

# ОГРЕМОХ (OGREMOX)

КОГДА ОН ИДЕТ, ЗЕМЛЯ ТРЯСЕТСЯ. Он известен под многими именами – Каменный Тиран, Повелитель Черных Земель, Принц Стихийной Земли – Огрéмох один из многих первородных, кто служит Древнему Стихийному Оку. Своей преданностью он невольно отдает часть силы Тариздуну, Скованному Богу (чтобы узнать больше, см. врезку «Древнее Стихийное Око» на странице 113). Однако, другие первородные презирают Стихийных Принцев за их службу таинственным сущностям. К себе Огрéмох требует уважения и хочет, чтобы его боялись. Тем не менее, он встретил поражение во время Войны Рассвета, и теперь он связан, заточен в своем царстве и готовится к тому дню, когда он и его повелитель будут освобождены, и они отомстят ненавистным богам.

|   |                                    |
|---|------------------------------------|
| <b>Огрéмох</b>  | <b>Уровень 34 Одиночный Солдат</b> |
| Гигантский стихийный гуманоид (земля, первородный)  | 195.000 Опыта                      |
| Хиты 98; Ранен 49   | Инициатива +24                     |
| КД 20; Стойкость 19; Реакция 17; Воля 16  | Внимательность +26                 |
| Скорость 8 (земляной шаг), бурение 8, лазая 8   |                                    |
| Иммунитет: болезнь, сон, яд   | Темное зрение                      |
| Спасбросок +5; Единицы действия 3   | Чувство вибрации 20                |
| <b>Особенности</b>  |                                    |
| ⚙ <b>Неровная Земля + Аура 5</b>  |                                    |
| Клетки в пределах ауры считаются труднопроходимой местностью. Когда существо входит в клетку с аурой в свой ход, оно должно преуспеть в проверке Атлетики или Акробатики Сл 32, в противном случае получает 20 урона. Существа, обладающие земляным шагом, игнорируют эффекты ауры.   |                                    |
| <b>Землерожденный</b>   |                                    |
| Если Огрéмох стоит на твердой поверхности, то он может игнорировать эффекты вынужденного перемещения и его нельзя сбить с ног.  |                                    |
| <b>Земляное Скольжение</b>  |                                    |
| Огрéмох может проходить сквозь землю и камни, как если бы он фазировался.   |                                    |
| <b>Стандартные Действия</b>   |                                    |
| ⬇ <b>Удар + Неограниченный</b>  |                                    |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 4 (одно существо); +39 против КД; <i>Попадание:</i> 4к8 + 24 урона, и все враги, смежные с целью, становятся изумленными до конца следующего хода Огрéмоха.  |                                    |
| ⬇ <b>Ярость Огрéмоха + Неограниченный</b>   |                                    |
| <i>Эффект:</i> Огрéмох использует удар дважды или трижды, если ранен. Если Огрéмох попадает по одной и той же цели более одного раза, то цель отталкивается на 10 клеток и, считается, что она провалила спасбросок против <i>сковывающих осколков</i> , если этот талант в данный момент воздействует на цель.   |                                    |
| ⬅ <b>Земляной Удар + Неограниченный</b>   |                                    |
| <i>Атака:</i> Близняя волна 5 (все существа во вспышке); +37 против Реакции; <i>Попадание:</i> 2к8 + 12 урона, и цель падает ничком и становится изумленной (спасение оканчивается). <i>Промех:</i> Половина урона.   |                                    |
| ⬅ <b>Сильное Землетрясение + Перезарядка</b> , когда впервые ранен  |                                    |
| <i>Атака:</i> Близняя вспышка 10 (все существа во вспышке); +37 против Стойкости; <i>Попадание:</i> 5к8 +12 урона, и Огрéмох сдвигает цель на 4 клетки и сбивает ее с ног. В дополнение, цель не может встать и становится изумленной (спасение оканчивается оба). <i>Промех:</i> Половина урона, и Огрéмох сдвигает цель на 1 клетку и сбивает ее с ног. |                                    |

## Малые Действия

### ⬅ **Растрескавшаяся Земля + Неограниченный** (1\раунд)

*Условие:* Огрéмох должен быть ранен.

