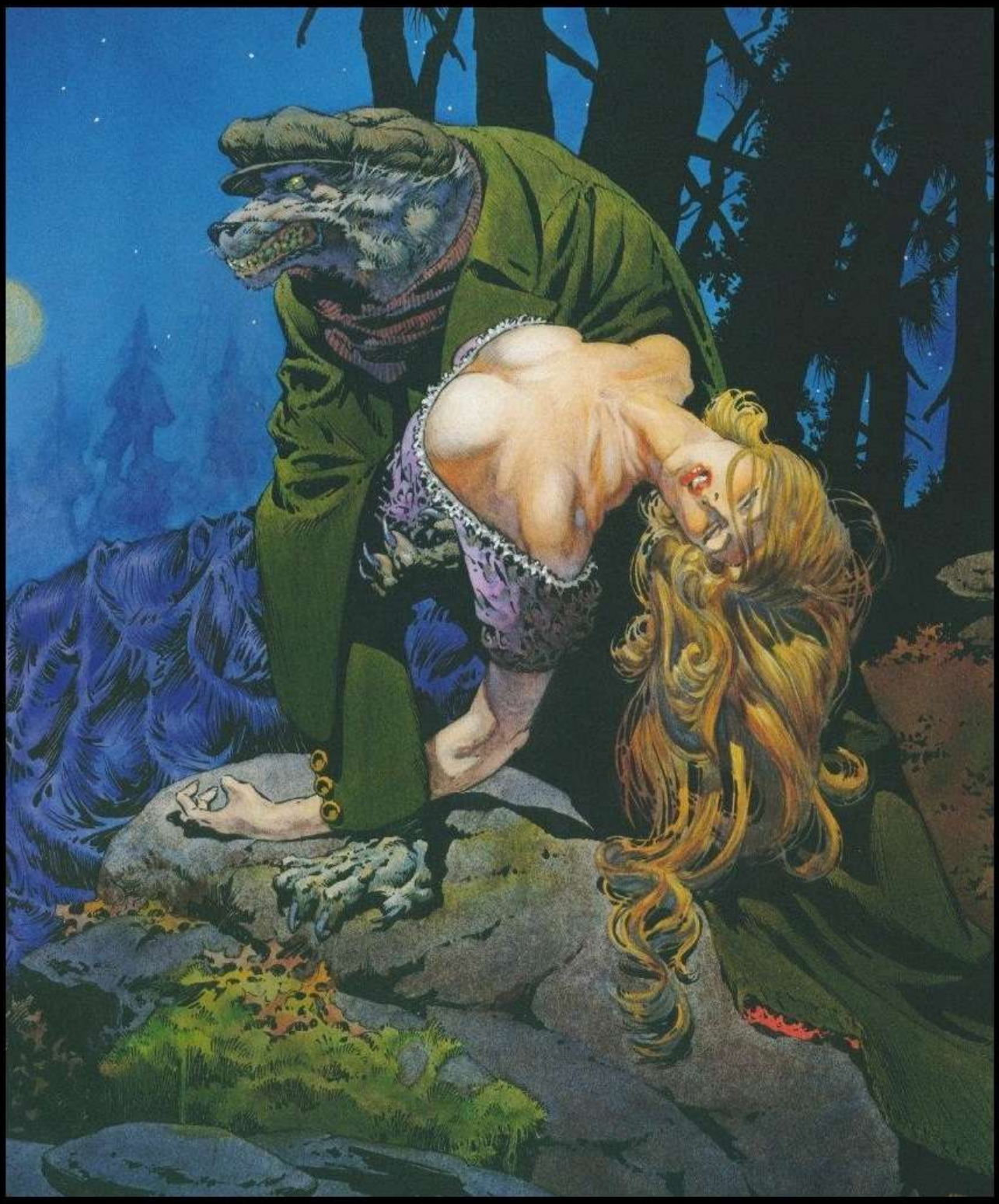
# "Крылья ворона"
# 2(10)/2011





*Тема номера:*

# Метаморфозы

2010(c) Grand Grimuare

## Номер создавали:

### Главный редактор:

Виктор «Гримуар» Лазарев
Icq - 492370422
sorrow@t-sk.ru

### Авторы материалов:

«Мельхиор» http://vkontakte.ru/id410272
«lawliet29»
«Аваллах» http://avallah.livejournal.com/
«Operf1»
Виктор «Гримуар» Лазарев
«Claws»

