

Конкурсная работа для «RPG-Кашевар. Лето 2024»

Название:**Туман войны**
Тема:**Туман**
Ключевые слова:**Молния, Ложе, Поборник, Свод**
Номинация:**Сценарий**
Для игры:**НРИ Ведьмак**
Автор:.....**Житник Сергей**

Синописис

Сюжет истории разворачивается между событиями серии игр Ведьмак 2 и Ведьмак 3. Третья северная война только началась, и повсюду бушуют битвы, голод и нищета. Игрокам предоставляется возможность собрать группу вояк на службе у реданской короны. В этот раз их отправят не на передовую, а решать проблему более специализированного характера. Разыскать пропавшего разведчика, который обладает чрезвычайно важными тактическими данными противника. Ко всеобщему сожалению разведчик был замечен на поле недавно произошедшего боя с нильфгаарцами, которое покрыто густым туманом, скрывающим смертельные опасности. Новоприбывшим воякам предстоит выяснить местоположение этого разведчика, противостоять трупоедам и призракам возмездия и разобраться, почему местный бог Креве карает победителей.

Туман войны

Предыстория

5 ноября 1271 года небольшое реданское войско пересекло Понтар и обосновалось возле деревушки Приречье за 50 километров от крепости Хагга. Главнокомандующий отправил группу разведчиков в лагерь врага. Утром следующего дня Нильфгаардцы резко начали наступление, а реданцам пришлось ответить встречной атакой. Битва произошла вблизи Приречья. Редания одержала победу, но большой ценой. Все, кто выжил, отступили в деревню. Поле боя было усеяно большим количеством мертвых тел, их не успели убрать до утра. К утру на поле боя обосновались трупоеды. Густой туман окутал поле боя в радиусе 80 метров, вплоть до границ деревни. Поговаривают, что бог Креве проклял здешнюю землю за убийства, и теперь гром и молнии бьют по всему полю боя.

Другая часть истории

Реданский разведчик выкрал секретные планы нильфов, но не успел их донести. На полпути он остановился переночевать в церкви Креве, где ему предложили кров, хоть тот и был одет нильфгаардцем. Утром нильфы напали на близлежащий вражеский гарнизон, а церковь оказалась прямо в центре мясорубки. Жрецы хотели открыть двери, помочь раненым, но разведчик был против такого решения и в итоге убивает всех жрецов внутри. Он успешно прятался в церкви до конца битвы. По окончании сражения из одного мертвого жреца поднялся призрак возмездия - Покаянник. Он изверг густой туман практически на все поле боя и стал охотиться за своим убийцей. Разведчику удалось сбежать и спрятаться в пещере неподалеку.

Верховный жрец Креве застал сражение, будучи снаружи церкви. Он смог спрятаться и пережить битву. Он нашел свою мертвую паству, и поклялся отомстить всем солдатам в деревне. Сейчас он живет в деревне и саботирует жизнь реданцев.

Короткий обзор

Персонажи игроков получают задание у командира Эреварда - найти пропавшего разведчика Хенрика Амелло. Также получают вводные данные по ситуации в деревне и тумане на поле боя от командира и жреца Креве по имени Альрик, с которым знакомятся здесь же. Жрец проводит персонажей игроков до церкви в тумане в поисках разведчика, но заводит всех в логово гулей, а сам сбежит. Наконец выйдя к церкви, там можно найти следы разведчика, получить информацию о событиях внутри церкви и встретить Покаянника. Следы приведут к пещере неподалеку, где прячется раненый разведчик. Там персонажи игроков застанут жреца Креве, который захочет покарать Хенрика за содеянное в церкви. Тот признается во всем, что сделал. После словесной перепалки персонажи игроков могут одолеть Покаянника, используя Хенрика, а могут просто отдать его командиру в деревне. От их решения будет зависеть судьба жреца, деревни и самого разведчика.

Персонажи ведущего

♦ **Разведчик*** по имени Хенрик Амелло. Реданский солдат, отправившийся в лагерь врага за секретными данными и успешно их выкрававший. Он скверный воин и не хотел умирать в гуще событий, поэтому в панике решил убить жрецов и запереться в церкви. Имеющиеся у него секретные данные очень важны и могут сыграть огромную роль в ходе войны. Эти данные он расскажет только главнокомандующему и никому другому.

