

Monster Scroll: Shoal



Стая (shoal) [ключевое слово(keyword)] - Тип существа. Монстр данного типа занимает несколько отдельных, не связанных друг с другом клеток, состоя, по сути, из нескольких отдельных особей. Каждая такая отдельная особь имеет свою инициативу в каждой сцене, получая свой ход согласно этому. Каждая особь имеет общий для них всех показатель защит, общий набор атак, общие для них сопротивляемости, уязвимости и иммунитеты. Она имеет свой отдельный от других и полный набор действий. Все эти особи имеют один общий объём хит-поинтов. Это значит, что каждое нанесение урона любой из данных особей, приводит к уменьшению их общего показателя хит-поинтов монстра. Исключением являются попадание волн (blast) и взрывов (burst). Если несколько особей попадают в зону поражения волны (blast) или взрыва (burst), то урон наносится, лишь один раз, вне зависимости от количества особей попавших в зону поражения. Однако, за каждую особь, после первой, попавшей в зону поражения волны (blast) или взрыва (burst), по которой совершено попадание, монстр с типом Стая получает 5 дополнительного повреждения (7 если монстр 11-20 уровня или 10, если монстр 21 уровня и выше) того же типа, как и тип урона волны (blast) или взрыва (burst). Существо с типом «стая» может получить дополнительный урон таким способом только максимум за трёх дополнительных существ (четырёх, если существо элитное, пяти, если существо одиночное). Тем не менее, различные эффекты (например, замедление (slow), дезориентация (dazed), пенальти на атаку и защиты, и так далее) действуют на каждую особь, попавшую в зону поражения.

Когда хит-поинты существа с типом Стая становится опускаются до 0 или ниже, все особи стаи умирают, если не сказано иначе.

Орда Голдных Ртов

Обычно восставшие из могил мертвецы или проще говоря зомби не слишком сообразительны, медлительны, не организованы и являются довольно легкой добычей для того кто подготовлен к битве. Если конечно речь не идет о высших зомби, мертвецах с интеллектом, врожденной способностью к магии. Простые зомби не столь опасны, куда больше страха перед ними, как перед порождениями смерти. А живые всегда боятся смерти и её холодных ужасов.

Но если по какой-то причине над зомби начнёт главенствовать единый разум, или единая идея, например, голод, то зомби превращаются в единую массу, в орду, которая готова вцепиться вам в глотку, неистово стремиться к осуществлению своей цели. Вместе они становятся быстрее, выносливее. И повстречать на своем пути такую толпу одержимых зомби может закончиться очень печально. Они догоняют, окружают и разрывают на куски человека. И когда попадаешь в окружение мертвецов, которые наперебой пытаются вцепиться в твою плоть зубами невольно начинаешь дрожать от страха. А они же только и жаждут сломить тебя, повалить на землю и разорвать тебя на части, чтобы утолить своей голод, который управляет ими.

одной особью, которая лопнув, разбрызгивает вокруг себя едкую кислоту их тел и воздух заполняется неприятным кислым запахом.

Как правило, прилипалы не живут одни. Либо в группе с другими семействами прилипал, либо с родственными им хищными слизями.

