лов 24 (+13)    Мдр 16 (+9)**
- Тел 20 (+11)    Инт 14 (+8)    Хар 16 (+9)**
- Без мировоззрения    Языки:** Драконий, Общий

| Старый Медный Дракон   | Уровень 20         | Одиночный Налетчик |
|--|--------------------|--------------------|
| Огромный природный магический зверь (дракон) 14,000 Опыта  |                    |                    |
| Хиты 760; Ранен 380; см. <i>дыхание окровавленного</i>   |                    |                    |
| КД 34; Стойкость 32; Реакция 34; Воля 31   | Инициатива +20     |                    |
| Скорость 10, летая 14 (парение), дальний перелет 18  | Внимательность +19 |                    |
| Темное зрение  |                    |                    |
| Сопротивление: 25 кислота  |                    |                    |
| Спасбросок +5; Единицы действия 2  |                    |                    |
| Особенности  |                    |                    |
| Свободные Крылья   |                    |                    |
| Старый дракон совершает спасбросок против обездвижения, замедления и удержания в начале и в конце своего хода.   |                    |                    |
| Стандартные Действия   |                    |                    |
| ⬇️ <b>Укус (кислота) ⬆️ Неограниченный</b>   |                    |                    |
| Атака: Рукопашная атака 2 (одно существо); +25 против КД; Попадание: 2к8 + 8 урона плюс 3к6 урона кислотой. Эффект: Дракон совершает шаг на 2 клетки до или после атаки.   |                    |                    |
| ⬇️ <b>Коготь ⬆️ Неограниченный</b>   |                    |                    |
| Атака: Рукопашная атака 2 (одно существо); +25 против КД; Попадание: 2к6 + 8 урона.  |                    |                    |
| ⬇️ <b>Двойная Атака ⬆️ Неограниченный</b>  |                    |                    |
| Дракон совершает две атаки когтем, а затем совершает шаг на 3 клетки.  |                    |                    |
| ⬇️ <b>Атака с Налета ⬆️ Неограниченный</b>   |                    |                    |
| Дракон пролетает 14 клеток и атакует одной стандартной рукопашной атакой в любой момент этого перемещения. Медный дракон не провоцирует атаки, когда удаляется от цели.  |                    |                    |
| ⬅️ <b>Дыхание-Оружие (кислота) ⬆️ Перезарядка</b> [⚡][⚡][⚡]  |                    |                    |
| Атака: Ближняя волна 5 (все существа в волне); +21 против Реакции; Попадание: 3к10 + 6 урона кислотой и цель становится замедленной (спасение оканчивает). Промак: Половина урона.   |                    |                    |
| ⬅️ <b>Ужасающее Присутствие (страх) ⬆️ На сцену</b>  |                    |                    |
| Атака: Ближняя вспышка 10 (все враги во вспышке); +21 против Воли; Эффект: Цель ошеломлена до конца следующего хода дракона. Постэффект: Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).                     |                    |                    |
| Триггеры   |                    |                    |
| ⬅️ <b>Дыхание Окровавленного ⬆️ На сцену</b>   |                    |                    |
| Триггер: Медный дракон становится в первые раненым. Эффект (Свободное действие): Дыхание-оружие перезарядается и дракон использует его.  |                    |                    |
| ⬇️ <b>Упреждающий Шаг ⬆️ Неограниченный</b>  |                    |                    |
| Триггер: Враг входит в пространство, где он окружает дракона. Атака (Немедленный ответ): Рукопашная атака 1 (существо, вызвавшее триггер); +25 против КД; Попадание: 2к6 + 8 урона и медный дракон делает шаг на 3 клетки. |                    |                    |
| Навыки: Акробатика +23, Обман +20, Проницательность +19  |                    |                    |
| Сил 20 (+15)   | Лов 26 (+18)       | Мдр 18 (+14)       |
| Тел 22 (+16)   | Инт 16 (+13)       | Хар 20 (+15)       |
| Без мировоззрения Языки: Драконий, Общий   |                    |                    |

| Древний Медный Дракон  | Уровень 27         | Одиночный Налетчик |
|--|--------------------|--------------------|
| Огромный природный магический зверь (дракон) 55,000 Опыта  |                    |                    |
| Хиты 1,000; Ранен 500; см. <i>дыхание окровавленного</i>   |                    |                    |
| КД 41; Стойкость 39; Реакция 41; Воля 37   | Инициатива +25     |                    |
| Скорость 10, летая 14 (парение), дальний перелет 18  | Внимательность +22 |                    |
| Темное зрение  |                    |                    |
| Сопротивление: 30 кислота  |                    |                    |
| Спасбросок +5; Единицы действия 2  |                    |                    |
| Особенности  |                    |                    |
| Свободные Крылья   |                    |                    |
| Древний дракон совершает спасбросок против обездвижения, замедления и удержания в начале и в конце своего хода.  |                    |                    |
| Стандартные Действия   |                    |                    |
| ⬇️ <b>Укус (кислота) ⬆️ Неограниченный</b>   |                    |                    |
| Атака: Рукопашная атака 2 (одно существо); +32 против КД; Попадание: 2к10 + 10 урона плюс 4к6 урона кислотой. Эффект: Дракон совершает шаг на 2 клетки до или после атаки. |                    |                    |
| ⬇️ <b>Коготь ⬆️ Неограниченный</b>   |                    |                    |
| Атака: Рукопашная атака 2 (одно существо); +32 против КД; Попадание: 2к8 + 9 урона.  |                    |                    |



| ⬇️ <b>Двойная Атака ⬆️ Неограниченный</b>  |              |              |
|--|--------------|--------------|
| Медный дракон совершает две атаки когтем, а затем совершает шаг на 3 клетки.   |              |              |
| ⬇️ <b>Атака с Налета ⬆️ Неограниченный</b>   |              |              |
| Дракон пролетает 16 клеток и атакует одной стандартной рукопашной атакой в любой момент этого перемещения. Медный дракон не провоцирует атаки, когда удаляется от цели.  |              |              |
| ⬅️ <b>Дыхание-Оружие (кислота) ⬆️ Перезарядка</b> [⚡][⚡][⚡]  |              |              |
| Атака: Ближняя волна 5 (все существа в волне); +28 против Реакции; Попадание: 4к10 + 8 урона кислотой и цель становится замедленной (спасение оканчивает). Промак: Половина урона.   |              |              |
| ⬅️ <b>Ужасающее Присутствие (страх) ⬆️ На сцену</b>  |              |              |
| Атака: Ближняя вспышка 10 (все враги во вспышке); +28 против Воли; Эффект: Цель ошеломлена до конца следующего хода дракона. Постэффект: Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).                     |              |              |
| Триггеры   |              |              |
| ⬅️ <b>Дыхание Окровавленного ⬆️ На сцену</b>   |              |              |
| Триггер: Медный дракон становится в первые раненым. Эффект (Свободное действие): Дыхание-оружие перезарядается и дракон использует его.  |              |              |
| ⬇️ <b>Упреждающий Шаг ⬆️ Неограниченный</b>  |              |              |
| Триггер: Враг входит в пространство, где он окружает дракона. Атака (Немедленный ответ): Рукопашная атака 1 (существо, вызвавшее триггер); +32 против КД; Попадание: 2к8 + 9 урона и медный дракон делает шаг на 4 клетки. |              |              |
| Навыки: Акробатика +28, Обман +24, Проницательность +22  |              |              |
| Сил 22 (+19)   | Лов 30 (+23) | Мдр 18 (+17) |
| Тел 26 (+21)   | Инт 18 (+17) | Хар 22 (+19) |
| Без мировоззрения Языки: Драконий, Общий   |              |              |

## ЗОЛОТОЙ ДРАКОН

Золотые драконы выдыхают потоки пламени, а шкура с возрастом начинают светиться энергией света. Свои логова они делают в различных климатических условиях, но предпочитают равнины и леса, где они могут легко видеть близлежащую территорию. Золотые драконы прославлены больше других детей Ио, и не многие существа осмелятся испытать мощь старейших из них.

### ТАКТИКА ЗОЛОТОГО ДРАКОНА

Золотые драконы стараются контролировать течение битвы. Золотой дракон начинает сражение, стараясь поймать как можно больше противников *дыханием-оружием*, разделяя их затем с помощью *ужасающего присутствия*. После разделения противников, он набрасывается на самого слабого.

### ЗНАНИЯ О ЗОЛОТОМ ДРАКОНЕ

**Природа Сл 20:** Золотые драконы предпочитают создавать логова на равнинах или холмах, но эти предпочтения второстепенны по сравнению с целью влияния на общество или защиты волшебной тайны. Золотые драконы часто берут на себя руководство группой меньших существ. Эти драконы выдыхают мощные сгустки пламени.

**Природа Сл 25:** Золотые драконы, как правило, честны и откровенны, и им нет дела до проблем других существ.

Общество, во главе которого стоит золотой дракон, иногда служит ему в долгосрочных планах.

**Природа Сл 30:** Некоторые золотые драконы знают ритуал, позволяющий им принимать форму человека. Дракон избавляется от этой маскировки, когда его жизнь под угрозой.

### СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Золотые драконы, которые имеют некие корыстные или дурные цели, набирают минотавров, огров и троллей как одноразовые ударные войска. Других золотых драконов защищают члены общества, над которыми драконы имеют влияние.

#### Сцена 10-го уровня (2,700 опыта)

- ◆ 2 ангела доблести (солдат 8-го уровня, Бест.16)
- ◆ 1 молодой золотой дракон (одиночный контроллер 9-го уровня)

#### Сцена 19-го уровня (12,200 опыта)

- ◆ 1 взрослый золотой дракон (одиночный контроллер 17-го уровня)
- ◆ 3 диких минотавра (громила 16-го уровня, Бест.191)





**Молодой Золотой Дракон** **Уровень 9** **Одиночный Контроллер**  
 Большой природный магический зверь (дракон) 2,000 Опыта

**Хиты** 380; **Ранен** 190; см. *дыхание окровавленного*  
**КД** 23; **Стойкость** 21; **Реакция** 23; **Воля** 21 **Инициатива** +7  
 Скорость 8, летая 10 (парение), дальний перелет 15 **Внимательность** +12  
**Сопrotивление**: 15 огонь **Темное зрение**  
**Спасбросок** +5; **Единицы действия** 2

**Стандартные Действия**

⬇ **Укус (огонь) ⬆ Неограниченный**  
*Атака*: Рукопашная атака 2 (одно существо); +14 против КД;  
*Попадание*: 2к8 + 4 урона плюс 2к6 урона огнем.

⬇ **Коготь ⬆ Неограниченный**  
*Атака*: Рукопашная атака 2 (одно существо); +14 против КД;  
*Попадание*: 2к6 + 4 урона.

⬇ **Двойная Атака ⬆ Неограниченный**  
 Золотой дракон совершает две атаки когтем.

⬅ **Дыхание-Оружие (огонь) ⬆ Перезарядка** [☒] [☒]  
*Атака*: Ближняя волна 5 (все существа в волне); +11 против Реакции;  
*Попадание*: 2к6 + 5 урона огнем, и цель становится ослабленной (спасение оканчивает).  
*Промех*: Половина урона.

⬅ **Ужасающее Присутствие (страх) ⬆ На сцену**  
*Атака*: Ближняя вспышка 5 (все враги во вспышке); +11 против Воли;  
*Эффект*: Цель ошеломлена до конца следующего хода дракона.  
*Постэффект*: Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

**Триггеры**

⬅ **Дыхание Окровавленного ⬆ На сцену**  
*Триггер*: Золотой дракон становится в первые раненым.  
*Эффект (Свободное действие)*: *Дыхание-оружие* перезаряжается и дракон использует его.

⬇ **Удар Огненного Крыла (огонь) ⬆ Неограниченный**  
*Триггер*: По золотому дракону попадает существо, смежное с ним.  
*Атака (Немедленный ответ)*: Рукопашная атака 1 (одно существо); +13 против Стойкости;  
*Попадание*: Цель отталкивается на 5 клеток и получает продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).

**Навыки**: Атлетика +13, Запугивание +13, Магия +15, Переговоры +13, Проницательность +12

**Сил** 18 (+8) **Лов** 16 (+7) **Мдр** 16 (+7)  
**Тел** 15 (+6) **Инт** 23 (+10) **Хар** 18 (+8)

**Без мировоззрения** **Языки**: Драконий, Общий

**Взрослый Золотой Дракон** **Уровень 17** **Одиночный Контроллер**  
 Большой природный магический зверь (дракон) 8,000 Опыта

**Хиты** 652; **Ранен** 326; см. *дыхание окровавленного*  
**КД** 31; **Стойкость** 29; **Реакция** 31; **Воля** 29 **Инициатива** +12  
 Скорость 8, летая 10 (парение), дальний перелет 15 **Внимательность** +17  
**Сопrotивление**: 20 огонь **Темное зрение**  
**Спасбросок** +5; **Единицы действия** 2

**Стандартные Действия**

⬇ **Укус (огонь) ⬆ Неограниченный**  
*Атака*: Рукопашная атака 2 (одно существо); +22 против КД;  
*Попадание*: 2к8 + 7 урона плюс 3к8 урона огнем.

⬇ **Коготь ⬆ Неограниченный**  
*Атака*: Рукопашная атака 2 (одно существо); +22 против КД;  
*Попадание*: 2к8 + 7 урона.

⬇ **Двойная Атака ⬆ Неограниченный**  
 Золотой дракон совершает две атаки когтем.

⬅ **Дыхание-Оружие (огонь) ⬆ Перезарядка** [☒] [☒] [☒]  
*Атака*: Ближняя волна 5 (все существа в волне); +19 против Реакции;  
*Попадание*: 2к8 + 7 урона огнем, и цель становится ослабленной (спасение оканчивает).  
*Промех*: Половина урона.

⬅ **Ужасающее Присутствие (страх) ⬆ На сцену**  
*Атака*: Ближняя вспышка 5 (все враги во вспышке); +19 против Воли;  
*Эффект*: Цель ошеломлена до конца следующего хода дракона.  
*Постэффект*: Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

❄ **Пламенная Могила (огонь, зона) ⬆ Перезарядка** [☒]  
*Атака*: Зональный 1 в 20 (все существа в зоне); +19 против Реакции;

*Попадание*: 2к8 + 8 урона и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).  
*Эффект*: Вспышка создает зону с огнем, которая длится до конца следующего хода дракона. Все существа, начинающие свой ход в зоне, получают 15 урона огнем.  
*Поддержание малым*: Зона поддерживается.

**Триггеры**

⬅ **Дыхание Окровавленного ⬆ На сцену**  
*Триггер*: Золотой дракон становится в первые раненым.  
*Эффект (Свободное Действие)*: *Дыхание-оружие* перезаряжается и дракон использует его.

⬇ **Удар Огненного Крыла (огонь) ⬆ Неограниченный**  
*Триггер*: По золотому дракону попадает существо, смежное с ним.

**Атака (Немедленный ответ):** Рукопашная атака 1 (одно существо); +21 против Стойкости;  
**Попадание:** Цель отталкивается на 5 клеток и получает продолжительный урон 10 (спасение оканчивает).  
**Навыки:** Атлетика +20, Запугивание +19, Магия +21, Переговоры +19, Проницательность +17  
**Сил** 25 (+15)    **Лов** 18 (+12)    **Мдр** 18 (+12)  
**Тел** 19 (+12)    **Инт** 26 (+16)    **Хар** 22 (+14)  
**Без мировоззрения**    **Языки:** Драконий, Общий

**Старый Золотой Дракон**    **Уровень 24 Одиночный Контроллер**  
Огромный природный магический зверь (дракон)    30,250 Опыта

**Хиты** 888; **Ранен** 444; см. *дыхание окровавленного*  
**КД** 38; **Стойкость** 36; **Реакция** 38; **Воля** 36    **Инициатива** +18  
**Скорость** 8, летая 12 (парение),    **Внимательность** +23  
дальний перелет 15    Темное зрение  
**Спротивление:** 25 огонь  
**Спасбросок** +5; **Единицы действия** 2

#### Особенности

##### ⚙ Ослабляющее Пламя (огонь) ♦ Аура 5

Все противники, которые входят или начинают свой ход в ауре, выбирают либо урон огнем 15, либо становятся ослабленным до начала своего следующего хода.

#### Стандартные Действия

##### ⬇ Укус (огонь) ♦ Неограниченный

**Атака:** Рукопашная атака 3 (одно существо); +29 против КД;  
**Попадание:** 2к10 + 8 урона плюс 3к10 урона огнем.

##### ⬇ Коготь ♦ Неограниченный

**Атака:** Рукопашная атака 3 (одно существо); +29 против КД;  
**Попадание:** 2к10 + 8 урона.

##### ⬇ Двойная Атака ♦ Неограниченный

Золотой дракон совершает две атаки когтем.

##### ⬅ Дыхание-Оружие (огонь) ♦ Перезарядка [⚡] [⚡] [⚡]

**Атака:** Ближняя волна 5 (все существа в волне); +26 против Реакции;

**Попадание:** 3к8 + 8 урона огнем, и цель становится ослабленной (спасение оканчивает).  
**Промех:** Половина урона.

##### ⬅ Ужасающее Присутствие (страх) ♦ На сцену

**Атака:** Ближняя вспышка 10 (все враги во вспышке); +26 против Воли;

**Эффект:** Цель ошеломлена до конца следующего хода дракона.  
**Постэффект:** Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

##### ✦ Пламенная Могилка (огонь, зона) ♦ Неограниченный

**Атака:** Зональная вспышка 1 в 20 (все существа в зоне); +26 против Реакции;

**Попадание:** 3к8 + 8 урона и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

**Эффект:** Вспышка создает зону с огнем, которая длится до конца следующего хода дракона. Все существа, начинающие свой ход в зоне, получают 15 урона огнем.

**Поддержание малым:** Зона поддерживается.

#### Малые Действия

##### ⬅ Манящий Жар (очарование) ♦ Перезарядка [⚡] [⚡]

**Атака:** Ближняя вспышка 8 (все враги во вспышке); +26 против Воли;

**Попадание:** Цель изумлена и притягивается на 5 клеток (спасение оканчивает).

#### Триггеры

##### ⬅ Дыхание Окровавленного ♦ На сцену

**Триггер:** Золотой дракон становится в первые раненым.

**Эффект (Свободное действие):** Дыхание-оружие перезаряжается и дракон использует его.

##### ⬇ Удар Огненного Крыла (огонь) ♦ Неограниченный

**Триггер:** По золотому дракону попадает существо, смежное с ним.

**Атака (Немедленный ответ):** Рукопашная атака 1 (одно существо); +28 против Стойкости;

**Попадание:** Цель отталкивается на 5 клеток и получает продолжительный урон 10 (спасение оканчивает).

**Навыки:** Атлетика +25, Запугивание +25, Магия +27, Переговоры +25, Проницательность +23

**Сил** 27 (+20)    **Лов** 22 (+18)    **Мдр** 23 (+18)

**Тел** 22 (+18)    **Инт** 30 (+22)    **Хар** 26 (+20)

**Без мировоззрения**    **Языки:** Драконий, Общий

**Древний Золотой Дракон**    **Уровень 30 Одиночный Контроллер**  
Гигантский природный магический зверь (дракон)    95,000 Опыта

**Хиты** 1,088; **Ранен** 544; см. *дыхание окровавленного*

**КД** 44; **Стойкость** 42; **Реакция** 44; **Воля** 42    **Инициатива** +22

**Скорость** 8, летая 12 (парение),    **Внимательность** +28

дальний перелет 15    Темное зрение

**Спротивление:** 30 огонь

**Спасбросок** +5; **Единицы действия** 2

#### Особенности

##### ⚙ Ослабляющее Пламя (огонь) ♦ Аура 5

Все враги, которые входят или начинают свой ход в ауре, выбирают либо урон огнем 20, либо становятся ослабленными до начала своего следующего хода.

#### Стандартные Действия

##### ⬇ Укус (огонь) ♦ Неограниченный

**Атака:** Рукопашная атака 4 (одно существо); +35 против КД;  
**Попадание:** 3к10 + 9 урона плюс 4к10 урона огнем.

##### ⬇ Коготь ♦ Неограниченный

**Атака:** Рукопашная атака 4 (одно существо); +35 против КД;  
**Попадание:** 3к10 + 9 урона.

##### ⬇ Тройная Атака ♦ Неограниченный

Золотой дракон совершает три атаки когтем.

##### ⬅ Сияние Древности (излучение) ♦ Перезарядка [⚡] [⚡]

**Атака:** Ближняя вспышка 4 (все враги во вспышке); +32 против Стойкости;

**Попадание:** 3к10 + 9 урона излучением, и цель изумлена до конца следующего хода дракона.

**Постэффект:** Цель получает уязвимость к излучению 10 (спасение оканчивает).

##### ⬅ Дыхание-Оружие (огонь, излучение) ♦ Перезарядка [⚡] [⚡] [⚡]

**Атака:** Ближняя волна 5 (все существа в волне); +32 против Реакции;

**Попадание:** 4к8 + 9 урона огнем и излучением, и цель становится ослабленной (спасение оканчивает).

**Промех:** Половина урона.

##### ⬅ Ужасающее Присутствие (страх) ♦ На сцену

**Атака:** Ближняя вспышка 10 (все враги во вспышке); +32 против Воли;

**Эффект:** Цель ошеломлена до конца следующего хода дракона.

**Постэффект:** Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

##### ✦ Пламенная Могилка (огонь, зона) ♦ Неограниченный

**Атака:** Зональная вспышка 1 в 20 (все существа в зоне); +32 против Реакции;

**Попадание:** 4к8 + 13 урона, и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

**Эффект:** Вспышка создает зону с огнем, которая длится до конца следующего хода дракона. Все существа, начинающие свой ход в зоне, получают 20 урона огнем.

**Поддержание малым:** Зона поддерживается.

#### Малые Действия

##### ⬅ Манящий Жар (очарование) ♦ Перезарядка [⚡] [⚡]

**Атака:** Ближняя вспышка 8 (все враги во вспышке); +32 против Воли;

**Попадание:** Цель изумлена и притягивается на 5 клеток (спасение оканчивает).

#### Триггеры

##### ⬅ Дыхание Окровавленного ♦ На сцену

**Триггер:** Золотой дракон становится в первые раненым.

**Эффект (Свободное действие):** Дыхание-оружие перезаряжается и дракон использует его.

##### ⬇ Удар Огненного Крыла (огонь) ♦ Неограниченный

**Триггер:** По золотому дракону попадает существо, смежное с ним.

**Атака (Немедленный ответ):** Рукопашная атака 1 (одно существо); +34 против Стойкости;

**Попадание:** Цель отталкивается на 5 клеток и получает продолжительный урон 20 (спасение оканчивает).

**Навыки:** Атлетика +29, Запугивание +29, История +33, Магия +33, Переговоры +29, Проницательность +28,

**Сил** 28 (+24)    **Лов** 24 (+22)    **Мдр** 26 (+23)

**Тел** 24 (+22)    **Инт** 36 (+28)    **Хар** 28 (+24)

**Без мировоззрения**    **Языки:** Драконий, Общий



## ЖЕЛЕЗНЫЙ ДРАКОН

Быстрый и обманчивый по своей природе, железный дракон охотится в тених, и наносит удар в том месте и в то время, которое он выберет сам. Для логова эти существа выбирают местность с низкими холмами, густыми лесами или в подобных местах, где крупный хищник без труда сможет замаскироваться.

### ТАКТИКА ЖЕЛЕЗНОГО ДРАКОНА

Железные драконы предпочитают атаковать из засады. Логово дракона состоит из большого количества комнат, каждая с несколькими входами и выходами. Дракон ставит ловушки или миньонов в каждой из этих комнат, ожидая когда его враги отвлекутся на более очевидные угрозы, прежде чем напасть на них.

## ЗНАНИЯ О ЖЕЛЕЗНОМ ДРАКОНЕ

**Природа Сл 20:** Дикие и негостеприимные, железные драконы по своей природе затворники, предпочитающие нападать из засады. Эти драконы выдыхают вспышки молний.

**Природа Сл 25:** По мере взросления железные драконы становятся все менее восприимчивыми к урону. Битва с более старыми драконами может сильно затянуться.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Как и подобает их хитрой натуре, железные драконы ищут союзников посредством обмана, но желающих не много. Они соблазняют dwarфов, хобгоблинов, минотавров и других жадных гуманоидов обещанием легкой добычи взамен на службу. Железный дракон отправляет своих «друзей» к засаде на незваных гостей. После начала сражения дракон некоторое время наблюдает. Если его сила способна помочь выиграть сражение, то он атакует. Если же дракону покажется, что у его союзников нет шансов, то дракон отступит, не рискуя собственной шкурой.

### Сцена 7-го уровня (1,600 опыта)

- ◆ 3 dwarфа молотобойца (солдат 5-го уровня, Бест.97)
- ◆ 1 молодой железный дракон (одиночный соглядатай 5-го уровня)

### Сцена 13-го уровня (4,000 опыта)

- ◆ 1 взрослый железный дракон (одиночный соглядатай 11-го уровня)
- ◆ 2 минотавра воина (солдат 10-го уровня, Бест.190)

| Молодой Железный Дракон   | Уровень 5 Одиночный                       |
|---|---|
| Большой природный магический зверь (дракон)   | Соглядатай<br>1,000 Опыта                 |
| <b>Хиты 268; Ранен 134; см. дыхание окровавленного</b>  |   |
| <b>КД 19; Стойкость 19; Реакция 17; Воля 16</b>   | <b>Инициатива +8</b>                      |
| <b>Скорость 8, летая 8 (парение), дальний перелет 10</b>  | <b>Внимательность +8</b><br>Темное зрение |
| <b>Сопротивление: 15 электричество</b>  |   |
| <b>Спасбросок +5; Единицы действия 2</b>  |   |
| <b>Стандартные Действия</b>   |   |
| ⊕ <b>Укус (электричество) ♦ Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +10 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 4 урона плюс 1к8 урона электричеством.  |   |
| ⊕ <b>Коготь ♦ Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +10 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 4 урона.   |   |
| ⊕ <b>Двойная Атака ♦ Неограниченный</b><br>Железный дракон совершает две атаки когтем.  |   |
| ⚡ <b>Дыхание-Оружие (электричество) ♦ Перезарядка</b> ⚡ ⚡<br><i>Атака:</i> Ближняя волна 5 (все существа в волне); +6 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 4 урона электричеством, и дракон притягивает цель на 3 клетки.<br><i>Промех:</i> Половина урона.   |   |
| ⚡ <b>Ужасающее Присутствие (страх) ♦ На сцену</b><br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 5 (все враги во вспышке); +6 против Воли;<br><i>Эффект:</i> Цель ошеломлена до конца следующего хода дракона.<br><i>Постэффект:</i> Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивается).                          |   |
| <b>Триггеры</b>   |   |
| ⚡ <b>Дыхание Окровавленного ♦ На сцену</b><br><i>Триггер:</i> Железный дракон становится в первые раненым.<br><i>Эффект (Свободное действие):</i> Дыхание-оружие перезаряжается и дракон использует его.  |   |
| ⊕ <b>Блок Крыльями ♦ Неограниченный</b><br><i>Триггер:</i> По железнному дракону попадает атака.<br><i>Эффект (Немедленное прерывание):</i> Дракон получает сопротивление 5 к атаке, вызвавшей триггер.<br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +10 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 4 урона. |   |
| <b>Навыки:</b> Акробатика +9, Атлетика +8, Скрытность +9  |   |
| <b>Сил 13 (+3)</b>  | <b>Лов 14 (+4)</b>                        |
| <b>Тел 19 (+6)</b>  | <b>Мдр 12 (+3)</b>                        |
| <b>Инт 12 (+3)</b>  | <b>Хар 11 (+2)</b>                        |
| <b>Без мировоззрения</b> <b>Языки:</b> Драконий, Общий  |   |

| Взрослый Железный Дракон  | Уровень 11 Одиночный                       |
|---|--|
| Большой природный магический зверь (дракон)   | Соглядатай<br>3,000 Опыта                  |
| <b>Хиты 472; Ранен 236; см. дыхание окровавленного</b>  |  |
| <b>КД 25; Стойкость 25; Реакция 23; Воля 23</b>   | <b>Инициатива +13</b>                      |
| <b>Скорость 8, летая 8 (парение), дальний перелет 10</b>  | <b>Внимательность +14</b><br>Темное зрение |
| <b>Сопротивление: 20 электричество</b>  |  |
| <b>Спасбросок +5; Единицы действия 2</b>  |  |
| <b>Стандартные Действия</b>   |  |
| ⊕ <b>Укус (электричество) ♦ Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +16 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 5 урона плюс 2к6 урона электричеством.  |  |
| ⊕ <b>Коготь ♦ Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +16 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 5 урона.   |  |
| ⊕ <b>Двойная Атака ♦ Неограниченный</b><br>Железный дракон совершает две атаки когтем.  |  |
| ⚡ <b>Дыхание-Оружие (электричество) ♦ Перезарядка</b> ⚡ ⚡<br><i>Атака:</i> Ближняя волна 5 (все существа в волне); +12 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 3к6 + 6 урона электричеством, и дракон притягивает цель на 3 клетки.<br><i>Промех:</i> Половина урона.                      |  |
| ⚡ <b>Ужасающее Присутствие (страх) ♦ На сцену</b><br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 5 (все враги во вспышке); +12 против Воли;<br><i>Эффект:</i> Цель ошеломлена до конца следующего хода дракона.<br><i>Постэффект:</i> Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивается). |  |



| Старый Железный Дракон   | Уровень 19 Одиночный       |
|--|----------------------------|
| Огромный природный магический зверь (дракон)   | Соглядатай<br>12,000 Опыта |
| <b>Хиты 740; Ранен 370; см. дыхание окровавленного</b>   |                            |
| <b>КД 33; Стойкость 32; Реакция 31; Воля 31</b>  | <b>Инициатива +19</b>      |
| <b>См. железное крыло защиты</b>   | <b>Внимательность +20</b>  |
| <b>Скорость 9, летая 9 (парение), дальний перелет 12</b>   | <b>Темное зрение</b>       |
| <b>Сопротивление: 25 электричество</b>   |                            |
| <b>Спасбросок +5; Единицы действия 2</b>   |                            |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                            |
| ⊕ <b>Укус (электричество) ♦ Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +24 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 6 урона плюс 4к6 урона электричеством. |                            |
| ⊕ <b>Коготь ♦ Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +24 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 6 урона.   |                            |
| ⊕ <b>Тройная Атака ♦ Неограниченный</b><br>Железный дракон совершает три атаки когтем.   |                            |
| ⚡ <b>Дыхание-Оружие (электричество) ♦ Перезарядка</b> ⚡ ⚡ ⚡<br><i>Атака:</i> Ближняя волна 5 (все существа в волне); +20 против Реакции;   |                            |

**Попадание:** 3к10 + 7 урона электричеством, и дракон притягивает цель на 3 клетки.

**Промак:** Половина урона.

#### ← Ужасающее Присутствие (страх) ♦ На сцену

**Атака:** Ближняя вспышка 10 (все враги во вспышке); +20 против Воли;

**Эффект:** Цель ошеломлена до конца следующего хода дракона.

**Постэффект:** Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивается).

#### Малые Действия

##### Железное Крыло Защиты ♦ Перезарядка [⚡] [⚡]

Железный дракон получает бонус +2 ко всем защитам до конца своего следующего хода.

#### Триггеры

##### ← Дыхание Окровавленного ♦ На сцену

**Триггер:** Железный дракон становится в первые раненым.

**Эффект (Свободное действие):** Дыхание-оружие перезаряжается и дракон использует его.

##### ↓ Блок Крыльями ♦ Неограниченный

**Триггер:** По железнному дракону попадает атака.

**Эффект (Немедленное прерывание):** Дракон получает сопротивление 10 к атаке, вызвавшей триггер.

**Атака:** Рукопашная атака 1 (одно существо); +24 против КД;

**Попадание:** 2к6 + 4 урона.

**Навыки:** Акробатика +20, Атлетика +18, Скрытность +20

**Сил** 19 (+13)    **Лов** 23 (+15)    **Мдр** 23 (+15)

**Тел** 25 (+16)    **Инт** 17 (+12)    **Хар** 19 (+13)

**Без мировоззрения**                      **Языки:** Драконий, Общий

#### Древний Железный Дракон                      Уровень 26 Одиночный Соглядатай Гигантский природный магический зверь (дракон)                      45,000 Опыта

**Хиты** 992; **Ранен** 496; см. *дыхание окровавленного*

**КД** 40; **Стойкость** 40; **Реакция** 38; **Воля** 38                      **Инициатива** +25

см. *железное крыло защиты*                      **Внимательность** +28

**Скорость** 9, летая 10 (парение),                      Темное зрение

дальний перелет 15

**Сопротивление:** 30 электричество

**Спасбросок** +5; **Единицы действия** 2

#### Стандартные Действия

##### ⚡ Укус (электричество) ♦ Неограниченный

**Атака:** Рукопашная атака 2 (одно существо); +31 против КД;

**Попадание:** 3к8 + 9 урона плюс 4к8 урона электричеством.

##### ⚡ Коготь ♦ Неограниченный

**Атака:** Рукопашная атака 2 (одно существо); +31 против КД;

**Попадание:** 3к8 + 9 урона.

##### ↓ Тройная Атака ♦ Неограниченный

Железный дракон совершает три атаки когтем.

##### ← Дыхание-Оружие (электричество) ♦ Перезарядка [⚡] [⚡] [⚡]

**Атака:** Ближняя волна 5 (все существа в волне); +27 против Реакции;

**Попадание:** 4к10 + 11 урона электричеством и дракон притягивает цель на 3 клетки.

**Промак:** Половина урона.

##### ← Ужасающее Присутствие (страх) ♦ На сцену

**Атака:** Ближняя вспышка 10 (все враги во вспышке); +27 против Воли;

**Эффект:** Цель ошеломлена до конца следующего хода дракона.

**Постэффект:** Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивается).

#### Малые Действия

##### Железное Крыло Защиты ♦ Перезарядка [⚡] [⚡]

**Эффект:** Дракон получает бонус +2 ко всем защитам до конца своего следующего хода.

##### ← Купол Железных Крыльев ♦ Перезарядка [⚡]

**Атака:** Ближняя вспышка 3 (все существа во вспышке); +29 против КД;

**Попадание:** 2к10 + 9 урона.

**Эффект:** Дракон получает сопротивление 15 к любому урону, до начала своего следующего хода, но не может совершать атаки во время действия этого таланта.

#### Триггеры

##### ← Дыхание Окровавленного ♦ На сцену

**Триггер:** Дракон становится впервые ранен.

**Эффект (Свободное действие):** Дыхание-оружие перезаряжается и дракон использует его.

##### ↓ Блок Крыльями ♦ Неограниченный

**Триггер:** По железнному дракону попадает атака.

**Эффект (Немедленное прерывание):** Дракон получает сопротивление 15 к атаке, вызвавшей триггер.

**Атака:** Рукопашная атака 1 (одно существо); +31 против КД;

**Попадание:** 3к8 + 9 урона.

##### ↓ Ответ Охотника ♦ Неограниченный

**Триггер:** По железнному дракону попадают рукопашной или ближней атакой.

**Эффект:** Дракон совершает атаку когтем против всех смежных с ним противников и совершает шаг на 2 клетки.

**Навыки:** Акробатика +26, Атлетика +26, Скрытность +26

**Сил** 26 (+21)    **Лов** 27 (+21)    **Мдр** 30 (+23)

**Тел** 32 (+24)    **Инт** 23 (+19)    **Хар** 21 (+18)

**Без мировоззрения**                      **Языки:** Драконий, Общий

## СЕРЕБРЯНЫЙ ДРАКОН

Серебряные драконы это странствующие рыцари драконьего рода, которые часто странствуют по миру в поисках интересных для них конфликтов. Хотя они и способны выдыхать ледышки с большой разрушительной силой, все же они предпочитают рукопашное сражение своему дыханию.

## ТАКТИКА СЕРЕБРЯНОГО ДРАКОНА

Серебряные драконы это бойцы честные и полные энтузиазма. Они двигаются прямо в лоб, противостоя стольким врагам, скольким это возможно, нападая на них зубами, когтями и хвостом. С годами серебряные драконы с легкостью стряхивают негативные эффекты и становятся одними из самых грозных драконов в битве лицом к лицу.

## ЗНАНИЯ О СЕРЕБРЯНОМ ДРАКОНЕ

**Природа Сл 20:** Серебряные драконы путешествуют везде, но, все же, предпочитают прохладные высоты гор или облачных замков. Эти драконы выдыхают потоки ледяного воздуха, а также они превосходно используют свои способности к ближнему бою.

**Природа Сл 25:** Серебряные драконы очень восприимчивы к лестным словам, но слишком нетерпимы к агрессии и высокомерности других существ. Они гораздо медленнее в воздухе, чем большинство других драконов.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Серебряные драконы предпочитают сражаться на фронте. Их рыцарский темперамент и идеализм приводит к существам, которые разделяют их чувства. Дварфы, драконорожденные, ангелы, боги и любые другие существа, которые ставят идеалы выше прибыли, сражаются на одной стороне с серебряными драконами.

### Сцена 10-го уровня (2,100 опыта)

- ♦ 2 эладрина сумеречных заклинателя (контроллер 8-го уровня, Бест.102)
- ♦ 1 молодой серебряный дракон (одиночный громила 8-го уровня)

### Сцена 17-го уровня (8,000 опыта)

- ♦ 1 взрослый серебряный дракон (одиночный громила 15-го уровня)
- ♦ 2 дэва фанатика (налечник 14-го уровня)

| <b>Молодой Серебряный Дракон</b>   |                    | <b>Уровень 8 Одиночный</b>    |  |
|--|--------------------|-------------------------------|--|
| Большой природный магический зверь (дракон)  |                    | Громила 1,750 Опыта           |  |
| <b>Хиты 376; Ранен 188; см. дыхание окровавленного</b>   |                    |                               |  |
| <b>КД 20; Стойкость 22; Реакция 19; Воля 18</b>  |                    | <b>Инициатива +7</b>          |  |
| <b>Скорость 6, летая 6 (парение), дальний перелет 10</b>   |                    | <b>Внимательность +10</b>     |  |
| <b>Сопротивление: 15 холод</b>   |                    | <b>Темное зрение</b>          |  |
| <b>Спасбросок +5; Единицы действия 2</b>   |                    |                               |  |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                    |                               |  |
| ⬇ <b>Укус</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>  |                    |                               |  |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +11 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 5 урона.   |                    |                               |  |
| ⬇ <b>Коготь</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>  |                    |                               |  |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +11 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 5 урона.   |                    |                               |  |
| ⬇ <b>Драконий Натиск</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>   |                    |                               |  |
| Серебряный дракон совершает атаку когтем против всех врагов в пределах досягаемости.   |                    |                               |  |
| ⬅ <b>Дыхание-Оружие (холод)</b> ⬆ <b>Перезарядка</b> 🎲 🎲   |                    |                               |  |
| <i>Атака:</i> Ближняя волна 5 (все существа в волне); +7 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 5 урона холодом, и цель получает уязвимость 5 ко всем видам урона (спасение оканчивает).<br><i>Промех:</i> Половина урона.                             |                    |                               |  |
| ⬅ <b>Ужасающее Присутствие (страх)</b> ⬆ <b>На сцену</b>   |                    |                               |  |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 5 (все враги во вспышке); +7 против Воли;<br><i>Эффект:</i> Цель ошеломлена до конца следующего хода дракона.<br><i>Постэффект:</i> Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).                            |                    |                               |  |
| <b>Триггеры</b>  |                    |                               |  |
| ⬅ <b>Дыхание Окровавленного</b> ⬆ <b>На сцену</b>  |                    |                               |  |
| <i>Триггер:</i> Серебряный дракон становится впервые раненым.<br><i>Эффект (Свободное Действие):</i> Дыхание-оружие перезаряжается и дракон использует его.  |                    |                               |  |
| ⬆ <b>Рассекание Крылом</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>   |                    |                               |  |
| <i>Триггер:</i> Окруживший враг атакует дракона.<br><i>Атака (Немедленный ответ):</i> Рукопашная атака 2 (существо, вызвавшее триггер и существо, окружившее дракона вместе с вышеуказанным существом); +11 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 5 урона. |                    |                               |  |
| <b>Навыки:</b> Атлетика +16, Проницательность +10  |                    |                               |  |
| <b>Сил 24 (+11)</b>  | <b>Лов 16 (+7)</b> | <b>Мдр 12 (+5)</b>            |  |
| <b>Тел 22 (+10)</b>  | <b>Инт 12 (+5)</b> | <b>Хар 13 (+5)</b>            |  |
| <b>Без мировоззрения</b>   |                    | <b>Языки:</b> Драконий, Общий |  |

| <b>Взрослый Серебряный Дракон</b>   |  | <b>Уровень 15 Одиночный</b> |  |
|---|--|-----------------------------|--|
| Большой природный магический зверь (дракон)   |  | Громила 6,000 Опыта         |  |
| <b>Хиты 608; Ранен 304; см. дыхание окровавленного</b>  |  |                             |  |
| <b>КД 27; Стойкость 29; Реакция 26; Воля 25</b>   |  | <b>Инициатива +10</b>       |  |
| <b>Скорость 8, летая 8 (парение), дальний перелет 12</b>  |  | <b>Внимательность +13</b>   |  |
| <b>Сопротивление: 20 холод</b>  |  | <b>Темное зрение</b>        |  |
| <b>Спасбросок +5; Единицы действия 2</b>  |  |                             |  |
| <b>Особенности</b>  |  |                             |  |
| <b>Угрожающая Досягаемость</b>  |  |                             |  |
| Дракон может совершать провоцированные атаки в пределах 2 клеток.   |  |                             |  |
| <b>Стандартные Действия</b>   |  |                             |  |
| ⬇ <b>Укус</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>   |  |                             |  |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +18 против КД;<br><i>Попадание:</i> 3к6 + 6 урона.  |  |                             |  |
| ⬇ <b>Коготь</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>   |  |                             |  |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +18 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 6 урона.  |  |                             |  |
| ⬇ <b>Драконий Натиск</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>  |  |                             |  |
| Серебряный дракон совершает атаку когтем против всех врагов в пределах досягаемости. Также против одной цели он делает укус.  |  |                             |  |
| ⬅ <b>Дыхание-Оружие (холод)</b> ⬆ <b>Перезарядка</b> 🎲 🎲  |  |                             |  |
| <i>Атака:</i> Ближняя волна 5 (все существа в волне); +14 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 7 урона холодом, и цель получает уязвимость 5 ко всем видам урона (спасение оканчивает).<br><i>Промех:</i> Половина урона. |  |                             |  |

| <b>Ужасающее Присутствие (страх)</b> ⬆ <b>На сцену</b>   |                     |
|--|---------------------|
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 5 (все враги во вспышке); +14 против Воли;<br><i>Эффект:</i> Цель ошеломлена до конца следующего хода дракона.<br><i>Постэффект:</i> Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).                           |                     |
| <b>Триггеры</b>  |                     |
| ⬅ <b>Дыхание Окровавленного</b> ⬆ <b>На сцену</b>  |                     |
| <i>Триггер:</i> Серебряный дракон становится впервые раненым.<br><i>Эффект (Свободное Действие):</i> Дыхание-оружие перезаряжается и дракон использует его.  |                     |
| ⬆ <b>Рассекание Крылом</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>   |                     |
| <i>Триггер:</i> Окруживший враг атакует дракона.<br><i>Атака (Немедленный ответ):</i> Рукопашная атака 2 (существо, вызвавшее триггер и существо, окружившее дракона вместе с вышеуказанным существом); +18 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 9 урона. |                     |
| <b>Навыки:</b> Атлетика +21, Проницательность +13  |                     |
| <b>Сил 28 (+16)</b>  | <b>Лов 22 (+13)</b> |
| <b>Тел 24 (+14)</b>  | <b>Инт 12 (+8)</b>  |
| <b>Мдр 12 (+8)</b>   | <b>Хар 20 (+12)</b> |
| <b>Без мировоззрения</b>   |                     |
| <b>Языки:</b> Драконий, Общий  |                     |

| <b>Старый Серебряный Дракон</b>  |                     | <b>Уровень 22 Одиночный</b>   |  |
|--|---------------------|-------------------------------|--|
| Огромный природный магический зверь (дракон)   |                     | Громила 20,750 Опыта          |  |
| <b>Хиты 840; Ранен 420; см. дыхание окровавленного</b>   |                     |                               |  |
| <b>КД 34; Стойкость 36; Реакция 33; Воля 32</b>  |                     | <b>Инициатива +14</b>         |  |
| <b>Скорость 8, летая 8 (парение), дальний перелет 15</b>   |                     | <b>Внимательность +18</b>     |  |
| <b>Сопротивление: 25 холод</b>   |                     | <b>Темное зрение</b>          |  |
| <b>Спасбросок +5; Единицы действия 2</b>   |                     |                               |  |
| <b>Особенности</b>   |                     |                               |  |
| <b>Неуправляемый</b>   |                     |                               |  |
| Дракон совершает спасбросок от продолжительного урона в начале, а также в конце своего хода.   |                     |                               |  |
| <b>Угрожающая Досягаемость</b>   |                     |                               |  |
| Дракон может совершать провоцированные атаки в пределах 2 клеток.  |                     |                               |  |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                     |                               |  |
| ⬇ <b>Укус</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>  |                     |                               |  |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +25 против КД;<br><i>Попадание:</i> 3к8 + 8 урона.   |                     |                               |  |
| ⬇ <b>Коготь</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>  |                     |                               |  |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +25 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 8 урона.   |                     |                               |  |
| ⬅ <b>Удар Хвостом</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>  |                     |                               |  |
| <i>Атака:</i> Ближняя волна 5 (все существа в волне); +23 против КД;<br><i>Попадание:</i> 4к6 + 8 урона и цель изумлена (спасение оканчивает).   |                     |                               |  |
| ⬆ <b>Яростный Драконий Натиск</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>  |                     |                               |  |
| Серебряный дракон совершает атаку когтем против всех врагов в пределах досягаемости. Также против одной цели он делает укус.   |                     |                               |  |
| ⬅ <b>Дыхание-Оружие (холод)</b> ⬆ <b>Перезарядка</b> 🎲 🎲   |                     |                               |  |
| <i>Атака:</i> Ближняя волна 5 (все существа в волне); +21 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 3к8 + 8 урона холодом, и цель получает уязвимость 10 ко всем видам урона (спасение оканчивает).<br><i>Промех:</i> Половина урона.                           |                     |                               |  |
| ⬅ <b>Ужасающее Присутствие (страх)</b> ⬆ <b>На сцену</b>   |                     |                               |  |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 5 (все враги во вспышке); +21 против Воли;<br><i>Эффект:</i> Цель ошеломлена до конца следующего хода дракона.<br><i>Постэффект:</i> Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).                           |                     |                               |  |
| <b>Триггеры</b>  |                     |                               |  |
| ⬅ <b>Дыхание Окровавленного</b> ⬆ <b>На сцену</b>  |                     |                               |  |
| <i>Триггер:</i> Серебряный дракон становится впервые раненым.<br><i>Эффект (Свободное Действие):</i> Дыхание-оружие перезаряжается и дракон использует его.  |                     |                               |  |
| ⬆ <b>Рассекание Крылом</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>   |                     |                               |  |
| <i>Триггер:</i> Окруживший враг атакует дракона.<br><i>Атака (Немедленный ответ):</i> Рукопашная атака 2 (существо, вызвавшее триггер и существо, окружившее дракона вместе с вышеуказанным существом); +25 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 8 урона. |                     |                               |  |
| <b>Навыки:</b> Атлетика +26, Проницательность +18  |                     |                               |  |
| <b>Сил 30 (+21)</b>  | <b>Лов 24 (+18)</b> | <b>Мдр 14 (+13)</b>           |  |
| <b>Тел 26 (+19)</b>  | <b>Инт 14 (+13)</b> | <b>Хар 22 (+17)</b>           |  |
| <b>Без мировоззрения</b>   |                     | <b>Языки:</b> Драконий, Общий |  |



**Древний Серебряный Дракон** **Уровень 29** **Одиночный**  
**Громила**  
 Гигантский природный магический зверь (дракон) 75,000 Опыта

**Хиты** 1,072; **Ранен** 536, см. *дыхание окровавленного*  
**КД** 41; **Стойкость** 43; **Реакция** 40; **Воля** 39 **Инициатива** +17  
**Скорость** 10, легая 10 (парение), дальний перелет 15 **Внимательность** +21  
 Темное зрение

**Сопротивление:** 30 холод  
**Спасбросок** +5; **Единицы действия** 2

### Особенности

#### Неуправляемый

Дракон совершает спасбросок от продолжительного урона в начале, а также в конце своего хода.

#### Угрожающая Досягаемость

Дракон может совершать провоцированные атаки в пределах 2 клеток для когтя и крыла, и в пределах 3-х клеток атаккой укусом.

### Стандартные Действия

#### ⬇️ Укус ⬆️ Неограниченный

**Атака:** Рукопашная атака 3 (одно существо); +32 против КД;  
**Попадание:** 3к12 + 11 урона.

#### ⬇️ Коготь ⬆️ Неограниченный

**Атака:** Рукопашная атака 2 (одно существо); +32 против КД;  
**Попадание:** 2к12 + 11 урона.

#### ⬅️ Удар Хвостом ⬆️ Неограниченный

**Атака:** Ближняя волна 5 (все существа в волне); +30 против КД;  
**Попадание:** 4к8 + 11 урона и цель измучена (спасение оканчивает) и сбивается с ног.

#### ⬇️ Яростный Драконий Натиск ⬆️ Неограниченный

Серебряный дракон совершает атаку когтем против всех врагов в пределах досягаемости. Также против одной цели он делает укус.

#### ⬅️ Дыхание-Оружие (холод) ⬆️ Перезарядка ⚡️ ⚡️ ⚡️

**Атака:** Ближняя волна 5 (все существа в волне); +28 против Реакции;  
**Попадание:** 4к8 + 9 урона холодом, и цель получает уязвимость 15 ко всем видам урона (спасение оканчивает).  
**Промак:** Половина урона.

#### ⬅️ Ужасающее Присутствие (страх) ⬆️ На сцену

**Атака:** Ближняя вспышка 10 (все враги во вспышке); +28 против Воли;

**Эффект:** Цель ошеломлена до конца следующего хода дракона.

**Постэффект:** Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

### Триггеры

#### ⬅️ Дыхание Окровавленного ⬆️ На сцену

**Триггер:** Серебряный дракон становится впервые раненым.

**Эффект (Свободное действие):** Дыхание-оружие перезаряжается и дракон использует его.

#### ⬇️ Рассекание Крылом ⬆️ Неограниченный

**Триггер:** Окруживший враг атакует дракона.

**Атака (Немедленный ответ):** Рукопашная атака 2 (существо, вызвавшее триггер и существо, окружившее дракона вместе с вышеуказанным существом); +32 против КД;

**Попадание:** 2к12 + 11 урона.

**Навыки:** Атлетика +30, Проницательность +21

**Сил** 32 (+25) **Лов** 26 (+22) **Мдр** 14 (+16)

**Тел** 28 (+23) **Инт** 16 (+17) **Хар** 24 (+21)

**Без мировоззрения** **Языки:** Драконий, Общий

# ДРЕЙК (DRAKE)

АГРЕССИВНЫЕ И ДИКИЕ РЕПТИЛИИ, дрейки охотятся в любых частях мира. Предприимчивые люди приручают и одомашнивают дрейков, особенно тех, которые не умеют летать. Прирученных дрейков можно дрессировать, но у них все так же остается и дикая сторона.

## ИЩУЩИЙ КРОВЬ ДРЕЙК

Ищущий кровь дрейк очень агрессивный охотник, который впадает в безумие от запаха крови.

|  |  |                    |
|--|--|--------------------|
| <b>Ищущий Кровь Дрейк</b><br>Средний природный зверь (рептилия)  | <b>Уровень 4 Солдат</b><br>175 Опыта   |                    |
| Хиты 53; Ранен 26<br>КД 20; Стойкость 15; Реакция 17; Воля 15<br>Скорость 6  | Инициатива +8<br>Внимательность +7<br>(+12 при отслеживании раненых существ) |                    |
| <b>Иммунитет:</b> страх (пока в пределах 2 клеток есть союзник)  |  |                    |
| <b>Особенности</b>   |  |                    |
| <b>Кровавое Безумие</b><br>Дрейк может совершать спровоцированные атаки против любых существ, которые совершают шаг, будучи ранеными.          |  |                    |
| <b>Кровожадный</b><br>Дрейк получает бонус +3 к броскам урона против раненых существ.  |  |                    |
| <b>Стандартные Действия</b>  |  |                    |
| ⊕ <b>Укус</b> ⊕ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +11 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 4 урона. |  |                    |
| <b>Навыки:</b> Атлетика +8   |  |                    |
| <b>Сил</b> 13 (+3)   | <b>Лов</b> 19 (+6)   | <b>Мдр</b> 10 (+2) |
| <b>Тел</b> 13 (+3)   | <b>Инт</b> 2 (-2)  | <b>Хар</b> 13 (+3) |
| <b>Без мировоззрения</b>   |  | <b>Языки:</b> ---  |

## ЗНАНИЯ ОБ ИЩУЩЕМ КРОВЬ ДРЕЙКЕ

**Природа 12:** Ищущих кровь дрейков ценят охотники и патрульные за их способность к отслеживанию. Но как бы то ни было, ими трудно управлять, особенно в условиях, когда запах крови становится сильнее.

## РОГАТЫЙ ДРЕЙК

В дикой природе стая рогатых дрейков способна победить превышающую их самих в размерах добычу. Дрессированным рогатым дрейкам сохраняют инстинкты для сражения в команде.

|  |   |                    |
|--|---|--------------------|
| <b>Рогатый Дрейк</b><br>Средний природный зверь (рептилия)   | <b>Уровень 5 Налетчик</b><br>200 Опыта                  |                    |
| Хиты 63; Ранен 31<br>КД 19; Стойкость 19; Реакция 17; Воля 16<br>Скорость 6  | Инициатива +6<br>Внимательность +3<br>Сумеречное зрение |                    |
| <b>Стандартные Действия</b>  |   |                    |
| ⊕ <b>Укус</b> ⊕ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +10 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 2 урона и дрейк совершает шаг на 2 клетки.              |   |                    |
| ⊕ <b>Удар Рогом</b> ⊕ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +11 против КД;<br><i>Попадание:</i> 3к8 + 2 урона и цель сбивается с ног.                   |   |                    |
| <b>Триггеры</b>  |   |                    |
| <b>Стайное Движение</b> ⊕ <b>Неограниченный</b><br><i>Триггер:</i> Смежный враг попадает по дрейку рукопашной атакой.<br><i>Эффект (Немедленный ответ):</i> Дрейк совершает шаг на 2 клетки. |   |                    |
| <b>Сил</b> 18 (+6)   | <b>Лов</b> 14 (+4)                                      | <b>Мдр</b> 12 (+3) |
| <b>Тел</b> 15 (+4)   | <b>Инт</b> 2 (-2)                                       | <b>Хар</b> 8 (+1)  |
| <b>Без мировоззрения</b>   |   | <b>Языки:</b> ---  |

## ЗНАНИЯ О РОГАТОМ ДРЕЙКЕ

**Природа 12:** Рогатые дрейки проводят день во сне на солнце, предпочитая охотиться ночью или в ранние часы утра.

## КОГТЕКОСЫЙ ДРЕЙК

Хитрость хищника делает этого дрейка опасным. Скитающиеся через леса и поля, маленькие стайки когтекосых дрейков учатся хитростям загонной охоты.

|  |   |                    |
|--|---|--------------------|
| <b>Когтекосый Дрейк</b><br>Средний природный зверь (рептилия)  | <b>Уровень 10 Налетчик</b><br>500 Опыта |                    |
| Хиты 105; Ранен 52<br>КД 24; Стойкость 21; Реакция 23; Воля 20<br>Скорость 10  | Инициатива +12<br>Внимательность +12    |                    |
| <b>Стандартные Действия</b>  |   |                    |
| ⊕ <b>Косоподобный Коготь</b> ⊕ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +15 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 5 урона и цель сбивается с ног. Если дрейк атакует лежащую цель, то он наносит 2к8 + 5 урона и продолжает урон 5 (спасение оканчивает). См. также <i>пружинный шаг</i> . |   |                    |
| <b>Триггеры</b>  |   |                    |
| <b>Подавляющий Атакующий</b> ⊕ <b>Неограниченный</b><br><i>Триггер:</i> Противник, смежный с дрейком, встает.<br><i>Эффект:</i> Дрейк совершает спровоцированную атаку против существа, вызвавшего триггер. При попадании атака не наносит урона, но цель остается лежать.   |   |                    |
| <b>Пружинный Шаг</b> ⊕ <b>Перезарядка</b> ⊕ ⊕ ⊕<br><i>Триггер:</i> Дрейк попадает атакой <i>косоподобного когтя</i> .<br><i>Эффект (Свободное действие):</i> Дрейк прыгает на 8 клеток и совершает атаку косоподобного когтя. Дрейк не провоцирует атаки от цели этого триггера.   |   |                    |
| <b>Навыки:</b> Атлетика +13, Скрытность +15  |   |                    |
| <b>Сил</b> 16 (+8)   | <b>Лов</b> 21 (+10)                     | <b>Мдр</b> 15 (+7) |
| <b>Тел</b> 17 (+8)   | <b>Инт</b> 3 (+1)                       | <b>Хар</b> 6 (+3)  |
| <b>Без мировоззрения</b>   |   | <b>Языки:</b> ---  |

## ЗНАНИЯ О КОГТЕКОСОМ ДРЕЙКЕ

**Природа 16:** Когтекосые дрейки гораздо умнее, чем другие дрейки, и они показывают это при использовании тактики отвлечения. Если вы увидели когтекосого дрейка, есть большая вероятность, что поблизости скрывается еще пара-тройка этих существ.



(Слева направо) когтекосый дрейк, дрейк титановый клык, рогатый дрейк и ищущий кровь дрейк

## Дрейк Титановый Клык

Наиболее страшный из всех дрейков, титановый клык без сомнений будет преследовать вас в дикой природе. Не многие хищники представляют хоть какую-то опасность для титанового клыка, исключение составляют драконы.

|  |                     |                           |
|--|---------------------|---------------------------|
| <b>Дрейк Титановый Клык</b>  | <b>Уровень 18</b>   | <b>Элитный Контроллер</b> |
| Огромный природный зверь (рептилия)  |                     | 4,000 Опыта               |
| Хиты 348; Ранен 174  | Инициатива +12      |                           |
| КД 32; Стойкость 31; Реакция 28; Воля 28   | Внимательность +12  |                           |
| Скорость 8   |                     |                           |
| Спасбросок +2; Единицы действия 1  |                     |                           |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                     |                           |
| ⬇ <b>Укус</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>  |                     |                           |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно или два существа); +23 против КД;   |                     |                           |
| <i>Попадание:</i> 3к8 + 7 урона и цель изумлена (спасение оканчивает). Также титановый клык хватает одну из целей. |                     |                           |
| ⬅ <b>Яростный Рык</b> (страх) ⬆ <b>На сцену</b>  |                     |                           |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 10 (все враги во вспышке); +22 против Воли;  |                     |                           |
| <i>Попадание:</i> Цель ошеломлена до конца следующего хода дрейка.   |                     |                           |
| <i>Постэффект:</i> Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).                                   |                     |                           |
| ⬅ <b>Размах Хвостом</b> ⬆ <b>Перезарядка</b> 🎲 🎲 🎲   |                     |                           |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 2 (все существа во вспышке); +22 против Реакции;                                     |                     |                           |
| <i>Попадание:</i> 4к12 + 7 урона и цель сбивается с ног.   |                     |                           |
| <b>Триггеры</b>  |                     |                           |
| <b>Рык Окровавленного</b> ⬆ <b>На сцену</b>  |                     |                           |
| <i>Триггер:</i> Дрейк в первые ранен.  |                     |                           |
| <i>Эффект (Свободное действие):</i> Яростный рык перезаряжается и дрейк использует его.                            |                     |                           |
| <b>Сил</b> 27 (+17)  | <b>Лов</b> 16 (+12) | <b>Мдр</b> 17 (+12)       |
| <b>Тел</b> 22 (+15)  | <b>Инт</b> 2 (+5)   | <b>Хар</b> 7 (+7)         |
| <b>Без мировоззрения</b>   |                     | <b>Языки:</b> ---         |

## Знания о Дрейке Титановом Клыке

**Природа 20:** Несмотря на редкость, дрейки титановые клыки охотятся на огромных территориях, убивая или выгоняя других хищников больших размеров. Существа, которым так или иначе удалось уйти от внимания дрейков, получают их непреднамеренную защиту.

## Сцены Столкновений

Поскольку дрейки дикие охотники, их редко можно встретить с существами иных разновидностей, кроме их собственного вида. Хоть одомашненные дрейки не редкость, приручить титанового клыка могут только очень сильные существа.

### Сцена 3-го уровня (750 опыта)

- ⬆ 2 ищущих кровь дрейка (громила 4-го уровня)
- ⬆ 2 ядовитошкурых мага (артиллерия 2-го уровня)
- ⬆ 1 ядовитошкурый собиратель (соглядатай 3-го уровня)

### Сцена 19-го уровня (12,000 опыта)

- ⬆ 1 дрейк титановый клык (элитный контроллер 18-го уровня)
- ⬆ 2 огненных великана (солдат 18-го уровня, Бест. 123)
- ⬆ 2 огненных великана обитателя кузницы (артиллерия 18-го уровня, Бест. 123)

# ДРАККОТ (DRAKKOTH)

КРАДУЩИЕСЯ ПО ДЖУНГЛЯМ И ЛЕСАМ мира, драккоты – это драконоподобные существа, которые разделяют ум и хитрость их далеких родственников. Драккоты переняли культуру и вооружение, аналогичное гуманоидным расам. Свирепо преданные своему собственному виду, драккоты формируют воинов, которые активно защищают территорию своего племени.

## ПОДСТЕРЕГАЮЩИЙ ДРАККОТ

Подстерегающие драккоты сражаются вместе с союзниками солдатами и громилами, совершая неожиданные атаки, когда это возможно.

## ТАКТИКА ПОДСТЕРЕГАЮЩЕГО ДРАККОТА

В начале боя драккот старается поразить трех или больше врагов *внезапным порывом*. Всюду в сражении драккот предпочитает нападать с боевым превосходством и постоянно находится в движении, атакуя сбитых с ног противников на расстоянии, избегая пространства смежного с врагами.

|   |   |                                |
|---|---|--------------------------------|
| <b>Подстерегающий Драккот</b><br>Большой природный гуманоид (рептилия)  | <b>Уровень 13 Налетчик</b><br>800 Опыта |                                |
| <b>Хиты 131; Ранен 65 см. ярость даккота</b>  | <b>Инициатива +13</b>                   |                                |
| <b>КД 27; Стойкость 24; Реакция 25; Воля 24</b>   | <b>Внимательность +15</b>               |                                |
| <b>Скорость 7</b>   | Сумеречное зрение                       |                                |
| <b>Особенности</b>  |   |                                |
| <b>Боевое Превосходство</b><br>Подстерегающий драккот наносит дополнительно 2к6 урона каждому существу, предоставляющему боевое превосходство.  |   |                                |
| <b>Ярость Драккота</b> (только когда ранен)<br>Однажды в раунд, когда подстерегающий драккот попадает атакой, он получает 10 временных хитов.   |   |                                |
| <b>Стандартные Действия</b>   |   |                                |
| ⬇ <b>Глефа</b> (оружие, яд) ⬆ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +18 против КД;<br><i>Попадание:</i> 4к4 урона плюс 5 урона ядом.   |   |                                |
| <b>Малые Действия</b>   |   |                                |
| ⬅ <b>Ядовитое Шипение</b> (яд) ⬆ <b>Перезарядка</b> , когда впервые ранен<br><i>Атака:</i> Ближняя волна 2 (все существа в волне); +16 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 3к6 + 5 урона ядом и цель получает продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).   |   |                                |
| <b>Действия Движения</b>  |   |                                |
| ⬇ <b>Внезапный Порыв</b> ⬆ <b>Перезарядка</b> ⚡ ⚡<br><i>Эффект:</i> Подстерегающий драккот совершает шаг со своей скоростью и совершает следующую атаку против каждого противника, в соседней клетке с которым он проходит.<br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +16 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> Цель сбивается с ног. |   |                                |
| <b>Сил 18 (+10)</b>   | <b>Лов 20 (+11)</b>                     | <b>Мдр 18 (+10)</b>            |
| <b>Тел 19 (+10)</b>   | <b>Инт 12 (+7)</b>                      | <b>Хар 14 (+8)</b>             |
| <b>Без мировоззрения</b>  |   | <b>Языки:</b> Дракконий, Общий |
| <b>Снаряжение:</b> глефа, доспех из шкур  |   |                                |



(Слева направо) драккот засады, гневный драккот и ядострел

# ГНЕВНЫЙ ДРАККОТ

Гневный драккот врывается в сражение, забывая в своей целеустремленной ярости о вражеских атаках.

## ТАКТИКА ГНЕВНОГО ДРАККОТА

Гневный драккот атакует в броске случайную цель, провоцируя вражеские атаки, если это необходимо, чтобы затем поразить сразу три цели *яростным разрубанием*. Драккот использует *ядовитое шипение*, если появляется возможность атаковать два или более существ. Если противники драккота рассосредоточены, то он нацеливает свои атаки на самую большую угрозу.

|  |   |
|--|---|
| <b>Гневный Драккот</b><br>Большой природный гуманоид (рептилия)  | <b>Уровень 15 Элитный Громила</b><br>2,400 Опыта                        |
| <b>Хиты</b> 366; <b>Ранен</b> 183 см. <i>ярость даккота</i><br><b>КД</b> 27; <b>Стойкость</b> 30; <b>Реакция</b> 29; <b>Воля</b> 29<br><b>Скорость</b> 7   | <b>Инициатива</b> +12<br><b>Внимательность</b> +12<br>Сумеречное зрение |
| <b>Спасбросок</b> +2; <b>Единицы действия</b> 1  |   |
| <b>Особенности</b><br><b>Ярость Драккота</b> (только когда ранен)<br>Гневный драккот получает бонус +2 к броскам атаки и +5 к броскам урона. Также, однажды в раунд, когда гневный драккот попадает атакой, он получает 10 временных хитов.  |   |
| <b>Стандартные Действия</b><br>⚔ <b>Боевой Топор</b> (оружие) ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +18 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к10 + 8 урона.<br>⚔ <b>Яростное Разрубание</b> (оружие, яд) ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 1 (все существа во вспышке); +18 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к10 + 8 урона плюс 5 урона ядом.  |   |
| <b>Малые Действия</b><br>⚔ <b>Ядовитое Шипение</b> (яд) ♦ <b>Перезарядка</b> , когда в первые ранен<br><i>Атака:</i> Ближняя волна 2 (все существа в волне); +16 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 3к6 + 5 урона ядом и цель получает продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).<br><b>Сил</b> 18 (+11) <b>Лов</b> 20 (+12) <b>Мдр</b> 20 (+12)<br><b>Тел</b> 23 (+13) <b>Инт</b> 12 (+8) <b>Хар</b> 14 (+9)<br><b>Без мировоззрения</b> <b>Языки:</b> Драконий, Общий<br><b>Снаряжение:</b> боевой топор, доспех из шкур |   |

## ДРАККОТ ЯДОСТРЕЛ

Драккот ядострел помогает своим союзникам с края поля боя, стреляя из своего длинного лука.

## ТАКТИКА ДРАККОТА ЯДОСТРЕЛА

Если драккот ядострел метко попадает по цели, занятой рукопашной схваткой, то он будет использовать свой длинный лук, чтобы улучшить ядовитые атаки своих союзников. Раненый однажды, драккот далеко отходит от противников, стараясь попасть по ближайшему врагу из лука, а затем атаковать *шипением ядострела*, чтобы получить временные хиты от *ярости драккота*.

|  |   |
|--|---|
| <b>Драккот Ядострел</b><br>Большой природный гуманоид (рептилия)   | <b>Уровень 16 Артиллерия</b><br>1,400 Опыта                             |
| <b>Хиты</b> 125; <b>Ранен</b> 63 см. <i>ярость даккота</i><br><b>КД</b> 28; <b>Стойкость</b> 29; <b>Реакция</b> 28; <b>Воля</b> 28<br><b>Скорость</b> 7  | <b>Инициатива</b> +13<br><b>Внимательность</b> +13<br>Сумеречное зрение |
| <b>Особенности</b><br><b>Ярость Драккота</b> (только когда ранен)<br>Однажды в раунд, когда драккот ядострел попадает атакой, он получает 10 временных хитов.  |   |
| <b>Стандартные Действия</b><br>⚔ <b>Длинный Меч</b> (оружие) ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +23 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 4 урона.<br>⚔ <b>Длинный Лук</b> (оружие) ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Дальнобойный 20\40 (одно существо); +23 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к10 + 5 урона и цель получает уязвимость к яду 10 (спасение оканчивает).   |   |
| <b>Малые Действия</b><br>⚔ <b>Шипение Ядострела</b> (яд) ♦ <b>Перезарядка</b> в начале хода, если драккот ядострел ранен<br><i>Атака:</i> Ближняя волна 3 (все существа в волне); +21 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 1к10 урона ядом и цель получает продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).<br><b>Сил</b> 20 (+13) <b>Лов</b> 21 (+13) <b>Мдр</b> 21 (+13)<br><b>Тел</b> 23 (+14) <b>Инт</b> 15 (+10) <b>Хар</b> 14 (+10)<br><b>Без мировоззрения</b> <b>Языки:</b> Драконий, Общий<br><b>Снаряжение:</b> длинный лук, длинный меч, кожаный доспех, 30 стрел |   |

## ЗНАНИЯ О ДРАККОТЕ

**Природа Сл 18:** Драккоты – это раса драконоподобных существ, иногда называемых дракотаврами из-за их внешнего подобия кентаврам. В отличие от драконов и драконьих отродий, но подобные драконорожденным, драккоты развили современную родовую культуру. Драккоты – кочевники, и смещающиеся границы их земель могут охватить обширные территории лесов и джунглей.

**Природа Сл 23:** Некоторые племена служат Тиамат и служат ей с кровожадной преданностью. Других мало заботит божество жадности, выбирая вместо нее дракона покровителя (чаще всего старого или древнего зеленого). Дракон, знающий об этом нюансе, мог бы найти поклонников драккотов, вдохновляя (или обманывая) племя для служения ему.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Драккоты придерживаются своих сородичей, хотя иногда они вступают в краткосрочные союзы, чтобы справиться с более тяжелыми целями. Также они дрессируют существ, которые служат им в качестве охранников и охотников.

### Сцена 14-го уровня (5,900 опыта)

- ♦ 1 гневный драккот (элитный громила 15-го уровня)
- ♦ 2 драккота ядострела (артиллерия 16-го уровня)
- ♦ 1 пожиратель внутренностей (контроллер 12-го уровня, Бест.68)

### Сцена 16-го уровня (7,200 опыта)

- ♦ 3 подстерегающих драккота (налетчик 13-го уровня)
- ♦ 2 драккота ядострела (артиллерия 16-го уровня)
- ♦ 1 рух (элитный налетчик 14-го уровня, Бест.220)



# ДУЭРГАР (DUERGAR)

ДУЭРГАРЫ, ДАЛЬНИЕ РОДСТВЕННИКИ дварфов, несут на себе порчу длительной зависимости от адских сил. Несмотря на это, они разделяют любовь к разработкам месторождений и литью металла со своими двоюродными братьями дварфами, но все равно дуэргары остаются ненадежными и жестокими.

## ДУЭРГАР СТРАЖНИК

Вооруженный пламенным боевым молотом, дуэргар стражник метает отравленные иглы в своих врагов.

| Дуэргар Стражник   | Уровень 4 Солдат  |
|--|-------------------|
| Средний природный гуманоид, дварф (дьявол)   | 175 Опыта         |
| Хиты 58; Ранен 29  | Инициатива +6     |
| КД 20; Стойкость 17; Реакция 15; Воля 15   | Внимательность +4 |
| Скорость 5   | Темное зрение     |
| Сопротивление: 5 огонь, 5 яд   |                   |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                   |
| ⬇ <b>Боевой Молот</b> (оружие) ♦ <b>Неограниченный</b><br>Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +11 против КД;<br>Попадание: 1к10 + 3 урона.  |                   |
| <b>Малые Действия</b>  |                   |
| ↘ <b>Адские Иглы</b> (яд) ♦ <b>На сцену</b><br>Атака: Дальнобойный 3 (одно существо); +11 против КД;<br>Попадание: 1к8 + 3 урона, и цель получает продолжительный урон 2 и штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает оба). |                   |

## Адский Гнев (огонь) ♦ Перезарядка ☒ ☒

До начала следующего хода дуэргара его рукопашные атаки наносят дополнительно 4 урона огнем, и если враг, смежный со стражником, двигается, стражник совершает шаг на 1 клетку немедленным ответом.

|                                    |             |   |
|------------------------------------|-------------|---|
| Навыки: Подземелья +9              |             |   |
| Сил 14 (+4)                        | Лов 15 (+4) | Мдр 15 (+4)                             |
| Тел 18 (+6)                        | Инт 10 (+2) | Хар 8 (+1)                              |
| Мировоззрение: Злое                |             | Языки: Глубинная речь, Дварфский, Общий |
| Снаряжение: боевой молот, кольчуга |             |   |

## ДУЭРГАР РАЗВЕДЧИК

Дуэргар разведчик атакует из засады, стреляя из-за укрытия из своего арбалета, и незаметно передвигаясь среди врагов.

| Дуэргар Разведчик  | Уровень 4 Соглядатай |
|--|----------------------|
| Средний природный гуманоид, дварф (дьявол)   | 175 Опыта            |
| Хиты 48; Ранен 24  | Инициатива +8        |
| КД 18; Стойкость 18; Реакция 16; Воля 16   | Внимательность +9    |
| Скорость 5   | Темное зрение        |
| Сопротивление: 5 огонь, 5 яд   |                      |
| <b>Особенности</b>   |                      |
| <b>Атака Тени</b><br>Атака дуэргара разведчика наносит дополнительно 2к6 урона, пока разведчик невидим для окружающих.                           |                      |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                      |
| ⬇ <b>Боевой Молот</b> (оружие) ♦ <b>Неограниченный</b><br>Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +8 против КД;<br>Попадание: 1к10 + 2 урона. |                      |
| ↘ <b>Арбалет</b> (оружие) ♦ <b>Неограниченный</b><br>Атака: Дальнобойный 15/30 (одно существо); +9 против КД;<br>Попадание: 1к8 + 4 урона.       |                      |



(Слева направо) дуэргар разведчик, дуэргар ударных войск и теург

| Малые Действия  |  |  |
|---|--|--|
| <b>↗ Адские Иглы (яд) ♦ На сцену</b><br><i>Атака:</i> Дальнобойный 3 (одно существо); +9 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 3 урона, и цель получает продолжительный урон ядом 2 и штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает оба).   |  |  |
| <b>Скрытность Покрова Тьмы ♦ Неограниченный</b><br><i>Условие:</i> Дуэргар должен находиться в пределах тусклого освещения или в темноте и в соседней клетке с объектом или стеной, которая занимает по меньшей мере 1 клетку.<br><i>Эффект:</i> Дуэргар разведчик становится скрытым до конца своего следующего хода или до тех пор, пока не попадет или промахнется атакой. |  |  |
| <b>Навыки:</b> Подземелья +9, Скрытность +9<br><b>Сил</b> 13 (+3) <b>Лов</b> 15 (+4) <b>Мдр</b> 14 (+4)<br><b>Тел</b> 18 (+6) <b>Инт</b> 10 (+2) <b>Хар</b> 8 (+1)<br><b>Мировоззрение:</b> Злое <b>Языки:</b> Глубинная речь, Дварфский, Общий<br><b>Снаряжение:</b> арбалет, боевой молот, колчан с 10 болтами, кольчуга  |  |  |

## ДУЭРГАР ТЕУРГ

Дуэргар теург обрушает на своих врагов огненный дождь. Метод теурга может истощить у противников волю к битве.

| Дуэргар Теург                              |  | Уровень 5 Контроллер |
|--|--|----------------------|
| Средний природный гуманоид, дварф (дьявол) |  | 200 Опыта            |
| Хиты 63; Ранен 31                          |  | Инициатива +3        |
| КД 19; Стойкость 16; Реакция 16; Воля 18   |  | Внимательность +6    |
| Скорость 5                                 |  | Темное зрение        |
| Спротивление: 5 огонь, 5 яд                |  |                      |

### Стандартные Действия

⊕ **Боевой Молот (оружие) ♦ Неограниченный**  
*Атака:* Рукопашная атака 1 (одно существо); +10 против КД;  
*Попадание:* 1к10 + 1 урона.

↗ **Адский Болт (огонь) ♦ Неограниченный**  
*Атака:* Дальнобойный 10 (одно существо); +9 против Реакции;  
*Попадание:* 1к10 + 4 урона огнем.

⚡ **Волна Отчаяния (психическая энергия) ♦ На день**  
*Атака:* Ближняя волна 5 (все существа в волне); +9 против Воли;  
*Попадание:* 3к6 + 4 урона психической энергией, и цель становится замедленной и изумленной (спасение оканчивает оба).

⚡ **Серный Зал (огонь) ♦ Перезарядка [⊗] [⊗]**  
*Атака:* Зональная вспышка 2 в 15 (все существа в зоне); +9 против Реакции;  
*Попадание:* 3к6 + 4 урона огнем, и цель сбивается с ног.

⚡ **Мерзкие Пары (яд) ♦ Перезарядка, когда в первые ранен**  
*Атака:* Зональная вспышка 2 в 15 (все существа в зоне); +9 против Стойкости;  
*Попадание:* 3к6 + 4 урона ядом, и цель становится ослепленной до конца следующего хода дуэргара.

### Малые Действия

↗ **Адские Иглы (яд) ♦ На сцену**  
*Атака:* Дальнобойный 3 (одно существо); +9 против КД;  
*Попадание:* 1к8 + 3 урона, и цель получает продолжительный урон ядом 2 и штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает оба).

**Навыки:** Магия +9, Подземелья +11, Религия +9  
**Сил** 13 (+3)    **Лов** 12 (+3)    **Мдр** 18 (+6)  
**Тел** 15 (+4)    **Инт** 15 (+4)    **Хар** 11 (+2)  
**Мировоззрение:** Злое    **Языки:** Глубинная речь, Дварфский, Общий  
**Снаряжение:** боевой молот, роба

## ДУЭРГАР УДАРНЫХ ВОЙСК

Солдат ударных войск – это грозный противник, который становится очень внушительным в буквальном смысле слова, когда он ранен.

| Дуэргар Ударных Войск                         |  | Уровень 6 Громила |
|---|--|-------------------|
| Средний природный гуманоид, дварф (дьявол)    |  | 250 Опыта         |
| Хиты 84; Ранен 42 см. также <i>увеличение</i> |  | Инициатива +6     |
| КД 18; Стойкость 19; Реакция 18; Воля 18      |  | Внимательность +6 |
| Скорость 5                                    |  | Темное зрение     |
| Спротивление: 5 огонь, 5 яд                   |  |                   |

### Стандартные Действия

⊕ **Кувалда (оружие) ♦ Неограниченный**  
*Атака:* Рукопашная атака 1 (одно существо); +9 против КД;  
*Попадание:* 2к6 + 6 урона.

### Малые Действия

↗ **Адские Иглы (яд) ♦ На сцену**  
*Атака:* Дальнобойный 3 (одно существо); +9 против КД;  
*Попадание:* 1к8 + 4 урона, и цель получает продолжительный урон ядом 2 и штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает оба).

### Свободные Действия

⚡ **Увеличение (превращение) ♦ На сцену (когда в первые становится раненым)**

Дуэргар ударных войск становится Большим и занимает 4 клетки вместо 1. Существа и объекты, находящиеся в клетках, которые дуэргар стал занимать, отталкиваются на 1 клетку. Достижимость атак дуэргара становится 2 и он получает бонус +5 к броску урона. Этот эффект длится до конца сцены.

**Навыки:** Подземелья +11  
**Сил** 19 (+7)    **Лов** 16 (+6)    **Мдр** 16 (+6)  
**Тел** 14 (+5)    **Инт** 10 (+3)    **Хар** 8 (+2)  
**Мировоззрение:** Злое    **Языки:** Глубинная речь, Дварфский, Общий  
**Снаряжение:** кольчуга, кувалда

## РВУЩИЙ ПЛОТЬ ДУЭРГАР

Рвуций плоть дуэргар использует свои дымящиеся когти, чтобы вырезать жизнь из тел своих врагов.

| Рвуций Плоть Дуэргар                       |  | Уровень 11 Соглядатай |
|--|--|-----------------------|
| Средний природный гуманоид, дварф (дьявол) |  | 600 Опыта             |
| Хиты 89; Ранен 44                          |  | Инициатива +13        |
| КД 26; Стойкость 25; Реакция 24; Воля 24   |  | Внимательность +9     |
| Скорость 5                                 |  | Темное зрение         |
| Спротивление: 10 огонь, 10 яд              |  |                       |

### Особенности

**Теневой Бич**  
 Пока рвуций плоть дуэргар находится в невидимости, его атаки наносят удвоенный продолжительный урон.

### Стандартные Действия

⊕ **Когти ♦ Неограниченный**  
*Атака:* Рукопашная атака 1 (одно существо); +16 против КД;  
*Попадание:* 1к8 + 3 урона, и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).

⚡ **Укол Иглы (яд) ♦ Перезарядка** после того, как дуэргар попадет своей атакой *когтями*  
*Условие:* Дуэргар должен иметь боевое превосходство над целью.  
*Атака:* Рукопашная атака 1 (одно существо); +16 против КД;  
*Попадание:* 1к8 урона, и цель получает продолжительный урон ядом 5 и штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает оба).

### Малые Действия

↗ **Адские Иглы (яд) ♦ На сцену**  
*Атака:* Дальнобойный 3 (одно существо); +9 против КД;  
*Попадание:* 1к8 + 3 урона, и цель получает продолжительный урон ядом 2 и штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает оба).

### Скрытность Покрова Тьмы ♦ Неограниченный

*Условие:* Дуэргар должен находиться в пределах тусклого освещения или в темноте и в соседней клетке с объектом или стеной, которая занимает по меньшей мере 1 клетку.

*Эффект:* Дуэргар разведчик становится скрытым до конца своего следующего хода или до тех пор, пока не попадет или промахнется атакой.

**Навыки:** Обман +10, Подземелья +14, Скрытность +14  
**Сил** 21 (+10)    **Лов** 19 (+9)    **Мдр** 18 (+9)  
**Тел** 17 (+8)    **Инт** 12 (+6)    **Хар** 10 (+5)  
**Мировоззрение:** Злое    **Языки:** Глубинная речь, Дварфский, Общий  
**Снаряжение:** кожаная броня



## Зовущий Преисподнюю Дуэргар

Ощетинившись смертоносными иглами, зовущий преисподнюю способен также призвать меньшего дьявола, который будет сражаться на его стороне.

|  |                              |  |
|--|------------------------------|--|
| <b>Зовущий Преисподнюю Дуэргар</b>   | <b>Уровень 12 Артиллерия</b> |  |
| Средний природный гуманоид, дварф (дьявол)   | 700 Опыта                    |  |
| <b>Хиты</b> 96; <b>Ранен</b> 48  | <b>Инициатива</b> +10        |  |
| <b>КД</b> 24; <b>Стойкость</b> 23; <b>Реакция</b> 23; <b>Воля</b> 25   | <b>Внимательность</b> +13    |  |
| <b>Скорость</b> 5  | Темное зрение                |  |
| <b>Сопrotивление:</b> 10 огонь, 10 яд  |                              |  |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                              |  |
| ⊕ <b>Булава (оружие) ⚡ Неограниченный</b>  |                              |  |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +19 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 5 урона.   |                              |  |
| ➤ <b>Адские Иглы (огонь, яд) ⚡ Неограниченный</b>  |                              |  |
| <i>Атака:</i> Дальнoбойный 10 (одно существо); +19 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 3 урона огнем и ядом, и цель получает продолжительный урон 5 огнем и ядом и штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает оба).   |                              |  |
| ⚡ <b>Рубиновое Проклятие Асмодея</b> (психическая энергия, страх)  |                              |  |
| ⚡ <b>На сцену</b>  |                              |  |
| <i>Атака:</i> Ближняя волна 5 (все враги в волне); +16 против Воли;<br><i>Попадание:</i> 3к8 + 5 урона психической энергией, и зовущий преисподнюю дуэргар сдвигает цель в ближайшее место за пределами волны. Это вынужденное перемещение провоцирует атаки.  |                              |  |
| ⚡ <b>Шторм Игл (огонь, яд) ⚡ На сцену</b>  |                              |  |
| <i>Атака:</i> Зональная вспышка 2 в 10 (все существа в зоне); +17 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 1к8 урона огнем и ядом, и цель получает продолжительный урон 10 огнем и ядом и штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает оба).  |                              |  |
| <b>Малые Действия</b>  |                              |  |
| ➤ <b>Быстрый Удар Иглы ⚡ На сцену</b>  |                              |  |
| Дуэргар совершает атаку <i>адскими иглами</i> .  |                              |  |
| <b>Триггеры</b>  |                              |  |
| <b>Дьявольское Жертвоприношение ⚡ На сцену</b>   |                              |  |
| <i>Триггер:</i> Противник совершает бросок атаки против зовущего преисподнюю дуэргара.<br><i>Эффект (Немедленный ответ):</i> Дуэргар совершает шаг в ближайшую с досягаемостью врага клетку. В пространстве, в котором находился дуэргар зовущий преисподнюю, появляется легионный дьявол страж ада (Бест. стр. 64) и становится целью атаки врага. Дьявол действует сразу же после хода зовущего преисподнюю. |                              |  |
| <b>Навыки:</b> Магия +11, Подземелья +13, Религия +11  |                              |  |
| <b>Сил</b> 14 (+8)   | <b>Лов</b> 19 (+10)          | <b>Мдр</b> 14 (+8)                             |
| <b>Тел</b> 18 (+10)  | <b>Инт</b> 11 (+6)           | <b>Хар</b> 22 (+12)                            |
| <b>Мировоззрение:</b> Злое   |                              | <b>Языки:</b> Глубинная речь, Дварфский, Общий |
| <b>Снаряжение:</b> булава, кожаная броня   |                              |  |

## Дуэргар Черный Страж

Тяжеловооруженный черный страж неуклонно преследует одного врага по всему полю боя, дробя его повторяющимися атаками боевого молота.

|   |                                  |
|---|----------------------------------|
| <b>Дуэргар Черный Страж</b>   | <b>Уровень 13 Элитный Солдат</b> |
| Средний природный гуманоид, дварф (дьявол)  | 1,600 Опыта                      |
| <b>Хиты</b> 260; <b>Ранен</b> 130   | <b>Инициатива</b> +8             |
| <b>КД</b> 29; <b>Стойкость</b> 27; <b>Реакция</b> 25; <b>Воля</b> 25  | <b>Внимательность</b> +8         |
| <b>Скорость</b> 5   | Темное зрение                    |
| <b>Сопrotивление:</b> 10 огонь, 10 яд   |                                  |
| <b>Спасбросок</b> +2; <b>Единицы действия</b> 1   |                                  |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                                  |
| ⊕ <b>Губительный Боевой Молот (оружие, яд) ⚡</b>  |                                  |
| <b>Неограниченный</b>   |                                  |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +20 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к10 + 3 урона, и дуэргар черный страж совершает вторичную атаку<br><i>Вторичная атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +16 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> Цель получает продолжительный урон ядом 5 и штраф -2 к броску атаки (спасение оканчивает оба). |                                  |

|   |                     |  |
|---|---------------------|--|
| <b>Малые Действия</b>   |                     |  |
| ⚡ <b>Метка Темного Пламени</b> (огонь, некротическая энергия) ⚡   |                     |  |
| <b>Неограниченный (1 раунд)</b>   |                     |  |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 10 (один враг во вспышке);<br><i>Эффект:</i> До конца следующего хода дуэргара цель становится помеченной и не получает выгоду от покрова. В дополнение, если цель заканчивает свой ход дальше от черного стража, чем была в начале или если цель не совершала броска атаки против дуэргара до начала следующего хода черного стража, то цель получает 10 урона огнем и некротической энергией. |                     |  |
| ⚡ <b>Взрыв Игл (яд) ⚡ Перезарядка</b> ⚡ ⚡ ⚡   |                     |  |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 3 (один враг во вспышке); +18 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 4 урона, и цель получает продолжительный урон ядом 5 и штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает оба).  |                     |  |
| <b>Триггеры</b>   |                     |  |
| <b>Адское Движение ⚡ Неограниченный</b>   |                     |  |
| <i>Триггер:</i> Враг, смежный с дуэргаром черным стражем, совершает шаг или удаляется от него.<br><i>Эффект:</i> Черный страж совершает шаг на 2 клетки и должен закончить свое перемещение в смежном с целью пространстве. Если цель, вызвавшая триггер, помечена дуэргаром, то тогда черный страж совершает атаку <i>губительным боевым молотом</i> по цели свободным действием.  |                     |  |
| <b>Навыки:</b> Запугивание +15, Подземелья +15, Религия +13   |                     |  |
| <b>Сил</b> 22 (+12)   | <b>Лов</b> 11 (+6)  | <b>Мдр</b> 14 (+8)                             |
| <b>Тел</b> 18 (+10)   | <b>Инт</b> 19 (+10) | <b>Хар</b> 18 (+10)                            |
| <b>Мировоззрение:</b> Злое  |                     | <b>Языки:</b> Глубинная речь, Дварфский, Общий |
| <b>Снаряжение:</b> боевой молот, латы, тяжелый щит  |                     |  |

## Дуэргар Богохульник

Адский жрец Асмодея, богохульник наказывает неверующих с помощью яда и огня.

|   |                                      |
|---|--------------------------------------|
| <b>Дуэргар Богохульник</b>  | <b>Уровень 14 Контроллер (Лидер)</b> |
| Средний природный гуманоид, дварф (дьявол)  | 1,000 Опыта                          |
| <b>Хиты</b> 140; <b>Ранен</b> 70  | <b>Инициатива</b> +9                 |
| <b>КД</b> 28; <b>Стойкость</b> 25; <b>Реакция</b> 25; <b>Воля</b> 26  | <b>Внимательность</b> +13            |
| <b>Скорость</b> 5   | Темное зрение                        |
| <b>Сопrotивление:</b> 10 огонь, 10 яд   |                                      |
| <b>Особенности</b>  |                                      |
| ⚡ <b>Сокрушение Неверующих</b> (огонь, яд) ⚡ <b>Аура в пределах зрения</b>  |                                      |
| Дуэргар богохульник и все союзники в пределах ауры могут наносить критический удар при выпадении 19-20 против лежащих целей и наносить дополнительно 10 урона огнем и ядом при критическом ударе против лежащих целей.  |                                      |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                                      |
| ⊕ <b>Палица (огонь, оружие, некротическая энергия) ⚡</b>  |                                      |
| <b>Неограниченный</b>   |                                      |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +19 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к4 + 3 урона, и продолжительный урон 5 огнем и некротической энергией (спасение оканчивает).   |                                      |
| ➤ <b>Глаз Асмодея ⚡ Неограниченный</b>  |                                      |
| <i>Атака:</i> Дальнoбойный 10 (одно существо); +18 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> Цель ослаблена и помечена до конца следующего хода дуэргара богохульника.<br><i>Постэффект:</i> Цель замедлена (спасение оканчивает).<br><i>Промак:</i> Цель замедлена (спасение оканчивает). |                                      |
| ➤ <b>Адские Иглы (огонь, яд) ⚡ Неограниченный</b>   |                                      |
| <i>Атака:</i> Дальнoбойный 10 (одно существо); +19 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 4 урона огнем и ядом, и цель получает продолжительный урон 5 огнем и ядом и штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает оба).  |                                      |
| <b>Малые Действия</b>   |                                      |
| ➤ <b>Быстрый Удар Иглы ⚡ На сцену</b>   |                                      |
| Дуэргар совершает атаку <i>адскими иглами</i> .   |                                      |
| ⚡ <b>Проповедь Подчинения ⚡ Неограниченный (1 раунд)</b>  |                                      |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 10 (одно существо во вспышке); +19 против Воли;<br><i>Попадание:</i> Цель становится помеченной (спасение оканчивает). Если цель уже помечена дуэргаром, то она сбивается с ног.  |                                      |



(Слева направо) реущий плоть дуэргар, черный страж и зовущий преисподнюю

### Триггеры

‡ **Промая Грешника** (психическая энергия) † **На сцену**

*Триггер:* Враг, помеченный дуэргаром богохульником, совершает бросок атаки против него.

*Атака (Немедленный ответ):* Существо, вызвавшее триггер; +18 против Воли;

*Попадание:* Нападающий, вместо своей цели, бьет союзника ближайшего к нему. Если нет доступной для атаки цели, то нападающий падает ничком и получает Зкб + 6 урона психической энергией.

**Навыки:** Обман +15, Подземелья +18, Скрытность +17

**Сил** 14 (+9)    **Лов** 15 (+9)    **Мдр** 23 (+13)

**Тел** 20 (+12)    **Инт** 20 (+12)    **Хар** 16 (+10)

**Мировоззрение:** Злое    **Языки:** Глубинная речь, Дварфский, Общий

**Снаряжение:** палица, роба

становясь со временем все столь же развращенными, как и их бывшие повелители.

**Природа Сл 21:** Веря, что Морадин оставил их во время рабства, перевоплощенные дуэргары выбрали вместо старого вероисповедания поклонение дьяволам. Сейчас большинство выбрало Асмодея в качестве их божества покровителя, и дьявольская сила потекла в их венах. Обряды крови, подносимые адским существам, распространены в их поселениях. Горе рабу, который пережил ритуал полностью или разгневал капризного дуэргара-повелителя.

## СЦЕНЫ Столкновений

Дуэргары совершают набеги, грабежи и берут пленных, когда их это устраивает. Они используют пленников в качестве рабов и приносят их в жертву на адских алтарях. Отправляясь в рейды, дуэргары призывают дьяволов и нанимают троглодитов, орков, людоедов и другие злые расы.

### Сцена 4-го уровня (901 опыта)

- ‡ 2 дуэргара стражника (солдат 4-го уровня)
- ‡ 1 дуэргар разведчик (соглядатай 4-го уровня)
- ‡ 1 дуэргар теург (контроллер 5-го уровня)
- ‡ 4 орка батрака (миньон 4-го уровня, Бест.203)

## ЗНАНИЯ О ДУЭРГАРЕ

**Природа Сл 10:** Дуэргары – дальние родственники dwarфов, но их длительный союз с силами ада дал им необычные способности и жажду крови. Дьявольский характер дуэргаров вынуждает их жить в вулканических областях Подземья.

**Природа Сл 16:** Давным-давно дуэргары были частью большого клана dwarфов, которые рылись в глубинах Подземья и подверглись нападению иллитидов. Они перенесли бесчисленные годы рабства, прежде чем стали бороться за свою свободу. Те дуэргары, что сбежали, переняли извращенную культуру своего заключения,

# ЭЛАДРИН (ELADRIN)

САМОПРОВОЗГЛАШЕННЫЕ ПРИНЦЫ И ДВОРЯНЕ, жизнь эладринов полна очарования, искусства и музыки. Тем не менее, они быстро раздражаются. Если что-то вызывает у эладрина гнев, то он уничтожает своих врагов как ураган.

## ЭЛАДРИН СТРЕЛОК-МАГ

Стрелок-маг вкладывает в свое оружие магию, чтобы нанести своим врагам больше урона.

|  |  |
|--|--|
| <b>Эладрин Стрелок-Маг</b><br>Средний фейский гуманоид   | <b>Уровень 5 Артиллерия</b><br>200 Опыта |
| <b>Хиты 51; Ранен 25</b>   | <b>Инициатива +6</b>                     |
| <b>КД 17; Стойкость 16; Реакция 18; Воля 16</b>  | <b>Внимательность +7</b>                 |
| <b>Скорость 6</b>  | <b>Сумеречное зрение</b>                 |
| <b>Спасбросок +5 против эффектов очарования</b>  |  |
| <b>Стандартные Действия</b>  |  |
| ⚔ <b>Короткий Меч</b> (оружие) ⬆ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +12 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 4 урона.   |  |
| ⚡ <b>Палящие Стрелы</b> (огонь, оружие) ⬆ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Дальнобойный 20/40 (одно существо); +10 против КД или Реакции (выбрать наименьшее);<br><i>Попадание:</i> 1к10 урона плюс 1к6 урона огнем.<br><i>Эффект:</i> Эладрин совершает вторую атаку против той же или другой цели. |  |

❄ **Ужасная Вспышка** (силовое поле) ⬆ **Перезарядка** ⚡ ⚡ ⚡

*Атака:* Зональный 1 в 20 (все существа в зоне); +10 против Стойкости;

*Попадание:* 1к10 + 5 урона силовым полем и цель сбивается с ног.

### Действия Движения

**Шаг Феи** (телепортация) ⬆ **На сцену**

Эладрин телепортируется на 5 клеток.

**Сил 12 (+3)**      **Лов 18 (+6)**      **Мдр 11 (+2)**

**Тел 15 (+4)**      **Инт 17 (+5)**      **Хар 15 (+4)**

**Без мировоззрения**      **Языки:** Общий, Эльфийский

**Снаряжение:** длинный лук, кольчуга, 2 коротких меча

## ЗНАНИЯ ОБ ЭЛАДРИНЕ СТРЕЛОК-МАГЕ

**Магия Сл 12:** Эладрин стрелок-маг это высококвалифицированный воин, который использует заряды волшебного огня против своих врагов.

**Магия Сл 17:** Стрелок-маг сочетает в себе больше, чем просто магию и оружие. Это полное слияние двух искусств, секрет которых известен только им.



(Слева направо) эладрин стрелок-маг, коур зла и сражений и поющий стрелок

## Эладрин Поющий Клинок

Своими размытыми вихревыми движениями в бою поющий клинок образует связь как с союзниками, так и с врагами, делая каждый бой персональным.

|   |  |
|---|--|
| <b>Эладрин Поющий Клинок</b><br>Средний фейский гуманоид  | <b>Уровень 11 Налетчик</b><br>600 Опыта                                |
| <b>Хиты 114; Ранен 57</b><br><b>КД 25; Стойкость 23; Реакция 24; Воля 23</b><br><b>Скорость 8; см. удар виверны</b><br><b>Спасбросок +5</b> против эффектов очарования  | <b>Инициатива +12</b><br><b>Внимательность +6</b><br>Сумеречное зрение |
| <b>Стандартные Действия</b>   |  |
| ⬇ <b>Сверкающий Клинок</b> (излучение, оружие) ⬆  |  |
| <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +16 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 3 урона излучением и цель получает штраф -3 к атаке против поющего клинка до конца следующего хода эладрина.   |  |
| ⬇ <b>Калечащий Удар</b> (оружие) ⬆ <b>На сцену</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +14 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> Цель становится ослабленной и замедленной (спасение оканчивает оба).<br><i>Промак:</i> Цель становится замедленной (спасение оканчивает).<br><i>Эффект:</i> Эладрин поющий клинок делает шаг на 3 клетки до или после атаки.           |  |
| ⬇ <b>Танец Блеска</b> (излучение, оружие) ⬆ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +16 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 4 урона излучением и поющий клинок делает шаг на 3 клетки и совершает <i>сверкающий клинок</i> против другой цели.   |  |
| ⬇ <b>Удар Виверны</b> (оружие, яд) ⬆ <b>На сцену</b><br><i>Эффект:</i> Поющий клинок пролетает 8 клеток и не получает спровоцированных атак. В каждый момент своего движения поющий клинок совершает следующую ниже атаку.<br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +14 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 4 урона и продолжительный урон 10 (спасение оканчивает). |  |
| <b>Малые Действия</b>   |  |
| <b>Боевой Шаг</b> ⬆ <b>Неограниченный</b><br><i>Условие:</i> Требуется боевое превосходство над целью рядом с поющим клинком.<br><i>Эффект:</i> Поющий клинок совершает шаг на 1 клетку в пространство смежное с целью.   |  |
| <b>Действия Движения</b>  |  |
| <b>Шаг Феи</b> (телепортация) ⬆ <b>На сцену</b><br>Эладрин телепортируется на 5 клеток.<br><b>Сил 13 (+6) Лов 21 (+10) Мдр 13 (+6)</b><br><b>Тел 18 (+9) Инт 15 (+7) Хар 18 (+9)</b><br><b>Без мировоззрения</b> <b>Языки:</b> Общй, Эльфийский<br><b>Снаряжение:</b> длинный меч, кольчуга   |  |

## ЗНАНИЯ О ПОЮЩЕМ КЛИНКЕ

**Магия Сл 21:** Эладрины поющие клинки прекрасные и опытные воины, одинаково сведущие в искусстве боя и магии. Поющие клинки на поле битвы воплощают изящество, а также они преданы чести. Они уважают своих противников и презирают тех, кто может убить беспомощного.

