

Лярва



«Правда прежде нас померла»

Всё взаимосвязано в этом мире. От подобного рождается подобное. Дуб не породит осину, медведь не породит волка. Так и Жизнь рождает Жизнь, а Смерть... смерть может породить только смерть.

Внезапный крик птицы на глухом болоте подобен раскату грома. В тишине, в безмолвии лесной чащи, в совсем пропащем месте, куда нет хода тому, кто дорого ценит свою жизнь. Тут каждый звук, будь то крик птицы или треск сухой ветки, заставит вздрогнуть. Даже если ты не трус. Страх не от малодушия тут. В воздухе витает отрава страха. Он густой, но незримой пеленой висит над черной топью. В таком болоте не сыскать никого. Ни водяного, ни болотницы. Пусто. Тихо. И неумолимое чувство беды, которое въедается в тебя, коли решил на свою голову пройти мимо. И хоть хозяйки трясин тут нет, и у этого болота есть своя хозяйка...

Люди. Им так легко бояться. Страх липнет к ним, как оводы в пасущемуся стаду. И сколько не вертись, от такого овода не отвязаться. Он настырно будет кусать и изводить, пока из всех мыслей не останется одна – избавиться от этого овода, от этого заполняющего страха.

Говорят в округе ведьма. Осерчала на местных. Травит скот, насылает на людей болезни, да порчи. Но, поди, поищи её, когда на всю округу, ни волхва толкового, ни ведуна.

Одержимая Лярвой **Миньон Контролер**
Средний Натуральный **6 уровня**
Гуманоид **Опыт 63**

Инициатива +5 **Чувства Внимательность +6; Обычное Зрение**
Хиты 1; Промах никогда не повреждает миньона.
КД 20; Стойкость 17, Реакция 17, Воля 18
Скорость 6

Черты (Traits)

Жертва Нави

Любое существо с не злым мировоззрением, получает -2 пенальти на все броски атаки против Одержимой Лярвой.

Блудница

Существо, которое занимается любовными утехами с Одержимой Лярвой автоматически заболевает болезнью "Чёрная Истома" и болезнь находится в начальной стадии.

Изгнание

Совершив 3 успешные проверки умений Арканы или Религии в любом сочетании в сцене, находясь в пределах 5 клеток от Одержимой Лярвой, любыми существами произойдёт "Изгнание Лярвы" (см. Освобождение). В этом случае хит-поинты Одержимой Лярвой опускаются до 0, но она не умирает и восстанавливает 1 хит-поинт после того, как Лярва умирает.

Стандартное Действие

Поцелуй Лярвы (болезнь) + По-Желанию (базовая атака)

Атака: Ближняя 1 (одно существо); +9 против Стойкости.

Попадание: Цель теряет 1 исцеление (healing surge), но не осознаёт этого и становится целью немедленной атаки для болезни "Чёрная Истома". Если атака болезни попадает, то цель находится в начальной стадии болезни.

Специально: Эта атака может быть применена вне боевой сцены и в этом случае не рассматривается, как атака.

Ядовитое Дыхание (Яд) + По-Желанию

Атака: Ближняя Волна (Close Blast) 3 (все существа); +9 против Стойкости.

Попадание: 5 урона ядом и цель получает -2 пенальти на все броски атаки до конца следующего хода Одержимой Лярвой.

Вызванное Действие

Освобождение + На Сцену

Триггер: Одержимая Лярвы умирает или происходит "Изгнание Лярвы".

Эффект(Свободное Действие): Лярва появляется в квадрате смежном (adjacent) с Одержимой Лярвой.

Навыки: Блеф + 15

Сил 8 (+2)

Лов 15 (+5)

Мдр 16 (+6)

Тел 14 (+5)

Инт 17 (+6)

Хар 18 (+7)

Мировоззрение Хаотичное Злое **Языки** Общий

Чёрная Истома Болезнь уровня персонажа

В ваши мысли все чаще и чаще входит эта девушка, чарующая. Вас бьет мелкая дрожь вожделения. Все чаще и чаще вы не хотите думать ни о чем другом. Вы плохо едите и мало спите. В итоге вы готовы пойти на всё, лишь бы услужить ей, исполнить любую прихоть. Все остальное мелко и незначительно.

