

# Туманник

*Если ночь застала тебя на болотах, оставайся на месте и жди рассвета, даже если придётся стоять по пояс в воде и терпеть пиявок, заползающих в штаны. А главное — если увидишь забрезживший в тумане свет, ни в коем случае, ни при каких обстоятельствах не иди в его сторону.*  
Йоханнес Струдд, проводник

**Затаившийся в тумане.** Мгла — враг путешественника. В лесу она может сбить с пути, в море — заманить на скалы. Но такие опасности ничто по сравнению с чудовищами, известными как туманники, которые иногда скрываются в ней. У этих существ мощные руки и острые когти, но по-настоящему опасными их делает мастерство обмана, введения в заблуждение и дезориентации. Во многих случаях им вообще не нужно нападать, вместо этого они просто доводят свою жертву до безумия или уводят в болотистые топи, после чего терпеливо ждут, пока она утонет в мутной воде.

**Тёмная душа.** Подобные жутким светящимся червям, они источают бледный свет, который используют, чтобы заманить заблудившихся в тумане в овраги, болота или пещеры, где обустроены их логова. Легенды гласят, что туманники — порождения душ поистине отвратительных убийц, материализовавшихся в виде блуждающих огоньков. Через некоторое время, израсходовав достаточно жизненных сил, они вселяются в труп и превращают его в чудовищного туманника, вновь обретая тело и свободу убивать. В тех частях света, где злые огоньки являются частым явлением, народы склонны кремировать усопших, чтобы предотвратить вселение в труп этих духов.



**Жуткая земля.** Туманники могут появляться везде, где возникает густая мгла: на болотах, горных перевалах или берегах рек и озер. Если тумана нет, они могут создать его сами. Управляя туманом, они разделяют путников, скрывают тропы и заглушают звуки. Хотя туманники могут исчезать по собственному желанию, наблюдение за движущимися облачками тумана или кольханием травы на тропе, ведущей прямо к их жертвам, — один из способов определить их местонахождение.

**Злобные бойцы.** Быстро сгущающийся туман, как правило, является признаком того, что туманники уже близко. В борьбе с ними искатель приключений должен сохранять спокойствие и не терять самообладания, несмотря ни на что. Поскольку туманники могут принимать нематериальную форму, лёгкая дрожь воздуха или шорох в траве могут быть единственными подсказками для приключенца. Туманник создаёт свою иллюзорную копию, которая может причинять физический вред, в то время как он сам снуёт по округе.

**Сущность нежити.** Туманник не нуждается в воздухе, еде, питье или сне.

## Ignis fatuus

Особенно старые и злобные туманники называются Ignis fatuus. За своё долгое существование они в совершенстве овладели коварным искусством и могут скрывать свое логово с помощью замысловатых иллюзий. Они часто привлекают других злых духов — блуждающих огоньков — и обладают способностью вызывать смертоносный затяжной туман.

## Логово Ignis fatuus

Ignis fatuus устраивают свои логова в глубоких пещерах или заброшенных замках. Обычно они выбирают места, пронизанные магическими нитями, например, места силы или дикой магии, питааясь её энергией.

## Эффекты местности

Область, в которой селится Ignis fatuus, оскверняется его присутствием, создавая следующие магические эффекты. Если он умирает, эти эффекты немедленно прекращаются.

- Над местностью постоянно клубится густой туман, несущий сильный металлический запах. Местность сильно заслонена, и существа не могут в ней дышать. Ветер средней или большей скорости (не менее 10 миль в час) рассеивает его на час.
- Люди легко теряются в этой области. Все проверки на Мудрость (Выживание) совершаются с помехой. Существа, которые не могут быть очарованы, не подвержены этому эффекту.
- В области появляются блуждающие огоньки, слетаясь, как мотыльки на пламя.

# Туманник

Большая нежить, хаотично-злая

**Класс Защиты** 14 (природный доспех)  
**Хиты** 133 (14к10 + 56)  
**Скорость** 40фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
21 (+5)	14 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	11 (0)

**Навыки** Восприятие +5, Скрытность +5  
**Сопrotивление урону** кислота, холод, психический  
**Иммунитет к урону** электричество, яд  
**Иммунитет к состояниям** испуг, истощение, очарование, отравление, паралич  
**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 15  
**Языки** известные при жизни  
**Опасность** 5 (1 800 опыта)

**Использование заклинаний.** Базовой характеристикой туманника является Мудрость. Он может творить следующие заклинания, игнорируя требования к материальным компонентам:  
*Неограниченно:* Газообразная форма (на себя), Невидимость (на себя), Образ, Отражения.