## СЦЕНЫ Столкновений

Воины эладрины, такие как стрелки-маги или поющие клинки, встречаются чаще всего в компаниях других эладринов. Коур зла и сражения может встретиться в союзе с любым существом, правда, такой союз не длительный.

## Коур Зла и Сражений

Этот привлекательный эладрин держится теней, кривя губы в злой улыбке.

|   |   |
|---|---|
| <b>Коур Зло и Сражений</b><br>Средний фейский гуманоид, эладрин   | <b>Уровень 17 Соглядатай</b><br>1,600 Опыта                             |
| <b>Хиты 129; Ранен 64</b><br><b>КД 31; Стойкость 28; Реакция 30; Воля 28</b><br><b>Скорость 6, телепортация 6</b><br><b>Спасбросок +5</b> против эффектов очарования<br><b>Соппротивление: 20</b> излучение;<br><b>Уязвимость:</b> некротическая энергия (эладрин, получивший урон некротической энергией становится замедленным до конца его следующего хода)  | <b>Инициатива +19</b><br><b>Внимательность +11</b><br>Сумеречное зрение |
| <b>Стандартные Действия</b>   |   |
| ⬇ <b>Рапира</b> (оружие) ⬆ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +22 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 6 урона.  |   |
| ⤴ <b>Искра Сражения</b> (очарование, психическая энергия) ⬆ <b>Неограниченный</b><br><i>Условие:</i> Использует только тогда, когда эладрина не видят.<br><i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +20 против Воли;<br><i>Попадание:</i> 2к10 + 5 урона психической энергией, и цель становится изумленной до конца ее следующего хода. В начале следующего хода цель совершает атаку в броске или стандартную атаку против ближайшего союзника свободным действием. Если атака цели попадает, то эладрин совершает <i>искру сражения</i> против подвергнувшегося нападению существа свободным действием. |   |
| ⬅ <b>Ветер Злой Удачи</b> ⬆ <b>На сцену</b><br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 3 (все существа во вспышке); +20 против Воли;<br><i>Попадание:</i> Цель промахивается каждый раз, когда на кубике выпадает нечетное число (спасение оканчивает).   |   |
| <b>Невидимость</b> (иллюзия) ⬆ <b>Неограниченный</b><br>Эладрин становится невидимым пока не промахнется атакой или не получит повреждения.   |   |
| <b>Действия Движения</b>  |   |
| <b>Шаг Феи</b> (телепортация) ⬆ <b>На сцену</b><br>Эладрин телепортируется на 5 клеток.<br><b>Навыки:</b> Обман +18, Проницательность +16, Скрытность +20<br><b>Сил 14 (+10) Лов 24 (+15) Мдр 16 (+11)</b><br><b>Тел 21 (+13) Инт 12 (+9) Хар 21 (+13)</b><br><b>Без мировоззрения</b> <b>Языки:</b> Общй, Эльфийский<br><b>Снаряжение:</b> кожаная броня, рапира   |   |

## ЗНАНИЯ О КОУРЕ ЗЛА И СРАЖЕНИЙ

**Магия Сл 20:** Как «бларани» и «гаэль», слово «коур» означает дворянский титул. Каждый ранг, связанный с таким титулом, различается среди эладринских земель и кланов. Также, все эладрины, которые достигают таких рангов, принимают сферу воздействия и меняются вместе с силами, принадлежащими этим сферам.

**Магия Сл 25:** Дворянский титул редко когда наследуется в обществе эладринов. Их политика представляет собой сложное сочетание популярности и мистики, что лежит за пониманием не фей. Эладрины, которые достигают звания коур зла и сражений, становятся экспертами в выбранном ими искусстве диссонанса.

### Сцена 18-го уровня (10,200 опыта)

- ⬆ 3 эладрина поющих клинка (налетчик 11-го уровня)
- ⬆ 1 эладрин сумеречный заклинатель (контроллер 8-го уровня, Бест.102)
- ⬆ 1 блуждающий огонек (соглядатай 10-го уровня)



# ЭЛЕМЕНТАЛЬ (ELEMENTAL)

ЭЛЕМЕНТАЛИ ВСТРЕЧАЮТСЯ В Стихийном Хаосе повсюду, и они разнообразны в своем множестве. Находясь в различных средах обитания, одни элементали берут на себя определенные роли, аналогичные животным в мире, другие же преследуют чуждые для них интересы своего собственного сообщества.

## Хладоогненный Уничтожитель

Хладоогненный уничтожитель – это масса бушующего пламени, удерживаемая в оболочке стихийного льда. Оболочка этого боевого творения медленно ослабевает, обнажая внутренний ад.

|  |                           |
|--|---------------------------|
| <b>Хладоогненный Уничтожитель</b>  | <b>Уровень 14 Громила</b> |
| Большой стихийный магический зверь (огонь, холод)  | 1,000 Опыта               |
| Хиты 173; Ранен 86; см. <i>разрушение огненного ядра</i>   |                           |
| КД 26; Стойкость 26; Реакция 25; Воля 25   | Инициатива +12            |
| Скорость 5   | Внимательность +12        |
| Сопротивление: 10 огонь, 10 холод  |                           |
| Иммунитет: болезнь, яд   |                           |
| <b>Особенности</b>   |                           |
| ⚙ <b>Утечка Огненного Ядра (огонь) + Аура 2</b>  |                           |
| Когда хладоогненный уничтожитель ранен, все существа, начинающее свой ход ауре, получают 10 урона огнем. |                           |

## Стандартные Действия

⊕ **Замораживающий Удар (холод) + Неограниченный**  
*Атака:* Рукопашная атака 2 (одно существо); +17 против КД;  
*Попадание:* 1к12 + 6 урона плюс 1к12 урона холодом.

⊕ **Топот (холод) + Неограниченный**

*Эффект:* Хладоогненный уничтожитель движется со своей скоростью и может проходить через пространство противников. Уничтожитель совершает следующую атаку;  
*Атака:* Рукопашная атака 1 (одно существо); +15 против Реакции;  
*Попадание:* 1к10 + 6 урона плюс 1к10 урона холодом, и цель сбивается с ног.

## Триггеры

⚡ **Разрушение Огненного Ядра (огонь) + На сцену**

*Триггер:* Хиты хладоогненного уничтожителя опускаются до 0.  
*Эффект:* Уничтожитель не умирает до начала своего следующего хода. До того времени он не может совершать никаких действий. В начале своего следующего хода уничтожитель совершает следующую атаку:

*Атака:* Ближняя вспышка 3 (все существа во вспышке); +15 против Реакции;

*Попадание:* 4к10 + 6 урона огнем.

|                          |                     |                         |
|--------------------------|---------------------|-------------------------|
| <b>Сил</b> 16 (+10)      | <b>Лов</b> 20 (+12) | <b>Мдр</b> 20 (+12)     |
| <b>Тел</b> 23 (+13)      | <b>Инт</b> 5 (+4)   | <b>Хар</b> 12 (+8)      |
| <b>Без мировоззрения</b> |                     | <b>Языки:</b> Первичный |

## Знания о Хладоогненном Уничтожителе

**Магия Сл 18:** Хладоогненный разрушитель смешивает мощь огня и силу стихийного льда. Это опасное смешивание приводит к смертоносному взрыву, если существо умирает. Огненные и ледяные архоны стремятся нанять хладоогненного разрушителя к себе на службу, но иногда такой союз приводит к конфликту.



(Слева на право) ветровой ударник, хладоогненный уничтожитель и пламенный пронзатель

## ПЫЛЬНЫЙ ДЬЯВОЛ

Эту живую частичку стихийного воздуха называют пыльным дьяволом. Это разрушающее существо нападает на своих врагов с налета.

|   |  |                    |
|---|--|--------------------|
| <b>Пыльный Дьявол</b><br>Маленький стихийный магический зверь (воздух, земля)   | <b>Уровень 3 Налетчик</b><br>150 Опыта           |                    |
| <b>Хиты 47; Ранен 23</b><br><b>КД 18; Стойкость 14; Реакция 16; Воля 14</b><br>(-2 ко всем защитам, если замедлен или обездвиген)   | <b>Инициатива +7</b><br><b>Внимательность +0</b> |                    |
| <b>Скорость 8</b><br><b>Иммунитет:</b> болезнь, яд  |  |                    |
| <b>Стандартные Действия</b>   |  |                    |
| ⊕ <b>Цепкие Ветра</b> ⊕ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +8 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 3 урона, и пыльный дьявол сдвигает цель на 2 клетки.  |  |                    |
| ⚡ <b>Бьющие Пески</b> ⚡ <b>На сцену</b><br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 3 (все существа во вспышке); +8 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 3к6 + 3 урона, и цель становится ослепшей до конца следующего хода пыльного дьявола.  |  |                    |
| <b>Действия Движения</b>  |  |                    |
| ⚡ <b>Бурная Волна</b> ⚡ <b>Перезарядка</b> ⚡<br><i>Эффект:</i> Пыльный дьявол совершает шаг на 5 клеток и совершает следующую ниже атаку против каждого врага, рядом с которым он проходит, но только один раз против одного существа.<br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +8 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> Цель сбивается с ног. |  |                    |
| <b>Навыки:</b> Скрытность +10   |  |                    |
| <b>Сил 8 (+0)</b>   | <b>Лов 18 (+5)</b>                               | <b>Мдр 8 (+0)</b>  |
| <b>Тел 15 (+3)</b>  | <b>Инт 5 (-2)</b>                                | <b>Хар 15 (+3)</b> |
| <b>Без мировоззрения</b>  | <b>Языки:</b> Первичный                          |                    |

## Знания о Пыльном Дьяволе

**Магия Сл 15:** Пыльный дьявол существо непостоянное и импульсивное, состоящее из ветра и земли. Он очень зависит от движения, а потому любая атака, замедляющая пыльного дьявола, значительно его ослабляет.

## Пламенный Пронзатель

Пламенный пронзатель создан из воздуха, земли и огня, и является фронтовым воином, которым руководят более влиятельные существа стихийного хаоса.

|  |  |                    |
|--|--|--------------------|
| <b>Пламенный Пронзатель</b><br>Средний стихийный магический зверь (воздух, земля, огонь)   | <b>Уровень 5 Солдат</b><br>200 Опыта             |                    |
| <b>Хиты 66; Ранен 33</b><br><b>КД 21; Стойкость 18; Реакция 16; Воля 16</b>  | <b>Инициатива +6</b><br><b>Внимательность +4</b> |                    |
| <b>Скорость 7</b><br><b>Сопротивление:</b> 10 огонь<br><b>Иммунитет:</b> болезнь, окаменение, яд   |  |                    |
| <b>Стандартные Действия</b>  |  |                    |
| ⊕ <b>Каменный Шип</b> ⊕ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +12 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к8 урона плюс 1к6 урона огнем, и цель получает уязвимость к огню 5 и становится отмеченной до конца следующего хода пламенного пронзателя.   |  |                    |
| ⚡ <b>Шип</b> ⚡ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Дальнобойный 5\10 (одно существо); +12 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 5 урона.   |  |                    |
| <b>Триггеры</b>  |  |                    |
| ⚡ <b>Громоогненный Выпад</b> (звук, огонь) ⚡ <b>Перезарядка</b> ⚡<br><i>Триггер:</i> Враг в пределах 2 клеток от пронзателя совершает шаг.<br><i>Эффект (Немедленный ответ):</i> Пронзатель совершает атаку <b>каменным шипом</b> против вызвавшего триггер врага. При попадании он совершает вторичную атаку.<br><i>Вторичная атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо, но не первичная цель); +10 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 5 урона звуком, и цель становится ошеломленной (спасение оканчивает). |  |                    |
| <b>Сил 13 (+3)</b>   | <b>Лов 15 (+4)</b>                               | <b>Мдр 15 (+4)</b> |
| <b>Тел 18 (+6)</b>   | <b>Инт 6 (+0)</b>                                | <b>Хар 8 (+1)</b>  |
| <b>Без мировоззрения</b>   | <b>Языки:</b> Первичный                          |                    |

## Знания о Пламенном Пронзателе

**Магия Сл 12:** Пламенный пронзатель – это полая живая оболочка из камня, внутри которой бушует пламя. Он атакует своих врагов горящими каменными осколками, тем самым уязвляя цель к своим огненным атакам.

## Геонид

Элементаль из скальной породы и земли, геонид скрывается в Подземье и поджидает различных существ. Он похож на валун, когда бездействует, но стоит добыче приблизиться, как геонид тут же показывает свою истинную сущность.

|  |   |                    |
|--|---|--------------------|
| <b>Геонид</b><br>Большой стихийный магический зверь (земля)  | <b>Уровень 6 Соглядатай</b><br>250 Опыта                            |                    |
| <b>Хиты 58; Ранен 28</b><br><b>КД 20; Стойкость 18; Реакция 17; Воля 17</b>  | <b>Инициатива +10</b><br><b>Внимательность +11</b><br>Темное зрение |                    |
| <b>Скорость 4</b><br><b>Иммунитет:</b> болезнь, окаменение, яд   |   |                    |
| <b>Особенности</b>   |   |                    |
| <b>Скрывающая Форма</b><br>Геонид с закрытой оболочкой напоминает камень. Существо, преуспевшее в проверке Внимательности Сл 28, может обнаружить опасность.   |   |                    |
| <b>Стандартные Действия</b>  |   |                    |
| ⊕ <b>Щупальце</b> ⊕ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +11 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 4 урона.  |   |                    |
| ⚡ <b>Ловящий Захват</b> ⚡ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +11 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 4 урона.<br><i>Эффект:</i> Геонид совершает еще одну атаку против той же цели. Если обе атаки попадают, то цель становится схваченной.  |   |                    |
| ⚡ <b>Удар Оболочки</b> ⚡ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 2 (все существа во вспышке); +9 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> Цель сбивается с ног.<br><i>Эффект:</i> Геонид закрывается в свою оболочку. Пока оболочка закрыта, скорость геонида равна 0, он получает +5 ко всем защитам, и не имеет линии эффектов ни к одному из существ, кроме схваченного им существа. Геонид сдвигает схваченную им цель в свое пространство. Схваченное существо имеет линию обзора и линию эффектов только по отношению к нему. Геонид не получает бонуса защиты против схваченного существа. Если схваченное существо выбирается из захвата, оно появляется в смежной с геонидом клетке. Геонид может открыть свою оболочку малым действием. |   |                    |
| <b>Навыки:</b> Скрытность +11  |   |                    |
| <b>Сил 19 (+7)</b>   | <b>Лов 16 (+6)</b>  | <b>Мдр 17 (+6)</b> |
| <b>Тел 14 (+5)</b>   | <b>Инт 6 (+1)</b>   | <b>Хар 9 (+2)</b>  |
| <b>Без мировоззрения</b>   | <b>Языки:</b> Первичный   |                    |

## Знания о Геониде

**Магия Сл 17:** Во время войны между богами и первородными геониды служили стражниками и наблюдателями скрытых троп, которыми испещрен мир. В подобных местах все еще сокрыты секретные тайники с оружием, сокровища и спящие боевые животные первородных, о которых уже все позабыли. Все, кроме геонидов, которые до сих пор их охраняют.





(Слева на право) грязевой хлестатель, пыльный дьявол, клок бури и штормокаменная фурия

## ГРЯЗЕВОЙ ХЛЕСТАТЕЛЬ

Грязевой хлестатель – это злобный громила, созданный из стихийной земли и воды, который с радостью топит своих врагов.

|   |                          |
|---|--------------------------|
| <b>Грязевой Хлестатель</b>  | <b>Уровень 4 Громила</b> |
| Средний стихийный магический зверь (вода, земля)  | 175 Опыта                |
| <b>Хиты 63; Ранен 31</b>  | <b>Инициатива +4</b>     |
| <b>КД 16; Стойкость 17; Реакция 15; Воля 15</b>   | <b>Внимательность +9</b> |
| <b>Скорость 5</b>   | Сумеречное зрение        |
| <b>Иммунитет:</b> болезнь, яд   |                          |
| <b>Особенности</b>  |                          |
| <b>Безжалостный Убийца</b>  |                          |
| Грязевой хлестатель получает бонус +2 к броскам атаки против замедленных и обездвиженных существ.   |                          |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                          |
| ⬇ <b>Удар ♦ Неограниченный</b>  |                          |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +7 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 4 урона.   |                          |
| ✂ <b>Грязевой Шар ♦ Неограниченный</b>  |                          |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +5 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> Цель становится замедленной (спасение оканчивает).<br>Если цель уже замедлена то она становится обездвиженной (спасение оканчивает). |                          |
| ⬇ <b>Топящий Удар ♦ На сцену</b>  |                          |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +5 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 4 урона, и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).<br><i>Промак:</i> Половина урона.                                |                          |
| <b>Триггеры</b>   |                          |
| <b>Бесформенное Тело ♦ На сцену</b>   |                          |
| <i>Триггер:</i> Рукопашная атака наносит урон грязевому хлестателю.<br><i>Эффект (Немедленный ответ):</i> Хлестатель совершает шаг на 3 клетки.   |                          |
| <b>Навыки:</b> Скрытность +9  |                          |
| <b>Сил 18 (+6)</b>  | <b>Лов 15 (+4)</b>       |
| <b>Тел 13 (+3)</b>  | <b>Инт 8 (+1)</b>        |
| <b>Мдр 15 (+4)</b>  | <b>Хар 11 (+2)</b>       |
| <b>Без мировоззрения</b>  |                          |
| <b>Языки:</b> Первичный   |                          |

## ЗНАНИЯ О ГРЯЗЕВОМ ХЛЕСТАТЕЛЕ

**Магия Сл 12:** Грязевой хлестатель хоронит свою жертву в грязевой отмели, чтобы отдыхать на этой сырой могиле и пировать на медленно гниющем трупе. У этих существ нет никакого интереса к золоту, драгоценным камням и другим богатствам, но иногда у жертв остаются сокровища.

## КРУШИТЕЛЬ КАМЕННЫЙ КУЛАК

Крушители каменные кулаки с превеликим удовольствием ставят своих врагов на колени.

|  |                           |
|--|---------------------------|
| <b>Крушитель Каменный Кулак</b>  | <b>Уровень 10 Громила</b> |
| Большой стихийный магический зверь (земля)   | 500 Опыта                 |
| <b>Хиты 125; Ранен 62; см. внутренняя лавина</b>   | <b>Инициатива +7</b>      |
| <b>КД 22; Стойкость 24; Реакция 21; Воля 21</b>  | <b>Внимательность +11</b> |
| <b>Скорость 5</b>  |                           |
| <b>Иммунитет:</b> болезнь, окаменение, яд  |                           |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                           |
| ⬇ <b>Гранитный Удар ♦ Неограниченный</b>   |                           |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +13 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к10 + 6 урона, и если цель ранена, то она сбивается с ног.  |                           |
| <b>Триггеры</b>  |                           |
| <b>Внутренняя Лавина ♦ На сцену</b>  |                           |
| <i>Триггер:</i> Крушитель становится впервые раненым.<br><i>Эффект:</i> Каменный кулак получает 20 временных хитов. Если в начале следующего хода крушитель имеет временные хиты, то он теряет их и получает 1 единицу действия, которую должен использовать в текущем раунде. |                           |
| <b>Сил 21 (+10)</b>  | <b>Лов 15 (+7)</b>        |
| <b>Тел 15 (+7)</b>   | <b>Инт 4 (+2)</b>         |
| <b>Мдр 12 (+6)</b>   | <b>Хар 15 (+7)</b>        |
| <b>Без мировоззрения</b>   |                           |
| <b>Языки:</b> Первичный  |                           |

## ЗНАНИЯ О КРУШИТЕЛЕ КАМЕННОМ КУЛАКЕ

**Магия Сл 16:** Капризный и глупый, на поле боя крушитель каменный кулак сражается всякий раз непредсказуемо, пока не ранит одного из врагов, и тогда сосредоточится на нем.

**Магия Сл 21:** Более разумные существа Стихийного Хаоса часто ищут крушителей каменных кулаков в больших количествах, и держат их в комнатах в качестве ловушек.

## ВИХРЬ ОСКОЛКА ШТОРМА

Осколки шторма возникают подобно снежным бурям в Стихийном Хаосе, бросаясь вместо снега острыми кусочками камней. Среди таких штормов возникают вихри осколков шторма.

Вихрь осколков шторма – это мусорщик, питающийся тем, что осталось после его более сильных всеразрушающих стихийных сородичей.

| <b>Вихрь Осколков Шторма</b>   |             | <b>Уровень 7 Налетчик</b> |  |
|--|-------------|---------------------------|--|
| Средний стихийный магический зверь (воздух, земля) 300 Опыта                   |             |                           |  |
| Хиты 80; Ранен 40  |             | Инициатива +9             |  |
| КД 21; Стойкость 19; Реакция 20; Воля 19                                       |             | Внимательность +6         |  |
| Скорость 0, летая 8 (парение)  |             |                           |  |
| Иммунитет: болезнь, яд   |             |                           |  |
| <b>Особенности</b>   |             |                           |  |
| ⚙ <b>Волна Песка</b> ♦ <b>Аура 1</b>   |             |                           |  |
| Все враги, находящиеся в пределах ауры, получают штраф -2 ко всем защитам.     |             |                           |  |
| <b>Стандартные Действия</b>  |             |                           |  |
| ⊕ <b>Шлифующий Удар</b> ♦ <b>Неограниченный</b>                                |             |                           |  |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +10 против Стойкости;        |             |                           |  |
| <i>Попадание:</i> 2к8 + 2 урона.   |             |                           |  |
| ⚡ <b>Вертящаяся Волна</b> ♦ <b>Перезарядка</b> ⚡ ⚡ ⚡                           |             |                           |  |
| <i>Эффект:</i> Вихрь осколок шторма совершает шаг на 4 клетки и атакует.       |             |                           |  |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 1 (все существа во вспышке); +10 против Реакции; |             |                           |  |
| <i>Попадание:</i> 3к8 + 3 урона, и вихрь толкает цель на 1 клетку.             |             |                           |  |
| <i>Промач:</i> Половина урона.   |             |                           |  |
| Сил 10 (+3)  | Лов 19 (+7) | Мдр 16 (+6)               |  |
| Тел 16 (+6)  | Инт 5 (+0)  | Хар 6 (+1)                |  |
| Без мировоззрения  |             | Языки: Первичный          |  |

| <b>Вихрь Осколков Шторма</b>   |              | <b>Уровень 13 Миньон</b> |  |
|--|--------------|--------------------------|--|
| <b>Воронкообразное Облако</b>  |              |                          |  |
| Средний стихийный магический зверь (воздух, земля) 200 Опыта               |              |                          |  |
| Хиты 1; промах никогда не наносит урон                                     |              | Инициатива +14           |  |
| КД 27; Стойкость 24; Реакция 26; Воля 24                                   |              | Внимательность +10       |  |
| Скорость 0, летая 8 (парение)  |              |                          |  |
| Иммунитет: болезнь, яд   |              |                          |  |
| <b>Особенности</b>   |              |                          |  |
| ⚙ <b>Волна Песка</b> ♦ <b>Аура 1</b>                                       |              |                          |  |
| Все враги, находящиеся в пределах ауры, получают штраф -2 ко всем защитам. |              |                          |  |
| <b>Стандартные Действия</b>  |              |                          |  |
| ⊕ <b>Шлифующий Удар</b> ♦ <b>Неограниченный</b>                            |              |                          |  |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +16 против Стойкости;    |              |                          |  |
| <i>Попадание:</i> 12 урона.  |              |                          |  |
| <b>Действия Движения</b>   |              |                          |  |
| ➡ <b>Шаг Вихря</b> ♦ <b>Неограниченный</b>                                 |              |                          |  |
| Осколок шторма совершает шаг на 4 клетки.                                  |              |                          |  |
| Сил 11 (+6)  | Лов 22 (+12) | Мдр 19 (+10)             |  |
| Тел 19 (+10)   | Инт 5 (+3)   | Хар 6 (+4)               |  |
| Без мировоззрения  |              | Языки: Первичный         |  |

| <b>Вихрь Осколков Шторма</b>   |              | <b>Уровень 23 Миньон</b> |  |
|--|--------------|--------------------------|--|
| <b>Смерч</b>   |              |                          |  |
| Средний стихийный магический зверь (воздух, земля) 1,275 Опыта             |              |                          |  |
| Хиты 1; промах никогда не наносит урон                                     |              | Инициатива +21           |  |
| КД 37; Стойкость 35; Реакция 36; Воля 34                                   |              | Внимательность +17       |  |
| Скорость 0, летая 8 (парение)  |              |                          |  |
| Иммунитет: болезнь, яд   |              |                          |  |
| <b>Особенности</b>   |              |                          |  |
| ⚙ <b>Волна Песка</b> ♦ <b>Аура 1</b>                                       |              |                          |  |
| Все враги, находящиеся в пределах ауры, получают штраф -2 ко всем защитам. |              |                          |  |
| <b>Стандартные Действия</b>  |              |                          |  |
| ⊕ <b>Шлифующий Удар</b> ♦ <b>Неограниченный</b>                            |              |                          |  |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +26 против Стойкости;    |              |                          |  |
| <i>Попадание:</i> 15 урона.  |              |                          |  |
| <b>Действия Движения</b>   |              |                          |  |
| ➡ <b>Шаг Вихря</b> ♦ <b>Неограниченный</b>                                 |              |                          |  |
| Осколок шторма совершает шаг на 4 клетки.                                  |              |                          |  |
| Сил 12 (+12)   | Лов 27 (+19) | Мдр 22 (+17)             |  |
| Тел 24 (+18)   | Инт 5 (+8)   | Хар 6 (+9)               |  |
| Без мировоззрения  |              | Языки: Первичный         |  |

## ЗНАНИЯ О ВИХРЕ ОСКОЛКА ШТОРМА

**Магия Сл 14:** Вихрь осколок шторма – это мусорщик стихийного хаоса. Несмотря на то, что он не спешит идти в бой первым, его мощные атаки делают из него опасного противника.

## ШТОРМОКАМЕННАЯ ФУРИЯ

Штормокаменная фурия – это неповоротливое каменное и громогласное существо, которое использует свои качества при малейшей угрозе.

| <b>Штормокаменная Фурия</b>  |              | <b>Уровень 14 Артиллерия</b> |  |
|--|--------------|------------------------------|--|
| Средний стихийный магический зверь (воздух, земля) 1,000 Опыта   |              |                              |  |
| Хиты 113; Ранен 56   |              | Инициатива +12               |  |
| КД 26; Стойкость 26; Реакция 25; Воля 25   |              | Внимательность +9            |  |
| Скорость 6   |              |                              |  |
| Сопротивление: 10 звук   |              |                              |  |
| Иммунитет: болезнь, окаменение, яд   |              |                              |  |
| <b>Стандартные Действия</b>  |              |                              |  |
| ⊕ <b>Измельчающие Камни</b> ♦ <b>Неограниченный</b>  |              |                              |  |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +21 против КД;   |              |                              |  |
| <i>Попадание:</i> 1к10 + 3 урона.  |              |                              |  |
| ➡ <b>Брошенный Громовой Камень</b> (звук) ♦ <b>Неограниченный</b>  |              |                              |  |
| <i>Атака:</i> Дальнейший 20 (одно существо); +21 против КД;  |              |                              |  |
| <i>Попадание:</i> 2к8 + 6 урона.   |              |                              |  |
| <i>Промач:</i> Половина урона.   |              |                              |  |
| <i>Эффект:</i> Одна клетка, которую занимает цель в данный момент, становится центром описанной ниже атаки, совершенной в начале следующего хода штормокаменной фурии;   |              |                              |  |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 2 (все существа во вспышке); +19 против Стойкости;   |              |                              |  |
| <i>Попадание:</i> 1к10 + 6 урона звуком.   |              |                              |  |
| <b>Малые Действия</b>  |              |                              |  |
| ⚡ <b>Взрыв Шрапнели</b> (звук) ♦ <b>Перезарядка</b> ⚡ ⚡ ⚡  |              |                              |  |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 2 (все существа во вспышке); +21 против КД;  |              |                              |  |
| <i>Попадание:</i> 1к6 + 6 урона плюс 1к6 урона, и штормокаменная фурия толкает цель на 2 клетки.   |              |                              |  |
| <b>Триггеры</b>  |              |                              |  |
| ➡ <b>Слияние с Землей</b> (телепортация) ♦ <b>На сцену</b>   |              |                              |  |
| <i>Триггер:</i> Штормокаменная фурия впервые ранена.   |              |                              |  |
| <i>Условие:</i> Фурия должна находиться на земле.  |              |                              |  |
| <i>Эффект:</i> Фурия исчезает, и ни одно существо не имеет линии обзора или линии эффекта, по отношению к фурии. В начале своего следующего хода штормокаменная фурия появляется в пределах 10 клеток от предыдущей позиции. |              |                              |  |
| Сил 16 (+10)   | Лов 20 (+12) | Мдр 15 (+9)                  |  |
| Тел 23 (+13)   | Инт 6 (+5)   | Хар 20 (+12)                 |  |
| Без мировоззрения  |              | Языки: Первичный             |  |

## Знания о Штурмокаменной Фурии

**Магия Сл 18:** Штурмокаменные фурии – это существа из камня и живого звука. Фурий не беспокоят союзники, находящиеся под ударом их звуковых атак, поэтому лучше всего они сотрудничают вместе с существами, устойчивыми к звуку. Дварфы жаждут заполучить звуковое оружие, созданное из каменного тела фурии и настроенное на тональность ее тела.

## Клок Бури

Клок бури ищет существ, которых он может принудить сражаться на своей стороне, используя их в качестве щитов, поскольку сам он нападает на врагов слабее его.

| Клок Бури  |                     | Уровень 13 Контроллер   |
|--|---------------------|-------------------------|
| Средний стихийный магический зверь (воздух)  |                     | 800 Опыта               |
| Хиты 134; Ранен 67   |                     | Инициатива +10          |
| КД 27; Стойкость 26; Реакция 24; Воля 24   |                     | Внимательность +10      |
| Скорость 0, летая 7 (парение)  |                     |                         |
| Сопротивление: неосязаемый, пока не ранен  |                     |                         |
| Иммунитет: болезнь, яд   |                     |                         |
| Стандартные Действия   |                     |                         |
| ⬇️ <b>Воздушное Рассечение</b> ⬆️ <b>Неограниченный</b>  |                     |                         |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +16 против Реакции; <i>Попадание:</i> 2к8 + 5 урона.   |                     |                         |
| ⤴️ <b>Свистящий Ветер</b> ⬆️ <b>Неограниченный</b>   |                     |                         |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +16 против Реакции; <i>Попадание:</i> 2к10 + 3 урона, и клок бури сдвигает цель на 1 клетку.                                |                     |                         |
| ⤴️ <b>Поднимающий Порыв</b> ⬆️ <b>Перезарядка</b> ⚡️ ⚡️  |                     |                         |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +20 против Стойкости; <i>Попадание:</i> Цель поднимается вверх на 6 метров (4 клетки) и удерживается (спасение оканчивает). |                     |                         |
| <i>Проваленный спасбросок:</i> Цель поднимается еще на 6 метров.   |                     |                         |
| <i>Успешный спасбросок:</i> Цель падает вниз и получает урон от падения, если таковой возможен.  |                     |                         |
| <b>Сил</b> 15 (+8)   | <b>Лов</b> 19 (+10) | <b>Мдр</b> 19 (+10)     |
| <b>Тел</b> 22 (+12)  | <b>Инт</b> 9 (+5)   | <b>Хар</b> 14 (+8)      |
| <b>Без мировоззрения</b>   |                     | <b>Языки:</b> Первичный |

## Знания о Клоке Бури

**Магия Сл 18:** Клок бури становится осязаемым, когда ранен. В отличие от многих элементарей, клок бури активно вступает в союз с другими существами, надеясь остаться в бою за их спинами.

## Фурия Дьявольского Ветра

Циклон из тумана и молний, фурия дьявольского ветра движется по воздуху дугообразно, подобно хищнику.

| Фурия Дьявольского Ветра  |                     | Уровень 12 Контроллер   |
|---|---------------------|-------------------------|
| Большой стихийный магический зверь (вода, воздух)   |                     | 700 Опыта               |
| Хиты 123; Ранен 61  |                     | Инициатива +11          |
| КД 26; Стойкость 24; Реакция 25; Воля 24  |                     | Внимательность +10      |
| Скорость 0, летая 8 (парение)   |                     |                         |
| Сопротивление: 15 звук, 15 электричество  |                     |                         |
| Иммунитет: болезнь, яд  |                     |                         |
| Особенности   |                     |                         |
| ⚡️ <b>Мощный Зефир</b> ⬆️ <b>Аура 3</b>   |                     |                         |
| Фурия сдвигает каждое существо, начинающее свой ход в пределах ауры, на 1 клетку.   |                     |                         |
| Стандартные Действия  |                     |                         |
| ⬆️ <b>Летающие Обломки</b> ⬆️ <b>Неограниченный</b>   |                     |                         |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +17 против КД; <i>Попадание:</i> 2к8 + 5 урона.   |                     |                         |
| ⬆️ <b>Взрыв Шторма</b> (звук, телепортация) ⬆️ <b>Неограниченный</b>  |                     |                         |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 2 (все существа во вспышке); +16 против Реакции;  |                     |                         |
| <i>Попадание:</i> 1к10 + 5 урона звуком.  |                     |                         |
| <i>Эффект:</i> Фурия телепортируется в любую смежную клетку с областью вспышки.   |                     |                         |
| ⤴️ <b>Удар Молний</b> (электричество) ⬆️ <b>Перезарядка</b> ⚡️ ⚡️   |                     |                         |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +16 против Стойкости; <i>Попадание:</i> 3к8 + 5 урона электричеством, и цель изумлена до конца следующего хода фурии дьявольского ветра. |                     |                         |
| <b>Сил</b> 17 (+9)  | <b>Лов</b> 21 (+11) | <b>Мдр</b> 19 (+10)     |
| <b>Тел</b> 19 (+10)   | <b>Инт</b> 6 (+4)   | <b>Хар</b> 16 (+9)      |
| <b>Без мировоззрения</b>  |                     | <b>Языки:</b> Первичный |



(Слева на право) геонид, крушитель каменный кулак, вихрь осколка шторма и фурия дьявольского ветра

## ЗНАНИЯ О ФУРИИ ДЬЯВОЛЬСКОГО ВЕТРА

**Магия Сл 16:** Такого противника, как фурия дьявольского ветра, трудно зажать в угол. Если его окружают в ближнем бою, он взрывается громогласной вспышкой и восстанавливается в другом месте, подальше от своих врагов.

**Магия Сл 21:** Фурии дьявольского ветра зачастую пересекают границы миров по случайности. Подхваченную большим штормом в одном мире фурию может втянуть в опасную бурю в другом. Некоторые архоны знают способ заключения фурии дьявольского ветра в магическое судно, которое они направляют в другие миры, используя силу элементарей.

## ВЕТРОВОЙ УДАРНИК

Ветровые ударники появляются из ниоткуда, атакуя противников мощными волнами грозового холода.

Смертоносная ярость ветровых ударников проявляется рывками, а также они стремятся окутать врагов ветрами, прежде чем разорвут их.

| Ветровой Ударник   | Уровень 9 Соглядатай    |                    |
|--|-------------------------|--------------------|
| Средний стихийный магический зверь (воздух)  | 400 Опыта               |                    |
| Хиты 56; Ранен 28  | Инициатива +11          |                    |
| КД 21; Стойкость 22; Реакция 20; Воля 20   | Внимательность +9       |                    |
| Скорость 0, летая 8 (парение)  |                         |                    |
| Сопротивление: неосязаемый   |                         |                    |
| Иммунитет: болезнь, яд   |                         |                    |
| Стандартные Действия   |                         |                    |
| ⚡ <b>Ветровой Удар</b> (звук, холод) ⚡ <b>Неограниченный</b>   |                         |                    |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +14 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 2 урона звуком и холодом.  |                         |                    |
| ⚡ <b>Смертельный Ветровой Удар</b> (звук, холод) ⚡ <b>Неограниченный</b>   |                         |                    |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (добыча ветрового ударника (см. <i>Ищущий ветер</i> )); +14 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к12 + 5 урона звуком и холодом, и цель больше не обозначена как добыча ветрового ударника. |                         |                    |
| ⚡ <b>Ищущий Ветер</b> (звук, холод) ⚡ <b>Перезарядка</b> , когда ветровой ударник попадает <i>смертельным ветровым ударом</i>  |                         |                    |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +12 против Воли;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 5 урона звуком и холодом, и цель сбивается с ног.<br><i>Эффект:</i> Цель обозначена как добыча ветрового ударника.            |                         |                    |
| Триггеры   |                         |                    |
| <b>Смещающийся Ветер</b> ⚡ <b>Неограниченный</b>   |                         |                    |
| <i>Триггер:</i> Ветровой ударник получает урон.<br><i>Эффект (Немедленный ответ):</i> До конца своего следующего хода ударник не провоцирует атак и может двигаться через пространство врагов.                           |                         |                    |
| <b>Сил</b> 14 (+6)   | <b>Лов</b> 17 (+7)      | <b>Мдр</b> 10 (+4) |
| <b>Тел</b> 20 (+9)   | <b>Инт</b> 5 (+1)       | <b>Хар</b> 17 (+7) |
| <b>Без мировоззрения</b>   | <b>Языки:</b> Первичный |                    |

## ЗНАНИЯ О ВЕТРОВОМ УДАРНИКЕ

**Магия Сл 14:** Ветровой ударник нацеливается на определенного противника, полагаясь на свою защиту, которая ограждает его от спровоцированных атак и позволяет передвигаться по всему полю боя.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Обычно элементарии сражаются бок о бок со своими сородичами или вместе с другими существами Стихийного Хаоса. За пределами этого мира элементарей можно обнаружить, защищающими могилы и сокровищницы и в местах, в которые их призвала сильная магия.

### Сцена 4-го уровня (875 опыта)

- ◆ 2 глиняных разведчика (соглядатай 2-го уровня, Бест.156)
- ◆ 3 пыльных дьявола (налетчик 3-го уровня)
- ◆ 1 человек маг (артиллерия 4-го уровня, Бест.163)

### Сцена 6-го уровня (1,275 опыта)

- ◆ 3 пыльных дьявола (налетчик 3-го уровня)
- ◆ 2 пламенных пронзателя (солдат 5-го уровня)
- ◆ 1 геонид (соглядатай 6-го уровня)
- ◆ 1 грязевой хлестатель (громила 4-го уровня)

### Сцена 7-го уровня (1,500 опыта)

- ◆ 4 пламенных пронзателя (солдат 5-го уровня)
- ◆ 1 бес (соглядатай 3-го уровня, Бест.63)
- ◆ 2 магмовых метателя (артиллерия 4-го уровня, Бест.182)
- ◆ 1 тифлинг еретик (артиллерия 5-го уровня, Бест.250)

### Сцена 9-го уровня (2,100 опыта)

- ◆ 3 вихря осколка шторма (налетчик 7-го уровня)
- ◆ 4 вихря осколка шторма воронкообразное облако (миньон налетчик 13-го уровня)
- ◆ 1 ветровой ударник (соглядатай 9-го уровня)

### Сцена 12-го уровня (3,700 опыта)

- ◆ 2 крушителя каменных кулака (громила 10-го уровня)
- ◆ 2 штормокаменных фурии (артиллерия 14-го уровня)
- ◆ 1 фурия дьявольского ветра (контроллер 12-го уровня)

### Сцена 15-го уровня (6,400 опыта)

- ◆ 2 хладоогненных уничтожителя (громила 14-го уровня)
- ◆ 1 клок бури (контроллер 13-го уровня)
- ◆ 1 бехолдер око пламени (элитная артиллерия 13-го уровня, Бест.32)
- ◆ 4 саламандры огнехвоста (налетчик 14-го уровня, Бест.226)

# ЗАРАЖЕННЫЙ (FELL TAINT)

ПРИЗРАЧНЫЕ ЧУЖЕЗЕМНЫЕ ХИЩНИКИ из искаженного королевства безумия, зараженные убивают жертв, приводя их к безумию и отчаянию. Эти неестественные ужасные создания протискиваются между мирами тогда и там, где границы между ними тонки. Одно только их присутствие делает любую брешь немного больше, позволяя пройти более ужасным существам.

## ЗАРАЖЕННЫЙ ПЛЕТОЧНИК

Зараженный плеточник с воодушевлением питается безумием своей жертвы, которую он хватает своими щупальцами, скручивающимися в узлы.

|   |                                      |                    |
|---|--------------------------------------|--------------------|
| <b>Зараженный Плеточник</b><br>Маленький аномальный магический зверь  | <b>Уровень 1 Солдат</b><br>100 Опыта |                    |
| <b>Хиты 20; Ранен 10</b>  | <b>Инициатива +3</b>                 |                    |
| <b>КД 15; Стойкость 12; Реакция 12; Воля 14</b>   | <b>Внимательность +8</b>             |                    |
| <b>Скорость 1, летя 6 (парение)</b>   |                                      |                    |
| <b>Сопротивление: неосязаемый</b>   |                                      |                    |
| <b>Уязвимость: 5 психическая энергия</b>  |                                      |                    |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                                      |                    |
| ⊕ <b>Ласкающие Усики</b> (психическая энергия) ⊕ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +5 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 4 урона психической энергией.   |                                      |                    |
| ⊖ <b>Усики Стазиса</b> (психическая энергия) ⊕ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +5 против Воли;<br><i>Попадание:</i> 1к4 + 4 урона психической энергией и цель обездвигена до конца следующего хода зараженного плеточника.   |                                      |                    |
| <b>Питание Зараженного</b> (исцеление) ⊕ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо в беспомощном или бессознательном состоянии);<br><i>Эффект:</i> Зараженный теряет неосязаемость и скорость летая до конца своего следующего хода, и совершает удар милосердия против цели. Если зараженный убивает цель, то он восстанавливает все свои хиты. |                                      |                    |
| <b>Триггеры</b>   |                                      |                    |
| Плавные Усики ⊕ <b>Неограниченный</b><br><i>Триггер:</i> Зараженный плеточник совершает провозглашенную атаку.<br><i>Эффект:</i> Плеточник совершает шаг на 1 клетку.   |                                      |                    |
| <b>Сил 11 (+0)</b>  | <b>Лов 12 (+1)</b>                   | <b>Мдр 16 (+3)</b> |
| <b>Тел 13 (+1)</b>  | <b>Инт 4 (-3)</b>                    | <b>Хар 10 (+0)</b> |
| <b>Без мировоззрения</b>  | <b>Языки: ---</b>                    |                    |

## ТАКТИКА ЗАРАЖЕННОГО ПЛЕТОЧНИКА

Зараженный плеточник сосредотачивается на одной цели и быстро к ней приближается. Он начинает со своих сводящих с ума *усиков стазиса*, надеясь использовать их на обездвигенной цели. Зараженный использует *плавные усики*, чтобы окружить или поддерживать окружение противника..

## ЗАРАЖЕННЫЙ ПУЛЬСАР

Зараженный пульсар – это хищник, который охотится из засады и пытается обезвредить свою добычу быстрым нападением.

|   |  |                    |
|---|--|--------------------|
| <b>Зараженный Пульсар</b><br>Маленький аномальный магический зверь  | <b>Уровень 1 Артиллерия</b><br>100 Опыта |                    |
| <b>Хиты 18; Ранен 9</b>   | <b>Инициатива +2</b>                     |                    |
| <b>КД 12; Стойкость 12; Реакция 13; Воля 14</b>   | <b>Внимательность +8</b>                 |                    |
| <b>Скорость 1, летя 6 (парение)</b>   |  |                    |
| <b>Сопротивление: неосязаемый</b>   |  |                    |
| <b>Уязвимость: 5 психическая энергия</b>  |  |                    |
| <b>Стандартные Действия</b>   |  |                    |
| ⊕ <b>Ласкающие Усики</b> (психическая энергия) ⊕ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +4 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 1к4 + 3 урона психической энергией.   |  |                    |
| ⊖ <b>Импульс Усика</b> (психическая энергия) ⊕ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Дальнобойный 20 (одно существо); +6 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к4 + 3 урона психической энергией.  |  |                    |
| ⚡ <b>Волнение Усика</b> (психическая энергия) ⊕ <b>Перезарядка</b> ⚡ ⚡<br><i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно, два или три существа); +4 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к4 + 1 урона психической энергии.  |  |                    |
| <b>Питание Зараженного</b> (исцеление) ⊕ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо в беспомощном или бессознательном состоянии);<br><i>Эффект:</i> Зараженный теряет неосязаемость и скорость летая до конца своего следующего хода, и совершает удар милосердия против цели. Если зараженный убивает цель, то он восстанавливает все свои хиты. |  |                    |
| <b>Навыки: Скрытность +7</b>  |  |                    |
| <b>Сил 11 (+0)</b>  | <b>Лов 14 (+2)</b>                       | <b>Мдр 16 (+3)</b> |
| <b>Тел 13 (+1)</b>  | <b>Инт 4 (-3)</b>                        | <b>Хар 10 (+0)</b> |
| <b>Без мировоззрения</b>  | <b>Языки: ---</b>                        |                    |

## ТАКТИКА ЗАРАЖЕННОГО ПУЛЬСАРА

Если есть возможность заранее скрыться, то зараженный пульсар начинает бой с *волнения усика* из засады. Далее он предпочитает использовать *импульс усика*, пока *волнение усика* перезарядается.

## ЗАРАЖЕННЫЙ ПОЖИРАТЕЛЬ СОЗНАНИЯ

Зараженный пожиратель сознания не гнушается брать на себя группу противников, используя на них свои дезориентирующие таланты, нацеливаясь в это время на свою следующую добычу.

|   |  |                    |
|---|--|--------------------|
| <b>Зараженный Пожиратель Сознания</b><br>Маленький аномальный магический зверь  | <b>Уровень 2 Контроллер</b><br>125 Опыта |                    |
| <b>Хиты 26; Ранен 13</b>  | <b>Инициатива +2</b>                     |                    |
| <b>КД 14; Стойкость 13; Реакция 13; Воля 15</b>   | <b>Внимательность +6</b>                 |                    |
| <b>Скорость 1, летя 6 (парение)</b>   |  |                    |
| <b>Сопротивление: неосязаемый</b>   |  |                    |
| <b>Уязвимость: 5 психическая энергия</b>  |  |                    |
| <b>Стандартные Действия</b>   |  |                    |
| ⊕ <b>Ласкающие Усики</b> (психическая энергия) ⊕ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +6 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 5 урона психической энергией.   |  |                    |
| ⚡ <b>Душевная Мгла</b> (психическая энергия) ⊕ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +6 против Воли;<br><i>Попадание:</i> 1к4 + 5 урона психической энергией, и цель изумлена до конца следующего хода зараженного пожирателя сознания.   |  |                    |
| ⚡ <b>Затмение Сознания</b> (психическая энергия, очарование) ⊕ <b>Перезарядка</b> ⚡ ⚡<br><i>Атака:</i> Ближняя волна 5 (все враги в волне); +5 против Воли;<br><i>Попадание:</i> Цель замедлена (спасение оканчивает).<br><i>Первый проваленный сбросок:</i> Цель обездвигена вместо замедления (спасение оканчивает).  |  |                    |
| <b>Питание Зараженного</b> (исцеление) ⊕ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо в беспомощном или бессознательном состоянии);<br><i>Эффект:</i> Зараженный теряет неосязаемость и скорость летая до конца своего следующего хода, и совершает удар милосердия против цели. Если зараженный убивает цель, то он восстанавливает все свои хиты. |  |                    |
| <b>Сил 11 (+1)</b>  | <b>Лов 12 (+2)</b>                       | <b>Мдр 10 (+1)</b> |
| <b>Тел 13 (+2)</b>  | <b>Инт 5 (-1)</b>                        | <b>Хар 16 (+4)</b> |
| <b>Без мировоззрения</b>  | <b>Языки: ---</b>                        |                    |

## ТАКТИКА ЗАРАЖЕННОГО ПОЖИРАТЕЛЯ СОЗНАНИЯ

Зараженный пожиратель сознания подходит к врагам и использует *затмение сознания* против наибольшего количества противников, насколько это возможно. Затем он отступает и использует *душевную мелу*, пока *затмение сознания* перезаряжается.

## ЗАРАЖЕННЫЙ МАНИПУЛЯТОР ИСКАЖЕНИЕМ

Зараженный манипулятор искажением передвигается по полю боя, и для врагов зажать его в угол становится проблемой.

|   |                    |             |
|---|--------------------|-------------|
| <b>Зараженный Манипулятор Искажением Уровень 4 Контроллер</b>   |                    |             |
| Средний аномальный магический зверь   |                    | 175 Опыта   |
| Хиты 38; Ранен 19   | Инициатива +5      |             |
| КД 18; Стойкость 16; Реакция 16; Воля 17  | Внимательность +10 |             |
| Скорость 1, летя 6 (парение)  |                    |             |
| Сопротивление: неосязаемый  |                    |             |
| Уязвимость: 5 психическая энергия   |                    |             |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                    |             |
| ⬇ Ласкающие Усики (психическая энергия) ⬆ Неограниченный  |                    |             |
| Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +8 против Реакции; Попадание: 1к6 + 4 урона психической энергией.  |                    |             |
| ✈ Психическое Перемещение (психическая энергия, телепортация) ⬆ Неограниченный  |                    |             |
| Атака: Дальнобойный 10 (одно существо); +8 против Воли; Попадание: 1к4 + 4 урона психической энергией, и цель становится изумленной (спасение оканчивает).  |                    |             |
| Первый проваленный спасбросок: Зараженный манипулятор искажением меняется с целью местами.  |                    |             |
| Питание Зараженного (исцеление) ⬆ Неограниченный  |                    |             |
| Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо в беспомощном или бессознательном состоянии);  |                    |             |
| Эффект: Зараженный теряет неосязаемость и скорость летая до конца своего следующего хода, и совершает удар милосердия против цели. Если зараженный убивает цель, то он восстанавливает все свои хиты. |                    |             |
| Сил 11 (+2)   | Лов 16 (+5)        | Мдр 17 (+5) |
| Тел 15 (+4)   | Инт 6 (+0)         | Хар 12 (+3) |
| Без мировоззрения   |                    | Языки: ---  |

## ТАКТИКА ЗАРАЖЕННОГО МАНИПУЛЯТОРА ИСКАЖЕНИЕМ

Зараженный манипулятор искажением атакует врага *психическим перемещением*, делая изумленными максимально возможное количество противников. Если бой тяжелый, манипулятор искажением ошеломляет врага и, используя действие движения, чтобы взлететь, бросает противника, которого подводит спасбросок, с высоты.

## ЗНАНИЯ О ЗАРАЖЕННОМ

**Подземелья Сл 10:** Зараженные – это аномальные хищники, которые убивают с помощью безумия, крадя и питаясь эмоциями и сознанием противников.

**Подземелья Сл 15:** Зараженные реальны только частично. Несмотря на то, что в мире существует некоторая часть их внешнего вида, остальное формируют умы тех, кто смотрит на них.

Зараженные могут подолгу обходиться без еды. Они просто идут и бездействуют, пока предполагаемая еда не подойдет ближе.

Зараженных бывает несколько типов. Плеточник нападает врукопашную. Пульсары скрываются в тенях высоких мест, выпуская поток сводящих с ума лучей из своих глаз, когда добыча достаточно близко. Пожиратели сознания замораживают своих врагов и поедают их на досуге.

**Подземелья Сл 17:** Зараженные пришельцы родом из Дальнего Предела. Там они относительно слабые хищники, сопоставимые в мире с лисами. Они проскальзывают сквозь слабые места в границах между мирами, по-видимому, находя их инстинктивно. Когда они попадают в мир или другие миры, они действуют наподобие маяков для более сильных и смертоносных существ из их страшного дома. Одно только их присутствие ослабляет барьеры между мирами.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Зараженные обычно содействуют только с их собственным видом или другими аномальными существами Дальнего Предела. Иногда их встречают с существами без интеллекта или с нежитью. Особенностью таких удобных союзов становится малое содействие и отсутствие коммуникаций.

### Сцена 1-го уровня (525 опыта)

- ◆ 1 зараженный пожиратель сознания (контроллер 2-го уровня)
- ◆ 1 зараженный пульсар (артиллерия 1-го уровня)
- ◆ 3 зараженных плеточника (солдат 1-го уровня)

### Сцена 3-го уровня (750 опыта)

- ◆ 1 зараженный пульсар (артиллерия 1-го уровня)
- ◆ 1 зараженный пожиратель сознания (контроллер 2-го уровня)
- ◆ 3 призрачных воина (солдат 4-го уровня, Бест.116)

### Сцена 4-го уровня (925 опыта)

- ◆ 2 зараженных пульсара (артиллерия 1-го уровня)
- ◆ 1 зараженный пожиратель сознания (контроллер 2-го уровня)
- ◆ 2 охряных желе (элитный громила 3-го уровня, Бест.202)



# ДРЕВНИЙ ФЕЙ (FEY LINGERER)

СТРАСТИ И НАВЯЗЧИВЫЕ ИДЕИ некоторых решительных элдринов способны поддерживать в них жизнь даже после смерти. Когда их физическая оболочка будет разрушена, его дух обрушивается на своих убийц.

## ДРЕВНИЙ РЫЦАРЬ

Древний рыцарь борется с отчаянием, опасным для врага, стремясь выполнить задачу, незаконченную при жизни.

**Древний Рыцарь** **Уровень 16 Элитный Солдат**  
Средний фейский гуманоид (нежить) 2,800 Опыта

**Хиты** 152; **Ранен** 76 см. *духовное отчаяние и остаточное изменение*  
**КД** 32; **Стойкость** 30; **Реакция** 32; **Воля** 29 **Инициатива** +17  
**Скорость** 6 **Внимательность** +11  
**Сопротивление**: 10 некротическая энергия Темное зрение  
**Уязвимость**: 5 излучение  
**Спасбросок** +2 (+5 против очарования); **Единицы действия** 1

### Особенности

#### ☼ **Спиральное отчаяние** + **Аура 3**

Каждый противник, находящийся в пределах ауры, получает штраф -2 к броскам урона и спасброскам.

### Стандартные Действия

#### ⊕ **Длинный Меч** (некротическая энергия) + **Неограниченный**

**Атака**: Рукопашная атака 1 (одно существо); +23 против КД;  
**Попадание**: 1к8 + 5 урона некротической энергией, и продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивается).

#### ⊕ **Двойная Атака** + **Неограниченный**

Древний рыцарь совершает две атаки *длинным мечом*.

#### ⊖ **Круг Духовного Меча** (некротическая энергия) + **Перезарядка**

**Атака**: Ближняя вспышка 1 (все существа во вспышке); +21 против Реакции;

**Попадание**: 2к8 + 7 урона некротической энергией и продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивается).

#### ↘ **Отчаянный Вызов** (некротическая энергия) + **На сцену**

**Атака**: Дальнобойный 10 (одно существо);  
**Эффект**: Цель помечена до конца сцены или до тех пор, пока древний рыцарь не трансформируется в тень фейского рыцаря. Пока цель помечена, она получает 8 урона некротической энергией всякий раз, когда совершает атаку, не включающую в нее древнего рыцаря.

### Триггеры

#### ⊖ **Духовное Отчаяние** (некротическая энергия) + **На сцену**

**Триггер**: Древний рыцарь в первые ранен.  
**Атака**: Ближняя вспышка 3 (все враги во вспышке); нет броска атаки;  
**Попадание**: 2к6 + 4 урона некротической энергией.

#### Остаточное Изменение + **На сцену**

**Триггер**: Хиты древнего рыцаря падают до 0.  
**Эффект**: Рыцарь становится тенью фейского рыцаря. Все эффекты и состояния снимаются после смерти рыцаря. Тень действует по инициативе древнего рыцаря.

### Действия Движения

#### Шаг Феи (телепортация) + **На сцену**

Древний рыцарь телепортируется на 5 клеток

**Сил** 21 (+13) **Лов** 25 (+15) **Мдр** 17 (+11)

**Тел** 16 (+11) **Инт** 17 (+11) **Хар** 19 (+12)

**Мировоззрение**: Злое **Языки**: Общий, Эльфийский

**Снаряжение**: чешуйчатая броня, длинный меч

## ТЕНЬ ФЕЙСКОГО РЫЦАРЯ

Тень фейского рыцаря впадает в безумство гнева, нанося удары призрачным мечом и причиняя ужасные раны.

**Тень Фейского Рыцаря** **Уровень 16 Соглядатай**  
Средний фейский гуманоид (нежить) 1,400 или 0 опыта, если в сцене после древнего рыцаря

**Хиты** 75; **Ранен** 37 **Инициатива** +19  
**КД** 30; **Стойкость** 30; **Реакция** 32; **Воля** 29 **Внимательность** +11  
**Скорость** 6, летая 6 (парение), фазирование Темное зрение  
**Сопротивление**: 15 некротическая энергия, неосязаемый  
**Уязвимость**: 10 излучение

### Особенности

#### ☼ **Спиральное отчаяние** + **Аура 3**

Каждый противник, находящийся в пределах ауры, получает штраф -2 к броскам урона и спасброскам.

#### **Боевое Превосходство** (некротическая энергия)

Тень фейского рыцаря наносит дополнительно 2к8 урона некротической энергией существам, предоставляющим боевое превосходство.

### Стандартные Действия

#### ⊕ **Призрачный Меч** (некротическая энергия) +

#### **Неограниченный**

**Атака**: Рукопашная атака 1 (одно существо); +19 против Стойкости;

**Попадание**: 1к8 + 5 урона некротической энергией, и цель предоставляет боевое превосходство тени фейского рыцаря (спасение оканчивается).

### Действия Движения

#### Отчаянный Рывок + **Перезарядка** ☹ ☹

Тень фейского рыцаря совершает шаг на 6 клеток.

#### Шаг Феи (телепортация) + **На сцену**

Тень фейского рыцаря телепортируется на 5 клеток

**Навыки**: Скрытность +20

**Сил** 21 (+13) **Лов** 25 (+15) **Мдр** 17 (+11)

**Тел** 16 (+11) **Инт** 17 (+11) **Хар** 19 (+12)

**Мировоззрение**: Злое **Языки**: Общий, Эльфийский

## ДРЕВНИЙ ЖЕСТОКИЙ КОЛДУН

Окруженный миазмами отчаяния, древний жестокий колдун направляет свою ненависть через свое волшебство.

**Древний Жестокий Колдун** **Уровень 18 Элитная Артиллерия**  
Средний фейский гуманоид (нежить) 4,000 Опыта

**Хиты** 130; **Ранен** 65 см. *остаточное изменение*  
**КД** 30; **Стойкость** 30; **Реакция** 31; **Воля** 31 **Инициатива** +14  
**Скорость** 6 **Внимательность** +15  
**Сопротивление**: 10 некротическая энергия Темное зрение  
**Уязвимость**: 5 излучение  
**Спасбросок** +2 (+5 против очарования); **Единицы действия** 1

### Особенности

#### ☼ **Спиральное отчаяние** + **Аура 3**

Каждый противник, находящийся в пределах ауры, получает штраф -2 к броскам урона и спасброскам.

### Стандартные Действия

#### ⊕ **Боевой Посох** (некротическая энергия) + **Неограниченный**

**Атака**: Рукопашная атака 1 (одно существо); +25 против КД;  
**Попадание**: 1к8 + 5 урона некротической энергией и продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивается). Также колдун толкает цель на 1 клетку.

#### ↘ **Болт Души** (некротическая энергия) + **Неограниченный**

**Атака**: Дальнобойный 10 (одно существо); +23 против Стойкости;  
**Попадание**: 2к8 урона некротической энергией, и цель становится обездвиженной (спасение оканчивается).

#### ↘ **Двойная Атака** + **Неограниченный**

Колдун совершает две атаки *болтом души*.

#### ⊖ **Волна Души** (некротическая энергия) + **Перезарядка** ☹ ☹

**Условие**: Используется только когда ранен.  
**Атака**: Ближняя волна 3 (все существа в волне); +21 против Стойкости;  
**Попадание**: 2к8 + 8 урона некротической энергией, и цель ослаблена до конца следующего хода древнего жестокого колдуна.

### Триггеры

#### Остаточное Изменение + **На сцену**

**Триггер**: Хиты древнего жестокого колдуна падают до 0.  
**Эффект**: Колдун становится тенью фейского колдуна. Все эффекты и состояния снимаются после смерти колдуна. Тень действует по инициативе древнего жестокого колдуна.

## Действия Движения

### Шаг Феи (телепортация) ♦ На сцену

Древний жестокий колдун телепортируется на 5 клеток

**Сил** 13 (+10)    **Лов** 21 (+14)    **Мдр** 22 (+15)

**Тел** 16 (+12)    **Инт** 23 (+15)    **Хар** 20 (+14)

**Мировоззрение:** Злое    **Языки:** Общий, Эльфийский

**Снаряжение:** боевой посох

## ТЕНЬ ФЕЙСКОГО КОЛДУНА

Тень фейского колдуна совсем не думает о собственном выживании, желая только замучить тех, кто лишил его физического тела.

**Тень Фейского Колдуна**    **Уровень 18 Соглядатай**  
Средний фейский гуманоид (нежить)    2,000 или 0 опыта, если в сцене после древнего жестокого колдуна

**Хиты** 91; **Ранен** 45    **Инициатива** +17  
**КД** 30; **Стойкость** 28; **Реакция** 32; **Воля** 30    **Внимательность** +11  
**Скорость** 6, летая 6 (парение), фазирование Темное зрение  
**Сопrotивление:** 15 некротическая энергия, неосязаемый  
**Уязвимость:** 10 излучение

### Особенности

#### ⚙️ **Спиральное отчаяние** ♦ **Аура 3**

Каждый противник, находящийся в пределах ауры, получает штраф -2 к броскам урона и спасброскам.

#### **Боевое Превосходство** (некротическая энергия)

Тень фейского колдуна наносит дополнительно 2к8 урона некротической энергией существам, предоставляющим боевое превосходство.

### Стандартные Действия

#### ☞ **Луч Смирения** (некротическая энергия) ♦ **Неограниченный**

**Атака:** Дальнoбойный 5 (одно существо); +21 против Воли;

**Попадание:** 1к8 + 5 урона некротической энергией, продолжительный урон некротической энергией 5, и цель должна совершить спасбросок дважды, выбирая низший результат из двух (спасение оканчивает оба).

#### ☞ **Луч Слабости** (некротическая энергия) ♦ **Перезарядка** ⚡ ⚡

**Атака:** Дальнoбойный 5 (одно существо); +21 против Воли;

**Попадание:** 2к8 + 6 урона некротической энергией и цель предоставляет боевое превосходство тени фейского колдуна (спасение оканчивает).

## Действия Движения

### Шаг Феи (телепортация) ♦ На сцену

Древний жестокий колдун телепортируется на 5 клеток

### Маниакальный Рывок ♦ Перезарядка ⚡ ⚡

Тень фейского колдуна совершает шаг на 6 клеток.

**Навыки:** Скрытность +20

**Сил** 13 (+10)    **Лов** 22 (+15)    **Мдр** 22 (+15)

**Тел** 16 (+12)    **Инт** 26 (+17)    **Хар** 20 (+14)

**Мировоззрение:** Злое    **Языки:** Общий, Эльфийский

## ЗНАНИЯ О ДРЕВНИХ ФЕЯХ

**Магия или Религия Сл 20:** Древние феи – это элдрины рыцари и волшебники, которые отказываются умирать. Они лишены грациозности и манерности элдринов фейского сословия, извращены и искажены, отлучены от эльфийского изящества. Когда те еще не слишком стары, много ярких противников бросают вызов мощи древних, и те неистово отвечают им.

**Магия или Религия Сл 25:** Фейский древний рыцарь тоскует по пережитой славе прошлого; колдуны стремятся вновь обрести потерянные ритуалы и заклинания. Когда физическое тело уничтожено, древние феи перевоплощаются в мстительных бестелесных духов.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Древние феи сотрудничают с другой нежитью и даже с живыми элдринами, лояльными к ним.

### Сцена 18-го уровня (11,600 опыта)

- ♦ 2 древних рыцаря (элитный солдат 16-го уровня)
- ♦ 1 древний жестокий колдун (элитная артиллерия 18-го уровня)
- ♦ 1 бралани осенних ветров (контроллер 19-го уровня, Бест.102)



Древний рыцарь и древний жестокий колдун

# ФИРБОЛГ (FIRBOLG)

ФИРБОЛГИ – ЭТО БОЛЬШОГО РОСТА гуманоиды из Страны Фей, живущие ради охоты. Они ценят независимость, мужество и предпочитают золотую середину между добром и злом. Они – орудие судьбы, смерти и неумолимой дикой природы.

## ЗАТРАВЛИВАЮЩИЙ ФИРБОЛГ

Затравливающий фирболг открыто атакует добычу, отвлекая ее внимание от угрозы, исходящей от других охотников его группы.

| Затравливающий Фирболг<br>Большой фейский гуманоид  | Уровень 11 Солдат<br>600 Опыта   |                                 |
|---|--|---------------------------------|
| <b>Хиты 113; Ранен 56</b><br><b>КД 28; Стойкость 24; Реакция 23; Воля 23</b><br><b>Скорость 8</b><br><b>Регенерация: 5</b><br><b>Уязвимость:</b> некротическая энергия (если фирболг получает урон некротической энергией, то в следующем раунде его регенерация не работает)<br><b>Спасбросок +2</b> против эффектов замедления, обездвигивания, очарования и удержания.   | <b>Инициатива +11</b><br><b>Внимательность +9</b><br>Сумеречное зрение |                                 |
| <b>Особенности</b>  |  |                                 |
| <b>Прыжок Охотника</b><br>Затравливающий фирболг не провоцирует атак во время прыжка.   |  |                                 |
| <b>Стандартные Действия</b>   |  |                                 |
| ⊕ <b>Боевой Топор (оружие) ♦ Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +18 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к12 + 7 урона.  |  |                                 |
| ⊕ <b>Затравливающий Удар (оружие) ♦ Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +18 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к12 + 7 урона, и затравливающий фирболг сдвигает цель на 2 клетки.   |  |                                 |
| ↗ <b>Метательный Топорик (оружие) ♦ Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Дальнобойный 5\10 (одно существо); +17 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 5 урона, и цель сбивается с ног.   |  |                                 |
| ⊕ <b>Травля Добычи (оружие, страх) ♦ Перезарядка</b> , когда впервые ранен<br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +17 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 7 урона, и затравливающий фирболг сдвигает цель на 2 клетки.<br><i>Вторичная атака:</i> (первичная цель); +15 против Воли;<br><i>Попадание:</i> Цель должна совершить движение или шаг прочь от фирболга, используя действие движения первым в своем следующем раунде, иначе будет изумлена до конца своего следующего хода. |  |                                 |
| <b>Малые Действия</b>   |  |                                 |
| ↗ <b>Лунный Огонь ♦ Перезарядка</b> ☞ ☞ ☞ (1\раунд)<br><i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +16 против Воли;<br><i>Попадание:</i> Цель становится помеченной до конца следующего хода затравливающего фирболга и не получает выгоды от невидимости или покрова.   |  |                                 |
| <b>Навыки:</b> Атлетика +15, Запугивание +11, Природа +14, Скрытность +14   |  |                                 |
| <b>Сил 21 (+10)</b>   | <b>Лов 18 (+9)</b>   | <b>Мдр 18 (+9)</b>              |
| <b>Тел 17 (+8)</b>  | <b>Инт 11 (+5)</b>   | <b>Хар 12 (+6)</b>              |
| <b>Без мировоззрения</b>  |  | <b>Языки:</b> Общий, Эльфийский |
| <b>Снаряжение:</b> боевой топор, легкий щит, 3 метательных топора, чешуйчатая броня   |  |                                 |

## ТАКТИКА ЗАТРАВЛИВАЮЩЕГО ФИРБОЛГА

Фирболг начинает бой *лунным огнем*, а затем использует *травлю добычи*, чтобы подтолкнуть ее к опасности. Он преследует свою добычу, используя *прыжок охотника*, если это необходимо. Используя *затравливающий удар*, фирболг удерживает свое передвижение и передвижение своих союзников в выгодном положении. Он метает топорик только в тех, кого не может поймать, сбивая их с ног. Если

фирболг ранен, то он может использовать *травлю добычи*, чтобы высвободиться и отступить.

## ФИРБОЛГ ОХОТНИК

Фирболг охотник специализируется на преследовании добычи. Они нападают из засады после того, как сильные союзники вступают в бой.

| Фирболг Охотник<br>Большой фейский гуманоид   | Уровень 12 Налетчик<br>700 Опыта  |                                 |
|---|---|---------------------------------|
| <b>Хиты 123; Ранен 61</b><br><b>КД 26; Стойкость 22; Реакция 25; Воля 24</b><br><b>Скорость 8</b><br><b>Регенерация: 5</b><br><b>Уязвимость:</b> некротическая энергия (если фирболг получает урон некротической энергией, то в следующем раунде его регенерация не работает)<br><b>Спасбросок +2</b> против эффектов замедления, обездвигивания, очарования и удержания. | <b>Инициатива +14</b><br><b>Внимательность +16</b><br>Сумеречное зрение |                                 |
| <b>Особенности</b>  |   |                                 |
| <b>Прыжок Охотника</b><br>Фирболг охотник не провоцирует атак во время прыжка.  |   |                                 |
| <b>Стандартные Действия</b>   |   |                                 |
| ⊕ <b>Копье (оружие) ♦ Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +17 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 6 урона.   |   |                                 |
| ↗ <b>Друтик (оружие) ♦ Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Дальнобойный 10\20 (одно существо); +18 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 7 урона.   |   |                                 |
| ↗ <b>Калечащий Удар ♦ Перезарядка</b> , когда впервые ранен<br><i>Эффект:</i> Фирболг охотник совершает атаку копьем или дротиком. При попадании цель получает дополнительно 2к6 урона и становится обездвигивенной (спасение оканчивает).<br><i>Постэффект:</i> Цель становится замедленной (спасение оканчивает).   |   |                                 |
| ↗ <b>Подвижная Атака ♦ Неограниченный</b><br>Фирболг охотник передвигается на 8 клеток и совершает атаку копьем или дротиком в любой момент этого движения. Охотник не провоцирует атаки при удалении от цели или совершении дальнобойной атаки.  |   |                                 |
| <b>Малые Действия</b>   |   |                                 |
| ↗ <b>Лунный Огонь ♦ Перезарядка</b> ☞ ☞ ☞ (1\раунд)<br><i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +16 против Воли;<br><i>Попадание:</i> До конца следующего хода атаки фирболга, направленные на цель наносят дополнительно 1к6 урона, и цель не получает выгоды от невидимости или покрова.  |   |                                 |
| <b>Навыки:</b> Атлетика +15, Запугивание +12, Природа +16, Скрытность +17   |   |                                 |
| <b>Сил 18 (+10)</b>   | <b>Лов 22 (+12)</b>   | <b>Мдр 20 (+11)</b>             |
| <b>Тел 19 (+10)</b>   | <b>Инт 12 (+7)</b>  | <b>Хар 13 (+7)</b>              |
| <b>Без мировоззрения</b>  |   | <b>Языки:</b> Общий, Эльфийский |
| <b>Снаряжение:</b> 3 дротика, кожаная броня, копье  |   |                                 |

## ТАКТИКА ФИРБОЛГА ОХОТНИКА

Фирболг охотник использует *лунный огонь*, чтобы повысить эффективность *калечащего удара*. Он использует *прыжок охотника*, чтобы уйти от врагов, маневрировать и получить боевое превосходство.

## Фирболг Лунный Провидец

Вступая в схватку, фирболг лунный провидец призывает злой рок обрушиться на врага.

| Фирболг Лунный Провидец  | Уровень 14 Контроллер |                                 |
|--|-----------------------|---------------------------------|
| Большой фейский гуманоид   | 1,000 Опыта           |                                 |
| Хиты 141; Ранен 70   | Инициатива +11        |                                 |
| КД 28; Стойкость 26; Реакция 24; Воля 27   | Внимательность +18    |                                 |
| Скорость 8   | Сумеречное зрение     |                                 |
| Регенерация: 5   |                       |                                 |
| <b>Уязвимость:</b> некротическая энергия (если фирболг получает урон некротической энергией, то в следующем раунде его регенерация не работает)  |                       |                                 |
| <b>Спасбросок</b> +2 против эффектов замедления, обездвиживания, очарования и удержания.   |                       |                                 |
| Стандартные Действия   |                       |                                 |
| ⊕ <b>Лунная Булава</b> (излучение, оружие) ⊕ <b>Неограниченный</b>   |                       |                                 |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +18 против Реакции;  |                       |                                 |
| <i>Попадание:</i> 1к10 + 7 урона излучением, и цель ослеплена до начала своего следующего хода.  |                       |                                 |
| ↘ <b>Запрет Ворона</b> (излучение, некротическая энергия) ⊕ <b>На сцену</b>  |                       |                                 |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +18 против Стойкости;   |                       |                                 |
| <i>Попадание:</i> 3к8 + 6 урона некротической энергией. Цель может получить критический урон при выпадении 18-20, и цель получает дополнительный урон 10 некротической энергией при критическом попадании (спасение оканчивает оба). |                       |                                 |
| <i>Постэффект:</i> Цель может получить критический урон при выпадении 19-20 (спасение оканчивает).   |                       |                                 |
| ⊖ <b>Лунный Удар</b> (очарование, психическая энергия) ⊕   |                       |                                 |
| <b>Перезарядка</b> Ⓞ Ⓞ Ⓞ   |                       |                                 |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 5 (один враг под воздействием <i>лунного огня</i> ); +18 против Воли;  |                       |                                 |
| <i>Попадание:</i> 2к8 урона психической энергией, и цель становится доминируемой до конца следующего хода фирболга лунного провидца.   |                       |                                 |
| ⊖ <b>Призрачные Гончие</b> ⊕ <b>Перезарядка</b> , когда впервые ранен  |                       |                                 |
| <i>Атака:</i> Ближняя волна 5 (все враги в волне); +17 против Реакции;   |                       |                                 |
| <i>Попадание:</i> 2к6 + 6 урона, и цель замедлена и не может телепортироваться (спасение оканчивает оба).  |                       |                                 |
| Малые Действия   |                       |                                 |
| ↘ <b>Лунный Огонь</b> ⊕ <b>Перезарядка</b> Ⓞ Ⓞ Ⓞ (1\раунд)   |                       |                                 |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +18 против Воли;  |                       |                                 |
| <i>Попадание:</i> Цель предоставляет боевое превосходство фирболгу лунному провидцу до конца следующего хода фирболга и не получает выгоды от невидимости или покров.  |                       |                                 |
| <b>Навыки:</b> Атлетика +15, Магия + 14, Природа +18, Религия +14  |                       |                                 |
| <b>Сил</b> 17 (+10)  | <b>Лов</b> 18 (+11)   | <b>Мдр</b> 23 (+13)             |
| <b>Тел</b> 21 (+12)  | <b>Инт</b> 14 (+9)    | <b>Хар</b> 15 (+9)              |
| <b>Без мировоззрения</b>   |                       | <b>Языки:</b> Общий, Эльфийский |
| <b>Снаряжение:</b> булава, кожаная броня, лунная маска   |                       |                                 |

### Тактика Фирболга Лунного Провидца

Присоединяясь к битве, фирболг лунный провидец нацеливается на одного из врагов *лунным огнем*, что делает этого врага более уязвимым к *запрету ворона*. Следопыты, участвующие в охоте, сосредотачивают свои рукопашные атаки на противнике, подверженному влиянию *запрета ворона*. Лунный провидец старается поразить наибольшее количество врагов атакой *призрачных гончих*, насколько это возможно. В сражении он использует *лунный удар* позже, чтобы заставить цель предоставить лунному провидцу прикрытие при отступлении.

## Фирболг Кровавый Медведь

Фирболг кровавый медведь – это безрассудный и дикий противник, обладающий способностью изменения внешности и перевоплощения в ужасного зверя.

| Фирболг Кровавый Медведь   | Уровень 15 Элитный Громила |                                 |
|--|----------------------------|---------------------------------|
| Большой фейский гуманоид   | 2,400 Опыта                |                                 |
| Хиты 240; Ранен 120; см. также <i>форма кровавого медведя</i>  |                            |                                 |
| КД 27; Стойкость 28; Реакция 25; Воля 28   | Инициатива +12             |                                 |
| Скорость 8   | Внимательность +18         |                                 |
| Регенерация: 5 (10 в форме кровавого медведя)  | Сумеречное зрение          |                                 |
| <b>Уязвимость:</b> некротическая энергия (если фирболг получает урон некротической энергией, то в следующем раунде его регенерация не работает)  |                            |                                 |
| <b>Спасбросок</b> +2 (+4 против эффектов замедления, обездвиживания, очарования и удержания); <b>Единицы действия</b> 1  |                            |                                 |
| Стандартные Действия   |                            |                                 |
| ⊕ <b>Удар</b> ⊕ <b>Неограниченный</b>  |                            |                                 |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +18 против КД;   |                            |                                 |
| <i>Попадание:</i> 2к8 + 9 урона.   |                            |                                 |
| ⊕ <b>Коготь</b> ⊕ <b>Неограниченный</b>  |                            |                                 |
| <i>Условие:</i> Используется только в форме кровавого медведя.   |                            |                                 |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +18 против КД;   |                            |                                 |
| <i>Попадание:</i> 1к12 + 9 урона.  |                            |                                 |
| ⊕ <b>Двойная Атака</b> ⊕ <b>Неограниченный</b>   |                            |                                 |
| <i>Эффект:</i> Фирболг кровавый медведь совершает две стандартных рукопашных атаки. Если фирболг попадает обеими атаками, то он совершает вторичную атаку против цели.   |                            |                                 |
| <i>Вторичная атака:</i> (первичная цель); +17 против Стойкости;  |                            |                                 |
| <i>Попадание:</i> Цель становится схваченной.  |                            |                                 |
| ⊕ <b>Кувалда Кровавого Медведя</b> ⊕ <b>Перезарядка</b> , когда впервые ранен  |                            |                                 |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно схваченное существо); нет атаки;  |                            |                                 |
| <i>Попадание:</i> 4к10 + 9 урона, и если фирболг в форме кровавого медведя, то он совершает атаку укусом против цели свободным действием.  |                            |                                 |
| ⊕ <b>Коготь</b> ⊕ <b>Неограниченный</b>  |                            |                                 |
| <i>Условие:</i> Используется только в форме кровавого медведя.   |                            |                                 |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +18 против КД;   |                            |                                 |
| <i>Попадание:</i> 3к12 + 9 урона, и если цель предоставляет боевое превосходство фирболгу, то цель получает продолжительный урон 10 (спасение оканчивает).   |                            |                                 |
| Малые Действия   |                            |                                 |
| ↘ <b>Лунный Огонь</b> ⊕ <b>Перезарядка</b> Ⓞ Ⓞ Ⓞ (1\раунд)   |                            |                                 |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +15 против Воли;  |                            |                                 |
| <i>Попадание:</i> Цель не получает выгоды от невидимости или покров.   |                            |                                 |
| <b>Навыки:</b> Атлетика +19, Запугивание +13, Природа +18  |                            |                                 |
| <b>Сил</b> 24 (+14)  | <b>Лов</b> 20 (+12)        | <b>Мдр</b> 22 (+13)             |
| <b>Тел</b> 20 (+12)  | <b>Инт</b> 12 (+8)         | <b>Хар</b> 13 (+8)              |
| <b>Без мировоззрения</b>   |                            | <b>Языки:</b> Общий, Эльфийский |
| <b>Снаряжение:</b> броня из шкур, медвежий шлем  |                            |                                 |
| Триггеры   |                            |                                 |
| <b>Форма Кровавого Медведя</b> (исцеление, превращение) ⊕ <b>На сцену</b>  |                            |                                 |
| <i>Триггер:</i> Фирболг кровавый медведь впервые ранен.  |                            |                                 |
| <i>Эффект:</i> Фирболг кровавый медведь принимает форму получеловека-полумедведя. Он восстанавливает все свои хиты, получает регенерацию 10, и получает атаки укусом и когтем. Когда фирболг становится раненым во второй раз, он возвращается в форму гуманоида до конца сцены. |                            |                                 |

### Тактика Фирболга Кровавого Медведя

Окунающийся в гущу сражения, фирболг кровавый медведь концентрируется на одном противнике, стараясь схватить его, чтобы использовать *кувалду кровавого медведя* в следующем раунде. Фирболг безрассуден до тех пор, пока не сможет трансформироваться в форму кровавого медведя. В форме ужасного медведя он становится берсеркером, более жестоким и сильным, что позволяет ему эффективнее использовать *кувалду кровавого медведя*, прежде чем он вернется в свою обычную форму.

## Фирболг Призрачный Ворон

Этот изменяющий обличие фирболг плавно приземляется на поле боя с высоты в своей ужасающей призрачной форме.

| Фирболг Призрачный Ворон  | Уровень 16 Элитный         |                          |
|---|----------------------------|--------------------------|
| Большой фейский гуманоид  | Согляда тай<br>2,800 Опыта |                          |
| Хиты 238; Ранен 119   | Инициатива +18             |                          |
| КД 30; Стойкость 28; Реакция 29; Воля 28  | Внимательность +18         |                          |
| Скорость 8  | Сумеречное зрение          |                          |
| Регенерация: 5  |                            |                          |
| Уязвимость: некротическая энергия (если фирболг получает урон некротической энергией, то в следующем раунде его регенерация не работает)  |                            |                          |
| Спасбросок +2 (+4 против эффектов замедления, обездвиживания, очарования и удержания); Единицы действия 1   |                            |                          |
| Особенности   |                            |                          |
| <b>Полет Охотника</b><br>Фирболг призрачный ворон не провоцирует атак во время прыжка или во время движения с половиной своей скорости в полете.  |                            |                          |
| <b>Удар Призрачного Ворона</b><br>Если фирболг призрачный ворон атакует цель, которая не видит фирболга в начале его хода, эта атака наносит дополнительно 2к8 урона.   |                            |                          |
| Стандартные Действия  |                            |                          |
| ⚔ Тяжелая Боевая Кирка (оружие) ♦ Неограниченный<br>Атака: Рукопашная атака 2 (одно существо); +21 против КД;<br>Попадание: 1к12 + 7 урона (крит. 2к12 + 19).   |                            |                          |
| ⚔ Двойная Атака ♦ Неограниченный<br>Фирболг призрачный ворон совершает две атаки тяжелой боевой киркой. Если он попадает по обеим целям своими атаками, то одна из целей на выбор фирболга становится ослепшей (спасение оканчивается).   |                            |                          |
| Малые Действия  |                            |                          |
| ↘ Лунный Огонь ♦ Перезарядка ☹ ☹ ☹ (1\раунд)<br>Атака: Дальнобойный 10 (одно существо); +19 против Воли;<br>Попадание: Цель не получает выгоды от невидимости или покрова до конца следующего хода фирболга призрачного ворона.   |                            |                          |
| Форма Призрачного Ворона (превращение) ♦ Неограниченный<br>Фирболг призрачный ворон получает неосязаемость, фазирование и скорость летая (неуклюже), равную его нормальной скорости, до тех пор, пока не атакует. Находясь в этой форме, фирболг получает покров в тусклом свете или в темноте. |                            |                          |
| Навыки: Атлетика + 18, Природа +18, Скрытность +19  |                            |                          |
| Сил 20 (+13)  | Лов 23 (+14)               | Мдр 21 (+13)             |
| Тел 17 (+11)  | Инт 13 (+9)                | Хар 15 (+10)             |
| Без мировоззрения   |                            | Языки: Общий, Эльфийский |
| Снаряжение: воровский шлем, кожаная броня, тяжелая боевая кирка   |                            |                          |

### Тактика Фирболга Призрачного Ворона

Фирболг призрачный ворон применяет *двойную атаку* против двух противников, рассчитывая ослепить одного из них. Он нацеливается, по меньшей мере, одной атакой по ослепшему существу, стараясь получить выгоду от *удара призрачного ворона*. Проваливая атаку, фирболг использует *форму призрачного ворона*, чтобы отступить в тени и приготовиться к следующей скрытной атаке.

## Фирболг Повелитель Дикой Охоты

Фирболг повелитель Дикой Охоты бездумно преследует одного врага по всему полю боя.

| Фирболг Повелитель Дикой Охоты  | Уровень 22 Элитный      |                          |
|---|-------------------------|--------------------------|
| Большой фейский гуманоид  | Налетчик<br>8,300 Опыта |                          |
| Хиты 404; Ранен 202   | Инициатива +22          |                          |
| КД 36; Стойкость 33; Реакция 35; Воля 34  | Внимательность +24      |                          |
| Скорость 8, летая 8 (неуклюже)  | Сумеречное зрение       |                          |
| Регенерация: 10   |                         |                          |
| Уязвимость: некротическая энергия (если фирболг получает урон некротической энергией, то в следующем раунде его регенерация не работает)  |                         |                          |
| Спасбросок +2 (+4 против эффектов замедления, обездвиживания, очарования и удержания); Единицы действия 1   |                         |                          |
| Особенности   |                         |                          |
| <b>Лунный Охотник</b><br>Фирболг повелитель Дикой Охоты наносит дополнительно 2к6 урона существам, находящимся под воздействием <i>лунного огня</i> .   |                         |                          |
| Стандартные Действия  |                         |                          |
| ⚔ Копье Охоты (оружие) ♦ Неограниченный<br>Атака: Рукопашная атака 2 (одно существо); +27 против КД;<br>Попадание: 2к10 + 7 урона.  |                         |                          |
| ↘ Копье Добычи (оружие) ♦ Неограниченный<br>Атака: Дальнобойный 10\20 (одно существо); +27 против КД;<br>Попадание: 2к10 + 7 урона.<br>Эффект: Копье повелителя Дикой Охоты возвращается в руку после совершения атаки.   |                         |                          |
| ⚔ Двойная Атака ♦ Неограниченный<br>Фирболг повелитель Дикой Охоты совершает две атаки <i>копьем охоты</i> .  |                         |                          |
| ⚔ Смертельный Удар ♦ Перезарядка, когда впервые ранен<br>Фирболг повелитель Дикой Охоты совершает атаку по раненому врагу <i>копьем охоты</i> или <i>копьем добычи</i> . При попадании атака считается критической и наносит дополнительно 6к6 урона. Если атака опускает хиты цель до 0 или ниже, то повелитель получает 1 единицу действия. |                         |                          |
| Малые Действия  |                         |                          |
| ↘ Лунный Огонь ♦ Неограниченный (1\раунд)<br>Атака: Дальнобойный 10 (одно существо); +25 против Воли;<br>Попадание: Цель становится помеченной, предоставляет боевое преимущество повелителю, и не получает выгоды от невидимости или покрова до конца следующего хода фирболга повелителя дикой охоты.                                       |                         |                          |
| Навыки: Акробатика +25, Атлетика + 23, Природа +24, Скрытность +25  |                         |                          |
| Сил 24 (+18)  | Лов 28 (+20)            | Мдр 26 (+19)             |
| Тел 18 (+15)  | Инт 15 (+13)            | Хар 18 (+15)             |
| Без мировоззрения   |                         | Языки: Общий, Эльфийский |
| Снаряжение: длинное копье, легкий щит, олений шлем  |                         |                          |

### Тактика Фирболга Повелителя Дикой Охоты

Фирболг повелитель Дикой Охоты первым делом накладывает *лунный огонь* на врага, получая при этом выгоду от *лунного охотника*. Затем он прикладывает все усилия, чтобы сделать этого врага раненым, а затем воспользоваться смертельным ударом. Повелитель Дикой Охоты может летать, но пользуется этой способностью в основном во избежание опасной местности и иных опасностей.



(Слева направо) фирболг кровавый медведь, повелитель Дикой Охоты и призра чный ворон

## ЗНАНИЯ О ФИРБОЛГАХ

**Магия Сл 20:** Фирболги – это охотники Страны Фей, создатели и хранители Дикой Охоты. Маленькие поселения рассеяны по территории фирболгов глубоко в дикой местности Страны Фей, расположенные на неустойчивых высотах, опасной местности или ненадежных породах скал, обеспечивающих хорошую оборону.

Общество фирболгов состоит из кланов, во главе которых стоят могущественные воины, обычно это повелители Дикой Охоты. Связи с кланом и семьей очень сильны среди фирболгов.

**Магия Сл 25:** Религия фирболгов основана на трех божествах: Деве (Сеанин), Матери (Мелора) и Старухе (Королева Воронов). Как и люди, они следуют повелениям Девы, которые указывают путь срединный, проходящий между добром и злом.

Жрецы фирболгов, которыми обычно бывают женщины, зовутся лунными провидцами и пользуются большим уважением. Провидцы и элитные воины, преданные божествам, носят маски или шлемы, которые скрывают их лица.

**Магия Сл 30:** Фирболги любят трофеи и драгоценности, а также придают большое значение обещаниям других существ о больших сокровищах. Фирболги призывают к охоте в погоне за преступником клятвы. Говорят, что существует темный ритуал, позволяющий исполнителю ритуала призвать фирболгов в мир для охоты за тем, кто преступил клятву или за тем, кого изображал исполнитель ритуала.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Фирболги уважают силу и прямоту, выносливость и мастерство. Многочисленные фирболги служат другим фейским созданиям и существам могучим, не являющимися феями. Они также позволяют присоединиться к их Дикой Охоте, в которой также участвуют затравливающие фирболги, охотники и лунные провидцы. Наиболее страшна та Дикая Охота, которая включает в себя множество всевозможных фей, которых ведет повелитель Дикой Охоты и его гончие.

### Сцена 13-го уровня (4,300 опыта)

- ◆ 2 кентавра охотника (артиллерия 12-го уровня)
- ◆ 2 затравливающих фирболга (солдат 11-го уровня)
- ◆ 1 фирболг охотник (налетчик 12-го уровня)
- ◆ 1 фирболг лунный провидец (контроллер 14-го уровня)

### Сцена 22-го уровня (22,700 опыта)

- ◆ 1 фирболг кровавый медведь (элитный громила 15-го уровня)
- ◆ 2 фирболг призра чный ворон (элитный соглядатай 16-го уровня)
- ◆ 1 фирболг повелитель Дикой Охоты (элитный налетчик 22-го уровня)
- ◆ 2 гончих Дикой Охоты (налетчик 21-го уровня, Бест. 161)

# ФОМОР (FOMORIAN)

КОГДА СТРАНА ФЕЙ БЫЛА ЕЩЕ очень молода, она отражалась множеством искаженных аспектов мира, как порочными, так и благочестивыми. Фоморы возникли как темное отражение огромных титанов. Эти искаженные гиганты и по сей день населяют Подземье Страны Фей. Их красивые дома-пещеры населяют многочисленные элдрины рабы, циклопы последователи и множество других фейских созданий, которые были обращены на путь зла.

## Фомор Шаман Призраков

Создавая туман тьмы, фомор шаман призраков манипулирует своими врагами, как куклами.

**Фомор Шаман Призраков** Уровень 16 Элитный Контроллер  
Огромный фейский гуманоид (великан) 2,800 Опыта

Хиты 312; Ранен 156  
КД 30; Стойкость 28; Реакция 26; Воля 30  
Скорость 8  
Спасбросок +2; Единицы действия 1

Инициатива +11  
Внимательность +10  
Темное зрение  
Истинное зрение 6

### Особенности

#### ☼ Аура Очей + Аура 3

Все враги, находящиеся в пределах ауры, получают штраф -3 к броскам атаки против фомора шамана призраков и не могут совершать шаг или атаку в броске.

### Стандартные Действия

#### ⊕ Прикосновение Смерти + Неограниченный

**Атака:** Рукопашная атака 3 (одно существо); +20 против Стойкости;

**Попадание:** 4к4 + 5 урона некротической энергией, и цель замедлена (спасение оканчивает).

#### ← Духи Одержимости (очарование) + Неограниченный

**Атака:** Ближняя волна 3 (существа в волне, имеющие продолжительный урон некротической энергией); +20 против Воли;

**Попадание:** Цель становится доминируемой (спасение оканчивает).

#### ☼ Туман Темных Душ (зона) + Перезарядка ☼☼☼

**Атака:** Зональная вспышка 2 в 10 (все существа в зоне); +20 против Стойкости;

**Попадание:** 2к8 + 7 урона некротической энергией, и цель замедлена (спасение оканчивает).

**Эффект:** Вспышка создает зону тьмы, которая длится до конца сцены. Зона блокирует линию обзора для всех существ, не обладающих темным зрением.

### Малые Действия

#### ☼ Злой Глаз + Неограниченный (1\раунд)

**Атака:** Дальний 5 (одно существо); +20 против Реакции;

**Попадание:** Цель получает продолжительный урон 10 некротической энергией (спасение оканчивает).

Сил 13 (+9)      Лов 17 (+11)      Мдр 15 (+10)

Тел 20 (+13)      Инт 16 (+11)      Хар 24 (+15)

Мировоззрение: Злое      Языки: Эльфийский

## Тактика Фомора Шамана Призраков

Фомор шаман призраков скрывается позади воинов, находящихся на фронте сражения. Он использует свой *злой глаз* на врагах, а затем доминирует над ними *духами одержимости*.

## Хохочущий Фомор

Хохочущий фомор – это коварный убийца, который находит радость в погружении своих кинжалов в сердце врага.

**Хохочущий Фомор** Уровень 17 Элитный Соглядатай  
Огромный фейский гуманоид (великан) 3,200 Опыта

Хиты 262; Ранен 131  
КД 31; Стойкость 30; Реакция 28; Воля 27  
Скорость 8  
Спасбросок +2; Единицы действия 1

Инициатива +17  
Внимательность +17  
Истинное зрение 6

### Особенности

#### Невидимая Мания

Атаки хохочущего фомора наносят дополнительно 4к6 урона врагам, которые не могут видеть фомора.

#### ☼ Хохочущая Порочность + Аура 1

Все враги, находящиеся в пределах ауры, получают штраф -2 к Воле.



Фомор шаман призраков

### Стандартные Действия

#### ⚔ Потрошитель (оружие) ⚔ Неограниченный

*Атака:* Рукопашная атака 3 (одно существо); +22 против КД;  
*Попадание:* 2к8 + 7 урона.

#### ☞ Стремящиеся к Сердцу Кинжалы (оружие) ⚔

##### Неограниченный

*Атака:* Дальнобойный 10 (одно или два существа); +22 против КД;  
*Попадание:* 2к8 + 7 урона.

*Эффект:* Кинжалы возвращаются к хохочущему фомору после совершения атаки.

### Малые Действия

#### ☞ Злой Глаз ⚔ Неограниченный

*Атака:* Дальнобойный 5 (одно существо); +20 против Воли;

*Попадание:* Цель считает хохочущего фомора невидимым (спасение оканчивается).

#### Изменение Размера ⚔ Неограниченный

Хохочущий фомор уменьшается до Среднего размера, а досягаемость его потрошителя равняется 1. Фомор может малым действием вернуться к своему нормальному размеру и восстановить его нормальную досягаемость.

**Навыки:** Обман +14, Скрытность +18

**Сил** 24 (+15)    **Лов** 21 (+13)    **Мдр** 19 (+12)

**Тел** 23 (+14)    **Инт** 15 (+10)    **Хар** 13 (+9)

**Мировоззрение:** Злое    **Языки:** Эльфийский

**Снаряжение:** 2 кинжала

## ТАКТИКА ХОХОЧУЩЕГО ФОМОРА

Хохочущий фомор предпочитает нападать из засады из места, в котором обычный фомор не может поместиться. Он использует *злой глаз*, чтобы сделать себя невидимым для одной или двух целей, а затем концентрирует свои атаки на этих противниках, используя выгоду от *невидимой мании*.

## ФОМОР ТОТЕМИСТ

Обвешанный цепями с отрубленными головами, фомор тотемист повелевает магией зла на поле боя.

### Фомор Тотемист      Уровень 18    Элитный Налетчик

Огромный фейский гуманоид (великан, нежить)      4,000 Опыта

**Хиты** 352; **Ранен** 176

**Инициатива** +17

**КД** 32; **Стойкость** 31; **Реакция** 29; **Воля** 29    **Внимательность** +14

**Скорость** 8

**Истинное зрение** 6

**Спасбросок** +2; **Единицы действия** 1

### Особенности

#### Чистая Ярость

Первая успешная атака, совершенная фомором тотемистом, наносит дополнительно 5 урона.

### Стандартные Действия

#### ⚔ Цепь из Черепов (оружие) ⚔ Неограниченный

*Атака:* Рукопашная атака 4 (одно существо); +23 против КД;

*Попадание:* 2к8 + 3 урона, и продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивается).

### Малые Действия

#### ☞ Злой Глаз ⚔ Неограниченный

*Атака:* Дальнобойный 5 (одно существо); +21 против Воли;

*Попадание:* Цель получает 10 урона некротической энергией и штраф -2 к спасброскам до конца следующего хода фомора тотемиста.

#### ⚔ Вуду ⚔ Неограниченный (1\раунд)

*Атака:* Рукопашная атака 4 (одно существо); +21 против Воли;

*Попадание:* 2к6 урона психической энергией, и фомор тотемист выбирает один из трех приведенных ниже эффектов:

**Опьяненная голова:** Цель ослеплена (спасение оканчивается).

**Изнуренная голова:** Цель ослаблена (спасение оканчивается).

**Озадаченная голова:** Цель должна совершить стандартную рукопашную атаку против союзника, смежного с ней.

*Эффект:* После атаки фомор тотемист совершает шаг на 1 клетку.

**Сил** 27 (+17)    **Лов** 22 (+15)    **Мдр** 21 (+14)

**Тел** 24 (+16)    **Инт** 15 (+11)    **Хар** 23 (+15)

**Мировоззрение:** Злое

**Языки:** Эльфийский

**Снаряжение:** цепь, оснащенная черепами



(Справа налево) фомор мясник и сплетник



## ТАКТИКА ФОМОРА ТОТЕМИСТА

Фомор тотемист никогда не останавливается на одном месте. Он использует *злой глаз* на наиболее сильных врагах, предотвращая его спасение от атак *вуду*. Если среди его врагов есть фея, то он концентрирует атаки на этом враге.

