

Копыта, зола и буря

Дополнение

ЖУТКАЯ СТАТУЭТКА

ПРЕДМЕТ 8

МАГИЧЕСКИЙ

Цена: 450 зм.

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

Эта отвратительного вида статуэтка, вырезанная из болезненно-зелёного нефрита, изображает подобие раздувшегося гуманоида из переплетающихся змей и других гадов. Узор выполнен таким образом, что, когда вы задерживаете на статуэтке взгляд, создаётся впечатление, словно твари действительно извиваются у вас на глазах. При активации статуэтки этот эффект усиливается, вызывая или сильнейшее отвращение, или настоящий ужас. Статуэтку можно активировать два раза в день. При попытке третьей активации она растекается в зловонную лужицу немагической липкой субстанции, и вы получаете тошноту 3.

Активация ➤➤ (взаимодействие, концентрация). **Эффект:** вы поднимаете статуэтку над головой и произносите активирующее её слово, после чего от статуэтки расходится волна тошноты. Все существа в 20-футовой эманации должны пройти испытание Стойкости со СЛ 24 или получить тошноту 2. Вы невосприимчивы к этому эффекту.

Активация ➤➤ (взаимодействие, концентрация). **Эффект:** вы поднимаете статуэтку над головой и произносите второе активирующее слово, заставляя окружающих дрожать от страха. Все существа в 20-футовой эманации должны пройти испытание Воли со СЛ 24 или получить испуг 3. Вы невосприимчивы к этому эффекту.

КАМЕНЬ ЗЛОБЫ

ПРЕДМЕТ 7+

МАГИЧЕСКИЙ **ОДНОРАЗОВЫЙ** **ТАЛИСМАН**

Использование: закрепляемый на оружии. **Вес:** —.

Активация ♦ (концентрация). **Условие:** существо наносит вам критический удар.

Этот невзрачный чёрный камушек на ощупь неприятно холоден, к тому же необычно много весит для своего размера. Чтобы закрепить его на оружии, обычно используется небольшая полоска ткани, которой он приматывается к рукояти. После активации камня вы получаете бонус состояния +3 к броскам урона от Ударов по спровоцировавшему активацию существу. Эффект длится 1 минуту или до тех пор, пока цель не погибнет (в зависимости от того, что произойдёт раньше).

Тип: камень злобы. **Уровень:** 7. **Цена:** 70 зм.

Тип: улучшенный камень злобы. **Уровень:** 15. **Цена:** 900 зм. Бонус к броскам урона увеличивается до +5.

ВСТРОЕННОЕ

Конструкция некоторых видов щитов включает в себя какое-то приделанное к щиту оружие. Оно работает так же, как и прикрепляемое оружие, вроде шипов или умбона, но не может быть отделено от щита. Кроме того, к щиту, в который уже встроено оружие, невозможно прикрепить другое оружие. Урон, наносимый встроенным оружием, указывается рядом с дескриптором «встроенное», и если у него есть какие-то дескрипторы, они указываются в скобках после урона. Если не указано иное, встроенное оружие — особое оружие, относящееся к группе щитов и требующее для атаки одну руку. Как и на прикрепляемое оружие, на встроенное оружие можно наносить руны. Если щит сломан, вы можете без помех продолжать использовать встроенное в него оружие, но если он уничтожен, оружие уничтожается вместе с ним.

ЛАМИНАРНЫЙ

Этот доспех состоит из множества слоёв, поэтому поломка одного из них не представляет большой проблемы. Если ламинарный доспех оказывается сломан, штраф состояния к КБ составляет лишь -1 для средней брони и -2 для тяжёлой брони. Поломка лёгкого ламинарного доспеха не приводит к получению штрафа.

КЛАР

ЩИТ 0

ВСТРОЕННОЕ 1D6 Р (Универсальное Ко)

Цена: 3 зм. **Бонус к КБ:** +1. **Штраф к скорости:** —.

Вес: 1. **Твёрдость:** 3. **ПЗ (ПП):** 10 (5).

Этот традиционный щит шоанти представляет собой череп крупной рогатой ящерицы, к которому присоединён короткий металлический клинок. Относительно небольшой вес щита позволяет успешно комбинировать защиту и быстрые удары встроенным клинком.

