

Тростниковый Идол



«Были бы песни, будут и пляски»

В сгущающихся сумерках, которые заливают всё пространство вокруг слышен звук барабана. Выбиваемый ритм гулким эхом разносится по округе. Знающий не будет ломиться сквозь бурелом, надеясь обнаружить праздник и приветливый люд. Мудрый обойдёт это место по широкой дуге.

В густых зарослях, а порой и в туманной дымке скрывается Тростниковый Идол. Не живой, но уже и не мёртвый, без души, но уже с сильной волей. Он недвижим, подле теплится пламя костра, а вокруг под барабанный бой пляшут тени, столь похожие на силуэты живых. Они пляшут словно дикари, не чувствуя ритма, повинувшись пульсации собственных чувств. Ломанные движения в тусклом свете костра лишь придают этому зрелищу мистики. Только приглядевшись можно увидеть блеклое свечение горящее в глазницах идола и словно кожей почувствовав, что он хищно улыбается.

Тростниковые Идолы можно обнаружить на территории Алгар. Религия этого народа крепко связана с Тростниковыми Идолами.

Алгары (Гоблины (goblin)) занимают территорию к юго-западу от княжеств. Дремучие леса, влажность, многочисленные реки, ручьи и болота. Алгары - это объединение множества племён, которые живут в относительном мире друг с другом,

Тростниковый Идол Одиночный Контроллер
Средний Натуральный 5 уровня
Оживленный (механизм) Опыт 1000

Инициатива +1 Чувства Внимательность +1;
Ночное Зрение (Darkvision)

Хиты 276; Ранен 138;
КД 22; Стойкость 19, Реакция 18, Воля 20
Спас-бросок + 5
Скорость 0
Сопrotивляемость: Некротическая Энергия 5
Очки Действия: 2

Черты (Traits)

Аура Морока + Аура 10

Все противники в пределах ауры предоставляют боевое преимущество (combat advantage), любому существу в смежной (adjacent) клетке, если в смежных (adjacent) клетках с противников две или более Пляшущих Тени.

Теневое Действие

Когда Тростниковый Идол использует очко действия (action point), он может отказаться совершать предоставляемое ему стандартное действие. Вместо этого одна из Пляшущих Теней на его выбор может немедленно совершить стандартное действие, как свободное действие.

Стандартное Действие

Племя Теней (Вызов) + 1 раз\раунд

Эффект: В пределах 5 клеток от Тростникового Идола появляются 1d4 Пляшущих Тени.

Малое Действие

Милость Идола + По-Желанию

Эффект: Одна из Пляшущих Теней в пределах 10 клеток может сместиться (shift) на 1 клетку, как свободное действие.

Пелена Теней + 1 раз\раунд

Эффект: Одно существо по выбору Тростникового Идола, в пределах 10 клеток от него, ослеплено (blind) до конца следующего хода Тростникового Идола. Одна Пляшущая Тень умирает.

Специально: Тростниковый Идол не может применить данную силу, если нет ни одной Пляшущей Тени.

Пожирание Тени + 1 раз\раунд

Эффект: Тростниковый Идол восстанавливает 10 хит-поинтов. Одна Пляшущая Тень умирает.

Специально: Тростниковый Идол не может применить данную силу, если нет ни одной Пляшущей Тени.

Теневой Призыв + 1 раз\раунд

Эффект: Один из противников в 20 клетках телепортируется на 8 клеток в клетку выбранную Тростниковым Идолом. Одна Пляшущая Тень умирает.

Специально: Тростниковый Идол не может применить данную силу, если нет ни одной Пляшущей Тени.

Вызванное Действие

Всплеск Теней + На Сцену

Триггер: Тростниковый Идол становится раненым (bloodied).

Эффект (Немедленная Реакция): В пределах 5 клеток от Тростникового появляется три Пляшущих Тени.

Навыки: Аркана + 9

Сил 1 (-3)

Лов 8 (+1)

Мдр 8 (+1)

Тел 21 (+7)

Инт 14 (+4)

Хар 20 (+7)

Мировоззрение Злое

Языки -----

Пляшущая Тень

Миньон Контроллер

Средняя Теневой

5 уровня

Гуманоид (нежить)

Опыт 0

Инициатива +8 **Чувства Внимательность** +7;
Ночное Зрение (Darkvision)

Хиты 1; Промах никогда не повреждает

миньонов

КД 19; **Стойкость** 16, **Реакция** 18, **Воля** 17

Скорость 6

Иммунитет: Болезни, Яды

Сопrotивляемость: Некротическая Энергия 5.

Черты

Насмешка Теней

Любой Урон наносимый Пляшущей Тенью игнорирует любой иммунитет и сопротивляемость.

Стандартное Действие

Укус Тени (Некротическая энергия) +

По-Желанию (базовая атака)

Атака: Ближняя 1 (одно существо); +8 против Стойкости.

Попадание: 6 урона некротической энергией и цель получает -2 штрафа на все защиты до конца следующего хода Пляшущей Тени.

Прикосновение Тени (Яд) + По-Желанию

Атака: Ближняя 1 (одно существо); +8 против Рефлексов.

Попадание: 6 урона ядом и цель падает (prone).

Действие Перемещения

Пляска Теней + По-Желанию

Эффект: Пляшущая Тень может сместиться (shift) на 2 клетки.

Специально: Пляшущая Тень должна находиться не более чем в 10 клетках от Тростникового Идола, чтобы совершить такое передвижение, на момент начала этого передвижения.

