

## Судьба Разрушителя Дополнение

### БОЖЕСТВЕННОЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО

Желая повлиять на происходящее на Голарионе, но при этом не планируя самолично появляться среди смертных во всей божественной мощи, боги прибегают к тому, что было названо божественным вмешательством. Оно может иметь вид как преподнесённого смертному дара, так и наложенного на него проклятия и может быть совершенно различной силы и продолжительности. Подобные проклятия не возникают просто потому, что кто-то совершает деяние, которое не нравится божеству, — ведь в таком случае всё население Голариона непрерывно ходило бы проклятым, поскольку невозможно угодить всем богам одновременно. Чаще всего они направлены на тех последователей божества, которые либо преступают табу — не настолько значимо, чтобы полностью лишиться такого последователя даруемых богом сил, — либо совершают выдающееся богохульство. Целью проклятия может стать и поклоняющийся богу смертный, который не получает от него магии и иных сил, но при этом действия которого оказались сильнейшим нарушением табу. Дары, как и проклятия, тоже нужно заслужить — боги вовсе не раздают их каждому, кто вознесёт им молитву. Разумеется, тот, кто верно следует эдиктам божества, может заслужить его дар, особенно если действует невзирая на встающие у него на пути трудности, но всё же чаще всего боги, как и подобает подобным непостижимым созданиям, преподносят дары и накладывают проклятия исходя из собственных, неведомых смертным причин.

Божественные вмешательства, которые перечислены в описаниях божеств, лишь примеры; при желании ведущий может придумать и собственные эффекты. Боги сами решают, когда им вмешаться в дела смертных и когда вмешательство следует прекратить, поэтому то, когда вступает в силу и когда перестанет действовать дар или проклятие, определяет исключительно ведущий, исходя из сюжетных нужд. Ни персонажи игроков, ни персонажи ведущего не способны ни самостоятельно започать божественные дары, ни накладывать божественные проклятия, и им не могут в этом помочь ни черты, ни заклинания, ни какие-то особые правила. Божественные вмешательства можно разделить на три категории — незначительные, умеренные и существенные. Незначительные вмешательства обычно понастоящему заметны только для того, на кого они направлены, и их эффект либо долговременный и слабый, либо впечатляющий, но мгновенный. Умеренное вмешательство — выдающееся

событие, у которого, скорее всего, будут долгосрочные последствия, а существенное вмешательство и вовсе способно перевернуть жизнь смертного с ног на голову, даруя ему силы, которые значительно превосходят его собственные способности, или, напротив, накладывая проклятие, с которым нет ни малейшей возможности придерживаться привычного образа жизни.

### НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

#### НЕКРОЗ ➡

#### ЗАКЛИНАНИЕ 6

**КОНЦЕНТРАЦИЯ** | **МАНИПУЛЯЦИЯ** | **ПУСТОТА**

**Традиции:** мистическая, первобытная, сакральная.

**Дистанция:** 60 футов. **Цели:** 1 живое существо.

**Защита:** Стойкость. **Длительность:** варьируется.

Вы поражаете некрозом часть тела существа, калечите его, вызывая гниение тела, имитирующее природный процесс. Цель получает 12d6 урона пустотой и одну из этих контузий: выберите случайным образом броском 1d4. Эффекты зависят от испытания Стойкости.

- 1. Кости:** некроз поражает кости цели, делая их пористыми и слабыми. Цель получает уязвимость 3 к дробящему урону.
- 2. Мышцы:** некроз поражает мышцы цели, иссушая их. Цель получает слабость 1.
- 3. Ноги:** некроз поражает ноги цели или те конечности, что она использует для перемещения, мешая ей двигаться. Цель получает штраф состояния -10 футов ко всем Скоростям.
- 4. Суставы:** некроз поражает суставы цели, мешая им функционировать. Цель получает неуклюжесть 1.

**Критический успех:** цель избегает эффекта.

**Успех:** цель получает половину урона. Эффект длится до конца вашего следующего хода.

**Провал:** цель получает полный урон. Эффект длится 1 минуту.

**Критический провал:** цель получает двойной урон. В дополнение к случайному эффекту вы можете сами выбрать для неё дополнительный эффект. Оба длятся 1 минуту.

**Повышенное (+1):** урон увеличивается на 2d6.

#### ОРУДИЕ РАЗРУШЕНИЯ

#### ЗАКЛИНАНИЕ 4

**КОНЦЕНТРАЦИЯ** | **МАНИПУЛЯЦИЯ** | **МЕНТАЛЬНЫЙ** | **УЖАС** | **ЭМОЦИИ**

**Традиции:** оккультная, сакральная.

**Дистанция:** 30 футов. **Цели:** 1 враг и 1 оружие — бесхозное либо удерживаемое вами или согласным союзником.

**Защита:** Воля. **Длительность:** 1 минута.

# Триумф Бивня

СЕРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Вы клянётесь, что выбранное оружие принесёт погибель врагу, и вкладываете в этого врага иррациональный страх перед этим оружием. Эта связь сохраняется в сознании врага, вызывая у него тягостное чувство неизбывного страха. Эффект зависит от испытания Воли цели.