КОЖАНЫЙ ЛАМЕЛЛЯРНЫЙ ДОСПЕХ

БРОНЯ 0

ЛАМИНАРНЫЙ

Цена: 3 зм. **Бонус КБ:** +1. **Макс. Лвк:** +4. **Штраф к навыкам:** -1.

Штраф к скорости: —.

Сила: +0. **Категория:** лёгкий. **Группа:** композитная.

Кожанный ламеллярный доспех — вид композитного доспеха, который изготавливается из небольших прямоугольных кусочков

покрытой лаком кожи, стягиваемых друг с другом прочным шнурком. Чаще всего его надевают поверх лёгкой рубахи.

КРОВАВЫЙ КЛАР

ПРЕДМЕТ 9+

МАГИЧЕСКИЙ

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

Этот +1 разящий ранящий клар (Твёрдость 8, ПЗ 64, ПП 32) весь усеян шипами из звериных клыков.

Активация  (концентрация). **Частота:** 1 в день. **Условие:** вы или находящееся в пределах 5 футов от вас существо получаете урон от кровотечения. **Эффект:** кровавый клар восстанавливает ПЗ в количестве, равном полученному от кровотечения урону, но не более его твёрдости.

Тип: кровавый клар. **Уровень:** 9. **Цена:** 650 зм.

Тип: улучшенный кровавый клар. **Уровень:** 14. **Цена:** 3 700 зм.

Улучшенный кровавый клар (Твёрдость 13, ПЗ 100, ПП 50) — это +2 улучшенный разящий ранящий клар. Условие его активации срабатывает, если получающее урон от кровотечения существо находится в пределах 30 футов от вас.

КУШАК БЕССТРАШИЯ

ПРЕДМЕТ 7

МАГИЧЕСКИЙ НАСТРОЕННОСТЬ

Цена: 325 зм.

Использование: носимый пояс. **Вес:** —.

Этот тонкий пояс из жёлтой ткани дарует странное ощущение безопасности. Вы получаете бонус состояния +1 ко всем испытаниям против страха.

Активация  (концентрация). **Частота:** 1 в день. **Эффект:** значение испуга у вас и всех ваших союзников в радиусе 5 футов уменьшается на 1.

НАСТОЙКА ЭМПАТИИ

ПРЕДМЕТ 7

ЗЕЛЬЕ МАГИЧЕСКИЙ МЕНТАЛЬНЫЙ ОДНОРАЗОВЫЙ

Цена: 65 зм.

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

Активация  (манипуляция).

Эта бледная жидкость меняет своей цвет в зависимости от настроения ближайшего к ней существа — на синий, если оно спокойно, красный, если оно в гневе, зелёный, если оно чему-то завидует, и так далее. В течение 1 часа после того, как вы выпиваете это зелье, вы ощущаете эмоции в 30-футовом радиусе вокруг вас — к этому относится враждебность и все эффекты с дескриптором «эмоции». Существо, провалившее испытание против спокойствия, не может быть обнаружено. Настойка эмпатии не позволяет автоматически определить, какие именно эмоции ощущает существо, но вы можете попробовать распознать их, пройдя проверку Внимания с бонусом предмета +2 (СЛ устанавливает ведущий). Кроме того, настойка также даёт вам бонус предмета +1 к проверкам Внимания для Проницательности в отношении существ, чьи эмоции вы ощущаете.

ПРОЗРЕВАЮЩИЙ СНАРЯД

ПРЕДМЕТ 8

МАГИЧЕСКИЙ ОДНОРАЗОВЫЙ СВЕТ

Цена: 72 зм.

Боеприпасы: любые. **Вес:** —.

Активация  (концентрация).

На этом снаряде нанесена насечка, изображающая глаза. В момент активации снаряд испускает яркий свет в пределах 20 футов и тусклый свет в пределах ещё 20 футов. Когда вы совершите выстрел активированным прозревающим снарядом, ваш разум наполняется образами того, мимо чего он пролетает, — так, как если бы вы сами пробежали по его пути. Вы видите всё, что можно увидеть с траектории боеприпаса с помощью вашего зрения. Прозревающий снаряд перестаёт передавать образы, когда попадает во что-либо или когда достигает максимальной дистанции. Испускаемый боеприпасом свет виден и всем остальным существам, однако, в отличие от активировавшего, они не получают никакой дополнительной информации.

