Огр (Ogre)

У ОГРОВ РЕПУТАЦИЯ ЖЕСТОКИХ БЕЗУМЦЕВ, но те, кто считает этих существ безмозглыми верзилами, очень сильно рискуют жизнью. Самые сильные огры взращивают в себе хитрость, которая делает их одними из самых смертоносных противников, с которыми могут столкнуться искатели приключений.

Знания об Ограх

Природа Сл 21: Обычно размеры и свирепость огра позволяют ему взять то, что он хочет, но умные огры быстро учатся вести переговоры, когда противник показывает свою силу. Огры уважают физическую силу и наслаждаются показательными бросками скалы, сваливанием деревьев и борьбой. Посторонний, который окажется лучше чемпиона племени огров, получает большое уважение и даже может заключить краткосрочный союз или договориться об окончании боевых действий.

Сцены Столкновений

Огры редко участвуют в долгосрочных союзах, но воины иногда становятся наемниками, как правило, в обмен на броню и оружие, которое они не могут сделать самостоятельно. Молодые огры дредноуты чаще всего бесплатно обслуживаются другими существами, включая великанов, которые могут обеспечить их оружием и броней, что позволит ему в один прекрасный день бросить вызов за право быть лидером племени. Иногда огры разводят ужасных животных и других больших зверей в качестве охранников или спутников. Тех монстров, которые не поддаются дрессировке, спускают в ямы с ловушками, которые находятся в убежище племени.

Огр Пещерный Охотник

Прежде чем найти пещеру огров-разбойников, приключенцы преследовали их в течение недели по дикой местности. Четверо из них присели возле огня, считая, что это сделает их легкими целями. Герои слишком поздно увидели остальную часть банды, скрывавшуюся в тенях.

Огр Пещерный Охотник — **Уровень 8 Солдат**
Большой природный гуманоид — 350 Опыта

Хиты 70; **Ранен** 35 — **Инициатива** +12
КД 22; **Стойкость** 20; **Реакция** 19; **Воля** 18 — **Внимательность** +4
Скорость 8

Стандартные Действия

⚔ **Дубинка** (оружие) ✦ **Неограниченный**
Атака: Рукопашная атака 2 (одно существо); +13 против КД;
Попадание: 2к8 + 7 урона

⚔ **Удар по Черепу** (оружие) ✦ **Неограниченный**
Атака: Рукопашная атака 2 (одно изумленное существо); +13 против КД;
Попадание: 4к8 + 7 урона.

⚔ **Замах и Удар** (оружие) ✦ **Неограниченный**
Атака: Рукопашная атака 2 (одно существо); +13 против КД;
Попадание: 1к8 + 3 урона, и цель становится изумленной до конца следующего хода пещерного охотника. В дополнение, пещерный охотник сдвигает цель на 5 клеток в клетку, находящуюся в пределах 2 клеток от него.

Триггеры

Жертвенный Щит ✦ **Неограниченный**
Требование: Изумленный враг должен находиться в пределах 2 клеток от пещерного охотника.
Триггер: По пещерному охотнику попадает рукопашная или дальнобойная атака.
Эффект (Немедленное прерывание): Пещерный охотник получает бонус +4 ко всем защитам против этой атаки. Если атака промахивается по охотнику, то один изумленный враг получает урон, как если бы атака попала по нему. Затем пещерный охотник сдвигает этого врага на 4 клетки в клетку, находящуюся в пределах 2 клеток от него.

Сил 21 (+9) — **Лов** 18 (+8) — **Мдр** 10 (+4)
Тел 16 (+7) — **Инт** 8 (+3) — **Хар** 6 (+2)
Мировоззрение: Хаотично-злое — **Языки:** Великаний
Снаряжение: доспех из шкур, дубинка

Тактика Огра Пещерного Охотника

Пещерный охотник держится ближе к центру битвы, контролирую настолько много целей в пределах досягаемости, насколько это возможно. Он чередует атаки, используя сначала *замах и удар*, чтобы ошеломить существо, а затем на следующем ходе он целится по нему *ударом по черепу*. Он использует изумленных существ в качестве живых щитов против их собственных союзников всякий раз, когда есть опасность, что атака может попасть по пещерному охотнику.

Бронированный Огр

Вместо доспехов из кожи или шкур, в которые обычно одеваются огры, бронированный огр носит куски кольчужных или латных доспехов. Они продвигаются с точностью и силой кавалерии, прорываясь через вражеские ряды подобно удару молота.

Бронированный Огр — **Уровень 9 Солдат**
Большой природный гуманоид — 400 Опыта

Хиты 98; **Ранен** 49 — **Инициатива** +9
КД 26 (24, когда огр ранен); — **Внимательность** +3
Стойкость 24; **Реакция** 21; **Воля** 19
Скорость 8

Особенности

Размашистый Бросок
Пока огр ранен, он совершает стандартную рукопашную атаку против одной или двух целей в конце совершения атаки в броске, вместо одной.

Стандартные Действия

⚔ **Кувалда** (оружие) ✦ **Неограниченный**
Атака: Рукопашная атака 2 (одно существо); +14 против КД;
Попадание: 2к8 + 8 урона, и цель становится помеченной до конца следующего хода бронированного огра.