Атака: 4 + + уровень персонажа VS. Воли

Выносливость (разум):

Улучшение DC: 19 + 1\2 уровня персонажа

Удержание DC: 14 + 1\2 уровня персонажа

Ухудшение DC: 13 + 1\2 уровня персонажа и меньше

Цель здорова.

Начальный Эффект: Цель теряет 1 исцеление (healing surge) и не может восстановить его, пока находится под действием болезни. Цель не замечает этой потери.

Промежуточный Эффект: Цель получает -2 штрафа на Стойкость и Волю.

Финальный Эффект: Цель подчинена (dominated) (или дезориентирована (dazed), если Лярва мертва).

Специально: Вы не можете понять, что вы больны.

Подчинённый Лярвой

Средний Натуральный
Гуманоид

Миньон Громила

6 уровня
Опыт 63

Инициатива +5 **Чувства Внимательность +6; Обычное Зрение**

Хиты 1; Промах никогда не повреждает миньона.
КД 18; Стойкость 18, Реакция 16, Воля 16
Скорость 6

Черты (Traits)

Одержимый Любовью

Когда Подчинённый Лярвой находится в клетке смежной (adjacent) с Одержимой Лярвой или Лярвой он получает +2 бонус ко всем броскам атаки.

Стандартное Действие

Удар Дубиной (оружие) + По-Желанию
(базовая атака)

Атака: Ближняя 1 (одно существо); +11 против АС.

Попадание: 5 урона и цель отталкивается (push) на 1 клетку.

Яростные Удары (оружие) + По-Желанию

Эффект: Подчинённый Лярвой совершает две атаки «Удар Дубиной». Он может сместиться (shift) на 1 клетку после первой атаки, как свободное действие.

Сил 18 (+7)	Лов 15 (+5)	Мдр 14 (+5)
Тел 16 (+6)	Инт 13 (+4)	Хар 13 (+4)

Снаряжение Дубина

Мировоззрение Хаотичное Злое **Языки** Общий

Лярва

Средний Теневой
Гуманоид (нежить)

Одиночный Контролер

6 уровня
Опыт 1250

Инициатива +7

Чувства Внимательность +7; Ночное Зрение (Darkvision)

Хиты 270; Ранен 135;

КД 22; Стойкость 19, Реакция 19, Воля 20

Спас-бросок + 5

Скорость 6

Иммунитет: Болезни, Яды

Сопrotивляемость: Некротическая Энергия 10, Огонь 5

Уязвимость: Излучение 5, Страх 5

Очки Действия: 2

Черты (Traits)

Мстительный Дух

Лярва получает +2 бонус ко всем броскам атаки, которые совершаются против существ с добрым мировоззрением.

Душа Убитая Страхом

Когда Лярва становится раненной (bloodied), она теряет сопротивляемости огню и некротической энергии, но получает свойство Бестелесность (insubstantial).

Не Скованная Телом

Когда Лярва становится раненной (bloodied), она может совершать дополнительное стандартное действие в свой ход до тех пор, пока она ранена, даже если находится под эффектом дезориентации (dazed).

Стандартное Действие

Прикосновение Невинной Покойницы + По-Желанию (базовая атака)

Атака: Ближняя 1 (одно существо); +9 против Воли.

Попадание: 2d8 + 7 урона некротической энергией и все существа имеют маскировку (concealment) против цели (спас-бросок) (save end).

Первый Проваленный Спас-Бросок: Цель получает 5 урона излучением, все существа более не имеют маскировки против цели, однако цель вместо этого ослеплена (спас-бросок) (save end).

Ядовитое Дыхание (Яд) + По-Желанию

Атака: Ближняя Волна (Close Blast) 3 (все существа); +9 против Стойкости.

Попадание: 2d6 + 4 урона ядом и цель получает -2 штрафа на все броски атаки и урона до конца следующего хода Лярвы.

Чёрный Приворот (Чары, Некротическая Энергия) + Перезарядка 5 6

Атака: Ближний Взрыв (Close Burst) 5 (существо находящееся под действием болезни "Чёрная Истома"); +9 против Воли.

Попадание: Цель получает 10 урона некротической энергией и 10 продолжительного урона (ongoing damage) некротической энергией (спас-бросок) (save end) и цель подчинена (dominated) (спас-бросок) (save end).

ПостЭффект: Болезнь "Чёрная Истома" цели прогрессирует на одну стадию, если она находится в начальном эффекте.

