

ПЕРВОРОДНЫЕ ГОРАЗДО ДРЕВНЕЕ МИРА. Имикс — это бушующий огонь, злоба и уничтожение. Его ужасное прикосновение чувствуют рабы страсти, рабы гнева и те, кто сдается слепой ненависти. Он обитает в Стихийном Хаосе, а его порочности и тяге к насилию может позавидовать злейший из демонов.

Имикс известен под многими именами — Огненный Повелитель Имикс, Вечное Пламя, Принц Стихийного Огня. Он один из тех первородных, кто служит древнему Стихийному Оку. Первородные не знают, но Древнее Стихийное Око является устройством, через которое Тариздун, Скованный Бог, получает силу и воздействует на мир.

ЗНАНИЯ ОБ ИМИКСЕ

Магия Сл 33: В неистовом пламени, распространяющемся по дикой местности, и в жестоких убийствах, совершенных из-за горячей страсти, можно найти прикосновение Повелителя Огня. Имикс воплощает в себе самые разрушительные свойства огня: поощряет стремительные действия, бессмысленное насилие и поджоги. Последователи Повелителя Огня слышат шепот своего хозяина в потрескивании огня, в неровно дыхании обгоревших жертв и в хрусте угля, простирающемся под их ногами.

Как самопровозглашенный Принц Стихийного Огня, Имикс заявляет свои права на всех огненных существ Стихийного Хаоса. Элементали воздают ему должное, однако, многих возмущает его власть, которая все так же сильна, несмотря на то, что он был изгнан.

СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ С ИМИКСОМ

У Имикса есть необычайно сильные последователи в мире смертных. А последователи эти — мизантропы, сумасшедшие и убийцы, те, кто ищет силу в обмен на ужасные клятвы. Многие из его культистов работают уединенно, однако, небольшие храмы его приверженцев скрыты в городках и мегаполисах во всем мире. Но самые опасные из храмов те, в которых поклоняются хозяину Имикса, Древнему Стихийному Оку. Эти культы служат, не осознавая, что освобождают Скованного Бога.

Повелитель Огня правит из глубины активного вулкана в Стихийном Хаосе. Из трещин на поверхности вытекают ядовитые вещества, а лава выплескивается на пересеченные склоны горы, вливаясь в раскаленные озера и реки, простирающиеся на многие мили. Черные облака вырываются из горы вместе с пеплом, а пепел этот опускается дождем на пустынный ландшафт.

Авантюристы, достигающие вершины кальдеры вулкана, могут увидеть дворец Имикса. Черная перевернутая пирамида парит над магмой, а ее верхушка изображает вырезанную в скале зазубренную спираль — символ Древнего Стихийного Ока. Хоть Имикс никак не связан с вулканом, живет он здесь как заключенный: он бежал в конце Войны Рассвета и смог спастись в своей вулканической цитадели.

ТАКТИКА ИМИКСА

Текущее пламя вспыхивает в виде массивной колонны, омывая местность наказующим жаром. Через мгновение из пламени выходит огромный гуманоид, вооруженный пылающим клинком. Имикс насмехается над своими врагами, а его голос потрескивает, подобно смертоносному огню.



Имикс	Уровень 32 Одиночный Контроллер
Огромный стихийный гуманоид (огонь, первородный)	135,000 Опыта
Хиты 1,140; Ранен 570	Инициатива +27
КД 47; Стойкость 42; Реакция 45; Воля 44	Внимательность +29
Скорость 10, летая 8 (парение)	Темное зрение
Иммунитет: болезнь, огонь	
Спасбросок +5; Единицы действия 3	
Особенности	
⚙ Иссушающее Пламя ♦ Аура 5	
Враги, находящиеся в ауре, не получают выгоды от сопротивления огню.	
Стандартные Действия	
⬆ Пылающий Клинок (огонь, оружие) ♦ Неограниченный	
<i>Атака:</i> Рукопашная атака 3 (одно существо); +37 против КД; <i>Попадание:</i> 2к10 + 9 урона огнем, и продолжительный урон огнем 20 (спасение оканчивает).	
⬇ Пылающая Дуга ♦ Неограниченный	
<i>Эффект:</i> Имикс совершает атаку <i>пылающего клинка</i> против всех врагов, находящихся в пределах досягаемости.	
⬅ Вулканический Круг (зона, огонь) ♦ Неограниченный	
<i>Эффект:</i> Имикс опускает хиты одного из истуканов, находящегося в пределах 10 клеток, до 0 и совершает следующую атаку. <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 1 (все существа во вспышке); +35 против Реакции; <i>Попадание:</i> 6к6 + 19 урона огнем. <i>Эффект:</i> Вспышка создает зону, которая длится до конца сцены. Всякий враг, входящий в зону или заканчивающий в ней ход, получает 20 урона огнем.	
Слуги Стихийного Огня (огонь) ♦ Перезарядка, когда в начале хода в пределах 10 клеток от Имикса нет ни одного огненного истукана	
<i>Эффект:</i> Имикс создает четырех огненных истуканов или шестерых, если ранен. каждый из истуканов появляется в свободной клетке в пределах 10 клеток от Имикса. У истуканов нет действий. Любое существо, начинающее свой ход в смежной с одним или несколькими истуканами клетке, получает 15 урона огнем. Истуканы имеют защиты, равные защитам Имикса и каждый из них имеет 1 хит. Промакх никогда не наносит им урон. Все истуканы существуют до конца сцены или до тех пор, пока Имикс не закончит свой ход далее 10 клеток от них. Малым действием Имикс может передвинуть каждый истукан на 6 клеток.	
Малые Действия	
⬅ Ослепляющая Вспышка (огонь) ♦ Перезарядка, когда впервые ранен	
<i>Атака:</i> Ближняя вспышка 10 (все враги, смежные с огненными истуканами); +35 против Стойкости; <i>Попадание:</i> 3к6 + 10 урона огнем, и цель становится ослепленной (спасение оканчивает). <i>Промакх:</i> Половина урона, и цель получает штраф -2 к броску атаки до конца следующего хода Имикса.	