### Художник:

(Комикс) «А.Дама»

## Они помогли журналу:

Стас_Дубитский 1500
Александр_Амосенко 450
Николай Гекконов 270

Понятно, что никакое благое дело, не может вечно существовать на энтузиазме. Потому ВЫ, да именно ВЫ! Можете помочь журналу. Если вам понравился номер, если помог скоротать скуку и прочесть интересный материал, не стесняйтесь пожертвовать немного денег на развитие проекта. Дабы он мог дальше улучшаться и совершенствоваться. Дабы вновь и вновь помогал вам, коротать скуку и предоставлял интересные материалы…
**WebMoney:**
**Номер рублевого счета** R379724265000
**Номер долларового счета** Z226544902588

*По поводу любого вида сотрудничества и размещения Вашей рекламы, вы можете связаться с редактором. Все контакты немного ниже…*

Хотите увидеть свои работы в журнале? Стать нашим автором? Пишите!

**При копировании материалов – ссылка на журнал и автора обязательна!**

***Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции… а может и совпадать))***

### Для переводчиков:

Перевод – дело кропотливое и ответственное, хочется выразить благодарность всем людям, занимающимся переводами.
Электронный журнал «Крылья ворона» и авторское сообщество «GrandGrimuare» всегда поддерживали творческих личностей, делающих ролевые игры ближе и доступнее для нас - игроков и мастеров, всех тех, кто не владеет свободно иностранными языками.
Вы можете прислать описание своего сайта, проекта или странички где вы выкладываете результаты своих переводов, а также сообщать о своих новых переводах. Эта информация появиться на страницах журнала. Что сделает ваш проект ближе для читателей.

### Для креативщиков:

Если вы разрабатываете свою настолку, систему, компьютерную игру, пишите книгу и т.д, вы можете присылать описания своей разработки и ссылки на страничку/тему где выкладываете новые результаты своей работы. Все ссылки и рецензии на интересные проекты, появятся в нашем журнале.

Скачать_все_номера ВКонтакте Форум sorrow@t-sk.ru ICQ 492370422

**До встречи в следующем месяце☺**

## Содержание:


Переводческая артель 4
Новости 4-6

### Из первых уст:

Сергей «Gold» 7-8
Альманах «Тьма» 9-14
Не крыльями едиными 2… 14





### DnD 3.5:

Наследники демонической крови 15-16

### DnD 4:

Эксперименты Мельхиора 2 17-22
Конверсия “Silent hill” 2 23-25

### Равенлофт:

Темные лорды – инструкция по сборке 26-27
Пещерные пивцы (юмор) 28








### Мир тьмы:

Арахнид 29-30
[ККИ] Кошмары Дрима 30
Повествование в жанре Дикого Ужаса 31-33

### Другие игры:

Социальные персонажи 34-35
15 способов снизить уровень персонажа 36-37

### Познавательно:

Игровые новеллизации 38-39
Сумрачный гений – Говард Лавкрафт 40-42

### Комикс:

«Беспощадные» - 1 глава 43-61




## Переводческая артель:

Группа переводчиков «Фантом» завершила перевод руководства игрока по Эберрону!
Пока что верстка оставляет желать лучшего, но в будущем книга будет доделана и доведена до ума.
Но если вам натерпится прочесть что «визарды» наворотили в сеттинге, то можете прочесть и утолить любопытство.

