

Жар-Птица



«Не топора бойся, - огня»

По багровому небу, залитому кровью умирающего дня, плывёт вольно и горделиво, аки ладья по морской глади, птица чудная. Сияние струится от неё во все стороны, будто младшая сестра солнца движется она в небесах. Лишь постепенно тающая лента пламени тянется от её перьев, что цветом под стать жаркому огню.

Величавая Жар-Птица, прекрасная и смертельно-опасная. Она воплощает в себе красоту солнца и завораживающую грацию огня. Она воплощает гнев пламени и жестокость неумолимого солнца во время лихой засухи.

И многие желали владеть такой птицей. И приручить и поработить. Но воля вольная, горящая в её сердце, слишком сильна. Не покорила доселе Жар-Птица ни одному из живших и живущих.

Но есть и те, кому птица лишь трофей, добыча, сокровище. Ведь немало люд твердит, что перья Жар-Птицы почище любого колдовства чудесят. И что перо такое любой терем обогреет и светом зальёт, будто солнечный свет. И что отрав из них любую хворь вытравит, выжжет из тела и что владельца пера такого бояться любой мёртвый будет и не подойдёт и десятой дорогой обойдёт. Да и много всего бают. И несомненно, что средь рассказней сих хватает

Жар-Птица

Большой Элементальный
Магический Зверь (Огонь)

Одиночный Налётчик

15 уровня
Опыт 6000*

Инициатива +14

Чувства Внимательность
+11; Сумеречное Зрение
(Low-light vision)

Хиты 372; Ранен 186;

КД 31; Стойкость 29, Реакция 28, Воля 27

Спас-бросок + 5

Скорость 6, Полёт (неуклюжий(clumsy)) 8

Иммунитет: Огонь

Уязвимость: Холод 5

Очки Действия: 2

Черты (Traits)

Аура Горящего Солнца + Аура 3

Любое существо начинающее свой ход в ауре или входящее в неё, получает 5 урона огнём и излучением. Если существо находится в ауре до начала своего следующего хода, то в начале своего следующего хода оно получает 10 урона огнём и излучением. Если существо и после находится в ауре ещё один ход, то в начале следующего своего хода получает 15 урона огнём. И так каждый последующий ход он получает 15 урона огнём и излучением, если всё также не выходит из ауры.

На Стороне Огня

Жар-Птица получает боевое преимущество (combat advantage) против любого существа, которое находится под эффектом продолжительного урона (ongoing damage) огнём.

Стандартное Действие

Взмах Огненного Хвоста (Огонь, Излучение) + По-Желанию (базовая атака)

Атака: Ближняя 3 (одно существо); +20 против АС.

Попадание: 2d10 + 11 урона огнём и излучением, цель падает (prone).

Восход Солнечного Пламени (Огонь, Излучение) + По-Желанию

Эффект: Жар-Птица смещается (shift) на 5 клеток. В процессе этого движения Жар-Птица может проходить через клетки занимаемые противником. Если она проходит через такие клетки, то существа занимающие их становятся целью следующей атаки.

Атака: (одно существо); +18 против Стойкости.

Попадание: Цель получает 15 продолжительного урона (ongoing damage) огнём и излучением (спас-бросок) (save end), цель ослеплена (blind) до конца следующего хода Жар-Птицы.

Опаляющий Крик Искр (Огонь, Излучение) + Перезарядка 4 5 6

Атака: Ближняя Волна (Close Blast) 5 (все существа); +18 против Рефлексов.

Попадание: 4d6 + 8 урона огнём и излучением, цель получает - 4 на все броски атаки, а также

продолжительный урон огнём 5 (спас-бросок заканчивает оба эффекта) (save end).

Малое Действие

Сжигающая Все Пути + 1 раз\раунд

Эффект: Жар-Птица может совершить спас-бросок, против одного любого эффекта, где позволен спас-бросок или которое действует до конца следующего хода. В этом случае эффект заканчивается немедленно, если совершён успешный спас-бросок.

Вызванное Действие

Раскаляющая Воздух + На Сцену

Триггер: Жар-Птица становится раненой (bloodied).