ТАТУИРОВКА-ОБЕРЕГ

ПРЕДМЕТ 5+

МАГИЧЕСКИЙ НАСТРОЕННОСТЬ ТАТУИРОВКА

Использование: наносимая на тело. **Вес:** —.

Во многих культурах Голяриона принято наносить татуировки, отводящие опасность. Чаще всего они изображают те опасности, с которыми чаще всего сталкивается этот народ, — например, у живущих в лесах это будет дикий зверь, а у пиратов с Кандалов это будет водоворот.

Активация  (концентрация). **Частота:** 1 в день. **Условие:** враг, опасность или окружение совершают атаку против вашего КБ, заставляют вас пройти испытание или автоматически наносят урон. **Эффект:** вы получаете бонус состояния +1 к КБ и всем испытаниям, а также устойчивость 2 ко всему урону против спровоцировавшего активацию эффекта до конца текущего хода.

Тип: татуировка-оберег. **Уровень:** 5. **Цена:** 140 зм.

Тип: татуировка-оберег (тропа). **Уровень:** 6. **Цена:** 250 зм.

Вы получаете устойчивость 2 к урону, наносимому опасной местностью и опасностями с дескриптором «окружение». Пока татуировка активирована, эта устойчивость повышается до 5.

Тип: татуировка-оберег (волна). **Уровень:** 6. **Цена:** 220 зм.

В дополнение к обычным условиям активации вы получаете возможность Активировать татуировку в тот момент, когда оказываетесь в среде, где не способны дышать. Когда вы Активируете татуировку, она, помимо обычного эффекта, сотворяет на вас воздушный пузырь.

Тип: татуировка-оберег (бестия) (необычный). **Уровень:** 7. **Цена:** 300 зм.

Вы получаете устойчивость 2 к урону, наносимому заклинаниями и магическими атаками бестий. Пока татуировка активна, эта устойчивость повышается до 5.

ЗВЕРОБОЙ

Некоторые наёмники предпочитают не связываться с политикой, не быть никому верными и получают деньги за охоту на чудовищ. В такой работе нет никаких подковёрных интриг, однако это весьма опасное дело, которое может принести известность и славу.

КАК ОХОТЯТСЯ НА ЧУДОВИЩ

Среди зверобоев распространено немало различных тактик. Вы можете заменить Внезапный натиск на одну из следующих способностей.

Могучий удар ➤: зверобой совершает Удар в ближнем бою, который дополнительно наносит 1d12 урона. При определении штрафа за последовательные атаки он считается двумя атаками.

Удар издали ➤: зверобой наносит Удар в ближнем бою, во время которого зона его досягаемости считается на 5 футов больше обычного.

Грубые манёвры: зверобой способен использовать Перестановку, Толчок и Сбивание с ног против существ, чей размер на две категории больше, чем его. Кроме того, он может использовать эти действия, держа в руках двуручное оружие.

Охота на крупную дичь: зверобой получает ситуативный бонус +1 к КБ против атак крупных и ещё больших существ. Кроме того, когда он наносит урон существу крупного или большего размера, он получает 5 временных ПЗ, которые действуют до начала его следующего хода.

УГРОЗА ЭКОЛОГИИ

Хотя зетогек и не едят других существ, они всё равно представляют угрозу для популяций окрестных животных. Эти ящеры необычайно территориальны, и появление всего двух взрослых особей может иметь далеко идущие экологические последствия для всего горного хребта, поскольку зетогек постараются избавиться от всех хищников схожего размера, таких как кабаны, рыси и даже грифоны.

зверобой возглавляет атаку на чудовище. Он выбирает одного врага из тех, кого может видеть и кто является его предпочитаемой добычей, после чего становится заворожён этим врагом и получает 10 временных ПЗ, которые длятся до тех пор, пока действует эта способность. Кроме того, зверобой получает бонус состояния +8 к броскам урона против выбранной цели, а все его союзники в 30-футовой ауре получают половину этого бонуса. Охотничий натиск длится 1 минуту или до тех пор, пока его цель или сам зверобой не окажутся без сознания.

Первобытный страх (ментальный, ужас, эмоции): когда зверобой успешно попадает по существу, являющемуся его предпочитаемой добычей, существо получает испуг 1 (в случае критического попадания — испуг 2).

ЗВЕРОБОЙ

СУЩЕСТВО 6

СРЕДНИЙ ГУМАНОИД ЧЕЛОВЕК

Внимание +13.

Языки: всеобщий.

