

## ДИКАРЬ (WILDEN)

ДИКАРИ ПРИШЛИ ИЗ СТРАНЫ ФЕЙ лишь недавно, чтобы сражаться с искажающим влиянием Дальнего Предела. Они еще новички в этом мире, и ищут свое место среди других существ. Одни обращаются к руководству эльфов, dwarфов и элдринов. Другие же менее цивилизованны и копируют поведение диких животных. Последние представляют собой смертельную угрозу для искателей приключений. Они территориальные, агрессивные и не любят посторонних. Подобные особенности приводят к вооруженным столкновениям между дикарями и исследователями, вторгшимися на их территорию.

## ЗНАНИЯ О ДИКАРЯХ

**Природа Сл 17:** Племена дикарей полагаются на своих старейшин. У дикарей мало знаний об обществе, на которые они могли бы опираться, принимая решение или строя планы относительно будущего. Из-за этого дикари могут стать угрозой, когда переселяются на новую территорию. Группа лесорубов может быть ошибочно принята за группу грабителей, которая должна быть уничтожена, а охотник, вошедший на территорию дикарей, рискует жизнью. Также, дикари уязвимы к харизматичным, манипулирующим народам, которые могли бы склонить их ко злу.

Лучший способ повлиять на племя дикарей и отвернуть его от пути зла, это убедить старейшин найти другой путь для действий. Старейшины могут потребовать пройти испытание или какое-либо другое доказательство мастерства, как, например, уничтожение зеленого дракона, угрожающего лесу. Хоть подобное задание может быть смертельным, его выполнение обеспечит дружбу с дикарями.



## СЦЕНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Будучи существами новыми для мира, дикари привлекают разношерстных союзников. Многие из них сражаются бок о бок с эльфами, элдринами и dwarфами, чтобы защитить свой дом, Страну Фей. В некоторых местах дикари попадают под влияние фоморов, ксивортов и других злых существ, становясь такими же злыми, как и их союзники.

В большинстве племен дикарей держат охотничьих животных, особенно волков, дрейков и пауков.

## ДИКАРЬ РАЗРУШИТЕЛЬ

Воины племен дикарей владеют искусно вырезанными боевыми дубинами, которые отражают их прошлые бои и поступки. Каждый раз, когда разрушитель выживает в бою, он размышляет над столкновением, вырезая изображение или символ сражения на его оружии.

Дикарь Разрушитель	Уровень 2 Солдат
Средний фейский гуманоид	125 Опыта
Хиты 39; Ранен 19 КД 18; Стойкость 14; Реакция 13; Воля 16 Скорость 6	Инициатива +4 Внимательность +4 Сумеречное зрение
<b>Особенности</b>	
<b>Яростное Возмездие</b> Всякий раз, когда враг, помеченный разрушителем, совершает атаку, не включающую разрушителя в качестве цели, разрушитель получает бонус +4 к броскам атаки и урона против врага, вызвавшего триггер, до конца следующего хода уничтожителя.	
<b>Стандартные Действия</b>	
⬆ Палица (оружие) ⬆ Неограниченный	
Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +7 против КД; Попадание: 2к4 + 4 урона. Эффект: Цель становится помеченной до конца следующего хода разрушителя.	
⚔ Ручной Топор (оружие) ⬆ Неограниченный	
Атака: Дальнобойный 5\10 (одно существо); +7 против КД; Попадание: 1к6 + 4 урона	
<b>Триггеры</b>	
⬆ Гнев Разрушителя ⬆ На сцену	
Триггер: Раненый враг атакует разрушителя или одного из союзников разрушителя, смежного с ним. Эффект (Немедленный ответ): Разрушитель атакует вызвавшего триггер врага палицей. Если атака попадает, то цель также становится ошеломленной до конца своего следующего хода.	
<b>Навыки:</b> Атлетика +9	
<b>Сил</b> 16 (+6)	<b>Лов</b> 13 (+2) <b>Мдр</b> 16 (+4)
<b>Тел</b> 15 (+3)	<b>Инт</b> 10 (+1) <b>Хар</b> 11 (+1)
<b>Без мировоззрения</b> <b>Языки:</b> Общий, Эльфийский	
<b>Снаряжение:</b> доспех из шкур, палица, 3 ручных топора	

## ТАКТИКА ДИКАРЯ РАЗРУШИТЕЛЯ

Будучи воинами племени, дикари разрушители ищут самых сильных противников. Они гордятся своими мужественными, наполненными мастерством деяниями, оставляя о них метки на своем оружии. Если несколько разрушителей сражаются вместе, то они предпочитают поделить врагов между собой. Для разрушителя битва один на один является наилучшей мерой мастерства. Разрушители нападают группой только на врага, который больше их в размере или если численность врага слишком мала.

## ДИКАРЬ ОХОТНИК

Дикари – лесные существа, они отличные охотники и ищейки. Путешественники могут идти через лес несколько дней, не подозревая, что дикари охотники идут по их следам.