♦ **Главнокомандующий*** реданским войском по имени Эревард Вальд. Выдаст задание персонажам игроков и будет ждать, когда приведут разведчика в деревню.

♦ **Солдаты*** реданского войска. Могут встретиться в деревне и на поле боя.

* - см. характеристики Разбойника в основной книге правил.

Противники

♦ **Гули***. Чудовища-трупоеды, пришедшие на поле боя полакомиться мертвечиной. Количество гулей можно варьировать от 1 до Количество игроков + 3.

♦ **Покаянник*****. Чудовище-призрак, которое появилось вследствие убийства жрецов Хенриком. Он пришел в мир живых, чтобы покарать разведчика за убийство жрецов, приютивших путника. Основное место обитания духа - церковь и её туманные окрестности в радиусе 50 метров. Если Хенрик прячется на одном месте более 3 дней вне тумана Покаянника, то последний приходит за жертвой вновь и вновь, пока не добьется цели.

♦ **Отец Альрик***** - жрец церкви Креве в аэдирнских землях. Единственное, что было по-настоящему дорого жрецу это его паства. Когда её не стало вследствие войны, горе и жажда мести одержали верх над жрецом. Он ушёл в деревню и стал саботировать реданское войско. Альрик отравляет лечебные травы, влияет на разум людей и призывает молнии на поле боя. Жрец единственный лекарь, поэтому ценится солдатами. Когда персонажи игроков пребывают в деревню, отец Альрик захочет убить Хенрика за содеянное в церкви.

♦ **Туманник****. Чудовище-трупоед, который как и остальные пришёл на поле боя, чтобы поживиться мертвечиной. Он обосновался в заброшенной землянке, где можно раздобыть полезное снаряжения для боя с Покаянником.

* - см. основную книгу правил;

** - см. доп. Дневник охотника на чудовищ;

*** - см. Приложения

Расклад сил

Данная история лучше раскроется, если в группе персонажей игроков будут Ведьмак/Маг/Друид, Воин, Преступник, Жрец. Количество игроков для данной истории рекомендуется 4 - 6, а количество очков параметров для создания персонажа 60 - 70.

Введение (Прочитать вслух)

Вы прибыли в деревню Приречье под руководство местного командира Эреварда. Направляясь к нему за дальнейшими указаниями, вы видите раненых и больных солдат, переживших недавно битву с черными. Местные жители выглядят недоброльными и бессильными из-за того, что их деревню сделали военными лагерем. Погода здесь, будто, всегда пасмурная и солнечного света давно не видели. Периодически привлекает внимание гром и молнии, которые сверкают на другом краю деревни.

Завязка

В своём штабе главнокомандующий Эревард выдаст заданием - найти пропавшего разведчика Хенрика Амелло, которого видели на поле боя в тумане в конце битвы. Хенрик может обладать секретными данными врага, поэтому его жизнь очень важна. Также командир может рассказать следующее:

- поле боя кишит трупоедами, которые не дают нормально передвигаться в тумане;

- изредка на поле боя бьют молнии, из чего также пострадали ушедшие на поиски выживших;

- на поле боя могли остаться раненные солдаты, которые не смогли вернуться. Если персонажи игроков их вернут, то будут дополнительно вознаграждены;

- поиски разведчика можно начать с церкви Креве, которая стоит по среди поля боя и тумана. Это единственно жилое здание, которое Хенрик мог использовать в качестве безопасного места;

- отец Альрик, верховных жрец Креве, который смог уцелеть после битвы, может проводить персонажей игроков к церкви.

- также отец Альрик единственный лекарь в деревне и может вылечить персонажей игроков, если тем понадобится помощь;

Экшн-сцена (Жрец молний)

На окраине деревни, где начинается туман, можно встретить отца Альрика, стоящего на коленях и молящегося. На его мантии будут видны две скрещенные молнии, которые могут идентифицировать его, как жреца Креве. Помощью проверки **Образования СЛ:16**, можно узнать про Креве (**см. Церковь Креве**). После наставлений и предостережений относительно тумана, жрец будет готов выдвигаться с персонажами игроков до церкви.

