

ОСКОЛОК РАЗУМА (SHARDMIND)

В ПЕРВЫЕ ДНИ ВОЙНЫ между богами и первородными Живые Врата стерегли покой от ужаса Дальнего Предела. Под пристальным взглядом Врат, сила Дальнего Предела оставалась под контролем. Со временем пожиратели разума, бехолдеры и другие аномальные чудовища разделили Врата и хлынули в миры, чтобы побеждать, порабощать и убивать.

Живые Врата не были так просто уничтожены. Хотя их обломки и были разбросаны по всему космосу, их воля продолжает жить. Из этих обломков возникли осколки разума, псионические существа, чьи тела состояли из кристаллов. Движимые расовой памятью, старой как космос, осколки разума стремятся восстановить Живые Врата и положить конец нечестивому влиянию Дальнего Предела.

Некоторые осколки разума следуют философии Убийцы Осколков. Они считают, что уничтожение осколков разума помогает восстановить Живые Врата. Также они рассматривают других гуманоидов в качестве доступных ресурсов, пригодных для устранения или для обмана своих соперников.

ЗНАНИЯ ОБ ОСКОЛКАХ РАЗУМА

Магия Сл 19: Общая слабость осколков разума, если можно так сказать, заключается в их неспособности понять



милосердие и жертвенность. Эта слабость приводит к философии Убийцы Осколков. Этот механизм предубеждения наиболее известен среди большинства людей, потому что он является самым заметным среди всех трех философий осколков разума. Осколки-последователи этой философии скитаются по мирам в поисках своих собратьев, чтобы завербовать или убить их, и все это ради потерявшей путь миссии по восстановлению Живых Врат. Кроме того, они охотятся за псионическими артефактами и частями Живых Врат.

СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Осколки разума предпочитают работать с существами, которых они могут перехитрить. Огры, тролли и орки лишь некоторые из существ, которых осколки разума считают скотом, и которых можно легко контролировать.

Ищущий Войну Осколок Разума

Ищущий войну странствует из города в город, и никогда не поднимает забрало своего шлема. Он спрашивает людей, видели ли они живых кристаллических существ или "волшебников", которые колдуют с помощью силы своего разума. Его бесстрастный тон соответствует железной маске латного шлема.

Ищущий Войну Осколок Разума	Уровень 6 Солдат	
Средний бессмертный гуманоид (живой механизм)	250 Опыта	
Хиты 70; Ранен 35	Инициатива +5	
КД 22; Стойкость 18; Реакция 16; Воля 20	Внимательность +5	
Скорость 5		
Сопrotивление: 5 психическая энергия		
Стандартные Действия		
⚔ Палаш (оружие) ♦ Неограниченный		
<i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +11 против КД;		
<i>Попадание:</i> 1к10 + 9 урона.		
<i>Эффект:</i> Цель становится помеченной до конца следующего хода ищущего войну.		
⚡ Арбалет (оружие) ♦ Неограниченный		
<i>Атака:</i> Дальнoбойный 15\30 (одно существо); +11 против КД;		
<i>Попадание:</i> 1к8 + 5 урона.		
<i>Эффект:</i> Цель становится помеченной до конца следующего хода ищущего войну.		
Действия Движения		
Рой Осколков (телепортация) ♦ На сцену		
<i>Эффект:</i> Все враги, смежные с ищущим войну, предоставляют боевое превосходство до конца следующего хода ищущего войну. Затем он телепортируется на 2 клетки.		
Триггеры		
Псионический Упрек ♦ Неограниченный		
<i>Триггер:</i> Враг, помеченный ищущим войну и находящийся в пределах 5 клеток от него, совершает атаку, которая не включает ищущего войну в качестве цели.		
<i>Эффект (Немедленный ответ):</i> Враг, вызвавший триггер, получает 5 урона психической энергией и становится изумленный до конца своего следующего хода.		
Яростный Разум ♦ Неограниченный		
<i>Триггер:</i> Ищущий войну впервые ранен.		
<i>Эффект (Нет действия):</i> Осколок разума получает 10 временных хитов. Ищущий войну получает штраф -2 к броскам атаки и бонус +4 к броскам урона до конца сцены.		
Навыки: Запугивание +8, Переговоры +8, Проницательность +10		
Сил 17 (+6)	Лов 10 (+3)	Мдр 14 (+5)
Тел 14 (+5)	Инт 13 (+4)	Хар 11 (+3)
Мировоззрение: Злое		Языки: Глубинная речь, Общий, телепатия 5
Снаряжение: палаш, тяжелый арбалет, латы, 20 болтов		

Когда ищущий войну слышит такие истории, он становится взволнованным и требует больше информации. Если рассказчик не может дать удовлетворительный ответ, то он достает свой меч, издает гневный вопль и рубит человека на смерть. Если его ярость удовлетворена, то ищущий войну избавляется от тела и продолжает поиски.

ТАКТИКА ИЩУЩЕГО ВОЙНУ ОСКОЛКА РАЗУМА

В начале боя ищущий войну представляет собой бесстрастного, расчетливого тактика. По мере продвижения битвы и получения ран, он становится все более разгневанным и расстроенным. В конце концов, его бесстрастный лик разрушается и ярость берсеркера берет над ним верх.

ОСКОЛОК РАЗУМА ВЛАСТЕЛИНА

Властелин чувствует силу потока психической энергии в разуме существа. Для властелина захватить контроль над существом так же просто и нравственно приемлемо, как взять камень и бросить его в пруд.