*Цель:* Одно окаменевшее существо, находящееся в пределах 10 клеток от Огрéмоха.

*Эффект:* Существо больше не является окаменевшим, и Огрéмох совершает следующую атаку, центром которой становится существо, и это существо также является целью этой атаки.

*Атака:* Близняя вспышка 3 (все существа во вспышке); +37 против Стойкости;

*Попадание:* 3к8 + 12 урона.

### ⬅ **Сковывающие Осколки + Перезарядка** ⚡ ⚡

*Атака:* Близняя волна 5 (все существа в волне); +37 против Стойкости;

*Попадание:* Цель становится обездвиженной (спасение оканчивается).

*Первый проваленный спасбросок:* Цель становится ошеломленной (спасение оканчивается).

*Второй проваленный спасбросок:* Цель становится окаменевшей (спасение оканчивается) и получает штраф -5 к спасброску.

## Триггеры

### ⬅ **Зубчатая Осыпь + Неограниченный**

*Триггер:* Враг попадает рукопашной атакой по Огрéмоху.

*Атака (Немедленный ответ):* Близняя вспышка 3 (все враги во вспышке); +37 против Реакции;

*Попадание:* 2к8 + 12 урона, и цель становится обездвиженной (спасение оканчивается).

*Постэффект:* Цель получает 10 урона.

### **Вязкость Вечности + Неограниченный**

*Триггер:* Огрéмох становится целью эффекта, который оканчивается спасением.

*Эффект (Нет действия):* Огрéмох совершает спасбросок от этого эффекта.

### **Переменное Сопротивление + 3\На сцену**

*Триггер:* Огрéмох получает урон звуком, кислотой, огнем, холодом или электричеством.

*Эффект (Свободное действие):* Огрéмох получает сопротивление 20 к вызвавшему триггер трипу урона до конца сцены или до тех пор, пока он не использует *переменное сопротивление* снова.

**Сил 34 (+29)      Лов 21 (+22)      Мдр 29 (+26)**

**Тел 31 (+27)      Инт 24 (+24)      Хар 27 (+25)**

**Мировоззрение:** Хаотично-злое      **Языки:** Первичный

## ЗНАНИЯ ОБ ОГРЕМОХЕ

**Магия Сл 33:** До того, как природный мир стал таким, какой он есть, он был бесформенной, грязной и растекающейся материей. Первые, кто пришел в движение в этом хаотичном море, были первородные – существа, сформированные из материи, но обладающие хитростью и знаниями. Те первородные рождали подобных себе и они вместе создавали мир из строительных блоков созидания.

Каменный Тиран жил с незапамятных времен и стал свидетелем взлета и падения своих детей. Он видел создание мира и перенес разочарование его разрушения от рук его же потомков, которые били изменены и населены ненавистными богами. Он ждал. Он наблюдал. И от всего этого гнев его взрастал.

Как и другим первородным, Огрéмоху было мало толку от богов и их идей, но его все больше волновал их увеличивающийся интерес к миру природы. Это беспокойство позволяло Каменному Тирану отложить на время свое недоверие к своим товарищам и союзникам Стихийным Принцам относительно освобождения Древнего Стихийного Ока, которое считается первым среди первородных. Несмотря на союз первородных, их власть пошатнулась, Стихийные принцы были повержены, а боги торжествовали.







В конце войны Огрéмох отступил в Стихийный Хаос, где он ныне томится в своей большой горе с плоской вершиной, находящейся в глубине плана. Он был заключен в своем царстве, а Морадин выковал цепи, которые удерживают Стихийного Принца, связывая его с хлещущими ветрами, которые бушуют в сердце его горы. Однако, Огрéмох скован не настолько сильно, чтобы он не мог коснуться смертного мира. Культы, поклоняющиеся ему, ищут способ освободить его и Древнее Стихийное Око, которое обещает безграничную силу.

## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

У Огрéмоха множество последователей, но противостоять противнику он предпочитает в одиночку. Он сражается в широких долинах или в огромных пещерах, где может использовать ландшафт в своих интересах. Он вызывает обвалы и образует большие пропасти в земле. Огрéмох – беспощадный повелитель, поэтому не будет пытаться различить союзников и противников, и последователи помнят об этом, когда у них возникает желание помочь своему лорду.