**Критический успех:** существо избегает эффекта.

**Успех:** целевое оружие наносит дополнительно 2d6 ментального урона при первом успешном попадании по целевому врагу до окончания длительности заклинания.

**Провал:** целевое оружие наносит дополнительно 2d6 продолжительного ментального урона целевому врагу. При критическом попадании этим оружием враг получает обречённость 1 на время действия продолжительного ментального урона.

**Критический провал:** целевое оружие наносит дополнительно 4d6 продолжительного ментального урона целевому врагу. При критическом попадании этим оружием враг получает обречённость 1.

**Повышенное (+2):** ментальный урон при успехе повышается на 1d6. Продолжительный ментальный урон повышается на 1d6 при провале и на 2d6 при критическом провале.

## НОВЫЕ ОПАСНОСТИ

### ГОЛОДНОЕ БЕЗУМИЕ

### ОПАСНОСТЬ 12

#### ВИДЕНИЕ

**Скрытность:** СЛ 35 (мастерский), чтобы заметить неестественное чувство голода.

**Описание:** из ниоткуда возникает истощавший до состояния обтянутого кожей скелета дух, который пытается утолить голод, набивая рот камнями и землёй и сопровождая процесс сдавленными рыданиями.

**Обезвреживание:** Обман со СЛ 36 (мастерский), чтобы убедить духа, что он уже утолил свой голод, или Окультизм со СЛ 38 (изученный), чтобы исполнить насыщающий его ритуал.

**Скорбная пища** ➤. **Условие:** существо приближается на расстояние 10 футов. **Эффект:** мучительный голод начинает терзать всех существ в радиусе 30 футов. Они проходят испытание Стойкости со СЛ 32 и при провале чувствуют, как их животы наполняются камнями, землёй и другой несъедобной дрянью, и получают 6d10 + 20 колющего урона.

**Критический успех:** существо избегает эффекта.

**Успех:** существо получает половину урона и тошноту 1.

**Провал:** существо получает полный урон и тошноту 2.

**Критический провал:** существо получает удвоенный урон, тошноту 4 и штраф состояния -10 футов к скорости до тех пор, пока не избавится от тошноты.

**Перезарядка:** 1 день.

### ДУХОВОРОТ

### ОПАСНОСТЬ 9

#### ВИДЕНИЕ СЛОЖНЫЙ

**Скрытность** +20 (экспертный).

**Описание:** по области пронесится стремительно вращающийся смерч, полный разгневанных духов.

**Обезвреживание:** Окультизм или Религия со СЛ 30 (изученный), чтобы ослабить видение; для того чтобы окончательно обезвредить видение, необходимо добиться трёх успехов.

**Собирающиеся духи** ➤. **Условие:** в области видения как минимум два существа. **Эффект:** отовсюду появляются духи, образуя напоминающую смерч вращающуюся воронку шириной 10 футов и высотой 60 футов. Затем видение совершает проверку инициативы.

**Алгоритм** (3 действия): духоворот использует все 3 действия для перемещения, по 30 футов за каждое действие. При этом он наносит 2d10 + 13 урона пустотой всем оказавшимся на его пути существам (обычное испытание Реакции со СЛ 32); существо проходит испытание только один раз, даже если в процессе движение циклон прошёл через его пространство несколько раз. При критическом провале существо затягивает в духоворот, и духи берут его в захват (СЛ Освобождения 32). Схваченное духоворотом существо перемещается вместе с ним, дополнительно получая 1d10 + 6 урона пустотой в начале своего хода, и должно проходить испытание Реакции каждый ход духоворота вне зависимости от траектории его движения. Успешно совершив Освобождение из духоворота, существо падает с высоты 1d12 × 5 футов.

**Перезарядка:** духоворот рассеивается через 1 минуту, после чего перезаряжается через 1 день.

## НОВЫЕ ПРЕДМЕТЫ

### ЗВЕРИНАЯ МЯТА

### ПРЕДМЕТ 4

АЛХИМИЧЕСКИЙ ДЕРЕВО ОБОНЯНИЕ ОДНОРАЗОВЫЙ РАСТЕНИЕ

**Цена:** 15 зм.

**Использование:** удерживаемая, 1 рука. **Вес:** —.

**Активация** ➤ (манипуляция).

Звериная мята представляет собой смесь из множества измельчённых пахучих трав, чей аромат привлекает различных животных. При активации звериной мяты вы посыпаете ей либо землю рядом с собой, либо одно выбранное существо. В течение последующей минуты все существа с дескриптором «животное», оказавшиеся в радиусе 30 футов от рассыпанной мяты, проходят испытание Воли и при провале становятся заморожены её ароматом на 1 раунд; при критическом провале существо также расплывается и начинает кататься по земле. Вне зависимости от результата испытания существо становится временно невосприимчиво к эффекту звериной мяты на 1 час. Если против заморожённого мятой существа предпринимается враждебное действие, эффект немедленно заканчивается.

**Тип:** малая звериная мята. **Уровень:** 4. **Цена:** 15 зм.

СЛ 18.

**Тип:** средняя звериная мята. **Уровень:** 8. **Цена:** 75 зм.

СЛ 24.

**Тип:** высшая звериная мята. **Уровень:** 12. **Цена:** 350 зм.

СЛ 30.

