

ПРЕЛОМЛЯЮЩИЙ

По пустыням, равнинам, лесам и любой другой залитой солнцем дикой местности рыщут преломляющие — свирепые хищники, приспособившиеся умело преследовать добычу при свете дня. Мех этих чудовищных существ искривляет и преломляет падающий на него свет, создавая миражи, которые отвлекают и сбивают с толку добычу — отсюда и их название.

Затаившиеся охотники. Издалека преломляющий выглядит как обычный лев, но при ближайшем рассмотрении можно заметить светящиеся глаза, переливающуюся гриву и пару хвостов, усеянных искривляющими свет кристаллами. Шкура преломляющего магически изгибает свет вокруг него, маскируя его движения, что позволяет ему телепортироваться, оставляя за собой визуальный отпечаток. Ничего не подозревающая добыча редко догадывается, что смотрит на остаточный образ, когда это страшное существо вдруг набрасывается на неё.

Ценные гривы. И у самцов и у самок преломляющих есть характерная грива, которая высоко ценится за свои светоотражающие свойства и может быть превращена в мантию, хотя лишь немногие маги обладают знаниями для этого.

Оберегающие компаньоны. Хотя преломляющие обычно живут по одиночке, они иногда заходят на территорию сородича, чтобы помочь защитить новорожденных котят. Нескольким людям удалось приручить этих существ в качестве охранников или охотничьих животных, и при хорошем обращении они становятся верными защитниками, часто рассматривая своих меньших человекоподобных товарищей как суррогатных котят.

Мантия преломляющего

Чудесный предмет, необычный (требует настройки)
Эта элегантная мантия обшита переливающейся гривой преломляющего. Когда по вам попадает атака, пока вы носите этот плащ, вы можете использовать свою реакцию, чтобы раскрыть, что противник атакует ваш прошлый визуальный отпечаток. Вы появляетесь в незанятом пространстве, которое можете видеть в радиусе 30 футов от своего отпечатка, атака промахивается, затем отпечаток исчезает. Вы не можете использовать эту реакцию, если атакующий полагается на другие органы чувств, кроме зрения, например, слепое зрение, или если он может воспринимать иллюзии как ложные, например, используя истинное зрение. Как только вы используете плащ, чтобы явить свой прошлый визуальный отпечаток, вы не сможете сделать это снова до следующего рассвета.

Что это на тебе надето?

Преломляющий может впасть в ярость в присутствии существа, носящего мантию из его сородича, и безжалостно атаковать его. Преломляющие компаньоны обычно отказываются отправляться в приключения с персонажами, которые носят этот магический предмет. По усмотрению мастера, грива компаньона не может быть использована для создания мантии, потому что жизнь среди других существ влияет на величину его гривы (кроме того, в таком случае искатели приключений не разорвут своего друга на куски).

БЛОКИ ХАРАКТЕРИСТИК

Этот раздел содержит блоки характеристик преломляющих.

ПРЕЛОМЛЯЮЩИЙ

Большой монстр, без мировоззрения

ПАРТИЗАН 5 УО
1 800 ОПЫТА

Класс защиты 15 (природная броня)

Хиты 102 (12к10 + 36)

Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	6 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Навыки Восприятие +7, Скрытность +8

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 17

Языки —

Бонус владения +3

Избегание. Если преломляющий становится целью эффекта, позволяющего совершить спасбросок для получения половины урона, то при успехе они не получают никакого урона, а при провале — только половину.

Наскок. Если преломляющий передвигается хотя бы на 20 футов по прямой линии к противнику, а затем попадает по нему атакой когтями, цель должна совершить спасбросок Силы с УС 15, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, преломляющий может тут же использовать бонусное действие, чтобы атаковать её укусом.

Действия

Мультиатака. Преломляющий совершает одну атаку укусом и две — когтями. Или дважды использует хвостовой кнут.

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 8 (1к8 + 4) колющего урона.

Когти. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 7 (1к6 + 4) рубящего урона.

