

# КРАКЕНЫ (KRAKENS)

В НЕИЗВЕДААННЫХ И НЕОТМЕЧЕННЫХ на картах местах живут чудовища, мечтающие о разрушении всего сущего. В начале времен чудовищные кракены сбежали в Дальний Предел, и проложили себе путь через мир смертных и Астральное Море, оставляя после себя осколки разбитых миров. Время от времени, кракены выходят из своих темных владений, убивая когда вздумается и не оставляя на своем пути ничего, кроме разорения.

## ЗНАНИЯ О КРАКЕНЕ

**Магия Сл 21:** Кракены существовали до начала земной жизни, в то время, когда миры были заполнены существами Дальнего Предела. Ходят слухи, что эти ужасные, разрозненные и потерянные существа наблюдали великий катаклизм, именуемый Кровавой Войной или Войной Рассвета. Независимо от причин, кракены очень редки в мире и в Астральном Море.

Морские кракены — это предвестники хаоса и первобытной силы разрушения. Говорят, что они приносят шторма, которые уничтожают дамбы и опрокидывают башни, а течение приносит тела людей, утонувших в море. Могучие корабли, оказавшиеся во власти подобных бурь, исчезают во власти щупалец. Те немногие, кому удалось выжить, страдают ведениями огромного зверя, появляющегося из тьмы.

Появление кракена в мире или в Астральном Море часто связано с культовой деятельностью и безрассудным игнорированием таких понятий, как страх и риск.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

В смертных и бессмертных королевствах встречаются редкие отвратительные культы, которые поклоняются кракенам, а когда одно из этих чудовищ является, его искаженные последователи редко остаются в стороне. Аномальные существа видят в кракенах живых представителей безумия Дальнего Предела. Своими темными ритуалами они пробуждают этих существ от спячки, которые дремлют в морских глубинах или в огромных пустотах Астрального Моря. Как и все существа Дальнего Предела, кракены голодны до уничтожения живых существ. Независимо от места его первого появления, он целеустремленно сосредоточится на живых существах, будь то маленький поселок на побережье или великопное астральное владение, кипящее жизнью.

## МОРСКОЙ КРАКЕН

Он спит под волнами невыразимо много лет, ожидая какого-нибудь знака или зова. Смертные расы беспечно плавают на своих кораблях через море и строят блестящие города на его берегах. Они молятся богам моря и первородным духам для защиты, забывая, что в темных водах дремлет ужас, старшее их обоих.

Морской Кракен		Уровень 10 Одиночный Солдат	
Гигантский аномальный магический зверь (водный)		2,500 Опыта	
Хиты 432; Ранен 216		Инициатива +13	
КД 24; Стойкость 26; Реакция 22; Воля 22		Внимательность +15	
Скорость 6, плавающая 10		Темное зрение	
Спасбросок +5; Единицы действия 2			
Особенность			
Водный			
Морской кракен может дышать под водой. В бою в воде он получает бонус +2 к атакам против не водных существ.			
Угрожающая Досягаемость			
Морской кракен может совершать провоцированные атаки против всех врагов, находящихся в пределах 3 клеток.			
Стандартное Действие			
Ⓢ Крушащие Щупальца ♦ Неограниченный			
Атака: Рукопашная атака 3 (одно существо); +15 против КД;			
Попадание: 2к8 + 5 урона, и кракен захватывает цель. Кракен может схватить одновременно до 8 целей.			
Поддержка малым: Кракен поддерживает все свои захваты и каждое захваченное существо получает 5 урона.			
Ⓡ Пожиратель Кораблей ♦ Неограниченный			
Атака: Рукопашная атака 3 (одно транспортное средство); +13 против Стойкости;			
Попадание: 2к10 + 10 урона, и цель становится удерживаемой до тех пор, пока кракен остается в пределах 3 клеткой от нее. Пока цель удерживается этим талантом, транспортное средство получает 20 урона в начале хода кракена. Управляющий транспорта может использовать стандартное действие, чтобы дать транспорту спасбросок. При удачном спасброске транспорт перестает удерживаться.			
Ⓡ Кольцо Погибели ♦ Неограниченный			
Эффект: Кракен дважды совершает крушащие щупальца и один раз пожирателя кораблей.			
Пузырящиеся Волны (зона) ♦ На Сцену			
Эффект: Кракен создает зону ближней вспышкой 3, которая длится до конца сцены. Зона считается труднопроходимой местностью. Любое существо, начинающее ход в зоне, получает 5 урона и сдвигается на 2 клетки. Раз в раунд кракен может передвигать зону на 3 клетки малым действием.			
Малые Действие			
Ⓡ Фатальное Погружение ♦ Неограниченный			
Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо, захваченное кракеном); +13 против Стойкости;			
Попадание: 1к8 + 5 урона, и кракен сдвигает цель на 3 клетки.			
Ⓡ Бросок ♦ Неограниченный			
Эффект: Кракен сдвигает схваченное им существо на 5 клеток в смежную клетку с другим существом. Захват заканчивает и кракен совершает следующую атаку против обоих существ.			
Атака: +13 против Стойкости;			
Попадание: 1к8 + 5 урона, и цель сбивается с ног.			
⚡ Ядовитый Болт (яд) ♦ Неограниченный (1\раунд)			
Атака: Дальнобойный 10 (одно существо); +13 против Стойкости;			
Попадание: 2к8 + 4 урона ядом, и цель становится ослепленной (спасение оканчивает).			
Триггер			
Мстящее Сжатие ♦ Неограниченный			
Триггер: Существо, схваченное кракеном, наносит ему урон .			
Эффект (Немедленный ответ): Все существа, схваченные кракеном, получают 5 урона.			
Сил 23 (+11)	Лов 22 (+11)	Мдр 20 (+10)	
Тел 20 (+10)	Инт 18 (+9)	Хар 19 (+9)	
Мировоззрение: Хаотично-злое		Языки: Телепатия 20	