## КУЛЬТИСТЫ ОГРЕМОХА

В СКРЫТЫХ ГРОТАХ, В ДРЕВНИХ ПОДВАЛАХ и в руинах лабиринтов Подземья скрываются культисты Стихийной Земли. Последователи находят Огрéмоха безразличным повелителем, который показывает собой далекую и иногда жестокую силу. Изгнанники и сумасшедшие, поклоняющиеся Огрéмоху, говорят, что он вознаграждает своих самых достойных слуг ужасающей силой. Ради такого благословения они с удовольствием воздают должное Стихийному Принцу.

Огрéмох не раздает силу кому попало, но дает ее, мотивируя культистов к преданному служению и защите его алтарей. Лидеры культов охотятся на простаков, давя на их суеверия и веру, соблазняя довериться удушающим объятиям Огрéмоха. Многие присоединяются к этим культам, считая, что сила первородной земли благодатна. К тому моменту, когда они понимают свою ошибку, становится слишком поздно сбегать из тисков культа.

## ЗНАНИЯ О КУЛЬТИСТАХ

**История Сл 17:** Культы Огрéмоха примитивны, мистичны и отсталые в глазах тех, кто чит божеств. Церемонии являются особым событием во всех культах. Некоторые кровожадные группы последователей приносят живых в жертву безразличным первородным, в то время как более умные последователи считают Огрéмоха повелителем мистики и секретов, темной сырой земли и существ, живущих в ней. Огрéмох привлекает в свой культ разнообразных слуг, начиная от ведьм, скрывающихся в глухих деревнях, заканчивая троглодитами, которые подносят дары в виде пленников, сбрасывая их в черные пропасти.

Иногда Огрéмох получает своих последователей из неожиданных источников. Некоторые вероисповедания

## ТАКТИКА ОГРЕМОХА

Каменный Тиран довольно груб. При его приближении земля трясется и трескается. Он бьет врагов каменными кулаками и пробирается через врагов, заставляя землю дрожать с каждым шагом.

Простое присутствие Огрéмоха сильно воздействует на землю: она то вздымается смертельной волной, то образует впадины. Земля повинуется приказам первородного, и если тот прикажет своим грохочущим голосом, то камень обхватит его врагов.

Когда Огрéмох подвергается атаке, он выпускает зазубренные шипы, которые пронзают его противников. Земля трескается и стонет под его шагами. Когда ярость Огрéмоха достигает пика, он вызывает землетрясение, которое разбрасывает существ в разных направлениях.

Огрéмох столь же силен и непредсказуем, как и его сверстники, но годы наделили его древней первородной мудростью. Если Стихийный Принц слишком сильно ранен и при этом окружен большим количеством врагов, то он бурит себе путь к отступлению.

похожи на веру в божеств. Каменный Тиран, как мощная сила, скрытая от глаз смертных, символизирует собой силу и выносливость. Как повелитель земли, он также требует господства над сокрытыми сокровищами. Те, кто ищет золото, серебро и драгоценные камни, приносят свои жертвы, что делает его популярным среди искателей, шахтеров и, конечно же, дварфов.

Храмы, посвященные стихийной земле, всегда находятся глубоко под землей, укрываются от конкурирующих сил, чтобы последователи могли упиваться силой Стихийного Принца в наичистейшей ее форме. Малочисленным группам хватит и обычного старого подвала или темницы, а большие группы собираются в огромных пустотах Подземья.

Самые преданные последователи Огрéмоха передают знания о повелителе своего лорда – о Древнем Стихийном Оке. После инициации они посвящают молодых культистов в причину освобождения Ока, при этом, считая его абсолютным выражением стихийной силы. Культисты приходят, чтобы понять, что Огрéмох всего лишь часть той великой силы, что стоит наряду с Имиксом и другими Стихийными Принцами. Конкуренция между стихийными культами и их последователями исчезает на высших уровнях понимания, когда им следует сплотиться ради схожих целей: укрепить силу своих повелителей и освободить Древнее Стихийное Око.