## СЛЕПЯЩИЙ ФОМОР

Слепящий фомор использует силу своего злого глаза для ослабления врагов.

|   |                                      |                          |
|---|--------------------------------------|--------------------------|
| <b>Слепящий Фомор</b>   | <b>Уровень 20 Элитная Артиллерия</b> |                          |
| Огромный фейский гуманоид (великан)   | 5,600 Опыта                          |                          |
| Хиты 296; Ранен 148   | Инициатива +11                       |                          |
| КД 32; Стойкость 31; Реакция 33; Воля 31  | Внимательность +18                   |                          |
| Скорость 8  | Истинное зрение 6                    |                          |
| Спасбросок +2; Единицы действия 1   |                                      |                          |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                                      |                          |
| ⚔ Боевой Посох (оружие) ⚔ Неограниченный  |                                      |                          |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 3 (одно существо); +27 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к12 + 10 урона.  |                                      |                          |
| ☞ Кислотное Око (кислота, некротическая энергия) ⚔  |                                      |                          |
| <b>Неограниченный</b>   |                                      |                          |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно или два существа); +25 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 9 урона кислотой и некротической энергией, и цель не может использовать атакующие таланты на сцену или на день до конца следующего хода цели.   |                                      |                          |
| <b>Малые Действия</b>   |                                      |                          |
| ☞ Злой Глаз ⚔ Неограниченный  |                                      |                          |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +25 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> Цель находится под воздействием <i>злого глаза</i> (спасение оканчивается). Если слепящий фомор наносит урон другому существу, а не цели, которая находится под воздействием <i>злого глаза</i> , то цель получает такое же количество урона. Эффект заканчивается, если слепящий фомор использует <i>злой глаз</i> против другой цели. |                                      |                          |
| ☞ Гнойный Ливень (кислота, некротическая энергия) ⚔   |                                      |                          |
| <b>На сцену</b>   |                                      |                          |
| <i>Атака:</i> Зональная вспышка 2 в 10 (все существа в зоне); +23 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 9 урона кислотой и некротической энергией, и продолжительный урон некротической энергией 10 (спасение оканчивается).   |                                      |                          |
| <b>Сил</b> 23 (+16)   | <b>Лов</b> 12 (+11)                  | <b>Мдр</b> 16 (+13)      |
| <b>Тел</b> 22 (+16)   | <b>Инт</b> 26 (+18)                  | <b>Хар</b> 23 (+16)      |
| <b>Мировоззрение:</b> Злое  |                                      | <b>Языки:</b> Эльфийский |
| <b>Снаряжение:</b> боевой посох   |                                      |                          |

## ТАКТИКА СЛЕПЯЩЕГО ФОМОРА

Слепящий фомор использует *злой глаз* против врагов, особенно против магов, которые, по его мнению, предпочтут напасть на него. Он атакует *кислотным оком* каждый раунд, и использует единицу действия, чтобы добить раненого врага *гнойным ливнем*.

## ФОМОР МЯСНИК

Жестокий и безжалостный, фомор мясник сосредотачивается на одном противнике, стремясь искромсать его до смерти своим фальчионом.

|   |                                   |
|---|-----------------------------------|
| <b>Фомор Мясник</b>   | <b>Уровень 22 Элитный Громила</b> |
| Огромный фейский гуманоид (великан)   | 8,300 Опыта                       |
| Хиты 514; Ранен 257   | Инициатива +15                    |
| КД 34; Стойкость 36; Реакция 32; Воля 33  | Внимательность +16                |
| Скорость 8  | Истинное зрение 6                 |
| Спасбросок +2; Единицы действия 1   |                                   |
| <b>Особенности</b>  |                                   |
| <b>Жестокость Фомора</b>  |                                   |
| Фомор мясник совершает атаку фальчионом свободным действием, если наносит критический удар цели, находящейся под воздействием <i>злого глаза</i> .  |                                   |
| <b>Шинкование Мясника</b>   |                                   |
| Атака фальчионом наносит дополнительно 2к12 + 11 урона против существа, по которому мясник попал после начала предыдущего своего хода.  |                                   |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                                   |
| ⚔ <b>Фальчион (оружие) ♦ Неограниченный</b>   |                                   |
| Атака: Рукопашная атака 3 (одно существо); +25 против КД;<br>Попадание: 4к4 +14 урона (крит. 12к4 + 24).  |                                   |
| <b>Малые Действия</b>   |                                   |
| 👁 <b>Злой Глаз ♦ Неограниченный</b>   |                                   |
| Атака: Дальнобойный 5 (одно существо); +23 против Воли;<br>Попадание: Цель удерживается (спасение оканчивает). Эффект заканчивается, если фомор использует <i>злой глаз</i> на другой цели. |                                   |
| <b>Сил</b> 27 (+20)   | <b>Лов</b> 19 (+15)               |
| <b>Тел</b> 27 (+20)   | <b>Мдр</b> 10 (+11)               |
| <b>Инт</b> 11 (+11)   | <b>Хар</b> 20 (+16)               |
| <b>Мировоззрение:</b> Злое  | <b>Языки:</b> Эльфийский          |
| <b>Снаряжение:</b> кожаная броня, фальчион  |                                   |

## ТАКТИКА ФОМОРА МЯСНИКА

Фомор мясник атакует в броске врага, который выглядит физически самым опасным, рубя его в диком порыве своим массивным фальчионом. Затем он использует свой *злой глаз*, чтобы предотвратить побег врага. Мясник использует единицу действия, чтобы совершить еще одну атаку фальчионом по оппоненту, когда тот становится раненым. Он сосредотачивается на одном противнике, стараясь нанести максимально возможный урон с помощью *шинкования мясника*.

## ЗНАНИЯ О ФОМОРЕ

**Магия Сл 14:** Фоморы обладают своеобразной одержимостью к различным существам Страны Фей. Они сильно ненавидят их и желают подчинить, но не уничтожить. В их представлении Страна Фей будет идеальна только если все фоморы будут жить как короли, а другие фейские создания будут у них в подчинении. По этой самой причине они ведут вечную войну с элладинами и другими фейскими созданиями, бесконечно стремясь достичь этой невозможной цели.

**Магия Сл 22:** Шаманы призраков порабащают души тех, кого они убили. Они используют этих духов в бою, а также держат их ради развлечения, заставляя их танцевать или играть призрачные теневые спектакли. Эти злые великаны часто совершают набеги на Царство Теней с целью раскрыть его секреты.

Тотемист забирает головы тех, кого он убил, и вешает их на цепь к другим головам. После того, как он пропитает головы некротической силой, его атаки цепью, оснащенной головами, могут возыметь различные эффекты, зависящие от головы, которая коснется врага. Фоморы тотемисты предпочитают определенные типы голов, что может стать навязчивой идеей для пополнения своей коллекции. Одни предпочитают головы элладинов, другие же предпочтут головы дварфов с их длинными бородами. Некоторые тотемисты выбирают будущих жертв за несколько лет до

того, как придут потребовать себе их головы, терпеливо ожидая, когда они "созреют" и примут определенную внешность, которую они могут увидеть своим пророческим злым глазом.

Хохочущие фоморы почти постоянно смеются как умалишенные, но дуновение мании фомора раскрывает его жестокий разум. Хохочущие фоморы молчат только тогда, когда они хотят скрыться, а также они владеют необычной скрытностью, позволяющей им менять свой размер и вес. Благодаря этой способности, хохочущие фоморы иногда маскируются с помощью магии, чтобы путешествовать среди меньших существ. Когда они принимают обличье другого существа, их манеры с легкостью переменяются. Их безумие с той же легкостью позволяет взять на себя и другие личности. Но, так или иначе, такие личности остаются в сознании хохочущего фомора, а иногда даже проявляются в более поздние времена совершенно случайно.

Отвратительные слепящие фоморы забирают глаза у различных существ и используют их в атаках против врагов. Забирая эти маленькие трофеи у своих жертв, они чувствуют переполняющую их радость. Слепящие фоморы знают все о своей родной расе и ее культуре, и выступают в качестве мудрецов и ученых. Говорят, что если кто-то обладает секретом защиты от злого глаза, то ослепляющие фоморы непременно уже знают об этом.

**Магия Сл 27:** Фоморы мясники считаются жестокими садистами среди представителей своей расы и, как известно, они способны рассечь своего раба пополам просто ради удовольствия. Они простодушно наслаждаются убийствами, что заставляет их постоянно нанимать и манипулировать другими существами. Фоморы мясники часто работают с дьяволами, жадно торгуясь своими душами и чем-либо загробным и мистическим за силу, которую фоморы хотят получить в Стране Фей и за ее пределами.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Фоморы сотрудничают с другими злыми силами Страны Фей, и с друу.

### Сцена 15-го уровня (6,600 опыта)

- ♦ 1 друу арахномант (артиллерия 13-го уровня, Бест.94)
- ♦ 4 друу мастер клинков (элитный налетчик 16-го уровня, Бест.94)
- ♦ 1 фомор шаман призраков (элитный контроллер 16-го уровня)
- ♦ 8 верных Лолт гоблинов рабов (миньон налетчик 12-го уровня)

### Сцена 21-го уровня (16,300 опыта)

- ♦ 1 фомор мясник (элитный громила 22-го уровня)
- ♦ 1 хохочущий фомор (элитный соглядатай 17-го уровня)
- ♦ 1 фомор несущий боль (элитный контроллер 19-го уровня, Бест.110)

### Сцена 22-го уровня (23,200 опыта)

- ♦ 1 слепящий фомор (элитная артиллерия 20-го уровня)
- ♦ 2 фомора тотемиста (элитный налетчик 18-го уровня)
- ♦ 3 фомора воина (элитный солдат 17-го уровня, Бест.110)

# ДЖЕНАЗИ (GENASI)

ДЖЕНАЗИ – ГОРДАЯ РАСА ГУМАНОИДОВ, впитывающая в себя энергию Стихийного Хаоса, которая изменяет их внешность и индивидуальность. Дома они гуляют по коридорам смешанных энергий Стихийного Хаоса, но также они восхищаются зелеными лесами Страны Фей и необычными городами мира. Среди дженази водятся вспыльчивые огненные клинки, рискованные небесные разведчики, молчаливые каменные щиты и стихийные дервиши, которые высвобождают энергию своего стихийного наследия.

## ДЖЕНАЗИ СТИХИЙНЫЙ ДЕРВИШ

Грациозно владеющий парными мечами, дженази стихийный дервиш способен одинаково легко настичь противника и на земле, и в воде, и в воздухе.

|  |   |
|--|---|
| <b>Дженази Стихийный Дервиш</b><br>Средний стихийный гуманоид (вода, воздух, земля, огонь)   | <b>Уровень 18 Элитный Налетчик</b><br>4,000 Опыта |
| Хиты 344; Ранен 172<br>КД 32; Стойкость 30; Реакция 32; Воля 30<br>Скорость 6, летая 6 (парение), плавая 6<br>Сопrotивление: 10 холод, 10 огонь, 10 электричество<br>Спасбросок +3; Единицы действия 1 | Инициатива +17<br>Внимательность +13              |

### Особенности

#### Стихийное Проявление

В начале своего хода дженази выбирает тип урона: холод, огонь или электричество. Атака двойного меча дервиша наносит этот тип урона до начала его следующего хода, после чего он может снова выбрать один из трех типов урона.

### Стандартные Действия

⊕ **Двойной Меч** (оружие, переменный) ⊕ **Неограниченный**  
Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +23 против КД;  
Попадание: 1к8 + 7 урона, и продолжительный урон 5, тип которого определяется *стихийным проявлением* (спасение оканчивает).

#### ⊕ **Двойная Атака** ⊕ **Неограниченный**

Дженази стихийные дервиш совершает две атаки двойным мечом.

#### ⊕ **Первородный Шторм** (оружие) ⊕ **Перезарядка** ⚡ ⚡

Дженази стихийные дервиш совершает шаг на 6 клеток, при этом он может двигаться через пространство противников. Во время этого движения дервиш совершает нижеследующие три атаки, каждая из которых совершается против различных целей.

##### 1. **Грядущий Шторм** (звук)

Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +21 против Стойкости;

Попадание: 1к8 + 5 урона звуком, и цель получает уязвимость к звуку 5 (спасение оканчивает).

##### 2. **Землетрясение**

Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +21 против Стойкости;

Попадание: 1к8 + 5 урона, и цель становится изумленной до конца ее следующего хода.

##### 3. **Молниеносное Рассекание** (электричество)

Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +21 против Реакции;

Попадание: 1к8 + 5 урона электричеством, и цель получает продолжительный урон электричеством 10 (спасение оканчивает).

### Триггеры

#### ⊕ **Пламенный Ответный Удар** (огонь) ⊕ **Неограниченный**

Триггер: По дженази стихийному дервишу попадает противник, находящийся в соседней клетке.

Атака (*Немедленный ответ*): Рукопашная атака 1 (существо, вызвавшее триггер); +21 против Реакции;

Попадание: Цель получает продолжительный урон огнем 10 (спасение оканчивает). Если цель уже имеет продолжительный урон огнем, то он повышается на 10.

|  |              |                        |
|--|--------------|------------------------|
| Навыки: Акробатика +20, Атлетика +21, Выносливость +21, Запугивание +16, Природа +20 |              |                        |
| Сил 19 (+13)   | Лов 24 (+16) | Мдр 18 (+13)           |
| Тел 20 (+14)   | Инт 16 (+12) | Хар 15 (+11)           |
| Без мировоззрения  |              | Языки: Общй, Первичный |
| Снаряжение: двойной меч, доспех из шкур  |              |                        |

## ТАКТИКА ДЖЕНАЗИ СТИХИЙНОГО ДЕРВИША

Дженази стихийный дервиш адаптируется к слабостям своих противников. Он использует *грядущий шторм* и *молниеносное рассекание* против защитников, а *землетрясение* против атакующих или подвижных противников.

## ДЖЕНАЗИ ОГНЕННЫЙ КЛИНОК

Дженази огненный клинок устремляется в бой, заноса пылающее лезвие своего клинка над ближайшими к нему врагами.

|  |  |
|--|--|
| <b>Дженази Огненный Клинок</b><br>Средний природный гуманоид (огонь) | <b>Уровень 11 Громила</b><br>600 Опыта |
|--|--|

|   |                                    |
|---|------------------------------------|
| Хиты 139; Ранен 69<br>КД 23; Стойкость 25; Реакция 22; Воля 21<br>Скорость 6<br>Сопrotивление: 10 огонь | Инициатива +6<br>Внимательность +7 |
|---|------------------------------------|

### Стандартные Действия

#### ⊕ **Фальчион** (огонь, оружие) ⊕ **Неограниченный**

Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +14 против КД;

Попадание: 2к4 + 6 урона (крит 4к4 + 14), и продолжительный урон огнем 5 (спасение оканчивает).

#### ⚡ **Раздувающееся Пламя** (огонь) ⊕ **Перезарядка** ⚡ ⚡

Атака: Ближняя вспышка 1 (все существа во вспышке); +12 против Реакции;

Попадание: Цель получает продолжительный урон огнем 5 (спасение оканчивает) и штраф -2 к спасброску от продолжительного урона огнем до конца сцены.

### Триггеры

#### ⊕ **Пламенный Ответный Удар** (огонь) ⊕ **Неограниченный**

Триггер: По дженази огненному клинку попадает противник, находящийся в соседней клетке.

Атака (*Немедленный ответ*): Рукопашная атака 1 (существо, вызвавшее триггер); +13 против Реакции;

Попадание: Цель получает продолжительный урон огнем 5 (спасение оканчивает). Если цель уже имеет продолжительный урон огнем, то он повышается на 5.

Навыки: Выносливость +18, Запугивание +10

Сил 22 (+11) Лов 13 (+6) Мдр 15 (+7)

Тел 19 (+9) Инт 17 (+8) Хар 11 (+5)

Без мировоззрения Языки: Общй, Первичный

Снаряжение: доспех из шкур, фальчион

## ТАКТИКА ДЖЕНАЗИ ОГНЕННОГО КЛИНКА

Дженази огненный клинок занимает позицию среди нескольких врагов и использует *раздувающееся пламя*, что враги получили штраф к спасброску от огня. При любом удобном моменте он использует *пламенный ответный удар*. Если враг обладает сопротивлением к огню, то дженази ищет другую цель, более восприимчивую.

## ДЖЕНАЗИ ГИДРОМАНСЕР

Дженази связаны с эссенцией стихийной материи. Гидромансер учится управлять этой связью, используя магию для преобразования себя в существо из чистой воды и обратно в твердую форму.

| <b>Дженази Гидромансер</b>  |  | <b>Уровень 8 Контроллер</b> |  |
|---|--|-----------------------------|--|
| Средний природный гуманоид (вода)   |  | 350 Опыта                   |  |
| Хиты 91; Ранен 45   |  | Инициатива +7               |  |
| КД 22; Стойкость 21; Реакция 20; Воля 20  |  | Внимательность +5           |  |
| Скорость 6, плавая 8  |  |                             |  |
| Спасбросок +2 против продолжительного урона   |  |                             |  |
| Стандартные Действия  |  |                             |  |
| ⊕ <b>Скимитар</b> (оружие) ⊕ <b>Неограниченный</b>  |  |                             |  |
| Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +13 против КД;   |  |                             |  |
| Попадание: 2к8 + 4 урона (крит 1к8 + 20).   |  |                             |  |
| ⊕ <b>Волновой Болт</b> ⊕ <b>Неограниченный</b>  |  |                             |  |
| Атака: Дальнобойный 5 (одно существо); +13 против КД;   |  |                             |  |
| Попадание: 2к6 + 4 урона, и дженази гидромансер сдвигает цель на 3 клетки.  |  |                             |  |
| ⊕ <b>Водоворот</b> ⊕ <b>Перезарядка</b> [⊗][⊗]  |  |                             |  |
| Атака: Ближняя вспышка 2 (все враги во вспышке); +12 против Реакции;  |  |                             |  |
| Попадание: 2к8 + 6 урона, и дженази гидромансер сдвигает цель на 3 клетки.  |  |                             |  |
| ⊕ <b>Топящее Прикосновение</b> ⊕ <b>Перезарядка</b> , когда цель спасается от продолжительного урона этой атаки или когда ее хиты опускаются до 0 или ниже.   |  |                             |  |
| Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +12 против Стойкости;  |  |                             |  |
| Попадание: Цель изумлена и получает продолжительный урон 10 (спасение оканчивает).  |  |                             |  |
| Триггеры  |  |                             |  |
| <b>Жидкое Тело</b> ⊕ <b>Перезарядка</b> , когда впервые ранен   |  |                             |  |
| Триггер: По гидромансеру попадает вражеская атака.  |  |                             |  |
| Эффект (Немедленный ответ): Дженази получает половину урона от вызвавшей триггер атаки.   |  |                             |  |
| Действия Движения   |  |                             |  |
| <b>Быстрое Течение</b> ⊕ <b>На сцену</b>  |  |                             |  |
| Дженази гидромансер совершает шаг на 6 клеток. Во время этого движения гидромансер может проходить через пространство, занятое врагом, проходит сквозь жидкость, игнорирует труднопроходимую местность и опасные эффекты местности. |  |                             |  |
| Навыки: Акробатика +12, Магия +10, Скрытность +12   |  |                             |  |
| Сил 14 (+6)   |  | Лов 16 (+7)                 |  |
| Тел 19 (+8)   |  | Мдр 13 (+5)                 |  |
| Инт 13 (+5)   |  | Хар 17 (+7)                 |  |
| Без мировоззрения   |  |                             |  |
| Языки: Общий, Первичный   |  |                             |  |
| Снаряжение: роба, скимитар  |  |                             |  |

## ТАКТИКА ДЖЕНАЗИ ГИДРОМАНСЕРА

Дженази гидромансер полагается на *быстрое течение* и *жидкое тело*, чтобы получить возможность переместиться в центр группы врагов и использовать водоворот, чтобы разбросать врагов. Гидромансер прибегает *топящее прикосновение* для своего самого смертельного врага, стараясь убить его, направляя в его легкие поток воды.

## ДЖЕНАЗИ НЕБЕСНЫЙ РАЗВЕДЧИК

Дженази небесный разведчик пользуется своей способностью летать на короткие расстояния, чтобы использовать тактику ударил-убежал, нанося при этом максимально возможный урон своими короткими мечами, перед тем как отступить и атаковать с другой стороны.

| <b>Дженази Небесный Разведчик</b>   |  | <b>Уровень 7 Налетчик</b> |  |
|---|--|---------------------------|--|
| Средний стихийный гуманоид (воздух)   |  | 300 Опыта                 |  |
| Хиты 78; Ранен 39   |  | Инициатива +9             |  |
| КД 20; Стойкость 19; Реакция 20; Воля 17  |  | Внимательность +9         |  |
| Скорость 6; см. также <i>небесная прогулка</i>                                    |  |                           |  |
| Сопротивление: 5 холод  |  |                           |  |
| Особенности   |  |                           |  |
| <b>Легкая Походка</b>   |  |                           |  |
| Дженази небесный разведчик получает бонус +2 к КД от провозимых атак.             |  |                           |  |
| Стандартные Действия  |  |                           |  |
| ⊕ <b>Короткий Меч</b> (оружие) ⊕ <b>Неограниченный</b>                            |  |                           |  |
| Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +12 против КД;                         |  |                           |  |
| Попадание: 1к6 + 4 урона, и дженази небесный разведчик совершает шаг на 1 клетку. |  |                           |  |

| <b>⊕ Удар Быстрого Ветра</b> ⊕ <b>Неограниченный</b>  |             |                         |
|---|-------------|-------------------------|
| Требование: Требуется боевое превосходство над целью.   |             |                         |
| Эффект: Дженази небесный разведчик совершает две атаки коротким мечом против одной цели.                              |             |                         |
| ⊕ <b>Ураганное Проявление</b> ⊕ <b>На сцену</b>   |             |                         |
| Атака: Ближняя вспышка 2 (все существа во вспышке); +10 против Реакции;   |             |                         |
| Попадание: 2к6 + 3 урона, и цель отталкивается на 1 клетку и падает ничком.   |             |                         |
| Малые Действия  |             |                         |
| <b>Небесная Прогулка</b> ⊕ <b>Перезарядка</b> [⊗][⊗][⊗]   |             |                         |
| Дженази небесный разведчик получает скорость летая, равную его обычной скорости, и может парить до конца своего хода. |             |                         |
| Навыки: Акробатика +12, Выносливость +7, Природа +6, Скрытность +12   |             |                         |
| Сил 17 (+6)   | Лов 18 (+7) | Мдр 12 (+4)             |
| Тел 14 (+5)   | Инт 13 (+4) | Хар 11 (+3)             |
| Без мировоззрения   |             | Языки: Общий, Первичный |
| Снаряжение: кожаная броня, 2 коротких меча  |             |                         |

## ТАКТИКА ДЖЕНАЗИ НЕБЕСНОГО РАЗВЕДЧИКА

Дженази разведчик нападает на цель, а затем отступает прежде, чем его втягивают в бой. Он извлекает для себя выгоды из боевого превосходства, которое позволяет ему подойти к цели и ударить ее дважды, прежде чем вновь отступить. Если же небесный разведчик оказывается вовлечен в схватку, то он использует *ураганное проявление*, которое позволяет сбить врагов с ног, а также дает возможность занять безопасную позицию.

## ДЖЕНАЗИ КАМЕННЫЙ ЩИТ

Неколебимый защитник своих союзников, дженази каменный щит наносит удары тяжелой боевой киркой, проходя среди своих врагов.

| <b>Дженази Каменный Щит</b>  |             | <b>Уровень 10 Солдат</b> |  |
|--|-------------|--------------------------|--|
| Средний природный гуманоид (земля)   |             | 500 Опыта                |  |
| Хиты 106; Ранен 53   |             | Инициатива +8            |  |
| КД 26; Стойкость 24; Реакция 21; Воля 20   |             | Внимательность +6        |  |
| Скорость 5   |             |                          |  |
| Спасбросок +1  |             |                          |  |
| Особенности  |             |                          |  |
| <b>Каменные Корни</b>  |             |                          |  |
| Всякий раз, когда дженази каменный щит подтягивают, толкают или сдвигают, он может передвинуться на 1 клетку меньше, чем указывает эффект. Также каменный щит не может быть сбит с ног.            |             |                          |  |
| Стандартные Действия   |             |                          |  |
| ⊕ <b>Тяжелая Боевая Кирка</b> (оружие) ⊕ <b>Неограниченный</b>   |             |                          |  |
| Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +17 против КД;  |             |                          |  |
| Попадание: 1к12 + 5 урона (крит 1к12 + 17), и цель становится помеченной (спасение оканчивает). Пока цель помечена дженази, она получает штраф -5 к броскам атаки против союзников каменного щита. |             |                          |  |
| ⊕ <b>Устремление Могучего Быка</b> ⊕ <b>Неограниченный</b>   |             |                          |  |
| Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +14 против Стойкости;   |             |                          |  |
| Попадание: 2к6 + 5 урона, и каменный щит толкает цель на 1 клетку, занимая освободившееся место в рага.  |             |                          |  |
| Малые Действия   |             |                          |  |
| ⊕ <b>Землетрясение</b> ⊕ <b>На сцену</b>   |             |                          |  |
| Атака: Ближняя вспышка 2 (все враги во вспышке); + против Стойкости;   |             |                          |  |
| Попадание: Цель падает ничком.   |             |                          |  |
| Навыки: Акробатика +15, Выносливость +16, Запугивание +11, Природа +6  |             |                          |  |
| Сил 20 (+10)   | Лов 12 (+6) | Мдр 12 (+6)              |  |
| Тел 18 (+9)  | Инт 14 (+7) | Хар 13 (+6)              |  |
| Без мировоззрения  |             | Языки: Общий, Первичный  |  |
| Снаряжение: латы, тяжелая боевая кирка   |             |                          |  |



(Слева направо) дженази каменный щит, небесный разведчик, стихийный дервиш и огненный клинок

## ТАКТИКА ДЖЕНАЗИ КАМЕННОГО ЩИТА

Дженази каменный щит врывается в бой с *устремлением могучего быка*, а затем помечает своих врагов в последующих раундах, атакуя своей тяжелой боевой киркой. Каменный щит преследует бегущих и отступающих врагов или сбивает их с ног с помощью *землетрясения*.

## ЗНАНИЯ О ДЖЕНАЗИ

**Магия Сл 10:** У дженази есть пять типов стихийных проявлений: воздушная душа, земляная душа, огненная душа, громовая душа и водяная душа. Обычно дженази могут проявлять только один из типов. Каждое из проявлений дарует им различные силы и сопротивления.

Дженази получают индивидуальные черты характера, которые основываются на их стихийных проявлениях. Как правило, воздушные души непостоянны и капризны, земляные души стойческие и осторожные, огненные души темпераментны и импульсивны, громовые души смелые и гордые, а водяные души послушные и дружелюбные.

**Магия Сл 16:** Некоторые дженази могут изменять свои стихийные проявления или проявлять несколько стихий. Дженази могут направить свое стихийное проявление через оружие, создавая огненные, ледяные лезвия или лезвия из молний.

**Магия Сл 21:** Изначально дженази были слугами джинов, эфритов и других первородных. Во время войны между божествами и первородными дженази совершили восстание и получили свободу, после чего первородные

создали архонов, чтобы заменить восставших. Но не смотря на это, в Стихийном Хаосе до сих пор осталось множество дженази, которые служат первородным.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Дженази иногда сопровождают других уроженцев Стихийного Хаоса, таких как архоны, эфриты и элементали. В противном случае они бродят всюду.

### Сцена 8-го уровня (1,800 опыта)

- ◆ 3 дженази небесных разведчика (налетчик 7-го уровня)
- ◆ 3 гиппогрифа грозных скакуна (солдат 5-го уровня, Бест.146)
- ◆ 1 вихрь осколок шторма (налетчик 7-го уровня)

### Сцена 10-го уровня (2,700 опыта)

- ◆ 2 дженази огненных клинка (громила 11-го уровня)
- ◆ 2 дженази каменных щита (солдат 10-го уровня)
- ◆ 1 магмовый ходок (налетчик 10-го уровня, Бест.182)

### Сцена 19-го уровня (12,800 опыта)

- ◆ 2 дженази стихийных дервиша (элитный налетчик 18-го уровня)
- ◆ 2 штормовых архона шквальных щита (солдат 17-го уровня)
- ◆ 1 штормовой архон ткач бури (артиллерия 21-го уровня)

# ПРИЗРАЧНЫЙ ЛЕГИОНЕР (GHOST LEGIONNAIRE)

УБИТЫЕ В ДАВНИХ СРАЖЕНИЯХ, эти солдаты сражаются по забытым причинам, давним воспоминаниям или за неистовую верность кому-то. Хотя они и выглядят как один солдат, множество душ слилось в единое целое, которые живут и умирают как одна душа. Противники, которые знают о битвах, в которых сражались эти легионеры, могут использовать эти знания в свою пользу.

## ЗНАНИЯ О ПРИЗРАЧНО ЛЕГИОНЕРЕ

**Религия Сл 18:** Призрачный легионер может завладеть врагом и заставить его пережить последние несколько минут призрачного легионера на поле боя. В этот момент жертва может видеть, слышать и чувствовать все, что чувствовал легионер. Даже кажется, что обладаемое существо получает те же раны, что получил в свое время призрачный легионер.

**Религия Сл 23:** Когда легионер ранен, он показывает свои раны, полученные в пылу сражения, от которых он умер в первый раз, не зависимо от того, какого рода урон он получает в настоящий момент.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Иногда призрачные легионеры поднимаются и рекрутируются другой нежитью, особенно, если легионер пал в том же бою.

### Сцена 15-го уровня (6,000 опыта)

- ◆ 5 призрачных легионеров (солдат 13-го уровня)
- ◆ 1 лич человек волшебник (элитный контроллер 14-го уровня, Бест. 176)

| Призрачный Легионер   |   | Уровень 13 Солдат   |
|---|---|---------------------|
| Средний природный гуманоид (нежить)   |   | 800 Опыта           |
| Хиты 100; Ранен 50; см. линия души  | Инициатива +13  |                     |
| КД 30; Стойкость 28; Реакция 26; Воля 27  | Внимательность +6   |                     |
| Скорость 6  |   |                     |
| Сопrotивление: 10 некротическая энергия   |   |                     |
| Особенности   |   |                     |
| Линия Души  |   |                     |
| В начале сцены хиты призрачных легионеров объединяются в одну сумму. Урон вычитается из этой суммы. Когда эта сумма достигает 0, все легионеры уничтожаются одновременно.   |   |                     |
| Зов Истории   |   |                     |
| Любой персонаж может сделать проверку Истории 25 малым действием, чтобы попытаться узнать больше о призрачном легионере. Если проверка успешна, то легионер получает уязвимость 10 к следующей атаке персонажа.   |   |                     |
| Стандартные Действия  |   |                     |
| ⬇   | <b>Сильный Порез</b> ◆ <b>Неограниченный</b>                | ◆                   |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +19 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 6 урона.  |   |                     |
| ⤵   | <b>Призрачная Стрела</b> (некротическая энергия) ◆          | ◆                   |
| <b>Неограниченный</b>   |   |                     |
| <i>Атака:</i> Дальнoбойный 10\20 (одно существо); +17 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 6 урона некротической энергией.  |   |                     |
| ⤵   | <b>Взгляд на Сражение</b> (надежный, психическая энергия) ◆ | ◆                   |
| <b>На сцену</b>   |   |                     |
| <i>Атака:</i> Дальнoбойный 10\20 (одно существо); +16 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 6 урона психической энергией и цель становится оглохшей и доминируемой (спасение оканчивает оба). Пока цель доминируемая, призрачный легионер сливается с ней и исчезает из поля зрения. Легионер не может атаковать или подвергнуться нападению за время действия таланта. Когда цель спасается, легионер появляется в клетке, примыкающей к цели. До конца сцены цель получает бонус +5 к проверкам <i>Зова Истории</i> . |   |                     |
| <b>Навыки:</b> Акробатика +16, Атлетика +18   |   |                     |
| <b>Сил</b> 25 (+13)   | <b>Лов</b> 21 (+11)   | <b>Мдр</b> 11 (+6)  |
| <b>Тел</b> 18 (+10)   | <b>Инт</b> 11 (+6)  | <b>Хар</b> 26 (+14) |
| <b>Без мировоззрения</b>  |   | <b>Языки:</b> Общий |



# ВЕЛИКАН (GIANT)

ВЕЛИКАНЫ ОБИТАЮТ В РАЗЛИЧНЫХ КЛИМАТИЧЕСКИХ зонах мира и других мирах. Эти существа процветают везде, начиная от самых высоких пиков ледяной тундры, заканчивая Страной Фей и Королевством Теней.

## Жуткий Великан

Жуткие великаны приходят из другого времени – из более ранних эпох, когда первородные создавали мир. Несмотря на то, что мир создан из огня, камня и шторма, в большей степени первородные пользовались магией, и жуткие великаны помогали своим первородным лордам в формировании мира. Несмотря на то, что с того дня силы жутких великанов угасают, они все еще помнят свои древние магические навыки и постоянно стремятся восстановить их.

|   |   |
|---|---|
| <b>Жуткий Великан</b><br>Большой фейский гуманоид (великан)   | <b>Уровень 18 Налетчик</b><br>2,000 Опыта                               |
| <b>Хиты</b> 171; <b>Ранен</b> 85<br><b>КД</b> 32; <b>Стойкость</b> 29; <b>Реакция</b> 31; <b>Воля</b> 33<br><b>Скорость</b> 8, телепортация 6<br><b>Сопротивление</b> : 10 силовое поле<br><b>Спасбросок</b> +5 против эффектов очарования  | <b>Инициатива</b> +12<br><b>Внимательность</b> +20<br>Сумеречное зрение |
| <b>Стандартные Действия</b>   |   |
| ⚔ <b>Жуткий Клинок</b> (оружие, силовое поле) ⚡ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака</i> : Рукопашная атака 2 (одно существо); +21 против КД;<br><i>Попадание</i> : 3к6 + 7 урона силовым полем.   |   |
| ☞ <b>Силовой Снаряд</b> (силовое поле) ⚡ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака</i> : Дальнебойный 20 (одно существо); +21 против Реакции;<br><i>Попадание</i> : 2к6 + 7 урона силовым полем.  |   |
| ⚡ <b>Сметающий Меч</b> (оружие, силовое поле) ⚡ <b>На сцену</b><br><i>Атака</i> : Ближняя волна 2 (все существа в волне); +21 против КД;<br><i>Попадание</i> : 3к6 + 7 урона силовым полем, и цель сбивается с ног.<br><i>Особенность</i> : Атакуя в броске, жуткий великан может использовать этот талант в место стандартной рукопашной атаки.  |   |
| <b>Малые Действия</b>   |   |
| 🔥 <b>Пожирающая Магия</b> ⚡ <b>Неограниченный</b> (1 раунд)<br><i>Атака</i> : Рукопашная атака 1 (один объект или субъект, имеющий ключевое слово «созидание» или зона, созданная противником); +21 против Воли создателя, созидания или зоны;<br><i>Эффект</i> : Созидание или зона разрушаются, и все эффекты заканчиваются. Атаки жуткого великана дополнительно наносят 3к6 урона силовым полем до конца его следующего хода. |   |
| ⚡ <b>Жуткое Поле</b> (зона) ⚡ <b>Перезарядка</b> ⚡<br><i>Атака</i> : Ближняя волна 5 (все существа в волне);<br><i>Эффект</i> : Волна создает зону волнистой магии, которая длится до конца сцены или до тех пор, пока великан не использует этот талант вновь. Зона считается труднопроходимой местностью, а атаки титана дополнительно наносят 1к6 урона силовым полем существам, находящимся в пределах зоны.                  |   |
| <b>Навыки</b> : Магия +21, Проницательность +20<br><b>Сил</b> 21 (+14) <b>Лов</b> 12 (+10) <b>Мдр</b> 22 (+15)<br><b>Тел</b> 19 (+13) <b>Инт</b> 24 (+16) <b>Хар</b> 13 (+10)<br><b>Мировоззрение</b> : Злое <b>Языки</b> : Великаний, Эльфийский   |   |

## Тактика Жуткого Великана

Бой начинается с того, что жуткий великан создает свой жуткий клинок – меч из чистой энергии – свободным действием. Великан атакует в броске *широким мечом*, после чего телепортируется к краю поля боя. Он будет стараться нанести каждую атаку с боевым превосходством, а против тех, кто уклоняется от его рукопашных атак, он использует силовой снаряд.

|   |   |
|---|---|
| <b>Жуткий Титан</b><br>Огромный фейский гуманоид (великан)  | <b>Уровень 21 Элитный Налетчик</b><br>6,400 Опыта                       |
| <b>Хиты</b> 394; <b>Ранен</b> 197<br><b>КД</b> 35; <b>Стойкость</b> 32; <b>Реакция</b> 34; <b>Воля</b> 36<br><b>Скорость</b> 8, телепортация 6<br><b>Сопротивление</b> : 10 силовое поле<br><b>Спасбросок</b> +2 (+7 против эффектов очарования);<br><b>Единицы действия</b> 1  | <b>Инициатива</b> +12<br><b>Внимательность</b> +22<br>Сумеречное зрение |
| <b>Стандартные Действия</b>   |   |
| ⚔ <b>Жуткий Молот</b> (оружие, силовое поле) ⚡ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака</i> : Рукопашная атака 3 (одно существо); +24 против КД;<br><i>Попадание</i> : 3к8 + 7 урона силовым полем.  |   |
| ☞ <b>Силовой Таран</b> (силовое поле) ⚡ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака</i> : Дальнебойный 20 (одно существо); +24 против Реакции;<br><i>Попадание</i> : 2к8 + 8 урона силовым полем, и жуткий титан толкает цель на 5 клеток.  |   |
| ⚡ <b>Жуткая Ярость</b> ⚡ <b>Неограниченный</b><br><i>Эффект</i> : Титан совершает атаку <i>жутким молотом</i> дважды.<br><i>Особенность</i> : Атакуя в броске, жуткий титан может использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.   |   |
| ⚡ <b>Силовой Молот</b> (оружие, силовое поле) ⚡ <b>На сцену</b><br><i>Атака</i> : Ближняя волна 3 (все существа в волне); +24 против Стойкости;<br><i>Попадание</i> : 3к8 + 8 урона силовым полем, и титан толкает цель на 3 клетки и та сбивается с ног.<br><i>Промак</i> : Половина урона, и титан толкает цель на 3 клетки.  |   |
| <b>Малые Действия</b>   |   |
| 🔥 <b>Пожирающая Магия</b> ⚡ <b>Неограниченный</b> (1 раунд)<br><i>Атака</i> : Рукопашная атака 1 (один объект или субъект, имеющий ключевое слово «созидание» или зона, созданная противником); +21 против Воли создателя, созидания или зоны;<br><i>Эффект</i> : Созидание или зона разрушаются, и все эффекты заканчиваются. Атаки жуткого титана дополнительно наносят 3к8 урона силовым полем до конца его следующего хода. |   |
| ⚡ <b>Жуткое Поле</b> (зона) ⚡ <b>Перезарядка</b> ⚡<br><i>Атака</i> : Ближняя волна 5 (все существа в волне);<br><i>Эффект</i> : Волна создает зону волнистой магии, которая длится до конца сцены или до тех пор, пока титан не использует этот талант вновь. Зона считается труднопроходимой местностью, а атаки титана дополнительно наносят 1к8 урона силовым полем существам, находящимся в пределах зоны.                  |   |
| <b>Навыки</b> : Магия +23, Проницательность +22<br><b>Сил</b> 23 (+16) <b>Лов</b> 10 (+10) <b>Мдр</b> 24 (+17)<br><b>Тел</b> 21 (+15) <b>Инт</b> 26 (+18) <b>Хар</b> 16 (+13)<br><b>Мировоззрение</b> : Злое <b>Языки</b> : Великаний, Эльфийский<br><b>Снаряжение</b> : боевой молот   |   |

## Тактика Жуткого Титана

Жуткий титан начинает бой с заклинания *жуткого поля*, а затем наносит атаку *силовым молотом*, стараясь сбить с ног столько противников, сколько это возможно. Он использует атаки *жуткой ярости* настолько часто, насколько это возможно.



## ЗНАНИЯ О ЖУТКОМ ВЕЛИКАНЕ

**Магия Сл 20:** Жуткие великаны живут рядом с источниками магической энергии. Они ревниво охраняют такие места, оставляя их только за тем, чтобы найти большую магическую силу, например, артефакт или частичку потерянного знания. Жуткие великаны господствуют над своими меньшими собратьями, ревностно охраняя присвоенные величайшие предметы и секреты магии.

**Магия Сл 25:** Кожа великанов покрыта татуировками с изображением магических символов, которые их защищают и позволяют поглощать заклинания и зоны для усиления своих атак. Эти символы также дают великану возможность телепортироваться сквозь потоки магической энергии. В частности, жутким великанам могут быть доступны и другие магические способности, а также ритуалы и магические предметы.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Встретить ужасных великанов можно в компании других магов, но это ненадежные союзники. Они предпочитают магов-служителей и наслаждаются поработением слабых существ.

### Сцена 18-го уровня (10,600 опыта)

- ◆ 3 ужасных великана (налетчик 18-го уровня)
- ◆ 1 призматический осколок хаоса (артиллерия 16-го уровня)
- ◆ 2 синих слаада (громила 17-го уровня, Бест.238)

### Сцена 23-го уровня (25,900 опыта)

- ◆ 2 ужасных титана (элитный налетчик 21-го уровня)
- ◆ 2 нотика ока Векны (соглядатай 22-го уровня)
- ◆ 1 феникс (элитный громила 19-го уровня, Бест.220)

## ИНЕЕВЫЙ ВЕЛИКАН

Инеевые великаны живут в ужасающих северных землях и среди холодных гор, где они могут существовать за счет охоты и рейдерства. Это жестокие, суеверные, кровожадные существа, среди которых все решает сила.

**Инеевый Великан** **Уровень 17 Громила**  
 Большой стихийный гуманоид (великан, холод) 1,600 Опыта

**Хиты** 201; **Ранен** 100; см. **предсмертный удар** **Инициатива** +11  
**КД** 29; **Стойкость** 32; **Реакция** 27; **Воля** 28 **Внимательность** +13  
**Скорость** 8 (ледяной шаг)  
**Сопротивление**: 15 холод

### Особенности

#### Скованная Льдами Опора

Если инеевого великана толкают, притягивают или сдвигают, то он двигается на 2 клетки меньше, чем говорит эффект. Великан может сделать сбросок от падения ничком.

### Стандартные Действия

⚔ **Ледяная Секира** (оружие, холод) ⚔ **Неограниченный**  
**Атака**: Рукопашная атака 2 (одно существо); +20 против КД;  
**Попадание**: 4к6 + 7 урона холодом (крит. 8к6 + 31).

⚔ **Ледяной Метательный Топорик** (оружие, холод) ⚔

#### Неограниченный

**Атака**: Дальнобойный 5\10 (одно существо); +20 против КД;  
**Попадание**: 2к8 + 7 урона холодом.

⚔ **Охлаждающий Удар** (оружие, холод) ⚔ **Перезарядка** ☞ ☞

**Атака**: Рукопашная атака 2 (одно существо); +20 против КД;  
**Попадание**: 2к6 + 7 урона холодом, и цель получает уязвимость к холоду 10 (спасение оканчивает).

⚔ **Предсмертный Удар** ⚔ **На сцену**

**Триггер**: Хиты инеевого великана опускаются до 0.

**Эффект**: Великан совершает атаку *ледяной секирой*.

**Навыки**: Атлетика +19

**Сил** 23 (+14) **Лов** 16 (+11) **Мдр** 20 (+13)

**Тел** 21 (+13) **Инт** 10 (+8) **Хар** 12 (+9)

**Мировоззрение**: Злое **Языки**: Великаний

**Снаряжение**: доспех из шкур, 3 метательных топорика, секира

## ТАКТИКА ИНЕЕВОГО ВЕЛИКАНА

Инеевые великаны предпочитают врываться в битву атакой в броске, используя в рукопашной схватке *ледяную секиру*. Затем следует *охлаждающий удар*. Он *метает ледяные топорики* только если у него нет другого выбора.



(Справа налево) инеевый великан формирующий лед, инеевый титан и инеевый великан

|   |   |
|---|---|
| <b>Инеевый Великан</b><br><b>Формирующий Лед</b><br>Большой стихийный гуманоид (великан, холод)   | <b>Уровень 19 Контроллер</b><br><b>(Лидер)</b><br>2,400 Опыта |
| <b>Хиты 182; Ранен 91</b>   | <b>Инициатива +12</b>   |
| <b>КД 32; Стойкость 32; Реакция 29; Воля 33</b>   | <b>Внимательность +16</b>                                     |
| <b>Скорость 8 (ледяной шаг)</b>   |   |
| <b>Сопротивление: 15 холод</b>  |   |
| <b>Особенности</b>  |   |
| <b>Скованная Льдами Опора</b><br>Если инеевого великана толкают, притягивают или сдвигают, то он двигается на 2 клетки меньше, чем говорит эффект. Великан может сделать спасбросок от падения ничком.  |   |
| <b>Стандартные Действия</b>   |   |
| ⊕ <b>Морозный Цеп</b> (оружие, холод) ⊕ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +24 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к12 + 4 урона холодом.  |   |
| ⚡ <b>Замораживающий Болт</b> (холод) ⊕ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Дальнобойный 20 (одно существо); +22 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к12 + 4 урона холодом, и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).  |   |
| ❄ <b>Инеевая Стена</b> (созидание, холод) ⊕ <b>Перезарядка</b> ⏏<br><i>Атака:</i> Зональная стена 12 в пределах 10;<br><i>Эффект:</i> Инеевый великан создает стену вихрящегося снега, которая длится до конца следующего хода великана. Стена высотой в 6 клеток и блокирует линию обзора. Пространство стены слегка затемняется и считается труднопроходимой местностью. Существо, которое начинает свой ход в смежной со стеной клетке, получает 5 урона холодом, а существо, вошедшее или начавшее свой ход в клетке со стеной, получает 15 урона холодом.<br><i>Поддержание малым:</i> Стена поддерживается. |   |
| <b>Ледяная Броня</b> ⊕ <b>Перезарядка</b> ⏏<br>Один союзник, находящийся в пределах 10 клеток от инеевого великана, получает сопротивление ко всем типам урона 10 до конца следующего хода великана.  |   |
| <b>Малые Действия</b>   |   |
| ⚡ <b>Ледяное Скольжение</b> ⊕ <b>Неограниченный</b> (1\раунд)<br><i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +22 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> Инеевый великан сдвигает цель на 3 клетки.   |   |
| <b>Навыки:</b> Запугивание + 20, Магия +14, Целительство +21  |   |
| <b>Сил 21 (+14)</b> <b>Лов 16 (+12)</b> <b>Мдр 25 (+16)</b>   |   |
| <b>Тел 22 (+15)</b> <b>Инт 10 (+9)</b> <b>Хар 22 (+15)</b>  |   |
| <b>Мировоззрение:</b> Злое  | <b>Языки:</b> Великаний Первичный                             |
| <b>Снаряжение:</b> кольчуга, цеп  |   |

## ТАКТИКА ИНЕЕВОГО ВЕЛИКАНА ФОРМИРУЮЩЕГО ЛЕД

Инеевый великан формирующий лед использует *инеевую стену*, чтобы разделить поле боя благоприятно для себя. Затем он использует *ледяное скольжение* и *замораживающий болт*, чтобы двигать своих врагов к нужным, выгодным великану, позициям и держать их там. Инеевый великан использует *ледяную броню* на союзнике, который обеспечивает ему наибольшую защиту.

|  |  |
|--|--|
| <b>Инеевый Титан</b><br>Огромный стихийный гуманоид (великан, холод) | <b>Уровень 20 Элитный Громила</b><br>5,600 Опыта |
| <b>Хиты 466; Ранен 233; см. яростный удар</b>                        | <b>Инициатива +14</b>                            |
| <b>КД 32; Стойкость 34; Реакция 29; Воля 33</b>                      | <b>Внимательность +16</b>                        |
| <b>Скорость 8 (ледяной шаг)</b>                                      |  |
| <b>Сопротивление: 15 холод</b>                                       |  |
| <b>Спасбросок +2; Единицы действия 1</b>                             |  |

**Особенности**

⚡ **Дыхание Фимбулвинтера** (холод) ⊕ **Аура 2**  
Противники считают зону ауры труднопроходимой местностью. Все враги, начинающие ход в ауру, получают урон холодом 5.

**Опора Древних Ледников**  
Если инеевого титана толкают, притягивают или сдвигают, то он двигается на 2 клетки меньше, чем говорит эффект. Титан может сделать спасбросок от падения ничком.

**Стандартные Действия**

⊕ **Ледяная Секира** (оружие, холод) ⊕ **Неограниченный**  
*Атака:* Рукопашная атака 3 (одно существо); +23 против КД;  
*Попадание:* 2к8 + 9 урона холодом (криг. 4к8 + 25), и продолжительный урон холодом 10 (спасение оканчивает).

|   |                                    |
|---|------------------------------------|
| ⚡ <b>Ледяной Болт</b> (холод) ⊕ <b>Перезарядка</b> ⏏<br><i>Атака:</i> Дальнобойный 20 (одно или два существа); +21 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 9 урона холодом, и цель становится замедленной (спасение оканчивает).   |                                    |
| ⚡ <b>Волна Зимы</b> (холод) ⊕ <b>На сцену</b><br><i>Атака:</i> Ближняя волна 5 (все в волне); +21 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 3к8 + 6 урона холодом, продолжительный урон холодом 10 (спасение оканчивает), и цель обездвижена до конца следующего хода инеевого титана.<br><i>Промех:</i> Половина урона. |                                    |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                                    |
| ⚡ <b>Хладнокровный Удар</b> ⊕ <b>Неограниченный</b> (1\раунд)<br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 3 (одно существо); +21 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 9 урона, и титан толкает цель на 2 клетки и та сбивается с ног.   |                                    |
| <b>Триггеры</b>   |                                    |
| ⚡ <b>Удар Ярости</b><br><i>Триггер:</i> Титан становится впервые раненым и еще раз, когда хиты титана опускаются до 0.<br><i>Эффект (Свободное действие):</i> Титан атакует <i>ледяной секирой</i> .  |                                    |
| <b>Навыки:</b> Атлетика +24   |                                    |
| <b>Сил 28 (+19)</b> <b>Лов 19 (+14)</b> <b>Мдр 23 (+16)</b>   |                                    |
| <b>Тел 23 (+16)</b> <b>Инт 12 (+11)</b> <b>Хар 16 (+13)</b>   |                                    |
| <b>Мировоззрение:</b> Злое  | <b>Языки:</b> Великаний, Первичный |
| <b>Снаряжение:</b> секира   |                                    |

## ТАКТИКА ИНЕЕВОГО ТИТАНА

Первоначально инеевый титан атакует *волной зимы*. Затем он использует *хладнокровный удар*, после чего атакует врагов, находящихся рядом с ним, *ледяной секирой*. Инеевый титан предпочитает ближний бой, и использует *ледяной болт* и *дыхание Фимбулвинтера*, чтобы предотвратить бегство врага.

## ЗНАНИЯ ОБ ИНЕЕВОМ ВЕЛИКАНЕ

**Магия Сл 22:** В своих арктических землях инеевые великаны живут в обледенелых пещерах или грубых крепостях, вырезанные из камня и льда. Из своих владений великаны выходят только для охоты или на рейды, захватывая рабов и совершая грабежи. Сильнейший инеевый великан, которого все живущие в клане зовут ярлом, руководит более слабыми великанами с помощью страха и насилия.

Формирующие лед – это провидцы инеевых великанов, завоевывающие уважение своего народа предсказаниями и мудростью. Они порождают страх своей жестокостью и свирепостью.

**Магия Сл 27:** Немногие из инеевых великанов имеют магические силы и могут создавать руны, использовать колдовство и нечистые ритуалы. Такие силы дают великану если не лидерство, то большое влияние в его клане.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Инеевые великаны союзничают или поработают других существ, предпочитающих холод. Когда они совершают рейды в более умеренном климате, они приводят рабов другого сорта. Мамонты, реморхазы, белые драконы и другие подобные существа часто встречаются рядом с инеевыми великанами.

### Сцена 19-го уровня (12,000 опыта)

- ⚡ 2 инеевых великана (громила 17-го уровня)
- ⚡ 1 инеевый великан формирующий лед (контроллер 19-го уровня)
- ⚡ 1 реморхаз (элитный громила 21-го уровня)

### Сцена 18-го уровня (10,200 опыта)

- ⚡ 2 инеевых титана (элитный громила 20-го уровня)
- ⚡ 2 ледяных архона творца мороза (контроллер 20-го уровня, Бест.21)
- ⚡ 1 ледяной архон морозный молот (солдат 19-го уровня, Бест.20)



(Справа налево) каменный великан, каменный титан и клеймящий каменный великан

## КАМЕННЫЙ ВЕЛИКАН

Каменные великаны обитают всюду, начиная от вершин самых неприступных пиков, заканчивая глубочайшими пещерами горных хребтов. Эти камнерожденные существа мало заботятся о меньших существах и не доверяют незнакомцам. Каменные великаны склоняются в сторону насилия так же разительно и безжалостно, как лавина.

## ЗНАНИЯ О КАМЕННЫХ ВЕЛИКАНАХ

**Магия Сл 25:** Каменные великаны медленно и безмятежно двигаются среди гор и скалистых пещер, служащих им домом. Они настолько хорошо сливаются с местностью, что с легкостью могут подстеречь врагов или остаться незамеченными. Задумчивые и созерцающие, каменные гиганты способны отдыхать, погрузившись в свои раздумья, в течение многих лет, сидя как статуи. Держа в руках оружие и куски камня, они превращаются в прирожденных охотников. Если что-либо вызывает гнев каменного великана, то он становится быстрым и метким воином.

Ночью, особенно во время грозы, каменные гиганты играют, бросаясь камнями друг в друга: зачастую проигравшая сторона пропускает на один удар больше. Каменные великаны редко следят за неожиданными гостями во время таких состязаний. Благодаря таким "играм" у великанов сложилась плохая репутация, но на самом деле они заслуживают большего.

**Магия Сл 30:** Каменные великаны прекрасные художники и ремесленники, особенно в работе с камнем. Клеймящие каменные великаны используют магические знания, чтобы нанести древние магические руны на поверхность. Они сокрушают своих врагов с помощью этой заключенной в камне магии. Возможно, искусство рунической магии возникло в руках каменных великанов, но ремесленники dwarфов однозначно с этим не согласны.

## ТАКТИКА КАМЕННОГО ВЕЛИКАНА

Каменный великан скрывается среди скал и атакует приближающихся врагов из засады, бросаясь кусками скалы. Затем он отбрасывает противников назад своим *дисбалансирующим ударом*. Он сражается в ближнем бою до тех пор, пока противник не отступит. В бегущего противника великан снова бросается кусками скалы, пока потенциальная угроза не окажется за пределами досягаемости.

| Каменный Великан   | Уровень 14 Солдат         |
|--|---------------------------|
| Большой стихийный гуманоид (великан, земля)  | 1,000 Опыта               |
| <b>Хиты 140; Ранен 70</b>  | <b>Инициатива +12</b>     |
| <b>КД 30; Стойкость 27; Реакция 24; Воля 26</b>  | <b>Внимательность +12</b> |
| <b>Скорость 8 (земляной шаг)</b>   | Сумеречное зрение         |
| <b>Иммунитет:</b> окаменение   |                           |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                           |
| ⚔ <b>Каменная Палица (оружие) ⚔ Неограниченный</b>   |                           |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +21 против КД;   |                           |
| <i>Попадание:</i> 2к10 + 4 урона, и цель помечена до конца следующего хода каменного великана.   |                           |
| ✂ <b>Брошенная Скала ⚔ Неограниченный</b>  |                           |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 20 (одно существо); +21 против КД;  |                           |
| <i>Попадание:</i> 2к8 + 6 урона.   |                           |
| ⚡ <b>Дисбалансирующий Удар (оружие) ⚔ Презарядка, когда в первые ранен</b>   |                           |
| <i>Атака:</i> Ближняя волна 2 (все существа в волне); +19 против КД;   |                           |
| <i>Попадание:</i> 2к10 + 4 урона, и великан толкает цель на 2 клетки и метит ее до конца своего следующего хода.   |                           |
| <i>Эффект:</i> Каменный гигант совершает шаг на 2 клетки, но должен закончить свое передвижение в пределах 2 клеток от одного из существ, помеченных им. |                           |
| <b>Триггеры</b>  |                           |
| <b>Каменные Кости ⚔ Неограниченный</b>   |                           |
| <i>Условие:</i> Не используется, если каменный великан ранен.  |                           |
| <i>Триггер:</i> По великану попадает атака.  |                           |
| <i>Эффект (Немедленный ответ):</i> Великан получает сопротивление 5 ко всем защитам против атаки, вызвавшей триггер.                                     |                           |

### ⚔ Крепкая Угроза ⚔ Неограниченный

**Триггер:** Существо, помеченное каменным великаном, совершает шаг или движется в пределах досягаемости великана.

**Эффект (Провоцированное действие):** Великан совершает атаку каменной палицей против существа, вызвавшего триггер.

**Навыки:** Атлетика +18, Скрытность +15

**Сил** 22 (+13)    **Лов** 16 (+10)    **Мдр** 20 (+12)

**Тел** 20 (+12)    **Инт** 10 (+7)    **Хар** 11 (+7)

**Без мировоззрения**

**Снаряжение:** палица

**Языки:** Великаний

## ТАКТИКА КЛЕЙМЯЩЕГО КАМЕННОГО ВЕЛИКАНА

Клеймящие каменные великаны атакуют издали, используя камни с заранее начертанными рунами. Сначала он использует *руну каменного сна*, а затем *руну громогласного эха*. Он сосредотачивает свои атаки на замедленных противниках, пользуясь силой *хваткого камня*.

### Клеймящий Каменный Великан      Уровень 16 Контроллер

Большой стихийный гуманоид (великан, земля)      (Лидер)  
1,400 Опыта

**Хиты** 155; **Ранен** 77

**КД** 30; **Стойкость** 28; **Реакция** 27; **Воля** 29

**Скорость** 8 (земляной шаг)

**Иммунитет:** окаменение

#### Особенности

##### ⚙ Твердая Фокусировка ⚔ Аура 5

Все окаменевшие враги, находящиеся в пределах ауры, теряют все сопротивление и получают уязвимость 5 к любому виду урона.

##### Хваткий Камень

Всякий раз, когда клеймящий каменный великан попадает по замедленному существу атакой, которая сама по себе должна была бы сделать его замедленным, это существо становится обездвиженным до конца следующего хода великана.

#### Стандартные Действия

##### ⚔ Клеймящая Боевая Кирка (оружие) ⚔ Неограниченный

**Атака:** Рукопашная атака 2 (одно существо); +21 против КД;

**Попадание:** 2к8 + 9 урона (крит. 4к8 + 25), и цель становится замедленной (спасение оканчивает).

##### ⚡ Руна Громогласного Эха ⚔ Перезарядка ⚡ ⚡

**Атака:** Зональная вспышка 1 в 10 (все существа в зоне); +21 против Стойкости;

**Попадание:** 2к8 + 6 урона звуком. Если цель замедлена или обездвижена, то она получает продолжительный урон звуком 10 (спасение оканчивает).

##### ⚡ Руна Каменного Сна (зона) ⚔ Перезарядка ⚡ ⚡

**Атака:** Зональная вспышка 1 в 10 (все существа в зоне); +21 против Стойкости;

**Попадание:** 2к8 + 6 урона, и цель замедлена (спасение оканчивает)  
**Первый проваленный сбросок:** Вместо замедления, цель становится окаменевшей (спасение оканчивает).

**Эффект:** Вспышка создает зону магических рун, которые делятся до конца сцены. Все враги, которые начинают свой ход в пределах зоны, получают штраф -2 к сброскам от замедляющих или обездвиживающих эффектов до конца следующего хода клеймящего каменного великана.

#### Триггеры

##### Каменные Кости ⚔ Неограниченный

**Условие:** Не используется, если каменный великан ранен.

**Триггер:** По великану попадает атака.

**Эффект (Немедленный ответ):** Великан получает сопротивление 5 ко всем защитам против атаки, вызвавшей триггер.

**Навыки:** Атлетика +18, Магия +17, Скрытность +17

**Сил** 21 (+13)    **Лов** 12 (+9)    **Мдр** 23 (+14)

**Тел** 19 (+12)    **Инт** 18 (+12)    **Хар** 15 (+10)

**Без мировоззрения**

**Снаряжение:** боевой молот

## ТАКТИКА КАМЕННОГО ТИТАНА

Каменный титан неплох в скорости, ловкости и скрытности. Он начинает бой из укрытия, атакуя *разразившимся землетрясением*, после чего бросает камни во врагов до тех пор, пока они не подойдут достаточно близко для рукопашного боя. Затем каменный титан выходит навстречу многочисленным врагам и использует *обвал*. После этого

великан остается рядом, атакуя своими массивными кулаками, пока ему не выпадет шанс метать валуны вновь. Каменный титан бросает камни в отступающих врагов до тех пор, пока те не выйдут за пределы досягаемости.

### Каменный Титан      Уровень 18 Элитный Солдат

Огромный стихийный гуманоид (великан, земля)      4,000 Опыта

**Хиты** 348; **Ранен** 174

**КД** 34; **Стойкость** 33; **Реакция** 28; **Воля** 30

**Скорость** 8 (земляной шаг)

**Иммунитет:** окаменение

**Спасбросок** +2; **Единицы действия** 1

#### Особенности

##### ⚙ Искажение Скользкого Камня ⚔ Аура 1

Все враги, начинающие свой ход в пределах ауры, становятся помеченными до конца следующего хода каменного титана.

#### Стандартные Действия

##### ⚔ Удар ⚔ Неограниченный

**Атака:** Рукопашная атака 3 (одно существо); +25 против КД;

**Попадание:** 3к6 + 7 урона, а помеченные цели получает дополнительно 2к6 урона.

##### ⚡ Запущенный Валун ⚔ Неограниченный

**Атака:** Дальнобойный 20 (одно существо); +23 против КД;

**Попадание:** 2к10 + 7 урона.

##### ⚡ Разразившееся Землетрясение ⚔ Перезарядка ⚡ ⚡

**Атака:** Зональная вспышка 1 в 20 (все существа в зоне); +23 против КД;

**Попадание:** 1к10 + 7 урона, и цель сбивается с ног и изумлена (спасение оканчивает).

**Промак:** Половина урона, и цель сбивается с ног.

##### ⚡ Обвал ⚔ На сцену

**Атака:** Близняя вспышка 3 (все существа во вспышке); +21 против Стойкости;

**Попадание:** 3к10 + 7 урона, и цель удерживает земля и камень. Каменному титану не нужно использовать действие, чтобы поддерживать захват. Чтобы выбраться из завала земли и камня, следует совершить проверку против Стойкости или Реакции, которые равняются 28.

**Промак:** Половина урона.

#### Триггеры

##### Каменные Кости ⚔ Неограниченный

**Условие:** Не используется, если каменный титан ранен.

**Триггер:** По титану попадает атака.

**Эффект (Немедленный ответ):** титан получает сопротивление 5 ко всем защитам против атаки, вызвавшей триггер.

##### ⚔ Крепкая Угроза ⚔ Неограниченный

**Триггер:** Существо, помеченное каменным титаном, совершает шаг или движется в пределах его досягаемости.

**Эффект (Провоцированное действие):** Титан совершает атаку ударом против существа, вызвавшего триггер.

**Навыки:** Атлетика +21, Магия +16 Скрытность +18

**Сил** 26 (+17)    **Лов** 18 (+13)    **Мдр** 22 (+15)

**Тел** 22 (+15)    **Инт** 14 (+11)    **Хар** 16 (+12)

**Без мировоззрения**

**Языки:** Великаний, Первичный

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Каменные великаны держат ручных животных и редко встречаются среди родственников, такими как галей дурры или азеры, которые предпочитают отношения господина и раба. Иногда можно встретить не злых великанов в обществе каменных великанов, а злых каменных великанов иногда можно увидеть в обществе других злых великанов.

### Сцена 15-го уровня (6,400 опыта)

⚔ 3 каменных великана (солдат 14-го уровня)

⚔ 1 клеймящий каменный великан (контроллер 16-го уровня)

⚔ 1 набассу горгуля (соглядатай 18-го уровня, Бест.115)

### Сцена 18-го уровня (11,200 опыта)

⚔ 2 каменных титана (элитный солдат 18-го уровня)

⚔ 1 азер бригадир (контроллер 17-го уровня, Бест.23)

⚔ 4 азера воина (миньон 17-го уровня, Бест.22)

# ГНОЛЛ (GNOLL)

ГНОЛЛЫ ПРЕЖДЕ ВСЕГО ЧТУТ ХАОС и геноцид. Их преданность демоническому лорду Йеногу ведет их по пути массовой резни.

## ГНОЛЛ СМЕРТЕЛЬНЫЙ ПРЕДСКАЗАТЕЛЬ

Гнолл смертельный предсказатель поклоняется смерти в уничтожении врагов Йеногу. Темная клятва и жажда крови делают из этого существа ужасающего противника.

|   |   |
|---|---|
| <b>Гнолл Смертельный Предсказатель</b><br>Средний природный гуманоид  | <b>Уровень 5 Громила</b><br>200 Опыта                                 |
| <b>Хиты 74; Ранен 37</b><br><b>КД 18; Стойкость 18; Реакция 16; Воля 16</b><br><b>Скорость 7</b><br><b>Спротивление:</b> см. <i>когти Йеногу</i><br><b>Единицы действия</b> см. <i>когти Йеногу</i>   | <b>Инициатива +4</b><br><b>Внимательность +4</b><br>Сумеречное зрение |
| <b>Особенности</b>  |   |
| <b>Атака Стаи</b><br>Рукопашные атаки гнолла наносят дополнительно 5 урона любому врагу, рядом с которым находится два и более гнолла союзника.   |   |
| <b>Стандартные Действия</b>   |   |
| ⊕ <b>Костяной Коготь</b> (оружие) ⊕ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +8 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 9 урона (2к6 + 11 урона, когда ранен).  |   |
| <b>Триггеры</b>   |   |
| <b>Когти Йеногу</b> (исцеление) ⊕ <b>На сцену</b><br><i>Триггер:</i> Хиты смертельного предсказателя опускаются до 0.<br><i>Эффект:</i> Гнолл восстанавливает 5 хитов, получает 1 единицу действия, и получает сопротивление 15 любому урону. В конце следующего хода хиты смертельного предсказателя опускаются до 0.<br><b>Навыки:</b> Запугивание +5<br><b>Сил 18 (+6)    Лов 15 (+4)    Мдр 15 (+4)</b><br><b>Тел 14 (+4)    Инт 9 (+1)    Хар 7 (+0)</b><br><b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое <b>Языки:</b> Бездны, Общий<br><b>Снаряжение:</b> кожаный доспех, костяные когти (шипастые рукавицы) |   |

## ЗНАНИЯ О ГНОЛЛЕ СМЕРТЕЛЬНОМ ПРЕДСКАЗАТЕЛЕ

**Природа Сл 12:** Гнолл смертельный предсказатель может временно сбросить со счетов смерть с помощью мощных демонических сил, которые были даны ему в награду за данную своему демоническому лорду Йеногу клятву.

# КЛЫК ЙЕНОГУ

Гноллы известны своими обрядами, коими они чтят демонического лорда Йеногу. Клыки Йеногу – это шаманы, ведущие эти обрядами.

|   |   |
|---|---|
| <b>Клык Йеногу</b><br>Средний природный гуманоид  | <b>Уровень 7 Налетчик (Лидер)</b><br>300 Опыта                        |
| <b>Хиты 77; Ранен 38</b><br><b>КД 21; Стойкость 18; Реакция 19; Воля 18</b><br><b>Скорость 8</b>  | <b>Инициатива +9</b><br><b>Внимательность +3</b><br>Сумеречное зрение |
| <b>Особенности</b>  |   |
| <b>Атака Стаи</b><br>Рукопашные атаки гнолла наносят дополнительно 5 урона любому врагу, рядом с которым находится два и более гнолла союзника.   |   |
| <b>Стандартные Действия</b>   |   |
| ⊕ <b>Дубина с Окровавленными Зубами</b> (болезнь, оружие) ⊕ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +12 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 6 урона (1к10 + 8 урона, если ранен), и клык Йеногу совершает вторичную атаку против той же цели.<br><i>Вторичная атака:</i> Рукопашная атака 1 (та же цель); +10 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> Цель заражается слюнявоязвенной болезнью 6-го уровня (см. ниже). |   |
| ⊕ <b>Безжалостный Толчок</b> (оружие) ⊕ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +12 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 6 урона (1к10 + 8 урона, если ранен), клык Йеногу совершает шаг на 2 клетки до атаки и толкает цель на 1 клетку после атаки.<br><i>Эффект:</i> Один союзник в 5 клетках от клыка Йеногу совершает шаг на 1 клетку свободным действием.  |   |
| ← <b>Вой Демона</b> ⊕ <b>Перезарядка</b> [!]  |   |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 5 (все союзники 10-го уровня или ниже во вспышке);<br><i>Попадание:</i> Цель совершает стандартную рукопашную атаку свободным действием.  |   |
| <b>Навыки:</b> Запугивание +11, Проницательность +8, Религия +8<br><b>Сил 18 (+6)    Лов 15 (+4)    Мдр 15 (+4)</b><br><b>Тел 14 (+4)    Инт 9 (+1)    Хар 7 (+0)</b><br><b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое <b>Языки:</b> Бездны, Общий<br><b>Снаряжение:</b> доспех из шкур, дубина с окровавленными зубами (палица)  |   |

## ЗНАНИЯ О КЛЫКЕ ЙЕНОГУ

**Природа Сл 14:** Клыки Йеногу получают свое место среди подчиненных демонического лорда за то, что посылают захваченных рабов в Бездну для служения Йеногу.

**Природа Сл 19:** Дубина с окровавленными зубами – ужасающая палица с закрепленными на ней клыками и покрытая кровью. Во время битвы кровавая дубина клыка Йеногу непрерывно выделяет свежую скользкую кровь. Как только ее владелец будет убит, дубина тут же сгнивает.

**Природа Сл 21:** Те гноллы, что служат для ненасытных гноллов кормом, вознаграждаются за свою жертву клыком Йеногу. Зубы гнолла, убитого ненасытным, прикрепляют к дубине окровавленных зубов, позволяя гноллу ощущать вкус крови своих врагов даже после смерти.

|                                |                   |  |
|--------------------------------|-------------------|--|
| <b>Слюнявоязвенная болезнь</b> | Уровень болезни 6 | <b>Выносливость</b> улучшение Сл 23, поддержание Сл 19, ухудшение Сл 18 или ниже |
|--------------------------------|-------------------|--|

|                     |  |   |   |
|---------------------|--|---|---|
| Цель выздоравливает | ⊕ <b>Первичный эффект:</b><br>Цель получает штраф -1 к броску атаки и урона. | ⏪ <b>Цель</b> получает штраф -2 к броскам атаки и урона, и восстанавливает на 5 хитов меньше, чем гогорят исцеляющие эффекты. | ⊕ <b>Конечное состояние:</b> Цель ослаблена, и должна дышать в два раза больше, чтобы получить выгоды от кратковременного или долговременного отдыха. |
|---------------------|--|---|---|



## НЕНАСЫТНЫЙ ГНОЛЛ

Все гноллы пожирают плоть различных разумных существ, но ненасытный получает силу в битве при пожирании своих собственных собратьев.

|  |                          |                             |
|--|--------------------------|-----------------------------|
| <b>Ненасытный Гнолл</b>  | <b>Уровень 7 Громила</b> |                             |
| Средний природный гуманоид   | 300 Опыта                |                             |
| Хиты 96; Ранен 48  | Инициатива +6            |                             |
| КД 19; Стойкость 20; Реакция 18; Воля 18   | Внимательность +3        |                             |
| Скорость 7   | Сумеречное зрение        |                             |
| <b>Особенности</b>   |                          |                             |
| <b>Атака Стаи</b>  |                          |                             |
| Рукопашные атаки гнолла наносят дополнительно 5 урона любому врагу, рядом с которым находится два и более гнолла союзника. |                          |                             |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                          |                             |
| ⊕ <b>Укус</b> ♦ <b>Неограниченный</b>  |                          |                             |
| Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +10 против КД;<br>Попадание: 1к10 + 8 урона (1к10 + 10 урона, если ранен).      |                          |                             |
| <b>Малые Действия</b>  |                          |                             |
| <b>Ненасытность</b> (исцеление) ♦ <b>Неограниченный</b> (1\раунд)  |                          |                             |
| Ненасытный гнолл кормится союзником, смежным с ним. Союзник получает 5 урона, а ненасытный восстанавливает 10 хитов.       |                          |                             |
| <b>Навыки:</b> Запугивание +11, Скрытность +11   |                          |                             |
| <b>Сил</b> 20 (+8)   | <b>Лов</b> 17 (+6)       | <b>Мдр</b> 11 (+3)          |
| <b>Тел</b> 16 (+6)   | <b>Инт</b> 9 (+2)        | <b>Хар</b> 17 (+6)          |
| <b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое  |                          | <b>Языки:</b> Бездны, Общий |
| <b>Снаряжение:</b> кожаный доспех  |                          |                             |

## ТАКТИКА НЕНАСЫТНОГО ГНОЛЛА

Ненасытный гнолл врывается в битву не соблюдая осторожности, и погружает свои зубы в тело врага при атаке укусом. Он использует свой талант *ненасытности* каждый раунд, используя для этого самых крепких ближайших союзников.

## ЗНАНИЯ О НЕНАСЫТНОМ ГНОЛЛЕ

**Природа Сл 14:** Ненасытный гнолл вытягивает силу из крови своей семьи. Они вкушают плоть союзников в бою, чтобы восстановить энергию, вдохновляясь этим на большую дикость.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Стаи гноллов достаточно часто включают в себя демонов, отряды рабов и зверей, которых дрессируют для сражений. Также гноллов можно встретить в качестве прислужников гигантов и других сильных монстров, где они действуют в качестве ударных отрядов.

### Сцена 4-го уровня (925 опыта)

- ♦ 2 гнолла предсказателя смерти (громила 5-го уровня)
- ♦ 1 разлагающийся труп (артиллерия 4-го уровня, Бест.274)
- ♦ 1 гнолл демонический бич (громила 8-го уровня, Бест.132)

### Сцена 7-го уровня (1,600 опыта)

- ♦ 1 клык Йеногу (налетчик 7-го уровня)
- ♦ 3 ненасытных гнолла (громила 7-го уровня)
- ♦ 1 бехолдер гаут (элитная артиллерия 5-го уровня)



(Слева направо) ненасытный гнолл, смертельный предсказатель и клык Йеногу

# ГНОМ (GNOME)

ВСЕ ГНОМЫ СВЯЗАНЫ СО СТРАНОЙ ФЕЙ, но эта связь может проявляться внезапно и по-разному. Некоторые гномы от природы виртуозно направляют потоки магии, другие используют силу зверя внутри себя.

## ГНОМ ТУМАННЫЙ ХОДОК

Гномы – мастера магии иллюзии. Туманный ходок сочетает в себе этот опыт вместе с доблестью рукопашного сражения, засадами или преследованием врагов.

|  |                             |
|--|-----------------------------|
| <b>Гном Туманный Ходок</b>   | <b>Уровень 5 Соглядатай</b> |
| Маленький фейский гуманоид   | 200 Опыта                   |
| Хиты 51; Ранен 25  | Инициатива +9               |
| КД 20; Стойкость 16; Реакция 17; Воля 16   | Внимательность +3           |
| Скорость 5   | Сумеречное зрение           |
| <b>Особенности</b>   |                             |
| <b>Боевое Превосходство</b>  |                             |
| Гном туманный ходок наносит дополнительный урон 1к6 существам, над которыми имеет боевое превосходство.  |                             |
| <b>Реактивная Скрытность</b>   |                             |
| Если вначале сцены при броске инициативы гном имеет укрытие или покров, то он может совершить проверку Скрытности чтобы скрыться.  |                             |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                             |
| ⊕ <b>Боевая Кирка</b> (оружие) ⊕ <b>Неограниченный</b>   |                             |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +10 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 4 урона (крит. 1к8 + 12).  |                             |
| ⊕ <b>Удар Туманного Ходока</b> (иллюзия) ⊕ <b>Перезарядка</b> ☹ ☹ ☹ ☹  |                             |
| Гном становится невидимым до конца своего следующего хода. В дополнение он совершает шаг на 2 клетки и совершает атаку боевой киркой.  |                             |
| <b>Триггеры</b>  |                             |
| <b>Исчезновение</b> (иллюзия) ⊕ <b>На сцену</b>  |                             |
| <i>Триггер:</i> Гном получает урон.<br><i>Эффект (Немедленный ответ):</i> Гном становится невидимым до тех пор, пока не попадет или промахнется своей атакой или до конца следующего хода. |                             |
| <b>Размытое Движение</b> (телепортация) ⊕ <b>Неограниченный</b>  |                             |
| <i>Триггер:</i> По гному попадают рукопашной атакой.<br><i>Эффект:</i> Туманный ходок телепортируется на 1 клетку.   |                             |
| <b>Навыки:</b> Скрытность + 10   |                             |
| <b>Сил</b> 10 (+2)   | <b>Лов</b> 16 (+5)          |
| <b>Тел</b> 15 (+4)   | <b>Инт</b> 11 (+2)          |
| <b>Мдр</b> 13 (+3)   | <b>Хар</b> 14 (+4)          |
| <b>Без мировоззрения</b>   |                             |
| <b>Языки:</b> Общий, Эльфийский  |                             |
| <b>Снаряжение:</b> боевая кирка, броня из шкур   |                             |

## ТАКТИКА ГНОМА ТУМАННОГО ХОДОКА

Туманные ходоки пробираются через поле боя с целью пронзить выбранного ими противника. Они полагаются на *размытое движение* во время отступления, чтобы потом воспользоваться *ударом туманного ходока*.

## ЗНАНИЯ О ТУМАННОМ ХОДОКЕ

**Природа Сл 12:** Туманные ходоки это гномы-бандиты и боевые маги. Эти грабители создают переплетающиеся туннели вокруг лесных дорог, скрывая последние иллюзиями и используя их, чтобы заманить в засаду караваны, нагруженные товарами, которые могут пригодиться колдунам.

## ГНОМ ЭНТРОПИСТ

Гномы энтрописты во всех вещах видят потенциал для изменения, и они используют силу хаоса, чтобы останавливать и истощать своих противников.

|  |                             |
|--|-----------------------------|
| <b>Гном Энтропист</b>  | <b>Уровень 8 Артиллерия</b> |
| Маленький фейский гуманоид   | 350 Опыта                   |
| Хиты 71; Ранен 35  | Инициатива +7               |
| КД 20; Стойкость 19; Реакция 19; Воля 21   | Внимательность +3           |
| Скорость 5   | Сумеречное зрение           |
| <b>Особенности</b>   |                             |
| <b>Защита от Дальнобойных Атак</b>   |                             |
| Гном имеет бонус +2 ко всем защитам от дальнобойных атак.  |                             |
| <b>Реактивная Скрытность</b>   |                             |
| Если вначале сцены при броске инициативы гном имеет укрытие или покров, то он может совершить проверку Скрытности чтобы скрыться.  |                             |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                             |
| ⊕ <b>Кислотный Кинжал</b> (кислота, оружие) ⊕ <b>Неограниченный</b>  |                             |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +15 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к4 урона плюс 1к6 + 4 урона кислотой.   |                             |
| ✂ <b>Энтропическая Дуга</b> ⊕ <b>Неограниченный</b>  |                             |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +13 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 4 урона (крит. 2к8 + 20).  |                             |
| ⚡ <b>Первородный Крик</b> (звук) ⊕ <b>Перезарядка</b> , когда впервые ранен  |                             |
| <i>Атака:</i> Ближняя волна 3 (все существа в волне); +13 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 2к10 + 4 урона звуком и цель становится оглохшей и не может совершать немедленные и провоцированные действия до конца следующего хода гнома энтрописта. |                             |
| ✨ <b>Вспышка Хаоса</b> ⊕ <b>На сцену</b>   |                             |
| <i>Атака:</i> Зональная вспышка 1 в 15 (все существа в зоне); +13 против Воли;<br><i>Попадание:</i> 3к8 + 5 урона и цель ослеплена (спасение оканчивает)   |                             |
| <b>Триггеры</b>  |                             |
| <b>Исчезновение</b> (иллюзия) ⊕ <b>На сцену</b>  |                             |
| <i>Триггер:</i> Гном получает урон.<br><i>Эффект (Немедленный ответ):</i> Гном становится невидимым до тех пор, пока не попадет или промахнется своей атакой или до конца следующего хода.   |                             |
| <b>Навыки:</b> Магия +10, Обман +14, Скрытность +12  |                             |
| <b>Сил</b> 10 (+4)   | <b>Лов</b> 17 (+7)          |
| <b>Тел</b> 17 (+7)   | <b>Инт</b> 12 (+5)          |
| <b>Мдр</b> 8 (+3)  | <b>Хар</b> 20 (+9)          |
| <b>Без мировоззрения</b>   |                             |
| <b>Языки:</b> Общий, Эльфийский  |                             |
| <b>Снаряжение:</b> кинжал, роба  |                             |

## ТАКТИКА ГНОМА ЭНТРОПИСТА

Гном энтропист дает врагам знать о себе *вспышкой хаоса*, а далее он держится ближе к краю поля боя, поражая противников *энтропическими дугами*. Он использует *первородный крик*, чтобы ускользнуть от противников, пытающихся втянуть его в рукопашное сражение, и сражается своим *кислотным кинжалом* только в том случае, если загнан в угол.

## ЗНАНИЯ О ГНОМЕ ЭНТРОПИСТЕ

**Природа Сл 14:** Гномы энтрописты поражают своих врагов с помощью силы, взятой из Стихийного Хаоса. Их врожденные связи с магией Страны Фей смешиваются с этой межпланарной силой, сводя некоторых с ума.

# ГНОМ РОСОМАХА

Хоть и мал в росте, гном росомаха столь же жесток в бою, как и его тезка.

|   |                           |                                 |
|---|---------------------------|---------------------------------|
| <b>Гном Росомаха</b>  | <b>Уровень 9 Налетчик</b> |                                 |
| Маленький фейский гуманоид  | 400 Опыта                 |                                 |
| Хиты 95; Ранен 47   | Инициатива +9             |                                 |
| КД 23; Стойкость 22; Реакция 20; Воля 20  | Внимательность +10        |                                 |
| Скорость 5 (7 в броске)   | Сумеречное зрение         |                                 |
| <b>Особенности</b>  |                           |                                 |
| <b>Защита от Провоцированных Атак</b>   |                           |                                 |
| Гном росомаха получает бонус +3 к КД против любой провоцированной атаки.  |                           |                                 |
| <b>Реактивная Скрытность</b>  |                           |                                 |
| Если в начале сцены при броске инициативы гном имеет укрытие или покров, то он может совершить проверку Скрытности чтобы скрыться.  |                           |                                 |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                           |                                 |
| ⚔ <b>Боевой Топор</b> (оружие) ♦ <b>Неограниченный</b>  |                           |                                 |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +14 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к12 + 6 урона.   |                           |                                 |
| ⚔ <b>Дисбалансирующий Удар</b> (оружие) ♦ <b>Неограниченный</b>   |                           |                                 |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +12 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 1к12 + 6 урона и гном сдвигает цель на 2 клетки. Также, при критическом попадании цель сбивается с ног.  |                           |                                 |
| ⚔ <b>Кричащий Удар</b> (оружие) ♦ <b>Перезарядка</b> , когда в первые ранен   |                           |                                 |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +14 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к12 + 5 урона и противник, смежный с целью, получает 1к12 урона.<br><i>Эффект:</i> Гном получает бонус +3 ко всем защитам до конца своего следующего хода. При атаке в броске гном росомаха может использовать этот талант в место стандартной рукопашной атаки. |                           |                                 |
| <b>Триггеры</b>   |                           |                                 |
| <b>Исчезновение</b> (иллюзия) ♦ <b>На сцену</b>   |                           |                                 |
| <i>Триггер:</i> Гном получает урон.<br><i>Эффект (Немедленный ответ):</i> Гном становится невидимым до тех пор, пока не попадет или промахнется своей атакой или до конца следующего хода.  |                           |                                 |
| <b>Лютая Ярость</b> ♦ <b>Неограниченный</b>   |                           |                                 |
| <i>Триггер:</i> Гном росомаха ранен врагом или опускает хиты врага до 0 или ниже.<br><i>Эффект:</i> Росомаха делает шаг на 5 клеток и получает бонус +3 у броскам урона до конца его следующего хода.   |                           |                                 |
| <b>Навыки:</b> Атлетика +14, Запугивание +12, Скрытность +12  |                           |                                 |
| <b>Сил</b> 20 (+9)  | <b>Лов</b> 17 (+7)        | <b>Мдр</b> 12 (+5)              |
| <b>Тел</b> 15 (+6)  | <b>Инт</b> 10 (+4)        | <b>Хар</b> 17 (+7)              |
| <b>Без мировоззрения</b>  |                           | <b>Языки:</b> Общий, Эльфийский |
| <b>Снаряжение:</b> боевой топор, доспех из шкур   |                           |                                 |



(Сверху вниз) гном энтропист и росомаха

## ТАКТИКА ГНОМА РОСОМАХИ

Гном росомаха бросается в бой с *кричащим ударом*, затем пробирается через ряды противников с помощью *дисбалансирующих ударов*. Он приберегает *исчезновение* для безвыходной ситуации или использует второй раз *кричащий удар* после получения ранения.

## ЗНАНИЯ О ГНОМЕ РОСОМАХЕ

**Природа Сл 14:** Гном росомаха обладает свирепостью, которая противоречит высокой репутации его расы. Ярость берсеркера управляет росомахой в сражении, увеличивая его силы каждый раз, как он убивает одного из врагов.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Гномы чаще всего сотрудничают со своими собратьями и другими существами страны фей. Однако, капризный характер гномов означает, что такие альянсы долго не длятся.

### Сцена 8-го уровня (1,850 опыта)

- ♦ 1 гном энтропист (артиллерия 8-го уровня)
- ♦ 2 гнома росомахи (налетчик 9-го уровня)
- ♦ 2 спригана души великана (громила 8-го уровня)

### Сцена 10-го уровня (2,600 опыта)

- ♦ 3 гнома энтрописта (артиллерия 8-го уровня)
- ♦ 2 фазирующихся паука (налетчик 8-го уровня)
- ♦ 1 сатир дудочник (контроллер 8-го уровня, Бест.228)
- ♦ 1 блуждающий огонек (соглядатай 20-го уровня)

# ГОБЛИН (GOBLIN)

ГОБЛИНЫ ЧАСТО ПОДЧИНЯЮТСЯ служителям темных божеств и другим могущественным хозяевам. Такие лидеры вызывают к враждебной и варварской природе гоблинов.

## БАГБИР ТАНЦОР ВОЙНЫ

Как и все багбиры, танцор войны полон решимости и ярости. Эти воины – сила, которая, как они считают, уничтожает все на поле боя.

## ТАКТИКА БАГБИРА ТАНЦОРА ВОЙНЫ

Багбир танцор войны обожает бить множество противников, выбирая каждый раунд новую цель, если это возможно. Он нападает на противника в пределах досягаемости, и если он попадает по нему, то использует действие движения, переходя на позицию для удара по новому противнику, окружая его вместе с союзником, который, перемещаясь точно также, может напасть на того же врага.

## ЗНАНИЯ О БАГБИРЕ ТАНЦОРЕ ВОЙНЫ

**Природа Сл 12:** Багбир танцор войны скачет и воет, широко размахивая своим ужасающим цепом, которым он целится в ряды врагов. Атаки большого радиуса и целеустремленная ярость делают его опасным противником.

**Природа Сл 17:** Танцоры войны посвящают себя определенным экзархам Бэйна, формируя малочисленные секты, последователи которых создают свои собственные виды танца битвы, конкурируя друг с другом.

**Природа Сл 19:** Более умные гоблины, которые управляют танцорами войны, полностью их тренируют, научая их как уберечь союзников от вреда во время боя. Посредством создания строгих условий, хобгоблины иногда дрессируют танцоров войны командными словами, чтобы управлять ими, когда те перестают подчиняться.

| Багбир Танцор Войны  | Уровень 6 Налетчик |                                 |
|--|--------------------|---------------------------------|
| Средний природный гуманоид   | 250 Опыта          |                                 |
| Хиты 70; Ранен 35  | Инициатива +9      |                                 |
| КД 20; Стойкость 18; Реакция 19; Воля 18   | Внимательность +5  |                                 |
| Скорость 7   | Сумеречное зрение  |                                 |
| Особенности  |                    |                                 |
| <b>Боевое Превосходство</b><br>Багбир танцор войны дополнительно наносит 1к6 урона целям, предоставляющим ему боевое превосходство.  |                    |                                 |
| Стандартные Действия   |                    |                                 |
| ⊕ <b>Танцующий Цеп</b> (оружие) ⊕ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +9 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 4 урона, и багбир толкает цель на 2 клетки и сбивает ее с ног, после чего танцор войны совершает шаг на 1 клетку. |                    |                                 |
| ⬅ <b>Преграждающий Цеп</b> (оружие) ⊕ <b>Перезарядка</b> ☒ ☒<br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 2 (все враги во вспышке); нет броска атаки;<br><i>Попадание:</i> 5 урона и багбир танцор войны получает половину урона от атак оружием до конца своего следующего хода.          |                    |                                 |
| ⬅ <b>Атакующий Цеп</b> (оружие) ⊕ <b>На сцену</b><br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 2 (все существа во вспышке); +9 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к6 урона, багбир толкает цель на 2 клетки и сбивает ее с ног.   |                    |                                 |
| <b>Сил</b> 16 (+6)   | <b>Лов</b> 19 (+7) | <b>Мдр</b> 14 (+5)              |
| <b>Тел</b> 14 (+5)   | <b>Инт</b> 11 (+3) | <b>Хар</b> 16 (+6)              |
| <b>Мировоззрение:</b> Злое   |                    | <b>Языки:</b> Гоблинский, Общий |
| <b>Снаряжение:</b> доспех из шкур, тяжелый цеп   |                    |                                 |



(Слева направо) гоблин прислужник Маглубийета, багбир танцор войны и верный Лолт гоблин

## Гоблин Прислужник Маглубийета

Маглубийет, гоблин экзарх Бэйна, в корне укрепляет преданность воинов секты, которые стремятся стать подобными его образу.

| Гоблин Прислужник Маглубийета  | Уровень 1                | Контроллер                      |
|--|--------------------------|---------------------------------|
| Маленький природный гуманоид   | 100                      | Опыт                            |
| <b>Хиты</b> 29; <b>Ранен</b> 14  | <b>Инициатива</b> +0     |                                 |
| <b>КД</b> 15; <b>Стойкость</b> 12; <b>Реакция</b> 12; <b>Воля</b> 14   | <b>Внимательность</b> +3 |                                 |
| <b>Скорость</b> 6  | Сумеречное зрение        |                                 |
| <b>Особенности</b>   |                          |                                 |
| ☼ <b>Бич Жизни</b> + <b>Аура 2</b>   |                          |                                 |
| Ни одно существо, находящееся в пределах ауры, не может регенерировать хиты.   |                          |                                 |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                          |                                 |
| ⬇ <b>Режущая Пелена</b> (иллюзия, оружие) + <b>Неограниченный</b>  |                          |                                 |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +6 против КД;  |                          |                                 |
| <i>Попадание:</i> 1к10 + 3 урона и гоблин прислужник Маглубийета становится невидимым для цели до конца своего следующего хода.  |                          |                                 |
| ✂ <b>Рука Маглубийета</b> (силовое поле) + <b>Неограниченный</b>   |                          |                                 |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +5 против Стойкости;  |                          |                                 |
| <i>Попадание:</i> 1к6 + 5 урона силовым полем, и гоблин прислужник Маглубийета выбирает любое существо, которое сожжет сдвинуть на 3 клетки или обездвигить до конца своего следующего хода. |                          |                                 |
| ✂ <b>Кулаки Маглубийета</b> + <b>Перезарядка</b> [☒] [☒]   |                          |                                 |
| Гоблин прислужник Маглубийета совершает две атаки <i>рукой Маглубийета</i> против различных целей.   |                          |                                 |
| <b>Триггеры</b>  |                          |                                 |
| <b>Тактика Гоблинов</b> + <b>Неограниченный</b>  |                          |                                 |
| <i>Триггер:</i> По гоблину прислужнику Маглубийета промахивается рукопашная атака.   |                          |                                 |
| <i>Эффект (Немедленный ответ):</i> Гоблин совершает шаг на 1 клетку.   |                          |                                 |
| <b>Навыки:</b> Запугивание +6, Переговоры +6   |                          |                                 |
| <b>Сил</b> 11 (+0)   | <b>Лов</b> 10 (+0)       | <b>Мдр</b> 16 (+3)              |
| <b>Тел</b> 13 (+1)   | <b>Инт</b> 13 (+1)       | <b>Хар</b> 13 (+1)              |
| <b>Мировоззрение:</b> Злое   |                          | <b>Языки:</b> Гоблинский, Общий |
| <b>Снаряжение:</b> боевой топор  |                          |                                 |

## Тактика Гоблина Прислужника Маглубийета

Гоблин прислужник свободно перемещается через поле боя, используя *руку Маглубийета*, чтобы держать противников подальше от этой вылазки или чтобы держать более сильные боевые единицы в нужном ему месте. Он совершает атаки *режущей пелены* с отступлением, держась ближе к тяжело раненым противникам, чтобы его аура *жизненного бича* препятствовала заживлению.

## Знания о Гоблине Прислужнике Маглубийета

**Природа Сл 5:** Прислужники Маглубийета посвящают свои жизни гоблину экзарху Бэйна, формируя себя по его подобию и получая энергию от своей веры.

**Природа Сл 10:** Прислужник Маглубийета ищет знаки одобрения своего повелителя во всем, где возможно, например, в раскате грома в благоприятный момент или хищной птице, севшей на соседнее дерево. Такие символы могут управлять суеверными помощниками, помогая в борьбе преодолеть большие трудности, а неблагоприятные признаки могут так же легко обратить их в бегство еще до начала боя.

## Верный Лолт Гоблин

Века, проведенные в рабстве дроу, привили некоторым гоблинам безумную преданность темным эльфам и их демонической королеве.

| Верный Лолт Гоблин  | Уровень 3                | Солдат                                      |
|---|--------------------------|---|
| Маленький природный гуманоид  | 150                      | Опыт  |
| <b>Хиты</b> 45; <b>Ранен</b> 22   | <b>Инициатива</b> +6     |   |
| <b>КД</b> 19; <b>Стойкость</b> 15; <b>Реакция</b> 16; <b>Воля</b> 15  | <b>Внимательность</b> +3 |   |
| см. <i>вдохновение дроу</i>   | Темное зрение            |   |
| <b>Скорость</b> 6   |                          |   |
| <b>Особенности</b>  |                          |   |
| <b>Вдохновение Дроу</b>   |                          |   |
| Пока в пределах 5 клеток находится дроу союзник, верный Лолт гоблин получает бонус +2 к броскам атаки и всем защитам.                                   |                          |   |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                          |   |
| ⬇ <b>Боевая Кирка</b> (оружие) + <b>Неограниченный</b>  |                          |   |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +10 против КД;  |                          |   |
| <i>Попадание:</i> 1к8 + 5 урона (крит. 1к8 + 13), и цель становится отмеченной до конца следующего хода верного Лолт гоблина.                           |                          |   |
| ⬅ <b>Вопль Верного Лолт</b> (звук) + <b>На сцену</b>  |                          |   |
| <i>Атака:</i> Ближняя волна 5 (все существа в волне, кроме дроу, пауков или гоблинов); +8 против Стойкости;   |                          |   |
| <i>Попадание:</i> 2к10 урона звуком.  |                          |   |
| ⬇ <b>Жалящий Удар</b> (оружие, яд) + <b>На сцену</b>  |                          |   |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +10 против КД;  |                          |   |
| <i>Попадание:</i> 1к8 + 5 урона ядом (крит. 1к8 + 13), и если цель получает продолжительный урон ядом, то этот продолжительный урон увеличивается на 5. |                          |   |
| <b>Триггеры</b>   |                          |   |
| <b>Защитник Дроу</b> + <b>Неограниченный</b>  |                          |   |
| <i>Триггер:</i> Союзный дроу смежный с верным Лолт гоблином подвергается атаке.   |                          |   |
| <i>Эффект (Немедленное прерывание):</i> Вместо дроу целью этой атаки становится гоблин.   |                          |   |
| <b>Тактика Гоблинов</b> + <b>Неограниченный</b>   |                          |   |
| <i>Триггер:</i> По верному Лолт гоблину промахивается рукопашная атака.   |                          |   |
| <i>Эффект (Немедленный ответ):</i> Гоблин совершает шаг на 1 клетку.  |                          |   |
| <b>Сил</b> 14 (+3)  | <b>Лов</b> 17 (+4)       | <b>Мдр</b> 14 (+3)                          |
| <b>Тел</b> 13 (+2)  | <b>Инт</b> 8 (+0)        | <b>Хар</b> 9 (+0)                           |
| <b>Мировоззрение:</b> Злое  |                          | <b>Языки:</b> Гоблинский, Общий, Эльфийский |
| <b>Снаряжение:</b> боевая кирка, кожаная броня  |                          |   |

| Верный Лолт Гоблин Раб   | Уровень 12                | Миньон Налетчик                             |
|--|---------------------------|---|
| Маленький природный гуманоид (гоблин)  | 175                       | Опыт  |
| <b>Хиты</b> 1; промах никогда не наносит урон  | <b>Инициатива</b> +13     |   |
| <b>КД</b> 26; <b>Стойкость</b> 24; <b>Реакция</b> 25; <b>Воля</b> 24   | <b>Внимательность</b> +10 |   |
| см. <i>вдохновение дроу</i>  | Темное зрение             |   |
| <b>Скорость</b> 6  |                           |   |
| <b>Особенности</b>   |                           |   |
| <b>Вдохновение Дроу</b>  |                           |   |
| Пока в пределах 5 клеток находится дроу союзник, верный Лолт гоблин раб получает бонус +2 к броскам атаки и всем защитам.                            |                           |   |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                           |   |
| ⬇ <b>Жгучая Кирка</b> (оружие, яд) + <b>Неограниченный</b>   |                           |   |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +17 против КД;   |                           |   |
| <i>Попадание:</i> 7 урона ядом, и если цель находится под воздействием продолжительного урона ядом, то этот продолжительный урон увеличивается на 5. |                           |   |
| ⚡ <b>Ручной Арбалет</b> (оружие) + <b>Неограниченный</b>   |                           |   |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 10\20 (одно существо); +17 против КД;   |                           |   |
| <i>Попадание:</i> 5 урона (7 урона, если верный Лолт гоблин раб двигался на 3 или больше клеток в этот ход).   |                           |   |
| <b>Триггеры</b>  |                           |   |
| <b>Тактика Гоблинов</b> + <b>Неограниченный</b>  |                           |   |
| <i>Триггер:</i> По гоблину промахиваются рукопашной атакой.  |                           |   |
| <i>Эффект (Немедленный ответ):</i> Верный Лолт гоблин раб совершает шаг на 1 клетку.   |                           |   |
| <b>Сил</b> 19 (+10)  | <b>Лов</b> 21 (+11)       | <b>Мдр</b> 19 (+10)                         |
| <b>Тел</b> 14 (+8)   | <b>Инт</b> 8 (+5)         | <b>Хар</b> 9 (+5)                           |
| <b>Мировоззрение:</b> Злое   |                           | <b>Языки:</b> Гоблинский, Общий, Эльфийский |
| <b>Снаряжение:</b> боевая кирка, кожаная броня, колчан с 10 болтами, ручной арбалет  |                           |   |

## ТАКТИКА ВЕРНОГО ЛОЛТ ГОБЛИНА

Верные Лолт Гоблины предназначены для защиты своих повелителей дроу, сражающихся рядом с ними, чтобы использовать в своих интересах способности *вдохновение дроу* и *защитник дроу*. Верный Лолт гоблин использует *жалящий удар*, чтобы увеличить продолжительный урон рядом, нанесенного союзником, а также он сохраняет *воплъ верного Лолт*, пока не будет окружен.

## ЗНАНИЯ О ВЕРНОМ ЛОЛТ ГОБЛИНЕ

**Природа Сл 16:** Верные Лолт гоблины рабы – это гоблины, ожесточенные темными эльфами. Им предоставлена сила для сражения во имя Королевы Пауков, но у них нет своей воли.