Эффект (Свободное Действие): Все существа в пределах 10 клеток должны совершить проверку Выносливости (Endurance) DC 28. В случае провала существо теряет 2 Исцеления (Healing Surge). Если они отсутствуют, то существо теряет хит-поинты за каждое недостающее Исцеление равно резерву Исцеления (Healing Surge value).

Распад Огня + На Сцену

Триггер: Хит-поинты Жар-Птицы опускаются до 0 или ниже.

Эффект (Не Действие): В квадратах занимаемых Жар-Птицей появляются 2 Угольных Змея.

Навыки: Аркана + 18; Природа +16

Сил 20 (+12) **Лов** 20 (+12) **Мдр** 19 (+11)

Тел 21 (+12) **Инт** 22 (+13) **Хар** 23 (+13)

Мировоззрение Злое **Языки** Общий; Эльфийский; Дварфийский (не может говорить)

Угольный Змей

Большой Элементальный
Магический Зверь (Огонь)

Элитный Громила

15 уровня
Опыт 2400*

Инициатива +12 **Чувства Внимательность** +11; **Сумеречное Зрение (Low-light vision)**

Хиты 122; **Ранен** 61;

КД 31; **Стойкость** 29, **Реакция** 28, **Воля** 27

Спас-бросок + 2

Скорость 8

Сопrotивляемость: Огонь 10, Излучение 5

Очки Действия: 1

Черты (Traits)

Высасывающая Жар Зола + Аура 1

Если в начале хода Угольного Змея в ауре находится любое существо кроме другого Угольного Змея, то он восстанавливает 5 хит-поинтов.

Едкая Зола

Угольный Змей получает маскировку (concealment) против любого существа, которое находится в смежном (adjacent) с ним квадрате.

Стандартное Действие

Чёрный Укус (Огонь, Некротическая Энергия)

+ По-Желанию (базовая атака)

Атака: Ближняя 1 (одно существо); +20 против АС.

Попадание: 5d6 + 6 урона огнём и некротической энергией, цель получает 5 продолжительного урона (ongoing damage) некротической энергией (спас-бросок) (save end).

Кольца Горячих Углей (Огонь) +

По-Желанию

Атака: Ближняя 1 (одно существо); +20 против АС.

Попадание: 4d8 + 5 урона и 2d6 дополнительно урона огнём. Кроме того цель схвачена (grab).

Удержание (sustain): Малое Действие. Всякий раз, как Угольный Змей удерживает схваченное существо, данное существо получает 2d6 урона огнём.

Бросок Тлеющего Змея (Огонь, Некротическая Энергия) + Перезарядка 5 6

Эффект: Угольный Змей может сместиться (shift) на 3 клетки и совершить следующую атаку.

Атака: Ближняя 1 (одно существо); +22 против АС.

Попадание: 4d8 + 12 урона огнём и некротической энергией, цель отталкивается (push) на 1 клетку и падает (prone).

Малое Действие

Прожигающий Взгляд (Взгляд) + 1 раз\раунд

Атака: Ближний Взрыв (Close Burst) 10 (одно существо); +18 против Воли.

Попадание: Цель получает -2 пенальти на все защиты, включая АС до конца следующего хода Угольного Змея.

Вызванное Действие

Крадущий Тепло + На Сцену

Триггер: Угольный Змей попадает одной из своих атак.

Эффект (Свободное Действие): Цель по которой Угольный Змей попал атакой спровоцировавшей триггер ослаблена (weakened) (спас-бросок) (save end). Угольный Змей восстанавливает 20 хит-поинтов.

Распад Горячих Углей + На Сцену

Триггер: Хит-поинты Угольного Змея опускаются до 0 или ниже.

Эффект (Не Действие): В квадратах занимаемых Угольным Змеем появляются 2 Роя Солнечных Мотыльков.