# Триумф Бивня

СЕРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

## ЗЕМЛЕЛОМ

Боёк этого массивного молота усажен множеством толстых металлических шипов, которые способны с лёгкостью пробивать щиты и доспехи.

Особое оружие ближнего боя	Цена	Урон	Вес
Землелом	4 зм	1d6	2
Руки	Группа	Дескрипторы оружия	
1	Молоты	Полуторное 1d10, сокрушающее, толкающее, универсальное Ко	

## ЗНАК ЕГЕРЯ

## ПРЕДМЕТ 11

**МАГИЧЕСКИЙ** **НАСТРОЕННОСТЬ** **ФОКАЛЬНЫЙ**

Цена: 1250 зм.

Использование: носимый. Вес: —.

Этот знак демонстрирует ваш талант к магии, которую практикуют некоторые следопыты. Большинство следопытов носят его в виде амулета, кольца или как пирсинг. Вы получаете бонус предмета +2 к проверкам Природы.

**Активация**  $\diamond$  (концентрация). **Частота:** 1 в день. **Эффект:** вы получаете 1 ФП, который можете использовать только для Сотворения заклинаний заступника; кроме того, при использовании этого ФП знак егеря сотворяет на вас дубовую кожу 4 круга. Если вы не использовали этот ФП до конца вашего хода, он исчезает.

**Требования к созданию:** вы следопыт, которому известно хотя бы одно заклинание заступника.

## ЗНАМЯ ПЕРВОЫТНОГО РЁВА

## ПРЕДМЕТ 10

**МАГИЧЕСКИЙ** **МЕНТАЛЬНЫЙ**

Цена: 900 зм.

Использование: удерживаемое, 1 рука. Вес: 1.

Такие знамёна изготавливаются из необработанного дерева и отреза кожи, на котором изображён осклизший зверь — волк, кабан, медведь, лев, дракон или иное внушающее уважение существо. Хотя знамя первобытного рёва вполне может затеряться на поле боя, полном других, более ярких знамён, одного его присутствия достаточно, чтобы вселить уверенность в окружающих бойцов. Пока вы несёте это знамя, вы получаете бонус предмета +1 к проверкам Запугивания; кроме того, вы, и все союзники в 20-футовой эманации получаете бонус предмета +1 к проверкам инициативы.

**Активация**  $\curvearrowright$  (концентрация). **Частота:** 1 в час. **Условие:** находящийся в радиусе 20 футов союзник наносит критически успешный Удар. **Требования:** У вас есть черта Боевой клич. **Эффект:** вы пытаетесь Деморализовать существо, которое было целью спровоцировавшего Удара.

## ЖЕЗЛ КИШАЩИХ ПРИЗРАКОВ

## ПРЕДМЕТ 6+

**НЕОБЫЧНЫЙ** **ЖЕЗЛ** **МАГИЧЕСКИЙ**

Использование: удерживаемый, 1 рука. Вес: Л.

Невзрачный деревянный жезл в форме бедренной кости с окочкованными металлом концами иногда испускает призрачные струйки тумана.

## СОКРУШАЮЩЕЕ

Урон, наносимый объектам этим оружием, увеличивается на значение, равное удвоенному количеству костей урона оружия.

**Активация:** Сотворение заклинания. **Частота:** 1 в день плюс перегрузка. **Эффект:** вы творите ложную жизнь указанного круга. Пока длится заклинание и у вас остаются временные ПЗ от ложной жизни, вокруг вас летают призрачные силуэты и вы можете совершить описанное ниже действие.

**Активация**  $\diamond$ : образ. **Условие:** вы успешно приводите существо в состояние испуга 1. **Требования:** у вас есть временные ПЗ. **Эффект:** вы прекращаете действие ложной жизни и повышаете значение испуга цели до 2.

**Тип:** 2 круг. **Уровень:** 6. **Цена:** 250 зм.

**Тип:** 3 круг. **Уровень:** 8. **Цена:** 500 зм.

**Тип:** 4 круг. **Уровень:** 10. **Цена:** 1000 зм.

**Тип:** 5 круг. **Уровень:** 12. **Цена:** 2000 зм.

**Тип:** 6 круг. **Уровень:** 14. **Цена:** 4500 зм.

**Тип:** 7 круг. **Уровень:** 16. **Цена:** 10000 зм.

**Тип:** 8 круг. **Уровень:** 18. **Цена:** 24000 зм.

**Тип:** 9 круг. **Уровень:** 20. **Цена:** 70000 зм.

**Требования к созданию:** одно сотворение ложной жизни соответствующего круга при создании.

## ЛЕТУЧИЙ ТОПОР

## ПРЕДМЕТ 11+

**МАГИЧЕСКИЙ**

Использование: удерживаемый, 1 рука. Вес: 1.

Лезвие этого +2 разящего боевого топора тщательно сбалансировано, а рукоять особым образом изогнута, из-за чего он идеально подходит для вращательных движений и словно бы сам по себе рвётся вперёд. Удары летучим топором, к которым применяется свойство «размашистое», также получают ситуативный бонус +2 к урону.

