

Охотники на ведьм

Избавление через смерть. Когда пламя фанатизма охватывает нацию, когда наступают тяжёлые времена, и народ требует найти несуществующего виновного, когда нетерпимость становится новой нормой, когда слепое поклонение и суеверия берут верх над логикой и знанием, тогда и появляются леденящие кровь охотники на ведьм. Этот радикальный религиозный орден может возникнуть внутри практически любой веры, подменяя её догмы гневом, культивируя ненависть и обещая приход лучших времен с падением всех грешников. Убийство еретиков становится новым путём к спасению. Но их обещания — ложь, потому что этот изголодавшийся по ненависти зверь никогда не сможет насытиться. Он питается гонениями. Когда одни враги уничтожены, он обращается к новой добыче, готовый покарать и её.

Костёр и Вера. Охотники на ведьм обращаются к массам, которые чувствуют себя задавленными элитой, обвиняют в своих бедах других, или отторгают грядущие социальные перемены. Необразованные, вероломные, алчные и жестокие словно мотыльки слетаются на это пламя, пополняя их ряды. Они получают одобрение своих тёмных изуверских импульсов. Они грабят и воруют, питая зверя, сила которого растёт с каждой поглощенной им жертвой. Костры дожидаются их неприятелей: интеллектуалов, членов меньшинств, практиков магии и священнослужителей другой веры, художников и всех, кто мыслит нестандартно.

Что касается охотников на ведьм, вероятность стать их целью тем выше, чем более особенной и выдающейся личностью вы являетесь. Склонность к магии всегда становится главной мишенью, потому что она вселяет страх, зависть и недоверие в сердца многих. Из заклинателей получаются идеальные преступники, поскольку мало кто понимает их или им сочувствует, и, к сожалению, история изобилует примерами, когда магия использовалась для причинения великого зла. Что бы ни двигало охотниками на ведьм, вот несколько возможных **Грандиозных планов** по этапам игры:

ГРАНДИОЗНЫЙ ПЛАН

Этап **Примеры**

Локальный Уничтожить священное место или мощный магический предмет другой религии; убить/заклечь в тюрьму видного религиозного деятеля другой веры; конфисковать имущество практикующих магов.

Королевство Установить свою веру в качестве государственной религии и объявить вне закона поклонение другим божествам; объявить вне закона использование и изучение ворожбы; ограничить права определенной расы, подрасы или пола.

Континент Сжечь на костре всех заклинателей и приверженцев еретических взглядов; установить теократию, контролирующую все аспекты жизни; совершить чудо, которое вызовет масштабное религиозное обращение.

Мир Уничтожить всех магических существ и расы; отрезать Материальный план существования от остальных; избавить мир от любого влияния еретических богов.

ГЛУБИННЫЙ СВИНЕЦ

Свинец как металл известен в качестве естественного противодействия магии. Тончайший лист свинца может блокировать самое мощное прорицание, и его часто используют для защиты от волшебного вмешательства. Существует более чистая форма свинца, называемая глубинным или иногда двумеритом. Это серебристый металл с голубым отливом, который редко встречается в минеральных жилах. Глубинный свинец очень токсичен, и те, кто часто подвергается его воздействию, регулярно испытывают проблемы: от мигреней и респираторных заболеваний до припадков. Эти эффекты усиливаются для магических существ и магов, которые мгновенно ощущают тошноту в его присутствии и сильную физическую боль при контакте. Охотники на ведьм в значительной степени полагаются на глубинный свинец и включили в свой арсенал несколько инструментов на основе этого металла, чтобы противостоять своему самому опасному врагу — заклинателям.

Оружие из глубинного свинца

Глубинный свинец редко используется для создания доспехов, так как сильный дискомфорт от ношения перевешивает преимущества, однако этот металл нашел широкое применение в создании оружия.

Оружие ближнего боя и боеприпасы, сделанные из свинца или покрытые им, необычайно эффективны против нарушения концентрации заклинателей. Если существо, концентрирующееся на заклинании, получает урон от оружия из глубинного свинца, оно совершает спасбросок на сохранение концентрации с помехой.