В очень густом тумане, где видимость ограничивается 4 метрами, группа наткнется на стаю **Гулей**, количество которых равно Количество игроков +3. Гули будут поедать лежащих на земле солдат, один из которых ещё жив, и его можно попробовать спасти. Жрец в начале боя спрячется за какими-нибудь деревьями, а потом во все с помощью **Скрытности** против **Внимания** близстоящего персонажа игрока уйдет обратно в деревню.

В конце битвы произойдет удар молний по персонажам с шансом 35% по каждому. При пропадании нужна проверка **Уклонения/Изворотливости** против **Сотворения заклинания** жреца. Провалившие персонажи получают 8к6 урона с 75% шансом горения.

Церковь Креве

Креве, также известный как Праотец. Это божество которое противостоит силам «зла» и превозносит добродетель семьи и общества.

Праотец ожидает, что его прихожане будут действовать решительно и никогда не сдадутся силам, которые могут нанести вред их сообществу. Обычный образ Креве - высокий, мускулистый мужчина, вооружённый копьем из молнии и большим щитом. Его священники противостоят чудовищам и злодеям, которые угрожают их пастве.

В последнее время церковь Креве потеряла часть своего влияния в некоторых частях Севера, и люди стекаются в более радикальную церковь Вечного огня.

Передвижение в тумане

Когда персонажи игроков передвигаются в тумане, им нужно пройти проверку **Выживания в дикой природе**. Каждая локация имеет свою СЛ. При провале персонажи игроков, прежде чем дойдут до места назначения, могут наткнуться на чудовищ или вовсе выйти из тумана где-то на другом его конце. На усмотрение ведущего можно использовать следующую схему:

- ♦ Величина провала 1 - 2: вышли к деревне;
- ♦ Величина провала 3 - 4: вышли из тумана на другом конце. Необходимо потратить 2 часа, чтобы вернуться в деревню;
- ♦ Величина провала 5 - 6: наткнулись на группу **Гулей**. Можно спасти выжившего солдата;
- ♦ Величина провала 7 - 8: наткнулись на **Туманника**. Можно спасти выжившего капитана;
- ♦ Величина провала 9 и больше: наткнулись на **Покаянника**.

Каждый раз, когда персонажи проваливают проверку и теряются в тумане, они могут получить накапливающийся бонус +1 к следующей проверке **Выживания**. Тем самым лучше изучая местность.

Развитие (Деревня Прирочье)

СЛ локации: 14

Здесь персонажи игроков могут отдохнуть, чтобы восстановить здоровье и припасы. Отец Альрик может подлатать критические ранения. Не забывайте, чтобы персонаж начал восстанавливать здоровье, надо, чтобы над ним кто-то совершил проверку **Первой помощи** или **Лечащего прикосновения СЛ:15**.

Отец Альрик будет удивлен, что персонажи игроков не погибли в тумане, и пока не будет больше пытаться их убить. Он постарается выудить информацию, и постоянно будет расспрашивать о поисках пропавшего разведчика. А сам будет оправдываться, что трусил в тумане, когда вел туда группу.

Также здесь можно поговорить с местными. Проверками социальными навыками можно узнать о жившем когда-то в деревне старике, который был мутантом. У него была землянка где-то в лесу неподалеку. Сейчас там тоже туман. Узнав это, персонажи игроков могут отправиться туда (**см. Экшн-сцена (Ведьмачий тайник)**).