## ХОБГОБЛИН РЕЗЧИК ПЛОТИ

Предназначение хобгоблина резчика плоти заключается в совершенствовании искусства боя, определяемого для него специализированным оружием.

|   |   |
|---|---|
| <b>Хобгоблин Резчик Плоти</b><br>Средний природный гуманоид   | <b>Уровень 6 Элитный Контроллер</b><br>500 Опыта                            |
| <b>Хиты 146; Ранен 73</b><br><b>КД 20; Стойкость 18; Реакция 19; Воля 18</b><br><b>Скорость 6</b><br><b>Спасбросок +2; Единицы действия 1</b>   | <b>Инициатива +7</b><br><b>Внимательность +4</b><br>Сумеречное зрение       |
| <b>Особенности</b>  |   |
| <b>Солдат Фаланги</b><br>Хобгоблин получает бонус +2 к КД, если хотя бы один союзный хобгоблин стоит в соседней клетке.   |   |
| <b>Ловушка Резчика Плоти + Аура 2</b><br>Каждый враг, который начинает свой ход в пределах ауры, получает 5 урона за в первые совершаемое им в этот ход движение.   |   |
| <b>Стандартные Действия</b>   |   |
| <b>Глефа (оружие) + Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +11 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к4 + 4 урона.  |   |
| <b>Токсичный Дротик (оружие, яд) + Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Дальнобойный 6\12 (одно существо); +11 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 4 урона ядом, и цель становится замедленной (спасение оканчивает). Если цель уже была замедлена, то она становится обездвигенной (спасение оканчивает). |   |
| <b>Шквал Глефы (оружие) + Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 2 (все враги в овспышке); +11 против КД;<br><i>Попадание:</i> 3к4 + 4 урона и хобгоблин резчик плоти сдвигает цель на 2 клетки. Цель должна закончить сдвиг в пределах 3 клеток от хобгоблина.                                |   |
| <b>Триггеры</b>   |   |
| <b>Оборонительный Дротик + Перезарядка</b> [⚔][⚔]<br><i>Триггер:</i> По хобгоблину резчику плоти попадает рукопашная атака.<br><i>Эффект (Немедленный ответ):</i> Хобгоблин совершает шаг на 2 клетки и использует <i>токсичный дротик</i> против вызвавшего триггер существа.                              |   |
| <b>Эластичность Хобгоблина + На сцену</b><br><i>Триггер:</i> Хобгоблин резчик плоти попадает под действие эффекта.<br><i>Эффект:</i> Хобгоблин совершает спасбросок против вызвавшего триггер эффекта.  |   |
| <b>Сил 14 (+5)</b><br><b>Тел 17 (+6)</b><br><b>Мировоззрение:</b> Злое<br><b>Снаряжение:</b> глефа, кольчуга, 10 отравленных дротиков   | <b>Мдр 12 (+4)</b><br><b>Хар 16 (+6)</b><br><b>Языки:</b> Гоблинский, Общий |

## ТАКТИКА ХОБГОБЛИНА РЕЗЧИКА ПЛОТИ

Резчик плоти использует *шквал глефы* в различных целях: сбить врагов обратно к группе их союзников, направить противников к позициям, в которых они будут окружены или притягивать врагов обратно, если те пытаются уйти. Пока он не становится раненым, резчик плоти агрессивен и держит врагов ближе к себе, насколько это возможно. Став однажды раненым, он начинает больше защищаться и использует свои таланты с дротиками чаще.

Хобгоблин резчик плоти не боится призывать к отступлению, если битву, кажется, выиграть невозможно. Во время отступления они координируют свои движения так, чтобы оставаться смежными с союзниками, получая выгоду от *солдата фаланги*. Они пытаются помешать врагам преследовать их, снижая их скорость использованием *токсичных дротиков*.

## ЗНАНИЯ О ХОБГОБЛИНЕ РЕЗЧИКЕ ПЛОТИ

**Природа Сл 12:** Хобгоблин резчик плоти имеет при себе зазубренную глефу и отравленные дротики. Каждая глефа создается непосредственно резчиком плоти и идеально подгоняется и утяжеляется в соответствии с боевым стилем хобгоблина. Яд, которым покрывают дротики, резчики плоти добывают из змей, на которых те охотятся. Они считают это частью своей тренировки.

**Природа Сл 17:** Резчики плоти гордятся своими боевыми способностями, и с радостью принимают вызов от других мастеров оружия. Но все же, гордость не позволит резчику плоти уйти далеко от гуци боя.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ С ГОБЛИНАМИ

Гоблинов можно встретить практически в любой ситуации: вторгающимися ордами, наемниками за деньги злодеев или рабами, служащими опасным повелителям.

### Сцена 1-го уровня (550 опыта)

- ♦ 1 гоблин прислужник Маглубийета (контроллер 1-го уровня)
- ♦ 3 гоблина воина (налетчик 1-го уровня, Бест.137)
- ♦ 1 верный Лолт гоблин (солдат 3-го уровня)

### Сцена 6-го уровня (1,200 опыта)

- ♦ 2 багбира танцора войны (налетчик 6-го уровня)
- ♦ 2 багбира воина (громила 5-го уровня, Бест.135)
- ♦ 1 баргест повелитель битвы (контроллер 7-го уровня)

### Сцена 6-го уровня (1,350 опыта)

- ♦ 1 хобгоблин резчик плоти (элитный контроллер 6-го уровня)
- ♦ 3 хобгоблина воина (солдат 3-го уровня, Бест.139)
- ♦ 2 ужасных волка (налетчик 5-го уровня, Бест.264)

### Сцена 13-го уровня (4,100 опыта)

- ♦ 4 верных Лолт гоблина раба (миньон налетчик 12-го уровня)
- ♦ 1 дроу жрица (контроллер 15-го уровня, Бест.95)
- ♦ 2 клинковых паука (громила 10-го уровня, Бест.246)
- ♦ 2 дроу воина (соглядатай 11-го уровня, Бест.94)

# ГОЛЕМ (GOLEM)

СОЗДАННЫЕ ДЛЯ ЗАЩИТЫ СВОИХ ХОЗЯЕВ и их секретов, големы не имеют сознания и подчиняются приказам без вопросов.

## Костяной Голем

Сделанное из скелетов различных существ, это массивное скопление ранит своих врагов острыми костями. Они хорошо служат тем, кто старается болью сбивать с толку своих врагов или тем, кто равнодушен к жутким украшениям.

|   |  |
|---|--|
| <b>Костяной Голем</b><br>Большой природный оживленный (механизм)  | <b>Уровень 12 Элитный Громила</b><br>1,400 Опыта |
| <b>Хиты</b> 302; <b>Ранен</b> 151 см. <i>костяная смерть</i>  | <b>Инициатива</b> +11                            |
| <b>КД</b> 24; <b>Стойкость</b> 25; <b>Реакция</b> 24; <b>Воля</b> 22  | <b>Внимательность</b> +9                         |
| <b>Скорость</b> 6 (не может совершать шаг)  | Темное зрение                                    |
| <b>Иммунитет:</b> болезнь, сон, яд  |  |
| <b>Спасбросок</b> +2; <b>Единицы действия</b> 1   |  |
| <b>Особенности</b>  |  |
| ⚙ <b>Костяные Шипы</b> ⬆ <b>Аура 1</b><br>Все противники, которые входят в ауру, получают 5 урона.  |  |
| <b>Костяное Возмездие</b><br>Существо, совершающее спровоцированную атаку против костяного голема, получает 2к6 урона.  |  |
| <b>Стандартные Действия</b>   |  |
| ⬇ <b>Костяная Шпора</b> ⬆ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +15 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 9 урона.   |  |
| ⬇ <b>Двойные Шпоры</b> ⬆ <b>Неограниченный</b><br>Костяной голем совершает две атаки <i>костяной шпорой</i> , каждая из которых нацелена на различные цели. Если эти атаки попадают, то обе цели изумлены до конца следующего хода голема.  |  |
| ⬅ <b>Костяной Залп</b> ⬆ <b>Перезарядка</b> [i]   |  |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 3 (все существа во вспышке); +13 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 4к8 + 6 урона и цель изумлена (спасение оканчивает).  |  |
| <b>Триггеры</b>   |  |
| ⬅ <b>Костяная Смерть</b><br><i>Триггер:</i> Костяной голем впервые ранен, и триггер срабатывает еще раз, когда хиты голема опускаются до 0.<br><i>Эффект (Свободное действие):</i> Голем использует <i>костяной залп</i> , если этот талант не израсходован. Иначе он совершает атаку <i>костяной шпоры</i> . |  |
| <b>Сил</b> 22 (+12)   | <b>Лов</b> 20 (+11)                              |
| <b>Тел</b> 21 (+11)   | <b>Мдр</b> 17 (+9)                               |
| <b>Без мировоззрения</b>  | <b>Хар</b> 3 (+2)                                |
|   | <b>Языки:</b> ---                                |

## Знания о Костяном Големе

**Магия или Природа Сл 21:** Костяные големы – это оживленные механизмы, создаваемые жестокосердечными магами и священниками, чтобы те служили им как стражи. Хоть они и похожи на нежить, они все же оживленные существа.

## Сцены Столкновений

Как и многие другие големы, костяные големы созданы обладателями таинственной магии ради защиты или иного применения.

### Сцена 13-го уровня (4,200 опыта)

- ◆ 1 костяной голем (элитный громила 12-го уровня)
- ◆ 4 стайных упыря (миньон 13-го уровня, Бест.118)
- ◆ 1 лич (человек волшебник) (элитный контроллер 14-го уровня, Бест.176)

# Цепной Голем

Наполненное магией, это гуманоидное скопление металлических звеньев окутывает своих врагов сокрушающими цепями. Эти големы специализируются на препятствии передвижению противников, притягивании их ближе, и на обездвижении.

|  |   |
|--|---|
| <b>Цепной Голем</b><br>Огромный природный оживленный (механизм)  | <b>Уровень 22 Элитный Солдат</b><br>8,300 Опыта |
| <b>Хиты</b> 418; <b>Ранен</b> 209  | <b>Инициатива</b> +19                           |
| <b>КД</b> 38; <b>Стойкость</b> 35; <b>Реакция</b> 32; <b>Воля</b> 34   | <b>Внимательность</b> +19                       |
| <b>Скорость</b> 8 (не может совершать шаг)   | Темное зрение                                   |
| <b>Иммунитет:</b> болезнь, сон, яд   |   |
| <b>Спасбросок</b> +2; <b>Единицы действия</b> 1  |   |
| <b>Особенности</b>   |   |
| ⚙ <b>Запутывающие Цепи</b> ⬆ <b>Аура 3</b><br>Все враги, которые начинают свой ход в пределах ауры, становятся замедленными до конца своего хода.  |   |
| <b>Стабильное Основание</b><br>Цепной голем игнорирует труднопроходимую местность.   |   |
| <b>Стандартные Действия</b>  |   |
| ⬇ <b>Цепь</b> ⬆ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 3 (одно существо); +29 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 9 урона, и цепной голем притягивает цепь на 2 клетки.   |   |
| ⬇ <b>Удар Цепью</b> ⬆ <b>Неограниченный</b><br>Цепной голем совершает две атаки <i>цепью</i> , каждая из которых нацелена на различных существ.  |   |
| ⬅ <b>Захват Цепью</b> ⬆ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 2 (все существа во вспышке); +27 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 9 урона, и цепь притягивается на 1 клетку и становится захваченной. Пока цепь захвачена, цепной голем может отойти от нее не прекращая захвата. По окончании своего движения он должен сдвинуть цепь в смежное с ним пространство, в противном случае захват заканчивается. |   |
| <b>Триггеры</b>  |   |
| ⬇ <b>Атака Берсеркера</b> ⬆ <b>Неограниченный</b><br><i>Триггер:</i> Цепному голему наносят урон, когда он находится в раненом состоянии.<br><i>Эффект (Немедленный ответ):</i> Голем совершает атаку <i>цепью</i> по смежной с ним цели.  |   |
| <b>Сил</b> 28 (+20)  | <b>Лов</b> 22 (+17)                             |
| <b>Тел</b> 25 (+18)  | <b>Мдр</b> 26 (+19)                             |
| <b>Без мировоззрения</b>   | <b>Хар</b> 3 (+7)                               |
|  | <b>Языки:</b> ---                               |

## Тактика Цепного Голема

Работа цепного голема заключается в удерживании бойцов ближнего боя и персонажей-соглядатаев посредством захвата центра поля боя. Он достигает поставленной цели с помощью атак *цепью* и *захвата цепью*, а затем использует *удар цепью*.

## Знания о Цепном Големе

**Магия или Природа Сл 21:** Смоделированные по образу цепных демонов, цепные големы часто используются в качестве стражей, охраняющих заключенных. Цепные големы притягивают своих врагов, оборачивая их в цепи, а затем беспощадно их добивают.

## Глиняный Гolem

Эти внушительно выглядящие глиняные големы удивительно быстры. Эти неразумные существа ведóмы теми, кто стремится причинить существенный, а иногда не поправимый, ущерб.

| Глиняный Гolem   |                    | Уровень 15 Элитный Громила |
|--|--------------------|----------------------------|
| Большой природный оживленный (механизм) 2,400 Опыта  |                    |                            |
| Хиты 368; Ранен 184 см. <i>быстрая реакция</i>   | Инициатива +15     |                            |
| КД 27; Стойкость 31; Реакция 25; Воля 27   | Внимательность +11 |                            |
| Скорость 6 (не может совершать шаг)  | Темное зрение      |                            |
| Иммунитет: болезнь, сон, яд  |                    |                            |
| Спасбросок +2; Единицы действия 1  |                    |                            |
| Особенности  |                    |                            |
| ☼ <b>Аура Ошибочного Мнения</b> + Аура 3   |                    |                            |
| Все враги, находящиеся в пределах ауры, не могут совершать шаг.  |                    |                            |
| Быстрая Реакция  |                    |                            |
| Глиняный голем совершает бросок инициативы дважды и выбирает наибольший результат.   |                    |                            |
| Стандартные Действия   |                    |                            |
| ⊕ <b>Удар</b> + Неограниченный   |                    |                            |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +19 против КД;   |                    |                            |
| <i>Попадание:</i> 3к8 + 7 урона и цель не может восстанавливать хиты (спасение оканчивает).  |                    |                            |
| ⊕ <b>Глиняный Удар</b> + Неограниченный  |                    |                            |
| Глиняный голем совершает две атаки ударом, каждая из которых нацелена на различных противников.  |                    |                            |
| Триггеры   |                    |                            |
| ⊕ <b>Атака Берсеркера</b> + Неограниченный   |                    |                            |
| <i>Триггер:</i> Глиняному голему наносят урон, когда он находится в раненом состоянии.   |                    |                            |
| <i>Эффект (Немедленный ответ):</i> Голем совершает атаку ударом по смежной с ним цели.   |                    |                            |
| Действия Движения  |                    |                            |
| ➔ <b>Неудержимый</b> + На сцену  |                    |                            |
| Глиняный голем движется 8 клеток и может проходить через пространство врагов. Провоцированные атаки, вызванные этим движением, получают штраф -10 к броскам урона. |                    |                            |
| Сил 26 (+15)   | Лов 14 (+9)        | Мдр 18 (+11)               |
| Тел 24 (+14)   | Инт 3 (+3)         | Хар 3 (+3)                 |
| Без мировоззрения  |                    | Языки: ---                 |

## Знания о Глиняном Големе

**Магия или Природа Сл 23:** Частично расплавленная форма глиняного голема с виду кажется медлительной, но эта внешность обманлива. Глиняные големы бьют проклятием своего создания, которое препятствует заживлению ран врагов.

## Сцены Столкновений

Как и все другие големы, глиняные големы служат своим хозяевам независимо от намерений или мотиваций.

### Сцена 15-го уровня (6,200 опыта)

- ◆ 1 глиняный голем (элитный громила 15-го уровня)
- ◆ 1 шадар-кай повелитель мрака (артиллерия 14-го уровня)
- ◆ 2 теневых змеи (налетчик 16-го уровня, Бест.240)

## Железный Гolem

Отстоявшиеся в мощных токсинах, железные големы шумно движутся к врагам и кромят их на кусочки.

| Железный Гolem  |                    | Уровень 20 Элитный Солдат |
|---|--------------------|---------------------------|
| Большой природный оживленный (механизм) 5,600 Опыта   |                    |                           |
| Хиты 386; Ранен 193 см. <i>токсичная смерть</i>   | Инициатива +14     |                           |
| КД 36; Стойкость 36; Реакция 30; Воля 28  | Внимательность +10 |                           |
| Скорость 6 (не может совершать шаг)   | Темное зрение      |                           |
| Иммунитет: болезнь, сон, яд   |                    |                           |
| Спасбросок +2; Единицы действия 1   |                    |                           |
| Особенности   |                    |                           |
| ☼ <b>Ядовитые Пары</b> (яд) + Аура 2 (когда железный голем ранен)   |                    |                           |
| Все существа, которые входят в ауру или начинают в ней свой ход, получают 5 урона ядом.                         |                    |                           |
| Стандартные Действия  |                    |                           |
| ⊕ <b>Железный Меч</b> + Неограниченный  |                    |                           |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +27 против КД;  |                    |                           |
| <i>Попадание:</i> 2к10 + 3 урона, и цель становится помеченной (спасение оканчивает).                           |                    |                           |
| ⊕ <b>Рассекание</b> + Неограниченный  |                    |                           |
| Железный голем совершает две атаки <i>железным мечом</i> , каждая из которых нацелена на различных противников. |                    |                           |
| ⬅ <b>Дыхание-Оружие</b> (яд) + <b>Перезарядка</b> ☹ ☹   |                    |                           |
| <i>Атака:</i> Ближняя волна 3 (все существа в волне); +25 против Стойкости;                                     |                    |                           |
| <i>Попадание:</i> 3к8 + 9 урона ядом и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).                            |                    |                           |
| Триггеры  |                    |                           |
| ⊕ <b>Измумляющий Кулак</b> + Неограниченный   |                    |                           |
| <i>Триггер:</i> Существо, отмеченное железным големом, двигается или совершает шаг в пределах досягаемости.     |                    |                           |
| <i>Атака (Немедленное прерывание):</i> Рукопашная атака 2 (существо, вызвавшее триггер); +25 против Стойкости;  |                    |                           |
| <i>Попадание:</i> Цель становится измумленной (спасение оканчивает).  |                    |                           |
| ⬅ <b>Токсичная Смерть</b> (яд)  |                    |                           |
| <i>Триггер:</i> Железный голем становится раненым, и триггер срабатывает снова, когда хиты голема падают до 0.  |                    |                           |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 3 (все существа во вспышке); +25 против Стойкости;                                |                    |                           |
| <i>Попадание:</i> 2к8 + 6 урона ядом и продолжительный урон 10 (спасение оканчивает).                           |                    |                           |
| Сил 27 (+18)  | Лов 15 (+12)       | Мдр 11 (+10)              |
| Тел 25 (+17)  | Инт 3 (+6)         | Хар 3 (+6)                |
| Без мировоззрения   |                    | Языки: ---                |
| Снаряжение: длинный меч   |                    |                           |



|  |                                  |
|--|----------------------------------|
| <b>Железный Гolem Джагернаут</b>   | <b>Уровень 26 Элитный Солдат</b> |
| Огромный природный оживленный (механизм)   | 18,000 Опыта                     |
| Хиты 488; Ранен 244 см. <i>токсичная смерть</i>  | Инициатива +19                   |
| КД 42; Стойкость 43; Реакция 38; Воля 36   | Внимательность +15               |
| Скорость 6 (не может совершать шаг)  | Темное зрение                    |
| Иммунитет: болезнь, сон, яд  |                                  |
| Спасбросок +2; Единицы действия 1  |                                  |
| <b>Особенности</b>   |                                  |
| <b>☠ Ядовитые Пары (яд) ♦ Аура 3</b> (когда железный голем ранен)<br>Все существа, которые входят в ауру или начинают в ней свой ход, получают 10 урона ядом.  |                                  |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                                  |
| <b>⚔ Железный Меч ♦ Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 3 (одно существо); +33 против КД;<br><i>Попадание:</i> 3к10 + 5 урона, и цель становится помеченной (спасение оканчивает).  |                                  |
| <b>⚔ Рассекание ♦ Неограниченный</b><br>Железный голем совершает две атаки <i>железным мечом</i> , каждая из которых нацелена на различных противников.  |                                  |
| <b>⚔ Дыхание-Оружие (яд) ♦ Перезарядка</b> ⏏ ⏏<br><i>Атака:</i> Ближняя волна 5 (все существа в волне); +31 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 4к8 + 9 урона ядом и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).  |                                  |
| <b>Триггеры</b>  |                                  |
| <b>⚔ Изумляющий Кулак ♦ Неограниченный</b><br><i>Триггер:</i> Существо, отмеченное железным големом, двигается или совершает шаг в пределах досягаемости.<br><i>Атака (Немедленное прерывание):</i> Рукопашная атака 3 (существо, вызвавшее триггер); +31 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> Цель становится изумленной (спасение оканчивает). |                                  |
| <b>⚔ Токсичная Смерть (яд)</b><br><i>Триггер:</i> Железный голем становится раненым, и триггер срабатывает снова, когда хиты голема падают до 0.<br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 5 (все существа во вспышке); +31 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 3к10 + 6 урона ядом и продолжительный урон 10 (спасение оканчивает).                     |                                  |
| <b>Сил</b> 30 (+23)  | <b>Лов</b> 18 (+17)              |
| <b>Тел</b> 28 (+22)  | <b>Инт</b> 3 (+9)                |
| <b>Без мировоззрения</b>   | <b>Мдр</b> 14 (+15)              |
| <b>Снаряжение:</b> длинный меч   | <b>Хар</b> 3 (+9)                |
|  | <b>Языки:</b> ---                |



## ЗНАНИЯ О ЖЕЛЕЗНОМ ГОЛЕМЕ

**Магия или Природа Сл 27:** Железные големы – это искусно созданные гигантские металлические воины. Из дыр, проделанных в их броне, вытекают сильнодействующие токсины.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Хоть большинство големов начинают свое подобие жизни в руках заклинателя, они могут пройти через руки нескольких владельцев за время своей продолжительной жизни.

### Сцена 24-го уровня (34,000 опыта)

- ♦ 1 железный голем джагернаут (элитный солдат 26-го уровня)
- ♦ 1 штормовой горгон (налетчик 26-го уровня, Бест.143)
- ♦ 1 джин повелитель неба (контроллер 25-го уровня)

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Некоторые големы остаются нетронутыми на протяжении веков. Авантюристы с трудом решатся узнать данные големам приказы, а тем более того, кто дал им эти приказы впервые.

### Сцена 21-го уровня (20,300 опыта)

- ♦ 1 цепочный голем (элитный солдат 22-го уровня)
- ♦ 1 темная нага (элитный контроллер 21-го уровня, Бест.194)
- ♦ 1 железный голем (элитный солдат 20-го уровня)

# ГОЛИАФ (GOLIATH)

ЗАТВОРНАЯ И КОЧЕВАЯ РАСА, высокие голиафы предпочитают горы цивилизованным равнинам. Голиафы – отважные противники, они наслаждаются, проверяя себя в бою.

**Говорящий с Солнцем Голиаф** **Уровень 7 Артиллерия**  
Средний природный гуманоид 300 Опыта

**Хиты 64; Ранен 32** **Инициатива +5**  
**КД 19; Стойкость 19; Реакция 18; Воля 20** **Внимательность +9**  
**Скорость 6**

## Стандартные Действия

⬇ **Рука Говорящего с Солнцем** (излучение) ⬆

### Неограниченный

**Атака:** Рукопашная атака 1 (одно существо); +12 против Реакции;

**Попадание:** 1к8 + 3 урона излучением.

☞ **Солнечная Сфера** (излучение, инструмент) ⬆

### Неограниченный

**Атака:** Дальнобойный 20 (одно существо); +12 против Реакции;

**Попадание:** 2к8 + 3 урона излучением.

☞ **Солнечные Лучи** (излучение или огонь, инструмент) ⬆

### Перезарядка

**Атака:** Дальнобойный 10 (одно или два существа); +12 против Реакции;

**Попадание:** 1к8 + 3 урона огнем или излучением и продолжительный урон 5, который вы выбрали при атаке (спасение оканчивает).

☞ **Призыв Солнца** (излучение, инструмент) ⬆ **На сцену**

**Атака:** Зональная вспышка 3 в 20 (все существа в зоне); +11 против Реакции;

**Попадание:** 2к6 + 3 урона излучением.

**Промак:** Половина урона.

## Малые Действия

**Выносливость Камня** ⬆ **На сцену**

Голиаф получает бонус +5 ко всем защитам до конца своего следующего хода.

## Действия Движения

⬅ **Ослепительный Прыжок** (огонь) ⬆ **На сцену**

**Эффект:** Говорящий с солнцем голиаф совершает прыжок на 3 клетки и продолжает свое движение как обычно с обычной скоростью. Во время этого движения голиаф получает бонус +4 ко всем защитам. Квадрат, в котором голиаф начал свое движение, вспыхивает огнем высотой 2 клетки. Существо, которое начинает свой ход в клетке, получает 2к6 + 3 урона огнем, а существа в соседних клетках получают 1к6 + 3 урона огнем в начале своего хода. Горящие клетки видны всем и продолжают гореть до конца следующего хода голиафа.

**Поддержание малым:** Огонь сохраняется.

**Навыки:** Магия +8, Атлетика +10, Проницательность +9, Природа +9

**Сил 14 (+5) Лов 15 (+5) Мдр 12 (+4)**

**Тел 16 (+6) Инт 10 (+3) Хар 17 (+6)**

**Без мировоззрения** **Языки:** Общий

**Снаряжение:** кожаная броня, сфера

**Голиаф Телохранитель** **Уровень 9 Солдат**  
Средний природный гуманоид 400 Опыта

**Хиты 96; Ранен 48** **Инициатива +8**  
**КД 25; Стойкость 22; Реакция 20; Воля 22** **Внимательность +7**  
**Скорость 6**

## Особенности

### Прыжок Воина

Голиаф телохранитель может прыгать не провоцируя атак.

## Стандартные Действия

⬇ **Меч Бастард** (оружие) ⬆ **Неограниченный**

**Атака:** Рукопашная атака 1 (одно существо); +16 против КД;

**Попадание:** 1к10 + 7 урона и цель отмечена до конца следующего хода голиафа. Если цель лежит ничком, то она не может встать до конца следующего хода голиафа.

⬆ **Таранный Натиск** (оружие) ⬆ **Перезарядка**

**Атака:** Рукопашная атака 1 (одно существо); +14 против Стойкости;

**Попадание:** 1к6 + 3 урона и цель отталкивается на 2 клетки и сбивается с ног, затем голиаф совершает шаг на 2 клетки и наносит атаку бастардом против цели. Голиаф может использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

## Малые Действия

**Выносливость Камня** ⬆ **На сцену**

Голиаф получает бонус +5 ко всем защитам до конца своего следующего хода.

**Навыки:** Атлетика +13, Природа +12, Проницательность +12

**Сил 19 (+8) Лов 14 (+6) Мдр 16 (+7)**

**Тел 16 (+7) Инт 10 (+4) Хар 10 (+4)**

**Без мировоззрения** **Языки:** Общий

**Снаряжение:** легкий щит, меч бастард, чешуйчатый доспех

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Голиафы держат сильных питомцев и составляют компанию храбрым существам. Также голиафы могут сотрудничать с дварфами, гaleb дуррами или гоблинами.

### Сцена 9-го уровня (2,100 опыта)

⬆ 1 гaleb дур камнезов (контроллер 11-го уровня, Бест.114)

⬆ 3 голиафа телохранителя (солдат 9-го уровня)

⬆ 1 говорящий с солнцем голиаф (артиллерия 7-го уровня)



# СЕРЫЙ РАЗДИРАТЕЛЬ (GRAY RENDER)

ЕГО БОЯТСЯ ВО ВСЕМ МИРЕ, серый раздиратель убивает всех на своем пути. Он одинаково питается плотью и страхом, впадая в безумную ярость.

|  |  |                     |
|--|--|---------------------|
| <b>Серый Раздиратель</b><br>Большой природный гуманоид   | <b>Уровень 19 Элитный Громила</b><br>4,800 Опыта |                     |
| Хиты 452; Ранен 226 см. <i>Буйство</i>   | Инициатива +10                                   |                     |
| КД 31; Стойкость 34; Реакция 27; Воля 28   | Внимательность +15                               |                     |
| Скорость 8   | Слепое зрение 10                                 |                     |
| Спасбросок +2; Единицы действия 1  |  |                     |
| <b>Особенности</b>   |  |                     |
| <b>Буйство</b> (пока ранен)<br>Атаки когтем также сбивают с ног.   |  |                     |
| <b>Стандартные Действия</b>  |  |                     |
| ⚔ <b>Коготь</b> ⚔ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +22 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к12 + 8 урона и цель становится схваченной.  |  |                     |
| ⚔ <b>Двойная Атака</b> ⚔ <b>Неограниченный</b><br>Серый раздиратель совершает две атаки когтем. Если обе атаки попали по одной и той же цели, то она получает продолжительный урон 10 (спасение оканчивает).   |  |                     |
| ⚔ <b>Раздирающий Укус</b> ⚔ <b>На сцену</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно схваченное существо); +20 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 3к13 + 8 урона и цель становится изумленной. (спасение оканчивает).   |  |                     |
| <b>Триггеры</b>  |  |                     |
| ⚔ <b>Взмах Телом</b> (оружие) ⚔ <b>Неограниченный</b><br><i>Триггер:</i> По серому раздирателю попадает рукопашная атака противника, когда тот схватил существо.<br><i>Условие:</i> Требуется схваченное существо.<br><i>Эффект (Немедленный ответ):</i> Серый раздиратель использует схваченное существо как оружие.<br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (существо, вызвавшее триггер); +22 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к12 + 8 урона и раздиратель толкает цель на 4 клетки. Схваченное существо получает половину урона, нанесенного этой атакой. |  |                     |
| <b>Навыки:</b> Атлетика + 23   |  |                     |
| <b>Сил</b> 27 (+17)  | <b>Лов</b> 13 (+10)                              | <b>Мдр</b> 15 (+11) |
| <b>Тел</b> 26 (+17)  | <b>Инт</b> 2 (+5)                                | <b>Хар</b> 10 (+9)  |
| <b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое  |  | <b>Языки:</b> ---   |

## ТАКТИКА СЕРОГО РАЗДИРАТЕЛЯ

Серый раздиратель вступает в бой бездумно и бесстрашно. Он движется к ближайшему противнику и яростно нападает, стараясь схватить его. После того, как раздиратель схватил существо, он при первой же возможности использует *раздирающий укус* и *взмах телом*. Раздиратель впадает во всеразрушительную ярость в раненом состоянии. Он без раздумий пускает в ход когти и раскидывая противников в стороны, пока не убьет своих врагов или не будет убит.

## ЗНАНИЯ О СЕРОМ РАЗДИРАТЕЛЕ

**Природа 22:** Несмотря на то, что серые раздиратели – природные существа, большая часть которых населяет мир, многие ученые пришли к мнению, что их корни происходят из Стихийного Хаоса, откуда те получают свои хаотично-разрушительные импульсы.



**Природа 27:** Энтропия, связанная с существованием серого раздирателя, заставляет его оставить путь бессмысленного разрушения в своей жизни. Раздиратели тянутся к опорным точкам цивилизации, таким как усадьбы и отдаленные населенные пункты, где они раскрывают свои скрытые разрушительные порывы.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Подсознательно серые раздиратели слишком хаотичны и порочны для долгосрочного союза с другими существами, но хищники и падальщики следуют за серым раздирателем, пользуясь разрушениями, оставленными после него.

### Сцена 18-го уровня (11,800 опыта)

- ◆ 1 бодак бродяга (соглядатай 16-го уровня, Бест.36)
- ◆ 1 серый раздиратель (элитный громила 19-го уровня)
- ◆ 2 гильворга (элитный громила 16-го уровня, Бест.265)

### Сцена 20-го уровня (14,800 опыта)

- ◆ 1 жуткий булит (элитный налетчик 18-го уровня, Бест.38)
- ◆ 1 серый раздиратель (элитный громила 19-го уровня)
- ◆ 3 грогулии набассу (соглядатай 18-го уровня, Бест.115)

# ПОЛУЭЛЬФ (HALF-ELF)

КОМБИНИРУЯ ЛУЧШЕЕ ИЗ ДВУХ великих происхождений, полуэльфы становятся прекрасными дипломатами и хорошо адаптируются. Они часто путешествуют на дальние расстояния и ищут новые впечатления. Одаренные лидерством от природы, они зачастую становятся сильными воинами.

## Знания о Полуэльфе

**Природа Сл 12:** Полуэльф объединяет в себе изящество эльфов и напористость людей, и добавляет к этому свое собственное сногшибательное очарование. Сообразительные и свободные духом, полуэльфы следуют голосу своего сердца, на какие бы яркие или темные дороги их не занесло.

## Полуэльф Капитан Бандитов

Со склонностью к драматизму в союствии с боевым мастерством, полуэльф капитан бандитов ярк во всем, что он делает. Смелый и уверенный в себе, полуэльф капитан бандитов ведет за собой сторонников с помощью харизматичности, но также он бдителен в отношении предательства. Капитан бандитов берет на себя необходимый риск в погоне за золотом: доверие – это слишком большая азартная игра.

|  |   |
|--|---|
| <b>Капитан Бандитов</b><br>Средний природный гуманоид  | <b>Уровень 6 Налетчик (Лидер)</b><br>250 Опыта                        |
| <b>Хиты 69; Ранен 34</b><br><b>КД 20; Стойкость 18; Реакция 19; Воля 18</b><br><b>Скорость 6</b>   | <b>Инициатива +9</b><br><b>Внимательность +8</b><br>Сумеречное зрение |
| <b>Стандартные Действия</b>  |   |
| ⚔ <b>Длинный Меч (оружие) ♦ Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +11 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 4 урона и капитан бандитов совершает шаг на 1 клетку.  |   |
| ⚔ <b>Кинжал (оружие) ♦ Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Дальнобойный 5\10 (одно существо); +11 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к4 + 4 урона  |   |
| ⚔ / ⚔ <b>Рассекание и Бросок ♦ Перезарядка</b> [⚡] [⚡] [⚡]<br>Полуэльф капитан бандитов совершает атаку длинным мечом, затем совершает шаг на 2 клетки и метает кинжал.  |   |
| ⚔ <b>Провоцированное рассекание (оружие) ♦ Перезарядка</b> [⚡] [⚡]<br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +11 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 4 урона и один союзник совершает шаг на 1 клетку и бьет стандартной рукопашной атакой свободным действием. |   |
| <b>Навыки:</b> Атлетика +11, Переговоры +11, Проницательность +8, Скрытность +12   |   |
| <b>Сил 16 (+6)</b>   | <b>Лов 19 (+7)</b>  |
| <b>Тел 13 (+4)</b>   | <b>Мдр 11 (+3)</b>  |
| <b>Без мировоззрения</b>   | <b>Хар 16 (+6)</b>  |
| <b>Снаряжение:</b> длинный меч, 6 кинжалов, кожаная броня  | <b>Языки:</b> Общий, Эльфийский                                       |

## Тактика Капитана Бандитов

Полуэльф капитан бандитов идет вперед с *рассеканием* и *броском*, а затем с *провоцированным рассеканием*, чтобы позволить союзникам окружить противника.

## Знания о Капитане Бандитов

**Религия Сл 16:** Лидеры полуэльфы в основном полагаются на обаяние, чтобы контролировать своих союзников, и капитаны бандитов в этом не исключение. Это

обаяние может быть обузой, но как бы то ни было, если последователи доверятся полуэльфу, то харизму можно использовать, чтобы лгать им.

## Полуэльф Мошенник

Многие полуэльфы прекрасные дипломаты и миротворцы, способные найти точки соприкосновения между любыми двумя группировками. Некоторые из них используют эти таланты в своих собственных интересах. Например, они могут с легкостью и непринужденностью найти точки соприкосновения между своими руками и вашим кошельком.

Полуэльф мошенник смешивает свою смелость и притягательность, чтобы достигнуть удивительных результатов. Несколько сладких слов или улыбка и пожатие плечами способны настроить противников начать борьбу друг с другом или может стать причиной вражеского замешательства. Все же мошенник может ранить больше, чем только словами. Ловкость его рук скрывает лезвие кинжала за спиной многих старых друзей.

|   |   |
|---|---|
| <b>Полуэльф Мошенник</b><br>Средний природный гуманоид  | <b>Уровень 7 Контроллер</b><br>300 Опыта                              |
| <b>Хиты 77; Ранен 38</b><br><b>КД 20; Стойкость 17; Реакция 20; Воля 20</b><br><b>Скорость 6</b>  | <b>Инициатива +6</b><br><b>Внимательность +2</b><br>Сумеречное зрение |
| <b>Особенности</b>  |   |
| <b>Боевое Превосходство</b><br>Полуэльф мошенник наносит дополнительно 2к6 урона против существа, над которым у него есть боевое превосходство.   |   |
| <b>Стандартные Действия</b>   |   |
| ⚔ <b>Кинжал (оружие) ♦ Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +12 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к4 + 4 урона.   |   |
| ⚔ <b>Обманчивый Маневр (очарование) ♦ Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +10 против Воли;<br><i>Эффект:</i> Цель совершает стандартную атаку против одного из своих союзников по выбору мошенника.   |   |
| ⚔ <b>Серебряный Обман (очарование) ♦ Перезарядка</b> [⚡] [⚡]<br><i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +10 против Воли;<br><i>Эффект:</i> Цель становится доминируемой до конца следующего хода полуэльфа мошенника.  |   |
| ⚔ <b>Жалостливая Привлекательность (очарование) ♦ На сцену</b><br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 5 (все враги во вспышке); +10 против Воли;<br><i>Эффект:</i> Цель не может атаковать полуэльфа мошенника (спасение оканчивает). Если мошенник совершает атаку по цели, то цель может бросить спасбросок от этого эффекта. |   |
| <b>Действия Движения</b>  |   |
| <b>Побег Мошенника ♦ На сцену</b><br>Полуэльф мошенник может совершить шаг на 6 клеток и совершить проверку Скрытности без штрафа за движение.  |   |
| <b>Навыки:</b> Воровство +11, Обман +12, Проницательность +7, Скрытность +11  |   |
| <b>Сил 10 (+3)</b>  | <b>Лов 17 (+6)</b>  |
| <b>Тел 13 (+4)</b>  | <b>Мдр 9 (+2)</b>   |
| <b>Без мировоззрения</b>  | <b>Хар 19 (+7)</b>  |
| <b>Снаряжение:</b> богатая одежда, кинжал   | <b>Языки:</b> Общий, Эльфийский                                       |

## Тактика Полуэльфа Мошенника

Полуэльф мошенник обычно предпочитает избегать различных схваток, хотя, иногда его планы переходят на противоположный конец меча. Если же мошенник попал в схватку, то в бою он использует *обманчивый маневр*, чтобы вынудить противников атаковать друг друга. Он также полагается на свою *жалостливую привлекательность* и *побег мошенника*, чтобы сбежать, если дела совсем худо.

## ЗНАНИЯ О ПОЛУЭЛЬФЕ МОШЕННИКЕ

**Природа Сл 14:** Природное очарование дает полуэльфам преимущество в мошенничестве и тщательно продуманном шарлатанстве. От использования обаяния в своих эгоистичных целях они получают большую выгоду. Большой опыт в риторике развивает у полуэльфов чуть ли не волшебные способности, позволяющие легко обводить врагов вокруг пальца и использовать друзей в своих целях.

## ПОЛУЭЛЬФ МРАЧНЫЙ ВОЛШЕБНИК

Полуэльф мрачный волшебник владеет ужасающей магией, с помощью которой он превращает поле боя в ужасное для врагов место. Интеллигентный и осторожный, волшебник полуэльф долго трудится, чтобы получить силу, которая, в результате, станет еще больше. Без сомнений, с этой силой он запросто сможет многое заполнить.

|  |                              |
|--|------------------------------|
| <b>Полуэльф Мрачный Волшебник</b>        | <b>Уровень 24 Арtilлерия</b> |
| Средний природный гуманоид               | 6,050 Опыта                  |
| Хиты 169; Ранен 84                       | Инициатива +15               |
| КД 36; Стойкость 32; Реакция 35; Воля 38 | Внимательность +14           |
| Скорость 6                               | Сумеречное зрение            |

### Стандартные Действия

⚡ **Инфернальный Удар** (телепортация) ⚡ **Неограниченный**  
*Атака:* Рукопашная атака 1 (одно существо); +29 против Воли;  
*Попадание:* 2к6 + 10 урона и полуэльф мрачный волшебник сдвигает цель на 3 клетки, а затем телепортируется на 3 клетки.

🌀 **Укус Души** (инструмент) ⚡ **Неограниченный**  
*Атака:* Дальнобойный 10 (одно существо); +29 против Реакции;  
*Попадание:* 2к8 + 10 урона и полуэльф мрачный волшебник получает 10 временных хитов.

⬅ **Пасти Ада** (зона, инструмент, психическая энергия) ⚡ **На сцену**  
*Атака:* Ближняя волна 5 (все существа в волне); +27 против Воли;  
*Попадание:* 3к12 + 9 урона психической энергией и полуэльф волшебник получает 10 временных хитов.  
*Эффект:* Волна создает зону с призрачными ртами, которая длится до конца сцены. Все существа, начинающие свой ход в зоне, получают 15 урона психической энергией. Волшебник получает 5 временных хитов всякий раз, когда зона причиняет урон.

❄ **Стена Призрачных Зубов** (созидание, инструмент, некротическая энергия) ⚡ **Перезарядка** [⊠] [⊠]  
*Атака:* Зональная стена 8 в 10 (все существа в стене или смежные с ней); +27 против Стойкости;  
*Попадание:* 3к8 + 9 урона некротической энергией и цель становится обездвигенной (спасение оканчивается).  
*Эффект:* Волшебник полуэльф создает стену призрачных зубов, которая длится до конца следующего хода полуэльфа волшебника. Стена высотой в 2 клетки и нападает на всех существ, которые начинают свой ход рядом со стеной или в ней.  
*Поддержание мальм:* Стена поддерживается.

### Действия Движения

**Кровавый Шаг** (телепортация) ⚡ **Неограниченный**  
*Условие:* Используется только тогда, когда у полуэльфа мрачного волшебника есть 5 или больше временных хитов.  
*Эффект:* Волшебник теряет 5 временных хитов и телепортируется на 8 клеток.

**Навыки:** Знания Улиц +27, Магия +24, Обман +27

**Сил** 14 (+14) **Лов** 16 (+15) **Мдр** 15 (+14)

**Тел** 19 (+16) **Инт** 25 (+19) **Хар** 30 (+22)

**Без мировоззрения** **Языки:** Общй, Эльфийский

**Снаряжение:** палочка

## ТАКТИКА МРАЧНОГО ВОЛШЕБНИКА

Полуэльф волшебник начинает бой со *стены призрачных зубов*, надеясь остановить нескольких врагов, а затем использует *пасти ада*. Если он вовлечен в рукопашную, то полуэльф использует *инфернальный удар*, чтобы переместить своих врагов в зону *пастей ада*. В противном

случае полуэльф использует *укус души* и старается остаться вне битвы.

## ЗНАНИЯ О ПОЛУЭЛЬФЕ МРАЧНОМ ВОЛШЕБНИКЕ

**Природа или Магия Сл 24:** Путь к власти, которому следует мрачный волшебник, представляется бесконечно трудным и жертвенным, но полуэльф упорно движется к своей, недостижимой для многих смертных, цели. Жертва своей и чужой крови связывает мрачного волшебника с темными силами, с которыми он торгуется и которых забирает (чем-то, чем обладает полуэльф).

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Полуэльфы путешествуют по всему миру, а также встречаются и за его пределами. Они связываются с огромным количеством людей и существ.

### Сцена 7-го уровня (1,500 опыта)

- ◆ 1 полуэльф капитан бандитов (налетчик 6-го уровня)
- ◆ 2 полурослика мародера (соглядатай 6-го уровня, Бест.153)
- ◆ 6 людей бандитов (налетчик 2-го уровня, Бест.162)

### Сцена 25-го уровня (38,200 опыта)

- ◆ 1 лич (эладрин волшебник) (элитный контроллер 24-го уровня, Бест.176)
- ◆ 2 полуэльфа мрачных волшебника (артиллерия 24-го уровня)
- ◆ 2 камнерезящих молотильщика (солдат 25-го уровня)



(Слева направо) полуэльф капитан бандитов и мрачный волшебник

# ПОЛУОРК (HALF-ORC)

СМЕЛЫЕ И НАХАЛЬНЫЕ, полуорки сочетают в себе физическую силу орков и изобретательность людей. Эти хитрые воины чувствуют себя как дома и в городах, и в дичайшей местности.

## Полуорк Охотник

Полуорк охотник опытный шпион и вспыльчивый боец, бросающийся в сражение, не заботясь о своей собственной безопасности.

|   |   |                                |
|---|---|--------------------------------|
| <b>Полуорк Охотник</b><br>Средний природный гуманоид  | <b>Уровень 5 Налетчик</b><br>200 Опыта                                |                                |
| <b>Хиты 62; Ранен 31</b><br><b>КД 19; Стойкость 18; Реакция 18; Воля 16</b><br><b>Скорость 6</b> (8 в броске)   | <b>Инициатива +7</b><br><b>Внимательность +8</b><br>Сумеречное зрение |                                |
| <b>Особенности</b>  |   |                                |
| <b>Соблазн Первой Крови</b><br>Полуорк дополнительно наносит 1к10 урона существам, еще не получившим урон в этой сцене.   |   |                                |
| <b>Стандартные Действия</b>   |   |                                |
| ⚔ <b>Боевой Топор</b> (оружие) ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +10 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 5 урона.   |   |                                |
| 🏹 <b>Длинный Лук</b> (оружие) ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Дальнобойный 20/40 (одно существо); +10 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 5 урона.  |   |                                |
| ⚔ <b>Удар с Уклонением</b> (оружие) ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +10 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 5 урона и полуорк охотник совершает шаг на 1 клетку до и после атаки. |   |                                |
| <b>Триггеры</b>   |   |                                |
| <b>Неистовый Штурм</b> ♦ <b>На сцену</b><br><i>Триггер:</i> Полуорк наносит урон противнику.<br><i>Эффект:</i> Полуорк наносит дополнительно 1к10 урона.  |   |                                |
| <b>Навыки:</b> Выносливость +9, Природа +8  |   |                                |
| <b>Сил 16 (+5)</b>  | <b>Лов 17 (+5)</b>  | <b>Мдр 13 (+3)</b>             |
| <b>Тел 14 (+4)</b>  | <b>Инт 10 (+2)</b>  | <b>Хар 8 (+1)</b>              |
| <b>Без мировоззрения</b>  |   | <b>Языки:</b> Великаний, Общий |
| <b>Снаряжение:</b> боевой топор, длинный лук, кожаная броня, 20 стрел   |   |                                |

## Тактика Полуорка Охотника

Полуорк охотник рвется в бой и нападает на всякого не раненого врага, чтобы извлечь пользу из *соблазна первой крови*. Также он почти всегда использует *неистовый штурм* при первом удачном ударе. Далее он переходит к следующей невредимой жертве, предоставляя союзникам добить раненого. Когда на поле боя не остается ни одного неповрежденного противника, полуорк охотник отступает и атакует издали по уязвимым целям.

## Полуорк Маг Смерти

Некоторые полуорки привлечены к службе Йуртрусу, экарху Груумша, повелителю болезней, страха и смерти. Эти полуорки ведут секретные ритуалы Йуртруса. Перед битвой они облачаются в белые одежды и посохи из черного дерева.

|  |   |                                |
|--|---|--------------------------------|
| <b>Полуорк Маг Смерти</b><br>Средний природный гуманоид  | <b>Уровень 6 Контроллер</b><br>250 Опыта                              |                                |
| <b>Хиты 66; Ранен 33</b><br><b>КД 19; Стойкость 17; Реакция 19; Воля 18</b><br><b>Скорость 6</b>   | <b>Инициатива +7</b><br><b>Внимательность +6</b><br>Сумеречное зрение |                                |
| <b>Стандартные Действия</b>  |   |                                |
| ⚔ <b>Боевой Посох</b> (оружие) ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +11 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 5 урона.   |   |                                |
| ⚔ <b>Гнойное Касание</b> (некротическая энергия) ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +10 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 4 урона некротической энергией и цель теряет сопротивление или иммунитет к некротической энергии, и получает продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает оба).   |   |                                |
| 🏹 <b>Болт Гноя</b> (инструмент) ♦ <b>Перезарядка</b> ☹️ ⚡️<br><i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +10 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 5 урона и цель получает штраф -5 ко всем защитам до конца следующего хода полуорка мага смерти.  |   |                                |
| 🦟 <b>Рой Мух</b> (зона, инструмент) ♦ <b>На сцену</b><br><i>Атака:</i> Зональная вспышка 1 в 10 (все существа в зоне); +10 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 5 урона и вспышка создает зону роящихся мух, которая длится до конца сцены. Все существа, начинающие свой ход в зоне, получают 5 урона и ничего не видят дальше 3-х клеток. Малым действием полуорк маг смерти может переместить зону на 2 клетки. |   |                                |
| <b>Триггеры</b>  |   |                                |
| <b>Неистовый Штурм</b> ♦ <b>На сцену</b><br><i>Триггер:</i> Полуорк наносит урон противнику.<br><i>Эффект:</i> Полуорк наносит дополнительно 1к10 урона.   |   |                                |
| <b>Метка Смерти</b> (некротическая энергия) ♦ <b>На сцену</b><br><i>Триггер:</i> Враг опускает хиты полуорка мага смерти до 0.<br><i>Эффект:</i> Существо, вызвавшее триггер, получает 2к10 + 5 урона некротической энергией.  |   |                                |
| <b>Навыки:</b> Запугивание +8, Магия +9, Религия +9  |   |                                |
| <b>Сил 15 (+5)</b>   | <b>Лов 18 (+7)</b>  | <b>Мдр 17 (+6)</b>             |
| <b>Тел 10 (+3)</b>   | <b>Инт 13 (+4)</b>  | <b>Хар 10 (+3)</b>             |
| <b>Мировоззрение:</b> Злое   |   | <b>Языки:</b> Великаний, Общий |
| <b>Снаряжение:</b> боевой посох, роба  |   |                                |

## Тактика Полуорка Мага Смерти

Маг смерти придерживается тыла сражения. Оттуда он может бросать свои заклинания, не страшась расправы. Он использует *рой мух*, чтобы вынудить своих врагов разделиться, делая их уязвимыми и слабыми перед его союзниками орками. *Болт гноя* полезен против тяжело бронированных противников. В отличие от многих злых существ, маг смерти не боится умереть за своего повелителя. Если бой идет совсем плохо, то маг идет в рукопашную, используя *гнойное касание*, а в конечном счете *метку смерти*.



## Полуорк Тан Шрам

Полуорк шрам ужасает своей яростью, о чем говорят его ритуальные шрамы.

|   |                                       |
|---|---------------------------------------|
| <b>Полуорк Тан Шрам</b><br>Средний природный гуманоид   | <b>Уровень 7 Громила</b><br>300 Опыта |
| <b>Хиты</b> 96; <b>Ранен</b> 48; см. <i>возмездие раненного</i>   | <b>Инициатива</b> +6                  |
| <b>КД</b> 20; <b>Стойкость</b> 22; <b>Реакция</b> 20; <b>Воля</b> 17  | <b>Внимательность</b> +3              |
| <b>Скорость</b> 6 (8 в броске)  | Сумеречное зрение                     |
| <b>Особенности</b>  |                                       |
| <b>Кровь за Кровь</b> (исцеление)<br>Всякий раз, когда полуорк тан шрам попадает по раненому существу, его атака наносит дополнительно 1к6 урона и полуорк восстанавливает 5 хитов.   |                                       |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                                       |
| ⚔ <b>Двуручный Топор</b> (оружие) ⚔ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +10 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к12 + 8 урона (крит. 1к12 + 20).  |                                       |
| ⚔ <b>Атака Кровавой Ярости</b> (оружие, исцеление) ⚔ <b>На сцену</b><br><i>Условие:</i> Используется только когда ранен.<br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +10 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к12 + 2 урона и полуорк шрам восстанавливает 10 хитов. |                                       |
| <b>Триггеры</b>   |                                       |
| <b>Неистовый Штурм</b> ⚔ <b>На сцену</b><br><i>Триггер:</i> Полуорк наносит существу урон.<br><i>Эффект:</i> Полуорк шрам наносит дополнительно 1к10 урона.   |                                       |
| ⚔ <b>Возмездие Раненного</b> ⚔ <b>На сцену</b><br><i>Триггер:</i> Полуорк становится впервые раненым.<br><i>Эффект (Немедленный ответ):</i> Полуорк тан шрам совершает атаку двуручным топором.   |                                       |
| <b>Навыки:</b> Атлетика +13, Выносливость +11, Запугивание +7   |                                       |
| <b>Сил</b> 21 (+8)  | <b>Лов</b> 17 (+6)                    |
| <b>Тел</b> 16 (+6)  | <b>Мдр</b> 11 (+3)                    |
| <b>Инт</b> 10 (+3)  | <b>Хар</b> 8 (+2)                     |
| <b>Без мировоззрения</b>  |                                       |
| <b>Языки:</b> Великаний, Общий  |                                       |
| <b>Снаряжение:</b> двуручный топор  |                                       |

## Тактика Полуорка Тана Шрама

Полуорк тан шрам сосредотачивает нападение на одном существе, если это возможно, чтобы довести цель до раненого состояния и воспользоваться особенностью *кровь за кровь*. Полуорк тан шрам использует *атаку кровавой ярости* при первой возможности.

## Знания о Полуорке

**Природа Сл 12:** Полуорки сочетают дерзость человека и свирепость орков. Гордящиеся своей силой и решительностью, полуорки зачастую бестактны в социальных ситуациях.

Происхождение полуорков загадочно. Некоторые считают, что они выведены путем скрещивания диких племен. Другие указывают на древние идеи по созданию совершенного воина. Третьи говорят, что их происхождение божественно. Эти объяснения могут быть как правдой, так и ложью.

Полуорки охотники встречаются среди различных поселений. Полуорк тан шрам чаще всего живет в дикой местности среди чистокровных орков, оставляя на теле ритуальные шрамы, доказывающие их свирепость и достоинство.

## Сцены Столкновений

Полуорки существуют между двумя культурами, потому они часто ходят по грани между пустыней и населенными землями. Таким образом они приспосабливаются к широким связям с различными людьми и не только с людьми.

### Сцена 6-го уровня (1,400 опыта)

- ⚔ 2 полуорка охотника (налетчик 5-го уровня)
- ⚔ 1 человек ведун (контроллер 7-го уровня)
- ⚔ 4 человека берсерка (громила 4-го уровня, Бест. 163)

### Сцена 9-го уровня (2,100 опыта)

- ⚔ 4 полуорка тана шрама (громила 7-го уровня)
- ⚔ 1 орк вождь (элитный громила 8-го уровня, Бест. 204)
- ⚔ 1 орк глаз Груумша (контроллер 5-го уровня, Бест. 204)

# ЯСТРЕБ (HAWK)

КОГДА ЭТИ ПЕРНАТЫЕ ХИЩНИКИ на охоте, молчаливое небо становится опасным полем боя.

## КРОВАВЫЙ ЯСТРЕБ

Кровавый ястреб – агрессивный охотник, который использует свои острые как бритва когти для нанесения тяжелых ранений.

|  |  |                    |
|--|--|--------------------|
| <b>Кровавый Ястреб</b><br>Маленький природный зверь  | <b>Уровень 1 Налетчик</b><br>100 Опыта |                    |
| <b>Хиты 27; Ранен 13</b>   | <b>Инициатива +5</b>                   |                    |
| <b>КД 15; Стойкость 12; Реакция 14; Воля 12</b>  | <b>Внимательность +1</b>               |                    |
| <b>Скорость 2 (неуклюже), летая 6</b>  |  |                    |
| <b>Стандартные Действия</b>  |  |                    |
| ⬇ <b>Острые Когти</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>  |  |                    |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +6 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 5 урона и цель получает продолжительный урон 2 или продолжительный урон 5, если ястреб ранен (спасение оканчивает). |  |                    |
| ⬇ <b>Атака с Налета</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>  |  |                    |
| Кровавый ястреб пролетает 6 клеток и совершает атаку <i>острыми когтями</i> в любой момент этого перемещения. Кровавый ястреб не провоцирует атак, когда удаляется от цели.                                    |  |                    |
| <b>Сил 13 (+1)</b>   | <b>Лов 16 (+3)</b>                     | <b>Мдр 13 (+1)</b> |
| <b>Тел 11 (+0)</b>   | <b>Инт 2 (-4)</b>                      | <b>Хар 7 (-2)</b>  |
| <b>Без мировоззрения</b>   | <b>Языки: ---</b>                      |                    |

## ЛЕДЯНОЙ ЯСТРЕБ

Ледяной ястреб родом из Стихийного Хаоса. Этого грозного небесного хищника можно часто встретить в мире, ищущим добычу.

|   |  |                    |
|---|--|--------------------|
| <b>Ледяной Ястреб</b><br>Маленький стихийный зверь (холод)  | <b>Уровень 7 Налетчик</b><br>300 Опыта |                    |
| <b>Хиты 80; Ранен 40</b>  | <b>Инициатива +9</b>                   |                    |
| <b>КД 21; Стойкость 19; Реакция 20; Воля 19</b>   | <b>Внимательность +6</b>               |                    |
| <b>Скорость 2 (неуклюже), летая 8</b>   |  |                    |
| <b>Сопровождение: 10 холод</b>  |  |                    |
| <b>Иммунитет:</b> болезнь, яд   |  |                    |
| <b>Особенности</b>  |  |                    |
| <b>Сокрушающий Удар</b>   |  |                    |
| Ледяной ястреб наносит дополнительно 2к6 урона холодом против замедленных существ.  |  |                    |
| <b>Стандартные Действия</b>   |  |                    |
| ⬇ <b>Ледяной Коготь (холод)</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>   |  |                    |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +12 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 5 урона, плюс 1к6 урона холодом.  |  |                    |
| ⬇ <b>Атака с Налета</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>   |  |                    |
| Ледяной ястреб пролетает 6 клеток и наносит атаку <i>ледяным когтем</i> в любой момент этого перемещения. Ледяной ястреб не провоцирует атак, когда удаляется от цели.      |  |                    |
| ⬅ <b>Замораживающий Крик (холод)</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>  |  |                    |
| <i>Атака:</i> Ближняя волна 3 (все существа в волне); +10 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 5 урона холодом и цель становится замедленной (спасение оканчивает). |  |                    |
| <b>Сил 14 (+5)</b>  | <b>Лов 19 (+7)</b>                     | <b>Мдр 16 (+6)</b> |
| <b>Тел 16 (+6)</b>  | <b>Инт 2 (-1)</b>                      | <b>Хар 8 (+2)</b>  |
| <b>Без мировоззрения</b>  | <b>Языки: ---</b>                      |                    |



## ЗНАНИЯ О ЯСТРЕБЕ

**Природа Сл 10:** Кровавые ястребы – смертоносные хищники, обученные охотиться на различные расы. Их смертоносные когти наносят кровотокающие раны, а из-за их налетов по ним сложно попасть.

**Магия Сл 19:** Хоть эти птицы и берут свое начало в Стихийном Хаосе, ледяных ястребов можно найти на возвышенностях и в холодных регионах мира. Крик ледяного ястреба может препятствовать передвижению противника, делая его уязвимее для своих атак.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Как и большинство хищных птиц, кровавых и ледяных ястребов можно встретить среди подобных птиц или как ловчих, обученных другими существами.

### Сцена 2-го уровня (725 опыта)

- ◆ 3 кровавых ястреба (налетчик 1-го уровня)
- ◆ 1 ищущий кровь дрейк (солдат 4-го уровня)
- ◆ 1 эльф лучник (артиллерия 2-го уровня, Бест.106)

### Сцена 6-го уровня (1,400 опыта)

- ◆ 2 ледяных ястреба (налетчик 7-го уровня)
- ◆ 1 кровожадный орк (элитный громила 7-го уровня, Бест.204)
- ◆ 1 орк глаз Груумша (контроллер 5-го уровня, Бест.204)

# ГОМУНКУЛУС (HOMUNCULUS)

ГОМУНКУЛУСЫ СОЗДАЮТСЯ В КАЧЕСТВЕ неустанных стражей для охраны определенных мест, реликвий или существ. Их создатели наполняют жизнью таких гомункулов с особой целью, но многие подобные создания пережили своих повелителей.

## Защитник Каменный Кулак

Защитник каменный кулак служит обозначенному существу как телохранитель и боевой партнер, который отвлекает и умерщвляет врага,

|  |                           |
|--|---------------------------|
| <b>Защитник Каменный Кулак</b>   | <b>Уровень 2 Налетчик</b> |
| Маленький природный оживленный (гомункулус, механизм)  | 125 Опыта                 |
| <b>Хиты 38; Ранен 19</b>   | <b>Инициатива +6</b>      |
| <b>КД 16; Стойкость 13; Реакция 14; Воля 14</b>  | <b>Внимательность +4</b>  |
| <b>Скорость 8</b>  | Темное зрение             |
| <b>Иммунитет:</b> болезнь, яд  |                           |
| <b>Особенности</b>   |                           |
| <b>Охраняемое Существо</b>   |                           |
| Защитник получает бонус +2 к атаке против каждого существа, смежного с клеткой защищаемого (см. «Охранник» в сноске ниже).       |                           |
| <b>Синхронное Окружение</b>  |                           |
| Когда защитник окружает врага вместе с защищаемым существом, эта атака наносит дополнительно 1к6 урона против окруженного врага. |                           |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                           |
| ⊕ <b>Шипованный Кулак</b> ⬄ <b>Неограниченный</b>  |                           |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +7 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 5 урона.                              |                           |
| <b>Действия Движения</b>   |                           |
| <b>Кувьрки</b> ⬄ <b>Неограниченный</b>   |                           |
| Защитник совершает шаг на 3 клетки.  |                           |
| <b>Навыки:</b> Акробатика +9   |                           |
| <b>Сил 12 (+2)</b>   | <b>Лов 17 (+4)</b>        |
| <b>Мдр 17 (+4)</b>   | <b>Хар 7 (-1)</b>         |
| <b>Тел 14 (+3)</b>   | <b>Инт 11 (+1)</b>        |
| <b>Без мировоззрения</b>   | <b>Языки:</b> ---         |



## АРБАЛЕТЧИК

Арбалетчик это смертоносный стрелок, посылающий залпы болтов в злоумышленников, проникших на охраняемую территорию.

|  |                             |
|--|-----------------------------|
| <b>Арбалетчик</b>  | <b>Уровень 4 Артиллерия</b> |
| Средний природный оживленный (гомункулус, механизм)  | 175 Опыта                   |
| <b>Хиты 43; Ранен 21</b>   | <b>Инициатива +6</b>        |
| <b>КД 16; Стойкость 15; Реакция 17; Воля 15</b>  | <b>Внимательность +9</b>    |
| <b>Скорость 6</b>  | Темное зрение               |
| <b>Иммунитет:</b> болезнь, яд  |                             |
| <b>Особенности</b>   |                             |
| <b>Охраняемая Зона</b>   |                             |
| Если враг находится в пределах охраняемой зоны (см. «Охранник» в сноске ниже) в начале хода арбалетчика, гомункул перезаряжает талант <i>двойной выстрел</i> . |                             |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                             |
| ⊕ <b>Удар</b> ⬄ <b>Неограниченный</b>  |                             |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +11 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 4 урона.   |                             |
| ⊕ <b>Болт</b> ⬄ <b>Неограниченный</b>  |                             |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 20\40 (одно существо); +11 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 4 урона.  |                             |
| ⤴ <b>Двойной Выстрел</b> ⬄ <b>Перезарядка</b> ☹ ☹ ☹  |                             |
| Арбалетчик совершает две атаки <i>болтом</i> против различных целей. Цели должны быть в пределах 5 клеток друг от друга.                                       |                             |
| <b>Сил 15 (+4)</b>   | <b>Лов 18 (+6)</b>          |
| <b>Мдр 15 (+4)</b>   | <b>Хар 8 (+1)</b>           |
| <b>Тел 13 (+3)</b>   | <b>Инт 5 (-1)</b>           |
| <b>Без мировоззрения</b>   | <b>Языки:</b> ---           |

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Гомункулусов можно встретить как слуг волшебников и магов, так и неумолимыми стражами древних руин с сокровищами.

### Сцена 3-го уровня (750 опыта)

- ◆ 3 защитника каменных кулака (налетчик 2-го уровня)
- ◆ 1 арбалетчик (артиллерия 4-го уровня)
- ◆ 1 дварф молобоец (солдат 5-го уровня, Бест.97)

## ОХРАННИК

Гомункулус может быть привязан к определенной местности или существу. Передача указаний гомункулу занимает 1 минуту, и они могут быть переданы только создателем или его новым владельцем (в зависимости от условий). Гомункулус получает определенные полномочия и преимущества в роли охранника.

**Защищаемая зона:** Зона в пределах 5 клеток.

**Защищаемое существо:** Существо, как правило, создатель гомункула.

# ЧЕЛОВЕК (HUMAN)

РАЗНОСТОРОННИЕ И МНОГОГРАННЫЕ, люди обладают потенциалом, направленным как на величие, так и на злодейства.

## ЧЕЛОВЕК КАВАЛЕРИСТ

Путешествующий на боевом коне, человек кавалерист побеждает своих врагов копьем и палашом.

|   |  |
|---|--|
| <b>Человек Кавалерист</b><br>Средний природный гуманоид   | <b>Уровень 7 Солдат (Лидер)</b><br>300 Опыта |
| Хиты 78; Ранен 39<br>КД 23; Стойкость 20; Реакция 18; Воля 19<br>Скорость 5   | Инициатива +8<br>Внимательность +9           |
| <b>Особенности</b>  |  |
| ⚙ <b>Боевая Проницательность</b> ♦ Аура в пределах зрения<br>Все союзники в ауре получают бонус +2 к инициативе.  |  |
| <b>Стандартные Действия</b>   |  |
| ⚔ <b>Палаш (оружие)</b> ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +14 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 5 урона, и цель становится помеченной до конца следующего хода кавалериста.   |  |
| ⚔ <b>Наездник (оружие)</b> ♦ <b>Неограниченный</b> (только когда верхом)<br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +14 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 5 урона и цель сбивается с ног.  |  |
| <b>Триггеры</b>   |  |
| ⚔ <b>Парирование Чемпиона (оружие)</b> ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Триггер:</i> Враг, отмеченный кавалеристом, совершает рукопашную атаку против союзника, смежного с кавалеристом.<br><i>Атака (Немедленное прерывание):</i> Рукопашная атака 1 (вызвавшее триггер существо); +13 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 5 урона.           |  |
| <b>Стремительное Парирование</b> ♦ <b>На сцену</b><br><i>Триггер:</i> Враг, отмеченный кавалеристом, совершает рукопашную атаку против союзника, смежного с кавалеристом.<br><i>Эффект (Немедленное прерывание):</i> Атака вызвавшего триггер существа нацелена на кавалериста, вместо цели, и кавалерист получает +3 к КД против этой атаки. |  |
| <b>Навыки:</b> Атлетика +12, Переговоры +11<br><b>Сил</b> 19 (+7) <b>Лов</b> 13 (+4) <b>Мдр</b> 12 (+4)<br><b>Тел</b> 14 (+5) <b>Инт</b> 10 (+3) <b>Хар</b> 16 (+6)<br><b>Без мировоззрения</b> <b>Языки:</b> Общий<br><b>Снаряжение:</b> длинное копьё, латы, палаш, тяжелый щит   |  |

## ЧЕЛОВЕК ДЕМОНОЛОГ

Человек демонолог много практикуется в магии зла. Он владеет огнем, ведь это его любимое оружие.

|  |   |
|--|---|
| <b>Человек Демонолог</b><br>Средний природный гуманоид   | <b>Уровень 20 Артиллерия</b><br>2,800 Опыта |
| Хиты 147; Ранен 73<br>КД 32; Стойкость 32; Реакция 31; Воля 33<br>Скорость 6   | Инициатива +14<br>Внимательность +10        |
| <b>Особенности</b>   |   |
| <b>Жизнь в Огне</b><br>Всякий раз, когда демонологу наносят урон огнем, он получает 10 временных хитов.  |   |
| <b>Стандартные Действия</b>  |   |
| ⚔ <b>Кукри (огонь, оружие)</b> ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +25 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 4 урона плюс 2к6 урона огнем. Демонолог перебрасывает любой куб урона с результатом 1, пока результат не будет больше чем 1. |   |
| ⚔ <b>Адское Отравление</b> (инструмент, некротическая энергия, огонь) ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Дальнобойный 15 (одно существо); +27 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к10 + 7 урона огнем и некротической энергией.  |   |



|  |  |
|--|--|
| ⚔ <b>Сернистая Вспышка (инструмент, огонь)</b> ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Дальнобойный 5 (одно существо); +27 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 2к4 + 6 урона огнем и демонолог имеет покров против цели до конца своего следующего хода.   |  |
| ⚔ <b>Шторм Темного Огня (инструмент, некротическая энергия, огонь)</b> ♦ <b>На сцену</b><br><i>Атака:</i> Зональный 2 в 20 (все существа в зоне); +25 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 7 урона огнем и некротической энергией и продолжительный урон некротической энергией 10 (спасение оканчивает).  |  |
| <b>Малые Действия</b>  |  |
| ⚔ <b>Адский Ожог (инструмент)</b> ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Дальнобойный в пределах видимости (одно существо); нет броска атаки.<br><i>Эффект:</i> Цель страдает адским ожогом (спасение оканчивает). Цель адского ожога, получившая урон огнем от демонолога, не может использовать исцеление до конца следующего хода демонолога. Если демонолог использует этот талант на другой цели, предыдущая цель больше не страдает от эффекта этой способности. |  |
| <b>Триггеры</b>  |  |
| <b>Инфернальное Отклонение (огонь)</b> ♦ <b>Перезарядка</b> ⚡ ⚡<br><i>Триггер:</i> По демонологу попадают рукопашной или дальнобойной атакой.<br><i>Эффект (Немедленное прерывание):</i> Демонолог получает половину урона, а нападающий получает 15 урона огнем.  |  |
| <b>Навыки:</b> Магия +19, Обман +21, Скрытность +19<br><b>Сил</b> 10 (+10) <b>Лов</b> 18 (+14) <b>Мдр</b> 11 (+10)<br><b>Тел</b> 21 (+15) <b>Инт</b> 11 (+10) <b>Хар</b> 23 (+16)<br><b>Мировоззрение:</b> Злое <b>Языки:</b> Общий<br><b>Снаряжение:</b> кожаный доспех, кукри, жезл  |  |

## ЧЕЛОВЕК ОХОТНИК НА УЖАСНЫХ ЗВЕРЕЙ

Человек охотник на ужасных зверей ждет в засаде с копьем, сетью и ядом.

|   |                             |
|---|-----------------------------|
| <b>Охотник на Ужасных Зверей</b>  | <b>Уровень 9 Артиллерия</b> |
| Средний природный гуманоид  | 400 Опыта                   |
| <b>Хиты 76; Ранен 38</b>  | <b>Инициатива +8</b>        |
| <b>КД 22; Стойкость 21; Реакция 22; Воля 21</b>   | <b>Внимательность +12</b>   |
| <b>Скорость 6</b>   |                             |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                             |
| ⚔ <b>Копье (оружие) ⚡ Неограниченный</b>  |                             |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +16 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 5 урона   |                             |
| ☠ <b>Ядовитый Арбалет (оружие, яд) ⚡ Неограниченный</b>   |                             |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 15\30 (одно существо); +16 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 3 урона и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).                        |                             |
| 🕸 <b>Ловчая Сеть ⚡ На сцену</b>   |                             |
| <i>Требование:</i> Требуется сеть.<br><i>Атака:</i> Дальнобойный 3 (одно существо); +16 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> Цель становится удерживаемой (спасение оканчивает) |                             |
| <b>Навыки:</b> Акробатика +13, Атлетика +11, Выносливость +12   |                             |
| <b>Сил 14 (+6)</b>  | <b>Лов 19 (+8)</b>          |
| <b>Тел 16 (+7)</b>  | <b>Инт 16 (+7)</b>          |
| <b>Мдр 17 (+7)</b>  | <b>Хар 11 (+4)</b>          |
| <b>Без мировоззрения</b>  | <b>Языки:</b> Общий         |
| <b>Снаряжение:</b> арбалет и 40 отравленных болтов, копье, сеть   |                             |

## УЖАСНЫЙ ЧЕЛОВЕК-УБИЙЦА

Ужасный человек-убийца получает одну метку. Задача убийцы – убить помеченного. Цена не имеет значения.

|   |                              |
|---|------------------------------|
| <b>Ужасный Человек-Убийца</b>   | <b>Уровень 22 Соглядатай</b> |
| Средний природный гуманоид  | 4,150 Опыта                  |
| <b>Хиты 161; Ранен 80; см.решимость убийцы</b>  | <b>Инициатива +23</b>        |
| <b>КД 36; Стойкость 32; Реакция 34; Воля 32</b>   | <b>Внимательность +22</b>    |
| <b>Скорость 7</b>   |                              |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                              |
| ⚔ <b>Скимитар Фанатика (оружие, некротическая энергия, яд) ⚡ Неограниченный</b>   |                              |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +26 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 5 урона (крит. 2к8 + 13) и продолжительный урон ядом и некротической энергией 10 (спасение оканчивает).                         |                              |
| <b>Малые Действия</b>   |                              |
| ☠ <b>Смертельный Клинок ⚡ Перезарядка ☠ ☠</b>   |                              |
| <i>Условие:</i> Используется, если у убийцы есть укрытие или покров<br><i>Эффект:</i> При следующей атаке убийцы цель предоставляет ему боевое превосходство, и атака убийцы наносит дополнительно 5кб урона при попадании. |                              |
| <b>Действия Движения</b>  |                              |
| 🏹 <b>Плащ Рвения ⚡ Неограниченный (1\раунд)</b>   |                              |
| Убийца получает покров до конца своего следующего хода и совершает шаг на 3 клетки.   |                              |
| <b>Триггер</b>  |                              |
| 🎯 <b>Решимость Убийцы ⚡ На сцену</b>  |                              |
| <i>Триггер:</i> Убийца становится в первые ранен.<br><i>Эффект:</i> Убийца перезаряжает <i>смертельный клинок</i> . Если этот талант перезаряжен, то убийца восстанавливает 20 хитов.                                       |                              |
| <b>Навыки:</b> Запугивание +22, Скрытность +24  |                              |
| <b>Сил 17 (+14)</b>   | <b>Лов 26 (+19)</b>          |
| <b>Тел 23 (+17)</b>   | <b>Инт 18 (+15)</b>          |
| <b>Мдр 13 (+12)</b>   | <b>Хар 22 (+17)</b>          |
| <b>Без мировоззрения</b>  | <b>Языки:</b> Общий          |
| <b>Снаряжение:</b> скимитар   |                              |

## ЧЕЛОВЕК ГЛАДИАТОР

Непревзойденный атлет, человек гладиатор знает все хитрости ближнего боя.

|  |                                  |
|--|----------------------------------|
| <b>Человек Гладиатор</b>   | <b>Уровень 14 Элитный Солдат</b> |
| Средний природный гуманоид   | 2,000 Опыта                      |
| <b>Хиты 276; Ранен 138</b>   | <b>Инициатива +12</b>            |
| <b>КД 30; Стойкость 26; Реакция 26; Воля 24</b>  | <b>Внимательность +9</b>         |
| <b>Скорость 6</b>  |                                  |
| <b>Спасбросок +2; Единицы действия 1</b>   |                                  |
| <b>Особенности</b>   |                                  |
| ⚙ <b>Боевая Фокусировка ⚡ Аура 1</b>   |                                  |
| Все враги, начинающие свой ход в ауре, становятся помеченными до начала своего следующего хода.  |                                  |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                                  |
| ⚔ <b>Гладиус (оружие) ⚡ Неограниченный</b>   |                                  |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +21 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 6 урона.   |                                  |
| ⚡ <b>Демонстрация Гладиуса (оружие) ⚡ Неограниченный</b>   |                                  |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 1 (все враги во вспышке); +19 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 6 урона.                                |                                  |
| <b>Малые Действия</b>  |                                  |
| ⚔ <b>Бросок на Землю ⚡ На сцену</b>  |                                  |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +19 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> Цель сбивается с ног.                             |                                  |
| ⚔ <b>Удачный Пинок ⚡ Перезарядка ☠ ☠</b>   |                                  |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +19 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> Цель изумлена и замедлена (спасение оканчивает оба) |                                  |
| ⚔ <b>Песок в Глазах ⚡ На сцену</b>   |                                  |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +19 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> Цель ослеплена (спасение оканчивает).             |                                  |
| <b>Навыки:</b> Акробатика +15, Атлетика +18  |                                  |
| <b>Сил 22 (+13)</b>  | <b>Лов 16 (+10)</b>              |
| <b>Тел 18 (+11)</b>  | <b>Инт 12 (+8)</b>               |
| <b>Мдр 14 (+9)</b>   | <b>Хар 17 (+10)</b>              |
| <b>Без мировоззрения</b>   | <b>Языки:</b> Общий              |
| <b>Снаряжение:</b> гладиус (короткий меч), легкий щит, чешуйчатая броня  |                                  |





## ЧЕЛОВЕК ВЕДУН

С церемониальным посохом в руке, человек ведун знает множество заклинаний, способных изменить ход битвы.

|   |   |
|---|---|
| <b>Человек Ведун</b><br>Средний природный гуманоид  | <b>Уровень 7 Контролер</b><br>300 Опыта |
| <b>Хиты 77; Ранен 38</b>  | <b>Инициатива +3</b>                    |
| <b>КД 20; Стойкость 17; Реакция 18; Воля 19</b>   | <b>Внимательность +16</b>               |
| <b>Скорость 6</b>   |   |
| <b>Стандартные Действия</b>   |   |
| ⬇ <b>Посох (оружие) ♦ Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +12 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 1 урона.  |   |
| ⚡ <b>Проклятие Зверя (превращение) ♦ Перезарядка ⚡ ⚡ ⚡</b><br><i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно заговоренное существо); +11 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> Цель превращается в крошечное животное до конца следующего хода ведуна. Пока цель в этой форме, она не может использовать свои таланты.        |   |
| ⚡ <b>Капризная Земля (инструмент, очарование) ♦ На сцену</b><br><i>Атака:</i> Зональная вспышка 3 в 10 (все заговоренные существа в зоне); +11 против Воли;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 3 урона и человек ведун сдвигает цель на 3 клетки, после чего цель сбивается с ног.   |   |
| <b>Малые Действия</b>   |   |
| ⬅ <b>Наговор (инструмент, очарование) ♦ Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 10 (все враги во вспышке); +11 против Воли;<br><i>Попадание:</i> Цель становится заколдованной (спасение оканчивается). Пока цель заколдована, она получает штраф -2 к броску попадания и урона против человека ведуна. |   |
| <b>Действия Движения</b>  |   |
| ⚡ <b>Колдовской Прыжок (телепортация) ♦ На сцену</b><br>Человек ведун телепортируется на 5 клеток или меняется местами с заколдованным существом, находящимся в пределах 5 клеток.  |   |
| <b>Навыки:</b> Магия +10, Природа +11   |   |
| <b>Сил 10 (+3)</b>  | <b>Лов 11 (+3)</b>                      |
| <b>Тел 13 (+4)</b>  | <b>Мдр 17 (+6)</b>                      |
| <b>Инт 15 (+5)</b>  | <b>Хар 14 (+5)</b>                      |
| <b>Без мировоззрения</b>  | <b>Языки:</b> Общий                     |
| <b>Снаряжение:</b> посох, роба  |   |

## ЧЕЛОВЕК ДВОРЯНИН-БЕЗУМЕЦ

Человек дворянин-безумец носится по полю боя, совершая атаки в безумно быстром темпе. Безумные дворяне безрассудны, и не обращают внимания на собственную безопасность.

|  |  |
|--|--|
| <b>Дворянин-Безумец</b><br>Средний природный гуманоид  | <b>Уровень 23 Элитный Налетчик</b><br>10,200 Опыта |
| <b>Хиты 428; Ранен 214; см. гнусная ярость</b>   | <b>Инициатива +19</b>                              |
| <b>КД 37; Стойкость 35; Реакция 35; Воля 36</b>  | <b>Внимательность +11</b>                          |
| <b>Скорость 6</b>  |  |
| <b>Спасбросок +2; Единицы действия 1</b>   |  |
| <b>Особенности</b>   |  |
| <b>Чистое Безумие</b><br>Дворянин-безумец не вызывает спровоцированных атак.   |  |
| <b>Стандартные Действия</b>  |  |
| ⬇ <b>Скипетр (оружие) ♦ Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +28 против КД;<br><i>Попадание:</i> 3к8 + 6 урона  |  |
| ⬇ <b>Шквал Безумия ♦ Неограниченный</b><br>Дворянин-безумец совершает шаг на 6 клеток и атакует каждого врага, рядом с которым он прошел, <i>скипетром</i> .   |  |
| <b>Триггеры</b>  |  |
| ⬇ <b>Гнусная Ярость (оружие) ♦ На сцену</b><br><i>Триггер:</i> Человек дворянин-безумец впервые ранен.<br><i>Атака (Немедленный ответ):</i> Ближняя вспышка 1 (все враги во вспышке); +26 против КД;<br><i>Попадание:</i> 3к8 + 6 урона, и цель сбивается с ног. |  |
| <b>Навыки:</b> Выносливость +23  |  |
| <b>Сил 16 (+14)</b>  | <b>Лов 22 (+17)</b>                                |
| <b>Тел 22 (+17)</b>  | <b>Мдр 11 (+11)</b>                                |
| <b>Инт 15 (+13)</b>  | <b>Хар 24 (+18)</b>                                |
| <b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое  | <b>Языки:</b> Общий                                |
| <b>Снаряжение:</b> скипетр (булава)  |  |



## ЧЕЛОВЕК ТАНЦОР С КОПЬЕМ

Мчась по полю боя, люди танцоры с копьем изучают смертельную благодать.

| Человек Танцор с Копьем  | Уровень 6 Налетчик |
|--|--------------------|
| Средний природный гуманоид   | 250 Опыта          |
| Хиты 70; Ранен 35  | Инициатива +8      |
| КД 20; Стойкость 18; Реакция 19; Воля 17   | Внимательность +4  |
| Скорость 6   |                    |
| Особенности  |                    |
| <b>Адепт Отступления</b>   |                    |
| Человек танцор с копьем не предоставляет боевого превосходства при беге.   |                    |
| <b>Танцор</b>  |                    |
| Если человек танцор с копьем заканчивает свое движение по меньшей мере в 4 клетках от начальной позиции, то его атаки наносят дополнительно 1к6 урона до начала его следующего хода. |                    |
| Стандартные Действия   |                    |
| ⚡ <b>Копье (оружие) ♦ Неограниченный</b>   |                    |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +11 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 3 урона.   |                    |
| ⚡ <b>Подвижная Атака ♦ Неограниченный</b>  |                    |
| Человек танцор с копьем совершает шаг на 3 клетки и атакует копьем один раз в любой момент этого движения.   |                    |
| ➤ <b>Метательное Копье (оружие) ♦ Неограниченный</b>   |                    |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 10\20 (одно существо); +12 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 3 урона.   |                    |
| <b>Навыки:</b> Атлетика +10  |                    |
| <b>Сил</b> 15 (+5)   | <b>Лов</b> 16 (+6) |
| <b>Тел</b> 14 (+5)   | <b>Инт</b> 10 (+3) |
| <b>Мдр</b> 13 (+4)   | <b>Хар</b> 10 (+3) |
| <b>Без мировоззрения</b>   |                    |
| <b>Языки:</b> Общий  |                    |
| <b>Снаряжение:</b> копье, кожаный доспех, легкий щит, 4 метательных копья  |                    |

## ЧЕЛОВЕК МАСТЕР НОЖА

Мастер ножа достает свой нож, когда этого меньше всего ожидают, и превращает ряды врагов в кровавое месиво.

| Мастер Ножа  | Уровень 7 Элитный Налетчик |
|--|----------------------------|
| Средний природный гуманоид   | 600 Опыта                  |
| Хиты 162; Ранен 81   | Инициатива +8              |
| КД 21; Стойкость 19; Реакция 19; Воля 19   | Внимательность +14         |
| Скорость 7   |                            |
| Спасбросок +2; Единицы действия 1  |                            |
| Особенности  |                            |
| <b>Боевое Превосходство</b>  |                            |
| Мастер ножа наносит дополнительно 2к6 урона любой цели, предоставляющей боевое превосходство.  |                            |
| Стандартные Действия   |                            |
| ⚡ <b>Разящий Кинжал (оружие) ♦ Неограниченный</b>  |                            |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +12 против КД (крит. 19-20);<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 6 урона (крит. 1к6 + 12), и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).  |                            |
| ⚡ <b>Танец Кинжала (оружие) ♦ Неограниченный</b>   |                            |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +12 против КД (крит. 19-20);<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 6 урона (крит. 1к6 + 12).<br><i>Эффект:</i> Мастер ножа совершает шаг на 2 клетки после атаки и совершает еще одну атаку против той же или другой цели. Затем мастер ножа совершает шаг еще на 2 клетки. |                            |
| Действия Движения  |                            |
| ⚡ <b>Непревзойденный Ловкач ♦ Перезарядка</b> ⚡  |                            |
| Мастер ножа делает шаг на 4 клетки, игнорируя труднопроходимую местность.  |                            |
| <b>Навыки:</b> Скрытность +11  |                            |
| <b>Сил</b> 15 (+5)   | <b>Лов</b> 17 (+6)         |
| <b>Тел</b> 17 (+6)   | <b>Инт</b> 13 (+4)         |
| <b>Мдр</b> 16 (+6)   | <b>Хар</b> 12 (+4)         |
| <b>Без мировоззрения</b>   |                            |
| <b>Языки:</b> Общий  |                            |
| <b>Снаряжение:</b> кинжал, сеть  |                            |

## ЧЕЛОВЕК МИСТАГОГ

Произнося божественные слова силы, человек мистагог управляет чувствами своих врагов и ходом сражения.

| Человек Мистагог   | Уровень 20 Контролер (Лидер) |
|--|------------------------------|
| Средний природный гуманоид   | 2,800 Опыта                  |
| Хиты 188; Ранен 94   | Инициатива +11               |
| КД 33; Стойкость 31; Реакция 32; Воля 33   | Внимательность +22           |
| Скорость 6   |                              |
| Особенности  |                              |
| ⚡ <b>Групповая Предусмотрительность ♦ Аура 10</b>  |                              |
| Все союзники в пределах ауры получают +2 к спасброскам.  |                              |
| Стандартные Действия   |                              |
| ⚡ <b>Прикосновение Мистики (инструмент, психическая энергия) ♦ Неограниченный</b>  |                              |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +24 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 7 урона психической энергией, и цель получает штраф -2 к броскам атаки против человека мистагога до конца следующего хода мистагога.  |                              |
| ➤ <b>Притупление Восприятия (иллюзия, инструмент, психическая энергия) ♦ Неограниченный</b>  |                              |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 20 (одно существо); +22 против Воли;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 7 урона психической энергией, и до конца следующего хода мистагога цель становится замедленной и получает штраф -2 к броскам атаки и спасброскам.   |                              |
| ⚡ <b>Вселение Трепета (инструмент, исцеление, психическая энергия) ♦ Перезарядка</b> ⚡   |                              |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 5 (все враги во вспышке); +22 против Воли;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 7 урона психической энергией, и мистагог сдвигает цель на 6 клеток, после чего цель становится изумленной (спасение оканчивает).<br><i>Эффект:</i> Мистагог сдвигает союзника на 6 клеток, находящегося в пределах вспышки, и союзник в осстанавливает 10 хитов. |                              |
| Триггеры   |                              |
| ⚡ <b>Вуаль Загадочности ♦ Неограниченный</b>   |                              |
| <i>Триггер:</i> Мистагог промахивается рукопашной или дальнобойной атакой.<br><i>Эффект (Немедленный ответ):</i> Мистагог совершает шаг на 2 клетки и получает бонус +2 к КД и Реакции до конца своего следующего хода.  |                              |
| <b>Навыки:</b> Магия +21, Проницательность +22, Религия +21  |                              |
| <b>Сил</b> 12 (+11)  | <b>Лов</b> 12 (+11)          |
| <b>Тел</b> 20 (+15)  | <b>Инт</b> 22 (+16)          |
| <b>Мдр</b> 24 (+17)  | <b>Хар</b> 15 (+12)          |
| <b>Без мировоззрения</b>   |                              |
| <b>Языки:</b> Небесный, Общий  |                              |
| <b>Снаряжение:</b> роба, символ веры   |                              |

## ЧЕЛОВЕК ДВОРЯНИН

Своими блестящими речами люди дворяне твердят противникам о смертельной цене, если нанести вред дворянству.

| Человек Дворянин  | Уровень 5 Контролер (Лидер) |
|---|-----------------------------|
| Средний природный зверь   | 200 Опыта                   |
| Хиты 60; Ранен 30   | Инициатива +3               |
| КД 19; Стойкость 17; Реакция 17; Воля 18  | Внимательность +3           |
| См. также защищаемый  |                             |
| Скорость 5  |                             |
| Особенности   |                             |
| <b>Защищаемый</b>   |                             |
| Человек дворянин получает бонус +2 ко всем защитам, пока союзник находится в смежной клетке.  |                             |
| Стандартные Действия  |                             |
| ⬇️ <b>Длинный Меч</b> (оружие) ⬆️ <b>Неограниченный</b>   |                             |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +10 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 3 урона.  |                             |
| ⬅️ <b>Назначенный Чемпион</b> ⬆️ <b>Неограниченный</b>  |                             |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 10 (один союзник во вспышке);<br><i>Эффект:</i> Цель совершает стандартную рукопашную атаку свободным действием, и делает шаг на 1 клетку до или после атаки. |                             |
| ⬅️ <b>Вдохновляющий Авторитет</b> ⬆️ <b>На сцену</b>  |                             |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 10 (один союзник во вспышке);<br><i>Эффект:</i> Цель использует талант, неограниченный или перезаряжаемый талант свободным действием.                         |                             |
| ⬅️ <b>Вызывающий Неуверенность</b> (очерование) ⬆️ <b>На сцену</b>  |                             |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 5 (все враги во вспышке); +9 против Воли;<br><i>Эффект:</i> Цель не может использовать стандартное действие в своем следующем ходу.                           |                             |
| <b>Навыки:</b> Запугивание +10, Переговоры +10, Проницательность +8   |                             |
| <b>Сил</b> 15 (+4)  | <b>Лов</b> 12 (+3)          |
| <b>Тел</b> 12 (+3)  | <b>Мдр</b> 12 (+3)          |
| <b>Инт</b> 14 (+4)  | <b>Хар</b> 16 (+5)          |
| <b>Без мировоззрения</b>  | <b>Языки:</b> Общий         |
| <b>Снаряжение:</b> длинный меч, кольчуга, легкий щит  |                             |



## ЧЕЛОВЕК КАПИТАН-ПИРАТ

Человек капитан-пират врывается в гущу битвы, размахивая абордажной саблей и насмехаясь над своими врагами.

## ЧЕЛОВЕК ПИРАТ

Люди пираты это морские бандиты, грабящие корабли и морские порты.

| Человек Пират  | Уровень 9 Налетчик  |
|--|---------------------|
| Средний природный гуманоид   | 400 Опыта           |
| Хиты 95; Ранен 47  | Инициатива +8       |
| КД 23; Стойкость 21; Реакция 21; Воля 20   | Внимательность +5   |
| Скорость 7   |                     |
| Особенности  |                     |
| <b>Окружение Подлой Собаки</b>   |                     |
| Человек пират получает +1 к броскам атаки против окруженного существа и наносит ему дополнительно 2к6 урона. |                     |
| Стандартные Действия   |                     |
| ⬇️ <b>Абордажная Сабля</b> (оружие) ⬆️ <b>Неограниченный</b>   |                     |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +14 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 5 урона.         |                     |
| Малые Действия   |                     |
| <b>Такелажная Обезьяна</b> ⬆️ <b>На сцену</b>  |                     |
| Человек пират получает скорость лазая 7 до конца своего следующего хода.                                     |                     |
| <b>Навыки:</b> Акробатика +11, Атлетика +11  |                     |
| <b>Сил</b> 14 (+6)   | <b>Лов</b> 15 (+6)  |
| <b>Тел</b> 15 (+6)   | <b>Мдр</b> 12 (+5)  |
| <b>Инт</b> 9 (+3)  | <b>Хар</b> 11 (+4)  |
| <b>Без мировоззрения</b>   | <b>Языки:</b> Общий |
| <b>Снаряжение:</b> абордажная сабля (короткий меч)   |                     |

## ТАКТИКА ЧЕЛОВЕКА ПИРАТА

Пираты забираются по такелажу корабля, используя *такелажную обезьяну*, держа врагов под своими ногами. Пираты держатся ближе к воде. Если они на корабле, то ближе к борту.

| Человек Капитан-Пират  | Уровень 10 Солдат (Лидер) |
|--|---------------------------|
| Средний природный гуманоид   | 500 Опыта                 |
| Хиты 104; Ранен 52   | Инициатива +10            |
| КД 26; Стойкость 22; Реакция 22; Воля 22   | Внимательность +12        |
| Скорость 7   |                           |
| Особенности  |                           |
| <b>Окружение Подлой Собаки</b>   |                           |
| Человек капитан-пират получает +1 к броскам атаки против окруженного существа и наносит ему дополнительно 2к6 урона.   |                           |
| Стандартные Действия   |                           |
| ⬇️ <b>Абордажная Сабля</b> (оружие) ⬆️ <b>Неограниченный</b>   |                           |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +16 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 6 урона, и цель становится замедленной (спасение оканчивает).  |                           |
| Малые Действия   |                           |
| ⬅️ <b>Злобные Насмешки</b> ⬆️ <b>Перезарядка</b> [!]   |                           |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 5 (один враг во вспышке);<br><i>Эффект:</i> Цель получает спровоцированную атаку от всех смежных с ней врагов.   |                           |
| <b>Такелажная Обезьяна</b> ⬆️ <b>На сцену</b>  |                           |
| Человек капитан-пират получает скорость лазая 7 до конца своего следующего хода.   |                           |
| Триггеры   |                           |
| ⬅️ <b>Призыв к Оружию</b> ⬆️ <b>На сцену</b>   |                           |
| <i>Тиггер:</i> Капитан-пират в первые ранен.<br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 10 (все союзники во вспышке);<br><i>Эффект:</i> Цель совершает стандартную рукопашную атаку или совершает шаг на 3 клетки свободным действием. |                           |
| <b>Навыки:</b> Акробатика +13, Атлетика +13  |                           |
| <b>Сил</b> 16 (+8)   | <b>Лов</b> 16 (+8)        |
| <b>Тел</b> 16 (+8)   | <b>Мдр</b> 14 (+7)        |
| <b>Инт</b> 13 (+6)   | <b>Хар</b> 16 (+8)        |
| <b>Без мировоззрения</b>   | <b>Языки:</b> Общий       |
| <b>Снаряжение:</b> абордажная сабля (короткий меч)   |                           |

# ЧЕЛОВЕК РАБОВЛАДЕЛЕЦ

Человек рабовладелец полагается на бич и плеть для подчинения и захвата своих жертв.

|  |                                       |                     |
|--|---------------------------------------|---------------------|
| <b>Человек Рабовладелец</b><br>Средний природный гуманоид  | <b>Уровень 8 Громила</b><br>350 Опыта |                     |
| <b>Хиты 102; Ранен 51</b>  | <b>Инициатива +7</b>                  |                     |
| <b>КД 20; Стойкость 20; Реакция 20; Воля 19</b>  | <b>Внимательность +4</b>              |                     |
| <b>Скорость 6</b>  |                                       |                     |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                                       |                     |
| ⚔ <b>Удар Бичом</b> (оружие) ⚡ <b>Неограниченный</b>   |                                       |                     |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +11 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 6 урона, и цель получает штраф -2 к броскам рукопашных атак до конца ее следующего хода.   |                                       |                     |
| ⚔ <b>Плеть Рабовладельца</b> (оружие) ⚡ <b>Перезарядка</b> 🎲 🎲 🎲   |                                       |                     |
| <i>Условие:</i> Требуется плеть.<br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +11 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 6 урона, и цель обездвижена и получает штраф -2 к броскам рукопашных атак до конца своего следующего хода. |                                       |                     |
| <b>Навыки:</b> Запугивание +11   |                                       |                     |
| <b>Сил 17 (+7)</b>   | <b>Лов 16 (+7)</b>                    | <b>Мдр 10 (+4)</b>  |
| <b>Тел 12 (+5)</b>   | <b>Инт 10 (+4)</b>                    | <b>Хар 14 (+6)</b>  |
| <b>Мировоззрение:</b> Злое   |                                       | <b>Языки:</b> Общий |
| <b>Снаряжение:</b> булава, кожаный доспех, плеть (кнут)  |                                       |                     |

## ТАКТИКА ЧЕЛОВЕКА РАБОВЛАДЕЛЬЦА

Человек рабовладелец сосредотачивается на одной цели, атакуя *плетью работаргольца*. Затем рабовладелец переключается на других врагов, неся им кару ударами булавы и плети, обездвиживая жертв *ударами бича*.

## ЗНАНИЯ О ЧЕЛОВЕКЕ

**Природа Сл 10:** Человек кавалер ездит верхом на лошади или грифоне. Кавалеристы ценятся на поле боя как военачальники, и они часто нанимаются вести войска нелюдей.

Человек гладиатор привык к битвам с самыми разнообразными соперниками. Несмотря на то, что многих гладиаторов держат в качестве рабов, некоторые из них все же становятся богатыми, победив врага на арене.

Люди дворяне утверждают, что статус их семей предоставляет им лидерские навыки. Однако, однажды в бою некоторые дворяне обнаруживают, что не в состоянии справиться с кровопролитием. Они застывают на месте или убегают с поля боя.

Пиратские капитаны сдерживают свои буйные команды с помощью угроз и взяток. Люди, которые уклоняются от закона, становятся пиратами во избежание заключения, а заодно чтобы утолить человеческую жажду новых приключений и впечатлений.

Люди рабовладельцы сами рабы своей жадности и власти. Они сильно влияют на своих рабов, но иногда обещание свободы порождает в рабах желание восстать и свергнуть власть рабовладельца любыми необходимыми средствами.

**Природа Сл 15:** Человек демонолог торгует душами за власть. И люди, и дьяволы разделяют жажду власти, а многие другие черты демонологов можно считать адскими.

Танцоры с копьём танцуют вокруг своих врагов, метая дротики как молнии с поразительной точностью.

Мастера ножа тренируются в уличных и кабацких драках. В хаосе сражения лезвие ножа всегда достигнет нужного места.

Люди мистагоги обычно встречаются в центре каких-нибудь культов.

**Природа Сл 20:** Охотники на ужасных зверей могут также быть охотниками за наградой, стремящиеся поймать экзотических существ и продавать их по высокой цене, или они могут быть напыщенными дворянами, стремящимися отличиться от других представителей дворянства, привозя в свои огромные покои большие и наиболее экзотичные головы существ.

Человек ведун практикуется в тайной и первородной магии. Одни колдуют в гармонии с природой, другие же извращают первородную магию, чтобы повелевать духами земли против их воли.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Люди разносторонни и хорошо известны. У них есть способность встречаться почти везде.

### Сцена 6-го уровня (1,350 опыта)

- ⚡ 2 полуорка охотника (налетчик 5-го уровня)
- ⚡ 8 людей прислужников (миньон 7-го уровня, Бест.162)
- ⚡ 1 человек рабовладелец (громила 8-го уровня)

### Сцена 7-го уровня (1,500 опыта)

- ⚡ 1 демоническая гиена (громила 7-го уровня, Бест.166)
- ⚡ 1 человек ведун (контроллер 7-го уровня)
- ⚡ 1 человек мастер ножа (налетчик 7-го уровня)
- ⚡ 4 человека прислужника (миньон 7-го уровня, Бест.162)

### Сцена 7-го уровня (1,700 опыта)

- ⚡ 3 человека кавалериста (солдат 7-го уровня)
- ⚡ 1 человек дворянин (контроллер 5-го уровня)
- ⚡ 4 боевых лошади (громила 3-го уровня, Бест.159)

### Сцена 9-го уровня (2,050 опыта)

- ⚡ 1 человек капитан пиратов (солдат 10-го уровня)
- ⚡ 3 человека пирата (налетчик 9-го уровня)
- ⚡ 1 человек рабовладелец (громила 8-го уровня)

### Сцена 19-го уровня (13,200 опыта)

- ⚡ 1 гористро (элитный громила 19-го уровня, Бест.55)
- ⚡ 4 человека демонолога (артиллерия 20-го уровня)
- ⚡ 1 человек мистагог (контроллер 20-го уровня)

### Сцена 21-го уровня (16,650 опыта)

- ⚡ 1 полуэльф мрачный волшебник (артиллерия 24-го уровня)
- ⚡ 4 ужасный человек-убийца (соглядатай 22-го уровня)
- ⚡ 1 человек дворянин-безумец (элитный налетчик 23-го уровня)

# ГИДРА (HYDRA)

ИЗВЕСТНЫЕ СВОИМИ легендарными смертоносными головами и странными способностями, гидры способны дать отпор любой группе героев. Движимые чувством голода, они скрываются на краю цивилизации и охотятся на пограничные племена.