**Восстановление.** Когда туманник погибает, в занимаемой им области появляется Блуждающий огонёк. Если ему удастся скрыться, через 24 часа он вселится в другой труп на том же плане существования, превращаясь в нового туманника с полным здоровьем.

## Действия

**Мультиатака.** Туманник совершает две рукопашные атаки когтями.

**Когти.** Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 12 (2к6 + 5).

**Смертоносная мгла (перезарядка 5-6).** Туманник призывает мглу, в которой таятся его дымчатые двойники. Мгла появляется в точке, выбранной туманником в пределах 60 футов от него, и занимает сферу радиусом 30 футов, которая существует в течение 1 минуты, или пока не закончится концентрация на этом эффекте. Мгла огибаёт углы и считается сильно заслонённой местностью. Ветер скоростью не менее 10 миль в час может развеять её. Скорость всех существ, передвигающихся в этой области, снижается в два раза. Каждое существо, начинающее ход во мгле, получает психический урон 10 (3к6). Каждое существо, оканчивающее в ней ход, должно преуспеть в спасброске Ловкости с УС 14, иначе получит рубящий урон 14 (4к6) от атакующих со всех сторон иллюзорных туманников. Эти эффекты не действуют на туманников.

# Ignis fatuus

Большая нежить, хаотично-злая

**Класс Защиты** 16 (природный доспех)  
**Хиты** 179 (17к10 + 85)  
**Скорость** 40фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
23 (+6)	16 (+3)	21 (+5)	16 (+3)	17 (+3)	14 (+2)

**Спасброски** Сил +10, Тел +9, Муд +7, Хар +6  
**Навыки** Восприятие +7, Скрытность +7  
**Сопrotивление урону** кислота, холод, психический  
**Иммунитет к урону** электричество, яд  
**Иммунитет к состояниям** испуг, истощение, очарование, отравление, паралич  
**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 17  
**Языки** известные при жизни  
**Опасность** 10 (5 900 опыта)

**Использование заклинаний.** Базовой характеристикой туманника является Мудрость (УС спасбросков от заклинания 15). Он может творить следующие заклинания, игнорируя требования к материальным компонентам:  
*Неограниченно:* Отражения, Невидимость (на себя), Образ, Газообразная форма (на себя), Таинственный мираж.  
*2/день каждое:* Зловонное облако, Высшая невидимость (на себя), Облако смерти.

**Восстановление.** Когда туманник погибает, в занимаемой им области появляется Блуждающий огонёк. Если ему удастся скрыться, через 24 часа он вселится в другой труп на том же плане существования, превращаясь в нового туманника с полным здоровьем.

## Действия

**Мультиатака.** Туманник совершает две рукопашные атаки когтями.

**Когти.** Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 20 (3к8 + 6).

**Смертоносная мгла (перезарядка 5-6).** Туманник призывает мглу, в которой таятся его дымчатые двойники. Мгла появляется в точке, выбранной туманником в пределах 60 футов от него, и занимает сферу радиусом 30 футов, которая существует в течение 1 минуты, или пока не закончится концентрация на этом эффекте. Мгла огибаёт углы и считается сильно заслонённой местностью. Ветер скоростью не менее 10 миль в час может развеять её. Скорость всех существ, передвигающихся в этой области, снижается в два раза. Каждое существо, начинающее ход во мгле, получает психический урон 10 (3к6). Каждое существо, оканчивающее в ней ход, должно преуспеть в спасброске Ловкости с УС 15, иначе получит рубящий урон 14 (4к6) от атакующих со всех сторон иллюзорных туманников. Эти эффекты не действуют на туманников.

**Призыв огоньков (перезарядка 5-6).** Туманник призывает 1к4 Блуждающих огоньков, которые появляются в незанятом пространстве в пределах 60 футов от туманника и действуют в его инициативу. Они исчезают через 1 минуту или в случае смерти призвавшего их туманника. Он может сам окончить эффект действием.