Так как большинство храмов земли образуют нецивилизованные сообщества, такие как гримлоки и поселения троглодитов, то эти существа в свою очередь тоже привлекают широкий диапазон чудовищных союзников. Огры, великаны, и эттины служат в этих храмах, даже если они не приняли этой веры. Они служат в качестве пехоты, ударных войск и стражников, преграждая

путь к скрытым святыням своим внушительным телосложением и угрожающим видом.

Также очень часто можно встретить стихийных существ земли. Гaleb дуры создают новые святыни и могли бы назвать Огрéмоха своим создателем. Зачастую гаргульи, горгоны и роперы тоже поддерживают храмы земли как непредвиденные союзники, но некоторые берут более тяжелые роли. Такие храмы наводнены фауной Подземья, такой как булeтты, василиски, а бывает, что аномальными существами и даже нежитью. Некоторые из культистов Огрéмоха используют демонических слуг, но в итоге вместо них используют стихийных союзников, находя их более надежными и более полезными.

## Земляной Культист

Самыми распространенными среди слуг Огрéмоха являются земляные культисты – обычный народ, который повинуется потому, что не ведает ничего иного. Некоторые культисты понимают опасность своей силы с самого начала, но чем больше они узнают о первичном, тем больше сила Огрéмоха их развращает, медленно, но верно, пока полностью их не сокрушит.

| Земляной Культист  |             | Уровень 8 Миньон Контроллер |  |
|--|-------------|-----------------------------|--|
| Средний природный гуманоид, человек                        |             | 88 Опыта                    |  |
| Хиты 1; промах никогда не наносит урон                     |             | Инициатива +7               |  |
| КД 22; Стойкость 23; Реакция 21; Воля 18                   |             | Внимательность +3           |  |
| Скорость 5   |             |                             |  |
| Стандартные Действия                                       |             |                             |  |
| ⬇ Боевой Молот (оружие) ⬆ Неограниченный                   |             |                             |  |
| Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +11 против КД;  |             |                             |  |
| Попадание: 8 урона.  |             |                             |  |
| Триггеры   |             |                             |  |
| Источник Окаменения  |             |                             |  |
| Триггер: Хиты культиста падают до 0.                       |             |                             |  |
| Эффект (Нет действия): Все враги, смежные с культистом,    |             |                             |  |
| становятся замедлены (спасение оканчивает).                |             |                             |  |
| Первый проваленный спасбросок: Цель становится окаменевшей |             |                             |  |
| (спасение оканчивает).                                     |             |                             |  |
| Сил 21 (+9)  | Лов 16 (+7) | Мдр 8 (+3)                  |  |
| Тел 16 (+7)  | Инт 10 (+4) | Хар 11 (+4)                 |  |
| Мировоззрение: злое Языки: Общий                           |             |                             |  |
| Снаряжение: боевой молот, кожаная броня                    |             |                             |  |

## Тактика Земляного Культиста

Изначально земляной культист является человеком, но темный кощунственный ритуал изменил первоначальную природу. Темная кровь, похожая на грязь, течет в их венах, а их глаза медленно становятся черными сферами по мере того, как их тело наполняется землей. Когда они погибают в сражении, они омывают все вокруг гнилой почвой и кусочками щебня, которые прорываются из-под плоти.

## Кулак Каменного Тирана

Во Времена Оков дварфы служили первородным в качестве рабов. В конечном счете, дварфы сбросили оковы своего порабощения, но некоторые из плененных были обижены не на первородных, а на богов. Эти дварфы считали, что боги предали их, поэтому они обратились к Каменному Тирану с просьбой о мести. Они произносили ужасающие клятвы перед Огрéмохом, клянясь в вечной войне против своего рода и богов, которым они поклоняются.