## ТАКТИКА МОРСКОГО КРАКЕНА

Морской кракен поднимается из штормящего моря, чтобы напасть на корабль и его экипаж с помощью *кольца гибели*. Он старается захватить своих врагов и, используя *фатальное погружение*, тянет их в воду, пока сжимает корабль в щепки. Кракен воздерживается от движения, чтобы максимально эффективно использовать свои атаки, ударяя *ядовитым болтом* и *бросками*.



# АСТРАЛЬНЫЙ КРАКЕН

Звезды начинают мигать и двигаться и из пустоты появляется он. Его волнистое светящееся тело, кажется, соткано из звезд и тени, а два черных немигающих глаза похожи на вырытые ямы. Астральный кракен – это ужас Дальнего Предела, чьи смертоносные щупальца тянут смертных в бездну вопиющего безумия.

## ТАКТИКА АСТРАЛЬНОГО КРАКЕНА

Предшественник астрального кракена – безумие, и оно следует за ним. Как только щупальца существа окружают и атакуют астральную лодку и его экипаж, кракен использует *поглощения психики* и *прикосновения безумия*, чтобы с их помощью захватить умы незащищенных смертных. Астральный кракен совершает максимальное количество атак за ход и поддерживает свои захваты. Он ошеломляет врагов *уничтожающим ритмом*, пока доминируемые враги или те, кто затронут безумием, обращаются против собственных союзников.

Астральный Кракен		Уровень 25	Одиночный Контроллер
Гигантский аномальный магический зверь		35,000 Опыта	
Хиты 928; Ранен 464		Инициатива +19	
КД 39; Стойкость 41; Реакция 37; Воля 39		Внимательность +24	
Скорость летая 10 (парение)		Слепое зрение 20	
Спасбросок +5; Единицы действия 2			
Особенность			
Угрожающая Досягаемость			
Астральный кракен может совершать провоцированные атаки против всех врагов, находящихся в пределах 4 клеток.			
Стандартное Действие			
⬇	Щупальца из-за Предела (психическая энергия)		⬆
Неограниченный			
Атака: Рукопашная атака 4 (одно существо); +30 против КД;			
Попадание: 3к8 + 9 урона, и кракен захватывает цель. Кракен может одновременно схватить до 8 целей.			
Поддержание малым: Кракен поддерживает все свои захваты, и каждое захваченное им существо получает 15 урона психической энергией.			
⬇	Уничтожение Психики (психическая энергия)		⬆
Неограниченный			
Атака: Рукопашная атака 4 (все существа, схваченные кракеном); +28 против Воли;			
Попадание: 2к8 + 9 урона психической энергией, и до конца сцены кракен получает бонус +5 к броскам атаки прикосновением безумия против цели.			
⬇	Пожиратель Кораблей ⬆ Неограниченный		
Атака: Рукопашная атака 4 (одно транспортное средство); +28 против Стойкости;			
Попадание: 2к10 + 10 урона и цель становится удерживаемой, пока кракен остается в пределах 4 клеткой от нее. Пока цель удерживается этим талантом, транспортное средство получает 20 урона в начале хода кракена. Управляющий транспорта может использовать стандартное действие, чтобы дать транспорту спасбросок. При удачном спасброске транспорт перестает удерживаться.			
⬇	Прикосновение Безумия ⬆ Неограниченный		
Атака: Рукопашная атака 4 (одно существо); +28 против Воли;			
Попадание: Цель использует свою самую сильную атаку на сцену против существа или существ по выбору кракена. Использование этого таланта не расходует его. Цель использует талант, даже если он уже был использован.			
Малые Действие			
⬇	Уничтожающий Ритм ⬆ Перезарядка [2][2]		
Атака: Ближняя вспышка 4 (все существа во вспышке); +28 против Воли;			
Попадание: Цель ошеломлена (спасение оканчивает).			
Триггер			
⬇	Психический Крик (психическая энергия) ⬆ На сцену		
Триггер: Кракен становится впервые раненым.			
Атака (Нет действия): Ближняя вспышка 10 (все существа во вспышке); +28 против Воли;			
Попадание: 4к10 + 9 урона психической энергией, и цель становится ошеломленной (спасение оканчивает).			
Промах: Цель получает половину урона и становится ошеломленной (спасение оканчивает).			
⬇	Созерцание Ужаса (очарование, психическая энергия) ⬆		
Неограниченный			
Триггер: Противник промахивается по кракену.			
Атака: Ближняя вспышка 10 (существо во вспышке, вызвавшее триггер); +28 против Воли;			
Попадание: 3к8 + 9 урона психической энергией, и цель становится доминируемой до конца своего следующего хода.			
Навыки: Скрытность +26			
Сил 28 (+21)	Лов 25 (+19)	Мдр 25 (+19)	
Тел 24 (+19)	Инт 27 (+20)	Хар 28 (+21)	
Мировоззрение: Хаотично-злое		Языки: Телепатия 20	