Хвостовой кнут. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. Попадание: 7 (1к6 + 4) дробящего урона плюс 7 (2к6) урона излучением.

Гипнотическая грива (1/день). Преломляющий выпускает накопленный в гриве свет, являя сверкающее завораживающее зрелище. Каждое существо в пределах 15 футов от преломляющего должно преуспеть в спасброске Мудрости с УС 14, иначе будет очаровано им на 1 минуту. Очарованное существо недееспособно и имеет скорость 0 футов. Если существо получает урон, или кто-то использует действие, чтобы встряхнуть его, ступор оканчивается.

Реакции

Остаточный образ. Когда по преломляющему попадает атака, он может использовать свою реакцию, чтобы раскрыть, что противник атакует его прошлый визуальный отпечаток. Преломляющий появляется в незанятом пространстве, которое может видеть в радиусе 30 футов от своего отпечатка, атака промахивается, затем отпечаток исчезает. Он не может использовать эту реакцию, если атакующий полагается на другие органы чувств, кроме зрения, например, слепое зрение, или если он может воспринимать иллюзии как ложные, например, используя истинное зрение.

Преломляющий (к)

Компаньон

Большой монстр, без мировоззрения

Класс защиты 13 + бонус владения (БВ) (природная броня)

Хиты 7 + уровень хозяина, умноженный на 7 (количество костей хитов (кВ) равно уровню хозяина)

Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Спасброски Сил +3 + БВ, Лов +2 + БВ

Навыки Восприятие +1 + БВ, Скрытность +2 + БВ

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11 + БВ

Бонус владения равен бонусу владения хозяина

Острый нюх. У преломляющего есть преимущество к проверкам Мудрости (Восприятие), полагающимся на нюх.

Действия

Коронная атака (укус). Рукопашная атака оружием: +3 + БВ к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 1к6 + БВ колющего урона.

1 уровень: хвостовой кнут (2 очка свирепости).

Преломляющий совершает коронную атаку. При попадании он наносит дополнительно БВ урона излучением цели и дополнительное существо по выбору преломляющего в пределах 15 футов от него получает БВ урона излучением.

3 уровень: тихий наскок (5 очков свирепости).

Преломляющий телепортируется на футов в незанятое пространство, которое может видеть. До или после телепортации он может совершить коронную атаку. При попадании цель сбивается с ног.

5 уровень: гипнотическая грива (8 очков свирепости).

Каждое существо в пределах 10 футов от преломляющего должно преуспеть в спасброске Мудрости с УС 10 + БВ, иначе будет очаровано им до конца следующего хода преломляющего. Очарованное существо недееспособно и имеет скорость 0 футов. Если существо получает урон, или кто-то использует действие, чтобы встряхнуть его, ступор оканчивается.

Реакции

Общий остаточный образ (1/день). Когда преломляющий и его хозяин находятся в 30 футах друг от друга, и по одному из них попадает атака, он может использовать свою реакцию, чтобы раскрыть, что они оба являются лишь прошлыми визуальными отпечатками. Оба появляются в незанятом пространстве в пределах 30 футов от отпечатков, атака промахивается, затем отпечатки исчезают. Он не может использовать эту реакцию, если атакующий полагается на другие органы чувств, кроме зрения, например, слепое зрение, или если он может воспринимать иллюзии как ложные, например, используя истинное зрение.

Мистическая связь

Если вы играете за класс «повелитель зверей», и ваш компаньон — преломляющий, вы получаете следующее преимущество на 9-м уровне, когда приобретаете способность «Мистическая связь»:

Явление солнца. Бонусным действием вы заставляете свою кожу вспыхнуть ярким светом. Каждое существо по вашему выбору в радиусе 10 футов от вас, которое может вас видеть, должно преуспеть в спасброске Телосложения против вашей сложности иначе ослепнет на 1 минуту (повторные спасброски в конце хода). Вы не можете использовать эту способность снова, пока не закончите продолжительный отдых.



БЕГИТЕ, СМЕРТНЫЕ!