

МИМИК (MIMIC)

ЛЕГЕНДА, РАССКАЗАННАЯ ЗА СТОЛОМ в таверне, кажется большим, чем обычной шуткой: сундук с сокровищами, сокрытый в глубоком подземелье, внезапно превращается в чудовище, нападая на тех, кто собирался опустошить его моментом ранее. Авантюристы, знающие истинное происхождение мимиков, не смеются над этим грозным предзнаменованием смерти.

Знания о Мимике

Магия Сл 19: С давних времен эти существа Дальнего Предела принимали безобидный вид, проникали на заселенные земли и охотились на разумных гуманоидов. Мимики самозванцы поглощают язык и воспоминания существ, которых они сожрали, и иногда они продолжают жизнь жертвы, пока не найдут новую добычу. В конце концов, самозванец делится на новых предметных мимиков и на отродья мимиков по мере совершения убийств, которые вырастают, становясь мимиками самозванцами, и, таким образом, продолжают цикл.

Сцены Столкновений

Мало кто из существ способен сотрудничать с мимиками, не считая их собственного вида и более влиятельных аномальных существ. Однако, мимики, живущие в мире и в Подземье, могут сформировать своего рода симбиотические отношения с другими существами. Иногда мимики населяют логовища механизмов или бестелесной нежити, скрываясь в темных углах и поглощая останки жертв, которые не могут сожрать подобного рода монстры. Драконы и другие влиятельные существа иногда держат предметных мимиков для охраны своих сокровищ взамен на постоянный рацион злоумышленниками и исследователями.



Предметный Мимик

Обычный невзрачный сундук, хранящий древнее богатство давно забытого короля. Закрытая дубовая дверь, ведущая в палаты сокрытых магических секретов. Бесценное произведение искусства, находящееся в пределах вытянутой руки. Предметный мимик – смертельный хищник, использующий любопытство и жадность для заманивания жертв в свою прожорливую пасть.

Предметный Мимик	Уровень 8 Соплядадай
Средний аномальный магический зверь	350 Опыта
Хиты 71; Ранен 35	Инициатива +11
КД 23; Стойкость 21; Реакция 19; Воля 21	Внимательность +14
Скорость 5	Темное зрение
Сопротивление: 5 кислота	Чувство вибрации 5
Особенности	
Засада Предметный мимик наносит дополнительно 2к6 урона существам, застигнутым врасплох.	
Стандартные Действия	
⬆ Удар ⬆ Неограниченный <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +13 против КД; <i>Попадание:</i> 2к8 + 7 урона.	
⬆ Сминающие Завитки (кислота) ⬆ Неограниченный <i>Атака:</i> Рукопашная атака 3 (одно существо); +13 против КД; <i>Попадание:</i> 1к8 + 4 урона, и мимик берет цель в захват. Цель получает штраф -5 к попыткам освобождения от захвата. <i>Поддержание стандартным:</i> Мимик поддерживает захват, и наносит 15 урона кислотой.	
⬆ Пожирающая Пасть ⬆ Перезарядка ⚡⚡ <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +13 против КД; <i>Попадание:</i> 2к8 + 11 урона, и цель становится замедленной (спасение оканчивает).	
Малые Действия	
Смена Облика (полиморф) ⬆ Неограниченный (1\раунд) <i>Эффект:</i> Мимик принимает один из нижеследующих обликов. Он не может изменить свой размер. Он остается в выбранном облике до тех пор, пока не использует этот талант снова. <i>Облик слизи:</i> Мимик становится слизью. Когда мимик протискивается, он может двигаться с полной скоростью вместо половины, а также не получает штрафа -5 к броскам атаки и не предоставляет боевого превосходства. <i>Облик предмета:</i> Пока мимик находится в этом облике, он получает сопротивление 10 ко всем видам урона, становится обездвиженным и не может атаковать. В дополнение, существо должно преуспеть в проверке Внимательности Сл 24, чтобы понять, что перед ним живое существо. Навыки: Обман +11, Скрытность +12 Сил 20 (+9) Лов 16 (+7) Мдр 21 (+9) Тел 17 (+7) Инт 19 (+8) Хар 15 (+6) Без мировоззрения Языки: Глубинная речь, Общий	

Тактика Предметного Мимика

Предметный мимик до боя превращается в предмет, представляющий интерес для жертвы, подпуская ее как можно ближе. Когда мимик чувствует, что потенциальный обед достаточно близко, он сбрасывает личину предмета и атакует. Если в логове несколько предметных мимиков, то они принимают формы в соответствии с местностью.

Если ситуация для мимика становится тяжелой, то он бежит с поля боя. В тот момент, когда мимику удастся скрыться из виду, он преобразовывается в кусок скалы или иной предмет. Многие авантюристы гнались за удирающим мимиком, пробегали мимо и подвергались атаке со спины.

Мимик Самозванец

Молодая девушка стоит у двери и просит на хлеб, и это последнее доброе дело в жизни пожилой дамы. Позже, под личиной старой леди, мимик самозванец заманивает проходящего мимо рабочего в дом под предлогом помочь передвинуть стол. Затем рабочий сопровождает команду лесорубов. Всякая внешность, принимаемая мимиком, предзнаменует безымянную могилу для каждой последующей жертвы.