Экшн-сцена (Ведьмачий тайник)

СЛ локации: 18

Это небольшая землянка со сломанной открытой настежь дверью. Туман снаружи и внутри неё. Там можно сразиться с **Тумаником**, который обосновался в землянке. С помощью проверки **Внимания** можно найти следующее ведьмачье снаряжение:

- ♦ СЛ: 10. Серебряный ведьмачий меч;
- ♦ СЛ: 12. Масло против духов, масло против трупоедов;
- ♦ СЛ: 14. Бомба Лунная пыль;
- ♦ СЛ: 16. Чертеж масла против духов, чертеж масла против трупоедов + ингредиенты на создание 1 порции каждого масла;
- ♦ СЛ: 18. Чертеж бомбы Лунная пыль + ингредиенты на создание 1 бомбы;

Развитие

(Церковь есть смертное ложе)

Здание, что появляется в тумане, по первости вы даже не определите, как церковь. Снаружи её стены залиты кровью и царапинами от оружия. Тела мертвых солдат валяются и гниют вокруг. Дверь не сломана, но открыта наружу. Зайдя в здание, вашему взору откроется нетронутое войной помещение с эмблемами перекрещенных молний. А посреди молитвенного зала лежат жрецы...в лужах своей крови.

СЛ локации: 16

Осмотревшись в церкви, можно увидеть следующее:

- возле молитвенного помоста лежат 7 мертвых жрецов, заколотых оружием. Проверкой **Первой помощи** СЛ:15 можно обнаружить что, убили всех жрецов кинжалом, и кого-то ударами в спину;

- один из жрецов лежит без одежды, тогда как все остальные в своих мантиях.

- здесь же на полу можно увидеть разбросанные вещи нильфгаардского солдата (броня, штаны и обувь);

- первая пара следов, уходящая из церкви наружу. По ним можно пройти (**см. Развитие (Пещера отчаяния)**).

- вторая пара следов, более свежих. Их можно найти по всей церкви, а потом они ведут на улицу в сторону деревни;

- проверками **Внимания** СЛ:20, **Подготовки ведьмака** СЛ:14, **Магических познаний** СЛ:16 можно найти иероглифы, начертанные на стенах. Они указывают на метку и присутствие Покаянника.

Перед тем, как персонажи Игроков соберутся уходить или же слишком долго будут там находится, в церкви материализуется Покаянник. Он будет выкрикивать имя Хенрика и атаковать всех, но не будет долго преследовать персонажей при побеге. Пока туман окутывает Покаянника, он неуязвим. Проверкой **Монстрологии** или **Подготовки ведьмака** СЛ:16 можно узнать необходимую информацию про Покаянника (**см. Приложения**)

Развитие (Пещера есть зал суда)

СЛ локации: 18

По следам из церкви можно пойти до небольшой пещеры, где прячутся разведчик и двое нильфгаардцев. Они согласились разделить убежище ради выживания. Вот только, когда персонажи игроков приходят сюда, они застанут следующую картину:

Перед вами, сквозь туман, начинает вырисовываться вход в пещеру, который образовался у основании небольшого холма. След ведет внутрь, но когда вы подходите ближе, слышите голоса, что доносятся оттуда: «Пожалуйста! Пожалуйста не надо!». Внутри вы видите, как в довольно тесной пещере отец Альрик стоит над двумя телами нильфгаардцев и добывает их своим посохом. Кровь брызжет вокруг него, а черепа бедолаг уже сильно раздроблены. В другом углу пещеры, обняв свои колени, си-

дит парень в мантии Креве. Он плачет и наблюдает за происходящим глазами, полными ужаса и страха.

Здесь можно поговорить с отцом Альриком, который расскажет о своём желании убить как можно больше солдат, что стали причиной смерти его паствы. Расскажет, что магией путал мысли солдат в деревне и заманивал на поле боя к трупоедам. Расскажет, как призывает молнии на поле боя, чтобы очистить его от всех. Расскажет, что лечит солдат в деревне так, чтобы те болели. Расскажет, что тоже заинтересовался пропавшим разведчиком, и выяснил, что тот был в церкви. Придя сюда и выслушав признание Хенрика, он разозлился, убил раненых нильфов и теперь хочет смерти Хенрика.

Отец Альрик повернется к Хенрику и использует инвокацию Свет истины. После слов: «Расскажи то, что сказал мне!» - разведчик, заливаясь слезами, расскажет всё, как было в действительности (см. Другая часть истории).

Здесь можно устроить Словесную дуэль с отцом Альриком. Тот хочет смерти Хенрика за содеянное. Но его можно убедить не убивать Хенрика, а использовать, чтобы зачистить церковь от Покаянника. Дабы тот искупил свой грех, подвергая себя смертельной опасности.