Дикарь Охотник	Уровень 2 Сogleдaтaй
Средний фейский гуманоид	125 Опыта
Хиты 33; Ранен 16	Инициатива +8
КД 16; Стойкость 13; Реакция 15; Воля 14	Внимательность +9
Скорость 6	Сумеречное зрение
Особенности	
<b>Камуфляж</b>	
Охотник может совершить проверку Скрытности чтобы скрыться, обладая покровом или укрытием вместо полного покрова или отличного укрытия.	
<b>Снайпер</b>	
Если охотник промахивается дальнoбoйной атакой, будучи скрытым, то он остается скрытым.	
<b>Скрытный Выстрел</b>	
Охотник дополнительно наносит 5 урона врагам, от которых он скрылся.	
Стандартные Действия	
⬇ <b>Короткий Меч</b> (оружие) ♦ <b>Неограниченный</b>	
<i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +7 против КД; <i>Попадание:</i> 1к6 + 5 урона.	
⤵ <b>Длинный Лук</b> (оружие) ♦ <b>Неограниченный</b>	
<i>Атака:</i> Дальнoбoйный 20\40 (одно существо); +7 против КД; <i>Попадание:</i> 1к10 + 3 урона.	
Триггеры	
<b>Преследование Охотника</b> ♦ <b>Неограниченный</b>	
<i>Триггер:</i> Враг заканчивает свое движение в пределах 2 клеток от охотника.	
<i>Эффект (Немедленный ответ):</i> Охотник совершает шаг на 3 клетки. До конца следующего хода охотника его дальнoбoйные атаки против вызвавшего триггер врага наносят 5 урона дополнительно и игнорируют покров или укрытие.	
<b>Навыки:</b> Атлетика +6, Скрытность +9	
<b>Сил</b> 11 (+1)	<b>Лов</b> 16 (+4) <b>Мдр</b> 17 (+4)
<b>Тел</b> 15 (+3)	<b>Инт</b> 11 (+11) <b>Хар</b> 10 (+1)
<b>Без мировоззрения</b> <b>Языки:</b> Общий, Эльфийский	
<b>Снаряжение:</b> длинный лук, короткий меч, кожаная броня, 20 стрел	

## ТАКТИКА ДИКАРЯ ОХОТНИКА

Охотники предпочитают устраивать засады на врагов. Они находят лучшие места вдоль дороги, а затем выжидают там, иногда по нескольку дней. Охотники – великолепные стрелки и прибегают к своим мечам только в крайне отчаянных случаях.

## ДИКАРЬ СТАРЕЙШИЙ

Дикари относятся к своим шаманам как к старейшинам. Согласно преданиям дикарей, старейший может направить свой разум обратно, вспять, сквозь общую историю Страны Фей и некоторых регионов мира. Когда старейший таким образом проходит через один из своих трансoв, деятельность племени останавливается. Старейший всегда просыпается с важным пророчеством, которое направляет деятельность племени.

Дикарь Старейший	Уровень 4 Артиллeрия (Лидер)
Средний фейский гуманоид	175 Опыта
Хиты 45; Ранен 22	Инициатива +2
КД 16; Стойкость 13; Реакция 12; Воля 15	Внимательность +11
Скорость 6	Сумеречное зрение
Стандартные Действия	
⬇ <b>Копье</b> (оружие) ♦ <b>Неограниченный</b>	
<i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +9 против КД; <i>Попадание:</i> 1к8 урона, и один союзник, смежный с целью, может совершить стандартную рукопашную атаку свободным действием против цели с бонусом +4 к броску атаки.	
⤵ <b>Призрачная Лоза</b> (инструмент) ♦ <b>Неограниченный</b>	
<i>Атака:</i> Дальнoбoйный 20 (одно существо); +9 против Реакции; <i>Попадание:</i> 1к8 + 7, и старейший притягивает цель на 2 клетки.	
✱ <b>Грохочущая Земля</b> (инструмент) ♦ <b>Перезарядка</b> ⏏ ⏏	
<i>Атака:</i> Зональная вспышка 1 в 10 (все существа в зоне); +9 против Воли; <i>Попадание:</i> 1к6 + 4 урона, и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).	
✱ <b>Шторм Молний</b> (инструмент, электричество) ♦ <b>На сцену</b>	
<i>Атака:</i> Зональная вспышка 1 в 20 (все враги в зоне); +9 против Стойкости; <i>Попадание:</i> 3к6 + 4 урона электричеством. <i>Промак:</i> Половина урона.	
Малые Действия	
<b>Мудрость Старейшего</b> ♦ <b>Неограниченный</b>	
<i>Эффект:</i> Один союзник, находящийся в пределах 5 клеток от старейшего, получает бонус таланта +2 к броскам атаки до конца своего следующего хода.	
Триггеры	
<b>Пути Древних</b> (телепортация) ♦ <b>На сцену</b>	
<i>Триггер:</i> Старейший попадает по врагу ближней или зональной атакой.	
<i>Эффект (Свободное действие):</i> Старейший телепортируется на 3 клетки. Один враг, по выбору старейшего, по которому попала атака, предоставляет боевое превосходство до конца следующего хода старейшего.	
<b>Навыки:</b> История+9, Магия +9, Природа +11	
<b>Сил</b> 12 (+3)	<b>Лов</b> 10 (+2) <b>Мдр</b> 19 (+6)
<b>Тел</b> 15 (+4)	<b>Инт</b> 15 (+4) <b>Хар</b> 14 (+4)
<b>Без мировоззрения</b> <b>Языки:</b> Общий, Эльфийский	
<b>Снаряжение:</b> доспех из шкур, копье, тотем	

## ТАКТИКА ДИКАРЯ СТАРЕЙШЕГО

Старейшие почти всегда ходят в сопровождении нескольких разрушителей, которые служат в качестве телохранителей. Старейшие сражаются рядом с передними рядами союзников, но достаточно далеко от врагов, чтобы использовать свои дальнoбoйные и зональные атаки без опасения, что они вызовут спровоцированную атаку. Когда старейший сражается, он выкрикивает слова поддержки, предрекая победу, а также помогая тактическими советами.