Малое Действие

Овладение Замученным Истомой + По-Желанию

Эффект: Лярва, находясь в смежной (adjacent) клетке с Подчинённым Лярвой, хит-поинты которого 0 или ниже, она может завладеть этим телом. Лярва убирается из игры (remove from play). Подчинённый Лярвой получает все атаки и черты Лярвы, сохраняя свои защиты, и хит-поинты его становятся равными 1. Он встаёт, как свободное действие. Если Лярва к этому моменту имела неиспользованные действия в этом раунде, их может немедленно использовать данный Подчинённый Лярвой.

Когда хит-поинты Подчинённого Лярвой опускаются до 0 или ниже, он умирает, а в клетке смежной (adjacent) с ним появляется Лярва.

Специально: Лярва может применить эту силу только, когда она ранена (bloodied).

Истязание (Страх) + 1 раз/раунд

Атака: Ближний Взрыв (Close Burst) 10 (одно существо) +9 против Стойкости.

Попадание: Цель теряет 1 исцеление (healing surge), Лярва восстанавливает 10 хит-поинтов.

Специально: Данную силу Лярва может применять только, когда он не ранена (not bloodied).

Вызванное Действие

Брызги Злого Болота (Кислота) + На Сцену

Триггер: Лярва становится раненной (bloodied).

Эффект(Свободное Действие): Все существа, за исключением Подчинённых Лярвой в пределах 5 клеток получают 10 урона кислотой.

Взращенная Страхом (Страх) + По-Желанию

Триггер: Противник попадает по Лярве одной из своих атак.

Эффект(Свободное Действие): Цель, спровоцировавшая триггер отталкивается (push) на 1 клетку.

Усмирение Порчи + На Сцену

Триггер: Лярва умирает.

Эффект(Свободное Действие): Болезнь существ, находящихся под воздействием болезни «Чёрная Истома» уменьшается на одну стадию. Если существо находилось под начальным эффектом, он здорова.

Навыки: Блеф + 15

Сил 8 (+2) **Лов** 18 (+7) **Мдр** 18 (+7)

Тел 14 (+5) **Инт** 14 (+5) **Хар** 12 (+4)

Мировоззрение Хаотичное Злое **Языки** Общий

проклятушую, коли семья дорога. А те и рады бы, да где её искать?

И когда страх изводит так, что хоть топись, начинают шарить по домам у всех и каждого. Выискивая сами незнамо что. Ведьмины ли припасы, котел ли с зельем, али еще что.

Найдётся тот среди мирян, кто захочет под гнётом этого страха свести счёты. То ли с соседкой чем-то сильно насолившей, то ли девке, которая дала от ворот поворот, а глядишь еще и всю деревню смеяться заставила. Не так уж мало зла может созреть в человеческом сердце из семечка обычной обиды. А уж захочешь оболгать в такой момент кого, так и ума много не надо. Слух пустить какой, невзначай. А то мало ли их ходит в такие деньки? Да еще подложить в дом ненавистной кумушке ведьминых трав, да кореньев, а ежели есть, то и кости кошачьи мол она и творит ворожбу чёрную! А как придут к ней селяне, найдут всю эту пакость. Так ведь и разбираться долго не будут. Страх будет думать за них. И, как бы не отпиралась девка, но, ни за что ей не поверят. А самое верное средство усмирить ведьму – это калёной цепью сковать или кандалами и живо утопить в болоте. Не в пруду, ни в море, а загнать в трясину и ждать покуда её не засосёт начисто. Так говорят, и не поднимется ведьма из мёртвых.

А там уж ничего не воротишь. И что невинную в болото на смерть погнали, может и узнают, а может и нет. Умная ведьма в тот миг же свою ворожбу прекратит, да съедет из села покуда мертвой считают, или затаится до лучших времён, насладившись тем, как люди друг дружку кусать начали, как бешеные псы.

А меж тем болотные топи неумолимо наливаются этой сладкой отравой невинной смерти. Обвинили в ведьмовстве, казнили как ведьму невинную в том душу. И ежели то была добрая душа, и не было груза грехов за ней, хоть и не часто такую сыщешь, то будет плата их страшна. Ибо смерть рождает только смерть.