Такое оружие или десять боеприпасов стоят на 300 зм больше, чем их обычная версия, не важно, сделаны ли они полностью из этого металла или покрыты им.

Свинцовая бомба

Оружие (бомба), редкое

В качестве действия персонаж может бросить бомбу в точку в пределах 30 футов от себя. Каждое существо в радиусе 10 футов от взорвавшейся свинцовой бомбы должно совершить спасбросок Ловкости с УС 15, при провале получая колющий урон 17 (5к6) или половину этого урона при успехе. Каждое существо, получившее урон, должно преуспеть в спасброске Телосложения с УС 15, иначе станет отравленным на 1 минуту. Пока существо отравлено бомбой, оно не может сохранять концентрацию на заклинании или любом другом эффекте. Спасбросок можно повторять в конце каждого своего хода, прекращая эффект на себе в случае успеха.

Кандалы из глубинного свинца

Чудесный предмет, очень редкий

Эти прочные кандалы сделаны из сплава глубинного свинца и железа. Персонаж может действием надеть их на недееспособное существо маленького или среднего размера. Действуя как обычные оковы, они также не позволяют закованным в них существам произносить любые заклинания. Для освобождения требуется успешная проверка Ловкости с УС 25. Чтобы разорвать их, требуется успешная проверка Силы (Атлетика) с УС 25. К каждому комплекту кандалов прилагается один ключ. Без ключа существо, владеющее воровскими инструментами, может взломать замок оков при успешной проверке Ловкости с УС 20. У кандалов 30 хитов.

Свинцовый симфониум

Чудесный предмет, очень редкий

Эта увесистая музыкальная шкатулка, сделанная из свинца, является небольшим предметом весом 55 фунтов. Персонаж должен владеть навыком игры на подобном инструменте, чтобы использовать эту музыкальную шкатулку. Персонаж может действием сыграть на симфониуме, создавая диссонирующую скрежечущую мелодию. *Антимагическое поле* создаётся в форме сферы радиусом 20 футов с центром на музыкальной шкатулке и перемещается вместе с ней до начала следующего хода персонажа.

Если шкатулка наиграла в сумме 10 минут, она теряет строй и перестаёт функционировать, пока не будет починена существом, знающим секрет её создания.

Нивелирующий контейнер

Чудесный предмет, редкий

Изготовленный из свинца и железа, этот ящик создан специально для хранения проклятых или одержимых предметов, но действует на любые магические объекты, не являющиеся артефактами. Он может содержать один предмет маленького или среднего размера, но существуют и более крупные варианты. Пока предмет находится внутри, его магические свойства подавляются. После 1к12 месяцев, проведённых в шкатулке, предмет теряет все свои свойства и перестаёт быть магическим.

Если предмет находится в шкатулке более 24 часов и извлекается до потери собственных свойств, при открытии контейнера возникает эффект. Мастер может выбрать эффект из таблицы ниже, определить его случайным образом или придумать собственный.

100 Эффект

1-2 Предмет и контейнер уничтожаются, и открываются врата на случайный план существования. Врата появляются в том месте, где находится шкатулка. Любое существо в радиусе 10 футов от врат засасывается через них в случайное место на плане. Затем врата закрываются. Врата являются односторонними и не могут быть открыты снова.

3-52 Ничего не происходит.

53-75 Пыль из глубинного свинца наполняет воздух. Каждое существо в радиусе 30 футов от контейнера должно преуспеть в спасброске Телосложения с УС 20 иначе будет отравлено на 1 минуту. Пока существо отравлено свинцовой пылью, оно не может сохранять концентрацию на заклинании или любом другом эффекте.

76-87 Сфера радиусом 2к6 x 10 футов с центром на контейнере на 1к4 часа становится зоной мёртвой магии (подобно заклинанию *Преграда магии*).

88-98 Сфера радиусом 2к6 x 10 футов с центром на контейнере на 1к4 часа становится зоной дикой магии (делайте бросок по таблице Дикой магии из Книги игрока каждый раз, когда в зоне творится заклинание).