Навыки: Атлетика +15, Выживание +11, Знания (чудовища) +13, Скрытность +13.

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

Предпочитаемая добыча: большинство зверобоев специализируется на уничтожении определённых не являющихся гуманоидами существ. Чаще всего это животные или звери, но некоторые предпочитают охотиться на драконов, растения или на более узкую группу существ — например, на тигров или на мантикор.

Снаряжение: +1 двуручный топор, композитный длинный лук (20 стрел), сыромятный доспех.

КБ: 22. **Стойкость** +15, **Реакция** +11, **Воля** +13.

ПЗ: 105.

Внеочередная атака ➤.

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою ➤: двуручный топор +15 (магический, размашистое), **урон** 1d12 + 8 (режущий) и первобытный страх.

Дистанционная ➤: композитный длинный лук +14 (залповое 30 футов, перезарядка 0, смертоносное d10, убойное, шаг дистанции 100 футов), **урон** 1d8 + 6 (колющий) и первобытный страх.

Внезапный натиск ➤: зверобой дважды совершает Перемещение, после чего наносит Удар в ближнем бою.

Охотничий натиск ➤ (концентрация, ментальный, эмоции). **Частота**: 1 в час. **Требования**: зверобой не утомлён. **Эффект**:

ЗЕТОГЕК

Зетогек — гигантские ящерицы, чьи тела состоят из базальта. Они умеют поглощать и перенаправлять кинетическую энергию и чаще всего обитают неподалёку от действующих вулканов, отдавая особое предпочтение гейзерам и горячим источникам, которые привлекают их своей богатой минералами водой. Никакая другая пища зетогекам не нужна (да и они бы попросту не смогли её переварить), и потому ящеры ревностно охраняют подобные водоёмы. Худшая судьба, которая может постигнуть владельца горных горячих источников, — это появление зетогека, и прибыльный раньше бизнес может превратиться в логово опасных тварей за одну ночь. Те, кто живёт в горах и использует подобные источники, всегда готовы щедро заплатить охотникам на чудовищ, чтобы они перебили или хотя бы прогнали ящеров прочь, однако сражение с этими упорными тварями — дело отнюдь не лёгкое.

Зетогек представляют угрозу и для тех обитателей горных регионов, кто живёт вдали от цивилизации. Одна из причин тому — привычка этих ящеров намеренно бросаться вниз с обрывов, чтобы поглотить энергию, полученную при падении. Накопленную энергию они используют для борьбы с хищниками — вот только хищниками они считают практически всех остальных существ.

Этой удивительной способности запасать энергию зетогек обязаны уникальному строению своей чешуи.

Внешне чешуйки напоминают кусочки сланца, и ящеры могут регулировать их наклон подобно поднимающему иглы дикобразу. Если зетогек припал к земле, а его чешуйки изображают характерный чёрно-золотой зигзагообразный узор — это знак, что от него лучше держаться подальше. Впрочем, у этой особенности есть и свои плюсы — за неповреждённые шкуры зетогексов некоторые алхимики и волшебники готовы выложить немалые суммы.

ЗЕТОГЕК

СУЩЕСТВО 7

КРУПНЫЙ ЖИВОТНОЕ ЗЕМЛЯ

Внимание +15; сумеречное зрение.

Навыки: Акробатика +12, Атлетика +18, Скрытность +12 (+16 в горах).

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

КБ: 22. **Стойкость** +18, **Реакция** +14, **Воля** +13.

ПЗ: 90. **Устойчивость:** огонь 10.

Скорость: 35 футов, лазание 35 футов.

В ближнем бою ♦: челюсти +18 (зона досягаемости 10 футов), урон 2d8 + 11 (колющий) и Хватка.

В ближнем бою ♦: хвост +18 (зона досягаемости 15 футов, раз-
машистое), урон 2d6 + 11 (дробящий).

Дробление ♦. **Требования:** зетогек держит существо в захвате или обездвигил его при помощи челюстей. **Эффект:** зетогек стискивает существо челюстями и с размаху бьёт им о любую поверхность, нанося 3d8 дробящего урона (обычное испытание Стойкости со СЛ 26).