**Активация**  $\curvearrowright\curvearrowright$  (концентрация, манипуляция). **Частота:** 1 в час. **Эффект:** вы швыряете летучий топор, и он с огромной скоростью несётся вперёд, прорубая всё и всех на своём пути, после чего возвращается обратно к вам. Все существа на 120-футовой линии получают урон, равный вашему урону топором в ближнем бою, включая модификатор Силы (обычное испытание Реакции со СЛ 28).

**Тип:** летучий топор. **Уровень:** 11. **Цена:** 1400 зм.

**Тип:** улучшенный летучий топор. **Уровень:** 15. **Цена:** 6250 зм.

Это +2 улучшенный разящий боевой топор, ситуативный бонус к урону +3, а СЛ эффекта активации 34.

**Тип:** высший летучий топор. **Уровень:** 20. **Цена:** 65000 зм.

Это +3 высший разящий боевой топор, ситуативный бонус к урону +4, а СЛ эффекта активации 43.

# Триумф Бивня

СЕРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

## ПЕРЬЯ ГРОМ-ПТИЦЫ

ПРЕДМЕТ 1+

**КАТАЛИЗАТОР** **МАГИЧЕСКИЙ** **ОДНОРАЗОВЫЙ**

**Использование:** удерживаемые, 1 рука. **Вес:** Л.

**Активация:** Сотворение заклинания (добавляют 1 действие).

Этот пучок серых перьев заключён в резной кусок янтаря. По перьям то и дело пробегают всполохи электрических разрядов, и у того, кто долго держит янтарь в руке, возникает странное нервное возбуждение. Если использовать *перья гром-птицы* при Сотворении заклинания *раскат грома*, часть электричества образует вокруг вас защитный ореол. В течение 1 минуты любое существо, которое касается вас или попадает по вам в ближнем бою безоружной атакой или атакой оружием, у которого нет дескриптора «длинное», получает урон электричеством.

**Тип:** малые. **Уровень:** 1. **Цена:** 3 зм.

Ореол наносит 1d4 урона электричеством (если существо использует металлическое оружие — 1d6 урона электричеством); эффект длится 1 раунд, а не 1 минуту.

**Тип:** средние. **Уровень:** 5. **Цена:** 25 зм.

Ореол наносит 1d4 урона электричеством (если существо использует металлическое оружие — 1d6 урона электричеством).

**Тип:** улучшенные. **Уровень:** 9. **Цена:** 125 зм.

Ореол наносит 2d4 урона электричеством (если существо использует металлическое оружие — 2d6 урона электричеством).

**Тип:** высшие. **Уровень:** 13. **Цена:** 500 зм.

Ореол наносит 3d4 урона электричеством (если существо использует металлическое оружие — 3d6 урона электричеством).

## ПОГРЕБАЛЬНОЕ МАСЛО

ПРЕДМЕТ 3+

**НЕОБЫЧНЫЙ** **МАСЛО** **МАГИЧЕСКИЙ** **ОДНОРАЗОВЫЙ**

**Использование:** удерживаемое, 2 руки. **Вес:** Л.

**Активация**  $\blacklozenge$  (манипуляция).

Когда это отливающее перламутром масло наносят на оружие, оно получает свойства *животворящей руны* на 1 минуту.

**Тип:** погребальное масло. **Уровень:** 3. **Цена:** 10 зм.

**Тип:** улучшенное погребальное масло. **Уровень:** 11. **Цена:** 250 зм.

Оружие приобретает свойства *улучшенной животворящей руны*.

## РОГ ПРИЗРАЧНЫХ ВОИНОВ

ПРЕДМЕТ 5+

**МАГИЧЕСКИЙ** **ОДНОРАЗОВЫЙ** **СИЛА**

**Использование:** удерживаемый, 2 руки. **Вес:** Л.

**Активация**  $\blacklozenge\blacklozenge$  (манипуляция).

*Рог призрачных воинов* — музыкальный инструмент, сделанный из рога, металла и кожи. Если протяжно в него протрубить, на помощь являются призрачные воители. Размер воинов — средний, а их количество и модификатор атаки зависят от типа рога. Каждый из них появляется в свободной клетке рядом с находящимся в пределах 60 футов от вас врагом, совершает Удар, при падании наносящий 2d6 урона силой, а затем исчезает. Воины могут брать врагов в тиски как друг с другом, так и с вами или с вашими союзниками.

После активации рог становится обычным немагическим музыкальным инструментом.

## КРИТИЧЕСКИЙ ЭФФЕКТ ОГНЕСТРЕЛЬНОГО ОРУЖИЯ

Цель должна пройти испытание Стойкости против вашей классовой СЛ и при провале получает шок 1.

## ЛЕДЕНЕЦ

При Активации леденца вы кладёте его себе в рот, после чего постепенно рассасываете, что обеспечивает вам его основной эффект. Кроме того, вы можете раскусить леденец и получить вторичный эффект, также указанный в описании предмета; сразу по окончании вторичного эффекта действие леденца заканчивается. Находящийся во рту леденец не мешает пить зелья и эликсиры или есть еду, однако вы можете получать преимущества только от одного леденца одновременно; если у вас во рту будут два леденца, их составляющие перебьют друг друга и оба потеряют свои свойства. Вы можете выплюнуть леденец (одно действие), чтобы окончить его действие; леденец при этом также теряет свои свойства. Леденцы растворяются в первую очередь за счёт своей алхимической составляющей, поэтому обычно они действуют даже в том случае, если у вас нет слюны.