99-00 Происходит выброс магической энергии. Каждое существо в радиусе 30 футов от контейнера должно совершить спасбросок Ловкости с УС 20, при провале получая силовой урон 55 (10к10) или половину этого урона при успехе. Предмет и контейнер уничтожаются.

Ловец ведьм

Чудесный предмет, обычный

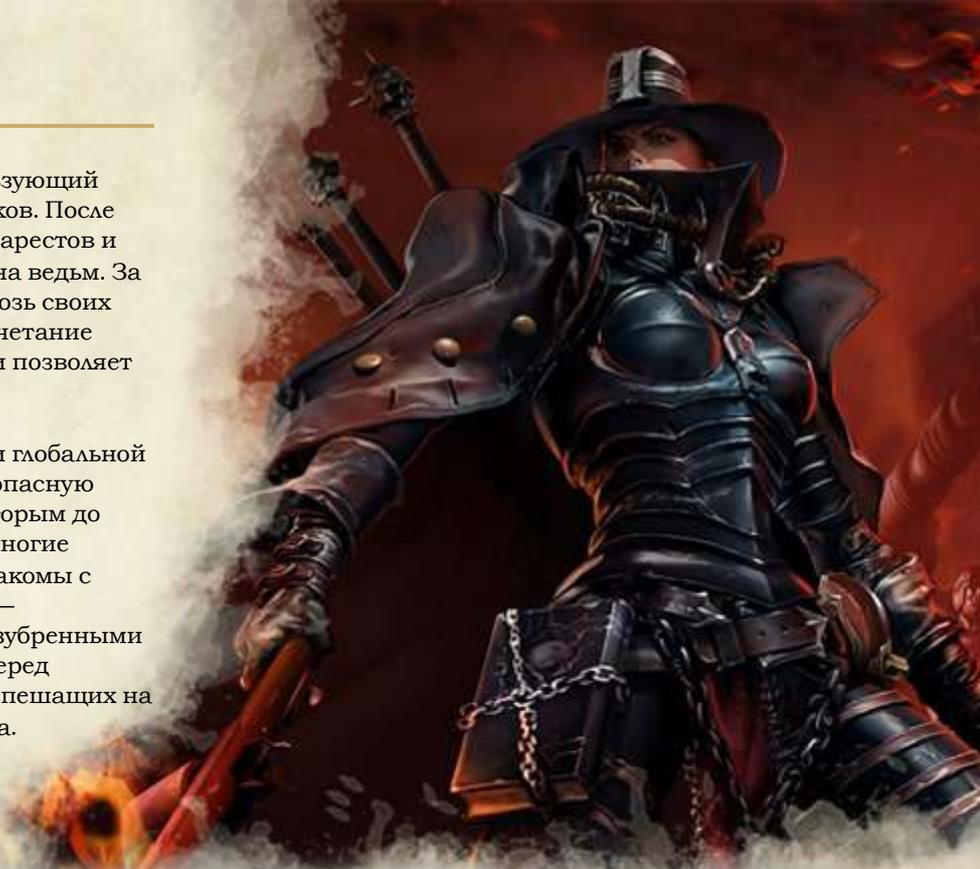
Похожий на карманные часы, компас или даже маятник, этот маленький прибор чутко реагирует на магию в радиусе 5 футов от него. Он обнаруживает активные заклинания, магические предметы или места, которые были освящены или осквернены с помощью волшебства.



Верховный инквизитор

Верховный инквизитор — это человек исключительной веры и силы воли, использующий свой острый ум для поиска ведьм и еретиков. После бесчисленных допросов, многочисленных арестов и казней они становятся элитой охотников на ведьм. За свою карьеру они начинают видеть насквозь своих противников и хитросплетения магии. Сочетание знаний, огромной ненависти и решимости позволяет им временно свести на нет её влияние.