Приподнятые чешуйки ♦: зетогек передвигает покрывающую его тело чешую таким образом, чтобы она лучше поглощала кинетическую энергию физических ударов. Он получает устойчивость к 10 к физическому урону, однако его скорости снижаются до 10 футов. Если приподнявший чешуйки зетогек получает 20 и более физического урона за один удар, он запасает его кинетическую энергию. Используя это действие снова, зетогек может вернуть чешую в обычное положение. При этом накопленная им кинетическая энергия высвобождается во время следующего Удара, нанесённого до конца хода. При попадании такой Удар дополнительно наносит 2d8 урона. Энергия расходуется вне зависимости от того, попадает Удар или нет.

ОТРЯД ЗОМБИ-ХОДОКОВ

Эта пошатывающаяся масса разлагающейся плоти медленно, но неумолимо движется в сторону избранной цели.

ОТРЯД ЗОМБИ-ХОДОКОВ

СУЩЕСТВО 4

ИСПОЛИНСКИЙ ЗОМБИ НЕЖИТЬ НЕРАЗУМНЫЙ

НЕЧЕСТИВЫЙ ОТРЯД

Внимание +7; ночное зрение.

Сил +5, **Лвк** +0, **Вын** +3, **Инт** -5, **Мдр** +1, **Хар** -2.

Медленный: отряд имеет постоянное замедление 1, он не может использовать ответные действия.

КБ: 18. **Стойкость** +11, **Реакция** +8, **Воля** +9.

ОТРЯД

Отряд — это группа существ обычно небольшого или среднего размера, считающаяся за одно целое. По мере того как члены отряда гибнут или оказываются иным способом выведены из боя, он уменьшается в размерах. Каждый отряд обладает способностями «оборона отряда» и «передвижение отряда», и большинство из них уязвимо к урону по области и урону брызгами. Поскольку отряд состоит из группы существ, его невозможно призвать магией.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ОТРЯДА

Когда отряд перемещается, вы перемещаете один из его сегментов, а остальные сегменты следуют за ним. В конце перемещения вы можете расположить сегменты таким образом, чтобы они оказались рядом с тем, которым двигался первым, но при этом ни один из них не должен переместиться на большее расстояние, чем первый сегмент. Кроме того, вместо перемещения отряд может изменить положение всех сегментов, за исключением одного остающегося на месте.

ПЗ: 90 (4 сегмента), пустотное исцеление. **Пороги:** 60 (3 сегмента), 30 (2 сегмента). **Невосприимчивость:** без сознания, болезнь, кровотечение, ментальный, паралич, эффекты с дескриптором «смерть», яд. **Уязвимость:** жизнь 5, режущий 5, урон брызгами 2, урон по области 5.

Оборона отряда: отряд состоит из группы существ и на игровом поле занимает 4 «сегмента» размером 10 на 10 футов с высотой, равной высоте представителей отряда. Сегменты должны оставаться смежными друг с другом, и каждый из них должен иметь хотя бы одну 5-футовую границу с хотя бы одним другим сегментом; находиться рядом, но по диагонали сегмент не может. Для расчёта взятия в тиски, укрытия и тому подобного можно использовать центр любого сегмента.

У каждого отряда есть пороги ПЗ, при достижении которых он теряет сегменты. Обычно верхний порог равен 2/3 от максимального ПЗ отряда, а нижний — 1/3 от максимального ПЗ отряда. Когда ПЗ отряда опускаются ниже верхнего порога, отряд теряет первый сегмент и их остаётся три (12 клеток); максимальное количество ПЗ отряда при этом падает до значения, равного верхнему порогу. Когда ПЗ отряда опускаются ниже нижнего порога, происходит то же самое и остаётся два сегмента (8 клеток). При 0 ПЗ отряд рассыпается, а его оставшиеся члены отряда сдаются, убегают или погибают под натиском противника (на усмотрение ведущего). Какой именно сегмент исчезает при достижении порога, обычно определяет опустившее ПЗ существо; в случае если сложно выделить какого-то конкретного виновника, это определяет ведущий. Чтобы восстановить утерянные сегменты и максимальное значение ПЗ, отряду необходимо свободное время, чтобы восполнить потери и набрать новых бойцов.