Навыки: Аркана + 18; Природа +16

Сил 20 (+12) **Лов** 20 (+12) **Мдр** 19 (+11)

Тел 21 (+12) **Инт** 22 (+13) **Хар** 23 (+13)

Мировоззрение Злое **Языки** Общий; Эльфийский; Дварфийский (не может говорить)

Рой Солнечный Мотыльков Контролер
Средний Элементальный 15 уровня
Магический Зверь Опыт 1200*

Инициатива +12 **Чувства Внимательность +11; Сумеречное Зрение (Low-light vision)**

Хиты 70 (110**); **Ранен** 35 (55**);
КД 29; **Стойкость** 27, **Реакция** 26, **Воля** 25
Скорость Полёт (парение(hover)) 7, потолок
высоты 1 клетка.

Сопrotивляемость: Излучение 10, Огонь 5;
Половина урона от ближних и дальних атак
(melee and ranged attack).

Уязвимость: Некротическая Энергия 5; Ближние
атаки и атаки по площади (close and area attack)
10.

Черты (Traits)

Светящийся Рой

Все существа в смежных (adjacent) клетках с
Роем Солнечный Мотыльков дезориентированы
(dazed) до тех пор пока они в смежных (adjacent)
клетках с Роем Солнечный Мотыльков.

Стандартное Действие

Ослепляющее Полотно (Излучение) +

По-Желанию (базовая атака)

Атака: Ближняя 1 (одно существо); +19 против
Стойкости.

Попадание: 2d8 + 7 урона излучением и цель
ослеплена (blind) до конца следующего хода Роя
Солнечных Мотыльков.

ПостЭффект: Все существа имеют
маскировку (concealment) против цели до конца
следующего хода Роя Солнечных Мотыльков.

Нити Яркого Света (Излучение) +

По-Желанию

Атака: Дальняя 10 (одно существо); +19
против Стойкости.

Попадание: 10 урона излучением и цель
дезориентирована (dazed) до конца следующего
хода Роя Солнечных Мотыльков. Если цель уже
дезориентирована, то в этом случае цель
ошеломлена (stun) до конца следующего хода
Роя Солнечных Мотыльков.

ПостЭффект: Цель получает 10 урона
излучением и сдвигается (slide) на 1 клетку.

Взошедшее Солнце (Излучение) + На Сцену

Эффект: Рой Солнечных Мотыльков теряет 10
хит-поинтов и все существа в пределах 10
клеток, за исключением других Роев Солнечных
Мотыльков, получают 15 урона излучением,
предоставляют всем существам боевое
преимущество (combat advantage) до конца
следующего хода Роя Солнечных Мотыльков.
Кроме того, все существа получают маскировку
(concealment) против существ пораженных этой
силой (спас-бросок) (save end).

Малое Действие

Смерть Мотылька + 1 раунд

Атака: Ближняя 1 (одно существо); +19 против
Стойкости.

Попадание: Цель получает -2 штрафа на все
броски атаки до конца своего следующего хода.
Рой Солнечных Мотыльков теряет 2 хит-поинта.

Навыки: Аркана + 18; Природа +16

Сил 20 (+12) **Лов** 20 (+12) **Мдр** 19 (+11)

Тел 21 (+12) **Инт** 22 (+13) **Хар** 23 (+13)

Мировоззрение Злое **Языки** Общий;
Эльфийский; Дварфийский
(не может говорить)

Вместилище Света Миньон Контролер

Средний Элементальный 15 уровня

Гуманоид (Нежить) Опыт 300

Инициатива +12 **Чувства Внимательность +11; Сумеречное Зрение (Low-light vision)**

Хиты 1; Промах никогда не повреждает миньона.

КД 29; **Стойкость** 27, **Реакция** 26, **Воля** 25

Скорость 6

Иммунитеты: Болезни, Яды

Сопrotивляемость: Излучение 10, Огонь 5

Стандартное Действие

Солнечный Удар (Излучение) + По-Желанию

Атака: Ближняя 1 (одно существо); +19 против
Стойкости.

Попадание: 11 урона излучением и цель
дезориентирована (dazed) до конца следующего
хода Вместилища Света.

Вызванное Действие

Вырвавшийся Свет + На Сцену

Триггер: Хит-поинты Вместилища Света
опускаются до 0 или ниже.

