

Первобытный зверь

В самых отдалённых уголках мира встречаются затерянные в дикой природе существа, никогда не испытывавшие прикосновения цивилизации. Первобытные и дикие, эти звери наделены древней магией леших, ландветтир и других могущественных духовных существей. Когда природе нужно защитить свою землю, первобытные звери становятся её поборниками, неудержимо сражаясь клювами, зубами и когтями.

Высший хищник. Первобытные звери воплощают совершенство своего вида. Это безупречные хищники, идеальные дикие охотники, тысячелетиями оттачивающие свои умения в ходе эволюции в местах, которые не затронуло человеческое нашествие. До наших дней дожили только сильнейшие в своем роде. Они пришли из эпохи, когда дикие звери правили землёй, или планов существования вроде Царства фей или Внешнего плана Звериных земель, на которых они ведут бесконечные охоты.

Слуги фей. Давным-давно были заключены пакты между зверями и защитниками диких земель. Когда друиды, феи или рейнджеры соберутся отдать свои жизни, чтобы защитить свою землю, звери услышат их призыв и помогут им в битве. Призванные с помощью магии, звери будут служить, понимая необходимость отложить свою охоту ради участия в общем деле.

Заклинание вызова

Все существа, представленные в этом разделе, могут быть вызваны заклинанием *Призыв феи [Conjure fey]*. Если, конечно, заклинатель может потратить ячейку заклинаний, уровень которой соответствует показателю опасности первобытного зверя.

Первобытный волк

Большая фея, без мировоззрения

Класс Защиты 15 (природный доспех)

Хиты 67 (7к10 + 28)

Скорость 50 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
20 (+5)	15 (+2)	18 (+4)	7 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +5

Иммунитет к состояниям испуг, очарование

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки понимает сильван, но не говорит

Опасность 4 (1 100 опыта)

Тактика стаи. У волка преимущество к броскам атаки по существу, если хотя бы один союзник волка находится в пределах 5 футов от существа и дееспособен.

Острые слух и нюх. У волка преимущество к проверкам Мудрости (Восприятие), основанных на слухе или нюхе.

Скрытая атака (1/ход). Волк наносит дополнительные 13 (4к6) урона, когда попадает по цели атакой оружием и имеет преимущество к броску атаки, или, когда цель находится в пределах 5 футов от союзника волка, который дееспособен, и у волка нет помехи к броску атаки.

Действия

Мультиатака. Волк совершает две атаки укусом.

Укус. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 16 (3к6 + 5) колющего урона. Если цель — существо, она должна совершить спасбросок Силы с УС 15, при провале падая навзничь.

Первобытный медведь

Большая фея, без мировоззрения

Класс Защиты 16 (природный доспех)

Хиты 136 (12к12 + 60)

Скорость 40 футов, плавающая 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
25 (+7)	10 (+0)	20 (+5)	7 (-2)	14 (+2)	7 (-2)

Навыки Восприятие +6

Иммунитет к состояниям испуг, очарование

Чувства пассивное Восприятие 16

Языки понимает силван, но не говорит

Опасность 8 (3 900 опыта)

Острый нюх. У медведя преимущество к проверкам Мудрости (Восприятие), основанных на нюхе.

Неостановимый (перезарядка после короткого или долгого отдыха). Если медведь получает урон, который уменьшает его хиты до 0, вместо этого они уменьшаются до 1 хита, и медведь восстанавливает 33 (4к8 + 15) хита.

Действия

Мультиатака. Медведь совершает три атаки: одну укусом и две когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 20 (2к12 + 7) колющего урона.

Когти. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 24 (3к10 + 7) режущего урона.

Первобытная стая ворон

Большая стая маленьких фей, без мировоззрения

Класс Защиты 14

Хиты 41 (6к10 + 7)

Скорость 10 футов, летая 50 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
11 (+0)	18 (+4)	12 (+1)	7 (-2)	14 (+2)	7 (-2)

Навыки Восприятие +6

Сопротивление к урону дробящий колющий и режущий

Иммунитет к состояниям очарование, испуг, паралич, сбивание с ног, окаменение, опутанность, истощение

Чувства пассивное Восприятие 16

Языки понимает силван, но не говорит

Опасность 2 (450 опыта)

Стая. Стая может занимать пространство другого существа, и наоборот. Она может перемещаться через любой проход, достаточный для ворона маленького размера. Стая не может восстанавливать хиты или получать временные хиты.

Действия

Клювы. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель в пространстве стаи. Попадание: 22 (5к6 + 4) колющего урона или 11 (2к6 + 4) колющего урона, если у стаи половина хитов или меньше. Цель должна совершить спасбросок Телосложения с УС 15, при провале становясь ослеплённой до конца своего следующего хода.

