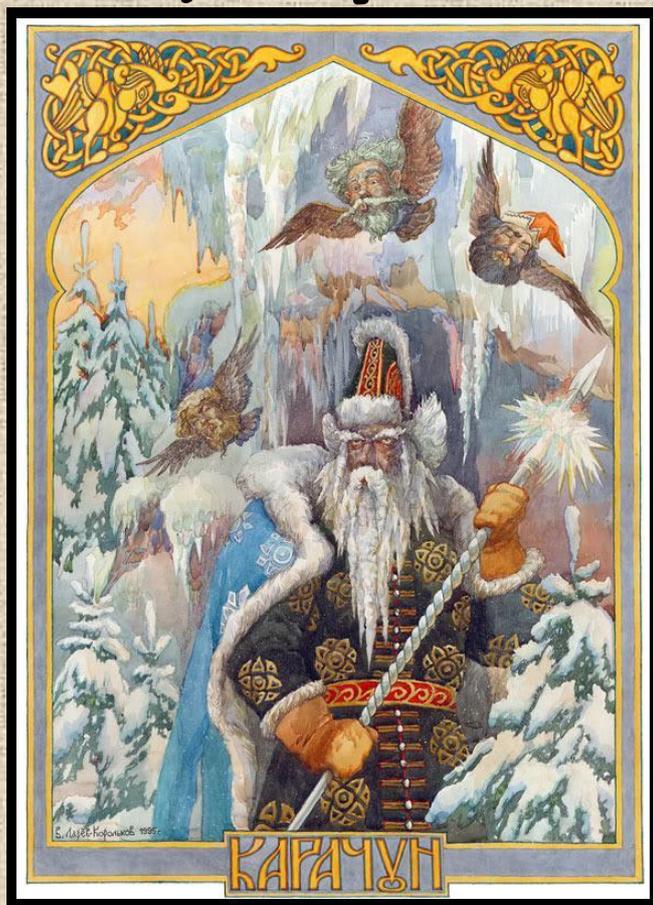


# Карачун (Дед Мороз)



«В морозную погоду и огонь холоден».

Воет холодный северный ветер - глашатай наступающей зимы. Воет заунывно и властно, ведь каждый должен ощутить эхо её грядущих морозов.

И едва ли многие рады, что вскоре все озёра и реки заключит лёд в свои крепкие объятия, а все земли, на сколько хватит взгляда застелют белым полотном снега. А ветер будет наполнять только искрящийся холод с которым нет и сладу.

Но возрадуется Карачун. Ведь зима его отрада. И любо ему, что вокруг столько холода и смерти. Вся природа хоронит свою жизнь под толщей сугробов словно в могиле. Зима его время и он блуждает по земле приходя с зимней стужей и уходя за ней вслед.

Шепчется люд о нём. И молвят люди, что Карачун Бог, которого прогнали из Прави, от чего и осерчал он на всех и всякого. А раньше мол был хоть Богом и злым, но справедливым.

Карачун (Дед Мороз) Одиночный Контроллер  
Средний Натуральный 30 уровня  
Гуманоид Опыт 95.000

Инициатива +23 Чувства Внимательность +25; Ночное Зрение (Darkvision)

Хиты 1270; Ранен 645;  
КД 46; Стойкость 43, Реакция 44, Воля 45  
Иммунитет Холод  
Сопротивляемость Огонь 10  
Спас-бросок + 5  
Скорость 6  
Очки Действия: 2

## Черты (Traits)

**Цепи Мороза + Аура 10**

Все квадраты в этой ауре считаются труднопроходимой территорией (difficult terrain). Для всех исключая Карачуна и тех, кто имеет свойство Ледоходец (Icewalk).

**Власть Северных Холодов + Аура 10**

Все существа в ауре, имеющие сопротивление или иммунитет к холоду, теряют его против всех атак Карачуна. Более того, такие существа получают уязвимость к холоду равно их сопротивляемости. Например, существо имело сопротивление холоду 5. Попадая в данную ауру оно теряет сопротивление холоду и получает уязвимость холоду 5. Если у существа был иммунитет к холоду, оно теряет его и получает уязвимость холоду 20.

## Божественная Воля

Карачун получает дополнительное стандартное действие, которое он может потратить в течении своего хода.

## Стандартное Действие

**Посох Морозов (Холод) + По-Желанию**  
(базовая атака)

*Атака:* Ближняя Атака 1 или Дальняя Атака 10 (одно существо); +33 против Рефлексов.

*Попадание:* 4d6 + 15 урона холодом и существо обездвижено (immobilize) до конца следующего хода Карачуна.

**Облако Мертвецкого Холода (Холод) + Перезарядка 5 6**

*Атака:* Дальний Взрыв 3 Дальность 20 (все существа); +33 против Стойкости.

*Попадание:* 5d6 + 25 урона холодом, цель замедленна (slow) и предоставляет всем против себя боевое преимущество (combat advantage) до конца следующего хода Карачуна. Облако создаёт зону мертвецкого холода до конца сцены. Все кто начинает свой ход в пределах зоны или входит в неё, получает 10 урона холодом.

