

# Немих (Демон Недоли)



*«Неудача ума прибавляет...  
или со свету сживает»*

Жизнь Немиха – это вечная охота за чужой Удачей, за чужой Судьбой. Он вестник несчастий, неудачи, недоли. Он хитрый и злобный демон он копыт до кончиков всех своих пяти хвостов. Для него имеет значение только добыча. Хотя он упивается, когда окружающим не везёт без его вмешательства. Его издевательский смех слышат люди споткнувшиеся о корягу в лесу, или случайно напоротившиеся на нож.

Немих ростом по плечо взрослому человеку, плотного сложения, с козлиными копытами. Огромная голова украшена длинным рогом и клочковатой короткой бородой, сплошь седой. Ну а кроме того он обладатель пяти хвостов. Его голос хрипловат и резок. Когда он говорит, словно кто-то скрежещет по железу. Аж до мурашек пробирает.

Он служит Недоле. Он её вестник, её прихвостень, её самый верный слуга. Он пополняет для неё Омут Недоли и может сам черпать оттуда силы, чтобы справиться с врагами. Омут тот чёрен, словно смола, его наполняет чужая удача, украденная, потерянная, проданная. Недоля варит из неё неудачу замешанную на колдовстве, чтобы сеять среди людя Яви. Для неё это источник силы и могущества, впрочем как и для многих её приспешников, которым она позволяет

**Немих (Демон Недоли)**    **Элитный Контролер**  
Средний Бессмертный    **6 уровня**  
Гуманоид (Дьявол)    **Опыт 500**

**Инициатива +6**    **Чувства Внимательность +5;**  
**Ночное Зрение (Darkvision)**

**Хиты 144; Ранен 72;**  
**КД 22; Стойкость 19, Реакция 19, Воля 21**  
**Спас-бросок + 2**  
**Скорость 6**  
**Сопrotивляемость:** Психическая энергия 5,  
Огонь 5.

**Очки Действия: 1**

**Черты (Traits)**

**Омут Недоли**

Немих начинает сцену с 2 очками Омута Недоли.

**Крадущий Удачу + Аура 3**

Всякий раз, как противник в пределах ауры совершает бросок урона, результат броска первого кубика урона автоматически становится равен 1.

**Стандартное Действие**

**Пропащая Атака (Чары) + По-Желанию**  
(базовая атака)

**Атака:** Ближняя 1 или Дальняя 10 (одно существо); +9 против Воля.

**Попадание:** Когда цель совершает следующий бросок атаки в этой Сцене он наносит только половину урона цели этой атаки, а половину получает сам. Если Немих тратит 1 очко Омута Недоли. То цель в добавок ошеломлена (stun) до конца своего следующего хода.

**Неудача Выздоровления + Перезарядка 5 6**

**Атака:** Ближняя 1 или Дальняя 10 (одно существо); +9 против Воля.

**Попадание:** Когда в следующий раз в этой Сцене цель использует Второе Дыхание (second wind) или получает эффект лечения, цель не восстанавливает хит-поинты, вместо этого цель получает урон равно количеству хит-поинтов, которые он должен был восстановить и цель ослаблена (weakened) до конца следующего хода цели.

**Малое Действие**

**Скрадывание Удачи + 1 раз/раунд**

**Эффект:** Немих совершает проверку умения Аркана, выбирает существо в пределах 20 клеток. Данное существо также совершает проверку умения Аркана. Если результат Немиха превышает результат выбранного им существа, то данное существо теряет 1 Исцеление (Healing Surge) и Немих получает 1 очко Омута Недоли.

**Вызванное Действие**

**Сила Недоли + 1 раз/раунд**

**Триггер:** Противник совершает бросок атаки против Немиха.

**Эффект (Немедленная Реакция):** Противник спровоцировавший триггер совершает бросок атаки дважды и должен выбрать худший из результатов.