⬅ Голодное Пламя (огонь) ♦ На сцену		
<i>Атака:</i> Ближняя вспышка 10 (все враги, получившие продолжительный урон огнем); +35 против Стойкости; <i>Попадание:</i> Цель становится ослабленной (спасение оканчивает). Все существа, смежные хотя бы с одной из целей, получают 10 урона огнем.		
Триггеры		
⬅ Требование Внимания ♦ Неограниченный		
<i>Триггер:</i> Враг по своему желанию уходит от огненного истукана, не используя шаг. <i>Атака (Провоцированное действие):</i> Ближняя вспышка 10 (вызвавший триггер враг во вспышке); +35 против Воли; <i>Попадание:</i> Цель становится изумленной до конца своего следующего хода.		
Огонь от Создания (огонь) ♦ Неограниченный		
<i>Триггер:</i> Противник промахивается по Имиксу рукопашной атакой. <i>Эффект (Немедленный ответ):</i> Враг, вызвавший триггер, и все его союзники, смежные с ним, получают 10 урона огнем.		
Вязкость Вечности ♦ Неограниченный		
<i>Триггер:</i> Имикс становится целью эффекта, который оканчивается спасением. <i>Эффект (Нет действия):</i> Имикс совершает спасбросок от этого эффекта.		
Навыки: 123		
Сил 23 (+22)	Лов 33 (+27)	Мдр 26 (+24)
Тел 21 (+21)	Инт 30 (+26)	Хар 28 (+25)
Мировоззрение: Хаотично-злое		Языки: Первичный
Снаряжение: двуручный меч		

Имикс высмеивает своих врагов с каждым ужасающим стихийным заклинанием. Однако, несмотря на свое хвастовство, он быстро призывает подкрепление. Сгустки огня с именами лопаются вокруг него, сливаясь в огненных истуканов, огненные фигуры, которые по приказу Имикса пускаются в пляс и обливают противника огнем, и кажется, будто бы они злорадствуют и злобно смеются.

Иногда в битве Имикс вскидывает руки, приказывая одному из истуканов взорваться. Имикс высвобождает силу имени, которое приносит себя в жертву ради него. Он использует этот прием, чтобы создать бассейны с пузырящейся расплавленной скалистой породой, которая обжигает его противников.

Имикс не боится сразиться с врагами в ближнем бою, вооружаясь клинком, сформированным из его стихийной сущности. По своей сути Имикс – коварство. Он высокомерен и не видит в смертных никакой угрозы. Он сражается даже если битва не в его пользу, и убегает, если смерть грозит стать явью.

ДРЕВНЕЕ СТИХИЙНОЕ ОКО

Древнее стихийное око – это изобретение, разработанное Тариздуном. С его помощью бог обманывает первородных и смертных и через Око он получает пожертвованную ему силу. Последователи Древнего Стихийного Ока невольно помогают выпустить Скованного Бога из его божественной тюрьмы. Группа первородных, включая Имикса и Огрéмоха, внимает приказам Ока, не понимая, что темная личность, которой они служат, является Скованным Богом.

Во время Войны Рассвета боги выследили первородных и уничтожили их одного за другим. Некоторые первородные были готовы объединиться против богов, однако, небольшое количество первородных, включая Имикса и Огрéмоха, удалось на краткое время отложить свои разногласия под покровительством сущности, именующей себя Древним Стихийным Оком. Эти первородные, которые впоследствии стали известны как Стихийные Принцы, верили, что Древнее Стихийное Око было первым среди первородных. Сущность шептала темные клятвы об уничтожении богов, поэтому Стихийные Принцы стремились освободить ее. Несмотря на то, что принцы потерпели неудачу, временный союз спас их от уничтожения.

Союзникам, в том числе Имиксу, удалось бежать к дальним пределам Стихийного Хаоса, где они пребывают в изгнании.

Из своей тюрьмы Тариздун имеет малое влияние на миры, и чтобы исполнить свои замыслы, ему приходится зависеть от слуг. Поэтому он использует могущество Стихийных Принцев, чтобы распространить влияние темного божества и увеличить свою силу. Стихийные Принцы до сих пор верят, что Древнее Стихийное Око является старейшим первородным. Они продолжают попытки освобождения сущности, но старые распри и недовольства не дают им сотрудничать.

Склонность Стихийных Принцев к предательству отражена в их представителях в мире. Последователи формируют различные фракции, отнесенные к одному из четырех классических элементов: вода, воздух, земля или огонь. Они возвращают в храм паранойю и предательство точно так же, как это делают их стихийные хозяева, а большую часть времени различные фракции только и делают, что саботируют деятельность конкурентов.