Прилипалы Маленький Натуральный Зверь (Слизь, Слепой, Стая)	Элитный Контроллер 3 уровня Опыт 300
Инициатива +3	Чувства Внимательность +2; Слеповидение (blindsight) 10, Сейсмочувствительность (tremorsense) 10
Хиты 106; Ранен 53; КД 18; Стойкость 17, Реакция 16, Воля 18 Спас-бросок + 2 Скорость 5, лазание (climb) 3. Иммунитет: Взгляд (gaze) Сопrotивляемость: Кислота 5, Очки Действия: 1	
Черты (Traits)	
Количество Особей Прилипалы состоят из 6 отдельных особей.	
Липкая Слизь Существо, схваченное (grab) особью Прилипал, которое проваливает проверку Освобождения (escape), становится опутанной (restrained) до тех пор, пока не освободится от захвата данной особи Прилипал.	
Облепленный Слизью В случае, если существо схвачено (grab) двумя и более особями Прилипал, DC освобождения (escape) из захвата всех особей, что схватили его повышается на 2.	
Развалившаяся Стая Когда хит-поинты Орды Голодных Ртов опускаются до 0 или ниже, все оставшиеся особи, принадлежащие ей, становятся отдельными миньонами (minion), хит-поинты которых становятся равными 1.	
Стандартное Действие	
Прилипание (кислота) † По-Желанию (базовая атака) <i>Атака:</i> Ближняя 1 (одно существо); +6 против Стойкость. <i>Попадание:</i> 3 урона кислотой и цель захвачена (grab) особью Прилипал. Проверка освобождения (escape) DC 18.	
Заглатывание Слизли (кислота) † По-Желанию <i>Атака:</i> Ближняя 1 (одно схваченное (grab) существо); +6 против Стойкость. <i>Попадание:</i> 3 урона кислотой и цель ослаблена (weakened) (спас-бросок) (save end). Особь Прилипал, совершившая эту атаку, убирается из игры (remove from play) до тех пор, пока цель не	

совершит спас-бросок. После этого особь Прилипал появляется в клетке смежной (adjacent) с целью.

Лопнувший Слизняк (кислота) † На Сцену

Атака: Ближний Взрыв (close burst) 2 (все существа); + 6 против Стойкости.

Попадание: 1d6+4 урона кислотой и цель ослеплена (blind) (спас-бросок) (save end). Особь Прилипал совершившая эту атаку умирает.

Вызванное Действие

Исходящий Слизью † На Сцену

Триггер: Прилипалы становятся раненными (bloodied).

Эффект (Свободное Действие): Прилипалы восстанавливают силу Лопнувший Слизняк.

Сил 14 (+3) Лов 14 (+3) Мдр 12 (+2)

Тел 17 (+4) Инт 1 (-4) Хар 1 (-4)

Мировоззрение Нейтральное **Языки** -----

Слая Чумных Крыс

Разве можно представить хоть один город без крыс? Они такие же жители любого поселения (деревни или города). Они живут в самых ужасных местах. Норы в канавах, подвалы, холодные подполья. Крысы предпочитают жить небольшими семьями и крайне редко колониями. Проще прокормиться, когда в семье мало ртов. Не часто они сильно беспокоят кого-то слишком сильно, если они не начинают вести себя чересчур нахально. Но вот когда земли угнетают болезни и моры. Крысы становятся худшей из погибели. Они редко болеют сами, но очень активно переносят заразу и становятся опасны. Даже просто находится рядом с ними серьёзное испытание.

В этот период крысы словно чувствуют свою силу и человеческую слабость перед собой и могут открыто нападать на людей. Но даже если мор уже сошёл на нет, крысы могут быть все еще носителями этого мора до конца своей жизни. А значит, опасность может исходить от них даже после того, как все ужасы истребляющей болезни уже миновали. И спускаясь в места-обиталища крыс, следует смотреть по сторонам. Они прекрасно прячутся, за счет того и выживают. И если не смотреть по сторонам, можно и не заметить, как тебя со всех сторон окружают эти заражённые мором хищники, которые за посягательство на свою территорию, наверняка желают вонзить зубы в твоё горло.



Стая Чумных Крыс

Маленький Натуральный
Зверь (Стая)

Соглядатай

3 уровня
Опыт 300

Инициатива +9

Чувства Внимательность
+4; Сумеречное Зрение
(low-light vision)

Хиты 39; Ранен 19;

КД 17; Стойкость 15, Реакция 16, Воля 15

Скорость 5, лазание (climb) 3.

Иммунитет: Болезни

Сопrotивляемость: Яд 5

Черты (Traits)

Количество Особей

Стая Чумных Крыс состоит из 4 отдельных особей.

Носитель Болезни

Существо, не имеющее иммунитета к болезни, которое начинает свой ход в клетке смежной (adjacent) с любой особью Стаи Чумных Крыс должно совершить спас-бросок и в случае провала получает 4 урона ядом. В случае, если существо находится в смежной (adjacent) клетке с несколькими особями, оно должно совершить спас-бросок один раз, а не за каждую особь.