Мимик Самозванец Средний аномальный магический зверь Хиты 160; Ранен 80 КД 30; Стойкость 27; Реакция 28; Воля 27 Скорость 6 Сопротивление: 10 кислота	Уровень 16 Контроллер 1,400 Опыта Инициатива +14 Внимательность +13 Темное зрение Чувство вибрации 5
Стандартные Действия	
⬇ Удар ⬆ Неограниченный <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +21 против КД; <i>Попадание:</i> 3к8 + 11 урона.	
⬇ Принудительное Обращение (очарование) ⬆ Перезарядка ⚡ <i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +19 против Стойкости; <i>Попадание:</i> Цель становится доминируемой (спасение оканчивает)	
Малые Действия	
⚡ Призыв к Жатве (очарование) ⬆ Неограниченный (1\раунд) <i>Атака:</i> Дальнобойный 10 (одно существо); +19 против Воли; <i>Попадание:</i> Мимик сдвигает цель на 4 клетки, и она предоставляет боевое превосходство до конца следующего хода мимика.	
Смена Облика (полиморф) ⬆ Неограниченный (1\раунд) <i>Эффект:</i> Мимик принимает один из нижеследующих обликов. Он не может изменить свой размер. Он остается в выбранном облике до тех пор, пока не использует этот талант снова. <i>Облик слизи:</i> Мимик становится слизью. Когда мимик протискивается, он может двигаться с полной скоростью вместо половины, а также не получает штрафа -5 к броскам атаки и не предоставляет боевого превосходства. <i>Облик предмета:</i> Пока мимик находится в этом облике, он получает сопротивление 10 ко всем видам урона, становится обездвиженным и не может атаковать. В дополнение, существо должно преуспеть в проверке Внимательности Сл 31, чтобы понять, что перед ним живое существо. <i>Облик гуманоида:</i> Мимик получает бонус +4 к проверкам Обмана. В дополнение, он может использовать все те языки, которые знало предыдущее убитое гуманоидное существо.	
Свободные Действия	
Поглощение ⬆ Неограниченный (1\раунд) <i>Требование:</i> Мимик самозванец может использовать поглощение только в свой ход. <i>Эффект:</i> Мимик опускает хиты отродья мимика, находящегося в смежной клетке или в той же клетке, что и самозванец (см.талант отродья мимика <i>вместе с повелителем</i>), до 0. Когда это происходит, самозванец получает 1 единицу действия.	
Навыки: Обман +20 (+24 в облике гуманоида), Скрытность +19 Сил 21 (+13) Лов 22 (+14) Мдр 20 (+13) Тел 24 (+15) Инт 26 (+16) Хар 24 (+15) Без мировоззрения Языки: Глубинная речь, Общий	

Тактика Мимика Самозванца

Мимик самозванец охотится, заманивая добычу в ловушку. Самозванец создает свое логово в руинах и других отдаленных местах. Логово населяется отродьями мимика, которые принимают вид различных предметов, подходящих под местность.

Отродье Мимика

В поисках добычи они пробираются и пролезают через окна, двери и дымоходы. Все отродья мимика разделяют ужасающую форму мимика самозванца, и изменяют облик по приказу своего повелителя.

Отродье Мимика Средний аномальный магический зверь Хиты 1; промах никогда не наносит урон КД 30; Стойкость 27; Реакция 29; Воля 26 Скорость 6 Сопротивление: 10 кислота	Уровень 16 Миньон Соглядатай 350 Опыта Инициатива +18 Внимательность +13 Темное зрение Чувство вибрации 5
Особенности	
Вместе с Повелителем Отродье мимика может завершить свое движение в той же клетке, в которой находится мимик самозванец. Пока отродье находится в клетке с самозванцем, оно движется вместе с ним, не может атаковать, быть атакованным или получать урон. Занимать пространство мимика самозванца может одновременно четыре отродья.	
Стандартные Действия	
⬇ Удар ⬆ Неограниченный <i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +21 против КД; <i>Попадание:</i> 12 урона.	
Малые Действия	
Смена Облика (полиморф) ⬆ Неограниченный (1\раунд) <i>Эффект:</i> Мимик принимает один из нижеследующих обликов. Он не может изменить свой размер. Он остается в выбранном облике до тех пор, пока не использует этот талант снова. <i>Облик слизи:</i> Мимик становится слизью. Когда мимик протискивается, он может двигаться с полной скоростью вместо половины, а также не получает штрафа -5 к броскам атаки и не предоставляет боевого превосходства. <i>Облик предмета:</i> Пока мимик находится в этом облике, он получает сопротивление 10 ко всем видам урона, становится обездвиженным и не может атаковать. В дополнение, существо должно преуспеть в проверке Внимательности Сл 31, чтобы понять, что перед ним живое существо.	
Навыки: Скрытность +19 Сил 21 (+13) Лов 22 (+14) Мдр 20 (+13) Тел 24 (+15) Инт 26 (+16) Хар 24 (+15) Без мировоззрения Языки: Глубинная речь, Общий	

Тактика Отродья Мимика

Отродье мимика остается в форме предмета до тех пор, пока добыча не вступает в бой. Отродья держатся ближе к своему повелителю, готовые пожертвовать собой ради него.