

МИМИК (MIMIC)

ЛЕГЕНДА, РАССКАЗАННАЯ ЗА СТОЛОМ в таверне, кажется большим, чем обычной шуткой: сундук с сокровищами, сокрытый в глубоком подземелье, внезапно превращается в чудовище, нападая на тех, кто собирался опустошить его моментом ранее. Авантюристы, знающие истинное происхождение мимиков, не смеются над этим грозным предзнаменованием смерти.

Знания о Мимике

Магия Сл 19: С давних времен эти существа Дальнего Предела принимали безобидный вид, проникали на заселенные земли и охотились на разумных гуманоидов. Мимики самозванцы поглощают язык и воспоминания существ, которых они сожрали, и иногда они продолжают жизнь жертвы, пока не найдут новую добычу. В конце концов, самозванец делится на новых предметных мимиков и на отродья мимиков по мере совершения убийств, которые вырастают, становясь мимиками самозванцами, и, таким образом, продолжают цикл.

Сцены Столкновений

Мало кто из существ способен сотрудничать с мимиками, не считая их собственного вида и более влиятельных аномальных существ. Однако, мимики, живущие в мире и в Подземье, могут сформировать своего рода симбиотические отношения с другими существами. Иногда мимики населяют логовища механизмов или бестелесной нежити, скрываясь в темных углах и поглощая останки жертв, которые не могут сожрать подобного рода монстры. Драконы и другие влиятельные существа иногда держат предметных мимиков для охраны своих сокровищ взамен на постоянный рацион злоумышленниками и исследователями.



Предметный Мимик

Обычный невзрачный сундук, хранящий древнее богатство давно забытого короля. Закрытая дубовая дверь, ведущая в палаты сокрытых магических секретов. Бесценное произведение искусства, находящееся в пределах вытянутой руки. Предметный мимик – смертельный хищник, использующий любопытство и жадность для заманивания жертв в свою прожорливую пасть.

Предметный Мимик	Уровень 8 Соглядатай	
Средний аномальный магический зверь	350 Опыта	
Хиты 71; Ранен 35	Инициатива +11	
КД 23; Стойкость 21; Реакция 19; Воля 21	Внимательность +14	
Скорость 5	Темное зрение	
Сопротивление: 5 кислота	Чувство вибрации 5	
Особенности		
Засада		
Предметный мимик наносит дополнительно 2к6 урона существам, застигнутым врасплох.		
Стандартные Действия		
⬇ Удар ⬆ Неограниченный		
<i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +13 против КД; <i>Попадание:</i> 2к8 + 7 урона.		
⬇ Сминающие Завитки (кислота) ⬆ Неограниченный		
<i>Атака:</i> Рукопашная атака 3 (одно существо); +13 против КД; <i>Попадание:</i> 1к8 + 4 урона, и мимик берет цель в захват. Цель получает штраф -5 к попыткам освобождения от захвата. <i>Поддержание стандартным:</i> Мимик поддерживает захват, и наносит 15 урона кислотой.		
⬇ Пожирающая Пасть ⬆ Перезарядка ⚡⚡⚡		
<i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +13 против КД; <i>Попадание:</i> 2к8 + 11 урона, и цель становится замедленной (спасение оканчивает).		
Малые Действия		
Смена Облика (полиморф) ⬆ Неограниченный (1\раунд)		
<i>Эффект:</i> Мимик принимает один из нижеследующих обликов. Он не может изменить свой размер. Он остается в выбранном облике до тех пор, пока не использует этот талант снова. <i>Облик слизи:</i> Мимик становится слизью. Когда мимик протискивается, он может двигаться с полной скоростью вместо половины, а также не получает штрафа -5 к броскам атаки и не предоставляет боевого превосходства. <i>Облик предмета:</i> Пока мимик находится в этом облике, он получает сопротивление 10 ко всем видам урона, становится обездвиженным и не может атаковать. В дополнение, существо должно преуспеть в проверке Внимательности Сл 24, чтобы понять, что перед ним живое существо.		
Навыки: Обман +11, Скрытность +12		
Сил 20 (+9)	Лов 16 (+7)	Мдр 21 (+9)
Тел 17 (+7)	Инт 19 (+8)	Хар 15 (+6)
Без мировоззрения		Языки: Глубинная речь, Общий

Тактика Предметного Мимика

Предметный мимик до боя превращается в предмет, представляющий интерес для жертвы, подпуская ее как можно ближе. Когда мимик чувствует, что потенциальный обед достаточно близко, он сбрасывает личину предмета и атакует. Если в логове несколько предметных мимиков, то они принимают формы в соответствии с местностью.

Если ситуация для мимика становится тяжелой, то он бежит с поля боя. В тот момент, когда мимику удастся скрыться из виду, он преобразовывается в кусок скалы или иной предмет. Многие авантюристы гнались за удирающим мимиком, пробегали мимо и подвергались атаке со спины.

Мимик Самозванец

Молодая девушка стоит у двери и просит на хлеб, и это последнее доброе дело в жизни пожилой дамы. Позже, под личиной старой леди, мимик самозванец заманивает проходящего мимо рабочего в дом под предлогом помочь передвинуть стол. Затем рабочий сопровождает команду лесорубов. Всякая внешность, принимаемая мимиком, предзнаменует безымянную могилу для каждой последующей жертвы.

