

Толпа

Мир — опасное и жестокое место. Войны, мор и нападения ужасающих чудовищ могут уничтожить целые города и бросать их жителей в холодные объятия нищеты, превращая их в бродяг и разбойников. Все оставшиеся в живых, закаляются и грубеют; они смотрят в лицо опасности, говоря: «Достаточно!», — и берут свою защиту в собственные руки.

Сила в единстве. Страх и покорность — союзники монстров и тиранов, а отчаяние — топливо для восстания. Отчаяние заставляет бороться до последней капли крови. Покинутый властителями, богами и судьбой простой человек обращается к своему соседу за взаимной защитой. Пусть по одиночке они не сравнятся с чудовищем или искусным воином, но целая деревня или город, разделяющие отчаяние, веру или ненависть, могут победить своего врага. Воплощая в жизнь девиз «в единстве — сила», эти массы могут стать силой, с которой придётся считаться. Потенциально толпа может включать в себя несколько более сильных личностей, которые останутся стоять или убегут, когда толпа рассеется.

Разум толпы. Расистский погром, преследующий эльфов на улицах, рабы, сражающиеся за свою свободу и свергающие тирана, или неистовые культисты, проливающие кровь за своего тёмного хозяина — всё это хорошие примеры толпы. Толпой движут её собственные мотивы, а люди, образующие её, могут сильно отличаться друг от друга, но как только разум толпы овладевает ими, они движутся в унисон к единой цели. Урезонить толпу не так-то просто, ведь поведение как отдельных её членов, так и всей толпы в целом в значительной степени мотивировано ослабленным чувством ответственности и стремлением к универсальному поведению, растущим с увеличением размера толпы.

РАССЕИВАНИЕ ТОЛПЫ

Толпа состоит из большого количества существ. Поэтому победа над толпой означает не убийство каждого её участника, а ослабление решимости толпы и её рассеивание. Когда хиты толпы опускаются до 0, она распадается на несколько отдельных участников в зависимости от того, насколько была большой. В качестве альтернативы, большая толпа, такая как бунт или восстание, может рассеяться до меньшего типа, когда хитов станет меньше половины, или они опустятся до 0.

Сборище

Сборище представляет собой большую группу существ, действующих ради достижения единой цели. Сплочённое и ведомое, его трудно остановить, и оно распадётся только после смерти или потери дееспособности большинства его участников. Сборище может представлять местную организацию или образоваться в небольшой деревне или, возможно, районе большого города.

Бунт

Бунт — большие массы существ, включающие в себя основную часть населения городка или треть большого города. Из-за огромного количества людей их практически невозможно сдерживать, требуются значительные ресурсы или существенные укрепления, чтобы помешать их продвижению. Культ или организация, способная собрать такое количество существ, несомненно, будет иметь влияние в масштабах целой страны.

Восстание

Восстание может охватить бесчисленное множество существ, и только армия или группа невероятно могущественных личностей может надеяться противостоять толпе такого масштаба. Организация, ведущая такое количество существ, имеет всемирное влияние и способна собрать участников из многих регионов в одном месте. Мятеж целого города или полиса может предоставить достаточно участников для восстания, которое охватит несколько районов и сельскую местность.

Сборище

Огромный рой Средних гуманоидов, любое хаотичное мировоззрение

Класс Защиты 11 (самодельная броня)

Хиты 91 (14к12)

Скорость 30фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
17 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Сопrotивление к урону дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет к состояниям испуг, окаменение, опутанность, очарованность, ошеломленность, паралич, сбивание с ног

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один любой (обычно общий)

Опасность 5 (1 800 опыта)

Рой. Рой может занимать пространство другого существа и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для Среднего гуманоида. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

Действия

Мультиатака. Рой совершает две атаки импровизированным оружием.

Импровизированное оружие. Рукопашная или дальнoбойная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 0 фт. или 20/60 фт., одна цель в пространстве роя или зоне досягаемости. Попадание: дробящий урон 10 (3к6) и колющий урон 10 (3к6) или дробящий урон 7 (2к6) и колющий урон 7 (2к6), если у роя осталась половина хитов или меньше.

