

Амнус Раненый

Из темноты коридора медленно вышла невысокая фигура, одетая в тёмный плащ и чёрную броню. Это был охотник. В руках он держал длинный меч, окрашенный в бурюю кровь. Всё его одеяние было создано таким образом, что в темноте его было трудно заметить, если бы не костяная маска, закрывающая его лицо. Из-под неё виднелись лишь два оранжевых глаза, хищно смотрящих на монстра и только на монстра.

Амнус был одним из наследников богатой семьи тифлингов-изобретателей Салвусов, которые собрали целое состояние на своих открытиях. Их изобретения были востребованы как среди их соседей, так и даже в высших кругах. Одним из величайших изобретений семьи являлись Камни Мыслей - при помощи магических ритуалов они могли заключать в камни воспоминания, которые мог просмотреть тот, кто держал его. Таким образом можно было заключить что угодно и чаще всего их покупали на свадьбы или дни рождения. Салвусы, при этом, умудрились сохранить тайну создания этих камней. И, хоть за их тайнами велась охота, особо опасных врагов у семьи не было.

Однако в одну из ночей вся семья погибла. В деревнях около их замка очевидцы говорили о полчищах ночных тварей - оборотней, вампиров, призраков и других, что проникли в замок и разорвали на части его внутреннее убранство, а всех его жителей безжалостно убили. После этого эта же орда скрылась в лесах, чудом обойдя стороной жильё других людей. Замок, казалось бы, стал заброшенным, однако на протяжении уже пяти лет его сторожит одна из ночных тварей, которую люди прозвали Костяной Маской.

Последний выживший. Ночные твари убили не всех. Как раз Амнус чудом пережил атаку одной из них - оборотень полоснул его прямо по лицу, после чего сбросил из одного из окон замка. Парень смог залечить свои раны и вернуться в замок, когда он опустел. Но его тело начало меняться. Каждые 2-3 недели Луна для него начала окрашиваться в красный цвет, а его тело крайне болезненно превращалось в оборотня. Он сохранял свой разум, но в то же время все его чувства начинали переполнять гнев и животная дикость, из-за которой он мог напасть на кого-угодно. Осознавая свою опасность, Амнус стал отшельником и отгонял от замка всех, кто собирался его посетить.

Украденное наследство. Ночные твари не тронули золота, но украли все созданные Камни Мыслей Салвусов. Почему они это сделали - неизвестно. А со смертью остальной семьи единственным, кто хоть что-то знал об их создании был Амнус. Но украденные Камни не давали ему покоя. Спустя пару лет, привыкнув к своим силам, он стал нечасто выбираться из своих владений в поисках ночных тварей, которые могли сообщить ему хоть что-то о Камнях. Эти "охоты" длились от недели вплоть до пары месяцев, и едва приносили плоды. Однако в окрестностях замка многие люди, монстры и твари теперь знали о "Костяной Маске" - ночной твари, логовом которой является заброшенный замок Салвусов.



Амнус Раненый

Средний Гуманоид (тифлинг, перевёртыш), законно-нейтральный

Последний из рода. Охотник или монстр?

Класс доспеха 17 (Полулаты)

Хиты 142 (15d10+60)

Скорость 40 футов

СИЛ	ЛВК	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20(+5)	16(+3)	16(+3)	10(+0)	17(+3)	8(-1)

Навыки Восприятие +6, Выживание +6, Запугивание +5

Сопrotивление урону дробящий, колющий, рубящий от немагических атак, кроме нанесённых посеребрённым оружием

Чувства пассивное Восприятие 16

Языки Общий, Инфернальный

Класс Опасности 8 (3900 опыта)

Опыт Охотника Амнус совершает с преимуществом проверки Мудрости (Выживание) на выслеживание исчадий и нежити. Также он совершает с преимуществом проверки Интеллекта на поиск информации о них

Обострённые Чувства Амнус совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на слух и запахи

Сопrotивление Оборотня

Сопrotивления урону охотника работают только в его гибридной форме

Дикое Отчаяние В гибридной форме Амнус имеет преимущества на проверки навыков и спасброски по Силе, а также бонус +3 к проверкам атаки и урона

Тактика Стаи Охотник совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один его союзник находится в пределах 5 футов от этого существа, и этот союзник дееспособен

Ритуальное Оружие Ритуальным оружием Амнуса являются его когти. Атаки когтями являются магическими наносят дополнительные 6 (1d8+2) режущего урона

Перевёртыш Амнус может действием превратиться в гибрид волка и гуманоида или же принять свой истинный облик гуманоида. Вся его статистика, за исключением КД, остаётся одинаковой во всех обликах. В облике гибрида его КД 18. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Действия

- **Мультиатака.** Амнус совершает 2 атаки Когтями (в гибридной форме) или другим оружием
- **Длинный меч (только гуманоид).** Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 7 (1d8 + 3) рубящего урона или 8 (1d10+3) рубящего урона при использовании двумя руками.
- **Кинжал (только гуманоид).** Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1d4 + 3) колющего урона.
- **Когти (только гибрид).** Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 16 (2d8 + 7) рубящего урона.
- **Укус (только гибрид).** Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 7 (1d8 + 3) колющего урона. Если цель — гуманоид, она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе станет проклятой ликантропией.

Амнус Раненый — это неофициальный фан-контент, разрешенный политикой в отношении фан-контента. Не утвержден и не поддерживается Wizards. Часть использованных материалов является интеллектуальной собственностью Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC