

УПЫРЬ (GHOUL)

ЖРЕЦЫ ОРКУСА ИСПОЛНЯЮТ ритуальные жертвоприношения во имя Демонического Принца Нежити, призывая упырей на городском кладбище. Могущественный колдун, готовящийся к битве, может обнаружить этих существ десятками на окраине своего лагеря, воющих, стремящихся поучаствовать в резне, которая должна начаться в скором времени. Упыри чувствуют активные силы зла, и группами стекаются к ней, как мухи слетаются на запах гниющей плоти.

ЗНАНИЯ ОБ УПЫРЯХ

История Сл 17: Упыри – существа чистого зла – являются последователями каннибализма и других менее вкусных обычаев. Если темные силы возникают под землей, увлеченные упыри непреклонно движутся к ней, роя многие мили извивающихся тоннелей между древними темницами, потерянными пещерами, давно захороненными криптами, и забытыми храмами. Эти лабиринты манят авантюристов, исследующих Подземье. Однако, такие ходы опасны. Упыри любят выющиеся тоннели и тесные проходы, в которых, обычно, они вылавливают своих противников поодиночке.

Злые волшебники и жрецы различных скверных религий создают союзы с упырями, платя им живыми пленниками. Эти злодеи могут искать путь к потерянным реликвиям или местам Подземья, которые нашли упыри. Самые дальние пределы сырых земляных лабиринтов упырей часто приводят к безупречно выложенным мрамором или обсидианом залам. Упыри открыли потерянные храмы Скванного Бога, могилы, относящиеся ко времени Войны Рассвета, и даже забытые храмы принцев демонов.

СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Несмотря на то, что по традициям эти существа служат Оркусу, преданностью упырей полностью управляет их голод и жажда живой плоти. Упыри сражаются бок о бок с

любимыми союзниками, которые способны снабдить их непрерывающимся потоком новых жертв. Однако, живые повелители, которые игнорируют аппетиты упыря, платят смертельную цену.

ИЩУЩИЙ ПЛОТЬ УПЫРЬ

Сражение длилось уже слишком долго, когда нападение ищущих плоть склонило чашу весов. Мудрец предупреждал об этих существах – смертных последователях Оркуса, которые подверглись ужасающему людоедскому посвящению в культ демона. В скором времени поле битвы стало оскверненным алтарем, поскольку убитых во имя Оркуса было не счесть.

Ищущий Плоть Упырь	Уровень 4 Соглядатай	
Средний природный гуманоид (нежить)	175 Опыта	
Хиты 45; Ранен 22	Инициатива +10	
КД 18; Стойкость 14; Реакция 16; Воля 15	Внимательность +9	
Скорость 8	Темное зрение	
Сопротивление: 10 некротическая энергия		
Уязвимость: 5 излучение		
Иммунитет: болезнь, яд		
Особенности		
Теневая Скрытность		
Ищущий плоть упырь может совершить проверку Скрытности, чтобы скрыться, имея покров или укрытие вместо полного покрова или отличного укрытия.		
Стандартные Действия		
⬇ Коготь ⬆ Неограниченный		
<i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +9 против КД; <i>Попадание:</i> 1к6 + 4 урона, и цель становится бездвигательной (спасение оканчивает).		
⬇ Готовность к Жертве ⬆ Неограниченный		
<i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо, от которого упырь скрылся в начале своего хода); +9 против КД; <i>Попадание:</i> 2к6 + 4 урона, и ищущий плоть сбивает цель с ног и хватает ее. Цель получает штраф -2 к попыткам избавиться от захвата и не может встать, пока захват не закончится.		
⬇ Плата Оркусу (оружие) ⬆ Неограниченный		
<i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно сбитое с ног существо, схваченное упырем); +9 против КД; <i>Попадание:</i> 2к8 + 9 урона.		
Навыки: Акробатика +11, Скрытность +11		
Сил 12 (+3)	Лов 19 (+6)	Мдр 14 (+4)
Тел 15 (+4)	Инт 10 (+2)	Хар 11 (+2)
Мировоззрение: Хаотично-злое	Языки: Общий	
Снаряжение: кинжал		



ТАКТИКА ИЩУЩЕГО ПЛОТЬ УПЫРЯ

Находится ли он в пылу сражения или преследует кого-то на городских улицах в длинной мантии, ищущий плоть всегда скрывается в тених за спиной жертвы. Его цель – одиночные противники на краю сражения, на которых он набрасывается из укрытия и прижимает жертву к земле. Враг быстро испускает дух в нечеловеческом захвате упыря в качестве жертвоприношения во имя Оркуса.

АДЕПТ ОРКУСА

Они говорили в храме тьмы шепотом о падшем священнике, который умер с молитвой на устах, обращенной Оркусу. Он мог бы остаться мертвым, а его душа стала бы игрушкой Оркуса, если бы только он не был убит и съеден как слугитель Бахамута, которым он был при жизни. После смерти он прошел через нечестивые и ужасающие изменения. Теперь священник восстал, а его ужасающий вид вселяет страх даже в сердца его бывших прихожан.