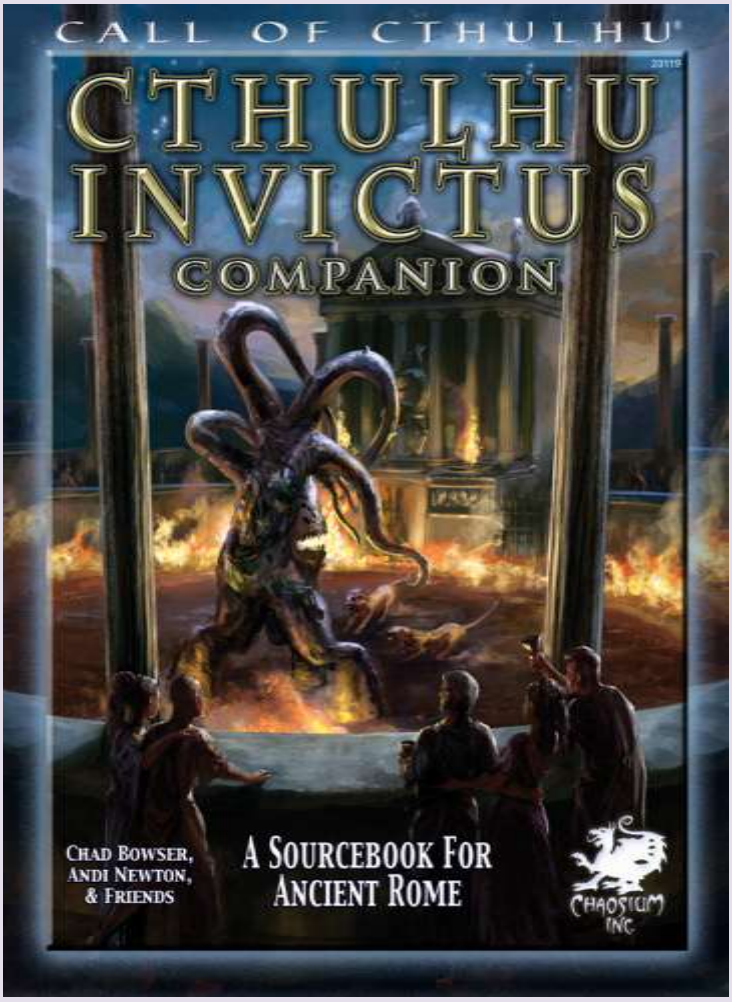
На «Сером кардинале» появились два новых перевода Аваллаха *(интервью с ним было в 9 номере, а его новый перевод смотрите в этом номере – прим. редактора)***,** по сеттингу «Wraith The Oblivion», а если точнее то это книги - Risen и Charnel House of Europe: Shoah. Кроме того, на сайте появилась новая книга по Changeling the Dreaming - Autumn People.

На сайте “Все оттенки Тьмы” - появился перевод новой книги Книга племени: Молчаливые странники.
Переведенная неким Габриелем.
Вот выдержка из сторилайна книги:
“Когда-то мы назначили себя хозяевами человечества, мы поставили себя выше всех остальных сыновей и дочерей Гайи. Не все перевертыши носят шкуру волка, знаешь ли. Мы знакомы с Детьми Кота, Кобры и Крокодила – а были и другие. Но гордыня сказала нам, что мы были первыми в глазах Гайи, и в своей гордыне мы повергли наших меняющих форму собратьев. Конечно, мы имели преимущество в числе. В конце концов, Гайа наделила нас силой, сделала своими воинами. Естественно, мы выиграли полновесную войну со всеми остальными. Наши меняющие форму собраться были истреблены, только некоторые выжили. В те дни полностью погибли три расы. Забавно, что среди них не было тех, кто начал эту войну”



## Новости:

В 2011 «**Хаосимус**» выпускает три новых книги, так или иначе связанных с сеттингом Мифоса и Лавкрафтом.
**«Cthulhu Invictus Companion»** - цена 12.95$; 64 страницы; авторы – Чед Боузер и Энди Ньютон.
В этой книге, игроки смогут примерить шкуры персонажей живших в первых годах новой эры. И смогут пройтись по территориям захваченным Римской Империей и сразиться с Древними Богами, которые дают мощь Римским воинам в обмен на многочисленные жертвоприношения. Герои посетят Рим, Карфаген, леса Галлии, берега Нила и конечно же Колизей, где они смогут собственноручно затыкать трезубцем Кхутлху☺
**«Curse Cthonians»** - цена 25.95$; 160 страниц; Сборник из четырех новых приключений.
Ну, а за 50$ игроки смогут приобрести корбук – **«Chaosium's Basic Roleplaying Hardcover Edition»,** если кратко, то этот неподъемный фолиант на 400 страниц, содержит систему для Кхтулху-игр по разным сеттингам, начиная с фентези и заканчивая научной фантастикой. Т.е перед нами еще одна универсальная система под все сразу и не подо что конкретно. Если вы устали от ГУРПСА и ДнД, можете попробовать ХБРХЕ (а вот название явно стоит поменять).



