

## УЖАСНЫЙ ВОИН (DREAD WARRIOR)

НЕЧЕСТИВЫЕ РИТУАЛЫ, ПРИЗВАННЫЕ воскрешать огромных мертвецов, обычно поднимают еле передвигающихся тупых существ. С другой стороны, ужасные воины, восставшие в виде нежити, хорошо владеют боевыми навыками, чтобы служить в качестве стражников. При создании, между хозяином и ужасным воином возникает неразрывная связь, поэтому эти воины полностью преданны создателю.

Все ужасные воины, связаны с хозяином или предметом, определяемым Dungeon Master'ом. Некоторые таланты и особенности ужасного воина связаны с его хозяином.

### Знания об Ужасном Воине

**Религия Сл 17:** Ужасные воины очень верны, но они также славятся тем, что неспособны выполнить более сложных приказов, чем "Охранять" или "Атаковать". Они не способны предать хозяина или плести интриги. Им не нужно ни спать, ни дышать. Если хозяин ужасного воина убит, воин может рухнуть безжизненной массой или же превратиться в берсеркера и напасть на того, кто нанес смертельный удар его хозяину. Некоторые хозяева связывают жизнь существа с магическим предметом, вследствие чего воины продолжают нести свою службу даже после смерти заклинателя.

### Сцены Столкновений

Ужасные воины могут находиться в каких-нибудь забытых гробницах и присматривать за их дремлющим хозяином-лицем или за забытой святыне темного божества. Многих

ужасных воинов можно встретить на службе у сильных заклинателей или жрецов. Легенда гласит, что первыми подобных воинов создали жрецы Бэйна, собирая их из трупов сильных врагов.

### Ужасный Защитник

Истории рассказывают о могущественных некромантах, создавших дюжину ужасных защитников, которые охраняли спальни и лаборатории своих хозяев. Есть положительные и отрицательные стороны присутствия этих бдительных, бессонных стражников, например, жуткое зловоние.

Ужасный Защитник		Уровень 3 Солдат
Средний природный оживленный (нежить)		150 Опыта
Хиты 47; Ранен 23		Инициатива +3
КД 19; Стойкость 16; Реакция 13; Воля 14		Внимательность +1
Скорость 5		Сумеречное зрение
Особенности		
☼ Щит Мертвеца ♦ Аура 1		
Пока хозяин находится в пределах ауры ужасного защитника, он получает половину урона от рукопашных и дальнобойных атак.		
Глаза Мертвеца		
Хозяин ужасного защитника может видеть и слышать все то, что может видеть и слышать защитник. Также, хозяин может говорить через защитника.		
Стандартные Действия		
⚔ Секира (оружие) ♦ Неограниченный		
Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +8 против КД;		
Попадание: 1к12 + 4 урона, и цель становится помеченной до конца следующего хода защитника.		
Действия Движения		
Зов Защитника (телепортация) ♦ Неограниченный		
Эффект: Защитник телепортируется на расстояние своей скорости в смежную с хозяином клетку.		
Сил 16 (+4)	Лов 10 (+1)	Мдр 11 (+1)
Тел 15 (+3)	Инт 4 (-2)	Хар 8 (+0)
Без мировоззрения		Языки: понимает Общий
Снаряжение: секира, чешуйчатая броня		

### Тактика Ужасного Защитника

Потускневшие глаза ужасного защитника выражают почти бессмысленное существование. Его не заботит ни его тело, ни его союзники-нежить. Защитник подставляется под атаки, нацеленные на его хозяина, заставляя вражеские удары врезаться в его мертвую плоть.

### Ужасный Мародер

Одетый в разваливающийся кожаный доспех и вооруженный парой коротких мечей, ужасный мародер служит нежити разведчиком и налетчиком. Его хозяин может смотреть через его глаза, оставаясь в это время в безопасности в башне, пока мародеры отслеживают злоумышленников.

### Тактика Ужасного Мародера

Авантюристы по ошибке принимают внешний вид ужасного мародера, похожего на самоубийцу, за недостаток дизайна. На самом деле, хитрый некромант использует мародеров, чтобы узнать уровень умственного развития противников.



Ужасный Мародер	Уровень 5 Налетчик
Средний природный оживленный (нежить)	200 Опыта
Хиты 63; Ранен 31	Инициатива +7
КД 19; Стойкость 17; Реакция 17; Воля 16	Внимательность +9
Скорость 6	Сумеречное зрение
Особенности	
Боевое Превосходство	
Ужасный мародер дополнительно наносит 1к6 урона всем существам, над которыми у него есть боевое превосходство.	
Под Защитой Хозяина	
Ужасный мародер получает боевое превосходство над всеми целями, смежными с хозяином.	
Глаза Мертвеца	
Хозяин ужасного мародера может видеть и слышать все то, что может видеть и слышать мародер. Также, хозяин может говорить через мародера.	
Стандартные Действия	
⚔️ <b>Короткий Меч</b> (оружие) ➡️ <b>Неограниченный</b>	
<i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +10 против КД; <i>Попадание:</i> 2к6 + 6 урона.	
🏹 <b>Длинный Лук</b> (оружие) ➡️ <b>Неограниченный</b>	
<i>Атака:</i> Дальнобойный 20\40 (одно существо); +10 против КД; <i>Попадание:</i> 1к10 + 4 урона.	
⚔️🏹 <b>Удар Налетчика</b> ➡️ <b>Неограниченный</b>	
<i>Эффект:</i> Мародер совершает шаг на 3 клетки и использует <i>короткий меч</i> или <i>длинный лук</i> .	
<b>Сил</b> 16 (+5)	<b>Лов</b> 16 (+5)
<b>Тел</b> 15 (+4)	<b>Инт</b> 4 (-1)
<b>Мдр</b> 14 (+4)	<b>Хар</b> 9 (+1)
<b>Без мировоззрения</b> <b>Языки:</b> понимает Общий	
<b>Снаряжение:</b> длинный лук, кожаная броня, короткий меч, 20 стрел	

## Ужасный Лучник

Некромант создает ужасных лучников, чтобы расстреливать любого, кто попытается приблизиться к заклинателю или его укреплению.