Адепт Оркуса Средний природный гуманоид (упырь, нежить)	Уровень 6 Контроллер (Лидер) 250 Опыта
Хиты 71; Ранен 35 КД 20; Стойкость 16; Реакция 19; Воля 16 Скорость 8 Сопротивление: 10 некротическая энергия Уязвимость: 5 излучение Иммунитет: болезнь, яд	Инициатива +7 Внимательность +5 Темное зрение
Особенности	
☼ Побеспокоенная Могила + Аура 5 Любой союзный упырь не миньон, находящийся в пределах ауры в момент, когда его хиты опускаются до 0, становится гниющим зомби (Бестиарий, стр. 274) в начале своего следующего хода.	
Стандартные Действия	
⬇ Коготь + Неограниченный Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +11 против КД; Попадание: 2к6 + 4 урона, и цель становится обездвиженной (спасение оканчивается).	
⚔ Могильный Захват (инструмент) + Неограниченный Атака: Дальнобойный 5 (одно существо); +9 против Реакции; Попадание: Цель становится удерживаемой (спасение оканчивается).	
⚔ Зов на Пир (инструмент) + Перезарядка [⚡][⚡] Атака: Дальнобойный 5 (одно существо); +9 против Воли; Попадание: Цель становится обездвиженной (спасение оканчивается). Один из союзников адепта, находящийся в смежной клетке с целью, может совершить против нее стандартную рукопашную атаку свободным действием.	
⚡ Облако Могильной Пыли (зона, инструмент, некротическая энергия) + На сцену Атака: Зональная вспышка 1 в 5 (все живые существа в зоне); +9 против Стойкости; Попадание: 2к6 + 7 урона некротической энергией. Эффект: Вспышка создает зону, которая длится до конца сцены. Все живые существа, входящие или оканчивающие свой ход в зоне, получают 5 урона некротической энергией.	
Навыки: Религия +9, Скрытность +12 Сил 14 (+5) Лов 19 (+7) Мдр 14 (+5) Тел 15 (+5) Инт 12 (+4) Хар 17 (+6)	
Мировоззрение: Хаотично-злое Языки: Бездны, Общий Снаряжение: жезл, символ веры Оркуса	

ТАКТИКА АДЕПТА ОРКУСА

Адепт воспевает *Литании о Пожирании Плоти* – множество проклятий, посвященных Оркусу - а в это время он готовит плоть врага к употреблению. Дребезжащий голос адепта, разносящийся над полем боя, парализует врагов, позволяя его мертвым союзникам окружить их.

ГАСТ

Плут открыла тяжелые двери потерянной могилы, считая этот поступок достаточно обдуманным, но увидев десяток скалящихся упырей, поспешно запечатала могилу. Через десять лет она вернулся в это место: столь долгого времени достаточно, чтобы упыри умерли от голода. И правда, упырей там больше не было. Однако, плут не учла их превращение в гастов.

Гаст Средний природный гуманоид (нежить)	Уровень 6 Громила 250 Опыта
Хиты 85; Ранен 42 КД 18; Стойкость 18; Реакция 17; Воля 16 Скорость 6 Сопротивление: 10 некротическая энергия Уязвимость: 5 излучение Иммунитет: болезнь, яд	Инициатива +6 Внимательность +5 Темное зрение
Особенности	
☼ Зловоние Смерти + Аура 1 Все живые существа, начинающие свой ход в ауре, становятся замедленными до конца следующего хода гаста.	
Стандартные Действия	
⬆ Укус + Неограниченный Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +11 против КД; Попадание: 1к12 + 6 урона, и цель становится обездвиженной до конца следующего хода гаста.	
⬇ Когти Бешенного + Неограниченный Эффект: Гаст совершает нижеследующую атаку дважды. Атака: Рукопашная атака 1 (одно обездвиженное существо); +11 против КД; Попадание: 1к12 + 4 урона.	
⬇ Пожирающий Укус + Перезарядка, если талант промахивается Атака: Рукопашная атака 1 (одно обездвиженное или находящееся без сознания существо); +11 против КД; Попадание: 3к12 + 7 урона.	
Триггеры	
⚡ Вспышка Смерти (некротическая энергия) Триггер: Хиты гаста опускаются до 0. Атака (Нет действия): Ближняя вспышка 2 (все живые существа во вспышке); +9 против Стойкости; Попадание: 1к12 + 5 урона некротической энергией, и продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивается).	
Навыки: Атлетика +12, Скрытность +11 Сил 19 (+7) Лов 16 (+6) Мдр 14 (+5) Тел 15 (+5) Инт 7 (+1) Хар 13 (+4)	
Мировоззрение: Хаотично-злое Языки: Общий	

ТАКТИКА ГАСТА

Если упыри слишком долго живут без гуманоидной плоти, они начинают гнить насквозь. Ненасытный голод, который сопровождает это превращение, придает упырям безрассудной свирепости и силы. Ужасное зловоние гаста вызывает отвращение и замедляет врагов, что позволяет быстро сокрушить противников, пытающихся сбежать. Гасты охотятся стаями, объединяясь против защитников, и превращают даже самого стойкого воина в омерзительное приравнение.