В зависимости от того, какой будет исход у этого диалога, будут следующие развития событий:

- Хенрика оставляют в живых и используют в битве с Покаянником для зачистки церкви. Перейдите к **Кульминация (Поборник справедливости)**;

- Хенрика оставляют в живых, но не используют для зачистки церкви от Покаянника. Перейдите к **Кульминация (Да обрушится свод небесный!)**;

- Хенрика убивают в пещере или где-то еще. Перейдите к **Кульминации (Судья, присяжный и палач)**.

Кульминация (Поборник справедливости)

Если персонажи игроков решают очистить церковь от Покаянника, то единственным благоприятным исходом будет - использовать Хенрика. Так как туман Покаянника даёт ему неуязвимость. Жертва духа должна зажечь огонь, который понесет в этот туман, рассеивая его. В радиусе этого источника света Покаянник сможет получать урон.

Покаянник это дух возмездия и справедливости за ужасные преступления. Его целью будет Хенрик, но тех, кто защищает его он также будет атаковать. Не забывайте сами и напоминайте игрокам, что раненый Хенрик очень уязвим и может умереть всего от нескольких ударов призрака.

Когда Покаянник будет повержен, большая часть густого тумана пропадет вместе с ним. Перейдите к **Развязка (Хорошая)**

Кульминация (Да обрушится свод небесный!)

Если персонажи игроков решат оставить церковь, как есть, с Покаянником, по любым причинам, то это не понравится отцу Альрику. Тот найдет способ вернуться в деревню, и начнёт обрушивать небеса на всех грешных солдат в деревне. К сожалению мирные жители также будут под ударом.

Жрец выйдет в центр деревни и с помощью инвокации Песнь небес будет призывать гром и молнии, которые будут бить по всем в радиусе 50 метров. Ведущий может решить сам, как много погибнет солдат и мирных жителей, пока персонажи игроков не остановят жреца-отступника. В этой битве отец Альрик будет биться до смерти во имя своей паствы и бога Креве.

Когда жрец будет повержен, большая часть деревни будет разрушена, и тела мертвых солдат и жителей будут лежать вокруг. Перейдите к **Развязка (Плохая)**.

Кульминация (Судья, присяжный и палач)

Если персонажи игроков решат казнить Хенрика за его гнусное деяние, то последний будет до последнего умолять не делать этого. Он будет говорить о своей семье, которую ему нужно прокормить, о детях, о больных родителях. Будет говорить о том, что он простой человек, который испугался и не смог воспротивиться своим страхам. Хенрик даже обмочится перед концом. Он сделает последнюю ставку на свою жизнь, сказав о секретных данных врага, которые потеряют персонажи игроков, если убьют его. Либо он, либо секреты врага.

И если персонажи игроков всё равно решат казнить разведчика, то спросите, кто именно это сделает. Как он это сделает и что будет чувствовать в этот момент. Данная сцена должна быть такой же кульминацией, как и две других. Не ослабляйте напряжение и точку накала, раз уж игроки решили пойти этим путём.

Когда Хенрик будет убит, большая часть тумана пропадет вместе с Покаянником. Перейдите к **Развязка (Нейтральная)**

Развязка (Хорошая)

Если Покаянник будет повержен с помощью Хенрика, отец Альрик обретёт какой-никакой покой в своей душе. Он отправится в церковь и будет там жить один. Возможно, за ним придут реданские солдаты, чтобы отдать под суд за убийства и саботаж.

Хенрика допросят, используют добытые данные врага. Возможно, реданцев ждут несколько хороших побед на поле боя с Нильфгаардом. Самого Хенрика могут отпустить или же отдать под трибунал, в зависимости от того, что скажут персонажи игроков своему командиру.

Персонажам игроков повысят, дадут увольнительные на пару дней или же просто отправят дальше воевать, но в более спокойное место. Они этого заслужили.

Развязка (Плохая)

Отец Альрик погиб в бою с персонажами игроков, его церковь превратится в кладбище, а Покаянник будет продолжать искать Хенрика в густом тумане на поле боя.