Вызванное Действие

Западня Теней + На Сцену

Триггер: Хит-поинты Пляшущей Тени опускаются до 0 или ниже.

Эффект (Свободное Действие): Существо спровоцировавшее триггер сдвигается (slide) на 1 клетку.

Навыки: Акробатика + 13

Сил 8 (+1)

Лов 22 (+8)

Мдр 20 (+7)

Тел 15 (+4)

Инт 10 (+2)

Хар 19 (+6)

Мировоззрение Злое

Языки -----

который время от времени может обернуться межплеменными войнами и стычками. Однако, всякий раз, как Алгарам грозит внешняя опасность они в миг объединяются под началом нескольких вождей и дают отпор.

Долгое время Алгары находились под гнётом ужасного духа, как рассказывают их шаманы. Дух Алг много лет держал народ в страхе и фактически рабстве. Он велел приносить ему обильные жертвы, дабы не вызывать его гнева. Те же, кто ослушался погибал. Алг тёмной тучей проносился над провинившимся поселением, разрушая и убивая, в назидание всем прочим.

Лишь когда шаманы всех племён объединились и смогли найти управу на Алга, тогда и произошёл переломный момент. Племена сплотились, ополчившись против злого духа, а шаманы возвели по всем землям Тростниковых Идолов, чьи лица были похожи на гримасы Алгаров. Шаманы приносили в жертву своих соплеменников, но уже не Алгу, а Тростниковым Идолам, напивая их силой. Убивали шаманы самых слабых и трусливых, полагая что этим вытравят слабость и страх из своих сердец и душ. И пробудились Идолы, и засиял свет в их пустых глазницах, и барабанный бой был их голосом, и заплясали вокруг идолов тени мёртвых Алгаров, кто смерть нашёл на алтаре. Разъярился Алг, что его рабы взбунтовались и перестали приносить ему жертвы. Но не мог ничего сделать. Пляшущие Тени, повинаясь Идолам отбивали все его атаки с помощью шаманов Алгаров.

Алг долго метался по землям ослушавшихся слуг. В безумной, сжигающей ярости и всюду терпел поражение от шаманов и Пляшущих Теней. Его атаки становились всё реже, пока не прекратились вовсе. С того момента Алгары и порешили, что Алг издох от голода и ликовали. С того дня они и называли себя Алгары, что на их наречии примерно толкуется, как сокрушители Алга.

А вот Тростниковые Идолы остались до сих пор. И победив одно зло Алгары породили другое. Идолы стали требовать жертвы. Властно. Разум зародившийся в них требовал пищу. Алгары не могли отказаться от идолов, ведь они показали свою важность и в защите земель от набегов на их земли. И шаманы до сих пор искореняют слабость и страх из крови Алгаров убивая самых слабых и трусливых,

дабы не возродился из их слабости вновь Алг и вновь не стали они рабами его жестокой прихоти.

Дважды в год устраиваются состязания, в ходе которых и отбирают тех, кто "кличет Алга". Они и ложатся под костяной нож шаманов, кормя силой Тростниковые Идолы дабы пляска теней не прекращалась.

Тростниковые Идолы конечно не всесильны. Их тоже уничтожают. Но шаманы не утратили секрета их создания. Они вновь вырезают из дерева маски с гримасами, плетет из тростника Идолы и наполняют их силой и кровь своих соплеменников.

И пусть Алг повержен. Но Алгары всё равно не обрели свободу. Теперь над ними "нависают" Тростниковые Идолы, взращиваемые на крови. В них просыпается разум, крепнет и обретает волю. И кто знает какие мысли и желания породит эта воля?

Тактика Тростникового Идола

Тростниковый Идол недвижим. Вокруг него всегда 4-8 Пляшущих Теней. В начале сцены. Он старается не отпускать от себя своих врагов, телепортируя их поближе к себе или в гущу Пляшущих Теней, если это боец ближнего боя и близко подпускать его опасно.

Разумеется каждый ход он старается преумножить своё войско или компенсировать потери с помощью способности Племя Теней. Идол применяет эту способность даже если он дезориентирован (dazed) и способен применить лишь одно действие.

Пляшущие тени стараются не нападать поодиночке, предпочитая нападать группой, что даст им преимущество в нападении. При этом одна из теней предпочитает укусь противника, другая совершить атаку прикосновением.

Традиционные Знания о Тростниковом Идоле

Герои могут узнать следующую информацию, совершив проверку знаний.

ДС 12: Тростниковый Идол страшное порождение шаманов Алгаров. Они поклоняются им, приносят им кровавые жертвы, как из числа своих соплеменников, так и из числа пленников.

ДС 17: Вокруг Тростникового Идола всегда танцуют Тени, под бой барабанов. Звук исходит из Идола. Тени агрессивны, можно даже сказать безжалостны. Будто голодные звери они набрасываются на незваных гостей, отчаянно защищая Идола.

ДС 22: Тростниковый Идол создан шаманами Алгаров, но они не поклоняются им. Они служат для защиты народа Алгаров. Идол обладает разумом, но пока он не говорит и не общается. Однако замечено что Пляшущие Тени не просто защищают Идола, а повинуются его воле. Идол может призывать новых и новых Теней, пока путники не отступят или Идол не будет уничтожен.

Шаманы приносят в жертву Тростниковым Идолам только своих соплеменников, при чем исключительно самых слабых и трусливых, чтобы искоренить эти качества из всего народа. Связано это с историей об духе Алге.