### Оступившийся + 1 раз\раунд

**Триггер:** Существо в пределах 10 клеток перемещается хотя бы на 1 клетку.

**Эффект (Свободное Действие):** Немих теряет 1 очко Омута Недоли. Существо спровоцировавшее триггер пройдя 1 клетку падает (prone).

### Неудачник + 1 раз\раунд

**Триггер:** Существо в пределах 10 клеток совершает спас-бросок.

**Эффект (Свободное Действие):** Немих теряет 1 очко Омута Недоли. Существо спровоцировавшее триггер автоматически проваливает совершаемый спас-бросок.

### Кровь на Удачу + На Сцену

**Триггер:** Немих становится раненым (bloodied).

**Эффект (Свободное Действие):** Немих совершает проверку умения Аркана. Все противники в пределах 20 клеток также совершают проверку умения Аркана. Если результат Немиха превышает результат существа, то данное существо теряет 1 Исцеление (Healing Surge) и Немих получает 1 очко Омута Недоли за каждое превышение своей проверки над проверкой противника.

**Навыки:** Блеф + 12, Аркана +12

**Сил** 14 (+6)      **Лов** 17 (+6)      **Мдр** 14 (+5)

**Тел** 16 (+6)      **Инт** 18 (+7)      **Хар** 19 (+7)

**Мировоззрение** Злое      **Языки** Общий;  
Эльфийский, Небесный

без помощи зелья. Ваша удача сгорает, остаётся лишь краденная.

**Атака: Автоматическое попадание**

**Выносливость:**

**Улучшение DC:** 19 + 1/2 уровня персонажа

**Удержание DC:** 14 + 1/2 уровня персонажа

**Ухудшение DC:** 13 + 1/2 уровня персонажа и меньше

**Цель здорова.**

**Начальный Эффект:** Каждый раз, как цель тратит Исцеление (Healing Surge), цель падает (prone).

**Промежуточный Эффект:** В добавок к начальному эффекту, всякий раз как вы промахиваетесь одной из своих атак, вы предоставляете боевое преимущество (combat advantage) всем врагам до конца своего следующего хода.

**Финальный Эффект:** В добавок к двум вышеописанным эффектам, цель получает уязвимость всему урону 3. Вы можете применять силу «Краденая Удача» дважды за Сцену.

**Специально:** Пока вы не исцелились от данной болезни, вы можете применять силу «Краденая Удача». Кроме того, перед совершением броска Выносливости против эффектов данной болезни, вы можете отказаться от результата улучшения. В этом случае он будет приравнен к результату Удержания.

### Зелье Краденой Удачи

### Уровень 6

Необходимо, чтобы это зелье выпило какое-нибудь существо. Тогда пустая колба наполнится чёрной вязкой жидкостью, которая станет сгустком чужой удачи.

**Зелье (Potion) 75 gr**

**Сила (Употребляемый (Consumable)):** Выпив зелье, в течении сцены Вы можете потратить одно Исцеление (Healing Surge), как свободное действие, но не восстановить хит-поинты и перебросить один бросок атаки, спас-бросок, проверку умения или заставить противника перебросить бросок атаки, как свободное действие. Кроме того вы получаете +2 бонус к перебрасываемому броску или противник -2 penalty, если перебрасывается его бросок.

**ПостЭффект:** Выпивший зелье должен совершить проверку умения Выносливость DC 19 + 1/2 уровня персонажа.

Если проверка провалена, то выпивший получает -2 penalty на следующий бросок атаки, спас-бросок или проверку умения, что будет первым, в этой сцене.

Если проверка провалена на 5 и более, то цель получает болезнь "Сжигание Удачи".

### Краденая Удача

### Сила Болезни

В вашей крови течёт жар чужой удачи. Вы можете воззвать к ней, чтобы выйти из любой ситуации победителем. Жаль, что это лишь обратная сторона вашего невезения, которое преследует вас.

