

Колобок (Жратич)



«Сказка Ложь, Да в ней намёк!»

Сокрыта в сказках порою история кровавая и страшная. Где нет места состраданию, а лишь боли и ненависти.

Прошло наверное чуть больше сотни лет, как произошла эта история.

Будучи молодым и властным князь Огнеслав сильно насолил местным кудесникам (warlok), ежели не сказать большего. Кого-то повесил, кого-то он четвертовал, кого-то посадил на кол. И сильна была у него охота всех их сжить со света. Говорят, что боялся шибко тех, кто общается с силами тёмными да неведомыми, неизвестными. Боялся, что когда-то сойдутся они все вместе и свергнут его с княжения. Оттого огнём и мечом вырезал под корень всю их братию.

Но как водится однажды наткнулся он на тех, с кем не сумел сладить. Два кудесника, Негода Рыжая и Борута Свистопляс стали его камнем преткновения. Два года он гонялся за ними по всем своим землям теряя людей и засеивая поля сражений трупами своих дружинников.

Все закончилось внезапно, когда по счастливому случаю удалось загнать

Колобок (Жратич) Элитный Громила
Большой Искраженный 7 уровня
(aberrant) Зверь Опыт 600

Инициатива +4; **Чувства Внимательность +6; Сумеречное Зрение (low-light vision)**

Хиты 194; Ранен 97;
КД 21; Стойкость 22, Реакция 20, Воля 21
Скорость 6

Спас-Бросок +2; Очки Действия (action points) 1

Черты (Traits)

Зловоние Плесени + Аура 1

Любой враг, который начинает или заканчивает свой ход в ауре получает -2 пенальти на все броски урона до конца следующего хода колобка.

Стандартное Действие

Укус + По-Желанию (базовая атака)

Атака: Ближняя (одно существо); +12 против АС

Попадание: 2d6 + 5 и колобок хватает (grab) цель.

Пережёвывание + По-Желанию

Атака: Ближняя (одно существо, схваченное колобком); +10 против Рефлексов

Попадание: 2d8 + 5 урона и цель дезориентирована (dazed) до конца следующего хода колобка.

Малое Действие

Харчѣк Плесени + Перезаряжающийся 5 6

Атака: Ближняя Вспышка 3 (Close Burst 3) (одно существо); +10 против Стойкости

Попадание: 1d6 урона и цель опутана (restrained) (спас-бросок)

Плевок Телом + По-Желанию

Атака: Дальняя 5 (одно существо отличное от схваченного); +10 против Рефлексов

Попадание: 1d8 + 5 урона и цель падает (prone).

Специально: Для совершения данной атаки колобок должен бороться (grab) с существом отличным от цели. В результате этой атаки захват (grab) этого существа прекращается и данное существо перемещается в квадрат смежный (adjacent) с квадратом в котором цель данной атаки. Считается, что схваченное существо падает с высоты 10 футов в результате этой атаки.

Вызванное Действие

Черная Кровь + На Сцену

Триггер: Колобок первый раз за сцену получает кровотечение (bloodied)

Эффект (Свободное Действие): Колобок автоматически перезаряжает Харчѣк Плесени и может применить его.

Сил 19 (+7) Пов 10 (+3) Мдр 16 (+6)

Тел 17 (+6) Инт 8 (+2) Хар 6 (+1)

Мировоззрение Хаотично Злое Языки Общий

кудесников в болота. Остановился князь лишь на пару часов, чтобы дать воинам отдохнуть и двинулся в глубь болота, куда загнал он свою добычу, по праву рассчитывая на скорую расправу.

Два часа кудесники рыскали по болотам, чувствуя гибель свою. И в отчаянии, используя остатки сил своих скудных, которых и наскребли-то с трудом превеликим, уговорились с духами болота о помощи в обмен на души свои. И помогли духи.

Облачили братьев-духов в плоть замешанную на крови кудесников, которой щедро они обагрили воду и болотной трясине. И взошли из мутных омутов чудовища – прожорливые головы с пастью зубастой, покрытые бородавками и тиной.

И когда вышли лихие дружинники на поляну, где выбившиеся из сил кудесники были, рванулись им на встречу чудовища, коих потом окрестили Жратичами.

Пять чудовищ с утробным рыком на поляне оставляли позади себя лишь смерть.