## Гидра Рэйзор

Шея гидры рэйзор покрыта стальными чешуйками, растущими из тела.

|   |                     |                  |                |
|---|---------------------|------------------|----------------|
| <b>Гидра Рэйзор</b>   | <b>Уровень 16</b>   | <b>Одиночный</b> | <b>Громила</b> |
| Большой природный зверь (рептилия) 7,000 Опыта  |                     |                  |                |
| Хиты 640; Ранен 320; см. <i>регенерирующие головы</i> и <i>свирепость</i>   |                     |                  |                |
| КД 28; Стойкость 29; Реакция 27; Воля 26  | Инициатива + 13     |                  |                |
| Скорость 7  | Внимательность + 17 |                  |                |
| Спасбросок +5; Единицы действия 2   | Всестороннее зрение |                  |                |
| <b>Особенности</b>  |                     |                  |                |
| <b>Кровь и Голод</b>  |                     |                  |                |
| Гидра получает бонус +2 к атаке против раненных существ и существ, находящихся под воздействием продолжительного урона.   |                     |                  |                |
| <b>Многоголовый</b>   |                     |                  |                |
| Каждый раз, когда гидра становится изумленной или ошеломленной, она теряет одну атаку при использовании <i>ярости гидры</i> в свой следующий ход. Гидра может быть изумлена или ошеломлена несколько раз. |                     |                  |                |

### Регенерирующие Головы

Когда у гидры остается 480, 320 и 160 хитов, голова будет уничтожена. В начале следующего хода гидры на месте уничтоженной головы вырастает еще две и гидра получает дополнительную атаку к *ярости гидры*.

### Угрожающая досягаемость

Гидра может совершать провоцированные атаки по всем врагам в пределах 2 клеток.

### Стандартное Действие

#### ⊕ Укус ⊕ Неограниченный

*Атака:* Рукопашная атака 2 (одно существо); +19 против КД; *Попадание:* 1к8 + 4 урона и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает). Если гидра атакует цель, которая уже находится под воздействием продолжительного урона, то этот урон повышается на 5.

#### ⊕ Ярость Гидры ⊕ Неограниченный

*Эффект:* Гидра рэйзор делает четыре атаки *укусом*, плюс все атаки новыми головами, которые выросли (см. *регенерирующие головы*).

### Триггеры

#### ⊕ Свирепость ⊕ На сцену

*Триггер:* Хиты гидры рэйзор падают до 0.

*Эффект:* Гидра использует талант *ярости гидры*.

**Сил** 21 (+13)    **Лов** 20 (+13)    **Мдр** 18 (+12)

**Тел** 24 (+15)    **Инт** 2 (+4)    **Хар** 8 (+7)

**Без мировоззрения**    **Языки:** ---

## ГИДРА УБИЙЦА ГЕРОЕВ

Легендарное существо, гидра убийца героев получила свое название из-за героев, павших от ее клыков.



(Сзади вперед) гидра убийца героев и гидра рэйзор

**Гидра Убийца Героев** **Уровень 20** **Одиночный** **Громила**  
Огромный природный зверь (рептилия) 14,000 Опыта

**Хиты** 776; **Ранен** 388; см. *регенерирующие головы*

**КД** 32; **Стойкость** 34; **Реакция** 30; **Воля** 30 **Инициатива** +14

**Скорость** 6 **Внимательность** +19

**Спасбросок** +5; **Единицы действия** 2 **Всестороннее зрение**

### Особенности

#### Убийца Героев

Когда гидра становится помеченной, она получает бонус +2 к броскам атаки и +5 к броскам урона против отмечившего существа.

#### Многоголовый

Каждый раз, когда гидра становится изумленной или ошеломленной, она теряет одну атаку при использовании *ярости гидры* в свой следующий ход. Гидра может быть изумлена или ошеломлена несколько раз.

#### Регенерирующие головы

Когда у гидры остается 582, 388 и 194 хитов, голова будет уничтожена. В начале следующего хода гидры на месте уничтоженной головы вырастает еще две и гидра получает дополнительную атаку *к ярости гидры*.

#### Угрожающая досягаемость

Гидра может совершать провоцированные атаки по всем врагам в пределах 3 клеток.

### Стандартное Действие

#### ⊕ Укус ⊕ Неограниченный

**Атака:** Рукопашная атака 3 (одно существо); +25 против КД;

**Попадание:** 1к10 + 8 урона

#### ⊕ Ярость Гидры ⊕ Неограниченный

Гидра атакует пять раз *укусом* и дополнительно по одной атаке с каждой головы, которая выросла (*смотри регенерирующие головы*). Цель получает 10 урона дополнительно, если в цель попадает больше одного укуса.

#### ⊕ Буйство ⊕ Перезарядка (когда по гидре попадают критическим ударом)

Гидра совершает один *укус* против каждого врага в пределах досягаемости. При попадании цель получает продолжительный урон 10 (спасение оканчивает).

**Сил** 23 (+16) **Лов** 19 (+14) **Мдр** 18 (+14)

**Тел** 26 (+18) **Инт** 2 (+6) **Хар** 9 (+9)

**Мировоззрение:** Хаотично-злое **Языки:** ---

## ГИДРА ХАОСА

Гидры хаоса, что родом из Стихийного Хаоса, опираются в бою на стихийную магию. Чем больше голов порождает гидра, тем более коварными они становятся.

**Гидра Хаоса** **Уровень 22** **Одиночный** **Громила**  
Огромный стихийный зверь (рептилия) 20,750 Опыта

**Хиты** 848; **Ранен** 424; см. *порождение хаоса* **Инициатива** +16

**КД** 34; **Стойкость** 36; **Реакция** 32; **Воля** 31 **Внимательность** +20

**Скорость** 7 **Всестороннее зрение**

**Спротивление:** 20 переменное (2/на сцену)

**Спасбросок** +5; **Единицы действия** 2

### Особенности

#### Порождение Хаоса

Гидра хаоса начинает бой с двумя головами. У гидры вырастает дополнительная голова, когда ее хиты опускаются до 636, 424 и 212. Бросьте к4, чтобы определить атаку новой головы:

1 – *Давящая Пасть*, 2 – *Укус Сознания*, 3 – *Парализующий Клык*, 4 – *Ядовитые Зубы*. Гидра может получить несколько раз одну и ту же атаку.

#### Многоголовый

Каждый раз, когда гидра становится изумленной или ошеломленной, она теряет одну атаку при использовании *ярости гидры* в свой следующий ход. Гидра может быть изумлена или ошеломлена несколько раз.

#### Угрожающая досягаемость

Гидра может совершать провоцированные атаки по всем врагам в пределах 3 клеток.

### Стандартные Действия

#### ⊕ Укус Ледяного Огня (огонь, холод) ⊕ Неограниченный

**Атака:** Рукопашная атака 3 (одно существо); +25 против КД;

**Попадание:** 3к8 + 5 урона огнем и холодом.

#### ⊕ Штормовой Укус (звук, электричество) ⊕ Неограниченный

**Атака:** Рукопашная атака 3 (одно существо); +25 против КД;

**Попадание:** 3к8 + 5 урона звуком и электричеством.

#### ⊕ Ярость Гидры ⊕ Неограниченный

Гидра атакует *штормовым укусом*, *укусом ледяного огня* и любыми другими дополнительными атаками, совершаемыми дополнительными головами (*смотри порождение хаоса*).

#### ⊕ Давящая Пасть ⊕ Неограниченный

**Атака:** Рукопашная атака 3 (одно существо); +25 против КД;

**Попадание:** 1к8 + 5 урона и цель замедлена и получает продолжительный урон 10 (спасение оканчивает оба).

#### ⊕ Укус Сознания ⊕ Неограниченный

**Атака:** Рукопашная атака 3 (одно существо); + против КД;

**Попадание:** 1к8 + 5 урона и цель изумлена (спасение оканчивает).

#### ⊕ Парализующий Клык ⊕ Неограниченный

**Атака:** Рукопашная атака 3 (одно существо); +25 против КД;

**Попадание:** 1к8 + 5 урона и цель обездвижена и получает штраф -2 ко всем защитам.

#### ⊕ Ядовитые Зубы (яд) ⊕ Неограниченный

**Атака:** Рукопашная атака 3 (одно существо); +25 против КД;

**Попадание:** 1к8 + 5 урона и цель получает продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).

**Сил** 26 (+19) **Лов** 20 (+16) **Мдр** 19 (+15)

**Тел** 28 (+20) **Инт** 2 (+7) **Хар** 10 (+11)

**Мировоззрение:** Хаотично-злое **Языки:** ---

## ЗНАНИЯ О ГИДРЕ

**Магия Сл 22:** Изначально в другие миры гидры хаоса проникли из Стихийного Хаоса. Две головы гидры хаоса содержат в себе стихийную энергию, что делает его укусы более опасным для его врагов.

**Магия Сл 27:** По мере того, как гидра хаоса получает раны, ее тело порождает больше голов. Атака укусом новой головы способна нанести совершенно случайный урон.

**Природа Сл 22:** Когда одна голова гидры рэйзор вонзает свои клыки в жертву, другие головы становятся одержимыми вкусом крови противника. Гидры рэйзор также известны как гидры крови, за свою способность чутко реагировать на запах.

**Природа Сл 27:** Гидры убийцы героев обитают в горных пещерах. В древности гуманоиды преследовали этих гидр из-за их зазубренных клыков, которые ценились как оружие, поскольку у жертв, получивших от них ранение, кровотечение не останавливалось довольно долго.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Всевозможные собиратели, такие как ползущие падальщики и осколки шторма сердца смерча, служат неистовым гидрам. Сильные существа, такие как минотавры каббалисты, иногда ловят гидр, чтобы те охраняли их логово.

### Сцена 18-го уровня (10,200 опыта)

◆ 1 минотавр кабалист (контроллер 13-го уровня, Бест.190)

◆ 1 гидра рэйзор (одиночный громила 16-го уровня)

# КЕНКУ (KENKU)

ХИТРЫЕ И СКРЫТНЫЕ, ОБЩЕСТВО КЕНКУ процветает в самом низу цивилизованного мира. Эти птицеподобные гуманоиды-авантюристы внешне напоминают воронов. Они не позволяют закону или морали стоять на своем пути.

## КЕНКУ ХУЛИГАН

Кенку хулиганы полагаются на численность. Чтобы победить противника, они окружают его.

| Кенку Хулиган  | Уровень 3         | Миньон Налетчик |
|--|-------------------|-----------------|
| Средний природный гуманоид   |                   |                 |
| Хиты 1; промах никогда не наносит урон   |                   | 38 Опыта        |
| КД 17; Стойкость 15; Реакция 16; Воля 15   | Инициатива +4     |                 |
| Скорость 6   | Внимательность +3 |                 |
| Сумеречное зрение  |                   |                 |
| Особенности  |                   |                 |
| Эффект Множества   |                   |                 |
| Кенку получает бонус + 3 вместо +2 во время окружения, и предоставляет бонус +3 вместо +2 во время помощи другому.                                     |                   |                 |
| Мимикрия   |                   |                 |
| Кенку может подражать звукам и голосам. Успешная проверка Проницательности против встречной проверки Обмана кенку позволяет слушающему раскрыть обман. |                   |                 |
| Стандартные Действия   |                   |                 |
| ⚔ Дубинка (оружие) ♦ Неограниченный  |                   |                 |
| Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +8 против КД; Попадание: 5 урона.   |                   |                 |
| Навыки: Скрытность +9  |                   |                 |
| Сил 12 (+2)  | Лов 17 (+4)       | Мдр 14 (+3)     |
| Тел 14 (+3)  | Инт 9 (+0)        | Хар 11 (+1)     |
| Без мировоззрения  |                   | Языки: Общий    |
| Снаряжение: дубинка, кожаный доспех  |                   |                 |

## ТАКТИКА КЕНКУ ХУЛИГАНА

Перед началом боя, один или два кенку хулигана уходят за помощь. После начала боя, хулиганы используют эффект множества, чтобы повысить эффективность атак своих лидеров и чтобы совместно наносить точные удары.

## КЕНКУ ВОИН

Кенку воин использует боевое искусство уклонения, ускользая от врагов, казалось бы, случайно, и так же случайно оказываясь рядом с ними.

| Кенку Воин   | Уровень 3         | Налетчик  |
|--|-------------------|-----------|
| Средний природный гуманоид   |                   |           |
| Хиты 44; Ранен 22  |                   | 150 Опыта |
| КД 17; Стойкость 14; Реакция 15; Воля 14   | Инициатива +6     |           |
| Скорость 6   | Внимательность +3 |           |
| Сумеречное зрение  |                   |           |
| Особенности  |                   |           |
| Боевое Превосходство   |                   |           |
| Кенку воин дополнительно наносит 1к6 урона рукопашными атаками целям, предоставляющим ему боевое превосходство.  |                   |           |
| Эффект Множества   |                   |           |
| Кенку получает бонус + 3 вместо +2 во время окружения, и предоставляет бонус +3 вместо +2 во время помощи другому.                                     |                   |           |
| Мимикрия   |                   |           |
| Кенку может подражать звукам и голосам. Успешная проверка Проницательности против встречной проверки Обмана кенку позволяет слушающему раскрыть обман. |                   |           |
| Стандартные Действия   |                   |           |
| ⚔ Кинжал (оружие) ♦ Неограниченный   |                   |           |
| Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +8 против КД; Попадание: 1к4 + 6 урона.   |                   |           |
| ☞ Кинжал (оружие) ♦ Неограниченный   |                   |           |
| Атака: Дальнобойный 5\10 (одно существо); +8 против КД; Попадание: 1к4 + 6 урона.  |                   |           |

### ⚔ Трепещущая Атака ♦ Неограниченный

Кенку воин совершает шаг на 4 клетки и атакует стандартной рукопашной атакой во время этого движения.

Сил 14 (+3)      Лов 17 (+4)      Мдр 14 (+3)

Тел 12 (+2)      Инт 9 (+0)      Хар 11 (+1)

Без мировоззрения      Языки: Общий

Снаряжение: 6 кинжалов, кожаный доспех

## ТАКТИКА КЕНКУ ВОИНА

Кенку воин использует свою подвижность и *трепещущую атаку*, чтобы оставаться на окружающей позиции самому и предоставить возможность остаться на такой же позиции своему помощнику. В этом случае повреждения определяет комбинация *боевого превосходства* и *эффекта множества*.

## КЕНКУ ГЛАВАРЬ

Кенку главари возглавляют немногочисленные группы кенку при набегах или грабежах, действуя силой, когда он скрывается, и обманом, если все идет наперекосяк. Если городские увидели кенку или присутствие банды раскрывается, главарь дает сигнал к отступлению.

| Кенку Главарь  | Уровень 4         | Солдат (Лидер) |
|--|-------------------|----------------|
| Средний природный гуманоид   |                   |                |
| Хиты 54; Ранен 27  |                   | 175 Опыта      |
| КД 20; Стойкость 16; Реакция 16; Воля 15   | Инициатива +8     |                |
| Скорость 6   | Внимательность +3 |                |
| Сумеречное зрение  |                   |                |
| Особенности  |                   |                |
| Эффект Множества   |                   |                |
| Кенку получает бонус + 3 вместо +2 во время окружения, и предоставляет бонус +3 вместо +2 во время помощи другому.                                       |                   |                |
| Мимикрия   |                   |                |
| Кенку может подражать звукам и голосам. Успешная проверка Проницательности против встречной проверки Обмана кенку позволяет слушающему раскрыть обман.   |                   |                |
| Стандартные Действия   |                   |                |
| ⚔ Шипованная Цепь (оружие) ♦ Неограниченный  |                   |                |
| Атака: Рукопашная атака 2 (одно существо); +11 против КД; Попадание: 2к4 + 5 урона, и цепь становится помеченной до конца следующего хода кенку главаря. |                   |                |
| ☞ Праца (оружие) ♦ Неограниченный  |                   |                |
| Атака: Дальнобойный 10\20 (одно существо); +11 против КД; Попадание: 1к6 + 5 урона.  |                   |                |
| ⚔ Сдавливающая Атака (оружие) ♦ Неограниченный   |                   |                |
| Атака: Рукопашная атака 2 (один враг, помеченный кенку); +11 против КД; Попадание: 2к4 + 5 урона, и цепь сбивается с ног.                                |                   |                |
| Малые Действия   |                   |                |
| ⬅ Реакция Множества ♦ Перезарядка [⚔] [⚔] [⚔]  |                   |                |
| Атака: Ближняя вспышка 3 (все кенку во вспышке); Эффект: Цепь может совершить шаг на 1 клетку свободным действием.                                       |                   |                |
| Навыки: Обман +10, Запугивание +10   |                   |                |
| Сил 13 (+3)  | Лов 18 (+6)       | Мдр 12 (+3)    |
| Тел 14 (+4)  | Инт 10 (+2)       | Хар 16 (+5)    |
| Без мировоззрения  |                   | Языки: Общий   |
| Снаряжение: кожаный доспех, праща, шипованная цепь   |                   |                |

## ТАКТИКА КЕНКУ ГЛАВАРЯ

Сначала главарь кенку выдвигается вперед и атакует самого опасного на его взгляд врага. Затем он направляет союзников на окружающие позиции, пользуясь выгодой шага, предоставляемой *реакцией множества*. Он использует *сдавливающую атаку* при любой возможности.

Осведомленный о деталях любой ситуации, главарь отступает, если шансы на победу для его команды не велики. Он не сдается, пока есть возможность выжить.

## Крадущийся Кенку

Крадущийся кенку следит из-за укрытия и бьет из теней.

| Крадущийся Кенку   | Уровень 4 Соглядатай |                     |
|--|----------------------|---------------------|
| Средний природный гуманоид   | 175 Опыта            |                     |
| Хиты 42; Ранен 21  | Инициатива +10       |                     |
| КД 18; Стойкость 15; Реакция 17; Воля 15   | Внимательность +4    |                     |
| Скорость 7 (4 когда кенку невидят)   | Сумеречное зрение    |                     |
| <b>Особенности</b>   |                      |                     |
| <b>Эффект Множества</b>  |                      |                     |
| Кенку получает бонус + 3 вместо +2 во время окружения, и предоставляет бонус +3 вместо +2 во время помощи другому.                                     |                      |                     |
| <b>Мимикрия</b>  |                      |                     |
| Кенку может подражать звукам и голосам. Успешная проверка Проницательности против встречной проверки Обмана кенку позволяет слушающему раскрыть обман. |                      |                     |
| <b>Затерявшийся во Множестве</b>   |                      |                     |
| Пока крадущийся кенку получает укрытие от других кенку, он может совершить проверку Скрытности, чтобы скрыться.  |                      |                     |
| <b>Скрытный Удар</b>   |                      |                     |
| Крадущийся кенку наносит 2к4 + 4 урона дополнительно любой цели, от которой он скрылся.  |                      |                     |
| <b>Снайпер</b>   |                      |                     |
| Скрывшийся крадущийся кенку остается в скрытности, если промахивается дальнобойной атакой.   |                      |                     |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                      |                     |
| ⚔ <b>Кинжал (оружие) ♦ Неограниченный</b>  |                      |                     |
| Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +9 против КД; Попадание: 1к4 + 6 урона.   |                      |                     |
| 🏹 <b>Кинжал (оружие) ♦ Неограниченный</b>  |                      |                     |
| Атака: Дальнобойный 5\10 (одно существо); +9 против КД; Попадание: 1к4 + 6 урона.  |                      |                     |
| <b>Навыки:</b> Воровство + 11, Обман +8, Скрытность +11  |                      |                     |
| <b>Сил</b> 15 (+4)   | <b>Лов</b> 18 (+6)   | <b>Мдр</b> 14 (+4)  |
| <b>Тел</b> 12 (+3)   | <b>Инт</b> 13 (+3)   | <b>Хар</b> 13 (+3)  |
| <b>Без мировоззрения</b>   |                      | <b>Языки:</b> Общий |
| <b>Снаряжение:</b> 6 кинжалов, кожаный доспех  |                      |                     |

## Тактика Крадущегося Кенку

Крадущийся кенку использует *затерявшийся в толпе*, и сосредотачивается на враге, который не пользуется рукопашным оружием в качестве основных атак и находится достаточно близко, чтобы кенку мог достичь его в скрытности.

## Кенку Маг Пера

Кенку маг пера использует магию воздуха и пылающие силой перья, чтобы навредить и препятствовать врагам.

| Кенку Маг Пера   | Уровень 5 Артиллерия |                     |
|--|----------------------|---------------------|
| Средний природный гуманоид   | 200 Опыта            |                     |
| Хиты 50; Ранен 25  | Инициатива +3        |                     |
| КД 17; Стойкость 15; Реакция 17; Воля 18   | Внимательность +3    |                     |
| Скорость 6; см. <i>крылья множества</i>  | Сумеречное зрение    |                     |
| <b>Особенности</b>   |                      |                     |
| <b>Эффект Множества</b>  |                      |                     |
| Кенку получает бонус + 3 вместо +2 во время окружения, и предоставляет бонус +3 вместо +2 во время помощи другому.   |                      |                     |
| <b>Мимикрия</b>  |                      |                     |
| Кенку может подражать звукам и голосам. Успешная проверка Проницательности против встречной проверки Обмана кенку позволяет слушающему раскрыть обман.                               |                      |                     |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                      |                     |
| ⚔ <b>Кинжал (оружие) ♦ Неограниченный</b>  |                      |                     |
| Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +9 против КД; Попадание: 1к4 + 3 урона.   |                      |                     |
| 🏹 <b>Убийца Воронов (инструмент, силовое поле) ♦ Неограниченный</b>  |                      |                     |
| Атака: Дальнобойный 20 (одно существо); +10 против Реакции; Попадание: 1к6 + 4 урона силовым полем, и цель предоставляет боевое превосходство кенку магу пера (спасение оканчивает). |                      |                     |
| ⚡ <b>Ураганная Волна (инструмент, силовое поле) ♦ Перезарядка</b>  |                      |                     |
| ⚡ ⚡  |                      |                     |
| Атака: Ближняя волна 3 (все существа в волне); +8 против Стойкости; Попадание: 1к6 + 6 урона силовым полем, и кенку маг пера сдвигает цель на 3 клетки.                              |                      |                     |
| ☄ <b>Смерть Множества (инструмент, силовое поле) ♦ На сцену</b>  |                      |                     |
| Атака: Зональная вспышка 1 в 20 (все существа в зоне); +8 против Реакции; Попадание: 1к6 + 6 урона силовым полем, и цель становится изумленной (спасение оканчивает).                |                      |                     |
| <b>Малые Действия</b>  |                      |                     |
| <b>Крылья Множества ♦ На сцену</b>   |                      |                     |
| Кенку маг пера получает скорость летая 6 (парение; предел высоты 4) до конца сцены.  |                      |                     |
| <b>Навыки:</b> Скрытность +8   |                      |                     |
| <b>Сил</b> 9 (+1)  | <b>Лов</b> 13 (+3)   | <b>Мдр</b> 13 (+3)  |
| <b>Тел</b> 14 (+4)   | <b>Инт</b> 18 (+6)   | <b>Хар</b> 15 (+4)  |
| <b>Без мировоззрения</b>   |                      | <b>Языки:</b> Общий |
| <b>Снаряжение:</b> кинжал, роба, сфера   |                      |                     |

## Тактика Кенку Мага Пера

Кенку маг пера использует *крылья множества*, чтобы переместиться в пространство с укрытием, откуда он может обрушить на врагов разрушительный дождь *убийцей воронов*, *ураганной волной* и *смертью множества*. Крыши и верхушки деревьев — идеальное для этого местоположение.



## КЕНКУ УБИЙЦА

Хитрый и обманчивый, кенку убийца любит использовать яд. В отличие от других кенку, убийцы редко сдаются.

|   |                                   |                     |
|---|-----------------------------------|---------------------|
| <b>Кенку Убийца</b>   | <b>Уровень 5 Элитный Налетчик</b> |                     |
| Средний природный гуманоид  | 400 Опыта                         |                     |
| Хиты 126; Ранен 63  | Инициатива +8                     |                     |
| КД 19; Стойкость 16; Реакция 17; Воля 16  | Внимательность +6                 |                     |
| Скорость 6  | Сумеречное зрение                 |                     |
| Спасбросок +2; Единицы действия 1   |                                   |                     |
| <b>Особенности</b>  |                                   |                     |
| <b>Эффект Множества</b>   |                                   |                     |
| Кенку получает бонус +3 вместо +2 во время окружения, и предоставляет бонус +3 вместо +2 во время помощи другому.   |                                   |                     |
| <b>Мимикрия</b>   |                                   |                     |
| Кенку может подражать звукам и голосам. Успешная проверка Проницательности против встречной проверки Обмана кенку позволяет слушающему раскрыть обман.          |                                   |                     |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                                   |                     |
| ⚔ <b>Ядовитый Удар</b> (оружие, яд) ⚔ <b>Неограниченный</b>   |                                   |                     |
| Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +10 против КД;<br>Попадание: 1к6 + 5 урона ядом, и цель становится замедленной (спасение оканчивает).                |                                   |                     |
| 🔪 <b>Ядовитый Выстрел</b> (оружие, яд) ⚔ <b>Неограниченный</b>  |                                   |                     |
| Атака: Дальнобойный 15\30 (одно существо); +10 против КД;<br>Попадание: 1к8 + 4 урона ядом, и цель становится замедленной (спасение оканчивает).                |                                   |                     |
| ⚔ <b>Трепещущая Атака</b> ⚔ <b>Неограниченный</b>   |                                   |                     |
| Кенку убийца совершает шаг на 4 клетки и атакует стандартной рукопашной атакой во время этого движения.   |                                   |                     |
| <b>Малые Действия</b>   |                                   |                     |
| ⚡ <b>Вспышка Расплывчатости</b> ⚔ <b>На сцену</b>   |                                   |                     |
| Атака: Близкая вспышка 2 (все враги в овспышке); нет броска;<br>Попадание: Цель ослеплена до конца следующего хода кенку убийцы.                                |                                   |                     |
| <b>Триггеры</b>   |                                   |                     |
| ⚔ <b>Долбящие Когти</b> ⚔ <b>Неограниченный</b>   |                                   |                     |
| Триггер: Враг атакует кенку убийцу.<br>Атака (Немедленный ответ): Рукопашная атака 1 (существо, вызвавшее триггер); +10 против КД;<br>Попадание: 1к6 + 2 урона. |                                   |                     |
| <b>Навыки:</b> Воровство +11, Обман +9, Скрытность +11  |                                   |                     |
| <b>Сил</b> 13 (+3)  | <b>Лов</b> 18 (+6)                | <b>Мдр</b> 9 (+1)   |
| <b>Тел</b> 15 (+4)  | <b>Инт</b> 13 (+3)                | <b>Хар</b> 15 (+4)  |
| <b>Без мировоззрения</b>  |                                   | <b>Языки:</b> Общий |
| <b>Снаряжение:</b> кожаный доспех, короткий лук, короткий меч, 20 стрел   |                                   |                     |

## ТАКТИКА КЕНКУ УБИЙЦЫ

Кенку убийца избегает рукопашного сражения, пока не попадет хотя бы по одному противнику *ядовитым ударом*. Затем он использует *трепещущую атаку*, чтобы отравить еще больше врагов. После этого, убийца неизбежно воспользуется *вспышкой расплывчатости* для собственного спасения и, возможно, своих союзников из рукопашной схватки. Кенку убийца сражается до смерти, если отступление не представляется возможным.

## ЗНАНИЯ О КЕНКУ

**Природа Сл 12:** Этих авантюристских птицеподобных, существ, живущих в сплоченных кланах, называют множеством. Множество с подозрением относится к чужакам, даже если этот чужак кенку. Они передвигаются группами и исключительно хороши в сотрудничестве.

**Природа Сл 17:** Кенку живут по большей части в цивилизованных регионах, но также их можно встретить по всему миру. Множества живут внутри или около столиц, чаще всего, втайне от окружающих. Множества часто управляют многочисленными преступными организациями, одобряя подставные действия. Они часто используют свою способность подражать звукам и голосам. Кенку изначально не станут использовать насилие, но они могут стать грозными противниками, как только дело дойдет до поножовщины.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЯ

Множество кенку сотрудничает с разнообразнейшими монстрами, но эти отношения длятся не долго. Стать частью множества на долгое время может только тот, кто способен преодолеть недоверчивый характер кенку.

### Сцена 2-го уровня (700 опыта)

- ⚔ 2 ищущих кровь дрейка (солдат 4-го уровня)
- ⚔ 3 кенку воина (налетчик 3-го уровня)
- ⚔ 1 псевдодракон (соглядатай 3-го уровня, Бест.91)

### Сцена 3-го уровня (779 опыта)

- ⚔ 1 кенку главарь (солдат 4-го уровня)
- ⚔ 8 кенку хулиганов (миньон налетчик 3-го уровня)
- ⚔ 2 кенку воина (налетчик 3-го уровня)

### Сцена 3-го уровня (824 опыта)

- ⚔ 2 кровавых ястреба (налетчик 1-го уровня)
- ⚔ 4 кенку хулигана (миньон налетчик 3-го уровня)
- ⚔ 1 крадущийся кенку (соглядатай 4-го уровня)
- ⚔ 3 шипоголовых дрейка (налетчик 1-го уровня, Бест.90)

### Сцена 4-го уровня (922 опыта)

- ⚔ 1 человек берсеркер (громила 4-го уровня, Бест.163)
- ⚔ 1 кенку главарь (солдат 4-го уровня)
- ⚔ 6 кенку хулиганов (миньон налетчик 3-го уровня)
- ⚔ 2 крадущихся кенку (соглядатай 4-го уровня)

### Сцена 5-го уровня (1,200 опыта)

- ⚔ 1 полуэльф капитан бандитов (налетчик 6-го уровня)
- ⚔ 2 человека берсеркера (громила 4-го уровня, Бест.163)
- ⚔ 1 кенку убийца (элитный налетчик 5-го уровня)
- ⚔ 1 кенку маг пера (артиллерия 5-го уровня)

# КРЕНШАР (KRENSHAR)

КРЕНШАР – ЭТО СИЛЬНЫЕ СУЩЕСТВА семейства кошачьих с мордами без кожи, на которой обнажены кости и мышцы. Это отвратительное зрелище в сочетании с диким ревом креншара замораживает противников в ужасе.

|  |  |                    |
|--|--|--------------------|
| <b>Креншар</b><br>Средний природный зверь  | <b>Уровень 4 Контроллер</b><br>175 Опыта |                    |
| <b>Хиты 55; Ранен 27</b>   | <b>Инициатива +5</b>                     |                    |
| <b>КД 18; Стойкость 16; Реакция 16; Воля 14</b>  | <b>Внимательность +7</b>                 |                    |
| <b>Скорость 8</b>  | <b>Сумеречное зрение</b>                 |                    |
| <b>Особенности</b>   |  |                    |
| ☛ <b>Кошмарная Морда</b> ♦ Аура 5<br>Все противники в ауре получает штраф -2 к спасброскам от эффектов страха.   |  |                    |
| <b>Стандартные Действия</b>  |  |                    |
| ⬇ <b>Перехватывающий Удар</b> ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +8 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 4 урона и цель сбивается с ног.  |  |                    |
| ⬅ <b>Ревущий Череп</b> (звук, страх) ♦ <b>Перезарядка</b> ⚡ ⚡<br><i>Атака:</i> Ближняя волна 5 (все существа в волне); +7 против Воли;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 4 урона звуком и цель изумлена (спасение оканчивается). Если цель уже была изумлена, то она также становится ослабленной до тех пор, пока не перестанет быть изумленной. |  |                    |
| <b>Малые Действия</b>  |  |                    |
| ⬅ <b>Обессиливающий Череп</b> (взгляд, страх) ♦ <b>Неограниченный</b> (1\раунд)<br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 5 (одно существо во вспышке); +8 против Воли;<br><i>Попадание:</i> Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивается).  |  |                    |
| <b>Навыки:</b> Запугивание +5, Скрытность +9   |  |                    |
| <b>Сил 17 (+5)</b>   | <b>Лов 17 (+5)</b>                       | <b>Мдр 10 (+2)</b> |
| <b>Тел 15 (+4)</b>   | <b>Инт 2 (-2)</b>                        | <b>Хар 12 (+3)</b> |
| <b>Без мировоззрения</b>   |  | <b>Языки: ---</b>  |

## КРЕНШАР КРОВАВЫЙ УБИЙЦА

Креншар кровавый убийца чуть больше в размерах, чем его более часто встречающиеся родственники. Они – вожди прайдов креншаров, и способны отслеживать свою добычу по запаху крови.

|   |                                       |                    |
|---|---------------------------------------|--------------------|
| <b>Креншар Кровавый Убийца</b><br>Средний природный зверь   | <b>Уровень 5 Громила</b><br>200 Опыта |                    |
| <b>Хиты 75; Ранен 37</b>  | <b>Инициатива +5</b>                  |                    |
| <b>КД 17; Стойкость 18; Реакция 17; Воля 15</b>   | <b>Внимательность +7</b>              |                    |
| <b>Скорость 8</b>   | <b>Сумеречное зрение</b>              |                    |
| <b>Особенности</b>  |                                       |                    |
| ☛ <b>Кошмарная Морда</b> ♦ Аура 5<br>Все противники в ауре получает штраф -2 к спасброскам от эффектов страха.  |                                       |                    |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                                       |                    |
| ⬇ <b>Коготь</b> ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +8 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 4 урона.  |                                       |                    |
| ⬇ <b>Хватающие Когти</b> ♦ <b>Неограниченный</b><br>Креншар совершает две атаки когтем. Если обе атаки попали по одной и той же цели, то цель становится схваченной.  |                                       |                    |
| ⬇ <b>Укус</b> ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (схваченное существо); нет броска;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 8 урона.  |                                       |                    |
| <b>Малые Действия</b>   |                                       |                    |
| ⬅ <b>Обессиливающий Череп</b> (взгляд, страх) ♦ <b>Неограниченный</b> (1\раунд)<br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 5 (одно существо во вспышке); +8 против Воли;<br><i>Попадание:</i> Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивается). |                                       |                    |
| <b>Навыки:</b> Запугивание +5   |                                       |                    |
| <b>Сил 18 (+6)</b>  | <b>Лов 16 (+5)</b>                    | <b>Мдр 10 (+2)</b> |
| <b>Тел 15 (+4)</b>  | <b>Инт 2 (-2)</b>                     | <b>Хар 13 (+3)</b> |
| <b>Без мировоззрения</b>  |                                       | <b>Языки: ---</b>  |

## ЗНАНИЯ О КРЕНШАРЕ

**Природа 12:** Креншары водятся среди холмов и на равнинах небольшими прайдами. Креншары, рожденные с кроваво-красными пятнами на шкуре, становятся стражами прайда. Другие креншары берут на себя роль охотников и воспитателей.

**Природа 17:** Гноллы, хобгоблины и люди ловят и приручают креншаров. Укротители часто бывают изранены или убиты во время приручения, ведь подавить сильный инстинкт креншара и завладеть его способностями довольно сложно.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Обычно креншары встречаются с членами своего прайда или же с теми гуманоидами, которые их приручили.

### Сцена 5-го уровня (1,125 опыта)

- ♦ 2 гнолла смертельны предсказателя (громила 5-го уровня)
- ♦ 3 креншара (контроллер 4-го уровня)
- ♦ 1 креншар кровавый убийца (громила 5-го уровня)

### Сцена 6-го уровня (1,450 опыта)

- ♦ 2 человека танцора с копьем (налетчик 6-го уровня)
- ♦ 1 челвоек рабовладелец (громила 8-го уровня)
- ♦ 3 креншара кровавых убийцы (громила 5-го уровня)



# ЛЮДОЯЩЕР (LIZARDFOLK)

ЯДОВИТОШКУРЫМ ЛЮДОЯЩЕРАМ НРАВЯТСЯ сильные токсины и беспощадная тактика удар-отступление. Болота и джунгли служат этим чешуйчатым гуманоидам домом, где проживает множество племен их вида.

## ЯДОВИТОШКУРЫЙ МАГ

Этот ядовитошкурый маг использует токсичную магию, принося смерть на расстоянии.

|   |  |
|---|--|
| <b>Ядовитошкурый Маг</b><br>Средний природный гуманоид (рептилия)   | <b>Уровень 2 Артиллерия</b><br>125 Опыта |
| Хиты 32; Ранен 16<br>КД 14; Стойкость 14; Реакция 16; Воля 16<br>Скорость 6 (болотный шаг)  | Инициатива +2<br>Внимательность +8       |
| <b>Стандартные Действия</b>   |  |
| ⚔ Кинжал (оружие) ♦ Неограниченный<br>Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +6 против КД;<br>Попадание: 1к6 + 3 урона.   |  |
| ☞ Ядовитая Кровь (яд) ♦ Неограниченный<br>Атака: Дальнебойный 10\20 (одно существо); +7 против Стойкости;<br>Попадание: 1к6 + 3 урона ядом, и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).  |  |
| ✱ Ядовитое Заграждение (яд) ♦ На сцену<br>Атака: Зональная вспышка 3 в 10 (все существа в зоне); +5 против Стойкости;<br>Попадание: 1к6 + 3 урона ядом, и цель получает уязвимость к яду 5 (спасение оканчивает).<br>Промак: Половина урона, и цель получает уязвимость к яду 5 до конца ее следующего хода.  |  |
| <b>Малые Действия</b>   |  |
| ☞ Вредящий Яд (яд) ♦ Неограниченный<br>Атака: Дальнебойный 10\20 (одно существо, получившее продолжительный урон ядом); +7 против Стойкости;<br>Попадание: Ядовитошкурый маг сдвигает цель на 3 клетки, после чего цель становится замедленной (спасение оканчивает).<br>Навыки: Атлетика +7, Магия +9<br>Сил 12 (+2)    Лов 12 (+2)    Мдр 14 (+3)<br>Тел 14 (+3)    Инт 15 (+3)    Хар 8 (+0)<br>Без мировоззрения    Языки: Драконий<br>Снаряжение: кинжал |  |

## ЯДОВИТОШКУРЫЙ СКОЛЬЗЯЩИЙ ЛЮДОЯЩЕР

Ядовитошкурый скользкий людоящер считается одним из самых слабых и трусливых представителей своего вида, который предпочитает сражаться рядом с более сильными сородичами.

|   |                                      |
|---|--------------------------------------|
| <b>Ядовитошкурый Скользящий Людо ящер</b><br>Средний природный гуманоид (рептилия)  | <b>Уровень 2 Солдат</b><br>125 Опыта |
| Хиты 36; Ранен 18<br>КД 17; Стойкость 14; Реакция 15; Воля 13<br>Скорость 5 (болотный шаг)  | Инициатива +6<br>Внимательность +7   |
| <b>Особенности</b>  |                                      |
| <b>Скользкая Стабильность</b><br>Ядовитошкурого скользкого людоящера нельзя сбить с ног и он игнорирует вынужденное перемещение.                                      |                                      |
| <b>Скользкая Храбрость</b><br>Ядовитошкурый скользкий людоящер получает бонус +2 к броскам атаки, если в смежной с ним клетке находится по меньшей мере один союзник. |                                      |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                                      |
| ⚔ Копье (оружие) ♦ Неограниченный<br>Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +8 против КД;<br>Попадание: 1к10 + 3 урона.   |                                      |

### ☞ Дротик (оружие, яд) ♦ На сцену

Атака: Дальнебойный 10\20 (одно существо); +6 против КД;  
Попадание: 1к6 + 3 урона, и ядовит ошкурый скользкий людоящер совершает в ротичную атаку против другой цели.  
Вторичная атака: Дальнебойный 10\20 (одно существо, но не первичная цель); +4 против Стойкости;  
Попадание: 2к6 + 3 урона ядом.

Навыки: Атлетика +8, Скрытность +9

Сил 14 (+3)    Лов 17 (+4)    Мдр 12 (+2)

Тел 12 (+2)    Инт 8 (+0)    Хар 8 (+0)

Без мировоззрения    Языки: Драконий

Снаряжение: 2 дротика, копье

## ЯДОВИТОШКУРЫЙ ДИКАРЬ

Ядовитошкурый дикарь уверенно вступает в бой с огромной дубинкой, а с его хвоста капает ядовитый пот.

|  |                                       |
|--|---------------------------------------|
| <b>Ядови тошкурый Дикарь</b><br>Средний природный гуманоид (рептилия)  | <b>Уровень 2 Громила</b><br>125 Опыта |
| Хиты 44; Ранен 22<br>КД 13; Стойкость 16; Реакция 15; Воля 14<br>Скорость 6 (болотный шаг)   | Инициатива +3<br>Внимательность +2    |
| <b>Особенности</b>   |                                       |
| ☞ Ядовитая Аура ♦ Аура 1<br>Все враги в пределах ауры получают штраф -2 к спасброску против продолжит ельного урона ядом.  |                                       |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                                       |
| ⚔ Палица (оружие) ♦ Неограниченный<br>Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +5 против КД;<br>Попадание: 2к6 + 3 урона.  |                                       |
| ☞ Дротик (оружие, яд) ♦ На сцену<br>Атака: Дальнебойный 10\20 (одно существо); +5 против КД;<br>Попадание: 1к6 + 3 урона, и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).   |                                       |
| <b>Малые Действия</b>  |                                       |
| ⚔ Ядовитый Хвост (яд) ♦ Неограниченный<br>Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +4 против КД;<br>Попадание: Цель получает продолжительный урон ядом 5 (спасении оканчивает).<br>Навыки: Атлетика +9<br>Сил 17 (+4)    Лов 14 (+3)    Мдр 12 (+2)<br>Тел 15 (+3)    Инт 8 (+0)    Хар 8 (+0)<br>Без мировоззрения    Языки: Драконий<br>Снаряжение: палица, дротик |                                       |

## ЯДОВИТОШКУРЫЙ СОБИРАТЕЛЬ

Ядовитошкурый собиратель использует ослепляющий яд, с помощью которого он обезвреживает и убивает врагов.

|   |  |
|---|--|
| <b>Ядови тошкурый Собиратель</b><br>Средний природный гуманоид (рептилия)   | <b>Уровень 3 Соглядатай</b><br>150 Опыта |
| Хиты 36; Ранен 18<br>КД 18; Стойкость 14; Реакция 16; Воля 15<br>Скорость 6 (болотный шаг)  | Инициатива +8<br>Внимательность +8       |
| <b>Особенности</b>  |  |
| <b>Ядовитый Удар</b><br>Ядовитошкурый собиратель получает бонус +2 к броску урона против каждого противника, получившего продолжительный урон.  |  |
| <b>Стандартные Действия</b>   |  |
| ⚔ Кинжал (оружие, яд) ♦ Неограниченный<br>Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +8 против КД;<br>Попадание: 1к6 + 2 урона, и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).  |  |
| ⚔ Ослепляющий Яд ♦ Неограниченный<br>Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо, получившее продолжит ельный урон ядом); +6 против Стойкости;<br>Попадание: 1к6 + 3 урона, и цель ослеплена (спасение оканчивает)   |  |
| ⚔ Завершающий Удар ♦ Неограниченный<br>Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо, которое не видит ядовитошкурого собирателя); +8 против КД;<br>Попадание: 2к6 + 3 урона.<br>Навыки: Атлетика +7, Скрытность +9<br>Сил 13 (+2)    Лов 17 (+4)    Мдр 14 (+3)<br>Тел 12 (+2)    Инт 10 (+1)    Хар 8 (+0)<br>Без мировоззрения    Языки: Драконий<br>Снаряжение: кинжал |  |



(Слева направо) ядовитошкурый прислужник, дикарь и маг

## Ядовитошкурый Прислужник

По сравнению с другими людоящерами, ядовитошкурый прислужник является дисциплинированным воином, который сражается дубиной.

|  |                          |
|--|--------------------------|
| <b>Ядовитошкурый Прислужник</b>  | <b>Уровень 3 Солдат</b>  |
| Средний природный гуманоид (рептилия)  | 150 Опыта                |
| <b>Хиты 47; Ранен 23</b>   | <b>Инициатива +5</b>     |
| <b>КД 20; Стойкость 15; Реакция 14; Воля 13</b>  | <b>Внимательность +2</b> |
| <b>Скорость 6 (болотный шаг)</b>   |                          |
| <b>Особенности</b>   |                          |
| <b>Ядовитый Удар</b>   |                          |
| Ядовитошкурый прислужник получает бонус +2 к броску урона против каждого противника, получившего продолжительный урон. |                          |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                          |
| ⚔ <b>Дубина (оружие) ♦ Неограниченный</b>  |                          |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +10 против КД;   |                          |
| <i>Попадание:</i> 1к10 + 3 урона, и цель становится помеченной до конца следующего хода ядовитошкурого прислужника.    |                          |
| <b>Навыки:</b> Атлетика +9   |                          |
| <b>Сил 17 (+4)</b>   | <b>Лов 15 (+3)</b>       |
| <b>Тел 15 (+3)</b>   | <b>Мдр 12 (+2)</b>       |
| <b>Инт 10 (+1)</b>   | <b>Хар 8 (+0)</b>        |
| <b>Без мировоззрения</b>   | <b>Языки:</b> Драконий   |
| <b>Снаряжение:</b> дубина, щит из панциря черепахи (легкий щит)  |                          |

## Знания о Людоящерах

**Природа Сл 10:** Несмотря на то, что ядовитошкурые скользкие людоящеры слабее других представителей своего рода, они обладают мощными хвостами, которые уравнивают их в битве.

Ядовитошкурые собиратели специально обучаются охоте с двумя главными принципами: сбор ядовитых растений и зверей, которых они поедают, чтобы вырабатывать свой яд, и взятие пленников, которым уготована судьба рабов или жертв.

Людоящеры чтят своих магов, как мудрых советников. Из-за своего ядовитого волшебства они проживают короткую жизнь.

Ядовитошкурые прислужники испытывают недостаток способностей, которыми обладают другие людоящеры, например, выделение яда. Тем не менее, они восполняют этот недостаток своей большой силой и толстой шкурой.

Ядовитошкурые дикари любят атаковать врагов своими хвостами, называя этот трюк "удачным ходом". После победы над врагом они забирают трофеи с тела убитого.

## Сцены Столкновений

Людоящеры охотятся смешанными группами, беря на себя роли согласно их разнообразным талантам.

### Сцена 3-го уровня (850 опыта)

- ♦ 1 Зеленошкурый стрелок (соглядатай 5-го уровня, Бест.178)
- ♦ 2 зеленошкурый охотник (налетчик 4-го уровня, Бест.178)
- ♦ 2 ядовитошкурых собирателя (соглядатай 3-го уровня)

# ОБОРОТЕНЬ (LYCANTHROPE)

ОБОРОТНЕЙ, ПОЛУЧИВШИХ ПО наследству способность изменять собственную внешность, бояться как в малочисленных сообществах, так и в многочисленных. Естественная форма оборотня похожа на смесь человека с животным, но при желании он может носить как гуманоидную личину, так и личину животного.

## ОБОРОТЕНЬ КАБАН

Оборотни кабаны – это жестокие гуманоиды, которые легко раздражаются и меняют форму, если их подстрекать к этому. Также оборотень кабан сам любит провоцировать окружающих. Он ищет драки в трактирах и на улицах, где может воспользоваться своими размерами и силой.



|  |  |                     |
|--|--|---------------------|
| <b>Оборотень Кабан</b><br>Большой природный гуманоид (изменяющий форму)  | <b>Уровень 6 Громила</b><br>250 Опыта                                |                     |
| <b>Хиты</b> 61; <b>Ранен</b> 30; см. <i>эластичность раненого</i> и <i>предсмертный удар</i>   | <b>КД</b> 17; <b>Стойкость</b> 21; <b>Реакция</b> 16; <b>Воля</b> 17 |                     |
| <b>Скорость</b> 6 (8 в форме кабана)   | <b>Инициатива</b> +3   |                     |
| <b>Регенерация:</b> 5  | <b>Внимательность</b> +4   |                     |
| <b>Уязвимость:</b> серебро (если ликантропа ударили серебряным оружием, то его регенерация не работает в его следующем ходе)   |  |                     |
| <b>Иммунитет:</b> лихорадка сонного клыка  |  |                     |
| <b>Особенности</b>   |  |                     |
| <b>Эластичность Раненого</b> (только когда ранен)<br>Оборотень кабан получает бонус +2 ко всем защитам и наносит продолжительный урон 10 вместо 5 при атаке <i>боданием</i> .  |  |                     |
| <b>Стандартные Действия</b>  |  |                     |
| ⬇ <b>Кувалда</b> (оружие) ⬆ <b>Неограниченный</b><br><i>Условие:</i> Используется только в облике гуманоида.<br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +9 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 6 урона.  |  |                     |
| ⬇ <b>Бодание</b> (болезнь) ⬆ <b>Неограниченный</b><br><i>Условие:</i> Используется только в облике кабана.<br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +9 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 6 урона, и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает), и цель заражается лихорадкой лунного клыка (см. ниже). |  |                     |
| <b>Малые Действия</b>  |  |                     |
| <b>Смена Облика</b> (превращение) ⬆ <b>Неограниченный</b><br>Оборотень кабан может изменить свою физическую форму, становясь жутким кабаном (Бест. 35) или уникальным гуманоидом (см. "смена облика" на стр. 216).   |  |                     |
| <b>Триггеры</b>  |  |                     |
| ⬇ <b>Предсмертный Удар</b> ⬆ <b>На сцену</b><br><i>Триггер:</i> Хиты оборотня кабана опускаются до 0.<br><i>Эффект:</i> Ликантроп совершает атаку кувалдой или боданием.   |  |                     |
| <b>Навыки:</b> Атлетика +13, Выносливость +11, Запугивание +8  |  |                     |
| <b>Сил</b> 20 (+8)   | <b>Лов</b> 10 (+3)   | <b>Мдр</b> 12 (+4)  |
| <b>Тел</b> 16 (+6)   | <b>Инт</b> 10 (+3)   | <b>Хар</b> 11 (+3)  |
| <b>Мировоззрение:</b> Злое   |  | <b>Языки:</b> Общий |
| <b>Снаряжение:</b> доспех из шкур, кувалда   |  |                     |

## ТАКТИКА ОБОРОТНЯ КАБАНА

Оборотень кабан ищет любую возможность перевоплотиться в кабана. Он вступает в бой по малейшим причинам, нападая на противников в броске и используя атаку *боданием*.

**Лихорадка Сонного Клыка**

Уровень болезни 6

**Выносливость** улучшение Сл 17, поддержание Сл 12, ухудшение Сл 11 или ниже

Цель выздоравливает

◀ **Первичный эффект:**  
Цель получает штраф -2 к спасброскам, в раненом состоянии.

◀▶ В раненом состоянии цель может совершить только один спасбросок в конце своего хода, даже если на ней лежит несколько эффектов.

▶ **Конечное состояние:** Всякий раз, когда субъект совершает спасбросок, он бросает дважды и выбирает наименьший из двух результатов.

# ОБОРОТЕНЬ ТИГР

Оборотни тигры осторожные бойцы. Этот ликантроп использует хитрость в преследовании, поджидая удобный момент для нанесения удара.

| Оборотень Тигр   | Уровень 11         | Элитный Налетчик |
|--|--------------------|------------------|
| Большой природный гуманоид (изменяющий форму) 1,200 Опыта  |                    |                  |
| Хиты 172; Ранен 86   | Инициатива +9      |                  |
| КД 25; Стойкость 23; Реакция 22; Воля 22   | Внимательность +12 |                  |
| Скорость 6 (8 в форме тигра)   | Сумеречное зрение  |                  |
| Регенерация: 10  |                    |                  |
| Уязвимость: серебро (если ликантропа ударили серебряным оружием, то его регенерация не работает в его следующем ходе)                      |                    |                  |
| Иммунитет: лунная ярость   |                    |                  |
| Спасбросок +2; Единицы действия 1  |                    |                  |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                    |                  |
| ⬇ Катар (оружие) ⬆ Неограниченный  |                    |                  |
| Условие: Используется только в облике гуманоида.   |                    |                  |
| Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +16 против КД;  |                    |                  |
| Попадание: 2к6 + 6 урона (крит 4к6 + 18).  |                    |                  |
| ⬇ Укус (болезнь) ⬆ Неограниченный  |                    |                  |
| Условие: Используется только в облике тигра.   |                    |                  |
| Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +16 против КД;  |                    |                  |
| Попадание: 1к8 + 5 урона, и цель заболевает лунной яростью (см. ниже).   |                    |                  |
| ⬇ Кошачья Ярость ⬆ Неограниченный  |                    |                  |
| Ликантроп совершает две стандартных рукопашных атаки, совершая между атаками шаг на 1 клетку.  |                    |                  |
| ⬇ Набрасывание ⬆ Перезарядка [⊠] [⊠]   |                    |                  |
| Условие: Используется только во время броска.  |                    |                  |
| Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +16 против КД;  |                    |                  |
| Попадание: 2к8 + 5 урона, и цель отталкивается на 1 клетку и сбивается с ног. Затем ликантроп совершает шаг в освободившееся пространство. |                    |                  |
| <b>Малые Действия</b>  |                    |                  |
| Смена Облика (превращение) ⬆ Неограниченный  |                    |                  |
| Оборотень тигр может изменить свою физическую форму, становясь ужасным тигром или уникальным гуманоидом (см. "смена облика" на стр. 216).  |                    |                  |
| <b>Триггеры</b>  |                    |                  |
| ⬇ Режущая Отдача ⬆ Неограниченный  |                    |                  |
| Триггер: По ликантропу промахивается атака.  |                    |                  |
| Эффект (Немедленный ответ): Ликантроп совершает стандартную рукопашную атаку и совершает шаг на 2 клетки.                                  |                    |                  |
| Навыки: Акробатика +12, Обман +11, Проницательность +12, Скрытность +12  |                    |                  |
| Сил 17 (+8)  | Лов 14 (+7)        | Мдр 14 (+7)      |
| Тел 15 (+7)  | Инт 12 (+6)        | Хар 13 (+6)      |
| Мировоззрение: Злое  |                    | Языки: Общий     |
| Снаряжение: кожаный доспех, 2 катара   |                    |                  |



## ТАКТИКА ОБОРОТНЯ ТИГРА

Оборотень тигр предпочитает сосредоточиться на одном противнике во время использования *кошачьей ярости* и отступает, если в бой вовлечен второй противник. Если это происходит, то ликантроп атакует *набрасыванием*, вступая в бой повторно.

## Лунная Ярость

Уровень болезни 11

Выносливость улучшение Сл 21, поддержание Сл 16, ухудшение Сл 15 или ниже

Цель выздоравливает **Первичный эффект:** Цель получает штраф -2 к броскам атаки, а на руках вырастает мех и когти.

**Цель** получает атаку когтями, основанную на Силе, которая наносит 1к6 урона. Цель больше не может владеть оружием или держать инструменты. Этот эффект сохраняется до тех пор, пока цель больна.

**Конечное состояние:** Над целью берут в верх инстинкты охотника. Если цель в бою атакует существо, то она может атаковать только это существо до тех пор, пока оно не умрет или сцена не закончится.

## ОБОРОТЕНЬ ВОЛК ЛОРДА

В центре многих кланов ликантропов стоит оборотень волк лорд. Напуганнейший из своего вида, оборотень волк лорд больше, сильнее и умнее, чем обычный ликантроп, а также это злобный противник.

|   |                   |              |
|---|-------------------|--------------|
| <b>Оборотень Волк Лорд</b> <b>Уровень 13 Элитный Громила (Лидер)</b>  |                   |              |
| Большой природный гуманоид (изменяющий форму) 1,600 Опыта   |                   |              |
| Хиты 264; Ранен 132   | Инициатива +7     |              |
| КД 25; Стойкость 27; Реакция 22; Воля 24  | Внимательность +8 |              |
| Скорость 6 (8 в форме волка)  | Сумеречное зрение |              |
| Регенерация: 10   |                   |              |
| Уязвимость: серебро (если ликантропа ударили серебряным оружием, то его регенерация не работает в его следующем ходе)   |                   |              |
| Иммунитет: великое лунное бешенство   |                   |              |
| Спасбросок +2; Единицы действия 1   |                   |              |
| <b>Особенности</b>  |                   |              |
| ☼ <b>Кровавая Луна</b> + <b>Аура 5</b>  |                   |              |
| Оборотень волк лорд и все союзники, находящиеся в пределах ауры, получают бонус +2 к броскам атаки и бонус +5 к броскам урона против раненых целей.   |                   |              |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                   |              |
| ⚔ <b>Фальчион (оружие)</b> + <b>Неограниченный</b>  |                   |              |
| Условие: Используется только в облике гуманоида.<br>Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +16 против КД;<br>Попадание: 4к4 + 6 урона (крит 8к4 + 22).  |                   |              |
| ⚔ <b>Укус (болезнь)</b> + <b>Неограниченный</b>   |                   |              |
| Условие: Используется только в облике волка.<br>Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +16 против КД;<br>Попадание: 2к12 + 3 урона, и цель заболевает великим лунным бешенством (см. ниже).                             |                   |              |
| ⚔ <b>Собачья Ярость</b> + <b>Неограниченный</b>   |                   |              |
| Ликантроп совершает две стандартных рукопашных атаки.   |                   |              |
| ⚔ <b>Скорость Волка</b> + <b>Перезарядка</b> [⚡] [⚡]  |                   |              |
| Условие: Используется только в облике волка.<br>Эффект: Ликантроп совершает шаг на 6 клеток и атакует укусом.   |                   |              |
| <b>Малые Действия</b>   |                   |              |
| ⬅ <b>Дикий Вой</b> + <b>На сцену</b>  |                   |              |
| Атака: Ближняя вспышка 10 (все союзники во вспышке);<br>Эффект: Каждый союзник в пределах вспышки получает 15 временных хитов. В дополнение, каждый союзник, имеющий атаку укусом, совершает эту атаку свободным действием. |                   |              |
| ♣ <b>Смена Облика (превращение)</b> + <b>Неограниченный</b>   |                   |              |
| Оборотень волк лорд может изменить свою физическую форму, становясь ужасным волком (Бест. 264) или уникальным гуманоидом (см. "смена облика" на стр. 216).  |                   |              |
| Навыки: Атлетика +14, Выносливость +14, Запугивание +14, Обман +14  |                   |              |
| Сил 22 (+12)  | Лов 12 (+7)       | Мдр 15 (+8)  |
| Тел 17 (+9)   | Инт 13 (+7)       | Хар 16 (+9)  |
| Мировоззрение: Злое   |                   | Языки: Общий |
| Снаряжение: кольчуга, фальчион  |                   |              |

## ТАКТИКА ОБОРОТНЯ ВОЛКА ЛОРДА

Впечатляющее телосложение оборотня волка лорда часто сбивает противников с толку, от чего они недооценивают его хитрость. Оборотень лорд направляет атаки своих групп, вдохновляя союзников жестокостью своего *дикого воя* и *аурой кровавой луны*.

### Великое Лунное Бешенство

Уровень болезни 13

Выносливость улучшение Сл 23, поддержание Сл 18, ухудшение Сл 17 или ниже

Цель выздоравливает

☑ **Первичный эффект:**

Цель получает штраф -2 к Воле

⏪

При ранении цель должна совершать спасбросок в конце каждого хода. Если спасбросок провален, цель совершает рукопашную атаку в свой следующий ход против случайной цели в пределах 5 клеток от нее. Если существ в пределах 5 клеток нет, то цель не атакует, но двигается в случайно выбранном направлении.

▶

**Конечное состояние:** Цель атакует ближайшее существо в пределах видимости. Если цель не видит каких-либо существ, то она двинется в случайно выбранном направлении.

## ЗНАНИЯ ОБ ОБОРОТНЕ

**Природа Сл 16:** Ликантропия передается по наследству, и оборотни спариваются с другими оборотнями, в результате чего появляются наследники ликантропии. Некоторые оборотни также могут спариваться с гуманоидами, в результате чего тоже могут появиться дети оборотни. Тем не менее, кровь в таких спариваниях разбавляется, и дети таких союзов не способны менять облик или становятся шифтерами.

**Природа Сл 21:** Легенда гласит, что ликантропов создала Мелора, и они страдают от полнолуния и серебра из-за вражды между Мелорой и Сеанин. Оборотни наиболее активны в ночное время в полнолуние. Серебро и лунный металл быстро убивают ликантропов.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Оборотней, как изменяющих форму, можно встретить с большим разнообразием различных существ, но только те, кто способен остаться со звериной яростью ликантропов, остается связан с ней надолго.

### Сцена 6-го уровня (1,200 опыта)

- ♦ 2 полуорка охотника (налетчик 5-го уровня)
- ♦ 1 человек ведун (контроллер 7-го уровня)
- ♦ 2 оборотня кабана (громила 6-го уровня)

### Сцена 12-го уровня (3,500 опыта)

- ♦ 1 элдрин поющий клинок (налетчик 11-го уровня)
- ♦ 2 оборотня тигра (элитный налетчик 11-го уровня)
- ♦ 1 блуждающий огонек (соглядатай 10-го уровня)

### Сцена 13-го уровня (4,250 опыта)

- ♦ 1 оборотень волк лорд (элитный громила 13-го уровня)
- ♦ 3 оборотня волка (громила 8-го уровня, Бест.181)
- ♦ 4 ворга (громила 17-го уровня, Бест.265)

# МАМОНТ (МАММОТН)

МАМОНТЫ – ЭТО МЕХОВЫЕ, слоноподобные существа, скитающиеся по вымороженной тундре. Неистовый мамонт Нифеллар, созданный из чистого льда, сокрушает своих врагов подобно лавине.

|  |  |                     |
|--|--|---------------------|
| <b>Мамонт Нифеллар</b><br>Огромный стихийный зверь (скаун)   | <b>Уровень 17 Громила</b><br>1,600 Опыта |                     |
| <b>Хиты</b> 202; <b>Ранен</b> 101  | <b>Инициатива</b> +6                     |                     |
| <b>КД</b> 29; <b>Стойкость</b> 33; <b>Реакция</b> 24; <b>Воля</b> 28   | <b>Внимательность</b> +10                |                     |
| <b>Скорость</b> 8 (ледяной шаг)  |  |                     |
| <b>Сопротивление:</b> 10 холод   |  |                     |
| <b>Особенности</b>   |  |                     |
| <b>Скованная Льдами Опора</b><br>Если мамонта Нифеллар толкают, притягивают или сдвигают, то он двигается на 2 клетки меньше, чем говорит эффект. Мамонт может сделать спасбросок от падения ничком.   |  |                     |
| <b>Натиск Жестокого Ветра</b> (скаун)<br>При атаке в броске мамонт Нифеллар может использовать <i>растаптывание снежной бури</i> или <i>бросок бивнем</i> вместо стандартной рукопашной атаки. После атаки мамонта его наездник, который должен быть не менее 17-го уровня, совершает стандартную рукопашную атаку свободным действием.        |  |                     |
| <b>Стандартные Действия</b>  |  |                     |
| ⚔ <b>Бодание</b> ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +20 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к10 + 10 урона  |  |                     |
| ⚔ <b>Толчок</b> (холод) ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +18 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 10 урона плюс 1к6 урона холодом и цель сбивается с ног.  |  |                     |
| ⚔ <b>Растаптывание Снежной Бури</b> ♦ <b>Перезарядка</b> (когда впервые становится раненым или получает урон холодом)<br>Мамонт Нифеллар передвигается на 8 клеток и может двигаться через занятые врагом клетки, делая <i>толчок</i> против каждого врага   |  |                     |
| ⚔ <b>Бросок Бивнем</b> ♦ <b>Перезарядка</b> ☹ ☹ ☹<br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +18 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 5 урона, и мамонт сдвигает цель на 5 клеток. Цель падает с высоты 30 футов (6 клеток) в пространство, где она заканчивает свое движение, и получает урон в соответствии с правилами падения. |  |                     |
| <b>Сил</b> 30 (+18)  | <b>Лов</b> 10 (+8)                       | <b>Мдр</b> 18 (+12) |
| <b>Тел</b> 22 (+14)  | <b>Инт</b> 2 (+4)                        | <b>Хар</b> 9 (+7)   |
| <b>Без мировоззрения</b>   |  | <b>Языки:</b> ---   |

## ТАКТИКА МАМОНТА НИФЕЛЛАРА

Мамонт Нифеллар атакует врагов *толчком*, а затем использует *бросок бивнем*. Он нападает на несущих угрозу и бегущих с поля боя противников или пока не умрет.



## ЗНАНИЯ О МАМОНТЕ

**Магия Сл 20:** Огромные мамонты Нифеллар берут свои истоки с Нифеллар, ледяных земель Стихийного Хаоса, в котором живут инеевые великаны. Великаны привели этих существ в другие миры. Мамонты Нифеллар способны жить в суровых снежных условиях и находить себе достаточное количество еды.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Инеевые великаны используют мамонтов Нифеллар для войн и рейдов. Любимая тактика инеевых великанов заключается в подготовленном нападении на жертву *подбрасывании бивнями*.

### Сцена 17-го уровня (9,200 опыта)

- ♦ 2 инеевых великана (громила 17-го уровня)
- ♦ 2 мамонта Нифеллар (громила 17-го уровня)
- ♦ 1 хладоогненный грифон (налетчик 20-го уровня, Бест.147)

# МАРУТ (MARUT)

ЦЕНЯЩИЕ ПОРЯДОК И КЛЯТВУ В СЛУЖЕНИИ, маруты оттачивают свои навыки для конкретных целей. Они служат другим субъектам как наемники или преследуют свои таинственные цели.

## МАРУТ ОБЛИЧИТЕЛЬ

Марут обличитель ищет тех, кто нарушает закон, подчиняя их волю приговору.

| Марут Обличитель  | Уровень 21 Налетчик       |
|---|---------------------------|
| Средний бессмертный гуманоид  | 3,200 Опыта               |
| <b>Хиты 146; Ранен 73</b>   | <b>Инициатива +19</b>     |
| <b>КД 35; Стойкость 33; Реакция 34; Воля 33</b>   | <b>Внимательность +21</b> |
| <b>Скорость 8, летая 4 (парение), телепортация 4</b>  |                           |
| <b>Регенерация 10</b>   | <b>Истинное зрение 10</b> |
| <b>Сопротивление: 10 звук</b>   |                           |
| <b>Иммунитет: сон</b>   |                           |
| Стандартные Действия  |                           |
| ⊕ <b>Двойной Меч</b> (оружие, электричество) ⊕ <b>Неограниченный</b>  |                           |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +26 против КД;  |                           |
| <i>Попадание:</i> 3к8 + 5 урона. Марут обличитель может сделать урон электричеством по своему желанию.  |                           |
| ⊕ <b>Двойная Атака</b> ⊕ <b>Перезарядка</b> [⚡][⚡]  |                           |
| Марут обличитель совершает две атаки двойным мечом.   |                           |
| ⊕ <b>Наказующая Плеть</b> (электричество) ⊕ <b>Неограниченный</b>   |                           |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +23 против Реакции;   |                           |
| <i>Попадание:</i> 2к6 + 7 урона электричеством, и цель замедлена и не может телепортироваться до конца следующего хода марута.                |                           |
| ⊕ <b>Атака Удара Молнии</b> (звук, телепортация) ⊕ <b>Перезарядка</b> , когда оба удара <i>двойной атаки</i> попадают в цель                  |                           |
| Марут обличитель телепортируется на 4 клетки и совершает атаку <i>двойным мечом</i> , которая наносит дополнительно 2к6 урона электричеством. |                           |
| <b>Навыки:</b> Атлетика +22   |                           |
| <b>Сил 22 (+16)</b>   | <b>Лов 25 (+17)</b>       |
| <b>Тел 20 (+15)</b>   | <b>Мдр 22 (+16)</b>       |
| <b>Инт 14 (+12)</b>   | <b>Хар 15 (+12)</b>       |
| <b>Без мировоззрения</b>  | <b>Языки: Небесный</b>    |
| <b>Снаряжение:</b> двойной меч  |                           |

## МАРУТ ПРОКУРОР

Слово марута прокурора – закон для марута. Горе тому, кто не подчинится этому закону, когда марут рядом.

| Марут Прокурор  | Уровень 21 Контроллер (Лидер) |
|---|-------------------------------|
| Средний бессмертный гуманоид  | 3,200 Опыта                   |
| <b>Хиты 147; Ранен 73</b>   | <b>Инициатива +13</b>         |
| <b>КД 35; Стойкость 32; Реакция 33; Воля 33</b>   | <b>Внимательность +21</b>     |
| <b>Скорость 8, летая 4 (парение), телепортация 4</b>  |                               |
| <b>Регенерация 10</b>   | <b>Истинное зрение 10</b>     |
| <b>Сопротивление: 10 звук</b>   |                               |
| <b>Иммунитет: сон</b>   |                               |
| Особенности   |                               |
| <b>Удержание Правосудия</b>   |                               |
| Замедленные, обездвиженные или удерживаемые существа получают штраф -2 к спасброску против атак марута прокурора.                                       |                               |
| Стандартные Действия  |                               |
| ⊕ <b>Удар</b> (звук) ⊕ <b>Неограниченный</b>  |                               |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +26 против КД;  |                               |
| <i>Попадание:</i> 1к10 + 4 урона плюс 1к6 урона звуком и цель становится замедленной (спасение оканчивает).   |                               |
| ⚡ <b>Едкое Доказательство</b> (психическая энергия) ⊕ <b>Неограниченный</b>   |                               |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 10 (один враг во вспышке); +25 против Воли;   |                               |
| <i>Попадание:</i> 3к6 + 7 урона психической энергией, и цель получает штраф -2 к броскам атаки, проверкам навыков и способностей (спасение оканчивает). |                               |

## Малые Действия

### ⚡ Диктум ⊕ Неограниченный

*Атака:* Дальнобойный 10 (одно существо); +22 против Стойкости; *Попадание:* Цель обездвижена (спасение оканчивает).

### ⚡ Печать Обвинения (психическая энергия) ⊕ Неограниченный

*Условие:* Используется только если эффект этого таланта ни на кого не воздействует.

*Атака:* Ближняя вспышка 10 (один враг во вспышке); +25 против Воли;

*Попадание:* Цель предоставляет боевое превосходство маруту прокурору, а также прокурор и его союзники наносят этому существу дополнительно 5 урона психической энергией до конца следующего хода прокурора.

*Поддержание малым:* Эффект поддерживается.

**Навыки:** Запугивание +22, Проницательность +21

**Сил 18 (+14)** **Лов 16 (+13)** **Мдр 23 (+16)**

**Тел 21 (+15)** **Инт 23 (+16)** **Хар 24 (+17)**

**Без мировоззрения** **Языки: Небесный**

## ТАКТИКА МАРУТА ПРОКУРОРА

Прокурор выделяет одного врага – предпочтительно того, кто нарушил кредо марута – и накладывает на него *печать обвинения*. Затем он использует *диктум*, чтобы предотвратить побег противника, и использует *едкое доказательство*, чтобы сломить его дух, обличая преступления, неудачи или недостатки.

## МАРУТ ПАЛАЧ

Марут палач убивает тех, кто выступает против действий марутов или против тех, кто не может вернуть долг за помощь, которую они оказывали.

| Марут Палач   | Уровень 22 Громила        |
|---|---------------------------|
| Средний бессмертный гуманоид  | 4,150 Опыта               |
| <b>Хиты 205; Ранен 102</b>  | <b>Инициатива +17</b>     |
| <b>КД 34; Стойкость 34; Реакция 33; Воля 34</b>   | <b>Внимательность +13</b> |
| <b>Скорость 8, летая 4 (парение), телепортация 4</b>  |                           |
| <b>Регенерация 10</b>   | <b>Истинное зрение 10</b> |
| <b>Сопротивление: 10 звук</b>   |                           |
| <b>Иммунитет: сон</b>   |                           |
| Стандартные Действия  |                           |
| ⊕ <b>Двойной Топор</b> (звук, оружие) ⊕ <b>Неограниченный</b>   |                           |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +25 против КД;  |                           |
| <i>Попадание:</i> 2к10 + 4 урона плюс 2к8 урона звуком. При критическом попадании цель также сбивается с ног.   |                           |
| ⊕ <b>Оправданный Удар</b> (звук) ⊕ <b>Перезарядка</b> , когда в первые ранен  |                           |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно раненое существо); +27 против КД;  |                           |
| <i>Попадание:</i> 4к6 + 8 урона плюс 2к8 урона звуком, и цель сбивается с ног. Если эта атака опускает хиты цели до 0 или ниже, то марут палач получает 1 единицу действия. |                           |
| ⚡ <b>Зов Плахи</b> (звук) ⊕ <b>На сцену</b>   |                           |
| <i>Атака:</i> Ближняя волна 5 (все враги в волне); +23 против Стойкости;  |                           |
| <i>Попадание:</i> 2к6 + 7 урона звуком, и марут палач притягивает цель в пространство, смежное с ним.   |                           |
| <i>Промех:</i> Половина урона.  |                           |
| ⚡ <b>Ярость Рубаки</b> (звук, оружие) ⊕ <b>На сцену</b>   |                           |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 1 (все враги во вспышке); +23 против КД;  |                           |
| <i>Попадание:</i> 2к10 + 4 урона плюс 2к8 урона звуком. При критическом попадании цель также сбивается с ног.   |                           |
| <b>Навыки:</b> Выносливость +23, Запугивание +23  |                           |
| <b>Сил 26 (+19)</b>   | <b>Лов 23 (+17)</b>       |
| <b>Тел 25 (+18)</b>   | <b>Мдр 15 (+13)</b>       |
| <b>Инт 14 (+13)</b>   | <b>Хар 23 (+18)</b>       |
| <b>Без мировоззрения</b>  | <b>Языки: Небесный</b>    |
| <b>Снаряжение:</b> двойной топор  |                           |



(Слева направо) марут обличитель, палач и прокурор

## ЗНАНИЯ О МАРУТЕ

**Религия Сл 22:** Марутам не требуется еда. Они не берут рабов, но иногда они держат смертных прислужников в своих астральных крепостях. Они принимают или требуют служение в качестве оплаты – таким образом маруты могут принять связанное с договором рабство или другие вынужденные услуги. Маруты плохо обращаются со своими рабами, к тому же, они жестокие и бессострадательные надсмотрщики.

**Религия Сл 27:** Хотя маруты являются одной расой, они разделяют себя вдоль этических и милитаристических линий на единицы, которые они называют кадрами. Кроме кадров защиты клятв и справедливого распределения правосудия существуют также кадры мартуов, посвященные философии. Несколько кадров служат Королеве Воронов.

### ТОРГ С МАРУТАМИ

Маруты – это непостижимые существа космического равновесия. Они пронизательны и осторожны, но имеют склонность ошибаться. Заключив контракт, марут действует в интересах своего нанимателя. Заставить марута отказаться от миссии может только аргументированное обращение к его верованиям, доказательство, что контракт содержит ложь или миссия большей важности. Маруты могут выполнить задачи, которые схожи с их верованиями, не прося за это платы.

**Религия Сл 29:** Маруты одобряют строгое толкование законов, контрактов и защиты клятв. Любовь к порядку и сражениям, которое они разделяют с ангелами, больше, чем совпадение. Маруты считают себя астральными духами воздуха, несмотря на то, что они, кажется, сделаны из камня и облачены в сталь. Для них смысл имеет только предназначение. Маруты летают без крыльев, и живут в парящих крепостях, плывущих по астральному морю.

### СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Маруты различных кадров работают вместе с другими расами, когда задача способствует их всеобъемлющей вере. Также они работают по контракту.

#### Сцена 21-го уровня (17,500 опыта)

- ◆ 1 громовой джин (артиллерия 20-го уровня)
- ◆ 2 марута обличителя (налетчик 21-го уровня)
- ◆ 2 марута палача (громила 22-го уровня)

#### Сцена 23-го уровня (27,750 опыта)

- ◆ 2 марута обличителя (налетчик 21-го уровня)
- ◆ 1 марут прокурор (контроллер 21-го уровня)
- ◆ 3 ракшаса ужасных рыцаря (солдат 24-го уровня, Бест.218)

# МАЙКОНИД (MYCONID)

ИСПОРЧЕННЫЕ ФОМОРАМИ, МАЙКОНИДЫ из Страны Фей стремятся только размножиться на своей территории, заполняя места, в которых эти коварные грибы появились.

## МАЙКОНИД ГНИЛОЙ ЖРЕЦ

Майконид гнилой жрец является лекарем колонии и козлом отпущения. Он берет на себя весь урон, поэтому колония может выжить в целостности и сохранности.

|   |   |
|---|---|
| <b>Майконид Гнилой Жрец</b><br>Средний фейский гуманоид (растение)  | <b>Уровень 3 Громила (Лидер)</b><br>150 Опыта |
| <b>Хиты 48; Ранен 24; см. вспышка жизни</b>   | <b>Инициатива +2</b>                          |
| <b>КД 15; Стойкость 16; Реакция 13; Воля 16</b>   | <b>Внимательность +3</b>                      |
| <b>Скорость 5</b>   | <b>Чувство вибрации 10</b>                    |
| <b>Регенерация 5</b>  |   |
| <b>Уязвимость:</b> излучение (если майконид гнилой жрец получает урон излучением, то его регенерация не действует до конца следующего хода жреца)   |   |
| <b>Стандартные Действия</b>   |   |
| ⊕ <b>Стебельный Посох (оружие) ⚡ Неоограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +6 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к10 + 3 урона.  |   |
| ⚡ <b>Разлагающие Брызги (некротическая энергия) ⚡</b><br><b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 3 (все существа во вспышке); +6 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 3 урона некротической энергией.   |   |
| <b>Триггеры</b>   |   |
| ⚡ <b>Вспышка Жизни (исцеление) ⚡ На сцену</b><br><i>Триггер:</i> Хиты майконид гнилого жреца опускаются до 0.<br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 1 (все живые существа во вспышке);<br><i>Эффект:</i> Цель в ослепавливает 10 хитов.  |   |
| <b>Корни Колонии ⚡ Неоограниченный</b><br><i>Триггер:</i> Майконид гнилой жрец получает урон от атаки в то время как союзник майконид находится в пределах 5 клеток от него.<br><i>Эффект (Свободное действие):</i> Гнилой жрец получает половину урона от атаки и майконид союзник получает такое же количество урона. |   |
| <b>Жертва Колонии ⚡ Неоограниченный</b><br><i>Триггер:</i> Союзник майконид использует <i>корни колонии</i> , чтобы перенести урон гнилому жрецу.<br><i>Эффект (Свободное действие):</i> Гнилой жрец берет на себя весь урон, нанесенный союзнику, а союзник ничего не получает.  |   |
| <b>Сил 10 (+1)</b>  | <b>Лов 12 (+2)</b>                            |
| <b>Тел 18 (+5)</b>  | <b>Инт 10 (+1)</b>                            |
| <b>Без мировоззрения</b>  | <b>Мдр 15 (+3)</b>                            |
| <b>Снаряжение:</b> боевой посох   | <b>Хар 18 (+5)</b>                            |
|   | <b>Языки:</b> ---                             |

## ТАКТИКА МАЙКОНИДА ГНИЛОГО ЖРЕЦА

В бою гнилой жрец занимает позицию среди союзников, поглощая их повреждения с помощью *корней колонии* и *жертвы колонии*, а затем регенерируя здоровье. Он использует разлагающие брызги, когда представляется возможность поразить множество целей. В противном случае, он использует свой стебельный посох, пока враг не покорится.

# МАЙКОНИД МОНАРХ

Майконид монарх повелевает преданной ему колонией. Этот высокий грибной лидер вершит тихий суд над своими подчиненными.

|   |  |
|---|--|
| <b>Майконид Монарх</b><br>Большой фейский гуманоид (растение)   | <b>Уровень 4 Контроллер (Лидер)</b><br>175 Опыта |
| <b>Хиты 58; Ранен 29</b>  | <b>Инициатива +2</b>                             |
| <b>КД 18; Стойкость 18; Реакция 14; Воля 15</b>   | <b>Внимательность +0</b>                         |
| <b>Скорость 6</b>   | <b>Чувство вибрации 10</b>                       |
| <b>Стандартные Действия</b>   |  |
| ⊕ <b>Удар ⚡ Неоограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +9 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 3 урона.  |  |
| ⚡ <b>Взрыв Спор (яд) ⚡ Перезарядка</b> ⚡ ⚡ ⚡<br><i>Атака:</i> Ближняя волна 3 (все не растения в волне); +8 против Воли;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 3 урона ядом, и цель изумлена до конца следующего хода майконид монарха.  |  |
| ⚡ <b>Споры Командира ⚡ Неоограниченный</b><br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 5 (один союзник-растение во вспышке);<br><i>Эффект:</i> Цель совершает шаг на 1 клетку.   |  |
| <b>Триггеры</b>   |  |
| <b>Корни Колонии ⚡ Неоограниченный</b><br><i>Триггер:</i> Майконид монарх получает урон от атаки в то время как союзник майконид находится в пределах 5 клеток от него.<br><i>Эффект (Свободное действие):</i> Монарх и майконид союзник получают по половине урона от атаки. |  |
| <b>Сил 7 (+0)</b>   | <b>Лов 11 (+2)</b>                               |
| <b>Тел 18 (+6)</b>  | <b>Инт 7 (+0)</b>                                |
| <b>Без мировоззрения</b>  | <b>Мдр 8 (+1)</b>                                |
|   | <b>Хар 12 (+3)</b>                               |
|   | <b>Языки:</b> Телепатия 5                        |

## ТАКТИКА МАЙКОНИДА МОНАРХА

Майконид монарх в бою находится позади всех, полагаясь на защиту своих подданных. Он использует споры командира, чтобы создать живой заслон из майконидов. Поскольку *взрыв спор* не действует на других майконидов, монарх использует его против врагов, сражающихся в рукопашную с союзниками.

## МАЙКОНИД СТРАЖ

Майкониды стражи – это защитники и ударные войска колонии.

|   |                                      |
|---|--------------------------------------|
| <b>Майконид Страж</b><br>Средний фейский гуманоид (растение)  | <b>Уровень 4 Солдат</b><br>175 Опыта |
| <b>Хиты 56; Ранен 28</b>  | <b>Инициатива +5</b>                 |
| <b>КД 18; Стойкость 17; Реакция 16; Воля 14</b>   | <b>Внимательность +3</b>             |
| <b>Скорость 6</b>   | <b>Чувство вибрации 10</b>           |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                                      |
| ⊕ <b>Колочий Удар ⚡ Неоограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +11 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 3 урона.   |                                      |
| ⚡ <b>Успокаивающие Споры (яд) ⚡ На сцену</b><br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 1 (все существа во вспышке); +9 против Воли;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 3 урона ядом, и цель не может использовать стандартное действие до конца следующего хода майконид стража.             |                                      |
| <b>Триггеры</b>   |                                      |
| <b>Корни Колонии ⚡ Неоограниченный</b><br><i>Триггер:</i> Майконид страж получает урон от атаки в то время как союзник майконид находится в пределах 5 клеток от него.<br><i>Эффект (Свободное действие):</i> Страж и майконид союзник получают по половине урона от атаки. |                                      |
| <b>Сил 18 (+6)</b>  | <b>Лов 16 (+5)</b>                   |
| <b>Тел 16 (+5)</b>  | <b>Инт 8 (+1)</b>                    |
| <b>Без мировоззрения</b>  | <b>Мдр 12 (+3)</b>                   |
|   | <b>Хар 10 (+2)</b>                   |
|   | <b>Языки:</b> ---                    |



(Слева направо) майконид страж, гнилой жрец, монарх и страж

## ТАКТИКА МАЙКОНИДА СТРАЖА

Когда на колонию нападает враг, майкониды стражи встают на ее защиту. Они используют *успокаивающие споры*, чтобы вывести врагов из боя, а в это время они пытаются покорить своих врагов *колючим ударом*.

## ЗНАНИЯ О МАЙКОНИДЕ

**Магия Сл 12:** Майкониды – это растения, которых затронуло безумие фоморов. Они не обязательно злые, но майкониды стремятся расширить свои владения и свою численность. Если кто-то пытается соревноваться с ними, то майкониды настраиваются против этих существ. Майкониды любят темные места и часто предпочитают Подземье и Мрачнотемье, считая эти миры своим домом.

Из-за врожденной удароустойчивости колонии майконидов, другие расы специально их выращивают, используя в качестве дешевой рабочей силы, или просто напроsto порабащают. Дроу, фоморы и шадар-кай повелевают большим количеством майконидов.

**Магия Сл 17:** Обширные грибные леса располагаются вдоль трактов Страны Фей и в областях Подземья и Мрачнотемья, обеспечивающие идеальные условия для процветания и размножения майконидов. Другие грибовидные существа представляют собой и хищников, и добычу для майконидов.

**Магия Сл 19:** Майкониды общаются друг с другом посредством выпускаемых спор. Эти споры передают сырые эмоции, например, такие как страх, удовлетворение

и желание. Монарх колонии – это единственный майконид, способный общаться с другими типами существ посредством своей телепатии.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Цивилизации, живущие в Стране Теней и Подземье, поглощают колонии майконидов. Майкониды могут процветать во множестве мест, включая лесные поляны, глубокие темницы и странные пейзажи Страны Фей.

### Сцена 3-го уровня (850 опыта)

- ◆ 1 смертоносный прыгающий паук (налетчик 4-го уровня, Бест.246)
- ◆ 2 майкониды стража (солдат 4-го уровня)
- ◆ 1 майконид гнилой жрец (громила 3-го уровня)
- ◆ 1 майконид монарх (контроллер 4-го уровня)

### Сцена 4-го уровня (875 опыта)

- ◆ 2 арбалетчика (артиллерия 4-го уровня)
- ◆ 1 зеленая слизь (соглядатай 4-го уровня)
- ◆ 2 майкониды стража (солдат 4-го уровня)

### Сцена 5-го уровня (1,100 опыта)

- ◆ 1 геонид (соглядатай 6-го уровня)
- ◆ 2 майкониды гнилых жрецов (громила 3-го уровня)
- ◆ 2 ржавых монстра (налетчик 6-го уровня)

# НЕОГИ (NEOGI)

НЕОГИ ВИДЯТ МИР с точки зрения собственности. Сильный правит и управляет слабыми. Рабство и торговля формируют основу культуры неоги, вследствие чего у них прекрасные торговые отношения с дьяволами, великанами, друу и другими темными силами.

## НЕОГИ РАБОТОРГОВЕЦ

Неоги работорговцы стремятся поставить своих врагов на колени, но не убить. На рынке мертвые рабы ничего не стоят.

| Неоги Работорговец  |                   | Уровень 10 Контроллер (Лидер)              |  |
|---|-------------------|--|--|
| Средний аномальный магический зверь   |                   | 500 Опыта                                  |  |
| Хиты 106; Ранен 53  | Инициатива +7     |  |  |
| КД 24; Стойкость 21; Реакция 22; Воля 23  | Внимательность +8 |  |  |
| Скорость 8, лазая 6 (паучье лазание)  | Темное зрение     |  |  |
| Иммунитет: изумление  |                   |  |  |
| Стандартные Действия  |                   |  |  |
| ⚡ Укус (яд) ⬆ Неограниченный  |                   |  |  |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +14 против КД;  |                   |  |  |
| <i>Попадание:</i> 1к6 + 3 урона, и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).   |                   |  |  |
| <i>Первый проваленный спасбросок:</i> Цель становится замедленной (спасение оканчивает).  |                   |  |  |
| ⚡ Очаровывающий Болт (очарование) ⬆ Неограниченный  |                   |  |  |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 12 (одно существо); +15 против Воли;   |                   |  |  |
| <i>Попадание:</i> Цель получает штраф -2 к броскам атаки для атак, которые включают неоги работорговца в качестве цели (спасение оканчивает). |                   |  |  |
| <i>Первый проваленный спасбросок:</i> Цель считает работорговца невидимым (спасение оканчивает).  |                   |  |  |
| ⚡ Психические Оковы (психическая энергия) ⬆ Перезарядка ⚡   |                   |  |  |
| <i>Атака:</i> Ближняя волна 3 (все существа в волне); +15 против Воли;  |                   |  |  |
| <i>Попадание:</i> 3к6 + 2 урона психической энергией, и цель становится изумленной до начала следующего хода неоги работорговца.              |                   |  |  |
| Триггеры  |                   |  |  |
| ⚡ Стимулирование Рабов ⬆ На сцену   |                   |  |  |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 6 (все союзники во вспышке);  |                   |  |  |
| <i>Эффект:</i> Цель совершает спасбросок с бонусом +5.  |                   |  |  |
| <b>Навыки:</b> Запугивание +20, Обман +20, Переговоры +20, Проницательность +18   |                   |  |  |
| Сил 11 (+5)   | Лов 14 (+7)       | Мдр 17 (+8)                                |  |
| Тел 18 (+9)   | Инт 19 (+9)       | Хар 21 (+10)                               |  |
| Мировоззрение: Злое   |                   | Языки: Глубинная речь, Общий, Телепатия 12 |  |

## ТАКТИКА НЕОГИ РАБОТОРГОВЦА

Неоги работорговец в сражении находится позади линии фронта, используя *очаровывающий болт*, чтобы уменьшить угрозу всякого врага, который нацеливается на неоги. *Психические оковы* успокаивает группы врагов, что облегчает их пленение.

## РОЙ НОВОРОЖДЕННЫХ НЕОГИ

Рой новорожденных неоги движется вслед за каждым, кто не выглядит как неоги и не помечен как раб, чтобы съесть его.

| Рой Новорожденных Неоги  |                   | Уровень 10 Громила |  |
|--|-------------------|--------------------|--|
| Средний аномальный магический зверь                                    |                   | 500 Опыта          |  |
| Хиты 131; Ранен 65; см. <i>психический крик</i>                        | Инициатива +9     |                    |  |
| КД 23; Стойкость 22; Реакция 21; Воля 22                               | Внимательность +8 |                    |  |
| Скорость 6, лазая 6 (паучье лазание)                                   | Темное зрение     |                    |  |
| <b>Сопротивление:</b> половина урона от рукопашных и дальнобойных атак |                   |                    |  |
| <b>Уязвимость:</b> 10 против ближних и зональных атак                  |                   |                    |  |
| Иммунитет: изумление   |                   |                    |  |

### Особенности

#### ⚡ Атака Роя ⬆ Аура 1

Все враги, которые начинают свой ход в пределах ауры, получают 5 урона ядом.

### Стандартные Действия

#### ⚡ Укус (яд) ⬆ Неограниченный

*Атака:* Рукопашная атака 1 (одно существо); +13 против КД;

*Попадание:* 2к6 + 4 урона, и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

*Первый проваленный спасбросок:* Цель становится замедленной (спасение оканчивает).

### Триггеры

#### ⚡ Психический Крик (психическая энергия) ⬆ На сцену

*Триггер:* Хиты роя новорожденных неоги опускаются до 0.

*Атака:* Ближняя вспышка 1 (все враги во вспышке); +11 против Воли;

*Попадание:* 2к6 + 2 урона психической энергией, и цель становится изумленной (спасение оканчивает).

**Сил 18 (+9) Лов 19 (+9) Мдр 17 (+8)**

**Тел 21 (+10) Инт 5 (+2) Хар 21 (+10)**

**Мировоззрение: Злое Языки: Глубинная речь**

## ТАКТИКА РОЯ НОВОРОЖДЕННЫХ НЕОГИ

У этих частично сформировавшихся личинок нет более высокой цели, нежели насытить свой бесконечный голод, а тактические планы сводятся к пожиранию плоти любого существа, которое они видят здесь и сейчас.

## ВЕЛИКИЙ СТАРЫЙ МАСТЕР НЕОГИ

Неоспоримые правители своих торговых кланов, великие старые мастера – это живые передвигающиеся гнезда. Каждый такой неоги несет на себе оплодотворенные яйца целого клана, а также массы новорожденных личинок неоги.

| Великий Старый Мастер Неоги                  |                    | Уровень 16 Контроллер |  |
|--|--------------------|-----------------------|--|
| Большой аномальный магический зверь          |                    | 1,400 Опыта           |  |
| Хиты 157; Ранен 78; см. <i>взрыв личинок</i> | Инициатива +10     |                       |  |
| КД 30; Стойкость 27; Реакция 28; Воля 29     | Внимательность +12 |                       |  |
| Скорость 6, лазая 4 (паучье лазание)         | Темное зрение      |                       |  |
| Иммунитет: изумление                         |                    |                       |  |

### Особенности

#### ⚡ Территория Рабства ⬆ Аура 1

Все враги, находящиеся в пределах ауры, получают штраф -4 к спасброскам.

### Стандартные Действия

#### ⚡ Косоподобный Коготь ⬆ Неограниченный

*Атака:* Рукопашная атака 3 (одно существо); +21 против КД;

*Попадание:* 2к8 + 7 урона, и цель сбивается с ног.

#### ⚡ Порабощающий Болт (очарование, психическая энергия) ⬆ Неограниченный

*Атака:* Дальнобойный 12 (одно существо); +20 против Воли;

*Попадание:* 2к6 + 7 урона психической энергией, и цель замедлена (спасение оканчивает).

*Первый проваленный спасбросок:* Цель получает штраф -2 к броскам атаки при атаке, которая включает в себя великого старого мастера в качестве цели.

*Второй проваленный спасбросок:* Цель становится доминируемой (спасение оканчивает).

*Третий проваленный спасбросок:* Если цель ранена, то она становится доминируемой до тех пор, пока не совершит длительный отдых.

#### ⚡ Психические Оковы (психическая энергия) ⬆ Перезарядка ⚡

*Атака:* Ближняя волна 4 (все существа в волне); +20 против Воли;

*Попадание:* 3к6 + 7 урона психической энергией, и цель становится изумленной до начала следующего хода великого старого мастера.

### Триггеры

#### ⚡ Взрыв Личинок (зона) ⬆ На сцену

*Триггер:* Неоги становятся впервые раненым.

*Атака:* Ближняя вспышка 2 (все враги во вспышке); +20 против Реакции;

**Попадание:** 2к10 + 5 урона, и цель становится замедленной (спасение оканчивает).

**Эффект:** Вспышка создает зону извивающихся личинок, которая длится до конца сцены. Зона считается труднопроходимой местностью

**Навыки:** Запугивание +20, Обман +20, Переговоры +20, Проницательность +18

**Сил** 20 (+13)    **Лов** 14 (+10)    **Мдр** 18 (+12)

**Тел** 21 (+13)    **Инт** 22 (+14)    **Хар** 24 (+15)

**Мировоззрение:** Злое    **Языки:** Глубинная речь, Общий, Телепатия 12

## ТАКТИКА ВЕЛИКОГО СТАРОГО МАСТЕРА НЕОГИ

Если великий старый мастер неогии вынужден сражаться, как глава своего клана, то он движется в центр битвы на своих косоподобных ногах и атакует *косоподобными когтями*. Он использует *порабощающий болт*, чтобы сделать своих врагов доминируемыми.

## ЗНАНИЯ О НЕОГИ

**Подземелья Сл 16:** Неогии смотрят на все с точки зрения собственности, и предъявляют притязания на все, что еще не является собственностью более влиятельного существа, чем они. Путешествуя по темным землям и чужеродным королевствам, неогии ведут торговые отношения с влиятельными злыми существами. Они покупают и продают рабов, экзотические товары и несчетное количество магических безделушек.

**Подземелья Сл 21:** Неогии родом из Дальнего Предела, и они избегают живодеров разума. Также неогии избегают всяческих отношений с иллитидами в мире, после того, как они принадлежали иллитидоподобным существам в Дальнем Пределе.

Великие старые мастера правят всеми торговыми кланами неогии. Эти ужасные, испускающие слюни существа наполнены гнусностью и передают подобное сознание своим нерожденным потомкам своего клана.

Новорожденные неогии – это юные потомки с относительно маленькими телами и соответствующими телу маленькими мозгами. Они играют в колониях неогии под бдительным взором своих опекунов.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Неогии редко можно встретить без рабов, идущих в кандалах. Некоторые рабы оказываются полностью под влиянием неогии и добровольно помогают своим хозяевам в бою.

### Сцена 13-го уровня (4,800 опыта)

- ◆ 3 неогии рабовладельца (контроллер 10-го уровня)
- ◆ 1 рой новорожденных неогии (громила 10-го уровня)
- ◆ 2 коричневых увальня (элитный солдат 12-го уровня, Бест.256)

### Сцена 15-го уровня (6,150 опыта)

- ◆ 5 куо-тоа стража (миньон 16-го уровня, Бест.172)
- ◆ 2 куо-тоа гарпуниста (солдат 14-го уровня, Бест.172)
- ◆ 1 великий старый мастер неогии (контроллер 16-го уровня)
- ◆ 2 неогии рабовладельца (контроллер 10-го уровня)



(Слева направо) великий старый мастер неогии и неогии рабовладелец

# НОТИК (NOTHIC)

НОТИКИ – ЭТО АНОМАЛЬНЫЕ СУЩЕСТВА, стремящиеся к другим мирам, а родом они с дрейфующих осколков Дальнего Предела. Они имеют разбитый на части интеллект, соединенный вместе с малой долей здравомыслия. Обычно они контролируются более сильным владельцем, а склонность нотиков к случайным, выглядящим как безумие, выходкам делает их больше похожими на домашних животных, чем на слуг.