| Кулак Каменного Тирана   |             | Уровень 9         | Солдат (Лидер)              |
|--|-------------|-------------------|-----------------------------|
| Средний природный гуманоид, дварф  |             | 400 Опыта         |                             |
| Хиты 98; Ранен 49  |             | Инициатива +6     |                             |
| КД 25; Стойкость 23; Реакция 18; Воля 21   |             | Внимательность +7 |                             |
| Скорость 5 (земляной шаг)  |             | Сумеречное зрение |                             |
| Особенности  |             |                   |                             |
| ⚙ Гниющая Земля + Аура 1   |             |                   |                             |
| Все враги, начинающие свой ход в пределах ауры, становятся замедленными до начала своего следующего хода.                                |             |                   |                             |
| ⚙ Благословение Каменного Тирана + Аура 1  |             |                   |                             |
| Союзники, находящиеся в пределах ауры, получают бонус +2 к КД и Стойкости.   |             |                   |                             |
| Удержание Позиции  |             |                   |                             |
| Всякий раз, когда кулак Каменного Тирана сдвигают, толкают или притягивают, он может двигаться на 1 клетку меньше, чем указывает эффект. |             |                   |                             |
| Стандартные Действия   |             |                   |                             |
| ⚔ Боевая Кирка (оружие) + Неограниченный   |             |                   |                             |
| Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +14 против КД;  |             |                   |                             |
| Попадание: 2к8 + 7 урона, и цель становится помеченной до конца следующего хода кулака.  |             |                   |                             |
| Триггеры   |             |                   |                             |
| ⚔ Захват Каменного Тирана (некротическая энергия) + Неограниченный   |             |                   |                             |
| Триггер: Враг, помеченный кулаком, покидает ауру гниющей земли.  |             |                   |                             |
| Эффект (Немедленный ответ): Кулак совершает шаг на 1 клетку и совершает нижеследующую атаку.   |             |                   |                             |
| Атака: Рукопашная атака 1 (существо, вызвавшее триггер); +16 против КД;  |             |                   |                             |
| Попадание: 1к8 + 5 урона плюс 5 урона некротической энергией, и цель становится обездвиженной до конца следующего хода кулака.           |             |                   |                             |
| Устойчивая Опора + Неограниченный  |             |                   |                             |
| Триггер: Эффект сбивает кулака с ног.  |             |                   |                             |
| Эффект (Нет действия): Кулак совершает спасбросок. Если он спасается с первого раза, то кулак остается на ногах.                         |             |                   |                             |
| Сил 21 (+9)  | Лов 11 (+4) | Мдр 16 (+7)       |                             |
| Тел 18 (+8)  | Инт 9 (+3)  | Хар 11 (+4)       |                             |
| Мировоззрение: Хаотично-злое   |             | Языки:            | Дварфский, Общий, Первичный |
| Снаряжение: боевая кирка, латы, тяжелый щит  |             |                   |                             |

## Тактика Кулака Каменного Тирана

Кулаки Каменного Тирана сражаются с пылом соперничества за благосклонность Огрéмоха. При наступлении они выкрикивают боевые песни и упиваются каждым отвратительным звуком, издаваемым боевой киркой. Они игнорируют раны и получают выгоду тогда, когда враги сбивают их с ног.

## Каменный Раб

Великаны, связанные с землей, долго уважали Огрéмоха, и их преданность передавалась их слугам. Многие огры, делящие территорию с холмовыми великанами, поклоняются Огрéмоху не из какого-либо родства, а из-за простой глупости и легковерности. Культы вводят этих рабов в заблуждение, и используют их в качестве стражников своих скрытых пещер.