**Дыхание Севера (Холод) + По-Желанию**

*Атака:* Ближняя Волна 7 (все существа); +33 против Стойкости

*Попадание:* 4d8 + 25 урона холодом и совершает спас-бросок. Если успешен, то цель падает (prone). Если провален, то цель падает (prone) и ослаблена (weakened) до конца

следующего хода Карачуна.

*Промех:* Половина урона.

#### Малое Действие

#### Ледяной Скульптор (Холод) † 1 раз/раунд

*Атака:* Дальняя Атака 10 (одно существо); +33 против Стойкости.

*Попадание:* Цель получает 15 урона холодом и каменеет (petrified) до конца следующего хода Карачуна.

#### Постукивание Посохом Мороза (Холод) † По-Желанию

*Атака:* Ближний Взрыв 1 (Close Burst 1) (все существа); +33 против Стойкости.

*Попадание:* 2d10 + 10 урона холодом и цель отталкивается (push) на 3 клетки.

#### Снежный Вихрь (Холод) † По-Желанию

*Атака:* Дальний Взрыв 2 Дальность 20 (все существа); +33 против Рефлексов.

*Попадание:* Цель получает 10 урона холодом и притягивается (pull) к центру взрыва на 1 клетку.

#### Вызванное Действие

#### Трескучий Мороз † По-Желанию

*Триггер:* Карачун становится раненым (bloodied).

*Эффект (Свободное Действие):* Все существа в пределах ауры Цепи Мороза получают -2 штрафа на все броски атаки до тех пор пока Карачун ранен.

#### Месть Зимы † 1 раз/раунд

*Триггер:* Карачун получает урон.

*Эффект (Немедленная Реакция):* Карачун может немедленно совершить малое действие.

**Навыки:** Природа +30; Аркана + 30; Религия + 30; Подземелья + 30; История + 30; Чувство Правды + 30.

**Сил** 9 (+9)

**Лов** 26 (+23)

**Мдр** 30 (+25)

**Тел** 26 (+23)

**Инт** 31 (+25)

**Хар** 28 (+29)

**Мировоззрение** Злое

**Языки** Общий;

Эльфийский; Дварфийский

А в его царстве холода и смерти иначе было нельзя мол. И попадали в его царство те умершие, которых не приняли в свои чертоги их Боги, перед кем они поклоны били да мольбы заводили.

А с той поры осерчал и убивает всякого, кого ни встретит забавы ради. Хотя редкого путника может и живым отпустить и одарить. Но не понять ведь как понравиться ему чтобы со света не сжил.

То бают люди. А истина же погребена глубоко в веках и мало кто докопался до неё. А истина такова была.

Однажды, можно даже сказать во времена стародавние, жил молодой волхв Гордобор, да особо ничем на тот момент не примечательный. И любил тот волхв некую девушку Румяну. Летописи не сохранили ни

какого рода она, ни откуда, лишь имя. И любил он её так сильно да крепко, что все окрестные девицы лили слезы от зависти.

И вот в один из погожих зимних дней нужно было Румяне ехать в соседнее селение. Собралась она с братьями в снаряжённую телегу и пустились в путь. К вечеру должны были бы и воротиться. Но не воротились. И даже до селения того не добрались.

Поднял Гордобор людей по утру на поиски. Нашли на лесной дороге они телегу опрокинутую, кровью снег залитый, да тела братьев её убитых. И следы, что глубоко в чащу вели. Обезумев от страха за любимую, бросился волхв по следу уже снегом запорошенному. Неведомо сколь долго он блуждал по лесной чаще утопая в сугробах, но вышел он к пещере в холмах и явно рукотворной.

Набрёл он на логово культистов, что возносили молитвы Карачуну. В широком зале их логова высился ледяной алтарь, вырезанный искусным мастером, ведь каждый виток узора был как живой, с душой.

Гордобор опоздал. По алтарю струились алые ручейки крови, а на вершине алтаря лежало тело мёртвой Румяны. И на лице её застыла такая мука, что холод пробирал куда больший того, что царил в зимнем лесу. В глазах замёрзли слезинки, что так и не успели скатиться по её щекам, и страх замешанный на боли застыл вместе с ними.

Безумие Гордобора вырвалось наружу. И крик его гулял эхом по пещере, а вслед за криком пришло пламя, которое призвал волхв. И оно плескалось, накатывало словно морскими волнами убивая и сжигая.

Многие успели сбежать, но те, кто не сумел гнать разрывающую болью. Огонь выжег всё и не оставил даже следа от ледяного алтаря. Лишь тело Румяны оставил он нетронутым.

Гордобор похоронил свою любимую не проронил ни слезинки. Тот огонь словно выжег в нём все слёзы, зародив невиданную ярость.

Последующие 60 лет Гордобор искал всех последов Карачуна, дабы сжить каждого из них и найти способ одолеть и Карачуна. Он учился и искал, он бился и размышлял. Он навёл много шума и практически истребил весь культ Карачуна. Был жесток и не отступал ни перед чем.

