

ТРИ-КРИН (THRI-KREEN)

ТРИ-КРИНЫ ОБИТАЮТ В ЗАСУШЛИВЫХ КРАЯХ МИРА, ведя кочевой образ жизни на обширных дорогах безжалостных земель. Твердый панцирь отражает столь же прочный характер этих существ. Племена, как правило, состоят из одного или двух десятков три-кринов, выживание которых зависит от их общности. Тех, кто живет за пределами их выжженных земель, три-крины считают слабыми, и только те, кто прошел испытание пустыни, достойный уважения. Три-крины никак не обозначают своих границ на картах, но горе тому глупому путешественнику или авантюристу, который попадает на их территорию, не выказывает должного уважения племени и называет их земли свои домом.

ЗНАНИЯ О ТРИ-КРИНАХ

История Сл 14: Три-крины верят, что их создал Древний Предок – первородный дух, которого они зовут Песчаным Отцом. Они рассказывали, что во времена, когда мир был молод, Песчаный Отец смотрел на обширные пустыни мира и увидел, что они были очень пустынно, и поэтому он сделал из песка маленького пустынного жука. Из этого жука он сделал первого три-крина. Понимая, что для защиты жукам необходимо больше, чем одна лишь прочная оболочка, он дал три-кринам мудрость ящеров и хитрость пустынной лисы.

В течение многих тысячелетий три-крины жили маленькими кочевыми группами. Несколько столетий назад они собрались вместе и сформировали государство, которое распростерлось по великой пустыне мира. Государство, известное как Валь-Карри, обладало силой примерно столетие, прежде чем на нее упала тень большего по размерам и более амбициозного государства: империя драконорожденным, Аркозия, покорила земли три-кринов и разбила их государство. Три-крины оставались вассалами драконорожденных до тех пор, пока конфликт между Аркозией и Бэл Туратом не поставил обе эти империи на колени. После этого три-крины освободились и вернулись к кочевой жизни.

СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Три-крины ведут закрытый образ жизни и не контактируют с другими гуманоидами, порой, в течение многих лет. Из-за их сильной псионической и преворodной чувствительности, три-крины находят союзников среди животных и других псионических существ. Они зачастую соглашаются с друидами и хранителями защищать свою землю. Злые первородные духи иногда соблазняют некоторые группы три-кринов, и те присоединяются к последователям демонов, ограм, великанам, людоящерам и гноллам, чтобы сформировать культы, которые преднамеренно накладывают порчу или изменяют землю.

Поджидаящий Три-Крин

Даже засушливые пустыни и степи изобилуют жизнью, если знать, куда смотреть. Поджидаящие три-крины всю свою юность изучают мудрость родных земель, и ближе к совершеннолетию три-крина оставляют одного, ставя перед ним задачу самостоятельно выжить в течение одного года. Они используют это время одиночества для больших путешествий, в которых используют все изученные ими навыки.

Поджидаящий Три-Крин	Уровень 6 Согладатай
Средний природный гуманоид	250 Опыта
Хиты 58; Ранен 29	Инициатива +11
КД 20; Стойкость 17; Реакция 19; Воля 17	Внимательность +11
Скорость 8	Сумеречное зрение
Стандартные Действия	
⬇ Копье (оружие) ⬆ Неограниченный	
Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +11 против КД;	
Попадание: 2к8 + 4 урона.	
⬇ Вращающееся Копье (оружие) ⬆ Неограниченный	
Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +11 против КД;	
Попадание: 1к8 + 2 урона, и три-крин получает бонус +5 ко всем	
защитам до конца своего следующего хода. В дополнение, псионическое усиление три-крина перезаряжается.	
✂ Удар Разума (псионическая энергия) ⬆ Неограниченный	
Атака: Дальнобойный 5 (одно существо); +9 против Воли;	
Попадание: 1к6 + 2 урона психической энергией, и цель становится	
изумленной до конца следующего хода.	
Действие Движения	
Прыжок Богомола ⬆ На сцену	
Эффект: Три-крин прыгает на количество клеток, равное	
расстоянию его скорости. Это движение не провоцирует атаки.	
Триггеры	
Псионическое Усиление (псионическая энергия) ⬆ На сцену	
Триггер: Три-крин попадает копьем или ударом разума.	
Эффект (Свободное действие): Атака дополнительно наносит 2к6	
урона психической энергией.	
Навыки: Выносливость +11, Скрытность +12	
Сил 14 (+5)	Лов 19 (+7)
Мдр 17 (+6)	
Тел 16 (+6)	Инт 16 (+6)
Хар 11 (+3)	
Без мировоззрения	
Языки: Общий	
Снаряжение: 2 копия	

Тактика Поджидаящего Три-Крина

На земле, по которой прошел поджидаящий три-крин, не остается никаких его следов. Длительные периоды времени, проведенного в одиночестве, развили в существе псионические способности, позволяющие ему нападать на разум неосторожного противника.

Три-Крин Разведчик

Неусыпный одинокий три-крин стоит на дюне, а взор его обращен к горизонту. Проходят многие часы, солнце медленно плывет по небу, а он все стоит. И вдруг, он неожиданно поворачивается и сосредотачивает свой взгляд на удаленной точке, которая будто бы манила его невидимой силой. Затем он уходит, чтобы предупредить племя о вторжении.