Во времена, свободные от командования и глобальной координации сил, они часто возглавляют опасную охоту на особенно скользких еретиков, которым до этого удавалось успешно скрываться. Немногие уловки могут удивить их, и они хорошо знакомы с уловками заклинателей. Их знак отличия — беспощадный посох, оканчивающийся зазубренными клещами. Им они удерживают еретиков перед клейменем или в ожидании союзников, спешащих на помощь с кандалами из глубинного свинца.



Верховный инквизитор

Средний гуманоид (любой расы), любое злое мировоззрение

Класс Защиты 16 (кираса)

Хиты 142 (19к8 + 57)

Скорость 30фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)

Спасброски Тел +7, Муд +4, Хар +5

Навыки Магия +10, Проницательность +8, Запугивание +5, Восприятие +8

Сопrotивление к урону урон от заклинаний

Чувства пассивное Восприятие 18

Языки три любых

Опасность 11 (7 200 опыта)

Допрос. Инквизитор сразу распознаёт ложь, если говорит на услышанном языке.

Действия

Мультиатака. Инквизитор совершает три атаки: одну посохом с клещами и две клеймящим цепом.

Клеймящий цеп. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 8 (1к8 + 4) и урон огнём 9 (2к8).

Посох с клещами. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 9 (1к10 + 4). Если цель среднего размера или меньше, она схвачена (УС высвобождения 17). Пока цель не освободится, она считается опутанной, а инквизитор не может использовать посох против других целей. Существо получает рубящий урон 15 (2к10 + 4), когда оно освобождается или проваливается при попытке это сделать.

Подавить магию (перезарядка 5-6). Инквизитор выбирает один магический предмет, который может видеть в пределах 120 футов. Если он не является артефактом, его магические свойства подавляются на 10 минут, или пока инквизитор не станет недееспособным или мёртвым.

Легендарные действия

Инквизитор может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие и только в конце хода другого существа. Инквизитор восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Обвинить. Инквизитор выбирает существо, которое может видеть в пределах 60 футов. Если цель может слышать инквизитора, она должна совершить спасбросок Мудрости с УС 17, иначе станет испуганной до конца своего следующего хода.

Клещи. Одно существо, удерживаемое инквизитором с помощью клещей, получает колющий урон 15 (2к10 + 4).

Заклеймить еретика (стоит 2 действия). Инквизитор совершает атаку клеймящим цепом по одному существу. Если атака успешна, цель получает клеймо еретика. Когда клеймённое существо пытается сотворить заклинание, оно сначала должно преуспеть в спасброске Телосложения с УС 17, иначе сотворение не удастся, а ячейка будет потеряна. Клеймо остаётся на существе, пока его не уберут с помощью *Малого восстановления* или другого подобного заклинания.

Разоблачение ворожбы (стоит 2 действия). Инквизитор взмахивает своим религиозным символом и обнаруживает любые иллюзии и сменивших обличье существ в радиусе 30 футов вокруг себя. Заклинания иллюзии тут же оканчиваются, а постоянная иллюзия становится полупрозрачной. Существа, сменившие обличье, должны совершить спасбросок Мудрости с УС 17. При провале существо принимает свою обычную форму и не может её менять до конца своего следующего хода.

Изгоняющий

Средний гуманоид (любой расы), хаотично-злой

Класс Защиты 11
Хиты 175 (27к8 + 54)
Скорость 30фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
8 (-1)	12 (+1)	14 (+2)	6 (-3)	18 (+4)	11 (+0)

Спасброски Инт +3, Муд +10, Хар +6
Чувства пассивное Восприятие 14
Языки два любых
Опасность 17 (18 000 опыта)

Предсмертная агония. Когда изгоняющий умирает, он взрывается, и каждое существо в радиусе 30 футов от него должно совершить спасбросок Ловкости с УС 19, при провале получая силовой урон 82 (15к10) или половину этого урона при успехе.

Поглощение магии. Изгоняющий совершает с преимуществом спасброски против заклинаний и магических эффектов. Если он должен преуспеть в спасброске, чтобы получить только половину урона, при успехе изгоняющий вообще не получает урона.