**Тип:** малый. **Уровень:** 5. **Цена:** 30 зм.

Два воителя с модификатором атаки +11.

**Тип:** средний. **Уровень:** 9. **Цена:** 150 зм.

Четыре воителя с модификатором атаки +17.

**Тип:** улучшенный. **Уровень:** 13. **Цена:** 600 зм.

Шесть воителей с модификатором атаки +22.

**Тип:** высший. **Уровень:** 17. **Цена:** 3000 зм.

Восемь воителей с модификатором атаки +29.

## СЕРЕБРЯНЫЙ ПОЛУМЕСЯЦ

ПРЕДМЕТ 6+

**АЛХИМИЧЕСКИЙ** **ЛЕДЕНЕЦ** **ОДНОРАЗОВЫЙ** **СВЕТ**

**Использование:** удерживаемый, 1 рука. **Вес:** —.

**Активация**  $\blacklozenge$  (манипуляция).

Серебряный полумесяц — леденец со вкусом лайма, сдобренного красным острым перцем и пряной ноткой тамаринда, который изначально был изобретён для борьбы с нежитью. Рассасывая леденец, вы в течение 1 часа испускаете холодное белое свечение (по освещённости аналогичное факелу), а также получаете бонус предмета ко всем испытаниям против эффектов с дескриптором «обоняние». Пока вы светитесь, вы не можете стать плохо видимы, если только не станете невидимы — но и в таком случае вы считаетесь плохо видимым, а не необнаруженным.

**Вторичный эффект**  $\blacklozenge\blacklozenge$ : испускаемый вами свет собирается в луч, который бьёт в выбранный вами 5-футовый квадрат в пределах 120 футов. Все оказавшиеся в этом квадрате существа получают урон жизнью (обычное испытание Реакции); при провале

# Триумф Бивня

СЕРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

## КАТАЛИЗАТОР

Предметы с дескриптором «катализатор» — одноразовые предметы, позволяющие усилить заклинание или изменить его эффект. Катализатор активируется как часть Сотворения заклинания, и при этом к заклинанию добавляется дескриптор «манипуляция». Некоторые катализаторы увеличивают количество действий, необходимых для Сотворения заклинания; это указывается в описании его Активации. Катализатор не нужно держать в руке заранее — его можно достать без траты действий в процессе Сотворения заклинания.

испытания они становятся растеряны до конца своего следующего хода. Кроме того, при расчёте уязвимостей, устойчивостей и в других имеющих значение случаях этот урон считается уроном от серебра. После срабатывания этого эффекта серебряный полумесяц теряет свои свойства.

**Тип:** малый. **Уровень:** 6. **Цена:** 35 зм.

Бонус предмета +1, СЛ 20, 4d6 урона жизнью.

**Тип:** средний. **Уровень:** 11. **Цена:** 235 зм.

Бонус предмета +2, СЛ 28, 7d6 урона жизнью.

**Тип:** улучшенный. **Уровень:** 16. **Цена:** 1 400 зм.

Бонус предмета +3, СЛ 35, 9d6 урона жизнью.

## ЦЕЛЕБНЫЙ ПАТЧ

## ПРЕДМЕТ 5+

**КАТАЛИЗАТОР** **МАГИЧЕСКИЙ** **ОДНОРАЗОВЫЙ**

**Использование:** удерживаемый, 1 рука. **Вес:** Л.

**Активация:** Сотворение заклинания.

От этих пропитанных заживляющим гелем клочков ткани исходит терпкий аромат редких суккулентов. Если использовать целебный патч при Сотворении заклинания излечение, то одна из исцеляемых им целей дополнительно получает временные ПЗ, которые исчезают через 1 минуту.

**Тип:** малый. **Уровень:** 5. **Цена:** 25 зм.

Цель получает 5 временных ПЗ.

**Тип:** средний. **Уровень:** 9. **Цена:** 125 зм.

Цель получает 10 временных ПЗ.

**Тип:** улучшенный. **Уровень:** 13. **Цена:** 500 зм.

Цель получает 15 временных ПЗ.

## НОВЫЕ СУЩЕСТВА

### МАМОНТЫ-ЗОМБИ (2)

### СУЩЕСТВО 11

**ОГРОМНЫЙ** **ЗОМБИ** **НЕЖИТЬ** **НЕРАЗУМНЫЙ** **НЕЧЕСТИВЫЙ**

**Внимание** +17; ночное зрение.

**Навыки:** Атлетика +24.

**Сил** +7, **Лвк** +0, **Вын** +5, **Инт** -5, **Мдр** +2, **Хар** -3.

**Медленный:** у зомби постоянно замедление 1, он не может использовать ответные действия.

**КБ:** 27. **Стойкость** +22, **Реакция** +15, **Воля** +19.

**ПЗ:** 290, пустотное исцеление. **Невосприимчивость:** без сознания, болезнь, кровотечение, ментальный, паралич, эффекты с дескриптором «смерть», яд. **Уязвимость:** жизнь 10, режущий 10.