Живущие в Тени

Стая Чумных Крыс может Прятаться используя маскировку (concealment) или укрытие (cover).

Развалившаяся Стая

Когда хит-поинты Стаи Чумных Крыс опускаются до 0 или ниже, все оставшиеся особи, принадлежащие ей, становятся отдельными миньонами (minion), хит-поинты которых становятся равными 1.

Стандартное Действие

Укус Чумной Крысы ✦ По-Желанию

(базовая атака)

Атака: Ближняя 1 (одно существо); +6 против Стойкость.

Попадание: 3 урона и цель получает -1 пенальти на все спас-броски до конца следующего хода данной особи Стаи Чумных Крыс

Малое Действие

Коварный Падальщик ✦ По-Желанию

Эффект: Если особь Стаи Чумных Крыс находится в клетке смежной (adjacent) с противником, она может сместиться (shift) на 1 клетку, которая обязательно должна быть смежной (adjacent) с этим же противником.

Вызванное Действие

Огрызающаяся Крыса ✦ По-Желанию

Триггер (Немедленное Прерывание): Одну из особей Стаи Чумных Крыс атакуют, используя атаку при возможности (attack of opportunity)

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

Попадание: 2 урона и данная особь не провоцирует атаку при возможности.

Навыки: Сокрытие + 14.

Сил 8 (+0) **Лов** 18 (+5) **Мдр** 16 (+4)

Тел 15 (+3) **Инт** 3 (-3) **Хар** 8 (+0)

Мировоззрение Нейтральное **Языки** -----

Отряд Стражников

Стража, патрулирующая городские улицы, как правило, делится на небольшие отряды. Чтобы рассредоточиться по городу, чтобы не занимать своим отрядом всю улицу, да и просто, чтобы было не скучно блуждать по ночным улицам. Но при этом один отряд всегда может быстро прийти на помощь другому. В городскую стражу редко берут особо умелых воинов, если речь не идёт о престижных районах столицы, где не потерпят неучей. Это еще одна из причин, почему в отряде стражи никак не меньше четырёх человек. Вместе сподручнее отбиваться от городского отребья, вроде нахального ворья. Хотя бы чтобы сдюжить пока подмога не подоспеет с соседних улиц.

Отряд Стражников Средний Натуральный Гуманоид (Стая)	Солдат 1 уровня Опыт 100
Инициатива +3	Чувства Внимательность +2; Обычное Зрение
Хиты 32; Ранен 16; КД 16; Стойкость 15, Реакция 13, Воля 13 Скорость 6	
Черты (Traits)	
Количество Особей Отряд Стражников состоит из 4 отдельных особей.	
Стражник До тех пор, пока союзник находится в клетке смежной (adjacent) с особью Отряда Стражников, противники не могут получить бонус фланга (can't flank) против этого союзника. Одна особь Отряда Стражников может предоставлять эту выгоду только одному союзнику одновременно.	
Стандартное Действие	
Удар Алебарды (оружие) † По-Желанию (базовая атака) <i>Атака:</i> Ближняя 2 (одно существо); +6 против АС <i>Попадание:</i> 3 урона.	
Вызванное Действие	
Конвой † По-Желанию <i>Триггер:</i> Противник смещается (shift) из клетки смежной (adjacent) с особью Отряда стражников. <i>Атака:</i> Ближняя 1 (одно существо); +6 против АС <i>Попадание:</i> 2 урона и цель отмечена (mark) до конца следующего хода данной особи Отряда Стражников.	
Сил 15 (+2)	Лов 13 (+1)
Тел 16 (+3)	Мдр 14 (+2)
Инт 10 (+0)	Хар 11 (+0)
Снаряжение: Алебарда	
Мировоззрение Нейтральное	Языки Общий