Бунт

Громадный рой Средних гуманоидов, любое хаотичное мировоззрение

Класс Защиты 11 (самодельная броня)

Хиты 199 (19к20)

Скорость 30фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
20 (+5)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Сопrotивление к урону дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет к состояниям испуг, окаменение, опутанность, очарованность, ошеломленность, паралич, сбивание с ног

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один любой (обычно общий)

Опасность 10 (5 900 опыта)

Сила в количестве. Рой совершает проверки и спасброски Силы и Телосложения с преимуществом.

Рой. Рой может занимать пространство другого существа и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для Среднего гуманоида. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

Действия

Мультиатака. Рой совершает три атаки импровизированным оружием.

Импровизированное оружие. Рукопашная или дальнoбойная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 0 фт. или 20/60 фт., одна цель в пространстве роя или зоне досягаемости. Попадание: дробящий урон 10 (3к6) и колющий урон 10 (3к6) или дробящий урон 7 (2к6) и колющий урон 7 (2к6), если у роя осталась половина хитов или меньше.

Восстание

Громадный рой Средних гуманоидов, любое хаотичное мировоззрение

Класс Защиты 11 (самодельная броня)

Хиты 315 (30к20)

Скорость 30фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
24 (+7)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Сопrotивление к урону дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет к состояниям испуг, окаменение, опутанность, очарованность, ошеломленность, паралич, сбивание с ног

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один любой (обычно общий)

Опасность 15 (13 000 опыта)

Сила в количестве. Рой совершает проверки и спасброски Силы и Телосложения с преимуществом.

Рой. Рой может занимать пространство другого существа и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для Среднего гуманоида. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

Действия

Мультиатака. Рой совершает четыре атаки импровизированным оружием.

Импровизированное оружие. Рукопашная или дальнoбойная атака оружием: +12 к попаданию, досягаемость 0 фт. или 20/60 фт., одна цель в пространстве роя или зоне досягаемости. Попадание: дробящий урон 14 (4к6) и колющий урон 14 (4к6) или дробящий урон 10 (3к6) и колющий урон 10 (3к6), если у роя осталась половина хитов или меньше.

Культисты

Одураченные лжепророками и одержимыми проповедниками или поклоняющиеся необъяснимым причудливым явлениям, эти стаи обезумевших культистов объединяются под знаменем какого-то злого существа. Отдавая тело и душу своему хозяину, они лишаются инстинкта самосохранения и начинают сеять хаос и чинить беспорядки. Цель такой толпы обычно состоит в том, чтобы впустить в наш мир опасное существо, которому она служит. Когда смертоносное неистовство охватывает толпу, культисты начинают убивать себя, чтобы сломать планарные границы измерений.

Культисты

Разъярённые. Если в начале хода роя у него осталась половина хитов или меньше, бросьте кб. В случае выпадения 5 или 6 рой использует своё действие для совершения атаки против случайно определённого существа в пределах досягаемости. Если такого существа нет, рой ничего не делает на этом ходу.

Жертвоприношение. Когда рой попадает рукопашной атакой по существу Среднего размера или меньше, оно становится схваченным (УС освобождения 13). Пока существо схвачено, оно считается опутанным, а рой автоматически попадает по нему рукопашными атаками. Если хиты схваченного существа опускаются до 0, оно тут же умирает.

Действия

Открытие врат. Рой снижает собственные хиты до 0, призывая исчадие или абберацию с уровнем опасности, не превышающим опасности роя. Если у роя осталась половина хитов или меньше, уровень призванного существа не должен превышать половины уровня опасности роя (с округлением вверх). Существо появляется в незанятом пространстве внутри пространства роя. Когда его хиты опускаются до 0, оно исчезает.