Мимик Самозванец Средний аномальный магический зверь	Уровень 16 Контроллер 1,400 Опыта	
Хиты 160; Ранен 80	Инициатива +14	
КД 30; Стойкость 27; Реакция 28; Воля 27	Внимательность +13	
Скорость 6	Темное зрение	
Сопrotивление: 10 кислота	Чувство вибрации 5	
Стандартные Действия		
⚡ Удар ♦ Неограниченный		
<i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +21 против КД; <i>Попадание:</i> 3к8 + 11 урона.		
⚡ Принудительное Обращение (очарование) ♦ Перезарядка ⚡		
<i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +19 против Стойкости; <i>Попадание:</i> Цель становится доминируемой (спасение оканчивает)		
Малые Действия		
🔮 Призыв к Жатве (очарование) ♦ Неограниченный (1\раунд)		
<i>Атака:</i> Дальнoбойный 10 (одно существо); +19 против Воли; <i>Попадание:</i> Мимик сдвигает цель на 4 клетки, и она предоставляет боевое превосходство до конца следующего хода мимика.		
Смена Облика (полиморф) ♦ Неограниченный (1\раунд)		
<i>Эффект:</i> Мимик принимает один из нижеследующих обликов. Он не может изменить свой размер. Он остается в выбранном облике до тех пор, пока не использует этот талант снова. <i>Облик слизи:</i> Мимик становится слизью. Когда мимик протискивается, он может двигаться с полной скоростью вместо половины, а также не получает штрафа -5 к броскам атаки и не предоставляет боевого превосходства. <i>Облик предмета:</i> Пока мимик находится в этом облике, он получает сопротивление 10 ко всем видам урона, становится обездвиженным и не может атаковать. В дополнение, существо должно преуспеть в проверке Внимательности Сл 31, чтобы понять, что перед ним живое существо. <i>Облик гуманоида:</i> Мимик получает бонус +4 к проверкам Обмана. В дополнение, он может использовать все те языки, которые знало предыдущее убитое гуманоидное существо.		
Свободные Действия		
👤 Поглощение ♦ Неограниченный (1\раунд)		
<i>Требование:</i> Мимик самозванец может использовать поглощение только в свой ход. <i>Эффект:</i> Мимик опускает хиты отродья мимика, находящегося в смежной клетке или в той же клетке, что и самозванец (см. талант отродья мимика <i>вместе с повелителем</i>), до 0. Когда это происходит, самозванец получает 1 единицу действия.		
Навыки: Обман +20 (+24 в облике гуманоида), Скрытность +19		
Сил 21 (+13)	Лов 22 (+14)	Мдр 20 (+13)
Тел 24 (+15)	Инт 26 (+16)	Хар 24 (+15)
Без мировоззрения		Языки: Глубинная речь, Общий

Тактика Мимика Самозванца

Мимик самозванец охотится, заманивая добычу в ловушку. Самозванец создает свое логово в руинах и других отдаленных местах. Логово населяется отродьями мимика, которые принимают вид различных предметов, подходящих под местность.

Отродье Мимика

В поисках добычи они пробираются и пролезают через окна, двери и дымоходы. Все отродья мимика разделяют ужасающую форму мимика самозванца, и изменяют облик по приказу своего повелителя.

Отродье Мимика Средний аномальный магический зверь	Уровень 16 Миньон Соглядатай 350 Опыта	
Хиты 1; промах никогда не наносит урон	Инициатива +18	
КД 30; Стойкость 27; Реакция 29; Воля 26	Внимательность +13	
Скорость 6	Темное зрение	
Сопrotивление: 10 кислота	Чувство вибрации 5	
Особенности		
Вместе с Повелителем		
Отродье мимика может завершить свое движение в той же клетке, в которой находится мимик самозванец. Пока отродье находится в клетке с самозванцем, оно движется вместе с ним, не может атаковать, быть атакованным или получать урон. Занимать пространство мимика самозванца может одновременно четыре отродья.		
Стандартные Действия		
⚡ Удар ♦ Неограниченный		
<i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +21 против КД; <i>Попадание:</i> 12 урона.		
Малые Действия		
Смена Облика (полиморф) ♦ Неограниченный (1\раунд)		
<i>Эффект:</i> Мимик принимает один из нижеследующих обликов. Он не может изменить свой размер. Он остается в выбранном облике до тех пор, пока не использует этот талант снова. <i>Облик слизи:</i> Мимик становится слизью. Когда мимик протискивается, он может двигаться с полной скоростью вместо половины, а также не получает штрафа -5 к броскам атаки и не предоставляет боевого превосходства. <i>Облик предмета:</i> Пока мимик находится в этом облике, он получает сопротивление 10 ко всем видам урона, становится обездвиженным и не может атаковать. В дополнение, существо должно преуспеть в проверке Внимательности Сл 31, чтобы понять, что перед ним живое существо.		
Навыки: Скрытность +19		
Сил 21 (+13)	Лов 22 (+14)	Мдр 20 (+13)
Тел 24 (+15)	Инт 26 (+16)	Хар 24 (+15)
Без мировоззрения	Языки: Глубинная речь, Общий	

Тактика Отродья Мимика

Отродье мимика остается в форме предмета до тех пор, пока добыча не вступает в бой. Отродья держатся ближе к своему повелителю, готовые пожертвовать собой ради него.