Действия

Мультиатака. Изгоняющий совершает два силовых удара.

Силовой удар. Рукопашная или дальнобойная атака заклинанием: +10 к попаданию, досягаемость 5 фт. (120 фт.), одна цель. Попадание: силовой урон 20 (3к10 + 4).

Высвобождение силы (перезарядка 5-6). Изгоняющий выпускает луч разрушительной энергии 90 футов в длину и 5 в ширину. Каждое существо на этой линии должно совершить спасбросок Силы с УС 19, при провале получая силовой урон 66 (12к10) или половину этого урона при успехе. При провале цель также отталкивается на 30 футов и сбивается с ног.

Реакции

Отражение заклинания. Когда изгоняющий становится целью заклинания, он может перенаправить магическую энергию обратно в заклинателя, делая его целью вместо себя.

Легендарные действия

Изгоняющий может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие и только в конце хода другого существа. Изгоняющий восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Силовой удар. Изгоняющий совершает силовой удар.

Отравленное естество. Изгоняющий выбирает существо, которое может видеть в пределах 60 футов. Цель должна совершить спасбросок Телосложения с УС 19. При провале следующее заклинание, сотворяемое целью, наносит ей некротический урон 1к8 за каждый уровень этого заклинания.

Изгнание магии (стоит 2 действия). Изгоняющий излучает антимагическую ауру (подобно заклинанию *Преграда магии*) с центром на себе, которая расходится на 30 футов и существует до начала его следующего хода.

Сосуд для магии (стоит 2 действия). Изгоняющий выбирает существо, которое он может видеть в пределах 60 футов. Цель теряет ячейку заклинания 1к8 уровня или ниже. Если у цели нет подходящих ячеек, ничего не происходит.

Изгоняющие

Изгоняющие когда-то были могущественными заклинателями, магами или священнослужителями, которые попали в руки охотников на ведьм. Однако эти несчастные не встретили быстрый конец на костре, как остальные их собратья. Их безжалостно пытали, вонзая в череп иглы из глубинного свинца, запирая на несколько дней в «железной деде» и применяя другие жуткие методы. Целю были не пытки, а убийство в них искры магии и превращение их в изгоняющих — антимагическое оружие охотников на ведьм. Этот процесс поверг их в безумие, необратимо разрушив разум и магию.

Изгоняющие постоянно пытаются заполнить эту пустоту внутри, впитывая Плетение, но не имея возможности придать ему форму. Единственным напоминанием о былых способностях теперь служат сырые яростные всплески силовой энергии. Это делает их нестабильными магическими сосудами, готовыми треснуть в любой момент. По этой причине большинство из них постоянно закованы в цепи без доступа к дневному свету, запертые в глубоком подземелье, пока их использование не окажется единственным выходом. Когда их освобождают, то перевозят связанными в бронированном дилижансе под тяжелым эскортом охотников на ведьм.



Мученик

Средний гуманоид (любой расы), любое злое мировоззрение

Класс Защиты 10
Хиты 30 (4к8 + 12)
Скорость 30фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
15 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	8 (-1)	8 (-1)	8 (-1)

Навыки Запугивание +1, Религия +1
Чувства пассивное Восприятие 9
Языки один любой (обычно общий)
Опасность 1 (200 опыта)

Фанатизм. Мученик совершает с преимуществом спасброски против очарования и запугивания. Пока мученик видит дружественное вышестоящее по религиозной иерархии существо, он не может быть очарован или напуган.

Самобичевание. Бонусным действием мученик наносит себе дробящий урон 6 (1к8 + 2) и получает преимущество ко всем атакам ближнего боя до конца своего хода.

Действия

Мультиатака. Мученик совершает две атаки: одну цепом и одну факелом.

Цеп. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 6 (1к8 + 2).

Факел. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: урон огнём 4 (1к4 + 2). Если цель — существо или горючий предмет, она загорается. Пока существо действием не собьет огонь, цель будет получать урон огнём 5 (1к10) в начале каждого своего хода.