Он смог найти и бросить вызов Карачуну на излёте своей жизни, уже будучи седым

старцем, когда тело ослабело, но сил было много как никогда. Кипели битва ли минуту али день неведомо уже никому. Но не смог волхв одолеть Карачуна, как ни старался. И тогда измыслил он иную мечь и использовав все свои силы заточил Карачуна внутри себя, в своём смертном теле.

Но не тягаться воле человеческой с волей Бога. Разорвал Карачун душу волхва, заполнив его разум лишь своими мыслями и желаниями, что владеть этим телом безраздельно. Однако, как ни старался не мог вырваться из тела Гордобора. И по сей день не может найти способ, как выбраться из этой тюрьмы.

Карачун оказавшись запертым в теле смертного лишился своей божественности. Утратил очень много сил и умений, от чего приходит в ярость. Ощущая себя словно без рук и ног в этом теле, не способный на то, что раньше мог свершить с лёгкостью.

Волхв отомстил. Болью утраты, за боль, яростью бессилия и отчаянием за печаль и убитую любовь.

Волхв отомстил. Он заставил страдать Бога! Каждый день, каждый час чувствовать, видеть, ощущать утрату всего чем он владел и кем был.

Крохи сознания волхва всё ещё теплятся в его теле и это не даёт чарам обветшать. Заклятие всё также крепко держит Карачуна в его темнице.

В настоящее время Карачун путешествует вслед за зимними холодами, пытаясь отыскать всё то, что помогло бы ему сорвать с себя смертную оболочку и вновь возвыситься.

Он обладает скверным характером и убивает большинство тех, с кем повстречается. Особенно жесток он с теми, кто не уважает мороз (имеет сопротивление холоду). Эти существа напоминают волхва, в чьём теле он заточён, который тоже не испугался мороза и бросил вызов Карачуну.

Доподлинно неизвестно отчего порой он дарит подарки путникам, что ему понравились, но ни одна из подаренных вещей не проклята.

## Ученики Карачуна.

Карачун никогда не берёт себе слуг. Лишь изредка учеников. По какому принципу он отбирает их неведомо. На сегодняшний день известно о существовании трёх учеников, которые ещё живы или по крайней мере об их смерти неизвестно.

Самая известная ученица - Вьюга (Снегурочка). Очень сильна и фанатично предана Карачуну.

Уветич-Снеговик. Воин-Колдун. Он сбежал от Карачуна, предположительно прознав, что тот замыслил его убить.

И последний ученик Карачуна пробыл с ним меньше года. После чего по не ясным причинам он оставил своего ученика, отказавшись от его обучения. Быть может разочаровался в нём, а быть может нашёл более талантливого. Как бы то ни было Карачун оставил его в живых. Акромя этого о нём неизвестно ничего. Ни юноша он или девушка? Степняк али из княжеств? Всё это покрыто завесой тайны.

## Неизвестный Ученик Карачуна [бэкграунд]

*Вы последний ученик Карачуна. Вы были в обучении совсем не долго. Но на вас легла тень его силы, его знаний и его понимания холода. Вероятнее всего вы попытаетесь скрыть, что были его Учеником. Однако, в зимних холодах вы как никто чувствуете нечто мистическое. Возможно вы хотите поквитаться с Карачуном, или же наоборот избегаете с ним встречи.*

**Выгоды:** Вы получаете сопротивление холоду 4. Также вы получаете +5 к Выносливости для сопротивляемости эффектам холода.

**11-ый уровень:** Сопротивление холоду увеличивается до 7.

**21-ый уровень:** Сопротивление холоду увеличивается до 10.

## Тактика Карачуна (Деда Мороза)

Карачун предпочитает держать противников на расстоянии от себя, не желая вступать в ближний бой. Конечно если враги

по его мнению достаточно могучие. Если он так не считает, то веёт себя менее осторожно, играет с врагами. И конец у этой игры – смерть. Жестокая и неизбежная.

Если перед ним тот, кто не уважает мороз (те кто имеет сопротивляемость к холоду), то он станет первоочередной жертвой, несмотря на опасность для Карачуна, он стремится уничтожить такого противника.

В противном случае он пытается воздействовать как можно на большее количество целей своими силами.

## Традиционные Знания о Карачуне (Деде Морозе)

Герои могут узнать следующую информацию, совершив проверку знаний.

**ДС 32:** Карачун – Бог смерти и холода. Был низвергнут из Прави. После этого стал намного злее. Его можно повстречать зимой в лесной чаще.

**ДС 37:** Карачун берёт себе учеников. Никогда не обзаводиться слугами, так как презирает людской род. Ненавидит всех и каждого. Как он выбирает учеников не ясно. Несколько человек пережили встречу с Карачуном и даже получили от него дары.

**ДС 42:** Карачун заточён в теле старого волхва, который в стародавние времена бросил ему вызов. Вследствие этого он и лишился божественного статуса.

Карачуна можно повстречать в глухих местах, где он ищет кладовые древних знаний. Которые помогли бы ему вырваться из оболочки смертного.