Триггеры

⚔ **Покрытый Железом Ответ** (оружие) ✦ **Неограниченный**
Триггер: Враг, помеченный бронированным огром, совершает атаку, которая не включает его в качестве цели.
Атака (Немедленный ответ): Рукопашная атака 2 (враг, вызвавший триггер); +14 против КД;
Попадание: 2к8 + 8 урона, и огр толкает цель на 1 клетки и сбивает ее с ног.

Сил 22 (+10) — **Лов** 17 (+7) — **Мдр** 8 (+3)
Тел 16 (+7) — **Инт** 6 (+2) — **Хар** 6 (+2)
Мировоззрение: Хаотично-злое — **Языки:** Великаний
Снаряжение: кольчуга, кувалда

Тактика Бронированного Огра

Бронированный огр сражается таким умением и тактической точностью, которое больше не известно никому из его сородичей. Его броня дает ему хорошую защиту, когда он совершает атаки в броске по всему полю боя. Тем не менее, во время сражения броня начинает ослабевать от повторных ударов.

Огр Шаман Шторма

Огры совершали набеги на пограничные заставы в благоприятную пору месяца во время странных штормов, которые не только помогают им, но и делают невозможным их отслеживание. Молодые защитники не обращают на это внимания, но ветераны знают знаки присутствия штормового шамана.

Огр Шаман Шторма — **Уровень 11 Контроллер**
Большой природный гуманоид — 600 Опыта

Хиты 114; **Ранен** 57 — **Инициатива** +8
КД 25; **Стойкость** 23; **Реакция** 20; **Воля** 22 — **Внимательность** +8
Скорость 8

Стандартные Действия

Громовой Посох (звук, оружие) ✦ **Неограниченный**
Атака: Рукопашная атака 2 (одно существо); +16 против КД;
Попадание: 3к6 + 9 урона звуком. Ослепленные или оглохшие цели также становятся изумленными (спасение оканчивает).

Раскат Грома (звук) ✦ **Перезарядка** ⚄ ⚅
Атака: Ближняя волна 5 (все враги в волне); +14 против Стойкости;
Попадание: 2к6 + 6 урона звуком, и цель становится оглушенной (спасение оканчивает).

Призыв Молнии (электричество) ✦ **Перезарядка,** когда впервые ранен
Атака: Зональная вспышка 1 в 10 (все враги в зоне); +14 против Реакции;
Попадание: 3к8 + 6 урона электричеством, и цель становится ослепленной (спасение оканчивает).

Малые Действия

Размягчающий Дождь ✦ **Неограниченный**
Эффект: Шаман шторма создает зону зональной вспышкой 3 в пределах 10 клеток, которая длится до конца сцены или до тех пор, пока шаман вновь не использует этот талант. Все враги, находящиеся в зоне, получают штраф -2 к броскам атаки и штраф -2 ко всем защитам.

Сил 23 (+11) — **Лов** 16 (+8) — **Мдр** 16 (+8)
Тел 18 (+9) — **Инт** 12 (+6) — **Хар** 11 (+5)

Мировоззрение: Хаотично-злое — **Языки:** Великаний
Снаряжение: доспех из шкур, посох

Тактика Огра Шамана Шторма

Шаман шторма ведет свое племя к первородной вере, которая обрушивается на их противников яростью штормов. Сначала шаман заманивает врагов в ловушку *размягчающего дождя*. Когда шаман сражается бок о бок со своими соплеменниками, он использует *громовой посох* против целей, ослепленных *призывом молнии* или оглушенных *раскатом грома*.

Огр Дредноут

Всю ночь ворота держали нападение огра. Однако, с первым лучом рассвета, дредноут прорвался, и защитники впервые почувствовали страх. Его вой, подхваченный меньшими ограми, раздался эхом и встряхнул высокие стены. Ряды огров сомкнулись, приготовившись к заключительной атаке.

Огр Дредноут — **Уровень 11 Солдат**
Большой природный гуманоид — 1,000 Опыта

Хиты 140; **Ранен** 70 — **Инициатива** +12
КД 30; **Стойкость** 28; **Реакция** 24; **Воля** 26 — **Внимательность** +12
Скорость 8

Особенности

Угрожающая Досягаемость
Дредноут может совершать провоцированные атаки против врагов, находящихся в пределах 2 клеток от него.

Стандартные Действия

Двуручный Меч (оружие) ✦ **Неограниченный**
Атака: Рукопашная атака 2 (одно существо); +19 против КД;
Попадание: 1к12 + 16 урона, и цель становится обездвиженной до конца следующего хода дредноута.

Триггеры

Решимость Дредноута ✦ **Перезарядка** ⚁ ⚄ ⚅
Триггер: Дредноут проваливает спасбросок
Эффект (Нет действия): Дредноут перебрасывает спасбросок с бонусом +2.

Навыки: Атлетика +19

Сил 24 (+14) — **Лов** 16 (+10) — **Мдр** 20 (+12)
Тел 20 (+12) — **Инт** 8 (+7) — **Хар** 23 (+12)

Мировоззрение: Хаотично-злое — **Языки:** Великаний, Общий
Снаряжение: двуручный меч, латы

Тактика Огра Дредноута

Вооруженный до зубов, огр дредноут – это ужас на поле боя, рубящий врагов двуручным мечом и сбрасывающий с себя эффекты вражеских талантов.