**Отсекание хобота:** если мамонт-зомби получает критический удар атакой, наносящей режущий урон, эта атака отсекает его хобот. Все схваченные или обездвиженные хоботом существа немедленно освобождаются, а мамонт лишается Удара хоботом и Улучшенного сдавливания.

Хобот принимается ползать по полю боя самостоятельно, действуя в инициативе сразу после мамонта. Он обладает всеми характеристиками мамонта-зомби, но у него КБ 23, 50 ПЗ и скорость 10 футов; кроме того, он неспособен совершать Удары ног, Удары бивнем и Шаткое затапывание. Урон, нанесённый отсечённому хоботу, не влияет на самого мамонта.

**Скорость:** 45 футов.

**В ближнем бою** ➤: бивень +24 (зона досягаемости 15 футов), **урон** 3d10 + 13 (колющий).

**В ближнем бою** ➤: хобот +24 (зона досягаемости 15 футов), **урон** 2d10 + 7 (дробящий) и Улучшенная хватка.

**В ближнем бою** ➤: нога +24 (зона досягаемости 10 футов), **урон** 2d10 + 13 (дробящий).

**Улучшенное сдавливание** ➤ 2d10 + 7 (дробящий), СЛ 30.

**Шаткое затапывание** ➤➤: аналогично Затапыванию (крупный или меньше, нога, СЛ 30), но мамонт-зомби перемещается на расстояние вплоть до своей скорости, а не вплоть до удвоенной скорости.

### МОЛОДОЙ ТАЁЖНЫЙ ВЕЛИКАН

### СУЩЕСТВО 11

**ОГРОМНЫЙ** **ВЕЛИКАН** **ГУМАНОИД**

Ослабленный таёжный великан.

**Внимание** +21; сумеречное зрение, видение невидимого.

**Языки:** всеобщий, йотунский.

**Навыки:** Атлетика +20, Выживание +23, Знание [генеалогия] +14, Религия +18, Скрытность +8 (+20 в подлесе).

**Сил** +7, **Лвк** +1, **Вын** +5, **Инт** +1, **Мдр** +4, **Хар** +2.

**Видение невидимого:** таёжный великан может видеть невидимых существ, как если бы они не были невидимыми: они выглядят размытыми и считаются для него плохо видимыми.

**Снаряжение:** +1 разящее длинное копьё, мешок с 5 камнями.

**КБ:** 30. **Стойкость** +23, **Реакция** +18, **Воля** +20; +2 (состояние) ко всем испытаниям против заклинаний очарования и иллюзий.

**ПЗ:** 210. **Невосприимчивость:** контроль.

**Духовная стража** ➤. **Условие:** таёжный великан получает энергетический или ментальный урон в то время, как активны его Предки-защитники. **Эффект:** предки хранят таёжного великана, и получаемый урон уменьшается на 20 энергетического урона или 30 ментального урона. Если урон не снижается до 0, потратившие все свои силы духи уходят и великан теряет защиту предков.

**Ловля камня** ➤. **Требования:** у великана есть свободная рука; также в качестве части этого ответного действия чудовище может совершить Отпускание того, что оно держит. **Условие:** великан

# Триумф Бивня

СЕРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

становится целью Удара метаемым камнем, или камень падает на него сверху. **Эффект:** великан получает ситуативный бонус +4 к КБ против спровоцировавшей атаки или к любой защите против падающего камня. Если атака промахивается или великан успешно защищается от падающего камня, он ловит его; великан не получает урона и теперь держит камень.

**Скорость:** 30 футов.

**В ближнем бою**  $\blacklozenge$ : **длинное копьё** +24 (зона досягаемости 20 футов, магический), **урон** 2d8 + 13 (колющий).

**В ближнем бою**  $\blacklozenge$ : **кулак** +23 (быстрое, зона досягаемости 15 футов), **урон** 3d6 + 13 (дробящий).

**Дистанционная**  $\blacklozenge$ : **камень** +23 (грубое, шаг дистанции 120 футов), **урон** 2d10 + 13 (дробящий).

**Защита предков** (сакральный): таёжный великан постоянно обращается к своим предкам, и те даруют ему свою защиту. Если таёжный великан теряет эту защиту (например, если получает слишком много урона при использовании Духовной стражи или если защиту предков нейтрализует *рассеивание магии*), он лишается невосприимчивости к контролю и бонуса к испытаниям против заклинаний очарования и иллюзий. Чтобы вернуть защиту предков, великану необходимо вознести 10-минутную молитву [занятие с дескриптором «концентрация»].

**Метание камня**  $\blacklozenge$ : таёжный великан совершает Взаимодействие, поднимая камень в зоне досягаемости или выхватывая убранный камень, и метает его, совершая дистанционный Удар.

**Предки-защитники**  $\blacklozenge$  (концентрация). **Требования:** таёжный великан находится под защитой предков. **Эффект:** таёжный великан призывает к своим предкам с мольбой о защите, и вокруг него возникает слабо мерцающий покров из кружащихся призрачных лиц. КБ великана повышается до 34 до начала его следующего хода.