Реакции

Сжечь ведьму! Когда мученик видит врага, сотворившего заклинание в пределах 90 футов от него, он может тут же переместиться к нему со своей обычной скоростью и атаковать его факелом.

БРАТСТВО МУЧЕНИКОВ

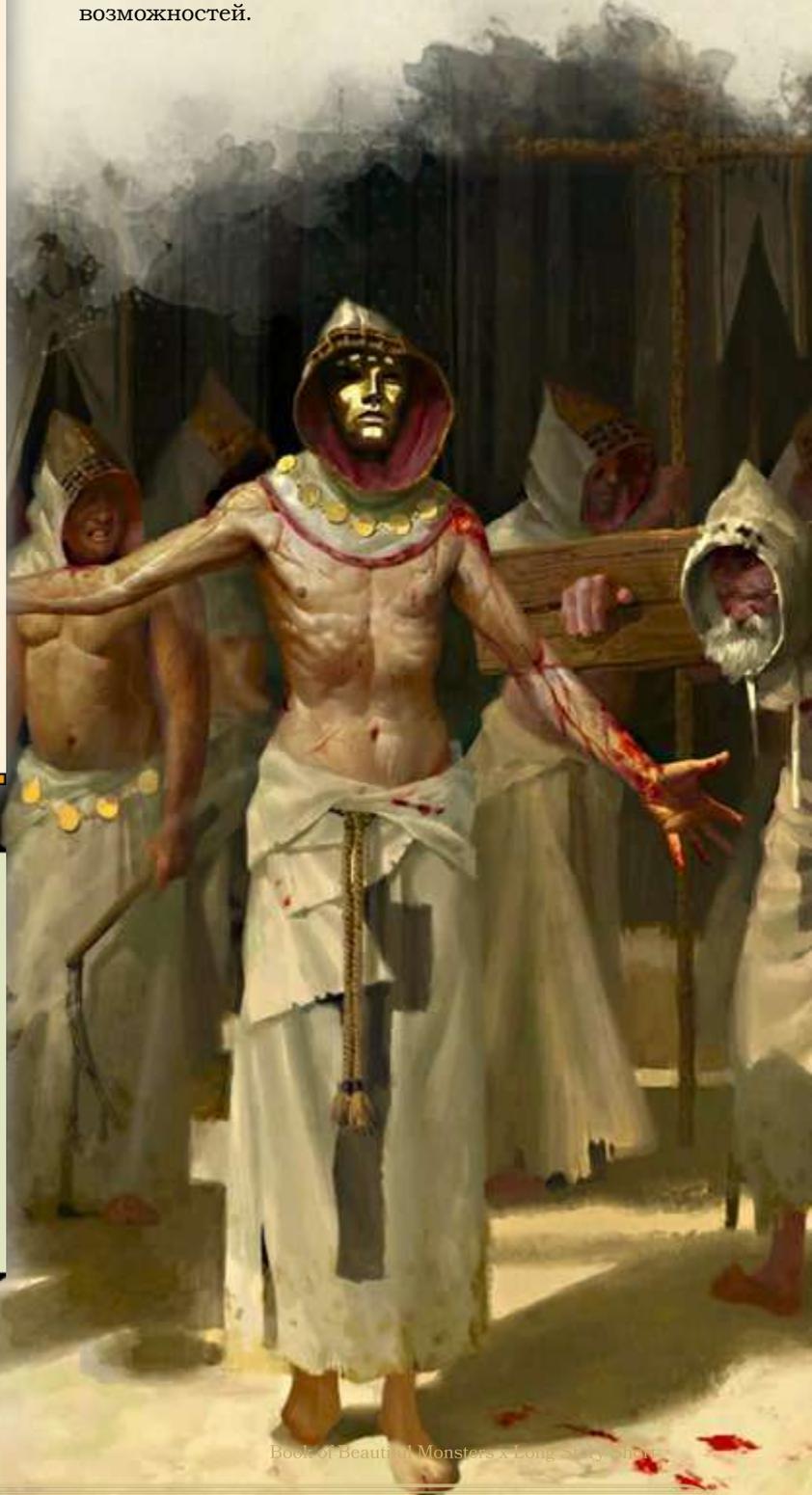
Мученики обычно собираются в группы, чтобы послушать полные ненависти проповеди инквизиторов, а затем прочесать сельскую местность или город, искореняя ересь. Чаще всего под удар попадают невинные ворожеи, травники и целители, а не действительно опасные заклинатели.