Кулак Каменного Тирана и подземный скульптор

| Каменный Раб  |                                      | Уровень 15 Громила |
|---|--------------------------------------|--------------------|
| Большой природный гуманоид, огр   |                                      | 1,200 Опыта        |
| Хиты 184; Ранен 92  | Инициатива +9                        |                    |
| КД 26; Стойкость 29; Реакция 24; Воля 24  | Внимательность +9                    |                    |
| Скорость 7  |                                      |                    |
| Стандартные Действия  |                                      |                    |
| ⚔ Кувалда (оружие) ♦ Неограниченный   |                                      |                    |
| Атака: Рукопашная атака 2 (одно существо); +20 против КД;   |                                      |                    |
| Попадание: 4к8 + 6 урона, и цель предоставляет боевое превосходство до конца следующего хода раба.                  |                                      |                    |
| ⚡ Сметающий Удар (оружие) ♦ Неограниченный  |                                      |                    |
| Условие: Раб должен иметь боевое превосходство над целью.   |                                      |                    |
| Атака: Рукопашная атака 2 (одно существо); +20 против КД;   |                                      |                    |
| Попадание: 4к8 +11 урона, цель падает ничком, не может встать и становится обездвиженной (спасение оканчивает оба). |                                      |                    |
| ⚡ Дикий Размах (оружие) ♦ Перезарядка, когда впервые ранен  |                                      |                    |
| Атака: Рукопашная атака 2 (одно или два существа); +18 против КД;   |                                      |                    |
| Попадание: 4к8 + 11 урона, и цель становится изумленной (спасение оканчивает).                                      |                                      |                    |
| Сил 23 (+13)  | Лов 15 (+9)                          | Мдр 15 (+9)        |
| Тел 24 (+14)  | Инт 6 (+5)                           | Хар 8 (+6)         |
| Мировоззрение: Хаотично-злое  | Языки: Великаний, понимает Первичный |                    |
| Снаряжение: доспех из шкур, кувалда   |                                      |                    |

## ТАКТИКА КАМЕННОГО РАБА

Каменный раб несколько умнее и тревожнее других огров, но все равно остается серым существом, ведомым основными потребностями. Рабы сражаются за предложенную хозяевами еду, напитки или блестящие безделушки, которые обращены к их жадному характеру. Если попечители рабов убиты, они не пытаются сбежать, чтобы найти себе нового хозяина.

## ЗЕМЛЯНОЙ ПРЕДСКАЗАТЕЛЬ

Лорд Черных Земель, заточенный повелитель, мало что дает тем, кто сражается во имя его. Смертные ничтожны, им не достаточно сил, чтобы вызволить древнего первородного из его каменной тюрьмы. Однако, время от времени встречаются злые смертные, показывающие свою близость к земле настолько ярко, что даже Каменный Повелитель обращает на них свое внимание. Огрéмох награждает таких индивидов вливанием частички своего собственного могущества, заранее зная, что по своей природе земляной предсказатель будет движим только своими мотивами.

| Земляной Предсказатель  |                    | Уровень 16 Контроллер   |
|---|--------------------|-------------------------|
| Средний стихийный гуманоид, дженази   |                    | 1,400 Опыта             |
| Хиты 148; Ранен 74  | Инициатива +10     |                         |
| КД 30; Стойкость 26; Реакция 28; Воля 28  | Внимательность +12 |                         |
| Скорость 5 (земляной шаг)   |                    |                         |
| Стандартные Действия  |                    |                         |
| ⚔ Моргенштерн (оружие) ♦ Неограниченный   |                    |                         |
| Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +21 против КД;   |                    |                         |
| Попадание: 2к10 + 13 урона, и предсказатель толкает цель на 1 клетку.   |                    |                         |
| ⚡ Болт Землетрясения ♦ Неограниченный   |                    |                         |
| Атака: Дальнобойный 5 (одно существо); +19 против Реакции;  |                    |                         |
| Попадание: 3к6 + 8 урона, и цель падает ничком.   |                    |                         |
| ✂ Похороны ♦ Неограниченный   |                    |                         |
| Атака: Дальнобойный 5 (один лежащий ничком враг); +19 против Стойкости;   |                    |                         |
| Попадание: Цель не может встать, обездвижена и получает продолжительный урон 10 (спасение оканчивает все).      |                    |                         |
| Постэффект: Цель становится замедленной до конца следующего хода.   |                    |                         |
| 💣 Каменный Взрыв (зона) ♦ Неограниченный  |                    |                         |
| Атака: Зональная вспышка 1 в 5 (все существа в зоне); +19 против Реакции;                                       |                    |                         |
| Попадание: 2к10 + 7 урона.  |                    |                         |
| Эффект: Вспышка создает зону труднопроходимой местности, которая длится до конца следующего хода предсказателя. |                    |                         |
| Малые Действия  |                    |                         |
| ⚡ Землетрясение ♦ На сцену  |                    |                         |
| Атака: Ближняя вспышка 1 (все враги во вспышке, соприкасающиеся с твердой поверхностью); +19 против Стойкости;  |                    |                         |
| Попадание: Цель падает ничком.  |                    |                         |
| Навыки: Магия +19   |                    |                         |
| Сил 15 (+10)  | Лов 15 (+10)       | Мдр 18 (+12)            |
| Тел 12 (+9)   | Инт 22 (+14)       | Хар 23 (+14)            |
| Мировоззрение: Хаотично-злое  |                    | Языки: Общий, Первичный |
| Снаряжение: моргенштерн   |                    |                         |