## Хохочущий Нотик

Хохочущий нотик постоянно что-то бормочет и безумно скачет, отчего кажется, будто бы его совсем не заботят противники на поле боя.

|  |  |
|--|--|
| <b>Хохочущий Нотик</b><br>Средний аномальный гуманоид  | <b>Уровень 15 Артиллерия</b><br>1,200 Опыта  |
| <b>Хиты 116; Ранен 58</b><br><b>КД 27; Стойкость 28; Реакция 29; Воля 25</b><br><b>Скорость 6</b>  | <b>Инициатива +11</b><br><b>Внимательность +9</b><br>Темное зрение<br>Истинное зрение 10 |
| <b>Особенности</b>   |  |
| <b>Искаженное Выражение Лица</b><br>Если хохочущий нотик проходит по меньшей мере 4 клетки в свой нынешний ход, то он получает бонус +2 к КД и Реакции до конца своего следующего хода.  |  |
| <b>Стандартные Действия</b>  |  |
| ⊕ <b>Коготь</b> ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +21 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 5 урона.  |  |
| ↗ <b>Гниение Разума</b> (очарование, психическая энергия) ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Дальнебойный 10 (одно существо); +20 против Воли;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 3 урона психической энергией, и хохочущий нотик сдвигает цель на 6 клеток. Затем цель совершает стандартную рукопашную атаку против существа, которое выберет нотик. |  |



|  |                     |                              |
|--|---------------------|------------------------------|
| ↗ <b>Взор Гниения</b> (некротическая энергия) ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Дальнебойный 5\10 (один, два или три врага); +18 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 5 урона некротической энергией, и цель получает штраф -2 ко всем защитам (спасение оканчивает). |                     |                              |
| ← <b>Сводящий с Ума Хохот</b> (психическая энергия, страх) ♦ <b>Перезарядка</b> ⚡ ⚡  |                     |                              |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 3 (все враги во вспышке); +18 против Воли;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 6 урона психической энергией, и хохочущий нотик толкает цель на 2 клетки. В начале хода цели нотик сдвигает ее на 2 клетки.  |                     |                              |
| <b>Навыки:</b> Скрытность +16  |                     |                              |
| <b>Сил 19 (+11)</b>  | <b>Лов 19 (+11)</b> | <b>Мдр 14 (+9)</b>           |
| <b>Тел 20 (+12)</b>  | <b>Инт 9 (+6)</b>   | <b>Хар 10 (+7)</b>           |
| <b>Без мировоззрения</b>   |                     | <b>Языки:</b> Глубинная речь |

## Ослепляющий Разум Нотик

Угрюмый и малоподвижный, но столь же безумный, как и хохочущий нотик, ослепляющий разум нотик использует изумляющие эффекты своего глаза, чтобы сбивать с толку врагов и сеять хаос в их рядах.

|   |   |                              |
|---|---|------------------------------|
| <b>Ослепляющий Разум Нотик</b><br>Средний аномальный гуманоид   | <b>Уровень 19 Контроллер</b><br>2,400 Опыта   |                              |
| <b>Хиты 180; Ранен 90</b><br><b>КД 32; Стойкость 32; Реакция 32; Воля 29</b><br><b>Скорость 6</b>   | <b>Инициатива +14</b><br><b>Внимательность +11</b><br>Темное зрение<br>Истинное зрение 10 |                              |
| <b>Особенности</b>  |   |                              |
| ⚡ <b>Глаз-Приманка</b> ♦ <b>Аура 3</b><br>Ослепляющий разум нотик сдвигает всех существ, которые начинают свой ход в пределах ауры, на 2 клетки.  |   |                              |
| <b>Стандартные Действия</b>   |   |                              |
| ⊕ <b>Коготь</b> (некротическая энергия) ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +24 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 3 урона, и продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает).  |   |                              |
| ↗ <b>Око Безумия</b> (страх) ♦ <b>Перезарядка</b> , когда нет ни одного существа, доминируемого нотиком<br><i>Атака:</i> Дальнебойный 5 (одно существо); +23 против Воли;<br><i>Попадание:</i> Цель становится доминируемой (спасение оканчивает)<br><i>Постэффект:</i> Цель изумлена до конца своего следующего хода.  |   |                              |
| ← <b>Некротический Глаз</b> (некротическая энергия) ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Ближняя волна 5 (все существа в волне); +23 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> Цель получает продолжительный урон некротической энергией 10 (спасение оканчивает).   |   |                              |
| ⚡ <b>Гипнотизирующее Выражение Лица</b> (очарование, психическая энергия) ♦ <b>Перезарядка</b> ⚡ ⚡<br><i>Атака:</i> Зональная вспышка 2 в 10 (все враги в зоне); +23 против Воли;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 6 урона психической энергией, и цель получает штраф -1 к спасброскам (спасение оканчивает).<br><i>Первый проваленный спасбросок:</i> Цель получает штраф -3 к спасброскам вместо -1 (спасение оканчивает). |   |                              |
| <b>Навыки:</b> Скрытность +19   |   |                              |
| <b>Сил 21 (+14)</b>   | <b>Лов 20 (+14)</b>   | <b>Мдр 15 (+11)</b>          |
| <b>Тел 20 (+14)</b>   | <b>Инт 10 (+9)</b>  | <b>Хар 12 (+10)</b>          |
| <b>Без мировоззрения</b>  |   | <b>Языки:</b> Глубинная речь |

# Нотик Око Векны

У ока Векны есть сильная связь с самим Векной, а его силы могут иссушить вражескую плоть, заставляя ее гнить.

|  |                                      |                              |
|--|--------------------------------------|------------------------------|
| <b>Нотик Око Векны</b>   | <b>Уровень 22 Соглядатай (Лидер)</b> |                              |
| Средний аномальный гуманоид  | 4,150 Опыта                          |                              |
| Хиты 162; Ранен 81   | Инициатива +23                       |                              |
| КД 36; Стойкость 34; Реакция 35; Воля 32   | Внимательность +15                   |                              |
| Скорость 6   | Темное зрение<br>Истинное зрение 10  |                              |
| <b>Особенности</b>   |                                      |                              |
| ⚙ <b>Разложение Души</b> ♦ Аура 3<br>Вся дружественная нежить, находящаяся в пределах ауры, совершает стандартную рукопашную атаку свободным действием в начале хода нотика ока Векны.   |                                      |                              |
| <b>Невидимое Преимущество</b><br>Если нотик око Векны попадает по существу, которое не может видеть его, то один союзник, смежный с целью, совершает провоцированную атаку против цели.  |                                      |                              |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                                      |                              |
| ⬇ <b>Коготь</b> (некротическая энергия) ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +27 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к12 + 6 урона некротической энергией, и цель становится обездвиженной и получает штраф -2 к спасброскам (спасение оканчивает оба).                               |                                      |                              |
| ⬇ <b>Подвижная Рукопашная Атака</b> ♦ <b>Неограниченный</b><br>Нотик око Векны движется со своей скоростью и атакует когтями в любой момент этого перемещения. Нотик не провоцирует атаки, когда удаляется от цели этой атаки.   |                                      |                              |
| <b>Малые Действия</b>  |                                      |                              |
| ⬅ <b>Глазная Гниль</b> ♦ <b>Перезарядка</b> , когда нотик око Векны перестает быть невидимым для какого-либо существа<br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 10 (все враги во вспышке); бросается только один дайс против всех врагов; +28 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> Нотик око Векны становится невидимым для цели. |                                      |                              |
| <b>Навыки:</b> Скрытность +24  |                                      |                              |
| <b>Сил</b> 23 (+17)  | <b>Лов</b> 26 (+19)                  | <b>Мдр</b> 18 (+15)          |
| <b>Тел</b> 24 (+18)  | <b>Инт</b> 12 (+12)                  | <b>Хар</b> 14 (+13)          |
| <b>Без мировоззрения</b>   |                                      | <b>Языки:</b> Глубинная речь |



## Знания о Нотике

**Подземелья Сл 18:** Нотики – это аномальные существа, которые дрейфуют к миру и другим мирам из Дальнего Предела. У них есть подобие интеллекта, но взывать к их здравомыслию бесполезно. Нотика можно узнать по неуклюжей походке и его единственному глазу, с помощью которого он может сокрушать врагов, подвергая их различным состояниям. Нотики невыносимо хохочут безо всякой видимой на то причины.

**Подземелья Сл 23:** Нотики служат сильным существам, которым нравятся их безумное и забавное поведение. Также, нотики злобные бойцы: они преданно защищают своих хозяев.

**Подземелья Сл 25:** Нотики живут среди нежити и в культах Векны, играя роль стражников и шутов. В культе Векны нотики развивают свой ужасный дар, данный им от бога таинственных знаний. Сильная психическая связь нотиков с Изувеченным богом позволяет Векне видеть через глаз любого из них, концентрируя свое внимание на определенном нотике. Это позволяет ему находить тайные знания и следить за теми, кто служит ему.

## СЦЕНЫ Столкновения

Для нотика типична роль шута и палача при дворе могущественного злого существа. Будучи не в своем уме, нотики способны выполнять функции, которые не смогли бы выполнить другие существа.

### Сцена 14-го уровня (5,400 опыта)

- ♦ 1 живодер разума лазутчик (соглядатай 14-го уровня, Бест.188)
- ♦ 2 хохочущих нотика (артиллерия 15-го уровня)
- ♦ 2 боевх тролля (солдат 14-го уровня, Бест.254)

### Сцена 18-го уровня (10,000 опыта)

- ♦ 2 аболета хлыста (громила 17-го уровня, Бест.8)
- ♦ 1 смертельная карга (солдат 18-го уровня, Бест.151)
- ♦ 2 ослепляющих разум нотика (контроллер 19-го уровня)

### Сцена 21-го уровня (16,550 опыта)

- ♦ 3 бодака похитителя (солдат 18-го уровня, Бест.36)
- ♦ 1 темная нага (элитный контроллер 21-го уровня, Бест.194)
- ♦ 1 нотик око Векны (соглядатай 2-го уровня)

# ОНИ (ONI)

НАДЕЛЕННЫЕ СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫМИ талантами, они вводят в заблуждение окружающих ради своего стремления к власти и почтению.

## ПРОЖОРЛИВЫЙ ОНИ

Прожорливые они обычно служат более могущественным и злым магам. Днем они маскируются под отшельников, нищих и священников. Ночью же они превращаются в омерзительных чудовищ, охотящихся на людей ради пропитания.

|  |   |
|--|---|
| <b>Прожорливый Они</b><br>Средний природный гуманоид   | <b>Уровень 7 Солдат</b><br>300 Опыта                              |
| <b>Хиты 78; Ранен 39</b><br><b>КД 23; Стойкость 19; Реакция 19; Воля 18</b><br><b>Скорость 6, лазая 4</b>  | <b>Инициатива +8</b><br><b>Внимательность +3</b><br>Темное зрение |
| <b>Стандартные Действия</b>  |   |
| ⊕ <b>Коготь</b> ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +14 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 3 урона, и цель замедлена (спасение оканчивает)   |   |
| ⊕ <b>Пожирание</b> ♦ <b>Перезарядка</b> ☹ ☹<br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +14 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 3 урона, и цель получает штраф -5 к спасброскам (спасение оканчивает).                    |   |
| ➤ <b>Гипнотическая Яркая Вспышка</b> (взгляд, очарование) ♦ <b>На сцену</b><br><i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +12 против Воли;<br><i>Попадание:</i> Цель притягивается на 5 клеток и изумлена (спасение оканчивает). |   |



## Малые Действия

### Обманчивая Вуаль (иллюзия) ♦ Неограниченный

Прожорливый они может замаскироваться под любого Среднего природного гуманоида. Существо может видеть сквозь обманчивую вуаль при успешной проверке Проницательности против проверки Обмана прожорливого они.

**Навыки:** Обман +13, Скрытность +11

**Сил 17 (+6)      Лов 17 (+6)      Мдр 11 (+3)**

**Тел 14 (+5)      Инт 10 (+3)      Хар 14 (+5)**

**Мировоззрение:** Злое      **Языки:** Великий, Общий

## ОНИ ПОВЕЛИТЕЛЬ

Жестокий головорез, увлеченный жадностью и кровопролитием, они повелитель руководит группами кровожадных бандитов. Они повелители не столь тонки в своих действиях, как их собратья, и они выставляют свои богатства и власть напоказ.

### Они Повелитель      Уровень 12 Элитный Громила (Лидер)

Большой природный гуманоид      1,400 Опыта

**Хиты 296; Ранен 148**      **Инициатива +7**

**КД 24; Стойкость 25; Реакция 24; Воля 26**      **Внимательность +8**

**Скорость 7, легая 8 (неуклюже)**      Темное зрение

**Спасбросок +2; Единицы действия 1**

### Особенности

#### ⚡ **Грозный Лидер** (психическая энергия) ♦ **Аура 5**

Все союзники в пределах ауры получают бонус +5 к броску урона и получают 5 урона психической энергией, если промахиваются по всем целям, на которых была нацелена атака.

### Стандартные Действия

#### ⊕ **Палица** (оружие) ♦ **Неограниченный**

*Атака:* Рукопашная атака 2 (одно существо); +15 против КД;

*Попадание:* 4к4 + 6 урона, и все существа, находящиеся в смежной клетке с они повелителем получают 5 урона.

#### ⊕ **Удар Повелителя** ♦ **Неограниченный**

Они повелитель совершает атаку палицей, совершает шаг на 1 клетку и вновь атакует палицей другую цель.

#### ⚡ **Волна Повелителя** (некротическая энергия, яд) ♦

**Перезарядка**, когда впервые ранен

*Атака:* Ближняя волна 5 (все существа в волне); +16 против Стойкости;

*Попадание:* 5к6 + 5 урона некротической энергией и ядом, и цель получает уязвимость 5 к некротической энергии и яду до конца следующего хода они повелителя.

## Малые Действия

### Обманчивая Вуаль (иллюзия) ♦ Неограниченный

Они повелитель может замаскировать себя под любого Среднего или Большого природного гуманоида. Существо может видеть сквозь обманчивую вуаль при успешной проверке Проницательности против проверки Обмана они повелителя.

## Триггеры

#### ⚡ **Разрушение Воли** (страх) ♦ **Перезарядка** ☹ ☹

*Триггер:* Они повелитель наносит урон врагу

*Атака (Свободное действие):* Ближняя вспышка 5 (все враги во вспышке); +15 против Воли;

*Попадание:* Цель предоставляет боевое превосходство повелителю до конца следующего хода они.

#### 🏆 **Вознаграждение за Насилие** ♦ **Неограниченный**

*Триггер:* Союзник, находящийся в пределах 10 клеток от они повелителя, наносит урон врагу.

*Эффект (Немедленный ответ):* Вызвавший триггер союзник получает 5 временных хитов.

**Навыки:** Запугивание +17, Магия +15, Проницательность +13

**Сил 21 (+11)      Лов 12 (+7)      Мдр 14 (+8)**

**Тел 18 (+10)      Инт 18 (+10)      Хар 22 (+12)**

**Мировоззрение:** Злое      **Языки:** Великий, Общий

**Снаряжение:** доспех из шкур, палица

## ОНИ ГРОМОВЕРЖЕЦ

Они громовержцы получают удовольствие от чистого хаоса битвы. Они громовержец хлещет себя до безумства, потому что он крутится как волчок, а затем он набрасывается на врагов.

|  |   |
|--|---|
| <b>Они Громовержец</b><br>Большой природный гуманоид   | <b>Уровень 22 Налетчик</b><br>4,150 Опыта                           |
| <b>Хиты</b> 206; <b>Ранен</b> 103<br><b>КД</b> 36; <b>Стойкость</b> 33; <b>Реакция</b> 35; <b>Воля</b> 34<br><b>Скорость</b> 8, телепортация 8   | <b>Инициатива</b> +21<br><b>Внимательность</b> +21<br>Темное зрение |
| <b>Стандартные Действия</b>  |   |
| ⚡ <b>Шипованная Цепь</b> (звук, оружие) ⚡ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 3 (одно существо); +28 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к12 + 5 урона плюс 1к8 урона звуком, и цепь притягивается в смежную с őни клетку и становится схваченной.  |   |
| ⬅ <b>Портал Громового Удара</b> (звук, телепортация) ⚡ <b>Перезарядка</b><br>⚡ ⚡ ⚡<br><i>Эффект:</i> Они громовержец телепортируется на 8 клеток до или после атаки.<br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 2 (все враги во вспышке); +25 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к12 + 8 урона звуком, и őни громовержец толкает цепь на 2 клетки. Если громовержец попадает этой атакой по схваченному им существу, то эта атака наносит дополнительно 2к12 урона цели, после чего захват заканчивается. |   |
| <b>Малые Действия</b>  |   |
| ⚡ <b>Обманчивая Вуаль</b> (иллюзия) ⚡ <b>Неограниченный</b><br>Они громовержец может замаскироваться под любого Среднего или Большого природного гуманоида. Существо может видеть сквозь обманчивую вуаль при успешной проверке Проницательности против проверки Обмана őни громовержца.   |   |
| <b>Триггеры</b>  |   |
| ⚡ <b>Танец Цепей</b> (телепортация) ⚡ <b>Неограниченный</b><br><i>Триггер:</i> Они громовержец попадает атакой.<br><i>Эффект (Немедленный ответ):</i> Громовержец телепортируется на 3 клетки.   |   |
| <b>Навыки:</b> Акробатика +24, Атлетика +23, Обман +23, Скрытность +24   |   |
| <b>Сил</b> 23 (+17) <b>Лов</b> 27 (+19) <b>Мдр</b> 20 (+16)  |   |
| <b>Тел</b> 22 (+17) <b>Инт</b> 16 (+14) <b>Хар</b> 24 (+18)  |   |
| <b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое  | <b>Языки:</b> Великаний, Общий                                      |
| <b>Снаряжение:</b> кожаный доспех, шипованная цепь   |   |

## ЗНАНИЯ ОБ ОНИ

**Природа Сл 16:** Прожорливые őни маскируются днем, нападая и пожирая жертву ночью.

Они повелители – это тираны, которые устанавливают правила среди подчиненных. Они стремятся к богатству, власти и контролю, при этом им не важно, по чьим головам им придется пойти, чтобы получить это.

**Природа Сл 21:** Прожорливые őни служат различным повелителям, среди которых őни, вампиры, ведьмы и культисты Зехира. В отдаленных районах мира большие группы прожорливых őни проникают и нападают на монастыри, маленькие городки и торговые форпосты, принимая для прикрытия невинный вид. Бывали случаи, когда группа прожорливых őни держала горную монастырскую вершину в течение почти тридцати лет, прежде чем искатели приключений догадались о взаимосвязи őни с пропавшими без вести паломниками и просителями.

Хоть им и нравятся сражения и кровопролития, őни повелители иногда идут на переговоры с предполагаемыми жертвами, если видят в этом потенциальную легкую выгоду. Когда они это делают, то принимают человеческое

обличие, но, обычно, предстают с излишним множеством драгоценностей.

**Природа Сл 26:** Они громовержцы служат могущественным существам, в том числе драконам, демонам и даже нежити. Они вызывают уважение у своих повелителей, но оставляют нанимателей в самый неподходящий момент, если ими пренебрегают.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Они держат стаи темных гончих или троллей в качестве домашних животных или охранников. Они сражаются вместе со смертельными великанами и титанами, и служат сильнейшим драконам или демонам балора.

### Сцена 7-го уровня (1,700 опыта)

- ⚡ 2 прожорливых őни (солдат 7-го уровня)
- ⚡ 1 őни ночной охотник (элитный контроллер 8-го уровня, Бест.200)
- ⚡ 1 тролль (громила 9-го уровня, Бест.254)

### Сцена 12-го уровня (3,900 опыта)

- ⚡ 1 őни повелитель (элитный громила 12-го уровня)
- ⚡ 3 минотавра воина (солдат 10-го уровня, Бест.190)
- ⚡ 2 когтекосых дрейка (налетчик 10-го уровня)

### Сцена 22-го уровня (20,750 опыта)

- ⚡ 2 смертельных великана (громила 22-го уровня, Бест.120)
- ⚡ 3 őни громовержца (налетчик 22-го уровня)



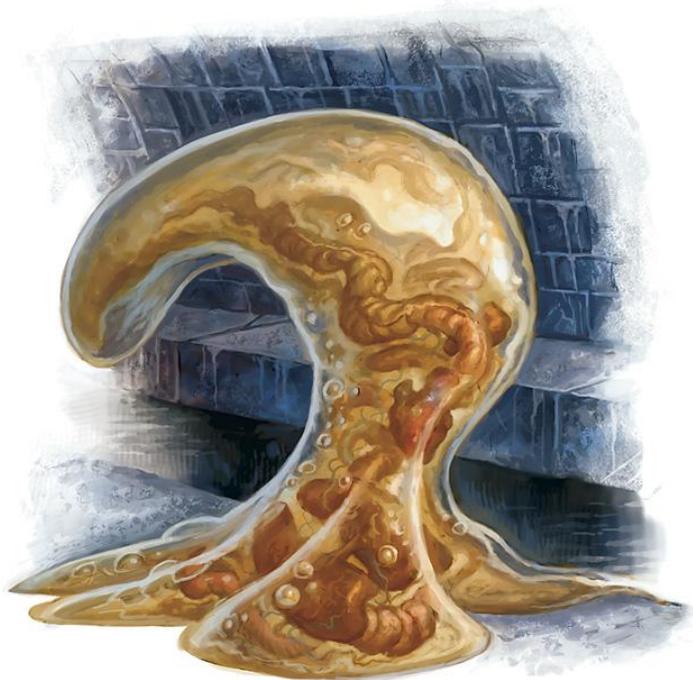
# СЛИЗЬ (OOZE)

ЕДИНСТВЕННАЯ ЦЕЛЬ СЛИЗИ В МИРЕ, которой она служит, это очищение обветшалых, забытых и разрушенных мест от паразитов, мусора и приключенцев.

## АБОЛЕТИЧЕСКИЕ ОТХОДЫ

Иногда порабощение гуманоидного противника аболетом проходит не так, как надо, и противник становится едва разумной массой водяных отходов. Аболетические отходы жаждут разрушить все то, что напоминает им о страхе и позоре, оставшемся однажды в прошлом.

| Аболетические Отходы   | Уровень 18          | Миньон      | Громила   |
|--|---------------------|-------------|-----------|
| Средний аномальный зверь (водный, слепой, слизь)   |                     |             | 500 Опыта |
| Хиты 1; промах никогда не наносит урон   | Инициатива +13      |             |           |
| КД 30; Стойкость 32; Реакция 30; Воля 26   | Внимательность +14  |             |           |
| Скорость 2, плавая 8   | Слепое зрение 10    |             |           |
| Сопротивление: 20 кислота  | Чувство вибрации 10 |             |           |
| Иммунитет: взгляд  |                     |             |           |
| <b>Особенности</b>   |                     |             |           |
| ⚙ <b>Психический Диссонанс</b> + Аура 1  |                     |             |           |
| Все существа в пределах ауры получают уязвимость к урону психической энергией 5.   |                     |             |           |
| <b>Водная Форма</b>  |                     |             |           |
| Аболетические отходы невидимы, когда находятся в воде.   |                     |             |           |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                     |             |           |
| ⬇ <b>Удар</b> + Неограниченный   |                     |             |           |
| Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +20 против Стойкости;   |                     |             |           |
| Попадание: 16 урона, и цель отталкивается на 1 клетку или становится замедленной до конца следующего хода аболетических отходов. |                     |             |           |
| Сил 16 (+12)   | Лов 19 (+13)        | Мдр 11 (+9) |           |
| Тел 23 (+15)   | Инт 4 (+6)          | Хар 4 (+6)  |           |
| Без мировоззрения  |                     | Языки: ---  |           |



## ТАКТИКА АБОЛЕТИЧЕСКИХ ОТХОДОВ

Аболетические отходы предпочитают сражаться в родной стихии, поэтому толкают врагов к находящейся поблизости воде. Если же воды поблизости нет или отходами повелевает существо, имеющее таланты, атакующие психической энергией, то они держатся ближе к врагам и замедляют их.

## ЧЕРНЫЙ ПУДИНГ

Эта подвижная слизь скользит по земле как огромный смолистый бассейн, только и ждущий, чтобы обратить все, с чем сталкивается, в ничто.

| Черный Пудинг  | Уровень 8           | Элитный     | Громила   |
|--|---------------------|-------------|-----------|
| Большой природный зверь (слепой, слизь)  |                     |             | 700 Опыта |
| Хиты 163; Ранен 86   | Инициатива +6       |             |           |
| КД 20; Стойкость 22; Реакция 20; Воля 18   | Внимательность +4   |             |           |
| Скорость 4, лазающая 3   | Слепое зрение 10    |             |           |
| Сопротивление: 15 кислота  | Чувство вибрации 10 |             |           |
| Иммунитет: взгляд  |                     |             |           |
| Спасбросок +2; Единицы действия 1  |                     |             |           |
| <b>Особенности</b>   |                     |             |           |
| <b>Подвижное Тело</b>  |                     |             |           |
| Черный пудинг игнорирует труднопроходимую местность и не провоцирует атак при движении.  |                     |             |           |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                     |             |           |
| ⬇ <b>Удар</b> (кислота) + Неограниченный   |                     |             |           |
| Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +9 против Стойкости;  |                     |             |           |
| Попадание: 2к6 + 4 урона кислотой и продолжительный урон кислотой 5 (спасение оканчивает).   |                     |             |           |
| ⬅ <b>Поглощение</b> (кислота) + Неограниченный   |                     |             |           |
| Атака: Ближняя волна 5 (все существа в волне); +9 против Стойкости;  |                     |             |           |
| Попадание: 2к6 + 4 урона кислотой, и цель становится схваченной.   |                     |             |           |
| Поддержание стандартным: Черный пудинг поддерживает захват, и цель получает 2к6 урона кислотой и теряет исцеление. Если цель не имеет исцелений, то она получает урон, равный ее уровню. |                     |             |           |
| <b>Триггеры</b>  |                     |             |           |
| <b>Расщепление</b> + Неограниченный  |                     |             |           |
| Триггер: По черному пудингу попадает атака оружием.  |                     |             |           |
| Эффект: В смежной или ближайшей незанятой клетке с черным пудингом появляется отродье черного пудинга.   |                     |             |           |
| Сил 15 (+6)  | Лов 14 (+6)         | Мдр 11 (+4) |           |
| Тел 19 (+8)  | Инт 1 (-1)          | Хар 1 (-1)  |           |
| Без мировоззрения  |                     | Языки: ---  |           |

| Отродье Черного Пудинга   | Уровень 8           | Миньон      | Громила  |
|---|---------------------|-------------|----------|
| Средний природный зверь (слепой, слизь)   |                     |             | 88 Опыта |
| Хиты 1; промах никогда не наносит урон  | Инициатива +6       |             |          |
| КД 22; Стойкость 24; Реакция 22; Воля 20  | Внимательность +4   |             |          |
| Скорость 4, лазающая 3  | Слепое зрение 10    |             |          |
| Сопротивление: 15 кислота   | Чувство вибрации 10 |             |          |
| Иммунитет: взгляд   |                     |             |          |
| <b>Особенности</b>  |                     |             |          |
| <b>Подвижное Тело</b>   |                     |             |          |
| Отродье черного пудинга игнорирует труднопроходимую местность и не провоцирует атак при движении. |                     |             |          |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                     |             |          |
| ⬇ <b>Удар</b> (кислота) + Неограниченный  |                     |             |          |
| Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +9 против Стойкости;                                   |                     |             |          |
| Попадание: 10 урона кислотой.   |                     |             |          |
| Сил 15 (+6)   | Лов 14 (+6)         | Мдр 11 (+4) |          |
| Тел 19 (+8)   | Инт 1 (-1)          | Хар 1 (-1)  |          |
| Без мировоззрения   |                     | Языки: ---  |          |

## ТАКТИКА ЧЕРНОГО ПУДИНГА

У черного пудинга нет никакой различимой тактики. Он стремится съесть ближайшие для себя цели и не имеет чувства самосохранения.

## СЕРАЯ СЛИЗЬ

Эта жалкая масса зловонного гноя стремится расщепить кости других существ, чтобы переработать ее в слизь и увеличить себя в размерах.

| Серая Слизь   | Уровень 2 Налетчик  |             |
|---|---------------------|-------------|
| Маленький природный зверь (слепой, слизь)   | 125 Опыта           |             |
| Хиты 43; Ранен 21   | Инициатива +5       |             |
| КД 15; Стойкость 13; Реакция 15; Воля 13  | Внимательность +2   |             |
| Скорость 5, лазаю 3   | Слепое зрение 10    |             |
| Сопротивление: 5 кислота  | Чувство вибрации 10 |             |
| Иммунитет: взгляд   |                     |             |
| Особенности   |                     |             |
| ☼ Зловоние + Аура 2   |                     |             |
| Все существа в ауре получают штраф -2 к броскам атаки.  |                     |             |
| Стандартные Действия  |                     |             |
| ⬇ Размягченные Кости (кислота) ⬆ Неограниченный   |                     |             |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +5 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 5 урона кислотой, и цель получает накопительный штраф -2 к Стойкости всякий раз, когда слизь попадает атакой по цели (спасение оканчивает). |                     |             |
| Малые Действия  |                     |             |
| Слизистый ⬆ Неограниченный  |                     |             |
| Серая слизь совершает шаг на 2 клетки.  |                     |             |
| Навыки: Скрытность +12  |                     |             |
| Сил 11 (+1)   | Лов 15 (+3)         | Мдр 11 (+1) |
| Тел 19 (+5)   | Инт 1 (-4)          | Хар 1 (-4)  |
| Без мировоззрения   | Языки: ---          |             |

## ТАКТИКА СЕРОЙ СЛИЗИ

Серая слизь атакует группами, *размягчая кости* врагов. От каждой атаки, которая попадает в цель, кости противников становятся все мягче.

## ЗЕЛЕНАЯ СЛИЗЬ

Зеленая слизь заползает на стены пещеры и ждет момента, чтобы упасть на источник тепла. Она одинаково самоуверенно пожирает плоть, кости и металлы.

| Зеленая Слизь   | Уровень 4 Соглядатай |             |
|---|----------------------|-------------|
| Средний природный зверь (слепой, слизь)   | 175 Опыта            |             |
| Хиты 47; Ранен 23   | Инициатива +5        |             |
| КД 20; Стойкость 23; Реакция 17; Воля 20  | Внимательность +2    |             |
| Скорость 4, лазаю 4   | Слепое зрение 10     |             |
| Сопротивление: 5 кислота  | Чувство вибрации 10  |             |
| Уязвимость: 5 излучение, 5 огонь  |                      |             |
| Иммунитет: взгляд   |                      |             |
| Особенности   |                      |             |
| Быстрое Растворение (кислота)   |                      |             |
| Атаки зеленой слизи наносят дополнительно 1к6 урона кислотой существам, получившим продолжительный урон кислотой.   |                      |             |
| Стандартные Действия  |                      |             |
| ⬆ Поглощение (кислота) ⬆ Неограниченный   |                      |             |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +7 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 3 урона, и цель становится поглощаемой (спасение оканчивает). Пока цель поглощается, она получает продолжительный урон кислотой 5 и удерживается. Атаки, наносимые зеленой слизи, причиняют половину урона зеленой слизи и половину поглощаемому существу. Во время поглощения зеленая слизь может атаковать только поглощаемое существо. |                      |             |
| Навыки: Скрытность +11  |                      |             |
| Сил 11 (+2)   | Лов 16 (+5)          | Мдр 11 (+2) |
| Тел 17 (+5)   | Инт 3 (-2)           | Хар 1 (-3)  |
| Без мировоззрения   | Языки: ---           |             |

## ТАКТИКА ЗЕЛЕННОЙ СЛИЗИ

В бою зеленая слизь бросается на ближайшее существо, используя *быстрое растворение*, чтобы расщепить и переработать его в слизь.

## ЗНАНИЕ О СЛИЗИ

**Природа Сл 10:** Серая слизь – это главная неприятность для археологических экспедиций. Они питаются костями захороненных существ, но также ищут цели посвежее среди землекопов и авантюристов.

Дварфы считают, что самой большой проблемой добычи руды является зеленая слизь. Лучшим способом избавления от нее будет огонь или свет.

**Природа Сл 14:** Черный пудинг, также известный, как очиститель подземелий, облачен в толстое покрытие смолистой кислоты, которая разрушает все, включая скалы, кости и металл.

**Природа Сл 15:** Серая слизь опасна в больших количествах или если рядом с ней находятся монстры, которым могут использовать эту смягчающую кости угрозу в своих интересах.

**Природа Сл 20:** Аболетические отходы – это неудачная попытка аболетов по превращению гуманоидов в слуг.

**Природа Сл 25:** Аболеты и другие существа, пользующиеся психической энергией, используют диссонанс психического присутствия аболетических отходов, чтобы уязвить врагов к своим атакам.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Слизь встречается повсюду, независимо от того, хотят ли местные жители их встретить или нет.

### Сцена 4-го уровня (900 опыта)

- ◆ 1 анкег (элитный соглядатай 4-го уровня)
- ◆ 2 зеленых слизи (соглядатай 4-го уровня)
- ◆ 2 серых слизи (налетчик 2-го уровня)

### Сцена 8-го уровня (1,750 опыта)

- ◆ 2 черных пудинга (элитный громила 8-го уровня)
- ◆ 1 темная мантия (соглядатай 8-го уровня)

### Сцена 19-го уровня (12,200 опыта)

- ◆ 10 аболетических отходов (миньон громила 18-го уровня)
- ◆ 2 аболета хлыста (громила 17-го уровня, Бест.8)
- ◆ 1 аболет надзиратель (элитный контроллер 18-го уровня, Бест.8)



# ФОЭЛАРХ (PHOELARCH)

ОПЕРЕННЫЙ ГУМАНОИД ФОЭЛАРХ и птицеподобная фозра представляют собой две формы одного на половину природного, на половину стихийного существа. Фозлархи – это гуманоиды, по коже которых легкой рябью скользит огонь, и они ищут приключений и свободы. Когда фозларх убит, его тело взрывается в огне, и фозра врывается в бытие из Стихийного Хаоса, намереваясь отомстить.

## ФОЭЛАРХ МАГ

Фозлархи маги питаются душами огня, которые горят желанием освободиться.

## ТАКТИКА ФОЭЛАРХА МАГА

Фозларх маг предпочитает находиться сзади, и атаковать своими дальнбойными и зональными атаками.

|   |   |
|---|---|
| <b>Фозларх Маг</b><br>Средний природный гуманоид (огонь)  | <b>Уровень 12 Артиллерия</b><br>350 Опыта |
| Хиты 93; Ранен 46; см. <i>восставший из пепла</i> Инициатива +10<br>КД 24; Стойкость 23; Реакция 23; Воля 25 Внимательность +12<br>Скорость 6<br>Сопротивление: 10 огонь<br>Уязвимость: 5 холод   |   |
| <b>Особенности</b>  |   |
| 🔥 <b>Жар Феникса</b> (огонь) + <b>Аура 1</b><br>Все существа, которые начинают свой ход в пределах ауры или входят в нее, получают урон огнем 5.  |   |
| <b>Стандартные Действия</b>   |   |
| ⚡ <b>Пылающий Кинжал</b> (огонь, оружие) + <b>Неограниченный</b><br>Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +16 против КД;<br>Попадание: 1к4 + 6 урона огнем.  |   |
| ☀️ <b>Луч Феникса</b> (огонь) + <b>Неограниченный</b><br>Атака: Дальнбойный 20 (одно существо); +17 против Реакции;<br>Попадание: 2к8 + 5 урона огнем.  |   |
| 🔥 <b>Пламя Феникса</b> (огонь) + <b>Перезарядка</b> ⚡ ⚡<br>Атака: Зональная вспышка 2 в 20 (все существа в зоне); +15 против Реакции;<br>Попадание: 1к8 + 5 урона огнем, и продолжительный урон огнем 5 (спасение оканчивает).  |   |
| <b>Триггеры</b>   |   |
| ⬅️ <b>Восставший из Пепла</b> (зона, огонь) + <b>На сцену</b><br>Триггер: Хиты фозларха мага опускаются до 0.<br>Атака: Ближняя вспышка 2 (все существа во вспышке); +13 против Реакции;<br>Попадание: 3к8 + 5 урона огнем.<br>Эффект: Вспышка создает огненную зону, которая длится до конца сцены. Все существа, которые входят в зону или начинают в ней свой ход, получают 5 урона огнем. В дополнение, на следующий ход фозларха мага в зоне появляется фозра. |   |
| Навыки: Переговоры +15, Проницательность +17<br>Сил 13 (+7)    Лов 19 (+10)    Мдр 22 (+12)<br>Тел 15 (+8)    Инт 16 (+9)    Хар 18 (+10)<br>Без мировоззрения    Языки: Общий, Первичный<br>Снаряжение: кинжал   |   |

## ЗНАНИЯ О ФОЭЛАРХЕ МАГЕ

**Природа Сл 16:** Фозлархи маги используют свою врожденную власть над огнем. Они предпочитают путешествовать с опытными исследователями древних знаний. Некоторые маги ищут своих коллег фозра в надежде улучшить свое магическое мастерство.

## ФОЭЛАРХ ВОИН

Фозлархи воины храбры перед лицом опасности, часто мелькающей среди вражеских клинков, на которые они дают огненный ответ.

## ТАКТИКА ФОЭЛАРХА ВОИНА

Фозларх воин сознательно рискует, проверяя подготовку врага, провоцируя его атаки, за что он будет наказан *пылающим шагом*.

|   |   |
|---|---|
| <b>Фозларх Воин</b><br>Средний природный гуманоид (огонь)   | <b>Уровень 12 Налетчик</b><br>350 Опыта |
| Хиты 114; Ранен 57; см. <i>восставший из пепла</i> Инициатива +14<br>КД 26; Стойкость 23; Реакция 25; Воля 25 Внимательность +8<br>Скорость 7<br>Сопротивление: 10 огонь<br>Уязвимость: 5 холод   |   |
| <b>Особенности</b>  |   |
| 🔥 <b>Жар Феникса</b> (огонь) + <b>Аура 1</b><br>Все существа, которые начинают свой ход в пределах ауры или входят в нее, получают урон огнем 5.  |   |
| <b>Пылающий Шаг</b> (огонь)<br>Всякое существо, которое попадет по фозларху воину пров оцированной атакой, получает 3к6 урона огнем.  |   |
| <b>Стандартные Действия</b>   |   |
| ⚡ <b>Пылающий Фальчион</b> (огонь, оружие) + <b>Неограниченный</b><br>Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +17 против КД;<br>Попадание: 2к4 + 6 урона огнем (крит. 4к4 + 14 урона огнем).   |   |
| <b>Триггеры</b>   |   |
| ⬅️ <b>Восставший из Пепла</b> (зона, огонь) + <b>На сцену</b><br>Триггер: Хиты фозларха воина опускаются до 0.<br>Атака: Ближняя вспышка 2 (все существа во вспышке); +13 против Реакции;<br>Попадание: 3к8 + 5 урона огнем.<br>Эффект: Вспышка создает огненную зону, которая длится до конца сцены. Все существа, которые входят в зону или начинают в ней свой ход, получают 5 урона огнем. В дополнение, на следующий ход фозларха воина в зоне появляется фозра. |   |
| Навыки: Акробатика +17, Атлетика +12<br>Сил 13 (+7)    Лов 23 (+12)    Мдр 14 (+8)<br>Тел 10 (+6)    Инт 10 (+6)    Хар 18 (+10)<br>Без мировоззрения    Языки: Общий, Первичный<br>Снаряжение: фальчион  |   |

## ЗНАНИЯ О ФОЭЛАРХЕ МАГЕ

**Природа Сл 16:** Фозлархи воины редко служат в армиях, предпочитая свободу наемной работы. Поскольку они ценят свободу в широком смысле этого слова, то они отказываются работать на тех, кто держит у себя рабов.

## ФОЭРА

Фозра парят над Стихийным Хаосом, заботясь о проблемах, которые чужды их коллегам фозлархам.

## ТАКТИКА ФОЭРЫ

Фозра сражается в сильном гневе и часто вредит союзникам своими ближними атаками так же, как и врагам. Она начинает бой с использования *оперенья пламени*, желательно, на многочисленном противнике. Затем она сосредотачивает свои атаки когтями на противнике, который выглядит более восприимчивым к огню, используя при этом *оперенье пламени* всякий раз, когда талант перезаряжается. Если фозру прижало множество противников, то она использует *атаку с налета*, чтобы сменить свою позицию.



(Слева направо) фозларх воин, фозэра и фозларх маг

|  |   |                                |
|--|---|--------------------------------|
| <b>Фозэра</b><br>Средний стихийный магический зверь (огонь)  | <b>Уровень 12 Налетчик</b><br>350 Опыта |                                |
| <b>Хиты</b> 114; <b>Ранен</b> 57; см. <i>смертельная вспышка</i>   | <b>Инициатива</b> +14                   |                                |
| <b>КД</b> 26; <b>Стойкость</b> 23; <b>Реакция</b> 25; <b>Воля</b> 25   | <b>Внимательность</b> +8                |                                |
| <b>Скорость</b> 6  |   |                                |
| <b>Сопротивление:</b> 10 огонь   |   |                                |
| <b>Уязвимость:</b> 5 холод   |   |                                |
| <b>Единицы действия</b> 1  |   |                                |
| <b>Особенности</b>   |   |                                |
| <b>Жар Феникса (огонь) + Аура 2</b><br>Все существа, которые начинают свой ход в пределах ауры или входят в нее, получают урон огнем 5.  |   |                                |
| <b>Стандартные Действия</b>  |   |                                |
| <b>Когти (огонь) + Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +17 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к4 + 5 урона, и продолжительный урон огнем 5 (спасение оканчивает).  |   |                                |
| <b>Оперенье Пламени (огонь) + Перезарядка</b> [2][2][2] [3][3] [3][3]<br><i>Атака:</i> Ближняя волна 4 (все существа в волне); +15 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 3к6 + 5 урона огнем.   |   |                                |
| <b>Атака с Налета (огонь) + На сцену</b><br>Фозэра пролетает со своей скоростью и атакует когтями или опереньем пламени в любой момент этого перемещения. Фозэра не провоцирует атаки при движении.  |   |                                |
| <b>Триггеры</b>  |   |                                |
| <b>Смертельная Вспышка (зона, огонь) + На сцену</b><br><i>Триггер:</i> Хиты фозэры опускаются до 0.<br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 2 (все существа во вспышке); +13 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 3к8 + 5 урона огнем.<br><i>Эффект:</i> Вспышка создает огненную зону, которая длится до конца сцены. Все существа, которые входят в зону или начинают в ней свой ход, получают 5 урона огнем. |   |                                |
| <b>Сил</b> 13 (+7)   | <b>Лов</b> 23 (+12)                     | <b>Мдр</b> 14 (+8)             |
| <b>Тел</b> 10 (+6)   | <b>Инт</b> 10 (+6)                      | <b>Хар</b> 18 (+10)            |
| <b>Без мировоззрения</b>   |   | <b>Языки:</b> Общий, Первичный |

## ЗНАНИЯ О ФОЭРА

**Магия Сл 16:** Фозэра – это птицеподобные существа, парящие в небесах Стихийного Хаоса. Когда фозэра рассержена, то сражается с лютой ненавистью.

**Магия или Природа Сл 21:** Каждый фозларх разделяет свою душу с фозэрой. Эти двое неразрывно связаны, и смерть одного вызывает разгневанную форму другого. Пока другая половина выживает в сражении, убитый фозларх или фозэра со временем возвращаются к жизни. Фозэра и фозларх, разделяющие одну душу, могут различаться так же, как и любые другие два существа. Каждая половина имеет лишь смутное представление о чувстве индивидуальности и об эмоциях другого.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Фозлархи предпочитают заключать союзы со свободными душой существами. Их страсть к приключениям приводит их во многие дальние страны, и их можно найти практически везде.

### Сцена 12-го уровня (3,700 опыта)

- ◆ 1 дриада терновая ведьма (элитная артиллерия 13-го уровня, Бест.96)
- ◆ 1 фозларх воин (налетчик 12-го уровня)
- ◆ 4 змеязыкий фанатик (миньон 12-го уровня, Бест.272)

# РЕМОРХАЗ (REMORHAZ)

РЕМОРХАЗЫ ИСПОЛЬЗУЮТ СВОЕ интенсивное внутреннее тепло, чтобы проделывать тоннели во льдах и скалах их арктических жилищ, охотясь на любых существ, с которыми они сталкиваются, даже если это великаны и драконы.



**Реморхаз** **Уровень 21 Элитный Громила**  
Огромный стихийный зверь 6,400 Опыта

**Хиты 480; Ранен 240** **Инициатива +18**  
**КД 33; Стойкость 33; Реакция 34; Воля 32** **Внимательность +15**  
**Скорость 6, бурение 4 (туннелирование)** **Сумеречное зрение**  
**Спасбросок +2; Единицы действия 1**

## Особенности

☼ **Пузырящийся Жар (огонь) ♦ Аура 2**

Каждое существо, начинающее свой ход в пределах ауры, получает 10 урона огнем.

## Стандартные Действия

⚡ **Укус ♦ Неограниченный**

**Атака:** Рукопашная атака 2 (одно существо); +24 против КД;  
**Попадание:** 2к12 + 10 урона и цель становится схваченной.

⚡ **Растапывание ♦ Неограниченный**

**Эффект:** Реморхаз движется со своей скоростью и может входить в клетки врагов. Каждый противник, в чью клетку вошел реморхаз, подвергается следующей атаке;

**Атака:** Рукопашная атака 1 (одно существо); +22 против Реакции;  
**Попадание:** 2к10 + 5 урона и цель сбивается с ног.

⚡ **Жертва Панцирем (огонь) ♦ Перезарядка [1]**

**Атака:** Ближняя вспышка 1 (все существа во вспышке); +24 против Реакции;

**Попадание:** 3к10 + 5 урона огнем и цель получает продолжительный урон огнем 10 до тех пор, пока цель не закончит свой ход в не смежной с реморхазом клетке.

## Малые Действия

⚡ **Заглатывание (огонь) ♦ Неограниченный**

**Атака:** Рукопашная атака 2 (одно схваченное существо); +24 против Стойкости;

**Эффект:** Цель становится проглоченной и она больше не схвачена. Пока цель проглочена, она удерживается и получает 10 урона плюс 10 урона огнем в начале хода реморхаза. У цели есть обзор и возможность применения эффектов только по отношению к реморхазу. Ни одно другое существо не может видеть или воздействовать на цель. Проглоченное существо может использовать только рукопашные или ближние атаки. Если проглоченное существо наносит 30 урона атакой, то реморхаз выплевывает существо в соседнюю клетку, и существо больше не проглочено. Когда реморхаз умирает, цель больше не проглочена и она может выйти на соседнюю с реморхазом клетку действием движения.

## Триггеры

🔥 **Жар Ярости (огонь) ♦ Неограниченный**

**Условие:** Только когда ранен.

**Триггер (Немедленный ответ):** По реморхазу попадают рукопашной атакой.

**Эффект:** Существо, вызвавшее триггер, получает 10 урона огнем.

**Сил 23 (+16)    Лов 26 (+18)    Мдр 21 (+15)**

**Тел 20 (+15)    Инт 5 (+7)    Хар 10 (+10)**

**Без мировоззрения    Языки: ---**

## ТАКТИКА РЕМОРХАЗА

Реморхаз роет тоннели, чтобы настигнуть недоступную для него цель, хватая ее при нападении с помощью укуса, а затем проглатывает ее целиком.

## ЗНАНИЯ О РЕМОРХАЗА

**Магия 22:** Реморхаз испускает сильный жар, особенно если он в ярости. Реморхаз пользуется грязным приемом – проглатывает добычу целиком, хоть ему и не нравится, когда она сопротивляется у него в желудке.

**Магия 27:** Реморхазы – это дикие существа, но иногда их приручают инеевые великаны и используют в качестве стражников.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Инеевые великаны, как известно, одни из немногих, кто осмелился рискнуть в укрощении реморхазов.

### Сцена 18-го уровня (11,200 опыта)

♦ 1 инеевый великан (громила 17-го уровня)

♦ 1 реморхаз (элитный громила 21-го уровня)

♦ 1 инеевая гончая (элитный налетчик 17-го уровня)

# ИЩУЩИЙ (RETRIEVER)

ИЩУЩИЕ – ЭТО АРАХНОИДНОЕ ЧУДОВИЩЕ, созданное первородными для поиска определенных врагов с безошибочной точностью. Как и всякий механизм, они созданы, чтобы следовать указаниям могущественных существ.

|  |  |                     |
|--|--|---------------------|
| <b>Ищущий</b><br>Огромный стихийный оживленный   | <b>Уровень 27 Солдат</b><br>11,000 Опыта |                     |
| Хиты 248; Ранен 124  | Инициатива +24                           |                     |
| КД 43; Стойкость 39; Реакция 40; Воля 38   | Внимательность +20                       |                     |
| Скорость 8   | Темное зрение                            |                     |
| Сопротивление: 5 любому урону  | Истинное зрение 10                       |                     |
| Иммунитет: очарование, страх   |  |                     |
| <b>Стандартные Действия</b>  |  |                     |
| ⚔ <b>Когти</b> ♦ <b>Неограниченный</b><br>Атака: Рукопашная атака 3 (одно существо); +34 против КД;<br>Попадание: 2к8 + 8 урона.   |  |                     |
| ⚔ <b>Поиск</b> ♦ <b>Неограниченный</b><br>Условие: Ищущим не должно быть схвачено никакого другого существа.<br>Атака: Рукопашная атака 3 (одно существо); +30 против Стойкости;<br>Попадание: 2к8 + 8 урона и цель становится схваченной. Ищущий может передвигать существо, не применяя атаки Силой.   |  |                     |
| ☞ <b>Лучи из Глаз</b> (звук, кислота, огонь, холод) ♦ <b>Перезарядка</b> каждый раунд<br>Эффект: Один из лучей перезаряжается каждый раунд – бросьте к4 для определения эффекта.<br>Атака: Дальнобойный 10 (ищущий выстреливает всеми лучами одним стандартным действием, но каждый из них должен предназначаться для различных существ); +32 против Реакции;<br>1 – Попадание звуком: 2к10 + 9 урона звуком и цель ошеломлена (спасение оканчивает).<br>2 – Попадание кислотой: 2к10 + 9 урона кислотой и цель становится слепой (спасение оканчивает).<br>3 – Попадание огнем: 2к10 + 9 урона огнем, а также продолжительный урон огнем 15 (спасение оканчивает).<br>4 – Попадание холодом: 2к10 + 9 урона холодом и цель обездвижена (спасение оканчивает). |  |                     |
| <b>Самовосстановление</b> (исцеление) ♦ <b>Перезарядка</b> , когда в первые ранен<br>Ищущий восстанавливает 20 хитов и получает +4 к КД до начала его следующего хода.   |  |                     |
| <b>Безошибочная Точность</b> (телепортация) ♦ <b>На день</b><br>Ищущий определяет главное местонахождение цели или ближайшего существа, которое выполняло приказы цели в локации. Ищущий телепортируется в пределах 10 клеток от цели. Цели не Требуется находиться в одном и том же мире, что и ищущий, чтобы он мог использовать этот талант.  |  |                     |
| <b>Сил</b> 26 (+21)  | <b>Лов</b> 29 (+22)                      | <b>Мдр</b> 25 (+20) |
| <b>Тел</b> 24 (+20)  | <b>Инт</b> 2 (+9)                        | <b>Хар</b> 10 (+13) |
| <b>Без мировоззрения</b>   |  | <b>Языки:</b> ---   |

## Тактика Ищущего

Ищущий использует *лучи из глаз* всякий раз, когда это возможно. В любом раунде когда у ищущего есть доступ по крайней мере к двум лучам, он активирует их, даже если эта активация вызовет спровоцированную атаку. Если он этого не делает, то атакует противника *когтями*. Когда предписанная цель найдена, ищущий концентрирует свои атаки на этом существе и старается ее схватить, используя *поиск*.



## ЗНАНИЯ ОБ ИЩУЩЕМ

**Магия 26:** Ищущие непревзойденные убийцы и похитители, у которых есть способность находить свою цель даже сквозь миры. Их глаза испускают разрушительные лучи, которые с легкостью способны уничтожить или нейтрализовать цель.

**Магия 31:** У ищущих целеустремленный интеллект, и, начиная с эры космической войны, они неустанно занимаются преследованием, независимо от того, какие цели были заданы им вначале их первородными хозяевами, с которыми в последствии они были разделены.

Демоны разгадали тайну управления ищущими, превращая эти механизмы в инструмент, заточенный для их разрушительный импульсов.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Если ищущие не действуют в одиночку по какой-либо древней миссии, то этих существ можно встретить с демонами, взявшими контроль над этими созданиями.

### Сцена 26-го уровня (43,100 опыта)

- ♦ 1 глубинная злобогниль (контроллер 26-го уровня)
- ♦ 1 марилит (элитный налетчик 24-го уровня, Бест.57)
- ♦ 2 ищущих (солдат 27-го уровня)

# РЖАВЫЙ МОНСТР (RUST MONSTER)

РЖАВЫЕ МОНСТРЫ БРОДЯТ ПО пещерам и подземельям в поисках металлов, которыми они питаются, что делает их кошмаром для любого цивилизованного существа, живущего в подземье.

## РЖАВЫЙ МОНСТР

Ржавый обычно нападает на самый большой источник металла, находящийся поблизости, поэтому его целью часто становится наиболее бронированный противник.

|  |  |
|--|--|
| <b>Ржавый Монстр</b><br>Средний природный зверь  | <b>Уровень 6 Налетчик</b><br>250 Опыта |
| <b>Хиты 66; Ранен 33</b>   | <b>Инициатива +10</b>                  |
| <b>КД 20; Стойкость 16; Реакция 21; Воля 17</b>  | <b>Внимательность +5</b>               |
| <b>Скорость 8</b>  | Сумеречное зрение                      |
| <b>Особенности</b>   |  |
| <b>Восстановление Ресидуума</b>  |  |
| Ржавый монстр съедает любой предмет, который он разрушает. Ресидуум любых волшебных предметов, которые съел монстр, можно восстановить из его желудка. Ресидуум имеет полную, рыночную стоимость, а не одну пятую рыночной стоимости предмета.   |  |
| <b>Стандартные Действия</b>  |  |
| ⬇ <b>Укус</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>  |  |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +11 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 5 урона, и если на цели надета тяжелая броня, то доспех становится ржавым до конца сцены. До тех пор, пока броня ржавая, цель получает накапливаемый штраф -1 к КД. Максимальное значение штрафа может достигать -5.                            |  |
| ⬇ <b>Растворение Металла (надежный)</b> ⬆ <b>На сцену</b>  |  |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо, носящее или владеющее ржавым магическим или не магическим предметом 10-го или ниже уровня); +9 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> Ржавый предмет уничтожен.   |  |
| <b>Триггеры</b>  |  |
| <b>Ржавая защита</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>   |  |
| <i>Триггер:</i> По ржавому монстру попадает атака оружием.<br><i>Эффект:</i> Оружие, используемое в атаке, вызвавшей триггер, становится ржавым до конца сцены. До тех пор, пока оружие ржавое, цель получает накапливаемый штраф -1 к броску урона при использовании этого оружия в атаке. Максимальное значение штрафа может достигать -5. |  |
| <b>Сил 8 (+2)</b>  | <b>Лов 20 (+8)</b>                     |
| <b>Тел 10 (+3)</b>   | <b>Мдр 15 (+5)</b>                     |
| <b>Без мировоззрения</b>   | <b>Хар 12 (+4)</b>                     |
|  | <b>Языки: ---</b>                      |

## Тактика Ржавого Монстра

Ржавым монстром управляет голод, который он может насытить только с помощью металла, а потому он нападает на ближайшего противника, носящего металлическую броню или сражающегося металлическим рукопашным оружием. Ржавый монстр не очень умен, и часто вызывает спровоцированные атаки, поскольку обращает свое внимание к другой цели. Обычно, после того, как ржавый монстр растворяет броню или оружие, он отступает, наполнив свой живот ржавчиной.



## Рой Молодых Ржавых Монстров

Рой молодых ржавых монстров роится вокруг большого количества противников в поисках всякого вкусного металла, который они смогут увидеть.

|   |                                      |
|---|--------------------------------------|
| <b>Рой Молодых Ржавых Монстров</b><br>Средний природный зверь (рой)   | <b>Уровень 9 Солдат</b><br>400 Опыта |
| <b>Хиты 92; Ранен 46</b>  | <b>Инициатива +12</b>                |
| <b>КД 25; Стойкость 19; Реакция 24; Воля 19</b>   | <b>Внимательность +5</b>             |
| <b>Скорость 6</b>   | Сумеречное зрение                    |
| <b>Сопротивление:</b> Половина урона от рукопашный и дальнебойных атак.   |                                      |
| <b>Уязвимость:</b> 10 к ближним и зональным атакам.   |                                      |
| <b>Особенности</b>  |                                      |
| ⚙ <b>Атака Роя (огонь)</b> ⬆ <b>Аура 1</b>  |                                      |
| Каждый враг, начинающий свой ход в пределах ауры, получает 3 урона. Если враг имеет ржавый предмет, этот враг также становится замедленным до конца нынешнего хода.   |                                      |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                                      |
| ⬇ <b>Зубы Роя</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>   |                                      |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +14 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 1 урона, и если на цели надета тяжелая броня, то доспех становится ржавым до конца сцены. До тех пор, пока броня ржавая, цель получает накапливаемый штраф -1 к КД. Максимальное значение штрафа может достигать -5.                                     |                                      |
| <b>Триггеры</b>   |                                      |
| <b>Ржавая защита</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>  |                                      |
| <i>Триггер:</i> По рою молодых ржавых монстров попадает атака оружием.<br><i>Эффект:</i> Оружие, используемое при вызвавшей триггер атаке, становится ржавым до конца сцены. До тех пор, пока оружие ржавое, цель получает накапливаемый штраф -1 к броску урона при использовании этого оружия в атаке. Максимальное значение штрафа может достигать -5. |                                      |
| <b>Сил 8 (+3)</b>   | <b>Лов 22 (+10)</b>                  |
| <b>Тел 12 (+5)</b>  | <b>Мдр 13 (+5)</b>                   |
| <b>Без мировоззрения</b>  | <b>Хар 12 (+5)</b>                   |
|   | <b>Языки: ---</b>                    |

## ДВЕОМЕР ПОЖИРАТЕЛЬ

Некоторые ржавые монстры открывают в себе вкус к магии и едят предметы, наполненные магической энергией, чтобы вырасти в размерах и стать более сильными.

|   |  |   |
|---|--|---|
| <b>Двеомер Пожиратель</b><br>Большой природный зверь  | <b>Уровень 11 Налетчик</b><br>600 Опыта                                |   |
| <b>Хиты 110; Ранен 55</b><br><b>КД 25; Стойкость 20; Реакция 25; Воля 23</b><br><b>Скорость 8</b>   | <b>Инициатива +13</b><br><b>Внимательность +9</b><br>Сумеречное зрение |   |
| <b>Особенности</b>  |  |   |
| <b>Восстановление Ресидуума</b><br>Двеомер пожиратель съедает любой предмет, который он разрушает. <i>Ресидуум</i> любых волшебных предметов, которые съел двеомер, можно восстановить из его желудка. Ресидуум имеет полную, рыночную стоимость, а не одну пятую рыночной стоимости предмета.  |  |   |
| <b>Стандартные Действия</b>   |  |   |
| ⬇ <b>Укус</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>   |  |   |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +16 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 5 урона, и если на цели надета магическая броня, то доспех становится ржавым до конца сцены. До тех пор, пока броня ржавая, цель получает накапливаемый штраф -1 к бонусу зачарования брони. Максимальное значение штрафа к зачарованию может достигать -5.                                      |  |   |
| ⬇ <b>Растворение Предмета</b> (надежный) ⬆ <b>Перезарядка</b> [⚡]   |  |   |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо, носящее или владеющее ржавым магическим предметом 15-го или ниже уровня); +14 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> Ржавый магический предмет уничтожен.  |  |   |
| <b>Триггеры</b>   |  |   |
| <b>Магическое Расщепление</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>   |  |   |
| <i>Триггер:</i> По двеомеру пожирателю попадает атака магическим оружием или инструментом.<br><i>Эффект:</i> Инструмент или оружие, используемое в атаке, вызвавшей триггер, становится ржавым до конца сцены. До тех пор, пока инструмент или оружие ржавое, цель получает накапливаемый штраф -1 к бонусу зачарования этого предмета. Максимальный штраф равен бонусу зачарования предмета. |  |   |
| <b>Сил 12 (+6)</b><br><b>Тел 14 (+7)</b><br><b>Без мировоззрения</b>  | <b>Лов 23 (+11)</b><br><b>Инт 2(+1)</b>                                | <b>Мдр 18 (+9)</b><br><b>Хар 13 (+6)</b><br><b>Языки: ---</b> |

## ЗНАНИЯ О РЖАВОМ МОНСТРЕ

**Природа Сл 14:** Ржавые монстры пожирают металлы ради выживания. Большинство тратит свои жизни на выщелачивание минералов из камня, но более чистые произведения из металла притягивают их так же, как акул притягивает кровавый след, оставленный в воде.

Так как еда встречается редко, у ржавых монстров рождается один или два выводка молодого поколения. В тех же местах, где еды очень много, например, возле месторождения железной руды, у одной пары монстров может быть десятки выводков.

**Природа Сл 19:** Ржавые монстры, питающиеся *ресидуумом*, сохраняют его в своем теле. После смерти монстра *ресидуум* можно восстановить. Тех монстров, которые поглотили большое количество *ресидуума*, называют двеомерами пожирателями. В итоге, двеомеры, поглощающие *ресидуум*, делают его частью себя и вырастают в размерах. Со временем они жаждут большего количества магии.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Ржавые монстры – это существа удачи, поэтому их союзники часто избегают использования металлических инструментов или оружия. Людоящеры, например, иногда используют ржавых монстров, чтобы урегулировать конфликты с хорошо вооруженным врагом.

### Сцена 6-го уровня (1,250 опыта)

- ⬆ 2 черношкурых здоровяка (громила 6-го уровня, Бест. 179)
- ⬆ 1 зеленошкурый болотный мистик (контроллер 6-го уровня, Бест. 179)
- ⬆ 2 ржавых монстра (налетчик 6-го уровня)

### Сцена 8-го уровня (1,750 опыта)

- ⬆ 1 двеомер пожиратель (налетчик 11-го уровня)
- ⬆ 1 осушающий спригган (артиллерия 8-го уровня)
- ⬆ 2 роя молодых ржавых монстров (солдат 9-го уровня)

## РУКОВОДСТВО ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ РЖАВЫХ МОНСТРОВ

Для ИП большей угрозой, чем уменьшение хитов до 0, может быть только потеря своей экипировки. Из-за этого факта ржавые монстры могут стать большей трагедией, нежели неистовый красный дракон. Персонаж, потерявший свою броню, становится чрезвычайно уязвимым, а персонаж, потерявший магическое оружие, не будет столь эффективен в последующих сценах. Ржавый монстр может дать ИП существенный штраф к броскам атаки и урона, съев его оружие. В этом случае игроку придется искать замену. Потеря доспеха может обернуться для ИП еще более драматичной ситуацией, ведь КД существенно уменьшится, если замена не будет найдена.

Возможность возвращения *ресидуума* из тела ржавого монстра или двеомера пожирателя в некоторой степени возмещает ущерб, но ИП нужно будет найти время для отдыха и использования ритуала Зачарования Магического Предмета, а возможно даже игроку пришлось бы «вернуться в город», чтобы найти способ заменить потерянный предмет. Но вы ведь не хотите, чтобы встреча с ржавым монстром загасила интерес к приключениям. Когда вы включаете в сцену ржавого монстра, подумайте о способах, позволяющих ИП продолжать приключение с

альтернативной экипировкой, пусть даже если она будет менее эффективной. Например, ИП в предыдущей сцене получили броню или оружие, которое обычно они не используют, а возможно, что ИП мог бы сделать себе дубину или другое простое оружие из ближайших материалов.

В общем, у ИП должна быть возможность вернуть свою утерянную экипировку с помощью *ресидуума*, найденного на останках монстра. Несмотря на то, что ИП может потерять предмет, подразумевается, что потеря временная. Именно поэтому *ресидуум*, полученный с тела ржавого монстра, имеет полную стоимость уничтоженного предмета. Что ИП будут делать со своей потерей? Именно это и делает ржавого монстра забавным. Но опасайтесь тех ИП, которые пытаются злоупотребить способностями ржавого монстра, разрушая с его помощью предметы и продавая *ресидуум* по полной цене, вместо одной пятой части цены. В этом случае вы должны уменьшить количество *ресидуума* до ценности одной пятой, свободно проводя над ним ритуал Расколдовывания Магического Предмета.

# ШАДАР-КАЙ (SHADAR-KAI)

ЭТИ ТЕНЕВЫЕ ГУМАНОИДЫ ищут удовольствие и боль, порочность и избыток наслаждения – любое стремление чувств, чтобы посеять среди них мрак Царства Теней.

## ЗНАНИЯ О ШАДАР-КАЙ

**Магия Сл 18:** Шадар-кай ищут новые впечатления и порывы чувств. Персонажи, заключающие рискованную сделку с шадар-кай, должны предложить сильные или интересные впечатления в качестве платы при заключении сделки.

**Магия Сл 23:** Давным давно шадар-кай связали себя кровью и клятвой, обещая служить Королеве Воронов. Однако они заметили, что их продленным жизням угрожает вездесущий недуг Царства Теней. Они понимали, что ощущения, даже такие, как боль, были единственным способом предупредить истощающий душу мрак их собственного дома, а потому шадар-кай стали расой крайностей.

## ШАДАР-КАЙ ЧЕРНАЯ ДУША

Шадар-кай черная душа убивает на расстоянии, стреляя во врагов болтами некротической энергии.

| Шадар-Кай Черная Душа<br>Средний теневой гуманоид   | Уровень 14 Контроллер<br>1,000 Опыта                     |
|---|--|
| Хиты 138; Ранен 69<br>КД 26; Стойкость 25; Реакция 28; Воля 28<br>Скорость 7  | Инициатива +10<br>Внимательность +8<br>Сумеречное зрение |
| <b>Особенности</b>  |  |
| <b>Окутанный Мраком</b><br>Существа, покрытые мраком, получают штраф -2 к броскам атаки и получают только половину выгоды от эффектов исцеления.  |  |
| <b>Стандартные Действия</b>   |  |
| ⚡ <b>Портящее Черное Пламя</b> (некротическая энергия, огонь) ⚡<br><b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +19 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 6 урона огнем и некротической энергией, и цель становится окутанной мраком (спасение оканчивает).  |  |
| ⚡ <b>Теневой Болт</b> (некротическая энергия) ⚡ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +18 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 3к6 + 6 урона некротической энергией, и цель становится окутанной мраком (спасение оканчивает).  |  |
| ⚡ <b>Испорченная Душа</b> (очарование) ⚡ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо, окутанное мраком); +18 против Воли;<br><i>Попадание:</i> Цель становится доминируемой (спасение оканчивает)   |  |
| ⚡ <b>Теневой Взрыв</b> (некротическая энергия) ⚡ <b>Перезарядка</b> ⚡<br><i>Атака:</i> Зональная вспышка 3 в 10 (все враги в зоне); +16 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 6 урона некротической энергией, и цель становится окутанной мраком (спасение оканчивает).<br><i>Промех:</i> Половина урона.   |  |
| <b>Действия Движения</b>  |  |
| <b>Теневая Прогулка</b> (телепортация) ⚡ <b>На сцену</b><br>Шадар-кай телепортируется на 3 клетки и становится неосязаемым до начала своего следующего хода.<br><b>Навыки:</b> Магия +19, Скрытность +15<br><b>Сил</b> 12 (+8) <b>Лов</b> 16 (+10) <b>Мдр</b> 12 (+8)<br><b>Тел</b> 18 (+11) <b>Инт</b> 24 (+14) <b>Хар</b> 20 (+12)<br><b>Без мировоззрения</b> <b>Языки:</b> Общий<br><b>Снаряжение:</b> кожаный доспех |  |

# ШАДАР-КАЙ УБИЙЦА РАССВЕТА

Убийца рассвета использует скрытность и подвижность. Оставаясь невидимым, он убивает своих врагов смертоносными кривыми ножами.

| Шадар-Кай Убийца Рассвета<br>Средний теневой гуманоид   | Уровень 14 Соглядатай<br>1,000 Опыта                      |
|---|---|
| Хиты 106; Ранен 53<br>КД 28; Стойкость 26; Реакция 28; Воля 25<br>Скорость 7  | Инициатива +18<br>Внимательность +16<br>Сумеречное зрение |
| <b>Особенности</b>  |   |
| <b>Окутанный Мраком</b><br>Существа, покрытые мраком, получают штраф -2 к броскам атаки и получают только половину выгоды от эффектов исцеления.  |   |
| <b>Тень Королевы Воронов</b> (некротическая энергия)<br>Шадар-кай убийца рассвета наносит дополнительно 2к6 урона рукопашными атаками целям, которые не могут видеть убийцу.  |   |
| <b>Стандартные Действия</b>   |   |
| ⚡ <b>Кукри</b> (оружие) ⚡ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +19 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 6 урона, и цель становится окутанной мраком (спасение оканчивает).   |   |
| ⚡ <b>Теневой Удар</b> (некротическая энергия) ⚡ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (один враг, окутанный мраком); +19 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 6 урона некротической энергией и цель ослеплена (спасение оканчивает).   |   |
| <b>Действия Движения</b>  |   |
| <b>Теневая Прогулка</b> (телепортация) ⚡ <b>На сцену</b><br>Шадар-кай телепортируется на 3 клетки и становится неосязаемым до начала своего следующего хода.<br><b>Навыки:</b> Акробатика +19, Скрытность +19<br><b>Сил</b> 20 (+12) <b>Лов</b> 24 (+14) <b>Мдр</b> 18 (+11)<br><b>Тел</b> 16 (+10) <b>Инт</b> 14 (+9) <b>Хар</b> 11 (+7)<br><b>Без мировоззрения</b> <b>Языки:</b> Общий<br><b>Снаряжение:</b> кожаный доспех, 2 кукри |   |

## ШАДАР-КАЙ ПОВЕЛИТЕЛЬ МРАКА

Шадар-кай повелитель мрака управляет тенями и создает в них темницы.

| Шадар-Кай Повелитель Мрака<br>Средний теневой гуманоид  | Уровень 14 Артиллерия<br>1,000 Опыта                     |
|---|--|
| Хиты 108; Ранен 54<br>КД 26; Стойкость 25; Реакция 28; Воля 26<br>Скорость 7  | Инициатива +10<br>Внимательность +8<br>Сумеречное зрение |
| <b>Особенности</b>  |  |
| <b>Окутанный Мраком</b><br>Существа, покрытые мраком, получают штраф -2 к броскам атаки и получают только половину выгоды от эффектов исцеления.  |  |
| <b>Стандартные Действия</b>   |  |
| ⚡ <b>Портящее Черное Пламя</b> (некротическая энергия, огонь) ⚡<br><b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +19 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 6 урона огнем и некротической энергией, и цель становится окутанной мраком (спасение оканчивает).   |  |
| ⚡ <b>Теневой Болт</b> (некротическая энергия) ⚡ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +19 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 6 урона некротической энергией, и цель становится окутанной мраком (спасение оканчивает).  |  |
| ⚡ <b>Теневая Клетка</b> (некротическая энергия) ⚡ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо, окутанное мраком); +19 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 3к6 + 6 урона, и цель становится удерживаемой и не может видеть существ далее, чем 2 клетки.   |  |
| <b>Действия Движения</b>  |  |
| <b>Теневая Прогулка</b> (телепортация) ⚡ <b>На сцену</b><br>Шадар-кай телепортируется на 3 клетки и становится неосязаемым до начала своего следующего хода.<br><b>Навыки:</b> Магия +19, Скрытность +15<br><b>Сил</b> 12 (+8) <b>Лов</b> 16 (+10) <b>Мдр</b> 12 (+8)<br><b>Тел</b> 18 (+11) <b>Инт</b> 24 (+14) <b>Хар</b> 20 (+12)<br><b>Без мировоззрения</b> <b>Языки:</b> Общий<br><b>Снаряжение:</b> кожаный доспех |  |



(Слева направо) несущий боль шадар-кай, повелитель мрака, убийца рассвета и черная душа

## НЕСУЩИЙ БОЛЬ ШАДАР-КАЙ

Изящные танцоры смерти, шадар-кай несущие боль получили свое имя из-за шипованных цепей, которыми они владеют.

|  |                                    |
|--|------------------------------------|
| <b>Несущий Боль Шадар-Кай</b>            | <b>Уровень 15 Налетчик (Лидер)</b> |
| Средний теневого гуманоид                | 1,200 Опыта                        |
| Хиты 144; Ранен 72                       | Инициатива +16                     |
| КД 29; Стойкость 27; Реакция 29; Воля 27 | Внимательность +11                 |
| Скорость 7                               | Сумеречное зрение                  |

### Особенности

#### Окутанный Мраком

Существа, покрытые мраком, получают штраф -2 к броскам атаки и получают только половину выгоды от эффектов исцеления.

#### ☛ Ткань Тени ☛ Аура 5

Каждый шадар-кай союзник в пределах ауры совершает шаг на 1 клетку свободным действием после того, как попадет рукопашной атакой.

### Стандартные Действия

#### ⬇ Теневая Цепь (оружие) ☛ Неограниченный

**Атака:** Рукопашная атака 2 (одно существо); +20 против КД;

**Попадание:** 2к8 + 6 урона, и цель становится окутанной мраком (спасение оканчивается).

#### ⬇ Танец Тени (некротическая энергия) ☛ Перезарядка ☞ ☞

Шадар-кай несущий боль совершает шаг на 7 клеток и совершает три атаки теневой цепью во время этого движения, при этом все атаки совершаются против различных целей. Вторая и третья атака наносят дополнительно на 2к6 урона некротической энергией больше, чем в предыдущее попадание. Если существа во время попадания были окутаны мраком, то они становятся ослепленными (спасение оканчивается).

### Триггеры

#### Теневое Благо ☛ На сцену

**Триггер:** Союзник в пределах 10 клеток от шадар-кай несущего боль промахивается атакой.

**Эффект (Немедленный ответ):** Вызвавший срабатывание союзник перебрасывает куб атаки.

### Действия Движения

#### Теневая Прогулка (телепортация) ☛ На сцену

Шадар-кай телепортируется на 3 клетки и становится неосязаемым до начала своего следующего хода.

**Навыки:** Акробатика +19, Скрытность +19

**Сил** 20 (+12)    **Лов** 24 (+14)    **Мдр** 18 (+11)

**Тел** 16 (+10)    **Инт** 14 (+9)    **Хар** 11 (+7)

**Без мировоззрения**    **Языки:** Общий

**Снаряжение:** кожаный доспех, шипованная цепь

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Шадар-кай часто можно встретить в союзе с другими существа Царства Теней, например, бодаками, костелапами и темными. Могущественные шадар-кай используют кошмаров в качестве скакунов.

### Сцена 13-го уровня (4,600 опыта)

- ☛ 1 бодак бродяга (соглядатай 16-го уровня, Бест.36)
- ☛ 2 шадар-кай убийцы рассвета (налетчик 14-го уровня)
- ☛ 1 несущий боль шадар-кай (налетчик 15-го уровня)

### Сцена 14-го уровня (5,400 опыта)

- ☛ 1 шадар-кай черная душа (контроллер 14-го уровня)
- ☛ 2 шадар-кай повелителя мрака (артиллерия 14-го уровня)
- ☛ 2 несущих боль шадар-кай (налетчик 15-го уровня)

# АКУЛА (SHARK)

ДЛЯ САХУАГИНОВ И ДРУГИХ ПОДВОДНЫХ хищников акула это тотемное вдохновение, существо кровавого безумия и неустанного голода. Для существа, которое живет на суше, вид акульего плавника, рассекающего морские волны, предвещает гибель.

## АКУЛА РАСЧЛЕНИТЕЛЬ

Акула расчленитель выглядит как существо из другой эпохи. В течение тысячелетий эти акулы охотятся в океанах и озерах. Моряки очень боятся акул, ведь даже крепкие корпуса судов не всегда выдерживают разрывающие челюсти этих прожорливых зверей.

## ЗНАНИЯ ОБ АКУЛЕ РАСЧЛЕНИТЕЛЕ

**Природа Сл 10:** Акулы расчленители водятся не только в открытом океане. Они водятся в реках и подземных озерах, выискивая добычу. Акулы ищут еду постоянно, из-за чего она становится огромной угрозой для земноводных и водных существ. Ее зубы оставляют кровоточащие раны.

**Природа Сл 16:** Грозные существа, такие как куо-тоа и сахуагины обычно выпускают акул расчленителей в большие водоемы для проживания, но не смотря на это, кому-то даже удавалось приручить этих зверей. Они используют акул как оружие в рейдах на крупные суда. Акулы расчленители – это гарантия, что моряки, прыгающие за борт, встретят быструю смерть.

**Природа Сл 21:** В самых глубоких затопленных пещерах Подземья и в самых отдаленных уголках океанов обитают акулы расчленители. Их возраст достигает нескольких сотен лет, а размеры огромны. Большие водные просторы становятся опасными и безжизненными, когда появляется такой зверский хищник.

## ТАКТИКА АКУЛЫ РАСЧЛЕНИТЕЛЯ

Если акулой не управляют ее хозяева или иные существа, то она скрывается недалеко от взгляда своей добычи. В бою акула расчленитель использует *бросок сжимающих челюстей*, чтобы попытаться схватить цель, даже если это вызовет спровоцированные атаки ближайших врагов. Акула расчленитель не попытается сбежать, даже если добыча внушительна в размерах, но яростно сражается до конца.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Акулы часто объединяются с сахуагинами, куо-тоа и другими подводными обитателями.

### Сцена 10-го уровня (2,700 опыта)

- ◆ 2 акулы расчленителя (громила 10-го уровня)
- ◆ 1 сахуагин барон (элитный громила 10-го уровня, Бест.224)
- ◆ 2 сахуагина жреца (артиллерия 8-го уровня, Бест.224)



| Акула Расчленитель  |  | Уровень 10 Громила                 |
|---|--|------------------------------------|
| Большой природный зверь (водный)  |  | 500 Опыта                          |
| Хиты 128; Ранен 64  | КД 22; Стойкость 23; Реакция 21; Воля 22 | Инициатива +8<br>Внимательность +9 |
| Скорость 1 (неуклюже), плавая 8   |  | Сумеречное зрение                  |
| Особенности   |  |                                    |
| <b>Рожденный в Воде</b>   |  |                                    |
| Когда акула расчленитель в воде, она получает бонус +2 к броску урона против любых существ не имеющих водной скорости.  |  |                                    |
| Стандартные Действия  |  |                                    |
| ⊕ <b>Укус ◆ Неограниченный</b>  |  |                                    |
| Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +13 против КД;<br>Попадание: 2к8 + 7 урона.  |  |                                    |
| ⊕ <b>Рвущие Зубы ◆ Неограниченный</b>   |  |                                    |
| Атака: Рукопашная атака 1 (одно схваченное существо); нет броска атаки;<br>Попадание: 3к8 + 7 урона.  |  |                                    |
| ⊕ <b>Бросок Сжимающих Челюстей ◆ Неограниченный</b>   |  |                                    |
| Условие: Используется только когда существо не захвачено акулой<br>Эффект: Акула совершает атаку в броске и использует следующую атаку вместо стандартной рукопашной атаки.<br>Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +14 против КД;<br>Попадание: 2к8 + 7 урона и цель становится захваченной. Когда захват заканчивается, цель получает продолжительный урон 5 (спасение оканчивает). |  |                                    |
| Триггеры  |  |                                    |
| <b>Голодное Безумие ◆ Неограниченный</b>  |  |                                    |
| Триггер: Акула начинает свой ход в 5 клетках от раненного существа.<br>Эффект: Акула должна совершать атаку <i>укусом</i> по смежному с ней существу. Если акула использует захват, то захват прекращается.   |  |                                    |
| Сил 21 (+10)  | Лов 16 (+8)                              | Мдр 18 (+9)                        |
| Тел 18 (+9)   | Инт 2 (+1)                               | Хар 15 (+7)                        |
| Без мировоззрения   |  | Языки: ---                         |

# СКЕЛЕТ (SKELETON)

БЕСЦЕЛЬНО БРОДЯЩИЕ СКЕЛЕТЫ встречаются редко. Подняты ли они некромантским ритуалом или воскресают из могил сами, они безжалостно убивают, если вынуждены атаковать.

## СКЕЛЕТ КОСТОЛОМ

Быстрые скелеты костоломы бесстрашно кидаются в бой и пускают в ход огромную дубину с непревзойденной скоростью.

|  |                          |
|--|--------------------------|
| <b>Скелет Костолом</b>   | <b>Уровень 7 Солдат</b>  |
| Большой природный оживленный (минотавр, нежить)  | 300 Опыта                |
| <b>Хиты 80; Ранен 40</b>   | <b>Инициатива +10</b>    |
| <b>КД 22; Стойкость 21; Реакция 21; Воля 19</b>  | <b>Внимательность +6</b> |
| <b>Скорость 8</b>  | Темное зрение            |
| <b>Сопротивление:</b> 10 некротическая энергия   |                          |
| <b>Уязвимость:</b> 5 излучение   |                          |
| <b>Иммунитет:</b> болезнь, яд  |                          |
| <b>Особенности</b>   |                          |
| <b>Угрожающая Досягаемость</b>   |                          |
| Скелет может совершать провоцированные атаки в пределах 2 клеток.  |                          |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                          |
| ⚔ <b>Палица (оружие)</b> ⚔ <b>Неограниченный</b>   |                          |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +13 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 5 урона.                        |                          |
| ⚔ <b>Крушающий Удар (оружие)</b> ⚔ <b>Перезарядка</b> [⚡]  |                          |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +13 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к10 + 5 урона и цель сбивается с ног. |                          |
| <b>Сил 20 (+8)</b>   | <b>Лов 21 (+8)</b>       |
| <b>Тел 16 (+6)</b>   | <b>Инт 3 (-1)</b>        |
| <b>Без мировоззрения</b>   | <b>Мдр 16 (+6)</b>       |
| <b>Снаряжение:</b> палица  | <b>Хар 3 (-1)</b>        |
|  | <b>Языки:</b> ---        |

## КОНЬ-СКЕЛЕТ

Конь-скелет со скелетом наездником – это основные конные войска армии нежити.

|  |                           |
|--|---------------------------|
| <b>Конь-Скелет</b>   | <b>Уровень 3 Налетчик</b> |
| Большой природный оживленный (нежить, скакун)  | 150 Опыта                 |
| <b>Хиты 47; Ранен 23</b>   | <b>Инициатива +6</b>      |
| <b>КД 17; Стойкость 15; Реакция 16; Воля 14</b>  | <b>Внимательность +2</b>  |
| <b>Скорость 8</b>  | Темное зрение             |
| <b>Иммунитет:</b> болезнь, яд  |                           |
| <b>Особенности</b>   |                           |
| <b>Скакун Смерти (скакун)</b>  |                           |
| Когда конь-скелет совершает <i>подвижную рукопашную атаку</i> , наездник совершает стандартную рукопашную атаку во время движения свободным действием, при условии, что на коне наездник 3-го уровня или выше. Наездник может отказаться от совершения стандартной рукопашной атаки и от атаки коня, чтобы во время движения использовать один из своих рукопашных талантов. |                           |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                           |
| ⚔ <b>Пинк</b> ⚔ <b>Неограниченный</b>  |                           |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +8 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 2 урона.  |                           |
| ⚔ <b>Подвижная Рукопашная Атака</b> ⚔ <b>Неограниченный</b>  |                           |
| Конь движется со своей скоростью и совершает пинк во время этого движения. Конь не провоцирует атаки, удаляясь от цели этого нападения.  |                           |
| <b>Малые Действия</b>  |                           |
| ⚡ <b>Крик Смерти (страх)</b> ⚡ <b>Перезарядка</b> [⚡] [⚡]  |                           |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 3 (все враги во вспышке); +6 против Воли;<br><i>Попадание:</i> Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).   |                           |
| <b>Сил 12 (+2)</b>   | <b>Лов 17 (+4)</b>        |
| <b>Тел 15 (+3)</b>   | <b>Инт 3 (-3)</b>         |
| <b>Без мировоззрения</b>   | <b>Мдр 13 (+2)</b>        |
|  | <b>Хар 3 (-3)</b>         |
|  | <b>Языки:</b> ---         |



## ЗНАНИЯ О СКЕЛЕТЕ

**Религия 12:** Скелеты костоломы возникают из костей огров, минотавров, бони, великанов, и других крупных существ.

Кони-скелеты редко поднимаются сами. Они пробуждаются от смерти вместе со своими всадниками или создаются ритуалом. Так как им не нужно ни спать, ни есть, эти существа способны нести неустанную службу любому воину.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЯ

Скелеты мало что способны сделать по своей воле, поэтому костоломы встречаются в качестве охранников, а кони в качестве скакунов.

### Сцена 5-го уровня (1,025 опыта)

- ⚔ 1 запирающее смерть умертвие (контроллер 4-го уровня, Бест.262)
- ⚔ 3 коня-скелета (налетчик 3-го уровня)
- ⚔ 2 умертвия (налетчик 5-го уровня, Бест.262)

### Сцена 6-го уровня (1,450 опыта)

- ⚔ 3 скелета костолома (солдат 7-го уровня)
- ⚔ 1 орк глаз Груумша (контроллер 5-го уровня, Бест.204)
- ⚔ 1 зомби громила (громилла 8-го уровня, Бест.275)

# СЛААД (SLAAD)

СЛААДЫ ВИДЯТ МИР СКВОЗЬ ПЕЛЕНУ безумия, в котором слишком много приказов и большое количество ограничений. Их разрушительные нападения вызывают беспорядки, но они редко становятся крупномасштабными. Хаотичная природа слаадов заставляет их бояться охраняемых границ, на которых стоит эффективная армия.

## Постоянно Движущийся Слаад

Изменчивые движущиеся слаады меняют свои оборону и уязвимость в ответ на атаки противника.

## Тактика Постоянно Движущегося Слаада

Постоянно движущийся слаад входит в *ярость в движении* в начале боя, бросаясь в гущу врагов и пытаясь ранить как можно больше противников. Затем он использует *острые когти* и совершает шаг, используя *резкую реакцию*, чтобы перейти на позицию для окружения или уйти в сторону.



|   |                           |                                |
|---|---------------------------|--------------------------------|
| <b>Постоянно Движущийся Слаад</b>   | <b>Уровень 9 Налетчик</b> |                                |
| Средний стихийный гуманоид  | 400 Опыта                 |                                |
| Хиты 98; Ранен 49   | Инициатива +8             |                                |
| КД 23; Стойкость 23; Реакция 21; Воля 21  | Внимательность +10        |                                |
| Скорость 7, телепортация 2  | Сумеречное зрение         |                                |
| Сопротивление: 5 переменное (см. <i>изменяющаяся уязвимость слаада</i> )  |                           |                                |
| Уязвимость: 10 переменное (см. <i>изменяющаяся уязвимость слаада</i> )  |                           |                                |
| <b>Особенности</b>  |                           |                                |
| <b>Изменяющаяся Уязвимость Слаада</b>   |                           |                                |
| Постоянно движущийся слаад начинает сцену с уязвимостью 10 к одному из приведенных ниже типов урона, который выбирается случайно: 1 – звук, 2 – некротическая энергия, 3 – огонь, 4 – психическая энергия, 5 – холод или 6 – электричество. Слаад имеет сопротивление 5 ко всем остальным типам урона. В момент, когда он получает урон того типа, к которому он уязвим, его уязвимость сменяется на один из пяти других типов урона, который выбирается случайно. Вместо уязвимости слаад получает сопротивление к тому типу урона, который был ранее. |                           |                                |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                           |                                |
| ⊕ <b>Острые Когти</b> ⊕ <b>Неограниченный</b>   |                           |                                |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +14 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 3 урона.  |                           |                                |
| ⊕ <b>Ярость в Движении</b> ⊕ <b>Перезарядка</b> , когда в первые ранен  |                           |                                |
| Постоянно движущийся слаад совершает шаг на 2 клетки и совершает одну атаку <i>острыми когтями</i> против каждого существа, рядом с которыми он прошел.   |                           |                                |
| <b>Триггеры</b>   |                           |                                |
| <b>Резкая Реакция</b> ⊕ <b>Неограниченный</b>   |                           |                                |
| <i>Триггер:</i> Постоянно движущийся слаад получает урон от атаки.<br><i>Эффект (Немедленный ответ):</i> Слаад совершает шаг.   |                           |                                |
| <b>Сил</b> 16 (+7)  | <b>Лов</b> 15 (+6)        | <b>Мдр</b> 13 (+5)             |
| <b>Тел</b> 18 (+8)  | <b>Инт</b> 7 (+2)         | <b>Хар</b> 14 (+6)             |
| <b>Без мировоззрения</b>  |                           | <b>Языки:</b> Общий, Первичный |

## Знания о Слааде

**Магия Сл 19:** Постоянно движущиеся слаады по счастливой случайности проскальзывают между мирами через слабые точки соприкосновения. Обычно это происходит возле мест, в которых собираются булливоги. Эти создания почитают слаадов как демонических лордов, поэтому чаще всего движущиеся слаады возглавляют племена булливогов.

**Магия Сл 21:** Движущихся слаадов не сильно уважают их смертоносные родственники. К тому же, они меньше и слабее, чем большинство других слаадов, и не способны нереститься. Поэтому многие движущиеся слаады повелевают теми существами, которые склонятся перед ними, часто показывая удивительную сдержанность в своей жестокой и безудержной ярости.

## Отродье Слаада

Отродья слаада не осознают себя как личности. У них всего два желания – сеять хаос и пускать реки крови, не заботясь при этом о себе или своих союзниках.

## Тактика Отродья Слаада

Отродье слаада предпочитает использовать *хаотичный удар* на ближайшем к нему противнике. А если рядом с ним группа противников, то тем более.



**Магия Сл 25:** Не все слаады размножаются посредством заражения существа вирусом хаоса, и некоторые слаады заражают себя сами. Такие слаады выращивают потомство в своем теле, что довольно болезненно и заставляет кипеть кровь и нарывы на теле. Молодых слаадов высвобождают только повреждения, нанесенные телу. Этот урон и опасная природа отродья заставляет многих родителей отрывать отродий от плоти.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Слаады чаще всего сражаются бок обок с другими слаадами, потому что их мотивы непостижимы большинству других существ.

### Сцена 8-го уровня (1,950 опыта)

- ◆ 1 осколок смерти (артиллерия 8-го уровня)
- ◆ 3 постоянно движущегося слаада (налетчик 9-го уровня)
- ◆ 2 слаада головастика (соглядатай 5-го уровня, Бест.237)

### Сцена 17-го уровня (8,400 опыта)

- ◆ 2 синих слаада (громила 17-го уровня, Бест.238)
- ◆ 1 зеленый слаад (контроллер 18-го уровня, Бест.238)
- ◆ 8 отродий слаада (миньон налетчик 17-го уровня)

|   |                                   |
|---|-----------------------------------|
| <b>Отродье Слаада</b>   | <b>Уровень 17 Миньон Налетчик</b> |
| Маленький стихийный гуманоид  | 400 Опыта                         |
| <b>Хиты</b> 1; промах никогда не наносит урон   | <b>Инициатива</b> +17             |
| <b>КД</b> 31; <b>Стойкость</b> 30; <b>Реакция</b> 31; <b>Воля</b> 26  | <b>Внимательность</b> +10         |
| <b>Скорость</b> 5, телепортация 3   | Сумеречное зрение                 |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                                   |
| ⊕ <b>Укус</b> ◆ <b>Неограниченный</b>   |                                   |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +22 против КД;<br><i>Попадание:</i> 13 урона.   |                                   |
| ⊕ <b>Хаотичный Удар</b> ◆ <b>Неограниченный</b>   |                                   |
| <i>Эффект:</i> Отродье слаада прыгает на расстояние, равное его скорости, а затем атакует смежного с ним врага.<br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +22 против КД;<br><i>Попадание:</i> 12 урона, и цель сбивается с ног.<br><i>Промак:</i> Отродье слаада взрывается, его хиты опускаются до 0, и слаад совершает следующую атаку:<br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 1 (все существа в о вспышке); +20 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 9 урона. |                                   |
| <b>Сил</b> 17 (+11)   | <b>Лов</b> 24 (+15)               |
| <b>Тел</b> 22 (+14)   | <b>Мдр</b> 14 (+10)               |
| <b>Инт</b> 3 (+4)   | <b>Хар</b> 7 (+6)                 |
| <b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое   | <b>Языки:</b> ---                 |

## ПОРОЖДАЮЩИЙ СЛААД

Некоторые слаады могут размножаться почкованием. Порождающий слаад покрывается выпуклостями, которые превращаются в жгущие нарывы, а при получении повреждений они разрываются, высвобождая маленькое отродье слаада.

Шаблон порождающего слаада можно применять к любому большому слааду.

**Требование:** Большой слаад, 15 уровень

|                                |                           |
|--------------------------------|---------------------------|
| <b>Порождающий Слаад</b>       | <b>Элитный Контроллер</b> |
| (гуманоид)                     | Опыта как за Элитное      |
| <b>Спасбросок</b> +2           |                           |
| <b>Единицы действия</b> 1      |                           |
| <b>Хиты</b> Дополнительных нет |                           |
| <b>Таланты</b>                 |                           |

|  |
|--|
| <b>Триггеры</b>  |
| <b>Порождение Слаада</b> ◆ <b>Неограниченный</b>   |
| <i>Триггер:</i> По порождающему слааду попадают атакой.<br><i>Эффект (Немедленный ответ):</i> Отродье слаада появляется в смежной клетке с порождающим слаадом. Отродье начинает свой ход в порядке инициативы, действующей сразу после порождающего слаада. ИП не получают опыт за убийство отродий слаада, созданных при помощи этого таланта. |

## ЗНАНИЯ ОБ ОТРОДЬЕ СЛААДА

**Магия Сл 20:** С момента своего рождения от живого родителя, молодой слаад представляет угрозу для всего вокруг него. Глупое и прожорливое отродье слаада должно как следует поесть, при этом быстро, иначе хаотичная энергия, содержащаяся в его теле, становится нестабильной и взрывается. Если предположить, что слаад выживет в первые кровавые моменты своей жизни, то он начинает стремительно расти, и уже через несколько дней проявляется его внешний вид и способности, определяющие его статус в зрелом возрасте.

# КАМНЕРЕЖУЩИЙ МЕХАНИЗМ (SLAUGHTERSTONE CONSTRUCT)

ЭТИ СМЕРТОНОСНЫЕ АВТОМАТЫ изначально были разработаны дварфами для использования в качестве охранников подземных крепостей. С тех пор секрет их создания был утерян или скопирован многими другими.

## КАМНЕРЕЖУЩИЙ ПОТРОШИТЕЛЬ

Этот большой, похожий на насекомое, механизм способен разорвать на куски своими кружащимися зазубренными лезвиями целые орды врагов за короткое время.

|  |                           |
|--|---------------------------|
| <b>Камнерезущий Потрошитель</b>  | <b>Уровень 18 Громила</b> |
| Большой природный оживленный (механизм)  | 2,000 Опыта               |
| <b>Хиты 212; Ранен 106</b>   | <b>Инициатива +15</b>     |
| <b>КД 30; Стойкость 31; Реакция 30; Воля 28</b>  | <b>Внимательность +9</b>  |
| <b>Скорость 6</b>  | Темное зрение             |
| <b>Иммунитет:</b> болезнь, сон, яд   |                           |
| <b>Особенности</b>   |                           |
| ⚙ <b>Кружащиеся Лезвия</b> + Аура 2<br>Все существа, начинающие свой ход в пределах ауры, получают 10 урона.   |                           |
| <b>Сражение в Тоннелях</b><br>Камнерезущий потрошитель не получает штрафа к броску атаки и не предоставляет боевое превосходство, если он сдавлен в тесноте.                           |                           |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                           |
| ⚡ <b>Потрошание Клинки</b> + Неограниченный<br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +21 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к12 + 8 урона (крит. 4к12 + 32).                 |                           |
| ⚡ <b>Кружащийся Шторм Лезвий</b> + Перезарядка [!]<br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 2 (все существа во вспышке); +21 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к12 + 8 урона (крит. 2к12 + 20). |                           |
| <b>Сил 25 (+16)</b>  | <b>Лов 22 (+15)</b>       |
| <b>Тел 22 (+15)</b>  | <b>Инт 1 (+4)</b>         |
| <b>Без мировоззрения</b>   | <b>Языки: ---</b>         |
| <b>Мдр 10 (+9)</b>   | <b>Хар 3 (+5)</b>         |

**ТАКТИКА КАМНЕРЕЖУЩЕГО ПОТРОШИТЕЛЯ**  
Несмотря на то, что он вполне способен сражаться в ограниченных пространствах, камнерезущий потрошитель проявит себя лучше всего, если вы разрешите ему ворваться в гущу противников и использовать его атаку *кружащегося шторма лезвий* против нескольких врагов сразу.

## КАМНЕРЕЖУЩИЙ МОЛОТИЛЬЩИК

Этот огромный механизм оснащен массивными молотами со всех сторон, а его шаги подобны грому. Эти автоматы разрушают все вокруг, не раздумывая о точности.

|  |                           |
|--|---------------------------|
| <b>Камнерезущий Молотильщик</b>  | <b>Уровень 25 Солдат</b>  |
| Большой природный оживленный (механизм)  | 7,000 Опыта               |
| <b>Хиты 233; Ранен 116</b>   | <b>Инициатива +14</b>     |
| <b>КД 41; Стойкость 40; Реакция 35; Воля 35</b>  | <b>Внимательность +12</b> |
| <b>Скорость 6</b>  | Темное зрение             |
| <b>Иммунитет:</b> болезнь, сон, яд   |                           |
| <b>Особенности</b>   |                           |
| ⚙ <b>Громогласные Шаги</b> + Аура 2<br>Все существа, начинающие свой ход в ауре, становятся замедленным до конца своего следующего хода.   |                           |
| <b>Сражение в Тоннелях</b><br>Камнерезущий молотильщик не получает штрафа к броску атаки и не предоставляет боевое превосходство, если он сдавлен в тесноте.                                 |                           |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                           |
| ⚡ <b>Удар</b> + Неограниченный<br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +32 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 10 урона, и цель сбивается с ног.                              |                           |
| ⚡ <b>Удар Молотом</b> + Неограниченный<br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +28 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 10 урона и цель измучена (спасение оканчивает). |                           |
| <b>Сил 28 (+21)</b>  | <b>Лов 11 (+12)</b>       |
| <b>Тел 25 (+19)</b>  | <b>Инт 1 (+7)</b>         |
| <b>Без мировоззрения</b>   | <b>Языки: ---</b>         |
| <b>Мдр 10 (+12)</b>  | <b>Хар 3 (+8)</b>         |

## ТАКТИКА КАМНЕРЕЖУЩЕГО МОЛОТИЛЬЩИКА

Камнерезущий молотильщик шагает вперед, сбивая на пути всех, кто осмелится сражаться с ним. Он использует *удар молотом* против врага, который выжил после одного или двух атак ударом.



## КАМНЕРЕЖУЩИЙ РЕЗЧИК

Для создания таких мощных механизмов от гномов требуется героическое мастерство. Когда таких мастеров было не найти, подобные работы копировали, но с менее надежными результатами. Камнерезущий резчик похож на потрошителя, но ему не хватает более высокой обороны и точности потрошителя.

|  |                                   |                    |
|--|-----------------------------------|--------------------|
| <b>Камнерезущий Резчик</b>   | <b>Уровень 11 Элитный Громила</b> |                    |
| Большой природный оживленный (механизм) 1,200 Опыта  |                                   |                    |
| Хиты 276; Ранен 138  | Инициатива +11                    |                    |
| КД 23; Стойкость 24; Реакция 23; Воля 19   | Внимательность +5                 |                    |
| Скорость 6   | Темное зрение                     |                    |
| Иммунитет: болезнь, сон, яд  |                                   |                    |
| Спасбросок +2; Единицы действия 1  |                                   |                    |
| <b>Особенности</b>   |                                   |                    |
| ⚙ <b>Кружащиеся Лезвия</b> + <b>Аура 2</b><br>Все существа, начинающие свой ход в пределах ауры, получают 5 урона.   |                                   |                    |
| <b>Сражение в Тоннелях</b><br>Камнерезущий резчик не получает штрафа к броску атаки и не предоставляет боевое превосходство, если он сдавлен в тесноте.                                    |                                   |                    |
| <b>Критическая Авария</b><br>Камнерезущий резчик становится изумленным до конца своего следующего хода, если наносит или получает критическое попадание.                                   |                                   |                    |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                                   |                    |
| ⚡ <b>Режущие Клинки</b> + <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +14 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 6 урона (крит. 4к8 + 22).                   |                                   |                    |
| ⚡ <b>Кружащийся Шторм Лезвий</b> + <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 2 (все существа во вспышке); +14 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 6 урона (крит. 4к8 + 22). |                                   |                    |
| <b>Триггеры</b>  |                                   |                    |
| ⚡ <b>Шторм Окровавленных Лезвий</b> + <b>На сцену</b><br><i>Триггер:</i> Камнерезущий резчик впервые ранен.<br><i>Эффект:</i> Резчик использует <i>кружащийся шторм лезвий</i> .           |                                   |                    |
| <b>Сил 22 (+11)</b>  | <b>Лов 18 (+9)</b>                | <b>Мдр 10 (+5)</b> |
| <b>Тел 18 (+9)</b>   | <b>Инт 1 (+0)</b>                 | <b>Хар 3 (+1)</b>  |
| <b>Без мировоззрения</b>   | <b>Языки: ---</b>                 |                    |

### ТАКТИКА КАМНЕРЕЖУЩЕГО РЕЗЧИКА

Камнерезущий резчик сражается так же, как и потрошитель, но возможные сбои в работе делают из него ненадежного бойца. Он держится ближе к нескольким противникам одновременно, чтобы увеличить урон от *режущих клинков* и от *кружащегося шторма лезвий*.

### ЗНАНИЯ О КАМНЕРЕЖУЩИХ МЕХАНИЗМАХ

**Магия или Природа Сл 25:** Для создания камнерезущего механизма требуются секреты легендарного dwarфского ремесла и прочного каменного блока, на котором пролилась кровь героя.



### СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Камнерезущие механизмы можно обнаружить среди боевых сил почти всяких разумных рас, которые желают использовать таких чудовищ в бою.