Ужасный Лучник	Уровень 6 Артиллерия
Средний природный оживленный	250 Опыта
Хиты 57; Ранен 28	Инициатива +6
КД 18; Стойкость 18; Реакция 18; Воля 17	Внимательность +5
Скорость 6	Сумеречное зрение
Особенности	
Глаза Мертвеца	
Хозяин ужасного лучника может видеть и слышать все то, что может видеть и слышать лучник. Также, хозяин может говорить через лучника.	
Мертвец-Проводник	
Если у хозяина ужасного лучника есть линия видимости по отношению к лучнику, то хозяин может совершить атаку инструментом из клетки лучника, как если бы он сам находился в ней.	
Стандартные Действия	
⚔️ <b>Короткий Меч</b> (оружие) ➡️ <b>Неограниченный</b>	
<i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +11 против КД; <i>Попадание:</i> 1к6 + 7 урона.	
🏹 <b>Длинный Лук</b> (оружие) ➡️ <b>Неограниченный</b>	
<i>Атака:</i> Дальнобойный 20\40 (одно существо); +13 против КД; <i>Попадание:</i> 1к10 + 3 урона.	
💣 <b>Баллистический Залп</b> (оружие) ➡️ <b>Неограниченный</b>	
<i>Атака:</i> Зональная вспышка 1 в 10 (все враги в зоне); +13 против КД; <i>Попадание:</i> 1к10 + 3 урона.	
Триггеры	
🏹 <b>Атака Поддержки</b> (оружие) ➡️ <b>Неограниченный</b>	
<i>Триггер:</i> Враг попадает хозяину лучника. <i>Атака (Немедленный ответ):</i> Дальнобойный 10 (Вызвавший триггер враг); +13 против КД; <i>Попадание:</i> 1к10 + 3 урона.	
<b>Сил</b> 16 (+6)	<b>Лов</b> 16 (+6)
<b>Тел</b> 15 (+5)	<b>Инт</b> 4 (+0)
<b>Мдр</b> 14 (+5)	<b>Хар</b> 9 (+2)
<b>Без мировоззрения</b> <b>Языки:</b> понимает Общий	
<b>Снаряжение:</b> длинный лук, короткий меч, 40 стрел	

## Тактика Ужасного Лучника

Ужасный лучник служит простой цели – он сводит на нет силу противника своими стрелами. Также, у него есть вторая цель: благодаря связи с создателем, лучник служит проводником для магии, что позволяет хозяину бросаться заклинаниями через лучника.

## Ужасный Стражник

За тяжелым щитом ужасного стражника безопасно, поэтому некромант или жрец темного бога может бросаться заклинаниями, не боясь, что его прервут.

Ужасный Стражник	Уровень 7 Солдат
Средний природный оживленный (нежить)	300 Опыта
Хиты 79; Ранен 39	Инициатива +6
КД 23; Стойкость 19; Реакция 17; Воля 18	Внимательность +5
Скорость 5	Сумеречное зрение
Особенности	
🛡️ <b>Щит Мертвеца</b> ➡️ <b>Аура 1</b>	
Пока хозяин находится в пределах ауры ужасного стражника, он получает половину урона от любых атак.	
Глаза Мертвеца	
Хозяин ужасного стражника может видеть и слышать все то, что может видеть и слышать стражник. Также, хозяин может говорить через стражника.	
Стандартные Действия	
⚔️ <b>Длинный Меч</b> (оружие) ➡️ <b>Неограниченный</b>	
<i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +12 против КД; <i>Попадание:</i> 2к8 + 6 урона. <i>Эффект:</i> Цель становится помеченной до конца следующего хода стражника.	
🏹 <b>Длинный Лук</b> (оружие) ➡️ <b>Неограниченный</b>	
<i>Атака:</i> Дальнобойный 20\40 (одно существо); +12 против КД; <i>Попадание:</i> 1к10 + 6 урона. <i>Эффект:</i> Цель становится помеченной до конца следующего хода стражника.	
Триггеры	
⚔️ <b>Железный Упрек</b> (оружие) ➡️ <b>Неограниченный</b>	
<i>Триггер:</i> Помеченный стражником враг атакует хозяина стражника. <i>Атака (Провоцированное действие):</i> Рукопашная атака 1 (враг, вызвавший триггер); +14 против КД; <i>Попадание:</i> 2к8 + 6 урона.	
<b>Сил</b> 16 (+6)	<b>Лов</b> 12 (+4)
<b>Тел</b> 15 (+5)	<b>Инт</b> 4 (+0)
<b>Мдр</b> 14 (+5)	<b>Хар</b> 9 (+2)
<b>Без мировоззрения</b> <b>Языки:</b> понимает Общий	
<b>Снаряжение:</b> длинный лук, длинный меч, 20 стрел, тяжелый щит, чешуйчатая броня	

## Тактика Ужасного Стражника

Глаза стражника пусты и он кажется слабым на вид даже посреди сражения. Однако, если его хозяину угрожает опасность, его внешний вид подвергается потрясающему преобразованию. Он рычит как животное и передвигается подобно сильной и ловкой пантере.