## ОТРЯД НЕЧЕСТИВЫХ ЖРЕЦОВ СУЩЕСТВО 11

**ИСПОЛИНСКИЙ** **ГУМАНОИД** **НЕЧЕСТИВЫЙ** **ОТРЯД** **ОРК**

**Внимание** +21.

**Языки:** всеобщий, хтонический.

**Навыки:** Атлетика +22, Запугивание +21, Религия +22.

**Сил** +7, **Лвк** +2, **Вын** +6, **Инт** +2, **Мдр** +5, **Хар** +4.

**КБ:** 31. **Стойкость** +23, **Реакция** +17, **Воля** +22.

**ПЗ:** 195 (4 сегмента). **Уязвимость:** брызги 10, урон по области 10.

**Групповая оборона** («Копыта, зола и буря», веб-доп.).

**Скорость:** 25 футов, групповое передвижение («Копыта, зола и буря», веб-доп.).

**Спонтанные сакральные заклинания** (СЛ 30, атака +22): **5 круг** (3 ячейки) — *божественное испеление, звуковой взрыв, теневой выброс; фокусы (6 круг)* — *божественное копьё, обнаружение магии, ступор*.

**Заклинания домена жреца** (2 ФП, СЛ 30, атака +22): **6 круг** — *разрушительная аура, разрушительный крик*.

**Ритуалы** (СЛ 30): *увядание* (не нуждается во вспомогательных заклинателях).

**Групповое сотворение заклинаний:** когда отряд нечестивых жрецов Сотворяет заклинание, отдельные жрецы объединяют свои

силы, за счёт чего заклинание становится мощнее, чем если бы они действовали в одиночку. Если у Сотворяемого заклинания имеется область действия в виде взрыва, конуса или линии и отсутствует длительность, его область увеличивается: взрывы размером не менее 10 футов увеличиваются на 5 футов, конусы и линии размером 15 и менее футов увеличиваются на 5 футов, а конусы и линии размером более 15 футов увеличиваются на 10 футов.

**Лютый натиск:** от  $\blacklozenge$  до  $\blacklozenge\blacklozenge$ . **Частота:** 1 в раунд. **Эффект:** нечестивые жрецы набрасываются на всех существ в 5-футовой эманации (обычное испытание Реакции со СЛ 25). Урон зависит от количества использованных действий.

$\blacklozenge$ : 1d12 + 2 (режущий).

$\blacklozenge\blacklozenge$ : 2d12 + 9 (режущий).

$\blacklozenge\blacklozenge\blacklozenge$ : 3d12 + 9 (режущий).

## РОЙ КЛАЦАЮЩИХ ЧЕРЕПОВ СУЩЕСТВО 10

**КРУПНЫЙ** **НЕЖИТЬ** **НЕРАЗУМНЫЙ** **НЕЧЕСТИВЫЙ** **СТАЯ**

**Внимание** +18; ночное зрение.

**Навыки:** Акробатика +19.

**Сил** -3, **Лвк** +3, **Вын** +4, **Инт** -5, **Мдр** +2, **Хар** +4.

**КБ:** 29. **Стойкость** +20, **Реакция** +19, **Воля** +16.

**ПЗ:** 120, пустотное исцеление. **Невосприимчивость:** без сознания, болезнь, ментальный, паралич, урон за точность, эффекты с дескриптором «смерть», яд. **Устойчивость:** дробящий 5, колющий 10, огонь 10, режущий 10, холод 10, электричество 10. **Уязвимость:** брызги 10, урон по области 10.

**Клацанье** (аура, ментальный, мистический, слух, устранение, эмоции): 60 футов. Составляющие рой черепа дружно стучат зубами, создавая ужасающую какофонию. Существа, входящие в ауру или начинающие в ней свой ход, проходят испытание Воли со СЛ 29 и при провале приходят в замешательство на 1 раунд. Существо, успешно прошедшее испытание, становится временно невосприимчиво к клацанью этого роя на 24 часа. Рой может прекратить или возобновить действие этой способности свободным действием.

**Костяной взрыв:** когда ПЗ роя уменьшаются до 0, все оставшиеся черепа разлетаются на мелкие кусочки, окатывая всех существ в 30-футовом взрыве волной нечестивой энергии и осколков костей и нанося 2d12 колющего урона и 2d12 урона пустотой (обычное испытание Реакции со СЛ 29).

**Скорость:** 25 футов.

**Костявые укусы**  $\blacklozenge$ : каждый враг в занимаемом роем клацающих черепов пространстве получает 4d8 колющего урона (обычное испытание Реакции со СЛ 29).

**Пронзительный вопль**  $\blacklozenge\blacklozenge$  (ментальный, слух, ужас, эмоции): рой клацающих черепов издаёт отвратительный многоголосый вопль, нанося 10d6 урона звуком всем существам в 30-футовом конусе (обычное испытание Воли со СЛ 29). Провалившие испытание существа также получают испуг 1 (при критическом провале — испуг 2). После применения способности рой может использовать её повторно только через 1d4 раунда.

# Триумф Бивня

СЕРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

## СКЕЛЕТЫ ДРЕЙКОВ (2)

## СУЩЕСТВО 8

**КРУПНЫЙ НЕЖИТЬ НЕРАЗУМНЫЙ СКЕЛЕТ**

**Внимание** +14; ночное зрение.

**Навыки:** Акробатика +14, Атлетика +18, Скрытность +16.

**Сил** +6, **Лвк** +4, **Вын** +4, **Инт** -5, **Мдр** +2, **Хар** -1.

**КБ:** 26. **Стойкость** +16, **Реакция** +14, **Воля** +12.

**ПЗ:** 130, пустотное исцеление. **Невосприимчивость:** без сознания, болезнь, кровотечение, ментальный, паралич, эффекты с дескриптором «смерть», яд. **Устойчивость:** колющий 10, огонь 10, режущий 10, холод 10, электричество 10.