## ТАКТИКА ЗЕМЛЯНОГО ПРЕДСКАЗАТЕЛЯ

От шагов земляного предсказателя дрожат лежащие на земле камешки, а по приказу стихийного мага они внезапно несутся к нему. Сильно опираясь на стихийные силы, предсказатель пользуется камнями и почвой как оружием, бросается бурлящими шарами кинетической энергии, заставляет почву расходиться и смыкаться на его врагах. Существа, присоединившиеся к предсказателю, видят его

как живой пример благословения Огрéмоха, а потому сплачиваются вокруг него.

## Подземный Апостол

Холмовые великаны известны своей ветреность в вопросах преданности. Как и большинство великанов, они служат первородному из-за страха, а не из лояльности. Некоторые холмовые великаны и их товарищи каменные великаны могли бы работать на культ земли вместе, ведомые предзнаменованиями, которые выглядят как путь к великой судьбе. Лидеры культа связывают этих неповоротливых животных с темным волшебством, наделяя их стихийной силой, что делает их более полезными слугами.

| Подземный Апостол  | Уровень 24 Солдат                  |
|--|------------------------------------|
| Большой природный гуманоид (великан), холмовой великан   | 6,050 Опыта                        |
| Хиты 225; Ранен 112  | Инициатива +17                     |
| КД 40; Стойкость 37; Реакция 32; Воля 35   | Внимательность +18                 |
| Скорость 8   |                                    |
| Особенности  |                                    |
| <b>Проклятый Камнем</b>  |                                    |
| Когда апостол ранен, его скорость становится равна 4 и он получает сопротивление 10 ко всем видам урона.   |                                    |
| Стандартные Действия   |                                    |
| ⬇ <b>Большое Копье</b> (оружие) ⬆ <b>Неограниченный</b>  |                                    |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 3 (одно существо); +29 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к12 + 14 урона, и цель становится помеченной до конца следующего хода апостола.   |                                    |
| ⬇ <b>Пронзание</b> (оружие) ⬆ <b>Неограниченный</b>  |                                    |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 3 (одно существо, помеченное апостолом); +29 против КД;<br><i>Попадание:</i> 1к12 + 8 урона, и цель входит в пространство апостола. Цель становится обездвиженной и получает продолжительный урон 10 (спасение оканчивает). Пока цель обездвижена, она автоматически движется вместе с апостолом, и всякий раз, когда апостол атакует <i>большим копьем</i> , обездвиженная цель получает 10 урона и становится изумленной до конца следующего хода апостола. Когда цель спасается от эффекта обездвижения, она совершает шаг в смежную с апостолом клетку. |                                    |
| Триггеры   |                                    |
| <b>Окаменение</b>  |                                    |
| <i>Триггер:</i> Хиты апостола падают до 0.<br><i>Эффект (Нет действия):</i> Апостол навсегда становится каменной статуей и действует в качестве блокирующей местности. Если есть существо, обездвиженное <i>пронзанием</i> апостола во время окаменения, то это существо попадает в ловушку в пространстве апостола и становится удерживаемым (спасение оканчивает). Когда удерживаемое существо спасается, оно появляется в смежной с апостолом свободной клетке по своему выбору.  |                                    |
| <b>Сил</b> 27 (+20)  | <b>Лов</b> 16 (+15)                |
| <b>Тел</b> 25 (+19)  | <b>Инт</b> 10 (+12)                |
| <b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое  | <b>Языки:</b> Великаний, Первичный |
| <b>Снаряжение:</b> большое копье, латы   |                                    |

## Тактика Подземного Апостола

В некоторых холмовых великанах благословение Огрéмха пробуждает новое понимание, пробуждая их сознание, что делает их умнее и намного опаснее в отличие от других подобных великанов. Подземный апостол занимает защитную позицию, не давая врагам подойти к союзникам. Когда противник входит в пределы досягаемости, апостол пронзает существо и поднимает свое оружие так, что враг сползает по древку. Апостол нанизывает врагов одного за другим, как шашлык на шампур, до тех пор, пока на древке есть место.