Хенрика допросят и получают секретные данные врага. Возможно, реданцев ждали несколько хороших побед на поле боя с Нильфгаардом. Но теперь, когда практически всё войско командира Эреварда мертво, эти данные не представляют ценности. С теми людьми, что у него остались, он ничего не сможет сделать.

Самого Хенрика могут отпустить или же отдать под трибунал, в зависимости от того, что скажут персонажи игроков своему командиру. Как бы ни было, через три дня Покаянник придет за Хенриком и убьёт его. Будь то тюремная камера или солдатские бараки.

О судьбе Хенрика персонажи игроков услышат, пока будут ехать в цепях в конвое, направляющемся в штрафной батальон. Их назначат ответственными в смертях солдат, капитанов и мирных жителей деревни.

Развязка (Нейтральная)

После убийства Хенрика и избавления от Покаянника отец Альрик уйдет в свою церковь и сожжёт её. Он решит бросить служение Креве и отправится на поиски новой веры и нового бога, более справедливого. Также он станет должником персонажей игроков и при следующей встрече сможет оказать услугу.

Из-за утраты важных секретных данных, войско реданцев не будет иметь преимущества над врагом. Будущее военных действий в Северных королевствах пока что останется туманным и неизвестным.

За то, что Хенрик погиб и важные данные пропали вместе с ним, командир Эревард понизит в звании персонажей игроков и отправит их чистить отхожие места в ближайшие пару месяцев. Может, в будущем они смогут изменить своё положение.

Приложения

Отец Альрик

ИНТ	7
РЕА	7
ЛОВ	6
ТЕЛ	5
СКОР	5
ЭМП	5
РЕМ	8
ВОЛЯ	8

УСТ	7
БЕГ	15
ПРЖ	3
ВЫН	30
ВЕС	50
Отдых	7
ПЗ	30
Энергия	18

Отец Альрик является верховных жрецом Креве. В последние годы вера в бога грома и молний сильно угасла. Поэтому церковь возле Приречья под руководство отца Альрика одно из последних прибежишь верующих. По этой же причине отец Альрик очень любил своих людей, ведь они те единственные, кто разделял его взгляды на жизнь. Вера в Креве предполагает сопротивление злу и несправедливости, а отец Альрик возвращивал пассивизм в своих людях, боясь их потерять. Это оказалось большой ошибкой. Инакомыслие Альрика стоило ему паствы, и теперь он встал на путь борьбы со злом. Но месть застелила ему глаза, Солдаты, что воевали и выполняли приказы, стали тем злом, которое Альрик хочет видеть.

Основы навыков	
Атлетика	11
Внимание	14
Храбрость	14
Уклон./Извор.	15
Стойкость	10
Наведение порчи	15
Сопр. убеждению	15
Сопр. магии	15
Провед. ритуала	13
Сотв. заклинаний	15
Влад. древ. оружием	13
Скрытность	13
Передача знаний	11
Выживание в Д.П.	12
Первая помощь	12

Проф. навыки	
Посвященный	8
Божественная сила	10
Божественный авторитет	5
Предвидение	3
Единение с природой	6
Знаки природы	4
Союзник природы	3
Кровавые ритуалы	8
Рвение	6
Слово божье	2

Основа уклонения	15
Основа смены позиции	11
Основа блокирования	3

Предпочитаемая магия	
Инвокация Воды очищения	
Инвокация Паутина лжи	
Инвокация Благословение удачи	
Инвокация Свет истины	
Инвокация Очищающее пламя	
Инвокация Песнь небес	
Ритуал очищения	
Порча Дьявольская удача	
Порча Поцелуй Песты	

Броня	нет
-------	-----

Снаряжение		
Эльфский дорожный посох	Кинжал	Инструм. алхимика
Кровосвёртывающий порошок x5	Поясная сумка	Ингредиенты на 100 крон
Обеззараживающая жидкость x5	Священный символ	
Обезболивающие травы x5		Песочные часы (час)