Чтобы обозначить бродячие группы, мы рекомендуем использовать **толпу** с шаблоном «фанатики» (см. «толпа» в главе «Неигровые персонажи»).

Мученики

Преданные до крайности, мученики — безумные фанатики, искупающие свои грехи с безудержным рвением. Они умерщвляют свою плоть, чтобы выразить верность, покаяться за грехи мира и подавить нечистые мысли. Постоянно угнетаемые, они всегда происходят из бедных слоёв общества и первыми выносят приговор всем, кто имеет отличающийся взгляд на мир.

Они не заботятся о своей жизни, бросаясь в бой с шокирующим самопожертвованием и раскаянием. Стать мучеником веры, уносящим с собой множество еретиков, — высшая честь, к которой можно стремиться. Они твёрдо верят в свою божественную миссию очищения и искупления, и эта убеждённость придаёт им смелость, граничащую с безумием и позволяющую выходить за рамки собственных возможностей.



Охотники на ведьм

Обученные бороться с заклинателями и распознавать признаки оккультизма, охотники — погибель для ведьм. Безжалостные, они нападают на всех, кто проявляет малейшие признаки магического таланта, еретических знаний, дьявольской порчи или просто стоит у них на пути, после чего применяют жестокие пытки для выбивания признаний. Изучив различные виды магии, они могут распознать признаки ритуалов, мешочки с компонентами и волшебные фокусировки. Поддерживаемые своим орденом, они носят с собой ряд приспособлений из глубинного свинца, помогающих им на заданиях: от кандалов до оружия и бомб.

Охотники на ведьм воспринимаются многими как санкционированные хладнокровные убийцы, гончие храма. Они рыщут по миру, задерживая и осуждая на месте магов и прочую нечисть. Приговор всегда один и тот же: смерть через сожжение. Многие считают, что они говорят и действуют от имени духовенства, но на самом деле не все охотники на ведьм связаны с ним или даже религиозны. Они больше похожи на наемников, и их фактическая легитимность довольно туманна, но открытое сомнение — верный способ обзавестись клеймом еретика.

Охотник на ведьм

Средний гуманоид (любой расы), любое злое мировоззрение

Класс Защиты 14 (клéпанный доспех)

Хиты 90 (12к8 + 36)

Скорость 30фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Спасброски Сил +6, Тел +6

Навыки Магия +6, Проницательность +3, Запугивание +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один любой (обычно общий)

Опасность 6 (2 300 опыта)

Специальное снаряжение. В дополнение к оружию охотник имеет две свинцовых бомбы, кандалы из глубинного свинца и ловец ведьм.

Ограждающая ненависть. Охотник совершает с преимуществом спасброски против заклинаний, сотворённых существами в 5 футах от него.

Убийца ведьм. Когда охотник попадает атакой по заклинателю, цель получает дополнительный урон 7 (2к6) того же типа.

Действия

Мультиатака. Охотник совершает три рукопашных атаки.

Меч глубинного свинца. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 7 (1к8 + 3) или рубящий урон 8 (1к10 + 3) при двуручном хвате.

Серебряный меч. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к6 + 3).

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 100/400 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к10 + 2).

Реакции

Встречный удар. Когда заклинатель начинает творить заклинание в 5 футах от охотника, он может тут же нанести встречную рукопашную атаку оружием с преимуществом. Если атака достигает цели, она должна преуспеть в спасброске Телосложения с УС, равным полученному урону, иначе сотворение заклинания не удастся, а ячейка будет потеряна. При провале спасброска на 5 или более существо становится ошеломлённым до конца следующего хода охотника.