

КОГДА БЫЛО СОЖЖЕНО ДО ТЛА несколько лачуг, никто ни о чем даже не помыслил. Когда же огонь охватил библиотеку Йоун, горожане стали подозревать об умышленном нарушении закона. Однако, констебль отклонил эту версию, заявляя об этой катастрофе как о несчастном случае – будучи членом культа Огненного Повелителя, он находился в прекрасном положении, и был способен легко отвести подозрения от культистов.

Безумные священники управляют культом Огненного Повелителя, и поддерживают их в этом стихийные существа. Культ Имикса часто привлекает отбросов общества – преступников, бандитов, убийц – однако, среди приверженцев много обычных людей, которых затянули в культ, основываясь на ложных обещаниях и устрашениях.

ЗНАНИЯ О КУЛЬТИСТАХ

История Сл 23: Имикс руководит значительным числом последователей из преступного мира. Культы Бога Огня скрываются в обществе, где о них даже не подозревают, и планируют операции в подвалах и заброшенных руинах. Культ подрывает целостность, сея раздор и разногласия среди людей, подстрекая их бунтовать. Присутствие культа Имикса отмечается сгоревшими зданиями и обугленными останками любого, кто раскрыть их существование.

Большие храмы Имикса существуют, но их не много. Большинство культов обосновывается в разрушающихся крепостях и подземельях, которые они бдительно охраняют от посторонних и поклонников других культов. Самые большие храмы посвящены Древнему Стихийному Оку, а не одному только Имиксу, а потому в нем находятся два, а то и три культа Стихийных Принцев. Самая большая святыня – это Храм Стихийного Зла, в котором можно встретить представителей всех четырех стихий. Имикс является самым злонамеренным из Стихийных Принцев, и поэтому на его культ накладывается большая ответственность, если в одном из этих храмов возникают драки.

СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЯ

Небольшие культы огня вербуют истинных поклонников из местных общин, и новобранец может быть любой расы и происхождения. Некоторые группы обладают ресурсами или талантам для призыва стихийного существа. Некоторые культы, пытающиеся сделать это, сталкиваются с катастрофическими результатами, когда появляется демон или другое враждебное стихийное существо. Исполнители ритуалов практикуются в привязке демонов резни, чтобы те служили в качестве воинов, но подобные договоры могут иметь неприятные последствия.

Культисты гуманоиды также служат в больших храмах. Большинство этих последователей коварны, но поэтому лидеры культа могут сотрудничать с другими дикими гуманоидами, чтобы поддерживать защиту культа. Лидер может принять твких существ в качестве наемников или попытаться преобразовать их, чтобы они служили целям

культа. В рядах культа часто встречаются орки и гноллы, а также огры, тролли и бни.

В более могущественных храмах создаются межпланарные порталы и трещины, которые позволяют привести элементарей в природный мир, а связывающие заклинания позволяют последователям строить стихийные легионы. В таких храмах служат саламандры, азеры, огненные титаны и другие огненные существа. В меньших помещениях этих культов можно встретить демонических слуг, дополняющих силу секты.

Культист Огненного Повелителя

Ряды культа Огненного Повелителя пополняют глупцы и безумцы. После изматывающих внушений эти культисты теряют свою личность, заменяя свои личные желания преданностью Имиксу.

Культист Огненного Повелителя			Уровень 5	Миньон	Громила
Средний природный гуманоид, человек			50 Опыта		
Хиты 1; промах никогда не наносит урон			Инициатива +3		
КД 16; Стойкость 17; Реакция 16; Воля 15			Внимательность +1		
Скорость 6					
Стандартные Действия					
⚔ Дубинка (оружие) ⚔ Неограниченный					
<i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +10 против КД;					
<i>Попадание:</i> 6 урона или 10 урона, если культист смежен с каким-либо союзником.					
⚡ Воспламенение (огонь) ⚡ На сцену					
<i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +8 против Реакции;					
<i>Попадание:</i> Продолжительный урон огнем 5 (спасение оканчивает).					
Сил 15 (+4)	Лов 13 (+3)	Мдр 8 (+1)			
Тел 10 (+2)	Инт 9 (+1)	Хар 10 (+2)			
Мировоззрение: Хаотично-злое			Языки: Общия		
Снаряжение: дубинка					

ТАКТИКА КУЛЬТИСТА ОГНЕННОГО ПОВЕЛИТЕЛЯ

Культисты Огненного Повелителя вооружены факелами и дубинками, и смотрят на своих противников пустыми глазами, когда те воспламеняются. Работая вместе с избранныками огненного храма, эти культисты подожгут даже своих союзников.