Покаянник

ИНТ	6	УСТ	8
РЕА	8	БЕГ	18
ЛОВ	8	ПРЖ	3
ТЕЛ	8	ВЫН	40
СКОР	6	ВЕС	80
ЭМП	1	ОТДЫХ	8
РЕМ	1	ПЗ	80
ВОЛЯ	8	ЭНЕРГИЯ	0

Основы навыков	
Атлетика	14
Внимание	13
Борьба	13
Храбрость	15
Стойкость	13
Запугивание	12
Сила	8
Соппротивление магии	12
Сотворение заклинаний	12
Скрытность	12
Выживание в дикой природе	12

Соппротивление	
—	
Невосприимчивость	
Соц. взаимодействие, Страх, Кровотечение, яд, обман	
Восприимчивость	
Огонь, масло против духов, Ирдэн, Бомба Лунная пыль	

Награда
800

Оружие				
Название	Основа атаки	Урон	Эффект	СА
Меч покаянника	17	5к6+2	Кровопускающее (30%)	2
Фонарь покаянника	15	4к6	Горение (75%)	1

Класс	Призрак
Рейтинг	Средний Незаурядный
Интеллект	Разумный
Чувства	Улучшенное ночное зрение

Знания ведьмаков (Монстрология, СЛ: 16)

Хотя они и не демоны, покаянные души возвращаются в мир смертных, чтобы наказать злодеев и тех, кто совершил ужасные преступления. Как и их меньшие родственники, призраки, никто не может полностью прийти к единому мнению о том, откуда они возвращаются, но факт в том, что если вы совершите достаточно отвратительное преступление, у вас есть шанс призвать покаянника. Если вы это сделаете, покаянник прикрепится к вам, так и к месту преступления, погрузив область в облако неестественного тумана. Покаянник появится в тумане, чтобы преследовать вас, выкрикивая ваше имя хриплым голосом и нападая на вас.

Единственный способ избавиться от покаянника, не убивая его жертву, - это убить его, но пока он остаётся окутанным своим потусторонним туманом, покаянника нельзя убить. Чтобы навсегда убить покаянника, вы должны найти человека, который вызвал покаянника, и заставить его зажечь большой огонь в тумане. Этот огонь рассеет туман, позволив вам убить покаянника раз и навсегда. Если добыча покаянника останется в одной области более трех дней, покаянник придет к ней, принеся свой туман и своих призраков.

Броня	0
Регенирация	-
Основа блокирования	17

Основа уклонения	16
Основа смены позиции	18
Основа блокирования	17

Способности Покаянника

Сверхъестественный туман

Область, где обитает покаянник, погружена в густое облако сверхъестественного тумана и теней с радиусом 50 метров, с центром на месте преступления или местонахождения добычи покаянника, когда покаянник прибыл. Никто в этом тумане кроме покаянника и его призраков, не может видеть ничего дальше 4 метров от себя. Находясь в этом тумане, покаянник не получает урона ни от какой формы атаки. Этот туман можно рассеять, только убив покаянника или заставив жертву покаянника зажечь большой огонь в тумане. Пока огонь горит и добыча покаянника остаётся в этой области, туман остаётся рассеянным.

Разделение

В качестве действия покаянник может разделить свою телесную форму на 4 отдельных призрака, которые появляются с полными ПЗ в пределах 50 м от того места, где был покаянник. Все 4 призрака действуют с инициативой покаянника и управляются им же. Покаянник не получает урона, нанесенного по отдельным призракам. Когда все 4 призрака будут убиты, покаянник должен вернуться в свою единую форму и получить 20 единиц урона, если его туман рассеялся. После того, как покаянник был возвращен в свою единую форму, он не может снова разделиться на отдельных призраков в течение 3 раундов. Находясь в области димеритовой бомбы, покаянник не может использовать эту способность.

Сдвиг

Покаянник может проходить проверку Сотворения заклинаний против атаки, чтобы стать бестелесным и отразить атаку. При успехе никакое физическое воздействие не окажет влияния на покаянника до начала следующего хода покаянника. Находясь в зоне бомбы Лунная пыль или круга Ирдэн, покаянник не может использовать эту способность.

Телепортация

В качестве перемещения, покаянник может немедленно телепортироваться на 10 метров. Находясь в зоне бомбы Лунная пыль или круга Ирдэн, покаянник не может использовать эту способность.