Апостол обуздал стихийную энергию силой своей воли и с помощью концентрации. Чем больше апостол получает ранений, тем больше его тело становится похожим на

камень. В конце концов, когда великан умирает, он превращается в каменную статую.

## Подземный Скульптор

Верование в Огрéмоха очень старо, а ее наследие можно проследить со времен формирования мира. Святыни Принца Стихийной Земли сохранились глубоко под землей в потерянных холодных пещерах, к которым не ведет ни одна дорога. Те, кто заслужил благословение своего повелителя, иногда ищут эти древние месте, проходя через опасности Подземья, чтобы познать больше тайн их заточенного повелителя. Мало кто остается жив в таких экспедициях, но те, кто выжил, доказывают свою значимость. Наградой им становится потеря какой-то части своей природы, они теряют совесть, оставляют позади холодную ненависть, и с новым рвением служат своему стихийному повелителю.

| Подземный Скульптор  | Уровень 24 Артиллерия |
|--|-----------------------|
| Средний природный гуманоид, человек  | 6,050 Опыта           |
| Хиты 175; Ранен 87   | Инициатива +16        |
| КД 34; Стойкость 36; Реакция 34; Воля 36   | Внимательность +18    |
| Скорость 6 (земляной шаг)  |                       |
| Стандартные Действия   |                       |
| ⬇ <b>Боевой Молот</b> (оружие) ⬆ <b>Неограниченный</b>   |                       |
| <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +29 против КД;<br><i>Попадание:</i> 2к10 + 13 урона.   |                       |
| ⌘ <b>Каменные Объятия</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>  |                       |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +29 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 7 урона, и цель удерживается и получает продолжительный урон 10 (спасение оканчивает оба).                 |                       |
| ⚔ <b>Раздирающая Земля</b> ⬆ <b>Неограниченный</b>   |                       |
| <i>Атака:</i> Дальнобойный 20 (одно существо, удерживаемое <i>каменными объятиями</i> ); +29 против Стойкости;<br><i>Попадание:</i> 2к8 + 7 урона, и цель становится ошеломленной (спасение оканчивает). |                       |
| Малые Действия   |                       |
| ⬅ <b>Непослушная Земля</b> ⬆ <b>Перезарядка</b> ⏏ ⏏ ⏏  |                       |
| <i>Атака:</i> Ближняя вспышка 2 (все враги во вспышке); +29 против Реакции;<br><i>Попадание:</i> 2к6 + 8 урона, и скульптор толкает цель на 3 клетки и сбивает ее с ног.                                 |                       |
| <b>Навыки:</b> Выносливость +24, Запугивание +26, Магия +19  |                       |
| <b>Сил</b> 19 (+16)  | <b>Лов</b> 19 (+16)   |
| <b>Тел</b> 25 (+19)  | <b>Инт</b> 14 (+14)   |
|  | <b>Мдр</b> 23 (+18)   |
|  | <b>Хар</b> 28 (+21)   |
| <b>Мировоззрение:</b> Хаотично-злое  |                       |
| <b>Языки:</b> Общий, Первичный   |                       |
| <b>Снаряжение:</b> боевой молот, церемониальный нож  |                       |

## Тактика Подземного Скульптора

Камень изгибается от прикосновения подземного скульптора, течет, подобно воде и повинует любой его прихоти. Скульптор использует свое совершенное мастерство, чтобы заковать своих врагов в земляные цепи, которые будут сжиматься, если противник попытается высвободиться. Как только жертва будет закована в скалу, скульптор совершает жест, и оковы смыкаются вокруг существа, дробя кости и превращая его плоть в мягкую массу.