#### Сцена 11-го уровня (3,400 опыта)

- ◆ 1 дуэргар богохульник (контроллер 14-го уровня)
- ◆ 2 рвущих плоть дуэргара (соглядатай 11-го уровня)
- ◆ 1 камнерезущий резчик (элитный громила 11-го уровня)

#### Сцена 18-го уровня (10,400 опыта)

- ◆ 2 ужасных великана (налетчик 18-го уровня)
- ◆ 1 ослепляющий разум нотик (контроллер 19-го уровня)
- ◆ 2 камнерезущих потрошителя (громила 18-го уровня)

#### Сцена 25-го уровня (39,150 опыта)

- ◆ 1 бехолдер око хаоса (элитная артиллерия 25-го уровня)
- ◆ 1 они громовержец (налетчик 22-го уровня)
- ◆ 3 камнерезущих молотильщика (солдат 25-го уровня)

# СФИНКС (SPHINX)

КТО-ТО ГОВОРИТ, ЧТО БОГИ СОЗДАЛИ СФИНКСОВ, чтобы проверять характер героев или защищать священные места. Другие говорят, что первородные породили их еще в давние времена, когда богов еще не было.

## ЗАГАДОЧНЫЙ СФИНКС

Эти существа развлекают себя, спрашивая у своей добычи ответы на загадки или разъяснение неясных частичек знаний и толкование пророчеств.

|   |   |  |
|---|---|--|
| <b>Загадочный Сфинкс</b><br>Большой бессмертный магический зверь  | <b>Уровень 19 Громила</b><br>2,400 Опыта                                |  |
| <b>Хиты 224; Ранен 112</b><br><b>КД 31; Стойкость 30; Реакция 31; Воля 32</b><br><b>Скорость 6, летая 6</b><br><b>Единицы действия 1</b>  | <b>Инициатива +15</b><br><b>Внимательность +23</b><br>Сумеречное зрение |  |
| <b>Стандартные Действия</b>   |   |  |
| ⚔ <b>Древние Когти</b> ⬄ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +22 против КД;<br><i>Попадание:</i> 3к10 + 5 урона.   |   |  |
| ⚔ <b>Укус Веков</b> ⬄ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +22 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 5 урона, и цель сбивается с ног и становится обездвигенной (спасение оканчивает).   |   |  |
| ⚔ <b>Молот Исправления</b> ⬄ <b>Перезарядка</b> , когда противник проваливает проверку Истории для таланта <i>загадай мне это</i><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +22 против КД;<br><i>Попадание:</i> 4к10 + 10 урона, и цель сбивается с ног.   |   |  |
| ⚔ <b>Великий Рев</b> (звук) ⬄ <b>На сцену</b><br><i>Атака:</i> Ближняя волна 5 (все существа в волне); +22 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 3к10 + 10 урона звуком, и цель отталкивается на 5 клеток и сбивается с ног.   |   |  |
| <b>Малые Действия</b>   |   |  |
| ⚔ <b>Загадай Мне Это</b> (психическая энергия) ⬄ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо);<br><i>Попадание:</i> Загадочный сфинкс заставляет цель задуматься над загадкой. Существо изумлено до конца сцены или пока оно не найдет разгадку. Чтобы найти ответ, существо должно использовать малое действие и преуспеть в проверке Истории Сл 25. Цель, которая не пытается ответить на загадку, получает 2к8 урона психической энергией в конце своего хода. Ответ может дать союзник и этим закончить эффект, но в этом случае цель получает урон психической энергией 2к8. |   |  |
| <b>Навыки:</b> Проницательность +26   |   |  |
| <b>Сил 25 (+16)</b>   | <b>Лов 23 (+15)</b>   | <b>Мдр 28 (+18)</b>  |
| <b>Тел 24 (+16)</b>   | <b>Инт 27 (+17)</b>   | <b>Хар 28 (+18)</b>  |
| <b>Без мировоззрения</b>  |   | <b>Языки:</b> Дварский, Небесный, Общий, Первичный, Эльфийский |

## ТАКТИКА ЗАГАДОЧНОГО СФИНКСА

Загадочный сфинкс предпочитает играть со своими жертвами, задавая им загадки и вопросы перед атакой. Он неоднократно использует *загадай мне это*, чтобы заставить игру в вопросы двигаться дальше.



## ЗНАНИЯ О СФИНКСЕ

**Магия Сл 27:** Сфинксы любят играть со своей добычей. Если жертва и дальше играет в загадки, то сфинкс мог бы продолжать спрашивать, а не нападать напрямую.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Сфинксы создают союзы с существами, которые готовы терпеть их способ игры со своей добычей. Их желание задавать загадки и вопросы часто превосходит тактическую действительность в бою, что делает их сомнительными союзниками.

### Сцена 16-го уровня (7,600 опыта)

- ⬄ 2 хохочущих нотика (артиллерия 15-го уровня)
- ⬄ 2 диких минотавра (громила 16-го уровня, Бест. 191)
- ⬄ 1 загадочный сфинкс (громила 19-го уровня)

# ПАУК (SPIDER)

ГИГАНТСКИЕ АРАХНИДЫ ПРЕСМЫКАЮТСЯ повсюду в мире и за его пределами, в других мирах. Их паутину можно обнаружить всюду, начиная от темных лесов и древних руин, заканчивая сырыми пещерами, заброшенными зданиями и канализациями, одним словом, в тех местах, где можно поймать и сожрать добычу.

## ОЩЕТИНОВШИСЬЯ ПАУК

Этот огромный паук охотится в обширных зарослях джунглей, где растения достаточно высоки, а найти место, из которого можно с легкостью заметить неосторожную добычу, не составляет труда. Также известно, что ощетиновшиеся пауки строят свои логова под землей. Они выбирают большие пещеры или подземелья с высоким сводом, которые позволяют легко скрываться и преследовать свою добычу.

## ТАКТИКА ОЩЕТИНОВШЕГОСЯ ПАУКА

Сначала ощетиновшийся паук использует *волну ощетиновшегося*, чтобы дезориентировать врага, а затем *кислотно-ядовитые брызги*, чтобы замедлить их. Он использует единицу действия, чтобы совершить обе атаки в начале боя, а затем приближается, чтобы укусить изумленного или ослепленного врага.

## ЗНАНИЯ ОБ ОЩЕТИНОВШЕМСЯ ПАУКЕ

**Природа Сл 18:** Этеркапы и дроу награждают этих больших арахнидов, принимая их как соратников и стражников. Другие расы, как известно, тоже дрессируют и используют их.

**Природа Сл 23:** Когда-то давно ощетиновшиеся пауки были выведены ими, чтобы те служили в качестве скакунов и помощников в обширных джунглях мира.

|   |                     |                           |
|---|---------------------|---------------------------|
| <b>Ощетиновшийся Паук</b>   | <b>Уровень 15</b>   | <b>Элитный Соглядатай</b> |
| Огромный природный зверь (паук)   |                     | 2,400 Опыта               |
| Хиты 232; Ранен 116   | Инициатива +18      |                           |
| КД 29; Стойкость 27; Реакция 29; Воля 23  | Внимательность +8   |                           |
| Скорость 8, лазая 6 (паучье лазание)  | Чувство вibrации 10 |                           |
| Спасбросок +2; Единицы действия 1   |                     |                           |
| <b>Особенности</b>  |                     |                           |
| <b>Гуляющий по Паутине</b>  |                     |                           |
| Ощетиновшийся паук игнорирует эффекты паутины пауков и паучьего роя.  |                     |                           |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                     |                           |
| ⊕ Укус (яд) ⊕ Неограниченный  |                     |                           |
| Атака: Рукопашная атака 2 (одно существо); +20 против КД;   |                     |                           |
| Попадание: 1к10 + 6 урона, и цель становится замедленной и получает продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает оба).                           |                     |                           |
| ⚡ Кислотно-Ядовитые Брызги (кислота, яд) ⊕ Неограниченный   |                     |                           |
| Атака: Ближняя волна 5 (все существа в волне); +18 против Реакции;  |                     |                           |
| Попадание: 2к8 + 6 урона кислотой и ядом, и цель становится замедленной и получает продолжительный урон кислотой и ядом 10 (спасение оканчивает оба). |                     |                           |
| <b>Малые Действия</b>   |                     |                           |
| ⚡ Волна Ощетиновшегося ⊕ Перезарядка ☹ ☹ ☹  |                     |                           |
| Атака: Ближняя волна 5 (все существа в волне); +18 против Стойкости;  |                     |                           |
| Попадание: Цель становится ослепшей и изумленной до начала следующего хода ощетиновшегося паука.  |                     |                           |
| Навыки: Скрытность +17  |                     |                           |
| Сил 20 (+12)  | Лов 24 (+14)        | Мдр 13 (+8)               |
| Тел 20 (+12)  | Инт 3 (+3)          | Хар 6 (+5)                |
| Без мировоззрения   |                     | Языки: ---                |

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Эти хитрые хищники охотятся в одиночку или парами. Их привлекают сражения, и они союзничают с дроу или драйдерами, охотясь вместе на своих врагов.

### Сцена 14-го уровня (5,200 опыта)

- ◆ 1 ощетиновшийся паук (элитный соглядатай 15-го уровня)
- ◆ 1 дроу мастер клинков (элитный налетчик 13-го уровня, Бест.94)
- ◆ 1 дроу жрица (контроллер 15-го уровня, Бест.95)



Фазирующийся паук и ощетиновшийся паук

## Фазирующийся Паук

Как известно, эти хитрые фейские хищники проникают в мир в поисках добычи. Как и их природных собратьев, этих пауков можно обнаружить почти в любом месте.

|   |                            |                    |
|---|----------------------------|--------------------|
| <b>Фазирующийся Паук</b>  | <b>Уровень 8 Налетчик</b>  |                    |
| Большой фейский зверь (паук)  | 350 Опыта                  |                    |
| <b>Хиты 87; Ранен 43</b>  | <b>Инициатива +11</b>      |                    |
| <b>КД 22; Стойкость 19; Реакция 21; Воля 18</b>   | <b>Внимательность +7</b>   |                    |
| <b>Скорость 6, лазая 6 (паучье лазание), телепортация 6</b>   | <b>Чувство вibrации 10</b> |                    |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                            |                    |
| ⬇ <b>Укус</b> (сон, яд) ⬆ <b>Неограниченный</b>   |                            |                    |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +13 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 5 урона, и цель замедлена (спасение оканчивает)<br><i>Первый проваленный слабросок:</i> Вместо замедления цель падает без сознания (спасение оканчивает). |                            |                    |
| ⬇ <b>Эфирный Укус</b> (телепортация) ⬆ <b>Перезарядка</b> ⚡ ⚡   |                            |                    |
| Фазирующийся паук телепортируется на 10 клеток и совершает атаку укусом.  |                            |                    |
| <b>Триггеры</b>   |                            |                    |
| ⬇ <b>Эфирное Отталкивание</b> (телепортация) ⬆ <b>Неограниченный</b>  |                            |                    |
| <i>Триггер:</i> Враг входит в смежное с фазирующимся пауком пространство.<br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (существо, вызвавшее триггер); +11 против Воли;<br><i>Попадание:</i> Паук телепортирует цель на 4 клетки.                               |                            |                    |
| <b>Навыки:</b> Скрытность +14   |                            |                    |
| <b>Сил 17 (+7)</b>  | <b>Лов 20 (+19)</b>        | <b>Мдр 17 (+7)</b> |
| <b>Тел 15 (+6)</b>  | <b>Инт 5 (+1)</b>          | <b>Хар 10 (+4)</b> |
| <b>Без мировоззрения</b>  |                            | <b>Языки: ---</b>  |

## Тактика Фазирующегося Паука

Фазирующийся паук предпочитает атаковать жертву внезапно, используя *эфирный укус*, чтобы телепортироваться к цели, укусить ее, а затем телепортироваться прочь, чтобы жертва не могла нанести повреждений пауку. Природная способность к телепортации дает фазирующимся паукам превосходную мобильность, и они редко занимают одним противником больше, чем один или два раунда, после чего атакуют другого.

Фазирующиеся пауки используют тактику «ударил-отступил», чтобы измотать свою жертву.

## Знания о Фазирующемся Пауке

**Магия Сл 20:** Несмотря на то, что фазирующиеся пауки способны питаться кровью любых живых существ, они все же предпочитают фейскую кровь. Бывали случаи, что эти пауки отвлекали внимание более легких целей только для того, чтобы напасть на фей.

**Магия Сл 25:** Фазирующиеся пауки появились в результате древних магических экспериментов эладринов, целью которых была попытка создать обучаемых существ, которые могли бы проникнуть в темные залы дроу.

## Сцены Столкновений

Фазирующиеся пауки охотятся как в одиночку, так и стаями. Также известно, что они работают вместе с другими сильными фейскими существами, особенно с эладринами.

### Сцена 7-го уровня (1,650 опыта)

- ⬆ 2 эладрина фейских рыцаря (солдат 7-го уровня, Бест.102)
- ⬆ 3 фазирующихся паука (налетчик 8-го уровня)

## Паук Могильщик

Эти прожорливые убийцы истинные существа Царства Теней, поскольку они творят нежить частью своего жизненного цикла. Пауки могильщики постоянно ищут возможность проникнуть в мир, и создают логова на кладбищах или в катакомбах, где они находят трупы и откладывают в них яйца.

|  |                                      |                    |
|--|--------------------------------------|--------------------|
| <b>Паук Могильщик</b>  | <b>Уровень 11 Элитный Контроллер</b> |                    |
| Большой теневой зверь (паук)   | 1,200 Опыта                          |                    |
| <b>Хиты 226; Ранен 113</b>   | <b>Инициатива +9</b>                 |                    |
| <b>КД 25; Стойкость 23; Реакция 22; Воля 22</b>  | <b>Внимательность +12</b>            |                    |
| <b>Скорость 6, лазая 6 (паучье лазание)</b>  | <b>Чувство вibrации 10</b>           |                    |
| <b>Сопротивление: 10 некротическая энергия</b>   |                                      |                    |
| <b>Слабросок +2; Единицы действия 1</b>  |                                      |                    |
| <b>Особенности</b>   |                                      |                    |
| <b>Гуляющий по Паутине</b>   |                                      |                    |
| Паук могильщик игнорирует эффекты паутины пауков и паучьего роая.  |                                      |                    |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                                      |                    |
| ⬆ <b>Укус</b> (некротическая энергия, яд) ⬆ <b>Неограниченный</b>  |                                      |                    |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +16 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 5 урона, и цель становится изумленной и получает продолжительный урон некротической энергией и ядом 10 (спасение оканчивает оба). В дополнение, цель не может использовать <i>второе дыхание</i> до конца сцены. |                                      |                    |
| ⚡ <b>Покрытая Паутиной Местность</b> (зона) ⬆ <b>Перезарядка</b> ⚡ ⚡   |                                      |                    |
| <i>Атака:</i> Зональная вспышка 3 в 10 (все существа в зоне); +15 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> Цель обездвигена (спасение оканчивает).   |                                      |                    |
| <i>Эффект:</i> Вспышка создает зону паучьей паутины, которая длится до конца сцены. Зона считается труднопроходимой местностью.  |                                      |                    |
| <b>Малые Действия</b>  |                                      |                    |
| ⚡ <b>Паучья Сеть</b> ⬆ <b>Неограниченный</b> (1\раунд)   |                                      |                    |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +15 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> Цель удерживается и получает уязвимость к некротической энергии 5 (спасение оканчивает оба).   |                                      |                    |
| <b>Навыки:</b> Атлетика +15 (+25 когда прыгает), Скрытность +13  |                                      |                    |
| <b>Сил 21 (+10)</b>  | <b>Лов 18 (+9)</b>                   | <b>Мдр 15 (+7)</b> |
| <b>Тел 17 (+8)</b>   | <b>Инт 3 (+1)</b>                    | <b>Хар 18 (+9)</b> |
| <b>Мировоззрение:</b> Злое   |                                      | <b>Языки: ---</b>  |

## Тактика Паука Могильщика

Паук могильщик использует *покрытую паутиной местность*, разделяя поле боя. Он использует *паучью сеть*, чтобы удерживать как можно большее количество противников, кусая их, если представится возможность. Если паук становится раненым, то он использует свои большие прыжки и способность к лазанию, чтобы отступить, и, возможно, вернуться в бой вновь позже.

## Знания о Пауке Могильщике

**Магия Сл 16:** Пауки могильщики откладывают свои яйца в труп гуманоида, создавая оживленную мумию, в которой сотни крошечных паучков могильщиков живут до тех пор, пока существо не рассыплется. Пауки могильщики часто используются последователями Оркуса, которых восхищает их естественный способ создавать нежить частью их репродуктивного цикла.



## Выводок Паука Могильщика

Выводок паука могильщика вылупляется из трупа, в которого он был положен.

|   |                              |
|---|------------------------------|
| <b>Выводок Паука Могильщика</b>   | <b>Уровень 10 Соглядатай</b> |
| Средний теневой зверь (паук, рой)   | 500 Опыта                    |
| <b>Хиты 84; Ранен 42</b>  | <b>Инициатива +14</b>        |
| <b>КД 24; Стойкость 21; Реакция 22; Воля 20</b>   | <b>Внимательность +5</b>     |
| <b>Скорость 5, лазая 5 (паучье лазание)</b>   | <b>Чувство вибрации 10</b>   |
| <b>Сопротивление:</b> половина урона от рукопашных и дальнебойных атак.   |                              |
| <b>Уязвимость:</b> 5 против ближних и зональных атак.   |                              |
| <b>Особенности</b>  |                              |
| ⚡ <b>Атака Роя</b> + <b>Аура 1</b>  |                              |
| Все враги, начинающие свой ход в ауре, становятся замедленными до начала своего следующего хода.  |                              |
| 🕸 <b>Гуляющий по Паутине</b>  |                              |
| Выводок паука могильщика игнорирует эффекты паутины пауков и паучьего роя.  |                              |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                              |
| ⚡ <b>Ужасающие Клыки</b> (некротическая энергия, яд) + <b>Неограниченный</b>  |                              |
| <b>Атака:</b> Рукопашная атака 1 (одно существо); +13 против Реакции;   |                              |
| <b>Попадание:</b> 1к6 + 5 урона некротической энергией, и цель становится обездвиженной и получает продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает оба). |                              |
| <b>Теневой Дрейф</b> + <b>Перезарядка</b> ⚡ ⚡   |                              |
| Выводок паука могильщика совершает шаг на 5 клеток и получает бонус +4 ко всем защитам до начала своего следующего хода.                                  |                              |
| <b>Навыки:</b> Скрытность +15   |                              |
| <b>Сил 15 (+7)</b>  | <b>Лов 21 (+10)</b>          |
| <b>Мдр 11 (+5)</b>  | <b>Хар 18 (+9)</b>           |
| <b>Тел 18 (+9)</b>  | <b>Инт 1 (+0)</b>            |
| <b>Мировоззрение:</b> Злое  | <b>Языки:</b> ---            |

## Тактика Выводка Паука Могильщика

Выводок паука могильщика нападает на ближайшее живое существо, если родитель не приказывает выводку иного. Массы этих маленьких паучков могильщиков используют *теневой дрейф*, чтобы перемещаться среди живых препятствий.

## Сцены Столкновений

Обычно пауки могильщики строят свои логова возле склепов или катакомб, где с легкостью можно найти мертвые тела. Случалось, что они помогли могущественной нежити, как и последователям Оркуса.

### Сцена 11-го уровня (3,300 опыта)

- ◆ 3 кровавых приспешника (налетчик 7-го уровня, Бест.210)
- ◆ 1 жрец смерти Оркуса (контроллер 9-го уровня, Бест.210)
- ◆ 1 паук могильщик (элитный контроллер 11-го уровня)
- ◆ 2 боевых умертвия (солдат 9-го уровня, Бест.262)

# СПРИГГАН (SPRIGGAN)

СПРИГГАНЫ – ЭТО ГНОМЫ, ИЗМЕНЕННЫЕ магией фоморов. В настоящее время эти извращенные феи бродят по миру и Стране Фей, грабя ради денег и еды, радуясь убийству врагов.

## СПРИГГАН ДУША ВЕЛИКАНА

Души великана созданы из зла, которое они унаследовали во время господства фоморов, и получили физическую силу, а также способность вытягивать руки до великаньих размеров.

|   |   |
|---|---|
| <b>Спригган Душа Великана</b><br>Маленький фейский гуманоид                                       | <b>Уровень 8 Громила</b><br>350 Опыта                                 |
| <b>Хиты 106; Ранен 53</b><br><b>КД 20; Стойкость 21; Реакция 19; Воля 20</b><br><b>Скорость 6</b> | <b>Инициатива +6</b><br><b>Внимательность +7</b><br>Сумеречное зрение |

### Стандартные Действия

#### ⚡ Удар ⚡ Неограниченный

**Атака:** Рукопашная атака 1 (одно существо); +11 против КД;  
**Попадание:** 2к6 + 5 урона или 2к6 + 9 урона, когда спригган душа великана ранен.

#### ⚡ Удар Великаньей Души ⚡ Перезарядка [⚡][⚡][⚡]

**Атака:** Рукопашная атака 2 (одно существо); +13 против КД;  
**Попадание:** 2к6 + 5 урона, и цель сбивается с ног. Если спригган душа великана ранен, то урон возрастает до 2к6 + 9.

### Триггеры

#### ⚡ Неожиданный Удар ⚡ На сцену

**Триггер:** Враг, находящийся в пределах 2 клеток от сприггана души великана, атакует союзника

**Эффект (Немедленный ответ):** Удар великаньей души перезарядается и спригган использует его против вызвавшего триггер врага.

#### Рвение Красного Колпака ⚡ На сцену

**Триггер:** Спригган душа великана ранит или опускает хиты врага до 0.

**Эффект:** Спригган получает 1к10 + 3 хига.

**Навыки:** Атлетика +14, Запугивание +10, Скрытность +12

**Сил 18 (+8)      Лов 15 (+6)      Мдр 17 (+7)**

**Тел 16 (+7)      Инт 10 (+4)      Хар 12 (+5)**

**Мировоззрение:** Злое      **Языки:** Эльфийский

**Снаряжение:** доспех из шкур, кованые ботинки

## СПРИГГАН ПОУРИ

Обутые в кованые сапоги, поури стремятся омыть их в крови своих врагов.

|   |   |
|---|---|
| <b>Спригган Поури</b><br>Маленький фейский гуманоид   | <b>Уровень 7 Налетчик</b><br>300 Опыта                                |
| <b>Хиты 79; Ранен 39</b><br><b>КД 21 (23 против провоцированных атак); Стойкость 19; Реакция 20;</b><br><b>Воля 18</b><br><b>Скорость 6</b> | <b>Инициатива +9</b><br><b>Внимательность +9</b><br>Сумеречное зрение |

### Особенности

#### Скользкая Кровь

Спригган поури не провоцирует атаки за движение, если уходит из смежной клетки с раненым или получившим продолжительный урон существом.

#### Боевое Превосходство

Если спригган поури попадает по существу, которое имеет продолжительный урон и предоставляет боевое превосходство, то эта атака поури увеличивает продолжительный урон на 5.

### Стандартные Действия

#### ⚡ Серп (оружие) ⚡ Неограниченный

**Атака:** Рукопашная атака 1 (одно существо); +12 против КД;  
**Попадание:** 1к6 + 3 урона, и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).

⚡ Порезанные Сухожилия (оружие) ⚡ Перезарядка, когда в первые ранен

**Атака:** Рукопашная атака 1 (одно существо); +12 против КД;  
**Попадание:** 1к6 + 3 урона, и цель сбивается с ног, становится замедленной до конца следующего хода сприггана поури, и получает продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).

### Малые Действия

#### ⚡ Удар от Падения ⚡ Неограниченный (1\раунд)

**Атака:** Рукопашная атака 1 (одно сбито с ног существо); +12 против Стойкости;

**Попадание:** 1к6 + 3 урона, и спригган поури толкает цель на 3 клетки.

### Триггеры

#### Рвение Красного Колпака ⚡ На сцену

**Триггер:** Спригган поури ранит или опускает хиты врага до 0.

**Эффект:** Спригган получает 1к8 + 2 хига.

**Навыки:** Атлетика +11, Воровство +12, Скрытность +14

**Сил 16 (+6)      Лов 18 (+7)      Мдр 12 (+4)**

**Тел 15 (+5)      Инт 10 (+3)      Хар 15 (+5)**

**Мировоззрение:** Злое      **Языки:** Эльфийский

**Снаряжение:** кованые ботинки, кожаный доспех, 2 серпа

## СПРИГГАН ШИП

Спригган шип несет на себе проклятие колючек, которое он может возложить на врага своим взглядом.

|  |   |
|--|---|
| <b>Спригган Шип</b><br>Маленький фейский гуманоид  | <b>Уровень 6 Солдат</b><br>250 Опыта                                  |
| <b>Хиты 71; Ранен 35</b><br><b>КД 22; Стойкость 18; Реакция 17; Воля 19</b><br><b>Скорость 5</b> | <b>Инициатива +7</b><br><b>Внимательность +9</b><br>Сумеречное зрение |

### Стандартные Действия

#### ⚡ Короткий Меч (оружие) ⚡ Неограниченный

**Атака:** Рукопашная атака 1 (одно существо); +13 против КД;  
**Попадание:** 1к6 + 3 урона, и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).

#### ⚡ Метка Шипов ⚡ На сцену

**Атака:** Ближняя вспышка 5 (один враг во вспышке);

**Попадание:** Цель находится под воздействием метки шипов до конца сцены. Находясь под воздействием, цель не может совершать провоцированные атаки против сприггана шипа, и она получает 4 урона в конце своего хода, если до конца своего раунда не атакует сприггана шипа. В дополнение, все союзники цели, смежные с ней, получают 4 урона в начале хода цели.

### Малые Действия

#### Сонный Укол ⚡ Перезарядка, когда в первые ранен

Если спригган шип попадает следующей своей атакой коротким мечом, цель этой атаки сбивается с ног и становится изумленной до конца следующего хода сприггана.

### Триггеры

#### Рвение Красного Колпака ⚡ На сцену

**Триггер:** Спригган шип ранит или опускает хиты врага до 0.

**Эффект:** Спригган получает 1к8 + 2 хига.

**Навыки:** Атлетика +12, Скрытность +11

**Сил 17 (+6)      Лов 15 (+5)      Мдр 12 (+4)**

**Тел 15 (+5)      Инт 10 (+3)      Хар 18 (+7)**

**Мировоззрение:** Злое      **Языки:** Эльфийский

**Снаряжение:** кованые ботинки, кольчуга, легкий щит, короткий меч



(Слева направо) осушающий спригган, спригган поури, спригган душа великана и спригган шип

## Осушающий Спригган

Осушающий спригган использует свою магию, чтобы управлять погодой и чтобы окроплять землю кровью врагов.

|  |  |
|--|--|
| <b>Осушающий Спригган</b><br>Маленький фейский гуманоид  | <b>Уровень 8 Артиллерия (Лидер)</b><br>350 Опыта |
| Хиты 70; Ранен 35  | Инициатива +8                                    |
| КД 21; Стойкость 19; Реакция 18; Воля 20   | Внимательность +10                               |
| Скорость 6   | Сумеречное зрение                                |
| <b>Стандартные Действия</b>  |  |
| ⚡ <b>Осушающее Прикосновение</b> (некротическая энергия) ⚡<br><b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +11 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 4 урона некротической энергией.  |  |
| ☀ <b>Солнечный Ожог</b> (излучение, огонь) ⚡ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +13 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 5 урона огнем и излучением.  |  |
| ⚡ <b>Сбивающий с Ног Ветер</b> ⚡ <b>Перезарядка</b> , когда впервые ранен<br><i>Атака:</i> Зональная вспышка 3 в 10 или ближняя волна 3 (все существа в зоне или в волне); +12 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 4 урона, и цель отталкивается на 2 клетки и сбивается с ног.   |  |
| ⚡ <b>Кровь для Земли</b> ⚡ <b>Неограниченный</b><br><i>Условие:</i> Используется только когда ранен.<br><i>Атака:</i> Зональная вспышка 2 в 10 (все враги в зоне); +12 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 4 урона, и продолжительный урон 5 (спасение оканчивается).<br><i>Эффект:</i> Все союзники в пределах вспышки получают 5 временных хитов. |  |
| <b>Триггеры</b>  |  |
| <b>Рвение Красного Колпака</b> ⚡ <b>На сцену</b><br><i>Триггер:</i> Осушающий спригган ранит или опускает хиты врага до 0.<br><i>Эффект:</i> Спригган получает 1к6 + 3 хита.   |  |
| <b>Навыки:</b> Атлетика +11, Магия +8, Скрытность +12  |  |
| <b>Сил</b> 12 (+5)   | <b>Лов</b> 15 (+6)                               |
| <b>Тел</b> 16 (+7)   | <b>Мдр</b> 12 (+5)                               |
| <b>Инт</b> 10 (+4)   | <b>Хар</b> 18 (+8)                               |
| <b>Мировоззрение:</b> Злое   |  |
| <b>Языки:</b> Эльфийский   |  |
| <b>Снаряжение:</b> кованые ботинки, кожаная броня  |  |

## Знания о Спригганах

**Магия Сл 14:** Спригганы, также известные как красные колпаки из-за их привычки окунать свои шапки и одежду в кровь, предпочитают жить на пересеченной местности в норах. Они пополняют свои запасы с помощью набегов и требуют дань с более слабых существ.

**Магия Сл 19:** Когда-то гномы были рабами фоморов, и многие бежали в мир, скрываясь от своих угнетателей. Те, кто не нашел путь к свободе, превратились в спригганов.

## Сцены Столкновений

Спригганы союзничают с существами, которые готовы терпеть их кровавый путь. Они держат опасные растения и животных вблизи своего дома, чтобы предупредить злоумышленников. Фоморы и злые эладрины используют спригганов как шпионов и разведчиков.

### Сцена 9-го уровня (2,150 опыта)

- ◆ 1 эладрин сумеречный заклинатель (контроллер 8-го уровня, Бест.102)
- ◆ 1 блуждающая насыпь (громила 9-го уровня, Бест.232)
- ◆ 2 сприггана души великана (громила 8-го уровня)
- ◆ 2 осушающих сприггана (артиллерия 8-го уровня)

# РОЙ ФЕЙ (SPRITE SWARM)

ФЕИ В БОЛЬШИХ КОЛИЧЕСТВАХ ОБИТАЮТ в Стране Фей и так же обычны как, например, птицы. Большинство из них не представляет угрозы, щебеча и смеясь в тенях, но некоторые собираются в опасные рои.

## ТЕНЕВОЙ РОЙ ФЕЙ

Темные феи пристрастны к крови и зачастую становятся причиной хаоса. Эти феи собираются в темных местах, которые редко встречаются в Стране Фей, и охотятся на любых неосторожных существ, путешествующих в их владениях.

|   |  |                          |
|---|--|--------------------------|
| <b>Теневой Рой Фей</b><br>Средний фейский гуманоид (рой)  | <b>Уровень 4 Контроллер</b><br>175 Опыта |                          |
| <b>Хиты 55; Ранен 27</b>  | <b>Инициатива +6</b>                     |                          |
| <b>КД 18; Стойкость 15; Реакция 17; Воля 15</b>   | <b>Внимательность +8</b>                 |                          |
| <b>Скорость 4, летая 6 (парение)</b>  | <b>Слепое зрение 6</b>                   |                          |
| <b>Сопротивление:</b> Половина урона от рукопашных и дальнебойных атак.   |  |                          |
| <b>Уязвимость:</b> 5 против ближних и зональных атак.   |  |                          |
| <b>Особенности</b>  |  |                          |
| <b>⚙️ Атака Роя + Аура 1</b><br>Все враги, начинающие свой ход в ауре, получают 3 урона.  |  |                          |
| <b>Стандартные Действия</b>   |  |                          |
| <b>⚔️ Клыки и Кинжалы Роя + Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +10 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 4 урона.  |  |                          |
| <b>⬅️ Темная Волна (зона, некротическая энергия) + Перезарядка</b><br><b>⚡️</b><br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 3 (все существа во вспышке); +8 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 4 урона некротической энергией.<br><i>Эффект:</i> Вспышка создает зону тьмы, которая длится до конца следующего хода роя фей. Также эта зона блокирует обзор. |  |                          |
| <b>Триггеры</b>   |  |                          |
| <b>Исчезновение (иллюзия) + На сцену</b><br><i>Триггер:</i> Теневой рой фей получает урон.<br><i>Эффект (Немедленный ответ):</i> Рой фей становится невидимым до тех пор, пока не попадет или промахнется атакой до конца своего следующего хода.   |  |                          |
| <b>Навыки:</b> Скрытность +11   |  |                          |
| <b>Сил 8 (+1)</b>   | <b>Лов 18 (+6)</b>                       | <b>Мдр 13 (+3)</b>       |
| <b>Тел 15 (+4)</b>  | <b>Инт 13 (+3)</b>                       | <b>Хар 15 (+4)</b>       |
| <b>Без мировоззрения</b>  |  | <b>Языки:</b> Эльфийский |

## ТАКТИКА ТЕНЕВОГО РОЯ ФЕЙ

Теневой рой фей летит в самую гущу противников и использует *темную волну*. Затем рой парит вокруг, нанося атаки *клыков и кинжалов роя*, пока его *темная волна* перезаряжается.

## ЗНАНИЯ О ТЕНЕВОМ РОЕ ФЕЙ

**Магия 12:** Хотя теневой рой фей и происходит корнями из Страны Фей, те феи, чьи пути лежат через мир, часто собираются в местах с сильной связью с Царством Теней, путешествуя с помощью этой связи. Гномы и спригганы, как известно, вместо того, чтобы действовать напрямую, используют теневые рои фей в качестве диверсантов, если они преследуют цели, в которых присутствует некая тонкость.



## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Рои фей часто сражаются бок о бок с другими фейскими существами. Как правило, они не заходят в окрестности больших и маленьких городов, предпочитая деревенскую местность.

### Сцена 5-го уровня (1,050 опыта)

- ◆ 2 эттеркапа клыкастых стража (солдат 4-го уровня, Бест.107)
- ◆ 2 фейских пантеры (налетчик 4-го уровня, Бест.213)
- ◆ 2 теневых роя фей (контроллер 4-го уровня)

## ПОРОЖДЕНИЕ ЗВЕЗД (STAR SPAWN)

Колдуны и мудрецы знают, что смотрящему на звезды человеку иногда возвращается их голодный блик. Когда звезда в небе находится в нужной позиции, а ее свет падает на мир под нужным углом, то на землю спускаются крайне злобные существа. Их называют порождениями звезд.

### ЗНАНИЯ О ПОРОЖДЕНИЯХ ЗВЕЗД

**Подземелья Сл 20:** Порождения звезд – это существа, посланные зловещими звездами ночного неба, проклятыми небесными объектами, которые бросают на мир взгляд полный ненависти, гнева и голода. Порождения служат воплощением этих звезд, посланные сеять хаос. Некоторые звезды имеют только одно воплощение, а другие создают множество существ. Порождения некоторых звезд появляются в мире только один раз в год в лучшем случае, но иногда порождения оказываются заперты в ловушке в мире и продолжают свои бесчинства, пока не будут убиты.

**Подземелья Сл 25:** Иногда вокруг порождения звезд формируются культы. Некоторые порождения просто пожирают своих поклонников, а другие терпят их присутствие и используют в качестве союзников. Колдуны, которые заключили звездный договор, стекаются к порождениям звезд. Служат ли они, изучают или убивают их, зависит от целей и отношений определенного колдуна.

**Подземелья Сл 27:** Порождения звезд, как известно, появляются перед большими несчастьями и перед сближением несравнимых уровней силы. Порождения спускались на землю во время больших войн, сражений

между божественными существами и перед подготовкой мощных ритуалов. Звезда по имени Аллабар, блуждающий объект, известный как Открыватель Пути, плывет по небу, вызывая тем самым появление порождений звезд в мире, рядом с которыми он пройдет. Некоторые ученые полагают, что Аллабар – это звезда-обманщик, которая просто распространяет опустошение между миром и его семьей. Другие утверждают, что Аллабар является самой большой из звезд, странным существом не от мира сего, которое управляет другими звездами, пока жизнь тех звезд не иссякнет. Чем может обернуться конец этой звезды, и в чем роль порождений звезд, никто не знает и не может даже предположить. Перед своим исчезновением колдун Тулзар утверждал, что успешно начертил график вторжения всех порождений звезд, начиная с падения Баэл Турата. Его исследования складывались в модель, но Тулзар, его башня и все его работы просто напросто исчезли в одну безвестную ночь, оставив после себя только сглаженный кратер, покрытый стеклом.

### ВЕСТНИК ХАДАРА

Тусклый алый жар Хадара едва виден в ночном небе, потому как звезда медленно сгорела, превратившись в безжизненную золу. Согласно Открытиям Мелеха, Хадар некогда была самой яркой звездой в небе, но во время бедствий, которые привели к падению Баэл Турата, она вспыхнула яркой жгучей вспышкой света, а затем исчезла, превратившись в кроваво-красные тлеющие угли. Теперь же Хадар всего в шаге от уничтожения. Вестник Хадара – это олицетворение удушающей смерти Хадара, жестокий монстр, который становится сильнее в присутствии живых существ.



|   |   |
|---|---|
| <b>Вестник Хадара</b><br>Средний аномальный гуманоид  | <b>Уровень 15 Громила</b><br>1,200 Опыта                                |
| <b>Хиты 180; Ранен 90</b><br><b>КД 27; Стойкость 27; Реакция 26; Воля 27</b><br><b>Скорость 6</b>   | <b>Инициатива +9</b><br><b>Внимательность +11</b><br>Темное зрение      |
| <b>Стандартные Действия</b>   |   |
| ⊕ <b>Голодные Когти</b> ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +18 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 5 урона.<br><i>Эффект:</i> Вестник Хадара совершает еще одну атаку этим талантом против той же или другой цели.   |   |
| ⊕ <b>Питающее Безумие</b> ♦ <b>На сцену</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +18 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 5 урона.<br><i>Эффект:</i> Вестник Хадара совершает еще три атаки <i>голодными когтями</i> против той же или другой цели, но не больше двух атак против одной цели.   |   |
| ⚡ <b>Дыхание Умиравшей Звезды</b> ♦ <b>На сцену</b><br><i>Атака:</i> Ближняя волна 5 (все существа в волне); +18 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к10 + 5 урона, и цель не может использовать исцеление или восстанавливать хиты (спасение оканчивает).  |   |
| <b>Триггеры</b>   |   |
| ⚡ <b>Голод Хадара</b> ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Триггер:</i> Существо, находящееся в пределах 5 клеток от вестника Хадара использует исцеление.<br><i>Эффект (Немедленный ответ):</i> Вестник выбирает один из следующих эффектов:<br>- Вестник совершает шаг на 3 клетки и должен закончить свое движение ближе к вызвавшему триггер существу.<br>- Вестник совершает атаку <i>колотными когтями</i> .<br>- Вестник восстанавливает и использует один из талантов на сцену.<br>- Вестник получает бонус +2 к броску атаки до конца своего следующего хода. |   |
| <b>Сил 17 (+10)</b>   | <b>Лов 15 (+9)</b>  |
| <b>Тел 20 (+12)</b>   | <b>Инт 10 (+7)</b>  |
| <b>Мирозрение:</b> Хаотично-злое  | <b>Мдр 18 (+11)</b><br><b>Хар 15 (+9)</b><br><b>Языки:</b> Телепатия 10 |

## Знания о Вестнике Хадара

**Подземелья Сл 18:** Вестник Хадара создан своим тезкой, умирающим угольком звезды. Вестник пожирает жизненную энергию, направляя ее своему создателю, пытаясь предотвратить его гибель.

## Пасть Акамара

Звезда Акамар – это мертвая звезда, чей труп скрывается в чернильного цвета пустоте. Она пожирает другие звезды, которые проходят слишком близко. Пасть Акамара – это голод звезды, ставший реальным воплощением разрушений, которое пожирает все на своем пути.

В сражении пасть Акамара полагается на свое сильное волшебство, которое он творит среди противников, притягивая жертв к гибели. Ветер начинает завывать, когда пасть Акамара втягивает в себя воздух. Существа, убитые пастью, разрываются ею на части, после чего исчезают в бесконечной темноте Акамара. Когда пастей Акамара много, они становятся еще смертоноснее, ведь они тянут противника в нескольких направлениях сразу.

|   |  |
|---|--|
| <b>Пасть Акамара</b><br>Большой аномальный гуманоид   | <b>Уровень 15 Контроллер</b><br>1,200 Опыта                              |
| <b>Хиты 145; Ранен 77</b><br><b>КД 29; Стойкость 27; Реакция 26; Воля 27</b><br><b>Скорость 6</b>   | <b>Инициатива +9</b><br><b>Внимательность +11</b><br>Темное зрение       |
| <b>Особенности</b>  |  |
| ⚡ <b>Голодная Звезда</b> ♦ <b>Аура 5</b><br>Все существа, находящиеся в пределах ауры, должны считать 3 клетки движения за одну, когда удаляются от пасты Акамара.  |  |
| <b>Уничтожитель Жизни</b><br>Когда враг, смежный с пастью Акамара, успешно совершает спасбросок против продолжительного урона, то продолжительный урон уменьшается на 5 вместо прекращения.   |  |
| <b>Стандартные Действия</b>   |  |
| ⊕ <b>Пожирающее Прикосновение</b> ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +19 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> Цель получает продолжительный урон 15 (спасение оканчивает).  |  |
| ⚡ <b>Пожирающая Звезда</b> ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 3 (все существа во вспышке); +19 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> Цель получает продолжительный урон 10 (спасение оканчивает).  |  |
| <b>Малые Действия</b>   |  |
| ⚡ <b>Мертвая Хватка Звезды</b> ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 5 (все существа во вспышке); +19 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> Пасть Акамара притягивает цель на 3 клетки.   |  |
| <b>Триггеры</b>   |  |
| ⚡ <b>Пожирающий Жизнь</b> ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Триггер:</i> Существо, находящееся в пределах 2 клеток от пасты Акамара использует исцеление.<br><i>Эффект:</i> Досягаемость <i>пожирающего прикосновения</i> , и зона вспышки <i>пожирающей звезды</i> и <i>мертвой хватки звезды</i> увеличивается на 2 до конца следующего хода пасты Акамара. |  |
| <b>Сил 20 (+12)</b>   | <b>Лов 15 (+9)</b>   |
| <b>Тел 17 (+10)</b>   | <b>Инт 11 (+7)</b>   |
| <b>Мирозрение:</b> Хаотично-злое  | <b>Мдр 19 (+11)</b><br><b>Хар 16 (+10)</b><br><b>Языки:</b> Телепатия 10 |



## ЗНАНИЯ О ПАСТИ АКАМАРА

**Подземелья Сл 18:** Пасть Акамара спускается в мир тогда, когда темное влияние звезды Акамар находится на самом пике. Пасть бродит по миру, затягивая живых существ в свою разрушительную пустоту, чтобы накормить Акамара, мертвую звезду, уничтоженную бесконечным голодом.

## ОТПРЫСК ГИББЕТА

Гиббет – это проклятая зеленая звезда, в ядре которой, как говорят, находится совершенно непостижимое существо. Колдуны и другие маги говорят, что Гиббет должен показать свое истинное лицо только в конце жизни мира, когда яркий свет его глаз и чудовищный аспект его бытия толкнет все творение в неизбежное безумие. Отпрыск Гиббета – это ужасная частичка зеленой звезды, предвестник проклятия Гиббета и предтеча того, что может произойти.

Внешность отпрыска Гиббета такова, что о ней не способны договорить два наблюдающих со стороны человека. Одни видят зеленокожего рогатого гиганта, а другие в это время говорят о красном паукообразном существе с лицом ребенка или о змееподобном чудище с десятками невнятно говорящих ртов вдоль всего тела. Мудрецы утверждают, что подобное внешнее проявление всего лишь аспект, спроецированный частичкой Гиббета, которая живет в теле отпрыска. Психическое напряжение настолько велико, что видя всего лишь тень сущности Гиббета смертные умы должны создать в своем воображении познаваемый, хоть и странный, образ. Тот, кто увидит истинное обличье отпрыска, обречен на безумие.

|  |   |                     |
|--|---|---------------------|
| <b>Отпрыск Гиббета</b><br>Большой аномальный гуманоид  | <b>Уровень 17 Контроллер</b><br>1,600 Опыта |                     |
| <b>Хиты</b> 163; <b>Ранен</b> 81; см. <i>откровение Гиббета</i>  | <b>Инициатива</b> +11                       |                     |
| <b>КД</b> 31; <b>Стойкость</b> 29; <b>Реакция</b> 27; <b>Воля</b> 29   | <b>Внимательность</b> +11                   |                     |
| <b>Скорость</b> 6  | Темное зрение                               |                     |
| <b>Особенности</b>   |   |                     |
| ☼ <b>Аура Отвращения</b> ♦ Аура 10   |   |                     |
| Ни одно существо, находящееся в пределах ауры, не может атаковать отпрыска Гиббета рукопашными и дальнобойными атаками, если отпрыск ближайший в раг.  |   |                     |
| <b>Стандартные Действия</b>  |   |                     |
| ⬇ <b>Удар</b> ♦ <b>Неограниченный</b>  |   |                     |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +22 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к10 + 5 урона.  |   |                     |
| ✂ <b>Раскалывающий Разум Взор</b> (взгляд, очарование, психическая энергия) ♦ <b>Неограниченный</b>  |   |                     |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 20 (одно существо); +21 против Воли;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 2 урона психической энергией и цель становится доминируемой (спасение оканчивает).  |   |                     |
| <b>Триггеры</b>  |   |                     |
| ✂ <b>Злобный Отблеск Гиббета</b> (очарование, психическая энергия) ♦ <b>Неограниченный</b>   |   |                     |
| <i>Триггер:</i> Враг нацеливается рукопашной или дальнобойной атакой.<br><i>Провоцированная атака:</i> Дальнобойный 20 (существо, вызвавшее триггер); +21 против Воли;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 2 урона психической энергией и отпрыск сдвигает цель на 2 клетки.  |   |                     |
| <b>Подношение Гиббету</b> ♦ <b>Неограниченный</b>  |   |                     |
| <i>Триггер:</i> Существо, находящееся в пределах 2 клеток от отпрыска Гиббета, использует исцеление.<br><i>Эффект (Немедленный ответ):</i> Отпрыск получает бонус +2 к броскам атаки до конца своего следующего хода.  |   |                     |
| ⬅ <b>Откровение Гиббета</b> (очарование) ♦ <b>На сцену</b>   |   |                     |
| <i>Триггер:</i> Хиты отпрыска Гиббета падают до 0.<br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 5 (все существа); +21 против Воли;<br><i>Попадание:</i> Цель становится изумленной и использует свое стандартное действие для того, чтобы совершить атаку в броске, рукопашную или дальнобойную атаку против своего ближайшего союзника (спасение оканчивает). |   |                     |
| <b>Сил</b> 22 (+14)  | <b>Лов</b> 16 (+11)                         | <b>Мдр</b> 17 (+11) |
| <b>Тел</b> 19 (+12)  | <b>Инт</b> 11 (+8)                          | <b>Хар</b> 19 (+12) |
| <b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое <b>Языки:</b> Телепатия 10   |   |                     |



## ЗНАНИЯ ОБ ОТПРЫСКЕ ГИББЕТА

**Подземелья Сл 20:** Кажется, будто бы отпрыск Гиббета бродит по миру наугад. Пророков, безумцев и культивистов привлекает его присутствие. Как правило, отпрыск Гиббета набрасывается на любое живое создание, которое приближается к нему, но он терпит этих поклонников.

**Подземелья Сл 25:** Отпрыск Гиббета появляется в мире, когда с Гиббетом соединяется Аллабар, небесный объект, известный как Открыватель Пути. В отличие от любой другой звезды, Аллабар плывет по небу, как кисть художника по холсту. Здесь его путь кажется совершенно случайным, а когда он приближается к одной из темных звезд, порождение этой звезды появляется в мире. Звездаскиталец избегает только звезды Акамар, голод которой настолько огромен, что способен уничтожить целую звезду, которая откроет ему путь в мир.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Их недоброжелательное появление безудержно, но порождения звезд хитры и расчетливы, а также достаточно умны, чтобы заключить выгодный союз.

### Сцена 13-го уровня (4,200 опыта)

- ♦ 1 боевое умертвие командир (солдат 12-го уровня, Бест.262)
- ♦ 1 бехолдер око пламени (элитная артиллерия 13-го уровня, Бест.32)
- ♦ 1 вестник Хадара (громила 15-го уровня)

### Сцена 13-го уровня (4,800 опыта)

- ♦ 2 когтистых ужаса (солдат 13-го уровня, Бест.158)
- ♦ 1 пасть Акамара (контроллер 15-го уровня)
- ♦ 2 живодера разума лазутчика (соглядатай 14-го уровня, Бест.188)

# СТАЛЬНОЙ ХИЩНИК (STEEL PREDATOR)



СТАЛЬНЫЕ ХИЩНИКИ – ЭТО СМЕРТОНОСНЫЕ планарные существа, появившиеся в результате махинаций Бэйна, целью которых является война. Способные проникнуть в Астральное Море и в Мир, хищники неустанно охотятся, иногда преследуя свою жертву в течение нескольких недель и проходя через границы миров. Они наслаждаются поглощением *ресидуума* из магических предметов, поэтому, чем богаче цель, тем дальше хищники последуют за ней.

|   |                                  |                     |
|---|----------------------------------|---------------------|
| <b>Стальной Хищник</b>  | <b>Уровень 20 Элитный Солдат</b> |                     |
| Большой бессмертный оживленный (живой механизм)   | 5,600 Опыта                      |                     |
| Хиты 388; Ранен 194   | Инициатива +18                   |                     |
| КД 36; Стойкость 34; Реакция 32; Воля 30  | Внимательность +16               |                     |
| Скорость 8  | Темное зрение                    |                     |
| Спасбросок +2 (+4 от продолжительного урона);   |                                  |                     |
| Единицы действия 1  |                                  |                     |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                                  |                     |
| ⚡ <b>Укус</b> ♦ <b>Неограниченный</b>   |                                  |                     |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +27 против КД;  |                                  |                     |
| <i>Попадание:</i> 4к6 + 4 урона и цель помечена до конца следующего хода стального хищника.   |                                  |                     |
| ⚡ <b>Быстрые Челюсти</b> ♦ <b>Неограниченный</b>  |                                  |                     |
| Стальной хищник совершает атаку укусом. При попадании цель сбивается с ног, и хищник совершает атаку укусом против другой цели.               |                                  |                     |
| ⚡ <b>Коварный Наскок</b> ♦ <b>Неограниченный</b>  |                                  |                     |
| <i>Условие:</i> Стальной хищник атакует в броске и совершает следующую атаку вместо атаки укусом;   |                                  |                     |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +25 против Стойкости;   |                                  |                     |
| <i>Попадание:</i> 2к12 + 5 урона и цель отталкивается на 1 клетку и сбивается с ног. Хищник перемещается в пространство освободившееся целью. |                                  |                     |
| ⚡ <b>Резонирующий Рев</b> (звук) ♦ <b>Перезарядка</b> ⚡ ⚡ или когда хищник получает урон звуком или электричеством                            |                                  |                     |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 3 (все существа во вспышке); +25 против Стойкости;  |                                  |                     |
| <i>Попадание:</i> 4к8 + 7 урона звуком и цель становится оглохшей и изумленной (спасение оканчивает оба).                                     |                                  |                     |
| <b>Триггеры</b>   |                                  |                     |
| 🏃 <b>Движение Стали</b> ♦ <b>Неограниченный</b>   |                                  |                     |
| <i>Триггер:</i> Существо смежное с хищником совершает шаг.  |                                  |                     |
| <i>Эффект (Немедленный ответ):</i> Хищник совершает шаг в освободившееся место.   |                                  |                     |
| <b>Навыки:</b> Акробатика +21, Атлетика +21, Выносливость +23, Скрытность +21   |                                  |                     |
| <b>Сил</b> 22 (+16)   | <b>Лов</b> 23 (+16)              | <b>Мдр</b> 23 (+16) |
| <b>Тел</b> 26 (+18)   | <b>Инт</b> 15 (+12)              | <b>Хар</b> 12 (+11) |
| <b>Мировоззрение:</b> Злое  |                                  |                     |
| <b>Языки:</b> Небесный  |                                  |                     |

## ТАКТИКА СТАЛЬНОГО ХИЩНИКА

Стальной хищник терпеливо выслеживает свою добычу, начиная бой только тогда, когда чувствует уверенность в своей победе. Он начинает с *коварного наскака*, а затем испускает *резонирующий рев* в гущу врагов. Пока талант хищника перезарядается, он совершает атаки *быстрыми челюстями*, нападая на ближайших врагов, а с помощью *движения стали* он держится к цели достаточно близко.

## ЗНАНИЯ О СТАЛЬНОМ ХИЩНИКЕ

**Магия или Религия 14:** Создание Бэйна, служащее для отслеживания и уничтожения врагов бога завоевания. Стальные хищники неустанные охотники, которые следуют за своей добычей даже сквозь миры. Атаки звуком и молнией делают стального хищника только сильнее.

**Магия или Религия 22:** Стальные хищники ловкие и изящные звери. Этих металлических кошек часто можно встретить с командирами блэйдлингов в Черноггаре, где их больше всего.

**Магия или Религия 27:** У стальных хищников есть пристрастие к магическим предметам. Как только хищник убивает врага, он поедает все его тело полностью, в том числе и магические предметы.

**Магия или Религия 29:** Тело стального хищника состоит из ресидуума, который можно извлечь после его смерти. По этой причине многие межпланарные существа охотятся на стальных хищников с целью прибыли и развлечения.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Стальных хищников можно обнаружить в различных местах, где сражались слуги Бэйна. Они служат верой и правдой другим существам, с которыми у них общие цели, но могут быстро обернуться против них, если те предадут идеалы Бэйна.

### Сцена 21-го уровня (17,600 опыта)

- ♦ 2 стальных хищника (элитный солдат 20-го уровня)
- ♦ 2 марута обличителя (налетчик 21-го уровня)

# ТИГР (TIGER)

ТИГРЫ – ЭТО СИЛЬНЫЕ И ХИТРЫЕ ХИЩНИКИ. Они ищут отвлекшуюся добычу на краю поля битвы.

|  |                           |
|--|---------------------------|
| <b>Тигр</b>  | <b>Уровень 6 Налетчик</b> |
| Большой природный зверь  | 250 Опыта                 |
| <b>Хиты 73; Ранен 36</b>   | <b>Инициатива +9</b>      |
| <b>КД 20; Стойкость 19; Реакция 19; Воля 17</b>  | <b>Внимательность +10</b> |
| <b>Скорость 8, лазая 4</b>   | Сумеречное зрение         |
| <b>Особенности</b>   |                           |
| <b>Атакующий Наскок</b>  |                           |
| При совершении атаки в броске тигр наносит дополнительно 1к8 урона, и бросок не заканчивает этот ход.                      |                           |
| <b>Пятнистый Мех</b>   |                           |
| Если тигр проходит 2 или больше клеток, то он получает +4 к КД против провоцируемых атак до начала своего следующего хода. |                           |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                           |
| ⊕ <b>Укус</b> ⊕ <b>Неограниченный</b>  |                           |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +11 против КД;   |                           |
| <i>Попадание:</i> 1к6 + 4 урона и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).  |                           |
| <b>Малые Действия</b>  |                           |
| <b>Дикий Выброс</b> ⊕ <b>На сцену</b>  |                           |
| Тигр использует действие движения.   |                           |
| <b>Навыки:</b> Акробатика +12, Скрытность +12  |                           |
| <b>Сил 18 (+7)</b>   | <b>Лов 19 (+7)</b>        |
| <b>Мдр 15 (+5)</b>   |                           |
| <b>Тел 17 (+6)</b>   | <b>Инт 2 (-1)</b>         |
| <b>Хар 11 (+3)</b>   |                           |
| <b>Без мировоззрения</b>   | <b>Языки: ---</b>         |

## ТАКТИКА ТИГРА

Тигр использует свою способность двигаться после *внезапного набрасывания*, чтобы атаковать в броске еще раз. Опираясь на *пятнистый мех*, он движется к наиболее уязвимой цели.



# УЖАСНЫЙ ТИГР

Большие ужасные тигры представляют серьезную угрозу не только в заполненной очень причудливыми существами дикой природе.

|   |                          |
|---|--------------------------|
| <b>Ужасный Тигр</b>   | <b>Уровень 8 Солдат</b>  |
| Большой природный зверь   | 350 Опыта                |
| <b>Хиты 89; Ранен 44</b>  | <b>Инициатива +8</b>     |
| <b>КД 24; Стойкость 22; Реакция 19; Воля 19</b>   | <b>Внимательность +6</b> |
| <b>Скорость 8, лазая 4</b>  | Сумеречное зрение        |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                          |
| ⊕ <b>Укус</b> ⊕ <b>Неограниченный</b>   |                          |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +15 против КД;  |                          |
| <i>Попадание:</i> 2к6 + 5 урона.  |                          |
| <b>Малые Действия</b>   |                          |
| <b>Дикий Выброс</b> ⊕ <b>На сцену</b>   |                          |
| Тигр использует действие движения.  |                          |
| <b>Инстинкт Охотника</b> ⊕ <b>Неограниченный</b> (1\раунд)  |                          |
| Ближайший враг обозначается как добыча ужасного тигра до конца сцены или до тех пор, пока тигр не выберет другую цель. Он наносит своей добыче дополнительно 1к6 урона.           |                          |
| <b>Триггеры</b>   |                          |
| ⊕ <b>Внезапный Наскок</b> ⊕ <b>Неограниченный</b>   |                          |
| <i>Триггер:</i> Добыча тигра совершает шаг в пределах 5 клеток от хищника.  |                          |
| <i>Эффект (Немедленный ответ):</i> Ужасный тигр совершает шаг в смежное пространство с добычей и <i>кусает</i> ее. При движении тигр может проходить через занятые врагом клетки. |                          |
| <b>Навыки:</b> Скрытность +11   |                          |
| <b>Сил 20 (+9)</b>  | <b>Лов 15 (+6)</b>       |
| <b>Мдр 15 (+6)</b>  |                          |
| <b>Тел 17 (+7)</b>  | <b>Инт 2 (+0)</b>        |
| <b>Хар 13 (+6)</b>  |                          |
| <b>Без мировоззрения</b>  | <b>Языки: ---</b>        |

## ТАКТИКА УЖАСНОГО ТИГРА

**Природа Сл 8:** Тигры – это быстрые и ловкие охотники, которых можно встретить в дикой природе. Обычно огры тренируют их в качестве охранников.

**Природа Сл 14:** Ужасные тигры живут в густых лесах или джунглях. Они охотятся в одиночку на более слабых врагов. Если вы находитесь под бдительным оком ужасного тигра, то лучше вам стоять на своем месте – они способны прыгнуть даже на незначительное движение.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Тигры охотятся в одиночку, но их можно встретить и парами, со своими братьями, сестрами или с молодыми (с одним или несколькими детенышами). Тигры иногда присоединяются в бой к другим существам, чтобы быстро съесть слабых и уставших.

### Сцена 7-го уровня (1,500 опыта)

- ◆ 1 булавохвостое чудище (солдат 7-го уровня, Бест.31)
- ◆ 2 огра дикаря (громила 8-го уровня, Бест.199)
- ◆ 2 тигра (налетчик 6-го уровня)

### Сцена 9-го уровня (2,250 опыта)

- ◆ 3 ужасных тигра (солдат 8-го уровня)
- ◆ 1 тигр оборотень (элитный налетчик 11-го уровня)

# ТРОГЛОДИТ (TROGLODYTE)

ТРОГЛОДИТЫ – ПЛЕМЕННЫЕ СУЩЕСТВА, они живут в Подземье и совершают набеги на сообщества на краю цивилизации. Троглодиты очень территориальны, а потому они вступают в бой с нарушителями границ не задавая лишних вопросов.

## Троглодит Мусорщик

Этот примитивный дикарь живет ради того, чтобы купаться в крови своих противников. Он разрубает врагов, абсолютно не осознавая своей собственной смертности.

|  |   |
|--|---|
| <b>Троглодит Мусорщик</b><br>Средний природный гуманоид (рептилия)   | <b>Уровень 7 Громила</b><br>300 Опыта                             |
| <b>Хиты 100; Ранен 50</b><br><b>КД 19; Стойкость 19; Реакция 15; Воля 17</b><br><b>Скорость 5</b>  | <b>Инициатива +5</b><br><b>Внимательность +6</b><br>Темное зрение |
| <b>Особенности</b>   |   |
| ☼ <b>Зловоние Троглодита</b> ♦ Аура 1<br>Все живые существа, находящиеся в пределах ауры, получают штраф -2 к броскам атаки.   |   |
| <b>Стандартные Действия</b>  |   |
| ⬇ <b>Коготь</b> ♦ Неограниченный<br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +10 против КД;<br><i>Попадание:</i> 3к6 + 4 урона.   |   |
| ⬇ <b>Зубы и Когти</b> ♦ Неограниченный<br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +10 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 4 урона. Если после этой атаки цель становится раненой, то троглодит мусорщик совершает против нее атаку когтем свободным действием.<br><i>Эффект:</i> Совершите еще одну атаку против той же или другой цели. |   |
| <b>Сил 18 (+7)</b><br><b>Тел 20 (+8)</b>   | <b>Лов 15 (+5)</b><br><b>Инт 4 (+0)</b>                           |
| <b>Мдр 16 (+6)</b><br><b>Хар 11 (+3)</b>   | <b>Языки:</b> Драконий  |
| <b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое  |   |

## Тактика Троглодита Мусорщика

Троглодит мусорщик предпочитает идти после крупнейшего, наиболее крепкого или выглядящего физически опасного врага. Он предпочитает игнорировать стрелков, но атакует их, если других врагов больше не осталось. Если мусорщика ударил боец ближнего боя, то он обычно сосредотачивает свое внимание именно на этом нападающем в следующий свой ход.

## Знания о Троглодите Мусорщике

**Подземелья или Природа Сл 14:** В действительности существуют и разумные представители расы троглодитов, но, не смотря на это, полоумные орды превосходят их численностью. Интеллект троглодитов мусорщиков не переступает границ интеллекта животного. Более разумные троглодиты держат мусорщиков в клетках, чтобы те не навредили им или друг другу.

# Троглодит Темный Хлыст

Троглодит темный хлыст учится направлять на врагов свое ужасное зловоние во множестве различных атак с помощью инородной алхимии своего собственного тела.

|   |   |
|---|---|
| <b>Троглодит Темный Хлыст</b><br>Средний природный гуманоид (рептилия)  | <b>Уровень 9 Артиллерия (Лидер)</b><br>400 Опыта                  |
| <b>Хиты 78; Ранен 39</b><br><b>КД 22; Стойкость 22; Реакция 21; Воля 19</b><br><b>Скорость 5</b>  | <b>Инициатива +7</b><br><b>Внимательность +4</b><br>Темное зрение |
| <b>Особенности</b>  |   |
| ☼ <b>Головокружительное Зловоние</b> ♦ Аура 10<br>Все троглодиты, находящиеся в пределах ауры, увеличивают размер своей особенностью и зловония троглодита на 1.  |   |
| ☼ <b>Зловоние Троглодита</b> ♦ Аура 2<br>Все живые существа, находящиеся в пределах ауры, получают штраф -2 к броскам атаки.  |   |
| <b>Стандартные Действия</b>   |   |
| ⬇ <b>Коготь</b> ♦ Неограниченный<br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +10 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к4 + 5 урона.  |   |
| ☞ <b>Истощающий Луч</b> (инструмент) ♦ Неограниченный<br><i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +14 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 4 урона, и если цель находится в пределах ауры зловония троглодита, она становится ослабленной до конца ее следующего хода.          |   |
| * <b>Облако Порчи</b> ♦ Перезарядка ☹ ☹<br><i>Атака:</i> Зональная вспышка 2 в 10 (все не рептилии в зоне); +13 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 5 урона, и цель ослаблена до конца следующего хода троглодита темного хлыста.  |   |
| <b>Триггеры</b>   |   |
| ⬅ <b>Ослепляющее Зловоние</b> ♦ Перезарядка когда впервые ранен<br><i>Триггер:</i> Когда по троглодиту попадает атака.<br><i>Атака (Немедленный ответ):</i> Ближняя вспышка 2 (все не рептилии в о вспышке); +13 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> Цель ослеплена (спасение оканчивает). |   |
| <b>Навыки:</b> Подземелья +9  |   |
| <b>Сил 12 (+5)</b><br><b>Тел 18 (+8)</b>  | <b>Лов 16 (+7)</b><br><b>Инт 12 (+5)</b>                          |
| <b>Мдр 11 (+4)</b><br><b>Хар 13 (+5)</b>  | <b>Языки:</b> Драконий  |
| <b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое   |   |
| <b>Снаряжение:</b> кожаная броня, посох   |   |



## ТАКТИКА ТРОГЛОДИТА ТЕМНОГО ХЛЫСТА

В бою темный хлыст находится в безопасности подле своих звероподобных союзников. Если его атакуют, троглодит использует *ослепляющее зловоние*, чтобы обезвредить врага, а также прикрыть свое отступление. Темный хлыст направляет своих союзников в бой, координируя троглодитов так, чтобы большинство аур имело наибольшую силу совместно с истощающим лучом и головокружительным зловонием троглодита темного хлыста.

## ЗНАНИЯ О ТРОГЛОДИТЕ ТЕМНОМ ХЛЫСТЕ

**Подземелья или Природа Сл 14:** Троглодит темный хлыст часто сражается вместе с троглодитом певцом проклятий или вместо певца проклятий, как предводитель племени. Темный хлыст – это шаман племени. Троглодиты часто полагаются на темного хлыста как в управлении ритуалами, так и в бою.

## ТРОГЛОДИТ ЗАЩИТНИК ХРАМА

Первобытный строй общества привлекает троглодитов, которым позволяет поклоняться жестоким богам. Должно быть, не удивительно, что их темные религии порождают злых защитников.

| Троглодит Защитник Храма  | Уровень 9 Солдат   |                         |
|---|--------------------|-------------------------|
| Средний природный гуманоид (рептилия)   | 400 Опыта          |                         |
| Хиты 101; Ранен 50  | Инициатива +9      |                         |
| КД 25; Стойкость 23; Реакция 21; Воля 20  | Внимательность +6  |                         |
| Скорость 5  | Темное зрение      |                         |
| <b>Особенности</b>  |                    |                         |
| ☠ <b>Зловоние Троглодита</b> ♦ Аура 1<br>Все живые существа, находящиеся в пределах ауры, получают штраф -2 к броскам атаки.  |                    |                         |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                    |                         |
| ⬇ <b>Цеп (оружие)</b> ♦ Неограниченный<br>Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +16 против КД;<br>Попадание: 1к10 + 7 урона.   |                    |                         |
| 🎯 <b>Метательное Копье (оружие)</b> ♦ Неограниченный<br>Атака: Дальнобойный 10\20 (одно существо); +16 против КД;<br>Попадание: 1к6 + 6 урона.                                  |                    |                         |
| ⬇ <b>Быстрое Опрокидывание (оружие)</b> ♦ Неограниченный<br>Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +14 против Реакции;<br>Попадание: 1к8 + 6 урона, и цель сбивается с ног. |                    |                         |
| ⬅ <b>Ураганная Атака (оружие)</b> ♦ На сцену<br>Атака: Ближняя вспышка 1 (все существа во вспышке); +16 против КД;<br>Попадание: 1к10 + 7 урона.                                |                    |                         |
| <b>Навыки:</b> Атлетика +13, Выносливость +14   |                    |                         |
| <b>Сил</b> 19 (+8)  | <b>Лов</b> 17 (+7) | <b>Мдр</b> 14 (+6)      |
| <b>Тел</b> 21 (+9)  | <b>Инт</b> 10 (+4) | <b>Хар</b> 12 (+5)      |
| <b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое   |                    | <b>Языки:</b> Дракониий |
| <b>Снаряжение:</b> 2 метательных копья, цеп, чешуйчатая броня   |                    |                         |

## ТАКТИКА ТРОГЛОДИТА ЗАЩИТНИКА ХРАМА

Троглодиты защитники храма существа не утонченные: они прямолинейно рвутся в бой, а если не могут сражаться врукопашную, то начинают метать копья. Защитники используют *быстрое опрокидывание*, чтобы помешать врагам убежать.

## ЗНАНИЯ О ТРОГЛОДИТЕ ЗАЩИТНИКЕ ХРАМА

**Подземелья или Природа Сл 14:** Нечистые храмы троглодитов, скрытые глубоко под землей, посвящены демонам, таким как Демогоргон, и божествам, таким как Торог. Самые сильные троглодиты из близлежащих поселений возводятся в ранг защитника храма.

Защитники храма сражаются до смерти с фанатической преданностью, а любое существо, взятое в плен защитником храма, в кратчайшее время приносится в жертву в ближайшем храме.

**Подземелья или Природа Сл 19:** Из-за требований понимания и терпения, предъявляемых к защитнику храма, зачастую самые сильные воины также бывают и самыми умными. Если защитники покидают границы своих храмов, то как более могущественные главы, руководящие менее разумными троглодитами, и чаще всего по повелению своих вожаков.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Троглодиты часто используют дрейков и других рептилоидных монстров для охраны своих убежищ.

### Сцена 7-го уровня (1,600 опыта)

- ♦ 2 рогатых дрейка (налетчик 5-го уровня)
- ♦ 1 троглодит пронзатель (артиллерия 7-го уровня, Бест.252)
- ♦ 3 троглодита мусорщика (громила 7-го уровня)

### Сцена 10-го уровня (2,650 опыта)

- ♦ 1 троглодит певец проклятий (контроллер 8-го уровня, Бест.252)
- ♦ 2 троглодита темных хлыста (артиллерия 9-го уровня)
- ♦ 3 когтекосых дрейка (налетчик 10-го уровня)

### Сцена 11-го уровня (3,100 опыта)

- ♦ 1 балханот (элитный соглядатай 13-го уровня, Бест.24)
- ♦ 2 троглодита защитника храма (солдат 9-го уровня)
- ♦ 4 троглодита воина (миньон 12-го уровня, Бест.252)

### Сцена 12-го уровня (3,750 опыта)

- ♦ 1 троглодит певец проклятий (контроллер 8-го уровня, Бест.252)
- ♦ 2 троглодита темных хлыста (артиллерия 9-го уровня)
- ♦ 4 троглодита мусорщика (громила 7-го уровня)
- ♦ 8 троглодитов воинов (миньон 12-го уровня, Бест.252)



# ТРОЛЛЬ (TROLL)

ЭТИ ЧУДОВИЩНЫЕ ГУМАНОИДЫ вселяют страх в своих врагов своей силой и большим аппетитом.

## ЛЕДЯНОЙ ТРОЛЛЬ

Ледяные тролли опытные оружейники, создающие оружие и доспехи, которых можно встретить на ледяном севере, называемым Ледяным Царством, и в любом другом месте, где сохраняется аномально холодный климат.

|   |                                       |
|---|---------------------------------------|
| <b>Ледяной Тролль</b><br>Большой природный гуманоид   | <b>Уровень 10 Солдат</b><br>500 Опыта |
| <b>Хиты</b> 109; <b>Ранен</b> 54; см. <i>исцеление тролля</i>   | <b>Инициатива</b> +9                  |
| <b>КД</b> 26; <b>Стойкость</b> 23; <b>Реакция</b> 19; <b>Воля</b> 17  | <b>Внимательность</b> +10             |
| <b>Скорость</b> 8   |                                       |
| <b>Регенерация</b> 10   |                                       |
| <b>Уязвимость:</b> кислота или огонь (если тролль получает урон огнем или кислотой, его регенерация не действует до конца его следующего хода)  |                                       |
| <b>Особенности</b>  |                                       |
| ❄ <b>Выделение Холода</b> ♦ <b>Аура</b> 1<br>Все враги, начинающие свой ход в пределах ауры, становятся замедленными до начала своего следующего хода.  |                                       |
| <b>Исцеление Тролля</b> (исцеление)<br>Если при атаке, не имеющей ключевого слова "кислота" или "огонь", хиты ледяного тролля опускаются до 0, то он падает ничком с 0 хитов до начала своего следующего хода, после чего он регенерирует 10 хитов. Если атака имеет ключевое слово "кислота" или "огонь", которая наносит урон, в то время, когда у ледяного тролля 0 хитов, тролль умирает. |                                       |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                                       |
| ⊕ <b>Кувалда</b> (оружие) ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +17 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 6 урона.   |                                       |
| <b>Триггеры</b>   |                                       |
| ⊕ <b>Яростный Удар</b> ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Триггер:</i> Атака ледяного тролля делает врага раненым.<br><i>Эффект (Свободное действие):</i> Тролль совершает атаку кувалдой.   |                                       |
| <b>Навыки:</b> Атлетика +16, Выносливость +15   |                                       |
| <b>Сил</b> 22 (+11)   | <b>Лов</b> 15 (+7)                    |
| <b>Тел</b> 21 (+10)   | <b>Мдр</b> 10 (+5)                    |
| <b>Инт</b> 9 (+4)   | <b>Хар</b> 8 (+4)                     |
| <b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое   | <b>Языки:</b> Великий                 |
| <b>Снаряжение:</b> кувалда, чешуйчатый доспех   |                                       |

## ТАКТИКА ЛЕДЯНОГО ТРОЛЛЯ

Ледяной тролль бросается в бой и атакует врагов своей внушительной кувалдой. Он также очень хорошо знает свойства своей ауры, которая влияет на существ, неустойчивых к сверхъестественному холоду, а потому он двигается в самую гущу врагов, чтобы подвергнуть влиянию ауры как можно большее количество противников.

## ЗНАНИЯ О ЛЕДЯНОМ ТРОЛЛЕ

**Природа Сл 16:** Ледяные тролли населяют Ледяное Царство, но иногда они направляют свои стопы в менее холодные регионы. Ледяные тролли более умные, в отличие от большинства своих собратьев, и они научились создавать оружие. Они предпочитают использовать это оружие вместо своих когтей.

## ЛЕЗВЕЕСВИРЕПЫЙ ТРОЛЛЬ

Лезвеесвирепый тролль получился в результате модификации нормального тролля.

|   |  |
|---|--|
| <b>Лезвеесвирепый Тролль</b><br>Большой природный гуманоид  | <b>Уровень 12 Громила</b><br>700 Опыта |
| <b>Хиты</b> 151; <b>Ранен</b> 75; см. <i>смертельный взрыв</i>  | <b>Инициатива</b> +10                  |
| <b>КД</b> 24; <b>Стойкость</b> 26; <b>Реакция</b> 24; <b>Воля</b> 23  | <b>Внимательность</b> +9               |
| <b>Скорость</b> 7   |  |
| <b>Регенерация</b> 10   |  |
| <b>Уязвимость:</b> кислота или огонь (если тролль получает урон огнем или кислотой, его регенерация не действует до конца его следующего хода)  |  |
| <b>Стандартные Действия</b>   |  |
| ⊕ <b>Коготь</b> ♦ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +15 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к10 + 6 урона.  |  |
| ⊕ <b>Лезвеесвирепое Раздирание</b> ♦ <b>Перезарядка</b> [⊕] [⊕]   |  |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +15 против КД;<br><i>Попадание:</i> 3к10 + 6 урона, и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).   |  |
| <b>Триггеры</b>   |  |
| ⚡ <b>Смертельный Взрыв</b> ♦ <b>На сцену</b><br><i>Триггер:</i> Хиты лезвеесвирепого тролля опускаются до 0.<br><i>Описание:</i> Тролль взрывается шрапнелью.<br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 2 (все существа во вспышке); +13 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 5 урона. |  |
| <b>Навыки:</b> Атлетика +17, Выносливость +16   |  |
| <b>Сил</b> 23 (+12)   | <b>Лов</b> 18 (+10)                    |
| <b>Тел</b> 21 (+11)   | <b>Мдр</b> 16 (+9)                     |
| <b>Инт</b> 3 (+2)   | <b>Хар</b> 10 (+6)                     |
| <b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое   | <b>Языки:</b> Великий                  |

## ТАКТИКА ЛЕЗВЕЕСВИРЕПОГО ТРОЛЛЯ

Лезвеесвирепый тролль нападает на цель, выглядящую физически более крепкой, но быстро переключается на цель, которая больше всех наносит урон или старается больше всего ей мешать. Он не использует организованную тактику, и не ставит себе цель нанести как можно больше урона наибольшему количеству врагов.

## ЗНАНИЯ О ЛЕЗВЕЕСВИРЕПОМ ТРОЛЛЕ

**Природа Сл 16:** Лезвеесвирепые тролли – это едва разумные тролли-берсеркеры. Они бросаются на врагов, отрывают им конечности и пожирают по кусочкам. Лезвеесвирепые создаются с помощью жестокого ритуала, соединяющего оружие и металлические осколки с плотью тролля. Лезвеесвирепые живут с постоянной болью, а выживать им удастся лишь с помощью их регенерации, но смерть разрывает пути волшебства во взрыве металла и крови.

**Природа Сл 21:** Обычно дуэргары, дроу и илликиды ловят троллей и порабащают их. На поверхности мира лезвеесвирепых троллей можно встретить используемых ими и минотаврами. Некоторые минотавры кабалисты знают секрет связывания волшебного оружия и брони в теле тролля, которые дают троллям свойства металлических предметов, пронзивших их. Такие предметы зачастую могут восстанавливаться после разрушительной смерти лезвеесвирепого тролля.

## Говорящий с Лозой Тролль

Говорящий с лозой тролль сражается по призыванию древней магии диких земель.

|  |                              |                                |
|--|------------------------------|--------------------------------|
| <b>Говорящий с Лозой Тролль</b>  | <b>Уровень 14 Контроллер</b> |                                |
| Большой природный гуманоид   | 1.000 Опыта                  |                                |
| Хиты 142; Ранен 71; см. <i>исцеление тролля</i>  | Инициатива +10               |                                |
| КД 28; Стойкость 26; Реакция 23; Воля 21   | Внимательность +13           |                                |
| Скорость 8   |                              |                                |
| Регенерация 10   |                              |                                |
| <b>Уязвимость:</b> кислота или огонь (если тролль получает урон огнем или кислотой, его регенерация не действует до конца его следующего хода)   |                              |                                |
| <b>Особенности</b>   |                              |                                |
| <b>Исцеление Тролля</b> (исцеление)  |                              |                                |
| Если при атаке, не имеющей ключевого слова "кислота" или "огонь", хиты говорящего с лозой тролля опускаются до 0, то он падает ничком с 0 хитов до начала своего следующего хода, после чего он регенерирует 10 хитов. Если атака имеет ключевое слово "кислота" или "огонь", которая наносит урон, в то время, когда у говорящего с лозой тролля 0 хитов, тролль умирает. |                              |                                |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                              |                                |
| ⚔ <b>Коготь</b> ♦ <b>Неограниченный</b>  |                              |                                |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +19 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 7 урона.   |                              |                                |
| ☞ <b>Луч Шипов</b> (инструмент) ♦ <b>Неограниченный</b>  |                              |                                |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +18 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 6 урона.   |                              |                                |
| ✳ <b>Терновый Взрыв</b> (зона, инструмент) ♦ <b>Неограниченный</b>   |                              |                                |
| <i>Атака:</i> Зональная вспышка 1 в 10 (все существа в зоне); +18 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 6 урона, и цель обездвижена (спасение оканчивает). Вспышка создает зону терновника и ежевики, которая длится до конца сцены. Зона является труднопроходимой местностью, и каждое существо, входящее в зону или начинающее в ней ход, получает 1к8 урона.     |                              |                                |
| ⚡ <b>Песнь Силы</b> (инструмент, исцеление) ♦ <b>На сцену</b>  |                              |                                |
| <i>Атака:</i> Близняя вспышка 5 (все союзники во вспышке);<br><i>Эффект:</i> Цель получает 10 временных хитов и бонус +4 к броску урона до тех пор, пока временные хиты не будут потрачены.  |                              |                                |
| <b>Триггеры</b>  |                              |                                |
| ⚡ <b>Яростный Удар</b> ♦ <b>Неограниченный</b>   |                              |                                |
| <i>Триггер:</i> Атака говорящего с лозой тролля делает врага раненым.<br><i>Эффект (Свободное действие):</i> Тролль совершает атаку когтями.   |                              |                                |
| <b>Навыки:</b> Атлетика +16, Выносливость +15  |                              |                                |
| <b>Сил</b> 18 (+11)  | <b>Лов</b> 16 (+10)          | <b>Мдр</b> 12 (+8)             |
| <b>Тел</b> 21 (+13)  | <b>Инт</b> 16 (+10)          | <b>Хар</b> 10 (+7)             |
| <b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое  |                              | <b>Языки:</b> Великаний, Общий |
| <b>Снаряжение:</b> мантия терновых лоз, сучковатый посох   |                              |                                |

## Тактика Говорящего с Лозой Тролля

Говорящий с лозой тролль использует *терновый взрыв* настолько часто, насколько это возможно, но использует *луч шипов*, если *терновый взрыв* будет мешать передвижению союзников на поле боя. Он держится за пределами битвы, предоставляя другим возможность вступить в рукопашное сражение.

## Знания о Говорящем с Лозой Тролле

**Природа Сл 18:** Говорящий с лозой тролль достаточно умен, и в поселениях троллей он является шаманом или лидером. Их можно встретить только среди больших свор троллей или боевых групп. Облаченный в мантию терновых лоз, тролль использует магию природы, которая дает лозам неистовую жизнь.

## Сцены Столкновений

Тролли хорошо работают вместе с другими существами до тех пор, пока аппетиты троллей держатся под контролем. Большинство троллей испытывает недостаток интеллекта, поэтому ими легко управлять.

### Сцена 10-го уровня (2,800 опыта)

- ♦ 2 ледяных тролля (солдат 10-го уровня)
- ♦ 1 мантикора (элитный налетчик 10-го уровня, Бест.184)
- ♦ 2 ворга (громила 9-го уровня, Бест.265)

### Сцена 12-го уровня (3,800 опыта)

- ♦ 3 лезвеевирепых тролля (громила 12-го уровня)
- ♦ 1 дуэргар богохульник (контроллер 14-го уровня)
- ♦ 1 зовущий преисподнюю дуэргар (артиллерия 12-го уровня)

### Сцена 15-го уровня (6,200 опыта)

- ♦ 1 громогласный дестрачан (артиллерия 15-го уровня, Бест.59)
- ♦ 1 тролль говорящий с лозой (контроллер 14-го уровня)
- ♦ 4 боевых тролля (солдат 14-го уровня, Бест.254)



(Сверху вниз) лезвеевирепый тролль и говорящий с лозой тролль

# ХИЩНАЯ ЛОЗА (VINE, PREDATORY)

ПЕРЕДВИГАЮЩИЕСЯ ПЛОТОЯДНЫЕ ЛОЗЫ угрожают обитателям дикой местности и путешественникам, и зачастую они столь же опасны, как и любой другой хищник. Эти лозы иногда выращивают дриады и стебельный ужас, используя их в дальнейшем в качестве охранников.

## Поджидающая Лоза

У поджидающей лозы большой аппетит, а плоть является для нее особым деликатесом. Она охотится над и под землей, и даже на воде, нападая на плывущую добычу.

|  |  |                           |
|--|--|---------------------------|
| <b>Поджидающая Лоза</b>  | <b>Уровень 16</b>                        | <b>Элитный Контроллер</b> |
| Большой фейский зверь (растение) 2,800 Опыта   |  |                           |
| <b>Хиты 308; Ранен 154; см. быстрый рост</b>   | <b>Инициатива +15</b>                    |                           |
| <b>КД 30; Стойкость 28; Реакция 30; Воля 25</b>  | <b>Внимательность +15</b>                |                           |
| <b>Скорость 6 (лесной шаг), лазая 6, бурение 6, плавая 6</b>   | <b>Спасбросок +2; Единицы действия 1</b> |                           |
| <b>Чувство вibrации 20</b>   |  |                           |
| <b>Стандартные Действия</b>  |  |                           |
| ⬇ <b>Ядовитый Хлыст (яд) ⬆ Неограниченный</b>  |  |                           |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +20 против Реакции; <i>Попадание:</i> 1к8 + 6 урона ядом и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).   |  |                           |
| ⬅ <b>Хлещущие Лозы (исцеление) ⬆ Неограниченный</b>  |  |                           |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 4 (все враги во вспышке); +20 против Реакции; <i>Попадание:</i> 2к8 + 6 урона. Если цель обездвижена, она получает 1к8 урона дополнительно, а лоза засады восстанавливает 5 хитов. |  |                           |
| <b>Малые Действия</b>  |  |                           |
| ⬇ <b>Нога в Силках ⬆ Неограниченный</b>  |  |                           |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 4 (одно существо); +20 против Стойкости; <i>Попадание:</i> 1к8 + 6 урона и цель сбивается с ног.  |  |                           |
| <b>Растущая Лоза ⬆ Неограниченный</b>  |  |                           |
| Поджидающая лоза получает 10 урона и рождает росток поджидающей лозы в пределах 4 клеток от себя. Росток действует по инициативе лозы, сразу же после нее.   |  |                           |
| <b>Триггеры</b>  |  |                           |
| <b>Быстрый Рост ⬆ На сцену</b>   |  |                           |
| <i>Триггер:</i> Поджидающая лоза в первые ранена. <i>Эффект:</i> Поджидающая лоза рождает два ростка поджидающей лозы в пределах 4 клеток от себя. Росток действует по инициативе лозы, сразу же после нее.      |  |                           |
| <b>Навыки:</b> Атлетика +18, Скрытность +20 (+25 в подлеске, на деревьях или в болотах)  |  |                           |
| <b>Сил 21 (+13)</b>  | <b>Лов 25 (+15)</b>                      | <b>Мдр 15 (+10)</b>       |
| <b>Тел 18 (+12)</b>  | <b>Инт 2 (+4)</b>                        | <b>Хар 12 (+9)</b>        |
| <b>Без мировоззрения</b>   |  | <b>Языки: ---</b>         |



## Росток Поджидающей Лозы

Росток поджидающей лозы – это молодая форма поджидающей лозы, и он может родиться от лозы во время боя.

|  |                            |                          |
|--|----------------------------|--------------------------|
| <b>Росток Поджидающей Лозы</b>   | <b>Уровень 15</b>          | <b>Миньон Контроллер</b> |
| Средний фейский зверь (растение) 300 Опыта   |                            |                          |
| <b>Хиты 1; промах никогда не наносит урон</b>  | <b>Инициатива +14</b>      |                          |
| <b>КД 29; Стойкость 27; Реакция 30; Воля 23</b>  | <b>Внимательность +14</b>  |                          |
| <b>Скорость 6, бурение 6</b>   | <b>Чувство вibrации 20</b> |                          |
| <b>Особенности</b>   |                            |                          |
| <b>Обхватывающий</b>   |                            |                          |
| Каждый противник, смежный с ростком поджидающей лозы, получает штраф -2 к спасброскам против обездвиживающих и удерживающих эффектов.                    |                            |                          |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                            |                          |
| ⬇ <b>Обхватывающие Лозы ⬆ Неограниченный</b>   |                            |                          |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +20 против Стойкости; <i>Попадание:</i> 12 урона и цель становится удерживаемой (спасение оканчивает). |                            |                          |
| <b>Навыки:</b> Скрытность +19 (+24 в подлеске, на деревьях или в болотах)  |                            |                          |
| <b>Сил 18 (+11)</b>  | <b>Лов 25 (+14)</b>        | <b>Мдр 15 (+9)</b>       |
| <b>Тел 16 (+10)</b>  | <b>Инт 2 (+3)</b>          | <b>Хар 12 (+8)</b>       |
| <b>Без мировоззрения</b>   |                            | <b>Языки: ---</b>        |

## Знания о Поджидающей Лозе

**Природа Сл 20:** Поджидающие лозы заражают обширные территории дикой местности в Стране Фей. Хотя они и менее распространены в мире, они часто губят самые дальние пределы лесов или болот. Они могут плыть по воде, рыть землю и забираться на верхушки деревьев, чтобы настичь добычу.

**Природа Сл 25:** Чтобы разрастись, у поджидающей лозы есть необычная хитрость – она часто скрывается под землей или пытается гармонировать с другими растениями.

**Природа Сл 27:** Иногда поджидающие лозы разрастаются так сильно, что вторгаются на территорию цивилизации. Некоторые ученые считают, что широкое распространение поджидающих лоз имело место в уничтожении целой эладринской империи Цендриэн.

## Лоза Кровавый Шип

Смертельные лозы кровавые шипы ползут сквозь леса, ища жизненную жидкость других существ и заполняясь ею через свои полые шипы.

| Лоза Кровавый Шип   | Уровень 2 Солдат  |
|---|-------------------|
| Средний природный зверь (растение)  | 125 Опыта         |
| Хиты 41; Ранен 20   | Инициатива +3     |
| КД 18; Стойкость 15; Реакция 12; Воля 14  | Внимательность +3 |
| Скорость 5 (лесной шаг)   | Слепое зрение 10  |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                   |
| ⊕ <b>Бьющая Лоза</b> ⊕ <b>Неограниченный</b>  |                   |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +9 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 5 урона.   |                   |
| ⊕ <b>Пронзающий Шип</b> (исцеление) ⊕ <b>Перезарядка</b> , когда кровавый шип не держит в захвате ни одного существа  |                   |
| <i>Описание:</i> Лоза пронзает плоть жертвы шипом.<br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +9 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 4 урона, и цель становится схваченной.<br><i>Поддержание стандартным:</i> Лоза поддерживает захват и цель получает 2к8 + 4 урона, а лоза восстанавливает 5 хитов. |                   |
| <b>Малые Действия</b>   |                   |
| ⊕ <b>Притягивающие Лозы</b> ⊕ <b>Неограниченный</b>   |                   |
| Лоза кровавый шип совершает шаг на 1 клетку, притягивая любое существо, схваченное ею, в смежное с ней пространство.  |                   |
| Сил 17 (+4)   | Лов 10 (+1)       |
| Тел 17 (+4)   | Инт 2 (-3)        |
| Без мировоззрения   | Языки: ---        |



## Знания о Лозе Кровавом Шипе

**Природа Сл 10:** При нападении лоза кровавый шип хватается врага и высасывает из него кровь через острый и полый шип. Когда лоза питается, бледные листья становятся цвета крови ее жертвы.

## Зеленая Стягивающая Лоза

Большие зеленые стягивающие лозы медленно бродят по лесам, заманивая в ловушку неосторожных существ, достаточно беспечных, чтобы подойти близко.

| Зеленая Стягивающая Лоза  | Уровень 7 Солдат  |
|---|-------------------|
| Большой природный зверь (растение)  | 300 Опыта         |
| Хиты 83; Ранен 41   | Инициатива +3     |
| КД 23; Стойкость 21; Реакция 17; Воля 19  | Внимательность +5 |
| Скорость 4 (лесной шаг)   | Слепое зрение 10  |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                   |
| ⊕ <b>Бьющая Лоза</b> ⊕ <b>Неограниченный</b>  |                   |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +14 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 6 урона.   |                   |
| ⊕ <b>Лозы-Ловушки</b> ⊕ <b>Неограниченный</b>   |                   |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 4 (одно существо); +10 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 6 урона и цель становится схваченной.   |                   |
| <b>Малые Действия</b>   |                   |
| ⊕ <b>Стягивающий Укус</b> ⊕ <b>Перезарядка</b> , когда ни одно существо не находится под воздействием этого таланта   |                   |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно схваченное существо); +10 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 2к4 урона, и цель удерживается и получает продолжительный урон 5 (спасение оканчивает оба). |                   |
| ⊕ <b>Притягивающие Лозы</b> ⊕ <b>Неограниченный</b>   |                   |
| Зеленая стягивающая лоза совершает шаг на 1 клетку, притягивая любое существо, схваченное ею, в смежное с ней пространство.   |                   |
| Сил 19 (+7)   | Лов 10 (+3)       |
| Тел 19 (+7)   | Инт 2 (-1)        |
| Без мировоззрения   | Языки: ---        |

## Знания о Зеленой Стягивающей Лозе

**Природа Сл 14:** Зеленые стягивающие лозы – это медленные, ищущий удобный случай едоки, питающиеся неосторожными животными. Однако, они не склонны к нападению на большую добычу.

## Сцены Столкновений

Фейские существа иногда выращивают хищные лозы для защиты окрестности своего дома. Стирджи, как известно, строят логова неподалеку от этих растений, пользуясь возможной перспективой найти добычу среди попавших в ловушку существ.

### Сцена 2-го уровня (675 опыта)

- ⬢ 3 лозы кровавого шипа (солдат 2-го уровня)
- ⬢ 3 стирджа (соглядатай 1-го уровня, Бест.248)

### Сцена 9-го уровня (2,200 опыта)

- ⬢ 2 зеленых стягивающих лозы (солдат 7-го уровня)
- ⬢ 1 призрачная пантера (соглядатай 9-го уровня, Бест.213)
- ⬢ 3 квиклинга бегуна (налетчик 9-го уровня, Бест.215)

### Сцена 17-го уровня (9,600 опыта)

- ⬢ 1 лоза засады (элитный контроллер 16-го уровня)
- ⬢ 1 древний жестокий колдун (элитная артиллерия 18-го уровня)
- ⬢ 1 древний рыцарь (элитный солдат 17-го уровня)

# КОВАНЫЙ (WARFORGED)

НЕЗАВИСИМО ОТ ТОГО, СПУЩЕНЫ ЛИ ОНИ только что с пресса или с момента создания прошли многие десятилетия, кованые способны быть чем-то большим, чем простые солдаты, но все же они остаются порождениями войны.

## ГРОМОГЛАСНЫЙ КОВАНЫЙ

Громогласный кованый несет силу грома в водовороте битвы, нанося урон издалека.

|  |  |
|--|--|
| <b>Громогласный Кованый</b><br>Средний природный гуманоид (живой механизм)   | <b>Уровень 6 Артиллерия</b><br>250 Опыта         |
| <b>Хиты 57; Ранен 28</b><br><b>КД 19; Стойкость 16; Реакция 18; Воля 18</b><br><b>Скорость 6</b><br><b>Спасбросок +2 от продолжительного урона</b>   | <b>Инициатива +3</b><br><b>Внимательность +5</b> |
| <b>Стандартные Действия</b>  |  |
| ⚔ <b>Боевой Посох</b> (оружие) ⬄ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +10 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 1 урона.   |  |
| ⚔ <b>Посох Грома</b> (инструмент, силовое поле) ⬄ <b>На сцену</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +11 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 4 урона силовым полем и кованый толкает цель на 1 клетку и сбивает ее с ног.   |  |
| ⚡ <b>Ударяющий Болт</b> (инструмент, силовое поле) ⬄ <b>На сцену</b><br><i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +11 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 4 урона силовым полем и кованый совершает вторичную атаку против одной или двух целей, находящихся в пределах трех клеток от первичной цели.<br><i>Вторичная атака:</i> +11 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 4 урона силовым полем, и кованый сдвигает цель на 3 клетки к первичной цели.<br><i>Эффект:</i> После совершения всех атак, любое попадание по цели атакой будет сбивать ее с ног, если она находится в смежной клетке с другой целью. |  |
| ⚡ <b>Громовой Шар</b> (звук, инструмент) ⬄ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +11 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 4 урона звуком и кованый толкает цель на 2 клетки.   |  |
| 🔊 <b>Оглушающая Сфера</b> (звук, инструмент) ⬄ <b>На сцену</b><br><i>Атака:</i> Зональная вспышка 3 в 10 (все существа в зоне); +10 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 4 урона звуком и цель сбивается с ног.<br><i>Промех:</i> Половина урона.  |  |
| <b>Малые Действия</b>  |  |
| 🛡 <b>Решимость Кованого</b> (исцеление) ⬄ <b>На сцену</b><br>Кованый получает 6 временных хитов и может сделать спасбросок от продолжительного урона. Если он использует этот талант, когда ранен, то он также восстанавливает 6 хитов.<br><b>Навыки:</b> Магия +12, Природа +10<br><b>Сил 12 (+4)    Лов 11 (+3)    Мдр 15 (+5)</b><br><b>Тел 15 (+5)    Инт 18 (+7)    Хар 12 (+4)</b><br><b>Без мировоззрения    Языки: Общий</b><br><b>Снаряжение:</b> боевой посох, роба  |  |

## ТАКТИКА ГРОМОГЛАСНОГО КОВАНОГО

Громогласный кованый предпочитает начинать с *оглушающей сферы*, нанося удар по врагам, не занятым ближним боем. Он сохраняет *ударяющий болт* до следующего его использования в ближнем бою. Кованый избегает ближнего боя с помощью *посоха грома*.

## ЗНАНИЯ О ГРОМОГЛАСНОМ КОВАНОМ

**Природа или Магия Сл 12:** Громогласный кованый фокусирует силу звона своего собственного создания в эхо с помощью своих смертоносных атак.

## КОВАНЫЙ ДИКАРЬ

Кованый дикарь предается ярости в битве, становясь злым и сумасшедшим убийцей.

|  |  |
|--|--|
| <b>Кованый Дикарь</b><br>Средний природный гуманоид (живой механизм)   | <b>Уровень 7 Громила</b><br>300 Опыта            |
| <b>Хиты 98; Ранен 49</b><br><b>КД 20; Стойкость 21; Реакция 18; Воля 19</b><br><b>Скорость 6</b><br><b>Спасбросок +2 от продолжительного урона</b>   | <b>Инициатива +5</b><br><b>Внимательность +4</b> |
| <b>Особенности</b>   |  |
| <b>Тактика на Поле Боя</b><br>Кованый дикарь получает бонус +1 к броскам рукопашной атаки против цели, если рядом с ней стоит союзник.   |  |
| <b>Дикая Жажда Крови</b><br>Каждый раз, когда кованый дикарь попадает рукопашной атакой, он получает 4 временных хита.   |  |
| <b>Стандартные Действия</b>  |  |
| ⚔ <b>Скимитар</b> (оружие) ⬄ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +10 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 6 урона (крит 1к8 + 14), и 4 урона другому смежному врагу с кованым дикарем.   |  |
| ⚔ <b>Дикий Бросок</b> (оружие) ⬄ <b>Перезарядка</b> после того, как кованый дикарь попадает по двум или более существам с помощью <i>дикой чистки</i> .<br><i>Эффект:</i> Дикарь атакует в броске, получает бонус +3 к КД во время броска, и совершает следующую атаку вместо стандартной рукопашной атаки.<br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +11 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 9 урона (крит. 2к8 + 25).   |  |
| ⚔ <b>Дикая Чистка</b> (оружие) ⬄ <b>Перезарядка</b> 🗨 🗨<br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 1 (все существа во вспышке); +10 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 6 урона (крит. 1к8 + 14).<br><i>Промех:</i> Цель получает 4 урона.   |  |
| <b>Малые Действия</b>  |  |
| 🛡 <b>Решимость Кованого</b> (исцеление) ⬄ <b>На сцену</b><br>Кованый получает 6 временных хитов и может сделать спасбросок от продолжительного урона. Если он использует этот талант, когда ранен, то он также восстанавливает 6 хитов.<br><b>Навыки:</b> Выносливость +12, Запугивание +11<br><b>Сил 20 (+8)    Лов 15 (+5)    Мдр 12 (+4)</b><br><b>Тел 18 (+7)    Инт 10 (+3)    Хар 16 (+6)</b><br><b>Без мировоззрения    Языки: Общий</b><br><b>Снаряжение:</b> доспех из шкур, скимитар |  |

## ТАКТИКА КОВАНОГО ДИКАРЯ

Кованый дикарь использует *дикий бросок* при первой возможности. Он может использовать его, даже если уже вовлечен в сражение. В иной ситуации, чтобы атаковать нескольких врагов, он использует *дикую чистку*. После того, как талант перезарядится, кованый дикарь использует его снова, чтобы изменить свою тактическую позицию или нанести как можно больше урона врагам.

## ЗНАНИЯ О КОВАНОМ ДИКАРЕ

**Природа или Магия Сл 14:** Кованый дикарь имеет гораздо больше эмоций, чем большинство других кованых, но эти эмоции, как правило, выражаются в ярости. Раздражительные и быстро ведущие свое лезвие, кованые дикари выбирают ненадежных союзников и находят смертельных врагов во время войны.