**Хрупкие крылья:** когда ПЗ скелета дрейка опускается ниже половины, он теряет способность летать. Если при этом он находился в воздухе, то немедленно падает, хотя и способен использовать остатки крыльев для того, чтобы смягчить приземление: при расчёте урона дистанция падения считается на 20 футов меньше.

**Скорость:** 20 футов, полёт 40 футов.

**В ближнем бою** **☛:** клыки +20, **урон** 2d8 + 12 (колющий).

**В ближнем бою** **☛:** хвост +20 (зона досягаемости 10 футов), **урон** 2d4 + 12 (дробящий).

**Драконья ярость** **☛☛:** скелет дрейка совершает два Удара клыками и один Удар хвостом в любом порядке.

## СТАРЫЙ ХИРОК

## СУЩЕСТВО 10

**РЕДКИЙ ОГРОМНЫЙ ВОДА ЗВЕРЬ ПОДВОДНЫЙ**

Особый водный орм.

**Внимание** +21; ночное зрение.

**Языки:** талассийский (не может говорить).

**Навыки:** Атлетика +22, Скрытность +23.

**Сил** +8, **Лвк** +5, **Вын** +5, **Инт** -3, **Мдр** +5, **Хар** +0.

**Медленный метаболизм:** водный орм способен обходиться без еды до 10 лет. По истечении этого времени он получает замедление 1 от испытываемого голода, но в остальном отсутствие пропитания никак не сказывается на его жизни. Замедленный из-за голода водный орм может избавиться от замедления, если Проглотит кого-нибудь съедобного.

**Необнаружимый** (первобытный): водный орм автоматически пытается нейтрализовать любой применённый против него эффект с дескриптором «обнаружение», «разоблачение» или «тайновидение», используя модификатор Скрытности в качестве модификатора нейтрализации.

**КБ:** 30. **Стойкость** +21, **Реакция** +19, **Воля** +17.

**ПЗ:** 170. **Устойчивость:** огонь 10, холод 10.

**Живущий в песках:** Старый Хирок невосприимчив к эффектам зыбунов.

**Скорость:** 20 футов, плавание 50 футов.

**В ближнем бою** **☛:** челюсти +24 (зона досягаемости 15 футов), **урон** 2d10 + 11 (колющий) и Хватка.

**В ближнем бою** **☛:** хвост +24 (быстрое, зона досягаемости 15 футов), **урон** 2d6 + 11 (дробящий).

**Скольжение сквозь пески** **☛☛☛** (первобытный): тело Старого Хирока может распадаться на змееподобную массу песка, скрывающуюся под гладь зыбунов. Находясь в этой форме, орм автоматически

преуславает в проверках Атлетики для Плавания и получает ситуативный бонус +4 к Скрытности, пока остаётся среди зыбунов. Если в его пространство при этом входит существо, Старый Хирок может немедленно вернуться в обычную форму и использовать Хватку в качестве ответного действия. Орм способен оставаться в форме песка на протяжении 8 часов и может в любой момент Прекратить действие эффекта.

**Проглатывание** **☛** (атака): крупный, 2d8 + 8 (дробящий), прорыв 22.

## СТАЯ КЛЕЩЕЙ

## СУЩЕСТВО 9

**КРУПНЫЙ ЖИВОТНОЕ СТАЯ**

**Внимание** +18; ночное зрение.

**Навыки:** Атлетика +16, Скрытность +19.

**Сил** +1, **Лвк** +6, **Вын** +4, **Инт** -5, **Мдр** +3, **Хар** -5.

**КБ:** 28. **Стойкость** +19, **Реакция** +19, **Воля** +14.

**ПЗ:** 130. **Невосприимчивость:** урон за точность, стайный разум. **Устойчивость:** дробящий 5, колющий 10, режущий 10. **Уязвимость:** брызги 10, урон по области 10.

**Цепкость** **☛.** **Условие:** существо покидает занимаемое стайей пространство. **Эффект:** часть клещей остаётся на существе, продолжая его кусать. Стая получает 1d6 урона, а существо получает 3d6 продолжительного колющего урона. Полное погружение в воду снижает СЛ чистой проверки для остановки продолжительного урона до 5, а любой урон по области, затрагивающий это существо, убивает всех уцепившихся клещей и автоматически приводит к окончанию эффекта.

**Скорость:** 25 футов, лазание 25 футов.

**Укусы стаи** **☛:** каждый враг в занимаемом стайей пространстве получает 3d6 колющего урона (обычное испытание Стойкости со СЛ 28) и подвергается клещевой лихорадке и эффекту Цепкости.

**Клещевая лихорадка** (болезнь). **Испытание:** Стойкости со СЛ 27.

**Скрытый период:** 1 день. **Стадия 1:** слабость (1 день). **Стадия 2:** слабость 2 (1 день).