К способностям, которые не наносят урон и воздействуют на одно существо (такие как Деморализация или заклинание приворот), отряды обычно невосприимчивы. Если целью подобной способности можно выбрать 5 и более существ, то её целью можно выбрать один из сегментов отряда; если 10 и более существ — два сегмента; если 20 и более существ — весь отряд. Способности, которые воздействуют на область, оказывают эффект на все полностью попавшие в область сегменты; при этом каждый сегмент совершает проверки и испытания самостоятельно. Таким образом повышенное до 8 круга заклинание **приворот**, которое позволяет выбрать до 10 целей, может воздействовать на два сегмента, а способность, позволяющая Деморализовать всех существ в радиусе 30 футов, повлияет на все сегменты, которые полностью оказались в области действия. Если эффект запрещает сегменту совершать действия, провоцирует панику или каким-либо ещё образом не даёт ему действовать в составе отряда в течение 1 раунда или дольше, то он считается поверженным и исчезает, а отряд теряет количество ПЗ, нужное для достижения следующего порога. Если способность одновременно и наносит урон, и обладает дополнительным эффектом, вначале нанесите урон, а уже потом примените дополнительные эффекты).

Скорость: 20 футов; передвижение отряда (см. ранее).

Могильный наплыв: отряд зомби-ходоков куда менее организован, чем обычные отряды, и может занимать пространство других существ. Другие существа могут занимать пространство отряда, считая его пересечённой местностью.

Натиск ходоков: от $\blacklozenge$ до $\blacklozenge\blacklozenge$. **Частота:** 1 в раунд. **Эффект:** зомби-ходоки набрасываются на всех существ, находящихся в клетках отряда или в пределах 5 футов (обычное испытание Реакции со СЛ 18). Урон зависит от количества использованных действий.

$\blacklozenge$: 2d6 + 5 (дробящий).

$\blacklozenge\blacklozenge$: 2d6 + 9 (дробящий).

ОХОТНИК

Традиционные изображения Эрастила, бога охоты с головой оленя, часто подчёркивают, что охотник — плоть от плоти леса. Он знает о лесе всё, а лес, в свою очередь, знает самого охотника. И действительно, ответ на вопрос, кто добыча, а кто охотник, часто зависит от того, кто сумел заполучить в союзники окружающий ландшафт.

ОХОТНИК

СУЩЕСТВО 7

СРЕДНИЙ ГУМАНОИД ЧЕЛОВЕК

Внимание +17.

Языки: всеобщий.

Навыки: Выживание +17, Знание (лес) +13, Медицина +15, Природа +17, Скрытность +17.

Сил +4, **Лвк** +4, **Вын** +2, **Инт** +1, **Мдр** +4, **Хар** +0.

Лесной странник: находясь в лесу, охотник игнорирует любые эффекты пересечённой местности.

Профессиональное самообеспечение: когда охотник использует Выживание для Самообеспечения, любой результат проверки, который хуже, чем успех, считается за успех. В случае успеха охотник может обеспечить пропитанием себя и ещё 16 существ; в случае критического успеха количество существ удваивается.

Снаряжение: +1 композитный длинный лук, кинжал, кожаный доспех, короткий меч.

КБ: 25. **Стойкость** +12, **Реакция** +17, **Воля** +15.

ПЗ: 115.

Скорость: 25 футов; лесной странник.

В ближнем бою $\blacklozenge$: кинжал (быстрое, универсальное Р, фехтовальное), **урон** 1d4 + 10 (колющий).

В ближнем бою $\blacklozenge$: короткий меч +17 (быстрое, универсальное Р, фехтовальное), **урон** 1d6 + 10 (колющий).

В ближнем бою $\blacklozenge$: кулак +17 (безоружное, быстрое, несмертельное), **урон** 1d4 + 10 (дробящий).

Дистанционная $\blacklozenge$: композитный длинный лук +18 (залповое 30 футов, магический, перезарядка 0, смертоносное d10, убойное, шаг дистанции 100 футов), **урон** 1d8 + 8 (колющий).

Охота начинается $\blacklozenge$ (концентрация): охотник выбирает одно существо, которое наблюдает или выслеживает, своей добычей. Он получает ситуативный бонус +2 к проверкам Внимания при Поиске добычи и ситуативный бонус +2 к проверкам Выживания при её Выслеживании. Когда охотник впервые за раунд попадает по выбранной добыче, он дополнительно наносит 1d8 урона за точность. Эти эффекты длятся, пока охотник не использует эту способность повторно.

ХРАВГОДОН

Мало кто из животных способен выжить в настолько разных средах обитания, как опоссум. И лишь немногие существа способны разгрызть панцирь энкрава и остаться равнодушным к его кислоте, однако хравгодон — одно из таких.