Фанатики

Религия может быть настолько же прекрасной и приветливой, насколько и уродливой и нетерпимой. Фанатики — худшее проявление последнего, навязывающие своё видение мира другим. Эти несчастные слетаются словно мотыльки на пламя, чтобы послушать отчаянные речи умалишённых предсказателей. Они присоединяются к этим ярым проповедникам в их разглагольствованиях об утраченной надежде, вине других верований и неправильном использовании магии. Вместе эти заблуждающиеся группы фанатиков бродят по землям, распространяя свои проповеди опустошения. В отчаянные времена часто можно увидеть группы фанатичных безумцев с факелами и религиозными символами, блуждающих от деревни к деревне и насаждающих свои кошмарные идеи.

Фанатики

Дурные знаки. Если в начале хода роя у него осталась половина хитов или меньше, бросьте кб. В случае выпадения 5 или 6 скорость роя снижается до 0, и он получает преимущество к броскам атаки до начала своего следующего хода.

Сжечь еретиков. Чтобы сотворить заклинание, находясь внутри пространства роя, существу необходимо сначала избежать фанатичного гнева. Существо может выбрать другое действие, но если оно всё же пытается сотворить заклинание, то должно совершить спасбросок Ловкости с УС 15. При провале оно получает урон огнём 1кб за уровень произносимого заклинания, а само заклинание тратит ячейку, но оканчивается без эффекта.

Очищение огнём. Когда рой попадает любой атакой по существу или горючему предмету, он загорается. Пока существо не потратит действие, чтобы затушить огонь, цель будет получать урон огнём 5 (1к10) в начале каждого своего хода.

Ополченцы

Ополчение — это мужчины и женщины из соседствующих городов или деревень, взявшие в руки оружие для защиты родных земель. Оснащённые в основном самодельными доспехами и сельскохозяйственным орудием вроде вил и кос, они компенсируют недостаток опыта ревностной преданностью и желанием уберечь собственные дома и семьи от ужасной участи. Часто в их числе оказываются отставные матёрые ветераны, много лет назад обменявшие армию на мирную жизнь, и именно их мудрость и мужество сохраняют целостность ополчения.

Ополченцы

Разброд. Если в начале хода роя у него осталась половина хитов или меньше, бросьте к6. В случае выпадения 5 или 6 рой использует всю свою скорость, чтобы переместиться в случайном направлении. Для определения направления бросьте к8, присвоив каждой грани одно направление. Рой не использует действия на этом ходу.

Реагирование. Рой может выполнять реакцию в каждом ходе боя.

Реакции

Контрнаступление. Когда существо оказывается в досягаемости роя, он может выполнить одну рукопашную атаку оружием с преимуществом по этому существу.

Повстанцы

В революциях участвуют угнетённые, амбициозные и идеалистичные. Нехватку должной боевой подготовки они компенсируют желанием дать бой нынешней правящей власти. Повстанцы стремятся разрушить установленный порядок, поэтому они готовы уничтожить символы власти и угнетения. Ни одна крепость, статуя или любое другое изображение угнетателя не устоит на их пути. Страсть пылает ярко и горячо, и многие, даже невинные прохожие, если потребуется, будут принесены в жертву на алтарь революционных идеалов.

Повстанцы

Импульсивные. Если в начале хода роя у него осталась половина хитов или меньше, бросьте к6. В случае выпадения 5 или 6 рой использует всю свою скорость, чтобы переместиться в сторону ближайшего очевидного лидера-союзника, используя кратчайший путь.

Заклятый враг. У роя есть заклятые враги — члены определённой организации или правительства. Рой совершает с преимуществом броски атаки против заклятых врагов. Кроме того, цель не получает преимуществ от укрытия, если оно не полное. Атаки по заклятым врагам наносят дополнительный урон 10 (3к6).

Разрушительные. Рой наносит удвоенный урон объектам и строениям.

Действия

Вдохновляющие идеалы (перезарядка 4-6). До трёх союзников в пределах 120 футов от роя, которые могут его слышать, могут реакцией избавиться от состояний испуга и очарования.