Осколок Разума Властелин	Уровень 8 Контроллер
Средний бессмертный гуманоид (живой механизм)	350 Опыта
Хиты 86; Ранен 43	Инициатива +4
КД 22; Стойкость 17; Реакция 19; Воля 21	Внимательность +13
Скорость 6	
Сопrotивление: 5 психическая энергия	
Стандартные Действия	
⚔ Кинжал (оружие) ♦ Неограниченный	
<i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +13 против КД; <i>Попадание:</i> 3к4 + 9 урона.	
Подавляющий Разум (очарование) ♦ Неограниченный	
<i>Эффект:</i> Одно существо, находящееся в пределах 5 клеток от властелина, совершает стандартную рукопашную или дальнoбойную атаку свободным действием против цели, которую выберет властелин. Если атака попадает, то властелин сдвигает атакующее существо на 3 клетки.	
🗡 Псионическая Кукла (очарование) ♦ Перезарядка 🎲 🎲	
<i>Атака:</i> Дальнoбойный 10 (одно существо); +11 против Воли; <i>Попадание:</i> Цель становится доминируемой (спасение оканчивает)	
❄ Рой Разума (зона, психическая энергия) ♦ На сцену	
<i>Атака:</i> Зональная вспышка 1 в 5 (все существа в зоне); +11 против Воли; <i>Попадание:</i> 2к10 + 7 урона психической энергией. <i>Эффект:</i> Вспышка создает зону, которая длится до конца сцены. Если какой-либо враг оканчивает свой ход в пределах зоны, то властелин может сдвинуть ее на 3 клетки свободным действием.	
Действия Движения	
Рой Осколков (телепортация) ♦ На сцену	
<i>Эффект:</i> Все враги, смежные с властелином, предоставляют боевое превосходство до конца следующего хода властелина. Затем он телепортируется на 3 клетки.	
Навыки: Магия +12, Обман +10	
Сил 11 (+4)	Лов 10 (+4)
Тел 14 (+6)	Мдр 18 (+8)
Инт 17 (+7)	Хар 13 (+5)
Мировоззрение: Злое	Языки: Глубинная речь, Общий, телепатия 5
Снаряжение: кинжал, сфера	

ТАКТИКА ОСКОЛКА РАЗУМА ВЛАСТЕЛИНА

Властелин считает, что его победа в бою неизбежна. Он надменно смеется, когда его атаки делают врагов беспомощными и заставляют их нападать на союзников.

ОСКОЛОК РАЗУМА ПАЛАЧ

Палач – опытный убийца, и отправляется в путь, чтобы устранить конкурента, прежде чем он станет угрозой. Палачи редко смешиваются с другими гуманоидами, если только не выполняют миссию. Они редко говорят в слух, предпочитая телепатию.

Осколок Разума Палач	Уровень 6 Соглядатай
Средний бессмертный гуманоид (живой механизм)	500 Опыта
Хиты 81; Ранен 40	Инициатива +11
КД 22; Стойкость 18; Реакция 20; Воля 21	Внимательность +14
Скорость 6	
Сопrotивление: 5 психическая энергия	
Стандартные Действия	
⚔ Меч Осколка (оружие) ♦ Неограниченный	
<i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +15 против КД; <i>Попадание:</i> 2к10 + 7 урона.	
🌀 Тени Разума (психическая энергия) ♦ Неограниченный	
<i>Атака:</i> Дальнoбойный 10 (одно существо); +13 против Воли; <i>Попадание:</i> 1к8 + 4 урона психической энергией, и цель становится ослепленной до конца следующего хода палача.	
⚡ Психическое Просачивание (оружие, психическая энергия) ♦ Неограниченный	
<i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо, которое не может видеть палача); +13 против Воли; <i>Попадание:</i> Цель получает продолжительный урон 20 психической энергией и становится изумленной (спасение оканчивает оба). До тех пор, пока цель не спасется от этого эффекта или ее хиты не опустятся до 0 или ниже, палач исчезает из игры. Когда эффект оканчивается, палач появляется в незанятой смежной с целью клетке по выбору палача.	
Действия Движения	
Рой Осколков (телепортация) ♦ На сцену	
<i>Эффект:</i> Все враги, смежные с палачом, предоставляют боевое превосходство до конца следующего хода палача. Затем он телепортируется на 3 клетки.	
Триггеры	
Псионическое Усиление (психическая энергия) ♦ Перезарядка 🎲 🎲	
<i>Триггер:</i> Палач попадает мечом осколка или тенями разума. <i>Эффект (Свободное действие):</i> Атака дополнительно наносит 2к6 урона психической энергией.	
Навыки: Атлетика +11, Обман +11, Скрытность +12	
Сил 12 (+6)	Лов 15 (+7)
Тел 15 (+7)	Мдр 19 (+9)
Инт 20 (+10)	Хар 12 (+6)
Мировоззрение: Злое	Языки: Глубинная речь, Общий, телепатия 5
Снаряжение: двуручный меч	

ТАКТИКА ОСКОЛКА РАЗУМА ПАЛАЧА

Палач безжалостно преследует выбранного им врага. Он нападает на разум своей добычи, бросая врага в странный выдуманный мир бесконечных коридоров и темных камер. В этом лабиринте разума палач играет со своей жертвой в прятки, усиливая в жертве чувство беспомощности и ужаса.