Эффект (Не Действие): В клетке занимаемой
Вместилищем Света появляется Рой Солнечных
Мотыльков.

Вспышка Освобожденного Света + На Сцену

Триггер: Хит-поинты Вместилища Света
опускаются до 0 или ниже.

Эффект (Свободное Действие): Любое
существо находящееся в смежной (adjacent)
клетке с Вместилищем Света ослеплено (blind)
до конца следующего хода этого существа.

Навыки: Аркана + 18; Природа +16, Блеф +18

Сил 20 (+12) **Лов** 20 (+12) **Мдр** 19 (+11)

Тел 21 (+12) **Инт** 22 (+13) **Хар** 23 (+13)

Мировоззрение Злое **Языки** Общий;
Эльфийский; Дварфийский

[*]- Если в Сцене выставляете

Жар-Птицу, то опыт партия получает только
За Жар-Птицу устранив и Жар-Птицу и
Угольных Змеев и Рои Солнечных
Мотыльков.

Если выставляете Угольных Змеев.
То опыт партия получает только за Угольных
Змеев устранив. Угольных Змеев и Рои
Солнечных Мотыльков.

[**] – Если выставляете Рой Солнечный
Мотыльков, как отдельных монстров в
вашей Сцене, то увеличьте хит-поинты до
указанных под [**].

и правды. Иначе буйные головы не пускались бы на поиски этой Жар-Птицы и не складывали бы свои головы в попытках добыть такое сокровище дивное. И редкому, да удаётся сразить птицу и добыть желанный трофей. А прочие, прочие преумножают сонм тех, кто сложил голову, устремившись за мечтой.

Однако, мало кто знает, что Жар-Птица уникальна. Это существо не созданное и не рождённое. Это птица преображённая. И удивительна история её до того мгновения, как сумеет взмыть она в небо огненным заревом.

В самом начале есть лишь солнце. Оно всему начало, оно прародитель. Свет его окутывает теплом или наказывает беспощадным жаром. Оно рождает Солнечных Мотыльков, которые сбиваются в рой, подобно тому, как люд собирается в один город, где живут общей суетливой толчеей. Мотыльки те подобны мелким песчинкам света. Яркие и теплые. И зоркий не сможет рассмотреть под их сиянием крыльев. Говорят, что мотыльки - это отражение проклятий, что люди посылают солнцу, гневаясь на засуху, летнее пекло или недостаточное тепло. Любят смертные винить во всех бедах всех акромя самих себя. Но истинно ли, что от сего рождаются Солнечные Мотыльки неведомо. А ежели кто и знает, то молчит, словно покойник.

Сбившись в рой, мотыльки бродят по земле, живут и стараются не показываться на глаза охочим до чудес людям. Удивительное происходит, когда встречаются два роя. Они кружат в замысловатых танцах, словно настоящие мотыльки и либо расходятся восвояси, либо место подле них заливают свет и пламя, устилая ковром землю, сплетаются два роя меж собой да так плотно, что сияние их сливается в единую массу и загорается аки большой костёр. И треск стоит, словно сухие ветви горят. А как сходит на нет огонь, на земле открывают глаза огромный змей. Чёрный, словно сотканный из углей прогоревшего костра, с яркими прожилками спящего огня. И очи полыхают как самые настоящие угли в огне, когда подуешь на них, что есть мочи. Угольный Змей тот не обделен ни хитростью, ни силой. Но предпочитает прятаться в чаще. И скрывать свой свет внутри себя, словно в горячей печи.

Ну а со временем и этот змей находит себе пару. И шипят они друг на друга и сражаются

так неистово, что искры летят во все стороны и воздух накаляется, как от дюжины костров взметнувшихся к небу. Выпускают змеи свой жар наружу и обратившись в сражении в единый огненный шар, воспаряет из него дивная птица, сияющая, словно солнце, и чьи перья горят чистым рыжим пламенем, подобно тому цветку, в который окрашивает солнце небосвод на закате. И с тех пор гордо парит Жар-Птица по небесному полотну, щедро разливая огненный свет вокруг себя.