СЛУГА ОГНЕННОГО ПОВЕЛИТЕЛЯ

Имикс бурлит в Стихийном Хаосе, а зола его влияния, опускающаяся на мир, разжигает огонь. И пламя это – слуги Огненного Повелителя. Они создают храмы по всему миру, ищут последователей и очищают цивилизации огнем. Слуга Огненного Повелителя может маскироваться под последователя божества или принять положение в обществе, при котором он сможет совершать диверсии.

ТАКТИКА СЛУГИ ОГНЕННОГО ПОВЕЛИТЕЛЯ

Слуга Огненного Повелителя взывает к имени Имикса, когда с азартом уничтожает врагов. Слуга вопит и бормочет, когда промахивается и рывкает, подобно животному, когда скрещивает меч. Кажется, будто пламя лижет пятки слуги, когда он движется по полю боя, наполняет его атаки силой огня, и он благословляет своих союзников именем Огненного Повелителя.

Слуга Огненного Повелителя		Уровень 6 Налетчик (Лидер)	
Средний природный гуманоид, полуэльф		250 Опыта	
Хиты 73; Ранен 36		Инициатива +8	
КД 20; Стойкость 18; Реакция 18; Воля 17		Внимательность +3	
Скорость 6		Сумеречное зрение	
Особенности			
Движение Дикого Огня (огонь)			
Всякий раз, когда слуга Огненного Повелителя проходит как минимум 3 клетки от позиции, с которой он начинал свой ход, его рукопашные атаки, совершенные до конца его следующего хода, наносят дополнительно 5 урона огнем.			
Стандартные Действия			
⬇ Скимитар (оружие) ⬆ Неограниченный			
<i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +12 против КД; <i>Попадание:</i> 1к8 + 6 урона.			
⬇ Жертвоприносящий Удар (огонь, оружие) ⬆ Неограниченный			
<i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +10 против Реакции; <i>Попадание:</i> 1к8 урона, и продолжительный урон огнем 5 (спасение оканчивается).			
Малые Действия			
Дар Огня (огонь) ⬆ Перезарядка ☒ ☒			
<i>Эффект:</i> Слуга дает всем союзникам, находящимся в пределах 5 клеток, дар огня, который длится до конца следующего хода слуги. Рукопашные атаки этих союзников дополнительно наносят 5 урона огнем.			
Навыки: Переговоры +10			
Сил 10 (+3)	Лов 17 (+6)	Мдр 10 (+3)	
Тел 17 (+6)	Инт 11 (+3)	Хар 15 (+5)	
Мировоззрение: Хаотично-злое		Языки: Первичный, Общий, Эльфийский	

ИЗБРАННИК ОГНЕННОГО ХРАМА

Лидеры культа сжигают личность индивида с помощью сильных ментальных манипуляций, пока не родится избранник огненного храма – неистовый фанатик, который видит конечное выражение веры как огненную смерть.

Избранник Огненного Храма		Уровень 7 Миньон Налетчик	
Средний природный гуманоид, человек		75 Опыта	
Хиты 1; промах никогда не наносит урон		Инициатива +6	
КД 19; Стойкость 18; Реакция 17; Воля 17		Внимательность +2	
Скорость 7			
Стандартные Действия			
⬇ Короткий Меч (оружие) ⬆ Неограниченный			
<i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +12 против КД; <i>Попадание:</i> 7 урона.			
Триггеры			
⬅ Самосожжение (огонь)			
<i>Триггер:</i> Хиты избранника опускаются до 0. Если хиты избранника опускает до 0 урон огнем, то он может переместиться со своей скоростью прежде чем совершить следующую атаку. <i>Атака (Немедленный ответ):</i> Ближняя вспышка 1 (все существа во вспышке); +10 против Реакции; <i>Попадание:</i> 5 урона огнем.			
Сил 15 (+5)	Лов 13 (+4)	Мдр 8 (+2)	
Тел 10 (+3)	Инт 9 (+2)	Хар 12 (+4)	
Мировоззрение: Хаотично-злое		Языки: Общий	
Снаряжение: кожаная броня, короткий меч			

ТАКТИКА ИЗБРАННИКА ОГНЕННОГО ХРАМА

Избранники огненного храма рады смерти. Каждый из них видит в огненной жертве священный долг перед своим повелителем. Избранники окунаются в масло, поэтому, когда приходит время, они могут послужить своему хозяину, становясь кричащими огненными столпами.

ЗАЩИТНИК ОГНЕННОГО ХРАМА

Как защитникам храмов и доверенным ключникам, защитники огненного храма облают каплей свободной воли. Как и младшие культисты, защитники живут только ради того, чтобы служить своему хозяину и Древнему Стихийному Оку. За это служение они получают благословение Имикса.