(Слева направо) кованный жрец наковальни, громогласный кованный и кованный дикарь

## КОВАННЫЙ ЖРЕЦ НАКОВАЛЬНИ

Будучи воинственным посланником, кованный жрец наковальни пылает пламенем воспоминаний о своем создании, и он несет этот огонь в бой.

**Кованный Жрец Наковальни**      **Уровень 8 Контроллер (Лидер)**  
Средний природный гуманоид (живой механизм)      350 Опыта

**Хиты 89; Ранен 44**      **Инициатива +4**

**КД 22; Стойкость 20; Реакция 20; Воля 21**      **Внимательность +8**

**Скорость 5**

**Спасбросок +2** от продолжительного урона

### Стандартные Действия

⚡ **Пламенный Боевой Молот** (огонь, оружие) ⬆

#### Неограниченный

**Атака:** Рукопашная атака 1 (одно существо); +13 против КД;

**Попадание:** 1к10 + 4 урона плюс 1к6 урона огнем и цель получает штраф -2 к КД до конца следующего хода жреца наковальни.

⚡ **Жар Битвы** (огонь, оружие) ⬆ **Перезарядка** ⚡ ⚡ ⚡

**Атака:** Рукопашная атака 1 (одно существо); +13 против КД;

**Попадание:** 1к10 + 4 урона плюс 1к6 урона огнем и цель получает продолжительный урон огнем 5 до тех пор, пока не закончит свой ход в клетке, которая не примыкает к кованому жрецу.

⚡ **Обновляющий Кожу Огонь** (инструмент, огонь) ⬆ **На сцену**

**Атака:** Ближняя вспышка 5 (все враги во вспышке); +11 против Реакции;

**Попадание:** 1к8 + 4 урона огнем.

**Эффект:** Кованный жрец и все союзники в пределах вспышки получают 5 временных хитов. Каждый кованный союзник в пределах вспышки использует *решимость кованого* немедленным ответом.

❄ **Притупленное Сознание** (иллюзия, инструмент, психическая энергия) ⬆ **На сцену**

**Атака:** Зональная вспышка 3 в 10 (все враги в зоне); +11 против Воли;

**Попадание:** 2к6 + 4 урона психической энергией и цель получает штраф -2 к броскам атаки и штраф -4 к броскам урона (спасение оканчивает оба).

**Постэффект:** Цель получает штраф -2 к броскам урона (спасение оканчивает).

### Малые Действия

**Решимость Кованого** (исцеление) ⬆ **На сцену**

Кованный получает 7 временных хитов и может сделать спасбросок от продолжительного урона. Если он использует этот талант, когда ранен, то он также восстанавливает 7 хитов.

**Навыки:** Религия +12, Целительство +12

**Сил 14 (+6)**      **Лов 10 (+4)**      **Мдр 19 (+8)**

**Тел 17 (+7)**      **Инт 16 (+7)**      **Хар 12 (+5)**

**Без мировоззрения**      **Языки:** Общий

**Снаряжение:** боевой молот, кольчуга, символ веры

## ТАКТИКА КОВАННОГО ЖРЕЦА НАКОВАЛЬНИ

Кованный жрец использует в начале боя *притупленное сознание*. Затем он врывается в гущу битвы, чтобы использовать свои рукопашные атаки, начиная с *жара битвы*. Кованный жрец наковальни следит за своими союзниками, используя *обновляющий кожу огонь*, когда один или несколько из них ранены.

## ЗНАНИЯ О КОВАНОМ ЖРЕЦЕ НАКОВАЛЬНИ

**Природа или Магия Сл 14:** Кованый жрец наковальни использует все еще горячее пламя, в котором его создали, сохраняя связь с этим созидательным моментом, несмотря на годы существования в мире. Случается, что среди кованых встречаются истинные жрецы, преданные божеству, а других мало заботит религия.

**Природа или Магия Сл 19:** Только некоторые жрецы наковальни полностью соответствуют своему имени за почитание созидательных кузней. Эти странные и часто сумасшедшие кованые представляют угрозу для всех, кто попытается удержать их от объектов поклонения.



## КОВАНЫЙ ТИТАН

Шум грохота массивных кованых титанов разносится над полем боя. Они размахивают руками, на которых вместо кистей огромное оружие.

|  |                                  |
|--|----------------------------------|
| <b>Кованый Титан</b>   | <b>Уровень 19 Элитный Солдат</b> |
| Огромный природный гуманоид (живой механизм)   | 4,800 Опыта                      |
| Хиты 362; Ранен 181  | Инициатива +15                   |
| КД 35; Стойкость 35; Реакция 30; Воля 30   | Внимательность +13               |
| Скорость 8   |                                  |
| Спасбросок +2 (+4 против продолжительного урона);  |                                  |
| Единицы действия 1   |                                  |
| <b>Особенности</b>   |                                  |
| <b>Неудержимый Атакующий</b>   |                                  |
| Кованый титан может получить дополнительное действие, после атаки в броске.  |                                  |
| <b>Угрожающая Досыгаемость</b>   |                                  |
| Кованый титан может наносить провоцирующие атаки всем противникам в пределах 3 клеток.   |                                  |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                                  |
| ⚔ <b>Секира</b> ♦ <b>Неограниченный</b>  |                                  |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 3 (одно существо); +24 против КД;   |                                  |
| <i>Попадание:</i> 2к10 + 9 урона и 9 урона врагу, смежному с целью.  |                                  |
| <i>Эффект:</i> Цель становится отмеченной до конца следующего хода кованого титана.  |                                  |
| <b>Малые Действия</b>  |                                  |
| ⚔ <b>Молот</b> ♦ <b>Неограниченный</b> (1\раунд)   |                                  |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 3 (одно существо); +24 против КД;   |                                  |
| <i>Попадание:</i> 2к8 + 9 урона и кованый титан сдвигает цель на 2 клетки, после чего цель падает ничком.  |                                  |
| <i>Промех:</i> Цель получает 9 урона.  |                                  |
| <b>Решимость Кованого</b> (исцеление) ♦ <b>На сцену</b>  |                                  |
| Кованый получает 12 временных хитов и может сделать спасбросок от продолжительного урона. Если он использует этот талант, когда ранен, то он также восстанавливает 12 хитов. |                                  |
| <b>Сил</b> 28 (+18)  | <b>Лов</b> 18 (+13)              |
| <b>Тел</b> 21 (+14)  | <b>Инт</b> 5 (+6)                |
| <b>Мдр</b> 18 (+13)  | <b>Хар</b> 8 (+8)                |
| <b>Без мировоззрения</b>   | <b>Языки:</b> Общий              |

## ТАКТИКА КОВАННОГО ТИТАНА

Кованый титан бросается в бой не задумываясь. Когда это возможно, он совершает атаку *молотом*, сдвигая одного врага к другому. После этого титан совершает атаку в броске (или другую атаку) против врага с наилегчайшими доспехами, атакуя *секирой* и рассекая двух врагов одновременно.

## ЗНАНИЯ О КОВАННОМ ТИТАНЕ

**Природа или Магия Сл 22:** Кованые титаны были созданы одними из первых кованых. Они едва разумны, но их интеллект достаточно, чтобы следовать различным командам в пылу сражения.

**Природа или Магия Сл 27:** Достигнуть преданности титана очень просто. Он часто следует командам того, кто держит символ создателя титана, независимо от целей создателя или от длительности прошедшего времени.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Свободные кованые сражаются из-за ряда причин, в том числе из-за своих собственных.

### Сцена 7-го уровня (1,500 опыта)

- ♦ 1 кованый жрец наковальни (контроллер 8-го уровня)
- ♦ 1 громогласный кованый (артиллерия 6-го уровня)
- ♦ 3 кованых дикаря (громила 7-го уровня)

### Сцена 19-го уровня (12,400 опыта)

- ♦ 1 камбион маг адского пламени (артиллерия 18-го уровня, Бест.39)
- ♦ 1 стальной хищник (элитный солдат 20-го уровня)
- ♦ 1 кованый титан (элитный солдат 19-го уровня)

# БЛУЖДАЮЩИЕ ОГОНЬКИ (WILL-O'-WISP)

ЭТИ ЖЕСТОКИЕ ФЕЙСКИЕ СОЗДАНИЯ питаются сильными эмоциями, такими как ужас, отчаяние и тоска.

|  |   |
|--|---|
| <b>Блуждающий Огонек</b><br>Маленький фейский магический зверь   | <b>Уровень 10 Соглядатай</b><br>500 Опыта |
| <b>Хиты 57; Ранен 28</b>   | <b>Инициатива +15</b>                     |
| <b>КД 22; Стойкость 19; Реакция 24; Воля 22</b>  | <b>Внимательность +11</b>                 |
| <b>Скорость летая 6 (парение; предел высоты 2)</b>   | <b>Сумеречное зрение</b>                  |
| <b>Сопротивление:</b> неосязаемый  |   |
| <b>Стандартные Действия</b>  |   |
| ⬇ <b>Мерцание Огонька</b> (излучение) ⬆ <b>Неограниченный</b>  |   |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +13 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 6 урона излучением.   |   |
| ⬇ <b>Душевное Истощение</b> (исцеление, психическая энергия) ⬆ <b>На сцену</b>   |   |
| <i>Условие:</i> Используется, когда огонек светится; см. <i>фейский свет</i> .<br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 3 (одно раненое существо); +12 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 3 урона психической энергией и цель ослаблена (спасение оканчивается). Блуждающий огонек востанавливает 14 хитов. |   |
| ⬅ <b>Привлекающее Свечение</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>   |   |
| <i>Условие:</i> Используется, когда огонек светится; см. <i>фейский свет</i> .<br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 20 (одно не слепое существо во вспышке); +13 против Воли;<br><i>Попадание:</i> Цель притягивается на 3 клетки и становится изумленной (спасение оканчивается).                                 |   |
| <b>Триггеры</b>  |   |
| <b>Мерцание</b> (телепортация) ⬆ <b>Неограниченный</b>   |   |
| <i>Триггер:</i> Блуждающий огонек промахивается атакой.<br><i>Эффект (Немедленный ответ):</i> Блуждающий огонек темнеет и телепортируется на 5 клеток (см. <i>фейский свет</i> ).  |   |
| <b>Свободные Действия</b>  |   |
| <b>Фейский Свет</b> ⬆ <b>Неограниченный</b> (1\раунд)  |   |
| Блуждающий огонек загорается или темнеет. Свет блуждающего огонька равноценен свету факела. Блуждающий огонек должен гореть, чтобы атаковать. Пока огонек затемнен, он имеет покров и может сделать бросок Скрытности, чтобы скрыться.   |   |
| <b>Навыки:</b> Скрытность +16  |   |
| <b>Сил 4 (+2)</b>  | <b>Лов 22 (+11)</b>                       |
| <b>Мдр 12 (+6)</b>   |   |
| <b>Тел 13 (+6)</b>   | <b>Инт 8 (+4)</b>                         |
| <b>Хар 18 (+9)</b>   |   |
| <b>Мировоззрение:</b> Злое   | <b>Языки:</b> Эльфийский                  |

## ТАКТИКА БЛУЖДАЮЩЕГО ОГОНЬКА

Блуждающий огонек предпочитает отвлекать добычу. Он использует *фейский свет*, если хочет, чтобы его видели или заманивает добычу *привлекающим свечением*. Как только он осознает, что добыча ранена, он пользуется *истощением души*. Он гасит *фейский свет* и использует Скрытность, чтобы подойти к раненой цели и атаковать, имея над целью боевое превосходство.

## ЗНАНИЯ О БЛУЖДАЮЩИХ ОГОНЬКАХ

**Магия Сл 16:** Блуждающие огоньки скрываются в болотах, где туманы и болотные огни обеспечивают укрытие. Они собираются рядом с природными опасностями, такими как зыбучие пески или другими монстрами. Блуждающие огоньки используют свой свет, чтобы подтолкнуть неосторожных путешественников на риск.

**Магия Сл 21:** Блуждающий огонек может говорить призрачным голосом. По мере разговора, существо светлеет или тускнеет. Фактически, его тело это крошечный шар из прозрачной материи.



## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Фейские существа, нежить и хищники разных видов пользуются блуждающими огоньками как приманками. Блуждающих огоньков привлекают звуки путешествия и битвы.

### Сцена 9-го уровня (2,100 опыта)

- ⬆ 2 спригана поури (налетчик 7-го уровня)
- ⬆ 2 спригана шипа (солдат 6-го уровня)
- ⬆ 2 блуждающих огонька (соглядатай 10-го уровня)

# ЗИМНИЙ ВОЛК (WINTER WOLF)

ЗИМНИЕ ВОЛКИ – ЭТО ХИТРЫЕ охотники и свирепые бойцы, которые владеют силой смертельного холода в придачу к своему злому характеру.

|  |   |
|--|---|
| <b>Зимний Волк</b><br>Средний природный магический зверь   | <b>Уровень 14 Налетчик</b><br>1,000 Опыта                               |
| <b>Хиты</b> 141; <b>Ранен</b> 70<br><b>КД</b> 28; <b>Стойкость</b> 27; <b>Реакция</b> 26; <b>Воля</b> 24<br><b>Скорость</b> 8 (зимний шаг)<br><b>Сопротивление</b> : 20 холод  | <b>Инициатива</b> +14<br><b>Внимательность</b> +10<br>Сумеречное зрение |
| <b>Стандартные Действия</b>  |   |
| ⊕ <b>Укус</b> (холод) ⊕ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака</i> : Рукопашная атака 1 (одно существо); +19 против КД;<br><i>Попадание</i> : 1к10 + 6 урона плюс 1к6 урона холодом или 2к10 + 6 урона плюс 1к6 урона холодом против лежащей ничком цели.         |   |
| ⊕ <b>Повалить</b> (холод) ⊕ <b>Неограниченный</b><br><i>Условие</i> : Используется только в броске.<br><i>Атака</i> : Рукопашная атака 1 (одно существо); +19 против КД;<br><i>Попадание</i> : 2к10 + 6 урона плюс 1к6 урона холодом и цель сбивается с ног. |   |
| ⊕ <b>Ледяное Дыхание</b> (холод) ⊕ <b>Перезарядка</b> [☒] [☒]<br><i>Атака</i> : Близняя волна 5 (все существа в волне); +17 против Реакции;<br><i>Попадание</i> : 2к6 + 6 урона холодом.<br><i>Промак</i> : Половина урона.                                  |   |
| <b>Малые Действия</b>  |   |
| ⊕ <b>Оттаскивание</b> ⊕ <b>Неограниченный</b><br><i>Условие</i> : Только против смежного лежащего ничком врага.<br><i>Эффект</i> : Волк совершает шаг на 1 клетку и притягивает смежную с ним цель на 1 клетку.  |   |
| <b>Сил</b> 23 (+13) <b>Лов</b> 21 (+12) <b>Мдр</b> 17 (+10)  | <b>Тел</b> 21 (+12) <b>Инт</b> 9 (+6) <b>Хар</b> 10 (+7)                |
| <b>Мировоззрение</b> : Злое <b>Языки</b> : Великаний, Общий  |   |

# Зимний Волк Снежный Клык

Зимний волк снежный клык терпелив. Неуловимые враги становятся игрушками, пытаясь скрыться от этого волка.

|  |   |
|--|---|
| <b>Зимний Волк Снежный Клык</b><br>Средний природный магический зверь  | <b>Уровень 16 Соглядатай</b><br>1,400 Опыта                             |
| <b>Хиты</b> 124; <b>Ранен</b> 62<br><b>КД</b> 30; <b>Стойкость</b> 28; <b>Реакция</b> 29; <b>Воля</b> 26<br><b>Скорость</b> 8 (зимний шаг)<br><b>Сопротивление</b> : 20 холод  | <b>Инициатива</b> +19<br><b>Внимательность</b> +12<br>Сумеречное зрение |
| <b>Особенности</b>   |   |
| <b>Ледяное Ранение</b> (холод)<br>Атакуя укусом, зимний волк дополнительно наносит 2к8 урона существам, на которых наложен продолжительный урон холодом.   |   |
| <b>Стандартные Действия</b>  |   |
| ⊕ <b>Укус</b> (холод) ⊕ <b>Неограниченный</b><br><i>Атака</i> : Рукопашная атака 1 (одно существо); +21 против КД;<br><i>Попадание</i> : 1к10 + 5 урона плюс 1к8 урона холодом.  |   |
| ⊕ <b>Холодное Дыхание</b> (холод) ⊕ <b>Перезарядка</b> [☒] [☒]<br><i>Атака</i> : Близняя волна 5 (все существа в волне); +19 против Реакции;<br><i>Попадание</i> : 2к8 + 7 урона холодом и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).<br><i>Промак</i> : Половина урона.  |   |
| <b>Триггеры</b>  |   |
| <b>Снежный Воздух</b> ⊕ <b>Неограниченный</b><br><i>Триггер</i> : Атака наносит урон зимнему волку.<br><i>Эффект (Немедленный ответ)</i> : Зимний волк превращается в снежный воздух. Он становится неосязаемым и может совершать шаг на всю свою скорость действием движения. Пока волк находится в этой форме, он может использовать только <i>холодное дыхание</i> . Волк остается в этой форме до тех пор, пока не использует холодное дыхание или не решит вернуться в обычную форму, используя малое действие. |   |
| <b>Навыки</b> : Скрытность +20 (+25 во льдах или снеге)  |   |
| <b>Сил</b> 21 (+13) <b>Лов</b> 25 (+15) <b>Мдр</b> 18 (+12)  | <b>Тел</b> 22 (+14) <b>Инт</b> 10 (+8) <b>Хар</b> 11 (+8)               |
| <b>Мировоззрение</b> : Злое <b>Языки</b> : Великаний, Общий  |   |



## ЗНАНИЯ О СНЕЖНЫХ КЛЫКАХ

**Природа 20:** Снежные клыки умные и злые убийцы, которые служат еще более сильным существам в качестве караульных. В стаях зимних волков снежные клыки иногда ждут в засаде, пока другие волки гонят добычу им навстречу.

## ИНЕЕВАЯ ГОНЧАЯ

За свою преданность инеевые гончие получили дар холода от могущественных первородных.

|   |                                    |
|---|------------------------------------|
| <b>Инеевая Гончая</b>   | <b>Уровень 17 Элитный Налетчик</b> |
| Огромный стихийный магический зверь (земля, лед, скакун)  | 3,200 Опыта                        |
| <b>Хиты 332; Ранен 166</b>  | <b>Инициатива +16</b>              |
| <b>КД 31; Стойкость 30; Реакция 29; Воля 27</b>   | <b>Внимательность +12</b>          |
| <b>Скорость 8 (зимний шаг)</b>  | Сумеречное зрение                  |
| <b>Сопротивление: 20 холод</b>  |                                    |
| <b>Спасбросок +2; Единицы действия 1</b>  |                                    |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                                    |
| ⚡ <b>Укус (холод) ♦ Неограниченный</b>  |                                    |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +22 против КД;  |                                    |
| <i>Попадание:</i> 1к12 + 6 урона плюс 1к6 урона холодом или 2к12 + 6 плюс 1к6 урона холодом против цели, сбивой с ног.                                |                                    |
| ⚡ <b>Повалить (холод) ♦ Неограниченный</b> только в броске  |                                    |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +20 против КД;  |                                    |
| <i>Попадание:</i> 2к12 + 6 урона плюс 1к6 урона холодом и цель сбивается с ног.   |                                    |
| ❄ <b>Ледяной Шторм (зона, холод) ♦ Перезарядка</b> ⏏ ⏏  |                                    |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 5 (все существа во вспышке); +20 против Стойкости;  |                                    |
| <i>Попадание:</i> 2к8 + 6 урона холодом.  |                                    |
| <i>Промак:</i> Половина урона.  |                                    |
| <i>Эффект:</i> Вспышка создает зону земли покрытой льдом, которая длится до конца следующего хода гончей. Зона считается труднопроходимой местностью. |                                    |
| <b>Малые Действия</b>   |                                    |
| 👉 <b>Оттаскивание ♦ Неограниченный</b>  |                                    |
| <i>Условие:</i> Только против смежного лежащего ничком врага.   |                                    |
| <i>Эффект:</i> Гончая совершает шаг на 1 клетку и притягивает смежную с ним цель на 1 клетку.   |                                    |
| <b>Триггеры</b>   |                                    |
| ⚡ <b>Ледяные Шипы (скакун) ♦ Неограниченный</b>   |                                    |
| <i>Триггер:</i> Противник промахивается рукопашной атакой по гончей или наезднику 17-го или выше уровня.  |                                    |
| <i>Описание:</i> Ледяные шипы на теле инеевой гончей встанут дыбом.   |                                    |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +20 против Реакции;   |                                    |
| <i>Попадание:</i> 1к12 + 6 урона плюс 1к6 урона холодом.  |                                    |
| <b>Навыки:</b> Запугивание +13  |                                    |
| <b>Сил 24 (+15)</b>   | <b>Лов 22 (+14)</b>                |
| <b>Тел 22 (+14)</b>   | <b>Мдр 19 (+12)</b>                |
| <b>Инт 10 (+8)</b>  | <b>Хар 10 (+8)</b>                 |
| <b>Мировоззрение:</b> Злое  | <b>Языки:</b> Великаний, Общий     |

## ЗНАНИЯ ОБ ИНЕЕВОЙ ГОНЧЕЙ

**Магия 25:** Некоторые первородные холода создали инеевых гончих из ледяного сердца стихийных снежных бурь. Эти огромные собаки служат инеевым гигантам в качестве скакунов или охотятся вместе с ними и другими ледяными существами, порожденными холодом.

## СЫН ПРИЗРАЧНОГО ВОЛКА

Сын призрачного волка использует свое ледяное дыхание, чтобы держать союзников жертвы подальше, в то время как сам раздирает на кусочки неудачливого приключенца.

|  |                                    |
|--|------------------------------------|
| <b>Сын Призрачного Волка</b>   | <b>Уровень 26 Элитный Налетчик</b> |
| Большой стихийный магический зверь (холод)   | 18,000 Опыта                       |
| <b>Хиты 486; Ранен 243</b>   | <b>Инициатива +23</b>              |
| <b>КД 40; Стойкость 39; Реакция 37; Воля 36</b>  | <b>Внимательность +20</b>          |
| <b>Скорость 8 (зимний шаг)</b>   | Сумеречное зрение                  |
| <b>Сопротивление: 30 холод</b>   |                                    |
| <b>Спасбросок +2; Единицы действия 1</b>   |                                    |
| <b>Особенности</b>   |                                    |
| ❄ <b>Шерсть Вечной Мерзлоты (холод) ♦ Аура 1</b>   |                                    |
| Каждый противник, который входит в ауру, получает урон холодом 10. Существо, получившее урон от этого таланта, не может совершать провоцированные атаки до конца следующего хода сына призрачного волка. |                                    |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                                    |
| ⚡ <b>Укус (холод) ♦ Неограниченный</b>   |                                    |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +31 против КД;   |                                    |
| <i>Попадание:</i> 2к10 + 9 урона плюс 1к10 урона холодом и цель становится схваченной.   |                                    |
| ❄ <b>Дыхание Черного Льда (зона, холод) ♦ Перезарядка</b> , когда в первые ранен   |                                    |
| <i>Атака:</i> Ближняя волна 5 (все существа в волне); +29 против Стойкости;  |                                    |
| <i>Попадание:</i> 4к10 + 9 урона холодом.  |                                    |
| <i>Промак:</i> Половина урона.   |                                    |
| <i>Эффект:</i> Волна создает зону, которая длится до тех пор, пока хиты сына призрачного волка не снизятся до 0. Зона является труднопроходимой местностью.  |                                    |
| <b>Малые Действия</b>  |                                    |
| 👉 <b>Раздирающие Челюсти ♦ Перезарядка</b> ⏏ ⏏   |                                    |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно схваченное существо); +32 против КД;  |                                    |
| <i>Попадание:</i> 3к10 + 9 урона и продолжительный урон 10 (спасение оканчивается). Захват заканчивается, сын призрачного волка толкает цель на 5 клеток и сбивает ее с ног.                             |                                    |
| <b>Действия Движения</b>   |                                    |
| 👉 <b>Оттаскивание ♦ Неограниченный</b>   |                                    |
| Сын духа волка совершает шаг на 1 клетку или движется со своей скоростью и притягивает схваченную им цель в смежную с собой клетку. Это движение не оканчивается захват.                                 |                                    |
| <b>Свободные Действия</b>  |                                    |
| ❄ <b>Ужасающее Приближение (холод) ♦ На сцену</b>  |                                    |
| <i>Условие:</i> Используется только после атаки в броске.  |                                    |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 2 (все существа во вспышке); +29 против Стойкости;   |                                    |
| <i>Попадание:</i> 2к10 урона холодом и цель сбивается с ног.   |                                    |
| <b>Навыки:</b> Запугивание +21   |                                    |
| <b>Сил 30 (+23)</b>  | <b>Лов 26 (+21)</b>                |
| <b>Тел 27 (+21)</b>  | <b>Мдр 25 (+20)</b>                |
| <b>Инт 11 (+13)</b>  | <b>Хар 16 (+16)</b>                |
| <b>Мировоззрение:</b> Злое   | <b>Языки:</b> Великаний, Общий     |

## ЗНАНИЯ О СЫНЕ ПРИЗРАЧНОГО ВОЛКА

**Магия 31:** Сыны призрачного волка – это зимние волки, произошедшие от первородного духа, известного как великий призрачный волк. Движимые ненасытным голодом, они с жадностью пожирают любой источник жизни, с которым сталкиваются. Только самые сильные из существ могут держать сыновей призрачного волка в узде.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Зимние волки хорошо сочетаются с гуманоидными обитателями холодных мест, например с ледяными гигантами.

### Сцена 14-го уровня (5,000 опыта)

- ♦ 1 бехолдер морозное око (элитная артиллерия 14-го уровня)
- ♦ 1 хладоогненный уничтожитель (громила 14-го уровня)
- ♦ 2 зимних волка (налетчик 14-го уровня)

# ИССУШАЮЩИЙ (WITHERLING)

ИССУШАЮЩИЕ – ЭТО НЕЖИТЬ, созданная гноллами, чтобы те служили в качестве ударных войск и рейдеров. Жрецы гноллов Йеногу используют определенный ритуал, чтобы соединить сущность демона с телом противника, убитого в сражении. Результатом будет усохшее, истощенное существо, которое владеет парализующим прикосновением упыря и неустанным безумством демона.

## ИССУШАЮЩИЙ

Иссушающий – это оживленный труп маленького гуманоида с головой гиены. Опасность для жертвы представляют когти этого существа, сделанные из заостренных рогов газели, которые покрыты ядом.

|  |  |                             |
|--|--|-----------------------------|
| <b>Иссушающий</b><br>Маленький природный оживленный (нежить)   | <b>Уровень 4 Налетчик</b><br>175 Опыта |                             |
| <b>Хиты 56; Ранен 28</b>   | <b>Инициатива +8</b>                   |                             |
| <b>КД 18; Стойкость 16; Реакция 17; Воля 15</b>  | <b>Внимательность +2</b>               |                             |
| <b>Скорость 8, лазая 6</b>   | Сумеречное зрение                      |                             |
| <b>Особенности</b>   |  |                             |
| <b>Атака Стаи</b>  |  |                             |
| Рукопашные атаки иссушающего наносят дополнительно 2 урона против любого врага, рядом с которым находится два и более союзника иссушающего.  |  |                             |
| <b>Боевое превосходство</b>  |  |                             |
| Иссушающий наносит дополнительно 1к6 урона любому врагу, который предоставляет ему боевое превосходство.   |  |                             |
| <b>Стандартные Действия</b>  |  |                             |
| ⬇ <b>Коготь</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>  |  |                             |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +9 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 2 урона, и цель становится замедленной (спасение оканчивает).   |  |                             |
| ⬇ <b>Двойная Атака</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>   |  |                             |
| <i>Условие:</i> Используется только когда иссушающий ранен.<br><i>Эффект:</i> Иссушающий совершает две атаки когтем.   |  |                             |
| <b>Действия Движения</b>   |  |                             |
| <b>Кровавый Танец</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>  |  |                             |
| <i>Условие:</i> Используется только когда иссушающий ранен.<br><i>Эффект:</i> Иссушающий совершает шаг на 2 клетки.  |  |                             |
| <b>Внезапный Прыжок</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>  |  |                             |
| Иссушающий прыгает на 4 клетки. Совершая прыжок, иссушающий получает бонус +5 к КД против провоцированных атак, и любой противник, промахнувшийся по нему провоцированной атакой, предоставляет иссушающему боевое превосходство до конца следующего хода иссушающего. |  |                             |
| <b>Сил 11 (+2)</b>   | <b>Лов 19 (+6)</b>                     | <b>Мдр 11 (+2)</b>          |
| <b>Тел 16 (+5)</b>   | <b>Инт 7 (+0)</b>                      | <b>Хар 12 (+3)</b>          |
| <b>Мировоззрение:</b> Злое   |  | <b>Языки:</b> Бездны, Общий |

## ТАКТИКА ИССУШАЮЩЕГО

Как и свойственно нежити, заполненной душой демона, в попытке сокрушить своих врагов иссушающий использует простую тактику толпы. Гноллы используют иссушающих в качестве демонстрации силы, посылая их вперед, чтобы измотать и замедлить врага перед тем, как явится банда гноллов и будет преследовать обращенного в бегство врага.

Чтобы получить боевое превосходство в ближнем бою, иссушающий использует *внезапный прыжок*. После прыжка он атакует ближайшего противника, предоставляющего боевое превосходство.

## ИССУШАЮЩИЙ ВОПЛЬ СМЕРТИ

Вопль смерти больше и свирепее, по сравнению с другими иссушающим. От его вопля в жилах стынет кровь. С его помощью иссушающий вытягивает из врагов жизненную силу, передавая ее своим компаньонам.

|  |  |                             |
|--|--|-----------------------------|
| <b>Иссушающий Вопль Смерти</b><br>Средний природный оживленный (нежить)  | <b>Уровень 5 Контроллер (Лидер)</b><br>200 Опыта |                             |
| <b>Хиты 65; Ранен 32</b>   | <b>Инициатива +5</b>                             |                             |
| <b>КД 19; Стойкость 17; Реакция 17; Воля 16</b>  | <b>Внимательность +4</b>                         |                             |
| <b>Скорость 6</b>  | Сумеречное зрение                                |                             |
| <b>Особенности</b>   |  |                             |
| <b>Атака Стаи</b>  |  |                             |
| Рукопашные атаки иссушающего наносят дополнительно 2 урона против любого врага, рядом с которым находится два и более союзника иссушающего.  |  |                             |
| <b>Стандартные Действия</b>  |  |                             |
| ⬇ <b>Коготь</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>  |  |                             |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +10 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к10 + 5 урона.  |  |                             |
| ⬅ <b>Вопль Смерти</b> (исцеление) ⬆ <b>Перезарядка</b> ⚡ ⚡   |  |                             |
| <i>Атака:</i> Ближняя волна 5 (все враги в волне); +9 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 4 урона, и союзник-нежить, смежный с целью, восстанавливает 5 хитов. Союзник-нежить может восстановить хиты таким методом только один раз за раунд. |  |                             |
| ⬅ <b>Громогласный Вопль</b> (звук) ⬆ <b>Неограниченный</b>   |  |                             |
| <i>Атака:</i> Ближняя волна 5 (все враги в волне); +9 против стойкости;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 4 урона звуком, и иссушающий толкает цель на 2 клетки.  |  |                             |
| <b>Сил 12 (+3)</b>   | <b>Лов 16 (+5)</b>                               | <b>Мдр 15 (+4)</b>          |
| <b>Тел 17 (+5)</b>   | <b>Инт 11 (+2)</b>                               | <b>Хар 12 (+3)</b>          |
| <b>Мировоззрение:</b> Злое   |  | <b>Языки:</b> Бездны, Общий |



## ТАКТИКА ИССУШАЮЩЕГО ВОПЛЯ СМЕРТИ

Вопль смерти вызывает хаос и ужас у врагов своими разрушительными воплями. Его *смертельный вопль* причиняет врагам боль, а его союзников поддерживает. Он использует вопль грома, чтобы создать в обороне врага прорехи, открывая путь проворным соглядатаям, которые проникают во вражеский тыл.

## ИССУШАЮЩИЙ РОГАТЫЙ УЖАС

Рогатый ужас – это отвратительная нежить, созданная из трупа минотавра, хранившегося особым образом. Вследствие долгой войны Йеногу и Бафомета гноллы приобрели множество способов создания этих ужасов. Минотавры ненавидят эту нежить, считая их богохульством против своего вида.

|  |                                       |                    |
|--|---------------------------------------|--------------------|
| <b>Иссушающий Рогатый Ужас</b><br>Большой природный оживленный (нежить)  | <b>Уровень 8 Громила</b><br>350 Опыта |                    |
| <b>Хиты 107; Ранен 53</b>  | <b>Инициатива +6</b>                  |                    |
| <b>КД 19; Стойкость 22; Реакция 18; Воля 18</b>  | <b>Внимательность +6</b>              |                    |
| <b>Скорость 7</b>  | Сумеречное зрение                     |                    |
| <b>Особенности</b>   |                                       |                    |
| <b>Атака Стаи</b>  |                                       |                    |
| Рукопашные атаки иссушающего наносят дополнительно 2 урона против любого врага, рядом с которым находится два и более союзника иссушающего.  |                                       |                    |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                                       |                    |
| ⬇ <b>Когти</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>   |                                       |                    |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +11 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к10 + 3 урона.  |                                       |                    |
| ⬇ <b>Рога</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>  |                                       |                    |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +9 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 5 урона, и рогатый ужас толкает цель на 2 клетки.  |                                       |                    |
| ⬇ <b>Неистовый Натиск</b> ⬆ <b>Перезарядка</b> ⚡ ⚡   |                                       |                    |
| <i>Эффект:</i> Рогатый ужас совершает атаку в броске и использует следующую атаку вместо стандартной рукопашной атаки:<br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +11 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 5 урона, и иссушающий совершает вторичную атаку.<br><i>Вторичная атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо, но не первичная цель); +11 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 5 урона. |                                       |                    |
| <b>Сил 22 (+10)</b>  | <b>Лов 15 (+6)</b>                    | <b>Мдр 15 (+6)</b> |
| <b>Тел 17 (+7)</b>   | <b>Инт 6 (+2)</b>                     | <b>Хар 11 (+4)</b> |
| <b>Мировоззрение:</b> Злое   |                                       |                    |
| <b>Языки:</b> Бездны, Общий  |                                       |                    |

## ТАКТИКА ИССУШАЮЩЕГО РОГАТОГО УЖАСА

Будучи нежитью, рогатый ужас столь же груб и прямолинеен в бою, как он был при жизни. Он использует *неистовый натиск* настолько часто, насколько это возможно, даже если это вызывает спровоцированные атаки, стараясь настичь как можно больше врагов любой ценой.

## ИССУШАЮЩИЙ СБРОД

При создании иссушающего процесс иногда может пойти не так, как задумывал гнолл или некромант. Таким образом и получается иссушающий сброд, низшая форма этих созданий.

|   |   |                    |
|---|---|--------------------|
| <b>Иссушающий Сброд</b><br>Маленький природный оживленный (нежить)  | <b>Уровень 9 Миньон Налетчик</b><br>100 Опыта |                    |
| <b>Хиты 1; промах никогда не наносит урон</b>   | <b>Инициатива +10</b>                         |                    |
| <b>КД 23; Стойкость 21; Реакция 22; Воля 20</b>   | <b>Внимательность +4</b>                      |                    |
| <b>Скорость 8, лазаю 6</b>  | Сумеречное зрение                             |                    |
| <b>Особенности</b>  |   |                    |
| <b>Атака Стаи</b>   |   |                    |
| Рукопашные атаки иссушающего наносят дополнительно 2 урона против любого врага, рядом с которым находится два и более союзника иссушающего.   |   |                    |
| <b>Боевое превосходство</b>   |   |                    |
| Иссушающий наносит дополнительно 2 урона любому врагу, который предоставляет ему боевое превосходство.  |   |                    |
| <b>Стандартные Действия</b>   |   |                    |
| ⬇ <b>Коготь</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>   |   |                    |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +14 против КД;<br><i>Попадание:</i> 9 урона.  |   |                    |
| <b>Действия Движения</b>  |   |                    |
| <b>Внезапный Прыжок</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>   |   |                    |
| Иссушающий прыгает на 4 клетки. Совершая прыжок иссушающий получает бонус +5 к КД против спровоцированных атак, и любой противник, промахнувшийся по нему спровоцированной атакой, предоставляет иссушающему боевое превосходство до конца следующего хода иссушающего. |   |                    |
| <b>Сил 11 (+4)</b>  | <b>Лов 19 (+8)</b>                            | <b>Мдр 11(+4)</b>  |
| <b>Тел 16 (+7)</b>  | <b>Инт 7 (+2)</b>                             | <b>Хар 12 (+5)</b> |
| <b>Мировоззрение:</b> Злое  |   |                    |
| <b>Языки:</b> Бездны, Общий   |   |                    |

## ЗНАНИЯ ОБ ИССУШАЮЩЕМ

**Религия Сл 14:** Не так давно Йеногу передал гноллам знание богохульного ритуала, используемого для создания иссушающих. Назревает война между Йеногу и Оркусом, и иссушающие – всего лишь часть того нового оружия, которое дал своим детям Принц Гноллов.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Изначально иссушающие были созданы гноллами, но секрет их создания распространился среди некромантов других рас.

### Сцена 6-го уровня (1,300 опыта)

- ⬆ 2 гнолла предсказателя смерти (громила 5-го уровня)
- ⬆ 1 гнолл знаток охоты (артиллерия 5-го уровня, Бест.132)
- ⬆ 4 иссушающих (налетчик 4-го уровня)

### Сцена 8-го уровня (1,800 опыта)

- ⬆ 2 камбиона адских меча (громила 8-го уровня, Бест.39)
- ⬆ 1 клык Йеногу (налетчик 7-го уровня)
- ⬆ 8 иссушающего сброда (миньон налетчик 9-го уровня)

# ДРЕВО ВАЙДЫ (WOOD WOAD)

ДРЕВА ВАЙДЫ ИЩУТ ОТОМЩЕНИЯ за каждое дерево, упавшее от топора. Существо, которое вторгается в защищаемый древом вайды лес, несет ответственность за действия всех предыдущих вторжений.

|  |                                      |                                 |
|--|--------------------------------------|---------------------------------|
| <b>Древо Вайды</b><br>Средний фейский гуманоид (растение)  | <b>Уровень 8 Солдат</b><br>350 Опыта |                                 |
| <b>Хиты 92; Ранен 46</b>   | <b>Инициатива +5</b>                 |                                 |
| <b>КД 23; Стойкость 21; Реакция 18; Воля 21</b>  | <b>Внимательность +12</b>            |                                 |
| <b>Скорость 5</b>  |                                      |                                 |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                                      |                                 |
| ⚔ <b>Дубина (оружие) ♦ Неограниченный</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +16 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 6 урона.  |                                      |                                 |
| ⚔ <b>Суд Природы (исцеление, надежный, оружие) ♦ Перезарядка [i]</b><br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +16 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 6 урона и цель становится обездвиженной и получает продолжительный урон 5 (спасение оканчивает оба). Когда цель получает продолжительный урон, противник-фея или противник-растение, находящийся ближе всего к цели, восстанавливает равноценное количество хитов. |                                      |                                 |
| <b>Малые Действия</b>  |                                      |                                 |
| ⚡ <b>Тайна Природы (очарование) ♦ На сцену</b><br><i>Атака:</i> Ближняя вспышка 2 (одно существо во вспышке); нет атаки;<br><i>Эффект:</i> Цель получает штраф -2 к броскам атаки, ко всем защитам и спасброскам (спасение оканчивает). Кроме того, цель получает штраф -5 к спасброску от этого эффекта до тех пор, пока цель не выполнит успешно проверку Природы Сл 20 малым действием.   |                                      |                                 |
| <b>Навыки:</b> Запугивание +11   |                                      |                                 |
| <b>Сил 18 (+8)</b>   | <b>Лов 9 (+3)</b>                    | <b>Мдр 16 (+7)</b>              |
| <b>Тел 20 (+9)</b>   | <b>Инт 10 (+4)</b>                   | <b>Хар 10 (+4)</b>              |
| <b>Без мировоззрения</b>   |                                      | <b>Языки:</b> Общий, Эльфийский |
| <b>Снаряжение:</b> дубина, маленький деревянный щит  |                                      |                                 |

## ТАКТИКА ДРЕВА ВАЙДЫ

Древо вайды использует *суд природы* при каждом удобном случае, атакуя им врага, полагающегося на скорость и подвижность, нежели врага предпочитающего удерживать позицию. Древо остается рядом с союзниками, защищая их.

## ЗНАНИЯ О ДРЕВЕ ВАЙДЫ

**Природа 14:** Те, кто владеет обширными знаниями в области природы, например следопыты, друиды и военачальники, могут с большей легкостью предотвратить эффекты магии древ вайды, нежели те, чьи познания природы малы.

**Природа 19:** Древо вайды и дриады вместе разделяют общее наследие. Дриады, иногда появляющиеся в мире, находят спокойствие среди деревьев, но древо вайды всегда находится в состоянии гнева из-за срубленных лесов.



## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЯ

Древо вайды с радостью сотрудничают с существами, которые вместе с ними защищают мир природы. Кентавры и дриады сражаются с ними бок о бок. Хитрые фейские создания, такие как гномы и эладрины, иногда обманывают древо вайды, используя желания дерева в своих целях.

### Сцена 8-го уровня (1,800 опыта)

- ♦ 2 дриады (налетчик 9-го уровня, Бест.96)
- ♦ 1 стебельный ужас заклинатель (артиллерия 7-го уровня, Бест.260)
- ♦ 2 древа вайды (солдат 8-го уровня)

### Сцена 9-го уровня (2,150 опыта)

- ♦ 1 гном энтропист (артиллерия 8-го уровня)
- ♦ 1 сатир дудочник (контроллер 8-го уровня, Бест.228)
- ♦ 1 блуждающая насыпь (громила 9-го уровня, Бест.232)
- ♦ 3 древа вайды (солдат 8-го уровня)

# КСОРН (HORN)

СТРАННОГО ВИДА МУСОРЩИКИ, называемые ксорнами, происходят родом из Стихийного Хаоса. Они обитают в мире, населяя, обычно, глубокие горные пещеры и темные тоннели подземелий.

## КСОРН

Ксорны проходят сквозь твердую толщу скалы как рыба сквозь поток воды. Они ищут редкие металлы и драгоценные камни, чтобы насытиться ими.

|   |                                |
|---|--------------------------------|
| <b>Ксорн</b>  | <b>Уровень 9 Налетчик</b>      |
| Средний стихийный магический зверь (земля)  | 400 Опыта                      |
| <b>Хиты 102; Ранен 51</b>   | <b>Инициатива +8</b>           |
| <b>КД 23; Стойкость 24; Реакция 19; Воля 20</b>   | <b>Внимательность +7</b>       |
| <b>Скорость 5, бурение 5</b>  | Темное зрение;                 |
| см. <i>земляное скольжение</i>  | Всестороннее зрение            |
| <b>Особенности</b>  |                                |
| <b>Земляное Скольжение</b>  |                                |
| Ксорн может проходить сквозь камень точно так же, как если это была обычная земля.                                  |                                |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                                |
| ⬇ <b>Когти</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>  |                                |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +14 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к6 + 5 урона.                |                                |
| ⬇ <b>Тройная Атака</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>  |                                |
| Ксорн совершает три атаки когтем, каждая против разных целей.   |                                |
| ⬇ <b>Земная Пасть</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>   |                                |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +14 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 5 урона.                |                                |
| <b>Малые Действия</b>   |                                |
| <b>Погружение</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>   |                                |
| Ксорн частично погружается под землю и получает +2 к КД пока он не начнет двигаться.                                |                                |
| <b>Триггеры</b>   |                                |
| <b>Отступление</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>  |                                |
| <i>Триггер:</i> Ксорн промахивается рукопашной атакой.<br><i>Эффект:</i> Ксорн уходит под землю со своей скоростью. |                                |
| <b>Сил 20 (+9)</b>  | <b>Лов 15 (+6)</b>             |
| <b>Тел 22 (+10)</b>   | <b>Инт 12 (+5)</b>             |
| <b>Мдр 17 (+7)</b>  | <b>Хар 12 (+5)</b>             |
| <b>Без мировоззрения</b>  | <b>Языки:</b> Общий, Первичный |



# БРИЛЛЯНТОВОШКУРЫЙ КСОРН

Бриллиантовошкурные ксорны пробираются сквозь землю в поисках самых редких и полезных ископаемых в глубоких нишах Стихийного Хаоса, в царствах камня и между мирами. Бронированная бриллиантовая шкура ксорна блестит остатками полезных ископаемых, которые он уже проглотил.

|  |                                |
|--|--------------------------------|
| <b>Бриллиантовошкурый Ксорн</b>  | <b>Уровень 16 Налетчик</b>     |
| Большой стихийный магический зверь (земля)   | 1,400 Опыта                    |
| <b>Хиты 160; Ранен 80</b>  | <b>Инициатива +13</b>          |
| <b>КД 29; Стойкость 29; Реакция 25; Воля 26</b>  | <b>Внимательность +12</b>      |
| <b>Скорость 5, бурение 5</b>   | Темное зрение;                 |
| см. <i>земляное скольжение</i>   | Всестороннее зрение            |
| <b>Особенности</b>   |                                |
| <b>Земляное Скольжение</b>   |                                |
| Ксорн может проходить сквозь камень точно так же, как если это была обычная земля.   |                                |
| <b>Стандартные Действия</b>  |                                |
| ⬇ <b>Когти</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>   |                                |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +21 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к8 + 7 урона.   |                                |
| ⬇ <b>Тройная Атака</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>   |                                |
| Ксорн совершает три атаки когтем, каждая против разных целей.  |                                |
| ⬇ <b>Земная Пасть</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>  |                                |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +21 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 7 урона.   |                                |
| ⬇ <b>Подрыв</b> ⬆ <b>Перезарядка</b> ⚡ ⚡   |                                |
| <i>Эффект:</i> Ксорн бурит землю и нападает на одного нелетающего противника, под пространством которого он проходит.<br><i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +19 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 4к8 + 7 урона и цель удерживается (спасение оканчивается). |                                |
| <b>Малые Действия</b>  |                                |
| <b>Погружение</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>  |                                |
| Ксорн частично погружается под землю и получает +2 к КД пока он не начнет двигаться.   |                                |
| <b>Триггеры</b>  |                                |
| <b>Отступление</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>   |                                |
| <i>Триггер:</i> Ксорн промахивается рукопашной атакой.<br><i>Эффект:</i> Ксорн уходит под землю со своей скоростью.  |                                |
| <b>Сил 22 (+14)</b>  | <b>Лов 17 (+11)</b>            |
| <b>Тел 24 (+15)</b>  | <b>Инт 13 (+9)</b>             |
| <b>Мдр 19 (+12)</b>  | <b>Хар 13 (+9)</b>             |
| <b>Без мировоззрения</b>   | <b>Языки:</b> Общий, Первичный |

## ЗНАНИЯ О КСОРНЕ

**Подземелья 23:** Ксорны это существа родом из Стихийного Хаоса, которые питаются металлами и полезными ископаемыми. Их рацион, который составляют редкие драгоценные камни, открывает им путь к бартеру. Однако, как известно, перед переговорами они находят время, чтобы разместить ловушки.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Ксорны предоставляют свои услуги даже в других мирах, за которые они просят драгоценные камни и металлы. Их можно найти как помощников в горной промышленности, в плавильнях дуэргаров или огненных гигантов. Несколько раз они были замечены вместе с галей дурами и иными существами земной стихии.

### Сцена 10-го уровня (2,400 опыта)

- ⬆ 1 рвущий плоть дуэргар (соглядатай 11-го уровня)
- ⬆ 4 дуэргара ударных войск (громила 6-го уровня)
- ⬆ 2 ксорна (налетчик 9-го уровня)

В глоссарии содержатся термины, используемые в этой книге. Глоссарий заменяет предыдущие источники, а также включает в себя разъяснения и новые правила.

**Ангел [ключевое слово]:** Ангелы – бессмертные существа, родом из Астрального моря. Им не нужно дышать, есть или спать.

**Аномальный [происхождение]:** Аномальные существа рождаются или формируются в дальнем пределе.

**Аура:** Аура – непрерывный эффект, который исходит от существа. Аура воздействует на все клетки в пределах линии эффектов и в пределах указанной дальности. Аура не влияет на существо, испускающее ауру, если не указано иное, а также она не зависит от рельефа местности или явлений окружающей среды.

Существо может активировать или деактивировать свою ауру малым действием. Если существо умирает, то аура немедленно прекращается.

Если ауры пересекаются и накладывают штрафы на какой-либо бросок кубиков или игровые статистические данные, то существо подвергается наисильнейшей из аур; штрафы от множества аур не суммируются. Например, если на существо воздействует три ауры пересекающихся аур, каждая из которых накладывает штраф -2 к броску атаки, то существо получает штраф -2, а не -6.

**Бессмертный [происхождение]:** Бессмертные существа родом из Астрального моря. Если их не убить, то они живут вечно.

**Болезнь [ключевое слово]:** Некоторые таланты подвергают цель заболеванию. Цель, подвергнутая болезни один или несколько раз во время сцены, совершает один спасбросок по окончании сцены. Если этот спасбросок будет провален, то цель заболевает. См. также "Болезнь" на странице 49 *Руководства Мастера*.

**Бурение:** Существо, обладающее скоростью бурением, может двигаться сквозь рыхлую землю с указанной скоростью, а также через твердый камень с половиной этой скорости. Существо не может совершать шаг или атаку в броске, когда бурит.

**Великан [ключевое слово]:** Великаны – это существа Большого или большего размера.

**Взгляд [ключевое слово]:** Тип атаки. Слепые или ослепленные существа невосприимчивы к атакам взглядом, а также существа не могут совершать атаки взглядом, если ослеплены.

**Вода [ключевое слово]:** Водные существа крепко связаны с элементом воды.

**Водный [ключевое слово]:** Водные существа способны дышать под водой. В водных сражениях эти существа получают бонус +2 к броску атаки против неводных существ. См. также "Сражение в воде" на странице 45 *Руководства Мастера*.

**Воздух [ключевое слово]:** Воздушные существа крепко связаны с элементом воздуха.

**Всесторонне зрение:** Враги не могут получить боевое превосходство над существом, обладающим всесторонним зрением.

**Гомункулус [ключевое слово]:** Гомункулы – это оживленные механизмы, задача которых охранять существо, область или объект.

**Гуманоид [тип]:** Гуманоидные существа сильно различаются в своем разнообразии и похожести на людей. Многие из них двуногие. Они включают в себя людей, а также чудовищеподобных гуманоидов, таких как юань-ти.

**Дальний перелет:** Дальний перелет работает так же, как скорость летая, но с одним условием: существо может использовать действие движения для совершения дальнего перелета, если ранее в этом раунде оно не совершало других действий. До начала следующего хода существо может использовать только свободные действия. См. также **скорость летая**.

**Демон [ключевое слово]:** Демоны – это хаотично-злые стихийные существа, родом из Бездны. Им не нужно спать.

**Дополнительный урон:** Многие таланты и эффекты дают возможность нанести дополнительный урон. Такой урон всегда идет в дополнение к основному. То есть, если атака не наносит урона, то и дополнительного урона она нанести не может.

**Дракон [ключевое слово]:** Драконы – это рептилии. Многие из них имеют крылья, а также дыхание-оружие.

**Дьявол [ключевое слово]:** Дьяволы – это злые бессмертные существа, родом из Девяти Адов. Им не нужно спать.

**Захваченный:** Будучи схваченным, существо обездвижено. Захват длится до конца следующего хода схватившего, если не сказано иное, и схвативший может поддержать захват малым действием или окончить его свободным действием. Некоторые обстоятельства оканчивают захват: если схвативший находится под воздействием, которое не позволяет ему совершить спровоцированное действие, если схвативший или схваченный отходят друг от друга достаточно далеко за пределы досягаемости, или же если схваченное существо высвобождается. См. также "Высвобождение" и "Захват" на страницах 287 и 288 *Книги Игрока*.

**Зверь [тип]:** Звери – это либо обычные животные, либо сродни им. Они ведут себя инстинктивно.

**Звук [ключевое слово]:** Тип урона.

**Земля [ключевое слово]:** Земляные существа крепко связаны с элементом земли.

**Земляной шаг:** Тип передвижения по местности. Существа, обладающие земляным шагом, игнорируют труднопроходимую местность, такую как щебень, бугристые камни или глиняную почву.

**Зона [ключевое слово]:** Зональный талант создает зону, магическую область, которая длится раунд или больше. Зона формируется областью эффекта и заполняет все клетки в пределах зоны, к которым есть линии эффектов от изначальной клетки. Зона не затрагивается окружающей средой, ее нельзя атаковать или физически воздействовать и немедленно заканчивается, если создатель умирает.

Если талант, создающий зону, позволяет ее переместить, то зону считают подвижной. Такая зона заканчивается в конце хода создателя, если он находится за пределами дальности хотя бы на 1 клетку (используется дальность таланта) или если создатель теряет линию эффекта к зоне хотя бы на 1 клетку. Зону нельзя перемещать сквозь сплошные препятствия.

Если зоны пересекаются и накладывают штрафы на какой-либо бросок кубиков или игровые статистические данные, то существо подвергается наисильнейшей из зон; штрафы от множества зон не суммируются. Также, существо, находящееся на пересечении нескольких зон, получает урон от наисильнейшей зоны, которая наносит наибольший урон, независимо от типа урона.

**Излучение [ключевое слово]:** Тип урона.

**Изменяющий форму [ключевое слово]:** Изменяющие форму, такие как доппельгангеры, обладают способностью к изменению своей формы на ту, которая им угодна.

**Иллюзия [ключевое слово]:** Таланты иллюзии обманывают разум или чувства.

**Иммунитет:** На существо, которое имеет иммунитет к типу урона (например, холод или огонь), состоянию (например, изумление или окаменение) или другим определенным эффектам (например, болезни или вынужденное перемещение), подобные условия не воздействуют. На существо, которое невосприимчиво к очарованию, страху, иллюзии, яду или сну, не влияют эффекты талантов, содержащих эти ключевые слова. На существо, которое невосприимчиво к взгляду, не будет действовать талант с этим ключевым словом.

**Инструмент:** Это ключевое слово определяет силу, которая может быть использована через инструмент. В блоке статистики монстра указаны инструменты, которыми он пользуется. См. также "Выдача снаряжения" на странице 174 *Руководства Мастера*.

**Истинное зрение:** Существо, обладающее истинным зрением, может видеть невидимых существ и объекты, находящиеся в пределах указанного диапазона до тех пор, пока существо или объект находится в пределах линии обзора.

**Исцеление [ключевое слово]:** Исцеляющие таланты восстанавливают хиты.

**Кислота [ключевое слово]:** Тип урона.

**Ледяной шаг:** Тип передвижения по местности. Существа, обладающие ледяным шагом, игнорируют труднопроходимую местность, такую как лед или снег.

**Лесной шаг:** Тип передвижения по местности. Существа, обладающие лесным шагом, игнорируют труднопроходимую местность, такую как упавшие части деревьев, кустарники или какую-либо другую лесную растительность.

**Магический зверь [тип]:** Магические звери похожи на зверей, но часто ведут себя как люди.

**Максимальная высота:** См. также **предел высоты**.

**Миньон:** При получении любого урона миньон тут же уничтожается. Если по миньону промахивается атака, которая наносит урон при промахе, то миньон не получает этого урона.

**Механизм [ключевое слово]:** Механизмы – это не живые существа, поэтому на них не будут действовать эффекты, предназначенные для живых существ. Им не нужно дышать, есть или спать.

**Надежный [ключевое слово]:** Если существо промахивается по всем целям талантом с ключевым словом «надежный», то использование этого таланта не расходуется.

**Нежить [ключевое слово]:** Нежить – это не живые существа, поэтому на них не будут действовать эффекты, предназначенные для живых существ. Им не нужно дышать или спать.

**Некротическая энергия [ключевое слово]:** Тип урона.

**Неосязаемый:** Когда существо неосязаемо, оно получает половину урона от любого источника урона, включая продолжительный урон. Некоторые существа неосязаемы по своей природе, что указано в строке "Сопротивление". См. также **половина урона**.

**Неуклюжий:** Некоторые существа неуклюжи при использовании особого режима движения, а некоторые неуклюжи, пока находятся на земле (отмечается рядом с режимом в строке "Скорость"). Пока существо неуклюже, оно получает штраф -4 к броскам атаки и всем защитам.

**Огонь [ключевое слово]:** Тип урона. Огненные существа крепко связаны с элементом огня.

**Оживленный [тип]:** Оживленные существа получают жизнь через магию. Им не нужно дышать, есть или спать.

**Оживленный механизм [ключевое слово]:** Оживленные механизмы, в отличие от других, считаются живыми существами.

**Оружие [ключевое слово]:** Это ключевое слово определяет силу, которую можно использовать через оружие, которая также может быть безоружным ударом. В блоке статистики монстра указано оружие, которым он пользуется. В атаках монстра не используется бонус владения. См. также "Выдача снаряжения" на странице 174 *Руководства Мастера*.

**Очарование [ключевое слово]:** Очаровывающие таланты контролируют или влияют на действия субъекта.

**Парение:** Если существо может парить, то оно способно оставаться в воздухе на одном месте и ему не нужно совершать движения в свой ход. Также существо может совершать шаг и наносить провоцированные атаки, когда летит. См. также **скорость летая**.

**Паук [ключевое слово]:** Паукоподобные существа похожи на пауков, у которых может быть восемь ног, способность к плетению паутины и тому подобное.

**Паучье лазание:** Существо, обладающее паучьим лазанием, может использовать свою скорость лазания, чтобы передвигаться по нависающим горизонтальным поверхностям (таким как потолки) без проверки Атлетики. См. также **скорость лазая**.

**Переменное сопротивление:** Существо, обладающее переменным сопротивлением, может активировать его определенное количество раз за сцену свободным действием. Когда существо активирует переменное сопротивление, оно выбирает тип урона: звук, кислота,

огонь, холод или электричество. Существо не может выбрать тип урона, к которому оно имеет уязвимость. Существо получает определенное значение сопротивления к выбранному типу урона до конца сцены. Это сопротивление заменяет любое другое сопротивление к тому же типу урона, которым обладает существо. Если существо может активировать переменное сопротивление более одного раза за сцену, то существо обладает одновременно только одним типом переменного сопротивления. См. также **сопротивление**.

**Превращение [ключевое слово]:** Таланты превращения меняют физическую форму цели. Если цель находится под воздействием более чем одного таланта превращения, то эффект имеет только последний. Эффекты других талантов остаются на цели и заканчивают свое действие как обычно, но их эффекты не применяются. Как только самый последний эффект заканчивает свое действие, в силу вступает предшествовавший ему эффект. Если цель умирает, все эффекты превращения заканчиваются.

Если эффект превращения уменьшает размер цели, то она не провоцирует атак, когда покидает клетки при сокращении в размерах. Если эффект превращения увеличивает цель в размерах, но для цели не хватает свободного пространства, то эффект считается неудавшимся, а цель становится ошеломленной (спасение оканчивается).

**Половина урона:** Когда талант или какой-либо эффект наносит половину урона, к нему применяются все модификаторы, включая сопротивления и уязвимости, а затем урон длится пополам.

**Помеченный:** Существо отмечает цель и та получает штраф -2 к броскам атаки, если атака не включает помечившее существо в качестве цели. Одновременно можно пометить только одно существо. Новая пометка заменяет старую.

**Постэффект:** Постэффект срабатывает автоматически после окончания другого эффекта. В описании таланта строка "Постэффект" следует после эффекта, к которому он принадлежит.

Иногда цель подвергается постэффекту после спасения. Если спасение происходит после многократных спасбросков, то постэффект вступает в силу после всех бросков.

**Предел высоты:** Если существо обладает определенным пределом высоты, то при его превышении существо упадет в конце своего хода. См. также **скорость летая**.

**Природный [происхождение]:** Природные существа родом из мира природы.

**Психическая энергия [ключевое слово]:** Тип урона.

**Растение [ключевое слово]:** Растения состоят из веществ растительного происхождения. Им не нужно спать.

**Рептилия [ключевое слово]:** Рептилии – это хладнокровные существа имеющие чешуйчатую кожу.

**Рой [ключевое слово]:** Рой состоит из множества существ, но функционирует как одно существо. Рой может войти в пространство другого существа так же, как и другое существо может войти в пространство роя, которое считается труднопроходимой местностью. Рой нельзя

притягивать, отталкивать или сдвигать рукопашными или дальнобойными атаками.

Рой способен протиснуться через пространство, которое достаточно велико, чтобы могло протиснуться одного из существ роя. Например, рой летучих мышей может протиснуться через пространство, которое достаточно велико для протискивания одной летучей мыши.

**Силовое поле [ключевое слово]:** Тип урона.

**Скорость лазая:** Существа, обладающие скоростью лазая, способны двигаться по вертикальным поверхностям с указанной скоростью без совершения проверки Атлетики. Во время лазания существо игнорирует труднопроходимую местность и не предоставляет боевое превосходство из-за лазания.

**Скорость летая:** Существа, обладающие скоростью летая, способны пролетать указанное в строке скорости количество клеток, используя действие движения. Чтобы оставаться в воздухе, существо должно пролететь как минимум 2 клетки в свой ход или оно начнет падать в конце своего хода. Когда существо летит, оно не может совершать шаг или совершать провоцированные атаки, а также оно падает, если его сбивают с ног. См. также "Полет" на странице 47 *Руководства Мастера*.

**Скорость плавая:** Существо, обладающее скоростью плавая, передвигается в воде без совершения проверки Атлетики.

**Скакун [ключевое слово]:** Существо, имеющее ключевое слово «скакун», обладает по меньшей мере одним талантом скакуна. Такой талант доступен существам, которые обладают чертой Сражение Верхом. См. также "Сражение верхом" на странице 46 *Руководства Мастера*.

**Скрытность:** Когда существо скрывается от врага, оно становится для него неслышимым и невидимым. Чтобы скрыться, существо использует навык скрытности.

**Слепой [ключевое слово]:** Слепое существо опирается на особые чувства, такие как слепое зрение или чувство вибрации. Оно может видеть только в пределах указанного диапазона. Такие существа имеют иммунитет к атакам взглядом и не могут быть ослеплены.

**Слепое зрение:** Существо, обладающее слепым зрением, может четко видеть существо или объект в пределах указанного диапазона, даже если они невидимы или скрыты. В противном случае, существо опирается на нормальное зрение.

**Слизь [ключевое слово]:** Слизь – это бесформенные существа. Когда слизь протискивается, она может двигаться с полной скоростью вместо половины, а также не получает штрафа -5 к броскам атаки и не предоставляет боевого превосходства.

**Смена облика:** Существо, обладающее полиморфным талантом *смены облика*, способно принять облик другого существа. Талант определяет тип и размер облика. Новый облик длится до тех пор, пока не будет сменен или пока существо не умрет.

Существо сохраняет свою статистику в новой форме. Одежда, доспехи и другое имущество существа остается при нем и не изменяется.

Чтобы существо могло использовать смену облика, чтобы принять человеческий облик, ему необходимо

увидеть индивида хотя бы один раз. Другие существа могут совершить проверку Проницательности (против встречной проверки Обмана существа с бонусом +20), чтобы понять, что обличье является маскировкой. См. также **превращение**.

**Созидание [ключевое слово]:** Созидательные таланты способны создать объект или существо из магической энергии. Созидаемое не занимает пространства, не влияет на окружающую среду, ему не требуется твердая поверхность, его нельзя атаковать или физически на него воздействовать, и оно прекращает свое существование сразу же после смерти создателя.

Если на созидаемое можно физически воздействовать или атаковать, то оно использует защиты своего создателя. Если же по созидаемому попадает особая атака, то оно получает только урон (продолжительный урон не действует). Если созидаемое может атаковать, то создатель совершает атаку, определяя линию обзора обычным способом, но линию эффектов следует определять от созидаемого.

Если созидательный талант включает в себя возможность перемещения созидаемого, то оно считается подвижным. Подвижное созидаемое оканчивает свое существование в конце хода создателя, если созидаемое находится за пределами дальности заклинания или если созидаемое выходит за пределы линии эффектов хотя бы на 1 клетку. Созидаемое не может перемещаться сквозь твердые препятствия.

**Сон [ключевое слово]:** Существа, находящиеся под воздействием сонных талантов, падают без сознания.

**Сопrotивление:** Существо, имеющее сопротивление, получает меньше урона от определенного типа урона. К тому же, если существо имеет сопротивление огню 10, то оно получит на 10 урона меньше от вражеской атаки огнем.

Сопrotивление не уменьшает урон, если у существа имеется сопротивление ко всем типам урона, описанного во вражеской атаке: в этом случае работает только наименьшее сопротивление. Например, существу, имеющему сопротивление к звуку 5 и электричеству 10, наносят урон звуком и электричеством 15, но получит оно 10 урона, потому что значение сопротивления к объединенным типам урона ограничено наименьшим из двух сопротивлений.

**Стихийный [происхождение]:** Стихийные существа родом из Стихийного Хаоса.

**Страх [ключевое слово]:** Устрашающие таланты вселяют страх.

**Сумеречное зрение:** Существа, обладающие сумеречным зрением, видят в тусклом свете без штрафа.

**Телепатия:** Существо, обладающее телепатией, способно телепатически общаться с любым другим существом, разговаривающим на каком-либо языке. Такое существо должно находиться в пределах линии эффекта и в пределах определенной дальности. Телепатия позволяет двустороннюю коммуникацию.

**Телепортация [ключевое слово]:** Телепортирующие таланты мгновенно переносят существо или объект с одной позиции на другую. Телепортирующееся существо должно видеть конечное пространство, в которое оно телепортируется, при

этом ни цели, ни телепортируемому субъекту не требуется линия эффектов по отношению к этому пространству. Конечно пространство должно быть достаточно велико, чтобы существо могло занять его не протискиваясь.

Телепортируемая цель исчезает и мгновенно появляется в точке назначения. Это перемещение не вызывает провоцированных атак и ему не препятствуют существа, объекты или ландшафт.

Обездвиженность или удержание не препятствует телепортации. Если существо выходит за пределы физически удерживающих эффектов, захвата или иных обездвиживающих эффектов, которые работают в определенных границах, с помощью телепортации, то обездвижение и удержание цели заканчивается. В противном случае, существо остается обездвиженным или удерживаемым, если достигает конечной точки.

**Темное зрение:** Существа, обладающие темным зрением, способны видеть в тусклом свете и темноте без штрафов.

**Теневой [происхождение]:** Теневые существа родом из Царства Теней.

**Туннелирование:** Существа, обладающие туннелированием, оставляют за собой туннели после бурения. Существа (например, Маленького размера) способны передвигаться по этим тоннелям без снижения скорости. Существа того же размера, что и бурящее существо, должны протискиваться через эти туннели, а существа большего размера вовсе не могут через него пройти. См. также **бурение**.

**Угрожающая досягаемость:** Существа, обладающие угрожающей досягаемостью, могут совершать провоцированные атаки в пределах своей досягаемости.

**Уязвимость:** Существо, которое уязвимо к определенному типу урона, обычно получает определенное количество дополнительного урона при получении повреждений этого типа или страдает от определенного эффекта. Например, существо, обладающее уязвимостью к излучению 10, получает 10 урона излучением дополнительно, если атака наносит ему обычный или продолжительный урон этого типа.

**Фазирование:** При фазировании существо игнорирует труднопроходимую местность, может проходить сквозь препятствия и других существ, но должно завершить свое движение в незанятом пространстве.

**Фейя [происхождение]:** Фейские существа родом из Страны Фей.

**Холод [ключевое слово]:** Тип урона. Существо, имеющее это ключевое слово, должно состоять из льда, по меньшей мере, частично.

**Чувство вибрации:** Существо, обладающее чувством вибрации, может четко видеть существо или объект в пределах указанного диапазона, даже если они невидимы, скрыты или находятся за пределами линии эффектов, но существу и объекту необходимо контактировать с землей или другой поверхностью, такой как вода или паутина. В противном случае, существо опирается на нормальное зрение.

**Электричество [ключевое слово]:** Тип урона.

**Яд [ключевое слово]:** Тип урона и эффекта.

# РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Как и в *Бестиарии*, у некоторых монстров Бестиария 2 есть расовые особенности и таланты, подобно тем расам, которые описаны в *Руководстве Игрока* и *Руководстве Игрока 2*.

Эти особенности и таланты более полезны Мастерам, заинтересованным в создании неигровых персонажей (NPC). Эта информация также может использоваться для создания игровых персонажей (ИП). Имейте в виду, что эти особенности и таланты больше соответствуют талантам и особенностям монстра, нежели сделанному по всем правилам игровому персонажу из любой другой уже изданной расы, и позже, вероятно, будет немного отличаться.

Как ДМ, вы должны быть наиболее осмотрительны с той расой монстров, которую вы хотите включить в качестве ИП в свою компанию, если такая имеется.

## БУЛИВОГ

**Средний рост:** 162 – 183 см

**Средний вес:** 68 – 109 кг

**Значение характеристик:** +2 Телосложение, +2 Ловкость

**Размер:** Средний

**Скорость:** 6 клеток (болотный шаг)

**Зрение:** Нормальное

**Языки:** Общий, Первичный

**Бонус навыков:** +2 Атлетика

**Протухший Воздух (Яд) аура 2:** Любой враг, который использует исцеление в пределах ауры, становится ослабленным до конца своего следующего хода.

## ДУЭРГАР

**Средний рост:** 127 – 142 см

**Средний вес:** 73 – 100 кг

**Значение характеристик:** +2 Телосложение, +2 Мудрость

**Размер:** Средний

**Скорость:** 6 клеток

**Зрение:** Темное

**Языки:** Глубинная Речь, Дварвский, Общий

**Бонус навыков:** +2 Подземелья

**Адские Иглы:** Вы можете использовать *адские иглы* в качестве таланта на сцену.

## Адские Иглы

## Расовый Талант Дуэргара

*Вы напрягаетесь, и иглы, выступающие из вашего тела, летят в вашего противника.*

**На сцену** + Яд

**Малое действие** Дальнобойный 3

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Телосложение +2 против КД

*Уровень 11:* Телосложение +4 против КД

*Уровень 21:* Телосложение +6 против КД

**Попадание:** Урон 1к8 + модификатор Телосложения, и цель получает штраф -2 к броскам атаки, а также получает продолжительный урон ядом 2 (спасение оканчивает оба).  
*Уровень 11:* Урон 2к8 + модификатор Телосложения, и цель получает штраф -2 к броскам атаки, а также получает продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает оба).  
*Уровень 21:* Урон 3к8 + модификатор Телосложения, и цель получает штраф -2 к броскам атаки, а также получает продолжительный урон ядом 8 (спасение оканчивает оба).

## КЕНКУ

**Средний рост:** 152 – 168 см

**Средний вес:** 50 – 68 кг

**Значение характеристик:** +2 Ловкость, +2 Харизма

**Размер:** Средний

**Скорость:** 6 клеток

**Зрение:** Сумеречное

**Языки:** Общий

**Бонус навыков:** +2 Обман, +2 Скрытность

**Эффект Множества:** Вы получаете бонус +3 к броскам атаки против окруженных врагов, вместо бонуса +2, а также вы предоставляете бонус +3 при помощи союзникам в проверках навыков и бросках атаки вместо обычного бонуса +2.

**Мимикрия:** Вы можете подражать звукам и голосам. Успешная проверка Проницательности против вашей проверки Обмана позволяет слушающему почувствовать подвох.

# МОНСТРЫ ПО УРОВНЮ

Все монстры, описанные в этой книге, приведены в этом списке, и отсортированы в алфавитном порядке по уровню и роли монстра. Монстры лидеры имеют обозначение (Л).

| Монстр                        | Уровень и роль    | Страница |
|-------------------------------|-------------------|----------|
| Зараженный пульсар            | 1 Артиллерия      | 104      |
| Выводок Анкега                | 1 Миньон Громила  | 11       |
| Мерзостный Буливог            | 1 Громила         | 28       |
| Гоблин Прислужник Маглубийета | 1 Контроллер      | 131      |
| Кровавый ястреб               | 1 Налетчик        | 142      |
| Рабочий Муравейника (Муравей) | 1 Миньон Налетчик | 12       |
| Зараженный плеточник          | 1 Солдат          | 104      |

|                                       |              |     |
|---------------------------------------|--------------|-----|
| Ядовитошкурый Маг (Людоящер)          | 2 Артиллерия | 156 |
| Дретч (Демон)                         | 2 Громила    | 54  |
| Рой Сороконожек                       | 2 Громила    | 33  |
| Ядовитошкурый Дикарь (Людоящер)       | 2 Громила    | 156 |
| Зараженный Пожиратель Сознания        | 2 Контроллер | 104 |
| Буливог Попрыгун                      | 2 Налетчик   | 28  |
| Воин Муравейника (Муравей)            | 2 Налетчик   | 12  |
| Защитник Каменный Кулак (Гормункулус) | 2 Налетчик   | 143 |
| Серая Слизь                           | 2 Налетчик   | 173 |
| Лоза Кровавый Шип                     | 2 Солдат     | 205 |
| Ядовитошкурый Скользящий Людоящер     | 2 Солдат     | 156 |

|                                     |                      |     |
|-------------------------------------|----------------------|-----|
| Буливог Грязевой Лорд               | 3 Артиллерия         | 29  |
| Буливог Ворчун                      | 3 Миньон Громила     | 28  |
| Майконид Гнилой Жрец                | 3 Громила (Л)        | 164 |
| Кенку Воин                          | 3 Налетчик           | 152 |
| Кенку Хулиган                       | 3 Миньон Налетчик    | 152 |
| Конь-Скелет                         | 3 Налетчик           | 183 |
| Пыльный Дьявол (Элементаль)         | 3 Налетчик           | 99  |
| Анкег                               | 3 Элитный Соглядатай | 11  |
| Ядовитошкурый Собиратель (Людоящер) | 3 Соглядатай         | 156 |
| Адский Одушевленный Доспех (Дьявол) | 3 Миньон Солдат      | 66  |
| Верный Лолт Гоблин                  | 3 Солдат             | 131 |
| Солдат Муравейника (Муравей)        | 3 Солдат             | 12  |
| Ядовитошкурый Прислужник (Людоящер) | 3 Солдат             | 157 |

|                                   |                  |     |
|-----------------------------------|------------------|-----|
| Арбалетчик (Гормункулус)          | 4 Артиллерия     | 143 |
| Штормовой Осколок                 | 4 Артиллерия     | 34  |
| Баргест Дикарь                    | 4 Громила        | 20  |
| Грязевой Хлестатель               | 4 Громила        | 100 |
| Зараженный Манипулятор Искращения | 4 Контроллер     | 105 |
| Креншар                           | 4 Контроллер     | 155 |
| Майконид Монарх                   | 4 Контроллер (Л) | 164 |
| Теневой Рой Фей                   | 4 Контроллер     | 194 |
| Иссушающий                        | 4 Налетчик       | 212 |
| Крылатый Трутень (Муравей)        | 4 Налетчик       | 12  |
| Трусливая Сороконожка             | 4 Налетчик       | 33  |
| Дуэргар Стражник                  | 4 Соглядатай     | 92  |
| Зеленая Слизь                     | 4 Соглядатай     | 173 |
| Крадущийся Кенку                  | 4 Соглядатай     | 153 |
| Пространственный Мародер          | 4 Соглядатай     | 69  |
| Дуэргар Стражник                  | 4 Солдат         | 92  |
| Кенку Главарь                     | 4 Солдат (Л)     | 152 |
| Ищущий Кровь Дрейк                | 4 Солдат         | 88  |
| Майконид Страж                    | 4 Солдат         | 164 |

|                      |                      |     |
|----------------------|----------------------|-----|
| Бехолдер Гаут        | 5 Элитная Артиллерия | 24  |
| Кенку Маг Пера       | 5 Артиллерия         | 153 |
| Руноспиральный Демон | 5 Артиллерия         | 59  |
| Эладрин Стрелок-Маг  | 5 Артиллерия         | 96  |

|                                 |           |     |
|---------------------------------|-----------|-----|
| Гнолл Смертельный Предсказатель | 5 Громила | 126 |
| Креншар Кровавый Убийца         | 5 Громила | 155 |

| Монстр                            | Уровень и роль           | Страница |
|-----------------------------------|--------------------------|----------|
| Дуэргар Теург                     | 5 Контроллер             | 93       |
| Королева Муравьев (Муравей)       | 5 Элитный Контроллер (Л) | 13       |
| Иссушающий Вопль Смерти           | 5 Контроллер (Л)         | 212      |
| Человек Дворянин                  | 5 Контроллер (Л)         | 148      |
| Грызущий Демон                    | 5 Налетчик               | 54       |
| Кенку Убийца                      | 5 Элитный Налетчик       | 154      |
| Кокатрис                          | 5 Налетчик               | 36       |
| Полуорк Охотник                   | 5 Налетчик               | 140      |
| Рогатый Дрейк                     | 5 Налетчик               | 88       |
| Гном Туманный Ходок               | 5 Соглядатай             | 128      |
| Молодой Железный Дракон           | 5 Одиночный Соглядатай   | 84       |
| Пламенный Пронзатель (Элементаль) | 5 Солдат                 | 99       |
| Разрывающийся Демон               | 5 Миньон Солдат          | 60       |

|                             |                      |     |
|-----------------------------|----------------------|-----|
| Громогласный Кованый        | 6 Артиллерия         | 206 |
| Дуэргар Ударных Войск       | 6 Громила            | 93  |
| Оборотень Кабан             | 6 Громила            | 158 |
| Полуорк Маг Смерти          | 6 Контроллер         | 140 |
| Хобгоблин Резчик Плоти      | 6 Элитный Контроллер | 132 |
| Багбир Танцор Войны         | 6 Налетчик           | 130 |
| Капитан Бандитов (Полуэльф) | 6 Налетчик (Л)       | 138 |
| Мародер Бездны              | 6 Налетчик           | 48  |
| Молодой Медный Дракон       | 6 Одиночный Налетчик | 78  |
| Ржавый Монстр               | 6 Налетчик           | 178 |
| Тигр                        | 6 Налетчик           | 199 |
| Человек Танцор с Копьем     | 6 Налетчик           | 147 |
| Геонид (Элементаль)         | 6 Соглядатай         | 99  |
| Спригган Шип                | 6 Солдат             | 192 |

|                                   |                    |     |
|-----------------------------------|--------------------|-----|
| Говорящий с Солнцем Голиаф        | 7 Артиллерия       | 136 |
| Вопящий Культист Демоногоргона    | 7 Громила          | 50  |
| Кованый Дикарь                    | 7 Громила          | 206 |
| Ненасытный Гнолл                  | 7 Громила          | 127 |
| Полуорк Тан Шрам                  | 7 Громила          | 141 |
| Троглодит Мусорщик                | 7 Громила          | 200 |
| Баргест Повелитель Битвы          | 7 Контроллер       | 20  |
| Полуэльф Мошеник                  | 7 Контроллер       | 138 |
| Человек Ведун                     | 7 Контроллер       | 146 |
| Вихрь Осколка Шторма (Элементаль) | 7 Налетчик         | 101 |
| Дженази Небесный Разведчик        | 7 Налетчик         | 117 |
| Клык Иенору                       | 7 Налетчик (Л)     | 126 |
| Кровоточащий Демон                | 7 Налетчик (Л)     | 53  |
| Ледяной Ястреб                    | 7 Налетчик         | 142 |
| Мастер Ножа                       | 7 Элитный Налетчик | 147 |
| Спригган Поури                    | 7 Налетчик         | 192 |
| Зеленая Стягивающая Лоза          | 7 Солдат           | 205 |
| Молодой Адамантиновый Дракон      | 7 Одиночный Солдат | 75  |
| Прожорливый Они                   | 7 Солдат           | 170 |
| Скелет Костолом                   | 7 Солдат           | 183 |
| Человек Кавалерист                | 7 Солдат (Л)       | 144 |

|                                 |                          |     |
|---------------------------------|--------------------------|-----|
| Гном Энтропист                  | 8 Артиллерия             | 128 |
| Осколок Смерти                  | 8 Артиллерия             | 34  |
| Осушающий Спригган              | 8 Артиллерия (Л)         | 193 |
| Роковой Живодер                 | 8 Артиллерия             | 49  |
| Смертоносный Ужасный Страж      | 8 Элитная Артиллерия (Л) | 70  |
| Иссушающий Рогатый Ужас         | 8 Громила                | 213 |
| Молодой Серебряный Дракон       | 8 Одиночный Громила      | 86  |
| Отродье Черного Пудинга (Слизь) | 8 Миньон Громила         | 172 |
| Спригган Душа Великана          | 8 Громила                | 192 |
| Человек Рабовладелец            | 8 Громила                | 149 |
| Черный Пудинг (Слизь)           | 8 Элитный Громила        | 172 |
| Берсеркер Прелат Демоногоргона  | 8 Контроллер (Л)         | 48  |
| Дженази Гидромансер             | 8 Контроллер             | 117 |
| Кованый Жрец Наконьальни        | 8 Контроллер (Л)         | 207 |
| Фазирующийся Паук               | 8 Налетчик               | 190 |
| Нэльдразу (Демон)               | 8 Соглядатай             | 56  |
| Темная Мантия                   | 8 Соглядатай             | 41  |
| Бехир Грохочущий Детеныш        | 8 Одиночный Солдат       | 22  |
| Древо вайды                     | 8 Солдат                 | 214 |
| Ужасный Тигр                    | 8 Солдат                 | 199 |

|                           |                        |     |
|---------------------------|------------------------|-----|
| Охотник на Ужасных Зверей | 9 Артиллерия           | 145 |
| Троглодит Темный Хлыст    | 9 Артиллерия (Л)       | 200 |
| Молодой Золотой Дракон    | 9 Одиночный Контроллер | 81  |
| Гном Росомеха             | 9 Налетчик             | 129 |
| Иссушающий Сброд          | 9 Миньон Налетчик      | 213 |
| Ксорн                     | 9 Налетчик             | 215 |

| Монстр                        | Уровень и роль | Страница |
|-------------------------------|----------------|----------|
| Постоянно Движущийся Слаад    | 9 Налетчик     | 184      |
| Человек Пират                 | 9 Налетчик     | 148      |
| Ветровой Ударник (Элементаль) | 9 Соглядатай   | 103      |
| Голиаф Телохранитель          | 9 Солдат       | 136      |
| Рой Молодых Ржавых Монстров   | 9 Солдат       | 178      |
| Троглодит Защитник Храма      | 9 Солдат       | 201      |

|                          |                   |     |
|--------------------------|-------------------|-----|
| Акула Расчленитель       | 10 Громила        | 182 |
| Крушитель Каменный Кулак | 10 Громила        | 100 |
| Рой Новорожденных Неоги  | 10 Громила        | 166 |
| Неоги Работарговец       | 10 Контроллер (Л) | 166 |
| Коткоусый Дрейк          | 10 Налетчик       | 88  |
| Буждающий Огонек         | 10 Соглядатай     | 209 |
| Выводок Паука Могильщика | 10 Соглядатай     | 191 |
| Дженази Каменный Щит     | 10 Солдат         | 117 |
| Ледяной Тролль           | 10 Солдат         | 202 |
| Человек Капитан-Пират    | 10 Солдат (Л)     | 148 |

|                                    |                         |     |
|------------------------------------|-------------------------|-----|
| Дженази Огненный Клинок            | 11 Громила              | 116 |
| Камнерезущий Механизм              | 11 Элитный Громила      | 187 |
| Паук Могильщик                     | 11 Элитный Контроллер   | 190 |
| Двеомер Пожиратель (Ржавый Монстр) | 11 Налетчик             | 179 |
| Оборотень Тигр                     | 11 Элитный Налетчик     | 159 |
| Ужасный Страж Убийца               | 11 Налетчик             | 70  |
| Эладрин Поющий Клинок              | 11 Налетчик             | 97  |
| Взрослый Железный Дракон           | 11 Одиночный Соглядатай | 84  |
| Рвущий Плоть Дуэргар               | 11 Соглядатай           | 93  |
| Дэв Странствующий Рыцарь           | 11 Солдат (Л)           | 62  |
| Затравливающий Фирболг             | 11 Солдат               | 108 |

|                                       |                        |     |
|---------------------------------------|------------------------|-----|
| Дуголновой Руноспиральный Демон       | 12 Артиллерия          | 60  |
| Зовущий Преисподнюю Дуэргар           | 12 Артиллерия          | 94  |
| Кентавр Охотник                       | 12 Артиллерия          | 30  |
| Осколок Пламени                       | 12 Артиллерия          | 34  |
| Фозларх Маг                           | 12 Артиллерия          | 174 |
| Кентавр Разоритель                    | 12 Громила             | 30  |
| Костяной Гolem                        | 12 Элитный Громила     | 133 |
| Кровавоцепочный Дьявол                | 12 Элитный Громила     | 65  |
| Лезвеевирепый Троль                   | 12 Громила             | 202 |
| Они Повелитель                        | 12 Элитный Громила (Л) | 170 |
| Игольчатый Демон                      | 12 Контроллер          | 56  |
| Фурия Дьявольского Ветра (Элементаль) | 12 Контроллер          | 102 |
| Верный Лолт Гоблин Раб                | 12 Миньон Налетчик     | 131 |
| Фирболг Охотник                       | 12 Налетчик            | 108 |
| Фозларх Воин                          | 12 Налетчик            | 174 |
| Фозра                                 | 12 Налетчик            | 175 |

|                                     |                        |     |
|-------------------------------------|------------------------|-----|
| Водный Архон Пьющий Мелководье      | 13 Громила             | 18  |
| Оборотень Волк Лорд                 | 13 Элитный Громила (Л) | 160 |
| Кентавр Мистик                      | 13 Контроллер (Л)      | 30  |
| Клок Бури (Элементаль)              | 13 Контроллер          | 102 |
| Взрослый Медный Дракон              | 13 Одиночный Налетчик  | 78  |
| Вихрь Осколок Шторма                | 13 Миньон Налетчик     | 101 |
| Воронкообразное Облако (Элементаль) |                        |     |
| Подстерегающий Дракот               | 13 Налетчик            | 90  |
| Дуэргар Черный Страж                | 13 Элитный Солдат      | 94  |
| Призрачный Легионер                 | 13 Солдат              | 119 |
| Эриния (Дьявол)                     | 13 Солдат (Л)          | 64  |

|                                   |                       |     |
|-----------------------------------|-----------------------|-----|
| Бехолдер Морозное Око             | 14 Элитная Артиллерия | 24  |
| Шадар-Кай Повелитель Мрака        | 14 Артиллерия         | 180 |
| Штормокаменная Фурия (Элементаль) | 14 Артиллерия         | 101 |
| Глубинный Потрошитель (Демон)     | 14 Громила            | 51  |

|   |                   |     |
|---|-------------------|-----|
| Хладоогненный Уничтожитель (Элементаль) | 14 Громила        | 98  |
| Циклоп Крушитель                        | 14 Громила        | 40  |
| Говорящий с Лозой Тролль                | 14 Контроллер     | 203 |
| Дуэргар Богохульник                     | 14 Контроллер (Л) | 94  |
| Земляной Архон Гнев Тверди              | 14 Контроллер     | 14  |
| Иссушающий Дьявол                       | 14 Контроллер     | 68  |
| Фирболг Лунный Провидец                 | 14 Контроллер     | 109 |
| Шадар-Кай Черная Душа                   | 14 Контроллер     | 180 |
| Дэв Фанатик                             | 14 Налетчик       | 62  |

| Монстр                        | Уровень и роль      | Страница |
|-------------------------------|---------------------|----------|
| Зимний Волк                   | 14 Налетчик         | 210      |
| Шадар-Кай Убийца Рассвета     | 14 Соглядатай       | 180      |
| Бехир                         | 14 Одиночный Солдат | 22       |
| Взрослый Адамантиновый Дракон | 14 Одиночный Солдат | 75       |
| Каменный Великан              | 14 Солдат           | 124      |
| Человек Гладиатор             | 14 Элитный Солдат   | 145      |

|                                   |                           |     |
|-----------------------------------|---------------------------|-----|
| Дьявол Несчастий                  | 15 Артиллерия             | 66  |
| Стручковый Демон                  | 15 Элитная Артиллерия     | 58  |
| Хохочущий Нотик                   | 15 Артиллерия             | 168 |
| Взрослый Серебряный Дракон        | 15 Одиночный Громила      | 86  |
| Вестник Хадара (Порождения Звезд) | 15 Громила                | 196 |
| Глиняный Golem                    | 15 Элитный Громила        | 134 |
| Гневный Дракот                    | 15 Элитный Громила        | 91  |
| Фирболг Кровавый Медведь          | 15 Элитный Громила        | 109 |
| Коатл Звездный Змей (Л)           | 15 Элитный Контроллер (Л) | 38  |

|                                  |                       |     |
|----------------------------------|-----------------------|-----|
| Пасть Акамара (Порождения Звезд) | 15 Контроллер         | 196 |
| Росток Поджидающей Лозы          | 15 Миньон Контроллер  | 204 |
| Водный Архон Шаг Течения         | 15 Налетчик           | 18  |
| Несущий Боль Шадар-Кай           | 15 Налетчик (Л)       | 181 |
| Стручковое Отродье (Демон)       | 15 Миньон Налетчик    | 59  |
| Оцетинившийся Паук               | 15 Элитный Соглядатай | 189 |

|                                     |                       |     |
|-------------------------------------|-----------------------|-----|
| Дракоот Ядострел                    | 16 Артиллерия         | 91  |
| Призматический Осколок              | 16 Артиллерия         | 35  |
| Гидра Рэйзор                        | 16 Одиночный Громила  | 150 |
| Великий Старый Мастер Неоги         | 16 Контроллер         | 166 |
| Волнообразующий Водный Архон        | 16 Контроллер (Л)     | 18  |
| Клеймящий Каменный Великан          | 16 Контроллер (Л)     | 125 |
| Поджидающая Лоза                    | 16 Элитный Контроллер | 204 |
| Фомор Шаман Призраков               | 16 Элитный Контроллер | 112 |
| Брильянтовоскурый Ксорт             | 16 Налетчик           | 215 |
| Зимний Волк Снежный Клык            | 16 Соглядатай         | 210 |
| Тень Фейского Рыцаря (Древний Фей)  | 16 Соглядатай         | 106 |
| Фирболг Призрачный Ворон            | 16 Элитный Соглядатай | 110 |
| Древний Рыцарь (Древний Фей)        | 16 Элитный Солдат     | 106 |
| Дьявол Ударных Войск                | 16 Солдат             | 67  |
| Земляной Архон Сейсмический Ударник | 16 Солдат             | 14  |

|                                    |                         |     |
|------------------------------------|-------------------------|-----|
| Грохочущий Земляной Архон          | 17 Громила              | 14  |
| Инеевый Великан                    | 17 Громила              | 122 |
| Мамонт Нифеллар                    | 17 Громила              | 161 |
| Взрослый Золотой Дракон            | 17 Одиночный Контроллер | 81  |
| Отпрыск Гиббета (Порождения Звезд) | 17 Контроллер           | 197 |
| Йккол Искуситель                   | 17 Контроллер           | 61  |
| Инеевая Гончая                     | 17 Элитный Налетчик     | 211 |
| Отродье Слаада                     | 17 Миньон Налетчик      | 185 |
| Коур Зла и Сражений (Эладрин)      | 17 Соглядатай           | 97  |
| Хохочущий Фомор                    | 17 Элитный Соглядатай   | 112 |
| Штормовой Архон Шквальный Щит      | 17 Солдат               | 16  |

|                                       |                       |     |
|---------------------------------------|-----------------------|-----|
| Древний Жестокий Колдун (Древний Фей) | 18 Элитная Артиллерия | 106 |
| Коатл Облачный Змей                   | 18 Артиллерия         | 38  |
| Аболетические Отходы (Слизь)          | 18 Миньон Громила     | 172 |
| Бибилит (Демон)                       | 18 Одиночный Громила  | 52  |
| Камнерезущий Потрошитель              | 18 Громила            | 186 |
| Дрейк Титановый Клык                  | 18 Элитный Контроллер | 89  |
| Дженази Стихийный Дервиш              | 18 Элитный Налетчик   | 116 |

|                                     |                     |     |
|-------------------------------------|---------------------|-----|
| Жуткий Великан                      | 18 Налетчик         | 120 |
| Фомор Тотемист                      | 18 Элитный Налетчик | 113 |
| Штормовой Архон Ходок по Молниям    | 18 Налетчик         | 16  |
| Тень Фейского Колдуна (Древний Фей) | 18 Соглядатай       | 107 |
| Каменный Титан (Великан)            | 18 Элитный Солдат   | 125 |
| Кентавр Фейский Вояка               | 18 Солдат           | 31  |

|                                 |                    |     |
|---------------------------------|--------------------|-----|
| Загадочный Сфинкс               | 19 Громила         | 188 |
| Серый Раздиратель               | 19 Элитный Громила | 137 |
| Инеевый Великан Формирующий Лед | 19 Контроллер (Л)  | 123 |



| Монстр                                  | Уровень и роль          | Страница |
|---|-------------------------|----------|
| Ослепляющий Разум Нотик                 | 19 Контроллер           | 168      |
| Старый Железный Дракон                  | 19 Одиночный Соглядатай | 84       |
| Кованый Титан                           | 19 Элитный Солдат       | 208      |
| Джин Громовержец                        | 20 Артиллерия           | 71       |
| Спящий Фомор                            | 20 Элитная Артиллерия   | 114      |
| Человек Демонолог                       | 20 Артиллерия           | 144      |
| Гидра Убийца Героев                     | 20 Одиночный Громила    | 151      |
| Инейный Титан (Великан)                 | 20 Элитный Громила      | 123      |
| Человек Мистагог                        | 20 Контроллер (Л)       | 147      |
| Старый Медный Дракон                    | 20 Одиночный Налетчик   | 79       |
| Казрит (Демон)                          | 20 Соглядатай           | 55       |
| Железный Голем                          | 20 Элитный Солдат       | 134      |
| Стальной Хищник                         | 20 Элитный Солдат       | 198      |
| Штормовой Архон Ткач Бури               | 21 Артиллерия           | 17       |
| Реморхаз                                | 21 Элитный Громила      | 176      |
| Марут Прокурор                          | 21 Контроллер (Л)       | 162      |
| Жуткий Титан (Великан)                  | 21 Элитный Налетчик     | 120      |
| Марут Обличитель                        | 21 Налетчик             | 162      |
| Молодой Адамантиновый Дракон            | 21 Одиночный Солдат     | 76       |
| Циклоп Фейский Клинок                   | 21 Солдат               | 40       |
| Ангел Поиска                            | 22 Артиллерия           | 8        |
| Гидра Хаоса                             | 22 Одиночный Громила    | 151      |
| Старый Серебряный Дракон                | 22 Одиночный Громила    | 87       |
| Фомор Мясник                            | 22 Элитный Громила      | 115      |
| Марут Палач                             | 22 Громила              | 162      |
| Ангел Власти                            | 22 Контроллер (Л)       | 8        |
| Джин Лук Ветра                          | 22 Налетчик             | 72       |
| Фирболг Повелитель Дикой Охоты          | 22 Элитный Налетчик     | 110      |
| Някадемон (Демон)                       | 22 Налетчик             | 57       |
| Они Громовержец                         | 22 Налетчик             | 171      |
| Ужасный Человек-Убийца                  | 22 Соглядатай           | 145      |
| Нотик Око Векны                         | 22 Соглядатай (Л)       | 169      |
| Цепной Голем                            | 22 Элитный Солдат       | 133      |
| Ангел Света                             | 23 Миньон Налетчик      | 9        |
| Вихрь Осколка Шторма Смерч (Элементаль) | 23 Миньон Налетчик      | 101      |

| Монстр                              | Уровень и роль          | Страница |
|-------------------------------------|-------------------------|----------|
| Дворянин-Безумец                    | 23 Элитный Налетчик     | 146      |
| Полуэльф Мрачный Волшебник          | 24 Артиллерия           | 139      |
| Старый Золотой Дракон               | 24 Одиночный Контроллер | 82       |
| Дьявол Убийца                       | 24 Соглядатай           | 64       |
| Ангел Верховенства                  | 24 Солдат               | 10       |
| Бехир Конь Шторма                   | 24 Солдат               | 23       |
| Джин Меч Шторма                     | 24 Солдат               | 72       |
| Бехолдер Око Хаоса                  | 25 Элитная Артиллерия   | 25       |
| Аспект Демогоргона                  | 25 Элитный Контроллер   | 44       |
| Джин Повелитель Неба                | 25 Контроллер (Л)       | 73       |
| Камнерезущий Молотильщик            | 25 Солдат               | 186      |
| Кентавр Ветеран                     | 25 Солдат (Л)           | 31       |
| Дэв Упавшая Звезда                  | 26 Артиллерия           | 62       |
| Траак, Экзарх Демогоргона           | 26 Элитный Громила      | 47       |
| Глубинная Злобониль (Демон)         | 26 Контроллер           | 52       |
| Сын Призрачного Волка (Зимний Волк) | 26 Элитный Налетчик     | 211      |
| Древний Железный Дракон             | 26 Одиночный Соглядатай | 85       |
| Железный Голем Джагернаут           | 26 Элитный Солдат       | 135      |
| Древний Медный Дракон               | 27 Одиночный Налетчик   | 79       |
| Ищущий                              | 27 Солдат               | 177      |
| Колосс Предтеч                      | 28 Элитный Громила      | 37       |
| Древний Адамантиновый Дракон        | 28 Одиночный Солдат     | 76       |
| Казуул, Экзарх Демогоргона          | 28 Элитный Солдат       | 46       |
| Бехолдер Высший Титан               | 29 Одиночная Артиллерия | 26       |
| Древний Серебряный Дракон           | 29 Одиночный Солдат     | 87       |
| Древний золотой дракон              | 30 Одиночный контроллер | 82       |
| Дагон                               | 32 Одиночный солдат     | 45       |
| Демогоргон                          | 34 Одиночный контроллер | 42       |

## О ДИЗАЙНЕРАХ

**РОБ ХЕИНСО** ведет дизайн ролевой игры D&D® 4-й редакции. В 4-й редакции он также является дизайнером *Воинской Силы™* и *Руководство Игрока по Забытым Королевствам®*. Он также разрабатывал дизайн для других игр, таких как *Ставка Трех Драконов™* и *Dungeon & Dragons Кабацкая Драка*.

**ЙЕТАН БЕРНШТЕЙН** наш внештатный РПГ дизайнер, проживающий в Нью-Йорке. *Сокровищница Искателей Приключений™*, *Вскрытые Могилы: Секреты Мертвеца™* и *Магическая Сила™* являются его многочисленными заслугами в Wizards of the Coast.

**ГРЭГ БИЛСЛАНД** наш игровой редактор и дизайнер Wizards of the Coast. Он участвовал в написании *Руководства Игрока по Забытым Королевствам®*, *Духовной Силы™* и нескольких статей для *D&D Insider*.

**ДЖЕС ДЕККЕР** работает Директором по Организации Игровых Операций в Wizards of the Coast. Он профессионально работает над D&D уже больше десяти лет, и все еще нуждается в новых монстрах, чтобы добавить их в новые приключения.

**Н. ЭРИК ХЭС** работал над созданием историй, существ и миров десятилетия. Несмотря на то, что Эрик оставил свой посох в Сиэтле, скорее всего, его можно найти в различных фантастических мирах.

**ПИТЕР ЛИ** работает в Wizards of the Coast игровым дизайнером. Здесь он разделит свое время между РПГ дизайном и ведением дизайна для D&D® Миниатюр.

**КРИС СИМС** работает игровым дизайнером и сетевым специалистом в Wizards of the Coast. Не так давно он помогал в написании *Бестиария®* 4-й редакции и *Руководства Мастера®*, а также в написании *Руководства Игрока по Забытым Королевствам®*.

**ОУЭН К. К. СТЕФЕНС** внештатный РПГ писатель, который недавно работал для Wizards of the Coast над *Сокровищницей Искателей Приключений™*, *Драконьей Магией™*, *Scum and Villainy*, и *The Force Unleashed Campaign Guide*.