Тактика Три-Крина Разведчика

Сначала три-крины разведчики действуют осторожно, расставляя ловушки или поддерживая безопасную дистанцию, пока они не найдут потенциальную угрозу. Как только начинается битва, разведчики неистово сражаются в ближнем бою, то наступая, то отступая, сосредотачиваясь

на уничтожении одного единственного наисильнейшего противника.

Говорящий с Пустыней Три-Крин

Законы пустыни жестки, и тех, кто нарушает эти законы, в племени три-кринов судит говорящий с пустыней. Он сидит перед группой нарушителей в задымленной палатке и цитирует древние законы, полученные от Песчаного Отца. В конечном счете, говорящий с пустыней выносит приговор – казнь или изгнание к самым дальним пределам пустыни.



Три-Крин Разведчик	Уровень 7 Налетчик
Средний природный гуманоид	300 Опыта
Хиты 80; Ранен 40	Инициатива +9
КД 21; Стойкость 20; Реакция 20; Воля 18	Внимательность +10
Скорость 8	Сумеречное зрение
Стандартные Действия	
⚔ Копье (оружие) ♦ Неограниченный	
Атака: Рукопашная атака 2 (одно существо); +12 против КД; Попадание: 2к8 + 5 урона.	
☞ Сюрикен (оружие) ♦ Неограниченный	
Атака: Дальнобойный 10\20 (одно существо); +12 против КД; Попадание: 2к4 + 7 урона.	
⚡ Удар с Наскока (оружие) ♦ Неограниченный	
Эффект: Разведчик движется со своей скоростью и совершает нижеследующую атаку в любой момент этого движения.	
Атака: Рукопашная атака 2 (одно существо); +12 против КД; Попадание: 3к8 + 5 урона.	
Действие Движения	
Прыжок Богомола ♦ На сцену	
Эффект: Разведчик прыгает на количество клеток, равное расстоянию его скорости. Это движение не провоцирует атаки.	
Триггеры	
Внезапная Отдача ♦ Неограниченный	
Триггер: По разведчику попадает атака.	
Эффект (Немедленный ответ): Разведчик совершает шаг на 1 клетку (или на 4, если после атаки разведчик становится раненым).	
Псионическое Усиление (психическая энергия) ♦ Перезарядка	
☑ ☑ ☑	
Триггер: Три-крин попадает копьем или сюрикеном.	
Эффект (Свободное действие): Атака дополнительно наносит 2к6 урона психической энергией.	
Навыки: Атлетика +12, Выносливость +11	
Сил 19 (+7)	Лов 18 (+7) Мдр 15 (+5)
Тел 16 (+6)	Инт 14 (+5) Хар 11 (+3)
Без мировоззрения Языки: Общий	
Снаряжение: копье, 10 сюрикенов	

Говорящий с Пустыней Три-Крин	Уровень 8 Контроллер
Средний природный гуманоид	350 Опыта
Хиты 88; Ранен 44	Инициатива +6
КД 22; Стойкость 19; Реакция 20; Воля 21	Внимательность +9
Скорость 7	Сумеречное зрение
Стандартные Действия	
⚔ Коготь ♦ Неограниченный	
Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +13 против КД; Попадание: 2к6 + 6 урона.	
☞ Сюрикен (оружие) ♦ Неограниченный	
Атака: Дальнобойный 10\20 (одно существо); +13 против КД; Попадание: 2к4 + 4 урона.	
⚡ Движение Песчаной Дюны ♦ Неограниченный	
Атака: Зональная вспышка 1 в 10 (все враги в зоне); +11 против Реакции;	
Попадание: Цель падает ничком.	
Эффект: Говорящий с пустыней сдвигает цель на 2 клетки.	
⚡ Пустынная Буря ♦ Перезарядка, когда впервые ранен	
Атака: Ближняя волна 5 (все существа в волне); +11 против Реакции;	
Попадание: 1к6 + 5 урона, и говорящий с пустыней толкает цель на 2 клетки. В дополнение, цель становится ослепленной (спасение оканчивает).	
Действие Движения	
Прыжок Богомола ♦ На сцену	
Эффект: Говорящий с пустыней прыгает на количество клеток, равное расстоянию его скорости. Это движение не провоцирует атаки.	
Малые Действия	
Песчаная Ловушка ♦ Перезарядка, когда все песчаные ловушки прекращают работать	
Эффект: Говорящий с пустыней создает песчаные ловушки в трех незанятых клетках в пределах 10 клеток от себя. Песчаные ловушки должны быть созданы на твердой поверхности. Всякий враг, входящий в пространство ловушки, становится удерживаемым до конца своего следующего хода, после чего ловушка исчезает. Ловушки действуют до конца сцены.	
Навыки: Переговоры +12, Природа +14, Проницательность +14	
Сил 12 (+5)	Лов 14 (+6) Мдр 20 (+9)
Тел 16 (+7)	Инт 18 (+8) Хар 17 (+7)
Без мировоззрения Языки: Общий	
Снаряжение: 10 сюрикенов	

Тактика Говорящего с Пустыней Три-Крина

Говорящий с пустыней предпочитает хладнокровно смотреть на начало боя издали. Возможно, вокруг три-крина будут танцевать песчаные струйки, пока он собирает свою силу воедино. Затем, раскинув все четыре руки, он обращается к Песчаному Отцу и духам земли, чтобы они обрушили свой гнев на врагов его племени.