Защитник Огненного Храма		Уровень 8 Солдат	
Средний природный гуманоид, драконорожденный		350 Опыта	
Хиты 88; Ранен 44		Инициатива +6	
КД 24; Стойкость 22; Реакция 17; Воля 21		Внимательность +5	
Скорость 5			
Особенности			
Движение Дикого Огня (огонь)			
Всякий раз, когда защитник огненного храма проходит как минимум 3 клетки от позиции, с которой он начинал свой ход, его рукопашные атаки, совершенные до конца его следующего хода, наносят дополнительно 5 урона огнем.			
Стандартные Действия			
⬇ Большой Клинок (оружие) ⬆ Неограниченный			
<i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +13 против КД; <i>Попадание:</i> 1к12 + 8 урона, и цель становится помеченной до конца следующего хода следующего хода.			
Малые Действия			
⬅ Дыхание Дракона (огонь) ⬆ На сцену			
<i>Атака:</i> Ближняя волна 3 (все существа в волне); +11 против Реакции; <i>Попадание:</i> 3к6 + 5 урона огнем, и цель становится помеченной (спасение оканчивается).			
Триггеры			
⬇ Огненная Атака (огонь, оружие) ⬆ Неограниченный			
<i>Триггер:</i> Противник, помеченный защитником, движется в свой ход (не шаг). <i>Атака (Провоцированное действие):</i> Рукопашная атака 1 (враг, вызвавший триггер); +13 против КД; <i>Попадание:</i> 1к12 + 8 урона, и продолжительный урон огнем 5 (спасение оканчивается).			
⬅ Огненный Упрек (огонь) ⬆ Неограниченный			
<i>Триггер:</i> Враг, помеченный защитником, совершает атаку, не включающую защитника в качестве цели. <i>Атака (Немедленный ответ):</i> Ближняя волна 3 (все существа в волне); +11 против Реакции; <i>Попадание:</i> 2к6 + 5 урона огнем.			
Сил 21 (+9)	Лов 11 (+4)	Мдр 12 (+5)	
Тел 16 (+7)	Инт 10 (+4)	Хар 18 (+8)	
Мировоззрение: Хаотично-злое		Языки: Драконий, Общий	
Снаряжение: большой клинок, латы			

ТАКТИКА ЗАЩИТНИКА ОГНЕННОГО ХРАМА

Защитники огненного храма бдительно следят за вторженцами и шпионами, скрываясь у входа в святилище. Здравомыслие сохранилось у них в достаточной мере, чтобы эффективно защищать культ.

ОГНЕРОЖДЕННЫЙ

Культ Повелителя Огня действует в небольших масштабах, обращая свои злые действия против одного сообщества. Верные огненным стремлениям своего повелителя, огнерожденные возводят храмы, в которых копят силы, чтобы затем сжечь соседние земли. Процветающие культы Огненного Повелителя, получающие благословение Имикса, могут быть привлечены к работам, цель которых освобождение Древнего Стихийного Ока. Такие храмы могли бы временно объединиться с конкурирующими культурами земли и воздуха, чтобы послужить великому злу.



Избранник Имикса, защитник огненного храма и всежигающая сфера

Огнерожденный	Уровень 15 Артиллерия (Лидер)	
Средний природный гуманоид, человек	1,200 Опыта	
Хиты 111; Ранен 55	Инициатива +8	
КД 27; Стойкость 28; Реакция 28; Воля 28	Внимательность +11	
Скорость 6		
Сопротивление: 10 огонь		
Особенности		
☼ В Огне ♦ Аура 5		
Союзники, находящиеся в пределах ауры, получают 5 сопротивления огню.		
Стандартные Действия		
⚔ Цеп (оружие) ♦ Неограниченный		
Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +20 против КД;		
Попадание: 1к10 + 10 урона.		
⚔ Огненный Болт (огонь) ♦ Неограниченный		
Атака: Дальнобойный 10 (одно существо); +20 против Реакции;		
Попадание: 2к6 + 6 урона огнем, и продолжительный урон огнем 10 (спасение оканчивает).		
⚔ Благословение Имикса (огонь) ♦ На сцену		
Атака: Ближняя вспышка 3 (все враги во вспышке); +18 против Реакции;		
Попадание: 3к6 + 6 урона огнем, и огнерожденный толкает цель на 3 клетки.		
Эффект: Все союзники, находящиеся в пределах вспышки, получают 10 временных хитов.		
Малые Действия		
⚔ Пламенное Око ♦ Неограниченный (1\раунд)		
Атака: Дальнобойный 10 (одно существо, получившее продолжительный урон огнем); +20 против Воли;		
Попадание: Огнерожденный сдвигает цель на 2 клетки, и она предоставляет боевое превосходство (спасение оканчивает).		
Навыки: Запугивание +18, Магия +15		
Сил 20 (+12)	Лов 12 (+8)	Мдр 18 (+11)
Тел 15 (+9)	Инт 17 (+10)	Хар 23 (+13)
Мировоззрение: Хаотично-злое		Языки: Общий, Первичный
Снаряжение: цеп		