Восход полной луны – недобрый час для всего живого, но благодать для рождения той, чья жизнь давно оборвалась. И выйдет в тишине из болотной топи женщина. Нагая покойница, чья кожа налита не румянцем, а мертвой синевой, сквозь которую проступают зеленые пятна. И спутанные волосы, черные как поглотившая её трясина чуть не до земли,

Жрец лишь бает молитвы Сварогу ли, Велесу ли. Но большое ли дело им до завалящей деревни на отшибе? Чай не Богам за ведьмами гоняться, что под личиной средь людей схоронилась, да лихо сеет вокруг себя, зубоскаля от радости злой. Вот тут страх и входит в каждый дом, да в каждое сердце. Матери стерегут детей, да мужей от страха криком бранят, дабы извели на селе эту

спутанные, с чёрными комьями болотной грязи. И взгляд. Опустошённый. Лишенный той доброты, что была при жизни. Сейчас там клокотала ненависть. И ступив на землю, обратится она в предрассветную дымку, что стелется по земле и словно змея заползёт в село, в поисках жертвы. На рассвете не повезёт какой-нибудь женщине, которая встретится на её пути. Обнимет её белая дымка, и растворится в ней.

И вот женщина становится одержимой злой волей. И будто кукла, в руках зла. И начинает блудить, коль даже если раньше того не делала. И ночь такая мужчине сулит лишь одно – хворь, которая выпьет из него все соки, заставит сохнуть по одержимой, став в конце концов её послушным невольником. Что не скажешь – исполнит. И даже поцелуй её может наградить той хворью. И став игрушкой в её руках, мужчина слушает её приказы. А приказывает она быть жестоким с теми, кто любит его. С женой и детьми. И поднимает руку на жену муж, даже если до этого не творил такого. И не уразумевает, что он болен, покуда обольщен этим зловещим коварством. А тех, кто сдюжил супротив хвори, может убить. Дыхание её может быть ядовитым, да и есть те, кто с радостью забьёт старого друга до смерти по одному её слову.

Лярва. Это она выходит из болота. Редка, как самоцветы в лесу, и не просто изгнать её из тела той несчастной, которую она заставляет творить зло. Лишь смерть и тайные заклятия могут освободить одержимую от хватки Лярвы. А там уже либо ты её, либо она тебя. И других вариантов нет. Одержимая женщина не страшна, страшна сама Лярва, озлобленная и истерзанная муками смерти. Она может околдовать и подчинить себе даже тех, кого лишь коснулась её хворь. И кто даже не замечает, как та укоренилась в его душе.

Но вот беда, отыскать одержимую не так просто. Сама она себя не выдаст. Да и на неё пальцем вряд ли кто укажет. Но и у неё есть свои правила. Должна одержимая каждую седмицу пить воду из своего болота. Одна, припасть к воде и напиться вдоволь. Ночью и никак иначе. Акромя того, говорят, что ежели грязь из той топи на кожу одержимой положить, проявится её суть. Но углядеть её сможет не каждый, лишь зоркий глаз приметит, как изменится она.

И коли узрел Лярву, то берегись, жизнь для неё померкла и лишь ненависть управляет ею, который был возвращен на страхе, ненасытном страхе человеческих душ.

Тактика Лярвы

Одержимая Лярвы старается всегда находиться рядом с несколькими Подчиненными Лярвой, впрочем, как и сама Лярва. Старается тайно заразить болезнью персонажей, чтобы иметь возможность позже воздействовать на них Чёрным Приворотом.

Лярва старается атаковать добрых персонажей, всех остальных, только если нет возможности атаковать добрых, пока не ранена. Когда ранена, атакует того, кто ближе или того, кого проще убить.

Старается прикрываться Подчиненными Лярвой, как можно дольше не подставляясь под удар.

Когда Лярва ранена, она применяет каждый раунд Овладение Замученным Истемой.

Традиционные Знания о Лярве

Герои могут узнать следующую информацию, совершив проверку знаний.

DC 13: Лярва – это дух мертвой ведьмы, которая была сильна при жизни и поднимается из мёртвых. Она сводит людей с ума, травит их хворями и ядами.

DC 18: Лярва живёт в болоте, она привязана к нему и должна пить из него каждую седмицу. Чтобы не умереть. Хотя она может вселиться в тело другого человека. И пить воду из болота может он. Её дыхание ядовито.

DC 23: Лярва это дух женщины, которая никогда не была ведьмой. Её оболгали, обвинив в ведьмовстве, казнили как ведьму, и она восстала в виде мстительного духа. Она накажет тех, кто казнил её, утопив в болоте. Болотная грязь с её болота может проявить её истинную суть, если коснётся кожи одержимой.