ХРАВГОДОН

СУЩЕСТВО 9

ОГРОМНЫЙ ЖИВОТНОЕ

Внимание: +18; сумеречное зрение, нюх (вспомогательный) 30 футов.

Навыки: Атлетика +21, Выживание +18, Скрытность +18.

Сил +6, **Лвк** +3, **Вын** +5, **Инт** -4, **Мдр** +3, **Хар** +0.

КБ: 27. **Стойкость** +20, **Реакция** +18, **Воля** +16; +2 (ситуативный) ко всем испытаниям против болезней.

ПЗ: 160. **Устойчивость:** кислота 10, яд 10.

Мстительное возрождение $\curvearrowright$. **Условие:** опоссум, который Притворился мёртвым, атакован или иначе потревожен находящимся в зоне его досягаемости существом. **Эффект:** опоссум наносит Удар по спровоцировавшему существо.

Притвориться мёртвым $\curvearrowright$. **Условие:** ПЗ хравгодона падают ниже 70. **Эффект:** опоссум падает без движения. Он становится застигнут врасплох, и любое действие, требующее чего-то помимо работы сознания, прекращает действие способности. Чтобы понять, что животное на самом деле живо, необходимо

преуспеть в проверке Внимания для Поиска или Медицины для того, чтобы Вспомнить информацию, со СЛ 18.

Скорость: 30 футов, лазание 15 футов, рытьё 15 футов.

В ближнем бою ♦: челюсти +21 (смертоносное d12), **урон** 2d12 + 9 (колющий).

В ближнем бою ♦: когти +21 (быстрое), **урон** 2d10 + 9 (режущий).

В ближнем бою ♦: хвост +21 (зона досягаемости 20 футов), **урон** 2d6 + 9 (дробящий) и Хватка.

Сокрушение панциря ♦. **Требования:** хравгодон держит существо в захвате или обездвигил его. **Эффект:** хравгодон вгрызается в существо, нанося 2d12 + 9 колющего урона (обычное испытание Стойкости со СЛ 28) и игнорируя до 5 твёрдости или устойчивости к физическому урону. При провале испытания цель также получает ситуативный штраф -2 к КБ на 1 раунд.

Цепкий хвост: совершая Перемещение, хравгодон может тащить вместе с собой существо крупного или меньшего размера, которое он держит в захвате или обездвигил своим хвостом.

ЛЕГЕНДЫ О ХВОСТАХ

Среди келлидов ходит легенда о том, что когда-то у хравгодона был великолепный хвост, покрытый густым блестящим мехом. Однажды под утро хравгодон уснул на открытом воздухе после того, как протанцевал всю ночь напролёт, демонстрируя всем окружающим великолепие своего хвоста. Когда же он проснулся, то обнаружил, что все волосы на хвосте обгрызли энкравы и он остался с тем лысым отростком, который мы можем наблюдать и по сей день. С тех пор хравгодон люто ненавидят энкравов и при первой же возможности стараются отомстить.

ORC Notice

This product is licensed under the ORC License located at the Library of Congress at TX 9-307-067 and available online at various locations including paizo.com/orcllicense, azoralaw.com/orcllicense, and others. All warranties are disclaimed as set forth therein.

Attribution: This product is original game content and is not based on a licensed game system.

If you use our Licensed Material in your own published work, please credit us in your product as follows:

Pathfinder Adventure Path #208: Hoof, Cinder, and Storm

© 2024, Paizo Inc.; Authors: David Schwartz and Shay Snow, with Leo Glass and Ruvaidd Virk.

Reserved Material: Reserved Material elements in this product include all elements designated as Reserved Material under the ORC License. To avoid confusion, such items include: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters,

deities, locations, etc., as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, organizations, plots, storylines, and trade dress.

Expressly Designated Licensed Material: This product contains no Expressly Designated Licensed Material.

Pathfinder Adventure Path #208: Hoof, Cinder, and Storm © 2024, Paizo Inc. Paizo, the Paizo golem, Pathfinder, Starfinder, and other trademarks owned by Paizo are property of Paizo Inc. All rights reserved.

Pathfinder. Настольная ролевая игра. Вторая редакция. Серия приключений «Триумф Бивня», выпуск № 2 «Копыта, зола и буря». Русское издание © 2025 ООО «Мир Хобби».