Перекусывали людей и лошадей, словно щепу, брызжа людской кровью на болотный полог. Крик вился над болотом, под стягом зарева заката. Страх, боль, смерть... и смех. Истеричный, надменный смех полуживых кудесников зрящих, как смерть собирает жатву, кося их врагов под корень.

Князь отступил, как говорят хроники. Князь побежал, как говорит история. С остатками своей разгромленной дружины, да так что сверкали подковы на копытах лошадей.

Лишь одного Жратича сумела завалить дружина, остальные же обеспечили пищей пир для болотных жителей.

Когда стих топот лошадей, которые уносили на своих спинах одержимых ужасом людей, обратили Жратичи свои голодные взоры на кудесников. И стих смех кудесников и сошли улыбки с их лиц, лишь ледяной пот выступил на их лбах. Но тишину разрушил тихий хохот болотных духов, которые не обмолвились ни словом кудесникам, что они останутся живы.

Предсмертный крик разразился на болотом, чтобы через мгновение стихнуть, захлебнувшись в страданиях.

А дальше... дальше покатались Жратичи искать князя, осторожно, пробираясь по

чащобам, да болотам. Но горе было путнику, который повстречал Жратича по злему року.

В сказке донесена иносказательно история одного из оставшихся четырёх Жратичей.

Не раз посылал князь на поиски Жратичей наёмников лихих да смелых. Не всем удача улыбнулась.

Богуш Заячьи Уши не справился. Схарчил его Жратич или как в сказке говаривалось ушёл от него. А по истории скорее от его растерзанного тела. Полёг и Ведан Серый и Шемяка-Медведь. Не смогли нахрапом справиться со Жратичем и лишь жизни свои отдали зря, став пищей для воронов черных.

Однако. Удача улыбнулась охотнице Цветаве Лисе. Взяла его не нахрапом, а хитростью, обманула Жратича заманив в ловушку, где тот и встретил свою смерть. А Цветава за заслугу обещанное золото получить едва успела, ибо через неделю князя на охоте застигли оставшиеся Жратичи и устроили бойню. Как не пытались защитить князя самые умелые его дружинники, но лишь отсрочить смерть смогли свою и князя.

С тех пор разбрелись Жратичи по земле княжей, схоронившись в логовах. Хотя под покровом ночи говорят нападают на деревни, на путников, на стада пастухов. И лишь обглоданные кости находят тех несчастных, кто заплутал в лесах и болотах Жратичей.

Тактика Колобка (Жратича)

Колобок (Жратич) стремиться как можно быстрее расправиться с выбранным противником. Как правило ближайшим к нему или на его взгляд наиболее слабым. К которому он будет прорываться только если он не слишком далеко и не слишком плотны ряды врагов перед ним. Отвлечь от жертвы Жратича может только появление в пределах досягаемости более слабого противника, к которому он может бросится с утробным рыком или вначале плюнет в него зажатым существом в своей пасти, после чего атакует.

Традиционные Знания о Колобке (Жратиче)

Герои могут узнать следующую информацию, совершив проверку знаний.

ДС 13: Колобок (Жратич) прожорливое, голодное чудовище диаметром примерно 9-10 футов. Вы не слышали о том, чтобы их кто-то убивал или видел, кроме перепуганных крестьян.

ДС 18: Колобок (Жратич) точно существует. О том гласит история о князе Огнеславе. Их создали два кудесника Негода Рыжая и Борута Свистопляс. Если искать, то искать их в глуши, в которую вряд ли нормальный человек сунется по доброй воле. Болотная вода ослабляет их, если облить его ею.

ДС 23: Поговаривают, что Негода и Борута прокляли духов болот в момент своей смерти, но проклятие пало на Колобков (Жратичей). Или скорее зацепило их. Если раздобыть какие-либо останки кудесников, или их личные вещи, то Колобок (Жратич) рядом с ними будет уязвим для атак того, при ком будет то или иное.

По слухам у Цветавы Лисы было что-то из личных вещей кудесников, с помощью которой она и сразила одного из Колобков (Жратичей).

Используя кровь Колобка (Жратича) можно приготовить очень сильный яд.

Колобок (Жратич) вполне вероятно имеет прихвостней подле себя, которые его подкармливают, крадя для него людей и скотину крестьян в обмен на защиту и покровительство. Так что не будет для вас удивительным, ежели он будет не один.