Но как мало знают люди о Жар-Птице. А есть с чего было бы бояться. Ведь Угольные Змеи порой выползают из чащи дремучей, чтобы поохотиться на смертных. Высасывая из них тепло, что не дадут угаснуть углям. А после того остаётся лишь холодное безжизненное тело, обмороженное будто пролежало всю зиму во льдах. Бывает, что нападают и на одинокого путника, и на обоз, и на хутор. И коли даже отобьёшься от Змея, не думай, что он не воротится за тобой. И совсем скоро. А Солнечные Мотыльки? Они бояться сил смерти и ужасаются зимы, как верного её вестника для всех природы. И нужно им схорониться где-то до весны. И облюбовали они хорониться в людях. Убив человека, они залетают в него. И труп открывает глаза, начинает дышать, кожа вновь становится живой, сердце бьется. Но это уже не тот человек, что был раньше, хотя мотыльки и чувствуют отголоски его воспоминаний и человек может общаться, но это лишь покойник, улей для мотыльков, нужный им до прихода весны. И мотыльки стараются ничем не выдавать себя, они общаются, ведут привычный для людей образ жизни, управляя человеком, а нынче бездушной мертвой куклой. Знающие называют таких покойников с мотыльками внутри Вместилищем Света. И не угадаешь, жив ли твой сосед по двору, которого ты встретил возле полыньи или же давно он дух испустил, а тобой перемолвился покойник, ведомый чужой волей.

Жар-птица же сама не менее ужасающа. Лихое пламя её сожгло не один дом. И Пламя, что занимается от неё бойкое, настолько, что чаще всего и хозяева выбежать не успевают во двор, слышны лишь крики обречённых, кто заживо сгорает в тереме. И мало кто видел, как после того Жар-Птица клюёт кости обугленные. Ведь это пища для неё, и голод

не тётка. А там, поди узнай кто спалил хутор отдаленный Жар-Птица, лихой люд, или хозяева нерадивые, что печь складывали не по уму, а как придётся. Но тот, кто видел сытые глаза Жар-Птицы, что взлетает, наевшись с пепелища, уже не забудет их хищного выражения, упоенного своей силой, что дарует ей жестокое пламя.

Тактика Жар-Птицы

Жар-Птица предпочитает воевать на земле, так как в воздушном бою она чувствует себя уязвимой и неуклюжей. Жар-Птица старается держать в своей ауре как можно больше противников и перемещаться при необходимости или подсекая противников хвостом.

Угольные Змеи хватают самых опасных противников, либо того, кто мешает им добраться до самого слабого. Они предпочитают нападать с флангов, направляя атаки на одну жертву.

Рои Солнечный Светлячков же напротив, стараются лишить боеспособности как можно большее число противников, и особенно самых опасных из них, как можно быстрее стараясь обескровить их, используя способность «Взошедшее Солнце», стараясь этим отпугнуть противников или измотать настолько, чтобы они не могли эффективно сражаться.

Традиционные Знания о Жар-Птице

Герои могут узнать следующую информацию, совершив проверку знаний.

ДС 20: Жар-Птица воплощённая птица огня и солнца. Она ценный трофей. Ибо её перья чудодейственны. Убьёт любую хворь. Обогреет любой терем, сколь большим он ни был бы. Отгоняет любую нежить от дома и хозяина пера.

ДС 25: Жар-Птица нападает на одиноких путников или небольшие караваны, на отдалённые хутора и дома лесничих. Жар-птица питается пеплом сожженных людей.

Однако, скрывает это. Птица довольно умна, хотя и не способна говорить, но всё понимает.

ДС 30: Жар-Птица не рождённая птица. Она перерождается из Угольных Змей, а те в свою очередь перерождаются из Роев Солнечных Мотыльков. Мотыльки бояться смерти и зимы, зиму переживают внутри тела человека, которого они убивают и заполняют его изнутри заставляя казаться вновь живым. Отчасти узнавая его воспоминания. Часто мерзнут и жмутся к теплу огня или печи. Угольные Змеи прячутся в чаще, но нападают на путников и обозы, высасывая тепло и жизнь из своих жертв, оставляя обмороженные тела.