На Сцену

Минорное Действие

**Цель:** Вы

**Эффект:** Вы можете потратить одно Исцеление (Healing Surge), как свободное действие, но не восстановить хит-поинты и перебросить один бросок атаки, спас-бросок, проверку умения или заставить противника перебросить бросок атаки, как свободное действие. Кроме того вы получаете +2 бонус к перебрасываемому броску или противник -2 penalty, если перебрасывается его бросок.

черпать из него сил для своих тёмных дел. И Немихи пользуются этим Омутотом, чтобы преумножить его, ещё больше наполняя чужой удачей.

Немихов бояться в народе, ведь если от разбойников можно откупиться, от нежити отбиться. А ежели потеряешь удачу, так ведь кто за тебя хоть дохлую ворону даст? Пропадёшь совсем скоро. Даже ежели из дому

### Соженная Удача Болезнь уровня персонажа

Выпитое зелье сыграло с вами злую шутку.

Воровство наказуемо. Теперь вас преследуют неудачи, которые могут обернуться иногда лишь раздражением, а иногда трагедией. Однако, чужая удача крепко въелась в вашу плоть и вы можете призывать её уже



не выйдешь – упадёшь с кровати и сломаешь шею, или куском хлеба подавишься на смерть.

Но ведь и от Немихов можно откупиться. Можно выторговать свою удачу променяв на чужую. Немих может снабдить зельем. Коли кто выпьет его, тут же удача переключается в пустой сосуд. Так и откупаются многие. С радостью опоят своих недругов. А порой с радостью и родного сына или дочь. Лишь бы самому неудачнику не стать. Ведь не столько страшна сама смерть, сколько ожидание этой участи. Неизбежной участи, которая может подстерегать каждый миг, просто однажды не повезёт.

Немих, как и большинство сладкоречивых дьяволов с радостью готов заключить сделку. Скользкую, но неизбежно заманчивую. Кто не хочет преумножить свою удачу? Многие, ох как многие хотят иметь в союзниках Немиха и пойдут на многое ради этого. Как жаль, что часто эти мечтатели не осознают, что пересекают черту, за которой их ждёт только лишь смерть.

Немихи изворотливы настолько, что готовы даже поторговаться за свою жизнь, когда они на пороге смерти.

Им есть, что предложить даже когда их карта вроде бы бита. Зелье, что даст Немих, и что скрадывает чужую удачу действует лишь пока жив этот Немих. Так что, любому есть над чем подумать. И те, кто только что были врагами, могут польститься на такой куш. «И что, что одним нечистым демоном останется в Яви больше? Зелье поможет совершить куда больше добрых дел» - молвит медовыми посулами демон.

## Тактика Немиха (Демона Недоли)

Немих хитрый и изворотливый дьявол. Он старается держаться на небольшом расстоянии, так чтобы держать противников в своей ауре, но не спешит вступать в ближний бой, предпочитая прикрываться своими союзниками. Он насылает на врагов неудачу, и предпочитает применять способность «Сила Недоли» к тому противнику, которого

неспособен держать в пределах своей ауры, к бойцам дальнего боя.

Применяет «Неудачное Выздоровление» к противнику, который ранен (bloodied).

## Традиционные Знания о Немихе (Демоне Недоли)

Герои могут узнать следующую информацию, совершив проверку знаний.

**DC 13:** Немих ужасающий демон. Который жаждет украсть удачу любого, до кого сможет дотянуться.

**DC 18:** С Немихом можно договориться. Он охотно торгуется используя Зелье Краденной Удачи. Он предлагает добыть для него чужую удачу, чтобы он сохранил вашу. Или спасёт этим свою жизнь.

**DC 23:** Немих прислужник Недоли. Удачу. Которую он крадёт преисполняет Омут Недоли. Он может и сам использовать его в качестве источника силы. Он ловко крадёт вашу удачу, сохранить её может только чёткое понимание законов магии (Аркана).