Отряд Арбалетчиков Средний Натуральный Гуманоид (Стая)	Артиллерия 1 уровня Опыт 100
Инициатива +3	Чувства Внимательность +2; Обычное Зрение
Хиты 27; Ранен 13; КД 13; Стойкость 13, Реакция 13, Воля 12 Скорость 6	
Черты (Traits)	
Количество Особей Отряд Арбалетчиков состоит из 4 отдельных особей.	
Шквальный Огонь Если в течении раунда одному существу наносят урон 3 особи Отряда Арбалетчиков, данное существо падает (prone).	
Стандартное Действие	
Выстрел из Арбалета (оружие) † По-Желанию (базовая атака) <i>Атака:</i> Дальняя 10\20 (одно существо); +6 против Реакции <i>Попадание:</i> 2 урона.	
Прицельный Выстрел (оружие) † По-Желанию <i>Эффект:</i> Особь Отряда Арбалетчиков теряет 2 Малых Действия и наносит существу в пределах 20 клеток 2 урона. <i>Специально:</i> Если особь Отряда Арбалетчиков не может потратить 2 малых действия, он не может использовать данную силу.	
Сил 13 (+1)	Лов 16 (+3)
Тел 15 (+2)	Мдр 15 (+2)
Инт 10 (+0)	Хар 11 (+0)
Снаряжение: Легкий Арбалет, 20 болтов	
Мировоззрение Нейтральное	Языки Общий

Кулак Магов

Отряд Арбалетчиков

Ни одна застава не может обойти без надежных стен, и ни одна стена не может обойтись без меткого арбалетчика, который может пустить стрелу точно в цель. Стандартное отделение арбалетчиков состоит из четырёх человек. Достаточно мобильная группа, которая может рассредоточиться по крепостной стене или по крышам построек внутри крепостных стен, если бой уже кипит всюду, как бурлящий котёл.

Кроме того такие отряды могут сопровождать конные разъезды, патрулирующие дороги или сопровождать в качестве охраны обозы с ценным грузом или продовольствием.

Жизнь любого мага начинается с длительного и тяжелого обучения. Учеба занимает не один год и порой приходится не только вглядываться в витиеватые буквы древних текстов, но и выполнять опасные задания и оттачивать свои навыки в условиях реальной жизни, чтобы быть готовым к жестокости и бескомпромиссности мира. Умудренные опытом маги понимают, что ученики уязвимы в этот период. Их знания еще не глубоки, а закалки нет и вовсе. Никому не хочется терять учеников, ведь не так много одаренных людей подходит для того чтобы пройти путь постижения великих знаний и стать полноценным магом. И чтобы сохранить жизнь своим ученикам, они сбивают их в группы, так называемые Кулаки. Четыре ученика надолго связаны вместе. Вместе учатся, вместе выполняют задания

наставников. Кроме того поддерживают друг друга в бою и учатся слаженно работать в команде.

Кулак Магов	Контроллер
Средний Натуральный Гуманоид (Стая)	2 уровня Опыт 125
Инициатива +3	Чувства Внимательность +4; Обычное Зрение
Хиты 38; Ранен 18; КД 16; Стойкость 12, Реакция 13, Воля 15 Скорость 6	
Черты (Traits)	
Количество Особей	
Кулак Магов состоят из 4 отдельных особей.	
Стандартное Действие	
Кулак Силы (Инструмент, Сила) †	
По-Желанию (базовая атака)	
<i>Атака:</i> Дальняя 10 или Ближняя 1 (одно существо); +5 против Реакции	
<i>Попадание:</i> 3 урона силой и особь Кулака Магов отталкивает (push) цель на 1 клетку.	
Ледяной Ковёр (Инструмент, Зона) †	
2 раза\раунд	
<i>Эффект:</i> Особь Кулака Магов в пределах 10 клеток создаёт зону 3 на 3 клетки, все клетки в которой являются труднопроходимой территорией (difficult terrain) до конца следующего хода особи Кулака Магов.	
Ледяной Ковёр (Инструмент, Иллюзия) †	
По-Желанию	
<i>Атака:</i> Дальняя 10 (одно существо); +5 против Воли	
<i>Попадание:</i> Цель предоставляет боевое преимущество (combat advantage) до конца следующего хода особи Кулака Магов всем противникам.	
Сил 8 (+0)	Лов 14 (+3)
Тел 14 (+3)	Мдр 16 (+4)
Инт 17 (+4)	Хар 12 (+2)
Снаряжение: Посох	
Мировоззрение Нейтральное	Языки Общий