

ПРОТИВНИКИ

Версия для третьей редакции. Аккуратнее, СПОЙЛЕРЫ!

СТЫЛЫЙ ПРИЗРАК

Одно из самых опасных существ Вальхаллы. Плохо описан, потому что мало кто переживал встречу с ним. Большинство его жертв умирает, даже не заметив, что произошло. Если он рядом – лучше бежать или надеяться, что он удовольствуется небольшой жертвой.

ПОЯВЛЕНИЕ: размытое движение – и лужа крови на месте одного из спутников. Паническое ощущение опасности.

Сопrotивление. Стылый призрак всё ещё на охоте. Он Сопrotивляется, пока не нейтрализовано три его Грани.

- Стандартные реакции, кроме поиска укрытия.

Стремительный. Ничто не движется с такой скоростью, как Стылый призрак. По нему невозможно прицелиться и нельзя вычислить его цели или другие Грани, пока он их не применит. Пока скорость даёт ему преимущество, он не потеряет Сопrotивление и Грозный.

- Возникнуть рядом с жертвой и сразу нанести удар;
- Двигаться как размытое пятно в углу глаза, в которое невозможно прицелиться;
- Мгновенно покидать основное поле боя и скрываться в засаде.

Грозный. Призрак вызывает трепет, ему сложно противостоять.

- Своими действиями вызвать страх и ужас;
- Обратиться в бегство НПС;
- Заставить героя Держать себя в руках.

Смертоносные когти. У призрака огромная сила и мощные когти, с помощью которых он проходит сквозь ледяную толщу, как нож сквозь масло, и наносит смертельные удары.

- Вынырнуть из снега и льда в неожиданном месте;
- Отшвырнуть человека или предмет;
- Все его атаки кровавые, мощные и дают Серьёзное состояние.

КРАХ. Нанести Критическое ранение ужасным ударом. Оступиться и повредить оборудование героев. Отволочь кого-то в расщелину. Обрушить ледяные своды. Попытаться сбежать.

Если он слишком силён для героев, то может встретиться раненым: тогда нужно нейтрализовать меньше его граней.

ЛЕДЯНОЙ ПАУК

Кристаллическая форма местной жизни.

ПОЯВЛЕНИЕ: колоссальная фигура, выступающая из морозной дымки. Резкое похолодание. Звук трущихся друг о друга кристаллов.

Сопrotивление. Ледяной паук не обращает на людей внимания. Он не любит тепло и обходит его большие очаги. Если его разозлить, мелкие очаги он пытается уничтожить. Он Сопrotивляется, пока не нейтрализовано две его Грани.

- Стандартные реакции;
- Атаковать морозным «дыханием»: заморозить что-то или нанести урон;

Гигант. Ледяные пауки действительно огромны, от 5 метров в высоту и выше

- Получить преимущество благодаря физической силе;
- Отшвырнуть человека или предмет.

Ледяной панцирь. Паук целиком кристаллический и очень прочный. Обычное оружие почти не причиняет ему вреда. Его может повредить только *мощное* оружие (и то не сильно), особо разрушительное или основанное на тепле и огне.

Поле холода. Паук излучает жуткий холод всем телом. Чем ближе к нему – тем сильнее эффект.

- Приморозить два предмета друг к другу;
- Приморозить человека к поверхности;
- Касанием сделать предмет очень хрупким;
- Нанести Состояние всем, кто стоит рядом;
- Касанием дать Серьёзное или даже Критическое состояние.

КРАХ. Атаковать источник неудобств (первая реакция Краха!). Усилить поле холода, замораживая и нанося большой урон. Пытаться закопаться в снег и лёд. Пытаться уйти подальше.

Чтобы заманить Паука в нужное место, ему не обязательно нейтрализовывать Сопrotивление!

РЯДОВОЙ ДЖАГГЕРНАУТ.

ПОЯВЛЕНИЕ: яростный крик. Вышибание или вырывание двери (или стены).

Сопrotивление. Джаггернаут стремится в бой и Сопrotивляется, пока не нейтрализовано его Неистовство.

- Стандартные реакции.

Неистовство. Адреналин заставляет джаггернаута драться в исступлении.

- Внушать угрозу и страх;
- Разрушать окружение;
- Нанести Состояние нескольким противникам.

КРАХ. Разрушать всё вокруг. Разрушить какой-то предмет. Взять кого-то в захват и попытаться раздавить. Швырнуть чем-то, неподъёмным для обычного человека.

Если на героев ополчилась сразу большая группа джаггернаутов, добавь грань Группа. В таком случае нужно нейтрализовать две Грани, чтобы добраться до Сопrotивления.

ПАПА СТУЖА

Вождь деревни Полюс. Огромен и могуч.

ПОЯВЛЕНИЕ: внушительно сидит на троне. Или внушительно входит в помещение. Или скрывается где-то в метели.

Сопrotивление. Папа Стужа дерётся спокойно и неумолимо. Он Сопrotивляется, пока не нейтрализованы две его Грани.

- Стандартные реакции.

Король Полюса. Папа чувствует себя хозяином этих земель и не намерен уступать чужакам.

- Давить своим превосходством;
- Воспользоваться знанием местности или жителей деревни;
- Воспользоваться ресурсами этой земли.

Гигант. Папа Стужа существенно больше обычного человека.

- Получить преимущество благодаря физической силе;
- Повредить броню или защиту противника;
- Отшвырнуть человека или предмет.

Регенерация. Симбиот Папы силён: даже значительные раны быстро затягиваются на вожде до того, как он потеряет способность сражаться. Конечно, он не может делать этого бесконечно.

- Ошарашить противника своей «бессмертностью»;
- Совершить самоубийственный выпад, зная, что он это переживёт.

КРАХ. Получить грань Неистовство (как у других джаггернаутов; на прикрытие Сопrotивления это не влияет). Выглядеть мёртвым, но восстановиться и напасть снова. Вызвать ещё более сильную вьюгу. Швырнуть человека в расщелину, где он повиснет на краю, или иное опасное место.

В финальном бою у Папы есть ещё грань Снежная орда. Она встречается героям раньше, чем Папа. Более того – Снеговики препятствуют пройти дальше. Найти Папу будет нелегко.

В версии третьей редакции ход «Снежная орда» из описания приключения не действует, он заменён как раз этой Гранью.

Снежная орда. Множество этих «снеговиков» собирается прямо из снега и нападают на героев! Они не сильные, зато их много. Просто расстрелять их нельзя – они собираются обратно.

- Нанести Состояние всем вокруг;
- Мешать пройти дальше;
- Собраться из снега заново.