

# **Nimble**

*A fast, tactical TTRPG*

**ИСКАРИТА  
МОРОЗНАЯ**

ARTIST: KEREM BEYIT

**ИСКАРИТА МОРОЗНАЯ**

**Морозная аура.** Все прочие существа получают 2 урона за каждую клетку, двигаясь в пределах Достигаемости 2.

**Ледяной щит:** Искарита уязвима к урону огнём и дробящему урону. Когда она получает урон такого типа, она приходит в ярость и получает преимущество при следующей атаке.

**ДЕЙСТВИЯ:** После каждого хода героя, может взлететь на 12 ИЛИ выбрать:

- **Стена льда.** (1 использование, Достигаемость 10) Призывает стену льда линией 5 клеток по прямой.
- **Укус.** Двигается на 4. (Достигаемость 2) 2кб+10 урона. При нанесении урона накладывает Обморожение: цель Сквана и не может использовать Реакции (исцеление или урон огнём снимают состояние).
- **Сокрушающие когти:** Двигается на 4. (Достигаемость 2) 3кб урона. Против цели в состоянии Скван любая кость может быть выбрана в качестве основной. При крие: наносит +20 урона вместо броска дополнительных костей.
- **Метель.** (1 использование, Область, Достигаемость 6) 3кб+20 урона. Спасбросок СИЛ (Сл 14) или цель застывает на месте (Обездвижен). Чтобы освободиться, нужно совершить спасбросок или получить любой урон огнём/дробящий урон.

**ОКРОВАВЛЕНА: «Жестокая буря»** Искарита призывает мощную метель. Все прочие существа становятся Слеплены за пределами Достигаемости/Дистанции 6 и получают 1кб урона в конце своего хода.

**ПОСЛЕДНИЙ БОЙ:** Искарита при смерти! Чтоб её убить, нужно нанести ещё 80 урона. «Жестокая буря» усиливается и теперь наносит 2кб урона.

***Искарита Морозная** – это имя, которое шепчут с трепетом и страхом горные племена и северные учёные. Она покоится под руинами Скелдримских Ущелий, разрушенного храма, погребённого во льдах, охраняемая ледяными умертвиями, поющими на мёртвых языках. Но недавние толчки в вечной мерзлоте и неестественное затишье ветра заставили некоторых поверить, что она снова шевелится – пробуждённая не голодом, а пророчеством. Говорят, когда Искарита полетит вновь, она вернётся не одна.*

**Столкновение с драконом и тактика:**

- **Ледяная стена.** Она полетит к героям дальнего боя и отсечёт стеной героев ближнего боя (которым придётся преодолевать больше расстояния через её Ауру ледяного клинка). Позвольте героям проявить изобретательность, чтобы преодолеть Стену льда: разбить, расплавить, вскарабкаться, перелететь... Обыграйте момент преодоления стены: «ОПЯТЬ ВЫ?!»
- **Морозный укус и когти.** Если ни на ком нет Обморожения, она использует Укус, чтобы наложить его, а затем атакует Сокрушающими когтями, чтобы использовать эффект от состояния Скван.
- **Изоляция.** Она ОЧЕНЬ хороша в разделении героев и ограничении командной работы (перемещение, перехват, защита и т.д.) – но это должно быть тактическим вызовом, а не источником разочарования. Сбавьте обороты, если почувствуете, что игроки слишком расстраиваются.
- **Метель: замани их поближе.** Искарита хочет подпустить врагов поближе, чтобы обрушить на них Метель. Ждите, пока как можно больше героев окажутся в пределах Достигаемости метели. Это

должно стать важным поворотным моментом. Любой, кто провалит спасбросок СИЛ, станет отличной целью для Сокрушающих когтей (так как они и Скваны, и она атакуют их с преимуществом).

- **Дайте передышку.** Если столкновение слишком сложное, Искарита может прорычать: «ВЫ ВСЕ БУДЕТЕ ПОРАЖЕНЫ МОРОЗОМ» и потратить несколько ходов на то, чтобы летать и кусать каждого героя по очереди: «КТО СЛЕДУЮЩИЙ?», что значительно снизит её урон (и позволит героям отыграть роль, попытаться обмануть её, исцелиться от Обморожения или догнать). Вернитесь к обычной тактике, когда герои снова перехватят инициативу.
- **Заставь их рыдать!** Если столкновение слишком лёгкое, позвольте Искарите восстановить Метель один раз, когда она станет Окровавлена или При смерти, увеличьте Сл до 16 (или условием освобождения от скванности сделайте нанесение такого количества дробящего урона или урона огнём). Вместо прямой линии используйте Стену льда, чтобы полностью окружить героя!