ТАКТИКА ОГНЕРОЖДЕННОГО

Огнерожденный отдает безумные команды культистам и слугам Огненного Повелителя, оставаясь при этом в безопасности в тылу. Если духовный персонаж возносит молитвы своему божеству, то он обращает на себя гнев огнерожденного, который ищет шанса предать служителя божества огненной смерти. Когда огнерожденный использует силу, дарованную Имиксом, кажется, что его глаз вспыхивает пламенем, пробуждая безумие в противниках, охваченных огнем.

ВСЕСЖИГАЮЩАЯ СФЕРА

Призванная из Стихийного Хаоса с помощью отвратительного ритуала, всежигающая сфера является воплощением Имикса и проявлением благосклонности со стороны Огненного Повелителя. Присутствие всежигающей сферы дает Имиксу возможность напрямую принимать участие в событиях смертных. Как и аспекты божеств, воплощение первородного содержит в себе частичку силы своего создателя и оно верно только ему. Всежигающая сфера непредсказуема и ее не заботят слуги Имикса, и сжигает их вместе с врагами.

ТАКТИКА ВСЕСЖИГАЮЩЕЙ СФЕРЫ

Всежигающая сфера представляет собой миниатюрное солнце, метаящее пламя своей перегретой массы. Сфера избегает ближнего боя. Она летит высоко над землей, откуда может пролиться на врагов и союзников дождем белого пламени. Когда его спящее пламя обугливает кожу врагов, он ярко светится и, кажется, ликует, издавая шипящие смешки, исходящие из ядра.

Всесжигающая Сфера		Уровень 20 Артиллерия	
Средний стихийный оживленный (огонь)		2,800 Опыта	
Хиты 143; Ранен 71		Инициатива +17	
КД 34; Стойкость 30; Реакция 35; Воля 34		Внимательность +13	
Скорость 6, летая 8 (парение)			
Сопrotивление: 20 огонь			
Иммунитет: болезнь			
Стандартные Действия			
⚡ Бурлящее Пламя (огонь) ⚡ Неограниченный			
<i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +23 против Реакции;			
<i>Попадание:</i> 2к6 + 6 урона огнем, и продолжительный урон огнем 10 (спасение оканчивается).			
<i>Эффект:</i> Сфера совершает шаг на 1 клетку.			
⚡ Сжигающие Болты (огонь) ⚡ Неограниченный			
<i>Атака:</i> Дальнoбойный 10 (одно или два существа); +25 против Реакции;			
<i>Попадание:</i> 3к6 + 8 урона огнем, и продолжительный урон огнем 10 (спасение оканчивается).			
⚡ Огненная Буря (огонь) ⚡ Перезарядка ☒ ☒			
<i>Эффект:</i> Всесжигающая сфера совершает следующую атаку трижды, и у всех трех вспышек этой атаки не должно быть общих областей эффектов.			
<i>Атака:</i> Зональная вспышка 1 в 10 (все существа в зоне); +25 против Реакции;			
<i>Попадание:</i> 2к6 + 7 урона огнем, и если цель находится под воздействием продолжительного урона, то он возрастает на 5.			
⚡ Волны Пламени (зона, огонь) ⚡ Перезарядка, когда впервые ранен			
<i>Атака:</i> Ближняя вспышка 3 (все существа во вспышке); +23 против Реакции;			
<i>Попадание:</i> 3к6 + 7 урона огнем, и сфера толкает цель на 3 клетки.			
<i>Эффект:</i> Вспышка создает зону, которая длится до конца следующего хода сферы. Зона слегка затемняется, а всякое существо, входящее в зону или заканчивающее в ней свой ход, получает 10 урона огнем.			
Сил 19 (+14)	Лов 25 (+17)	Мдр 17 (+13)	
Тел 17 (+13)	Инт 15 (+12)	Хар 22 (+16)	
Мировоззрение: Хаотично-злое		Языки: Первичный	

ИЗБРАННИК ИМИКСА

Имикс рассматривает своих смертных последователей как расходный материал, и предлагает им силу до тех пор, пока они остаются полезными. Фанатики, доказавшие свою преданность, могут достичь особого статуса в своем культе, поднимаясь до звания жреца в величайших храмах Огненного Повелителя.

ТАКТИКА ИЗБРАННИКА ИМИКСА

Как высокопоставленный представитель храмов Огненного Повелителя, избранник Имикса обладает великой силой. Приказам избранника подчиняются гуманоидные силы и стихийные рабы. В храме избранник говорит непосредственно с Принцем Стихийного Хаоса, переводя его желания в приказы для слуг. Избранники редко выходят из внутренних святилищ, предпочитая сражаться с врагами там, где они могут увеличить силу свои огненных атак стихийной энергией (см. "Источник силы", Руководство Мастера, стр. 68). Они предоставляют возможность разобраться с злоумышленниками слугам, и бросаются огненными шарами на расстоянии. В предсмертной агонии избранник взывает к Имиксу, прежде чем исторгнет поток пламени.

Избранник Имикса		Уровень 22 Контроллер (Лидер)	
Средний стихийный гуманоид, дженази		4,150 Опыта	
Хиты 207; Ранен 103		Инициатива +15	
КД 34; Стойкость 33; Реакция 32; Воля 36		Внимательность +12	
Скорость 6			
Сопrotивление: 15 огонь			
Особенности			
⚡ В Огне ⚡ Аура 5			
Союзники, находящиеся в пределах ауры, получают 10 сопротивления огню.			
Стандартные Действия			
⚡ Кинжал (оружие) ⚡ Неограниченный			
<i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +27 против КД;			
<i>Попадание:</i> 2к4 + 10 урона, и цель получает уязвимость к огню до конца следующего хода избранника.			
⚡ Пламенная Сфера (огонь) ⚡ Неограниченный			
<i>Атака:</i> Дальнoбойный 5 (одно существо); +25 против Реакции;			
<i>Попадание:</i> 3к8 + 15 урона огнем, и все враги, смежные с целью, получают 5 урона огнем.			
Слуги Стихийного Огня (огонь) ⚡ Перезарядка, когда в начале хода в пределах 10 клеток от избранника нет ни одного огненного истукана			
<i>Эффект:</i> Избранник создает четырех огненных истуканов или шестерых, если ранен. каждый из истуканов появляется в свободной клетке в пределах 10 клеток от избранника. У истуканов нет действий. Любое существо, начинающее свой ход в смежной с одним или несколькими истуканами клетке, получает 15 урона огнем. Истуканы имеют защиты, равные защитам избранника и каждый из них имеет 1 хит. Промах никогда не наносит им урон. Все истуканы существуют до конца сцены или до тех пор, пока избранник не закончит свой ход далее 10 клеток от них. Малым действием избранник может передвинуть каждый истукан на 6 клеток.			
⚡ Ярость Огня (огонь) ⚡ На сцену			
<i>Эффект:</i> Избранник опускает хиты истукана, находящего в пределах 10 клеток, до 0 и совершает следующую атаку, центром которой является истукан			
<i>Атака:</i> Ближняя вспышка 1 (все враги во вспышке); +25 против Реакции;			
<i>Попадание:</i> 2к8 + 8 урона огнем, и цель становится изумленной (спасение оканчивается).			
Триггеры			
⚡ Требование Внимания ⚡ Неограниченный			
<i>Триггер:</i> Враг по своему желанию уходит от огненного истукана, не используя шаг.			
<i>Атака (Провоцированное действие):</i> Ближняя вспышка 10 (вызвавший триггер враг во вспышке); +25 против Воли;			
<i>Попадание:</i> Цель становится замедленной до конца своего следующего хода.			
⚡ Пульс Огня (огонь) ⚡ На сцену			
<i>Триггер:</i> Враг попадает по избраннику рукопашной атакой.			
<i>Атака (Немедленный ответ):</i> Рукопашная атака 1 (враг, вызвавший триггер); +25 против Реакции;			
<i>Попадание:</i> 3к6 + 9 урона огнем.			
⚡ Клейменный Имиксом (огонь)			
<i>Триггер:</i> Хиты избранника падают до 0.			
<i>Атака (Нет действия):</i> Ближняя вспышка 3 (все враги во вспышке); +25 против Реакции;			
<i>Попадание:</i> 2к8 + 9 урона огнем, и цель становится изумленной (спасение оканчивается).			
Навыки: Запугивание +25, Магия +18			
Сил 14 (+13)	Лов 18 (+15)	Мдр 12 (+12)	
Тел 23 (+17)	Инт 15 (+13)	Хар 28 (+20)	
Мировоззрение: Хаотично-злое		Языки: Общий, Первичный	
Снаряжение: кинжал			