## *Фанаты покажут, как нужно экранизировать Killzone!*

Группа энтузиастов «Pwnisher», еще не сильно известная, но уже создавшая несколько любительских фильмов по «Fallout 3» и «Cardboard Warfare», взялась за экранизацию «Killzone». Короткометражка по словам авторов выйдет в 2011 году.

В съемочной группе насчитывается около 20 человек, костюмы выполнены грамотно, декорации подобраны также со вкусом (ребята снимают фильм толи на свалке, толи на стройке).

Спецэффекты покруче многих отечественных фильмов (например раза в полтора лучше чем в «Скалолазке», если кто еще помнит этот трешняк).

Взрывы яркие, выстрелы сочные, снег зеленоватый… Вот так нужно делать адаптации игр! Будем надеяться, после съемок создателей не засудят за нарушение авторских прав☺




## *А тем временем на студии снимают…*

HEAVY RAIN

В производство запущен фильм по мотивам видео-игры **“Heavy Rain”**. Сценарием адаптации займется **Дэвид Милч**, в портфолио которого единственные более-менее известный сериал про ковбоев **“Deadwood”**. Впрочем, создатели оригинальной игры, хорошо поработали над сюжетом - на их счету есть еще один известнейший квест - «Фаренгейт». Потому сюжет **“Heavy Rain”**, сделан на высоте и подается по всем законам Голливуда. Преступники. Расследования. Стриптиз под дулом пистолета... Полный набор. Дэвиду нужно лишь грамотно поработать ножницами и сделать из игры с 10 развилками на каждом эпизоде – фильм на полтора часа с внятным сторилайном. Фильмы по видеоиграм в 99% случаев – провальны. Авторы либо снимают все дословно, либо несут жутчайшую ахинею, используя пару персонажей как фон. Грамотные экранизации можно пересчитать по пальцам одной руки. Остается лишь надеяться, что данный фильм встанет на одну полку со «Смертельной битвой», а не полетит в мусорку к «Супербратьям Марио».

**Изгоняющий диавола 666**

В 2011 в кинопрокат поступает сомнительная картина «**Обряд**».

Сперва плохая часть – сюжет у фильма затерт до дыр. Молодой и не нюхавший серы священник направляется прямиком в Ватикан. Выпускник семинарии, весьма скептически относится к своей профессии и не особо жаждет гнобить дьявольскую нечисть и нести слово Божье. Впрочем 1/3 студентов учатся не тому чему надо, из них еще 2/3 получив диплом никогда не будут работать по специальности. В общем, новобранец прибывает в Ватикан, дабы изгнать дьявола из девочки-подростка. Кстати, одному мне кажется странным, что дьявол постоянно вселяется в девочек и носит «прадо»? Не удивлюсь если дьявол частый посетитель бара «Голубая устрица»… Ладно, прервусь от насмешек над святыней всех сатанистов и вернусь к сюжету. Поскольку Майкл неофит, ему в помощь приставляют отца Лукаса, который должен показать парню мастер-класс. В общем, сюжетец избит донельзя. Да в 70-х «Экзорцист» шокировал публику, но после «Пил», «Стамесок» и «Ножовок», девочка блюющая зеленью и мастурбирующая распятьем воспринимается как бородатый анекдот, а не ужасное проявление темных сил.

Теперь о хорошем, это шикарные пейзажи Ватикана и сильная актерская команда: Энтони Хопкинс, Рутгер Хауэр, Элис Брага и Колин О’Донахью. Только Кристофера Ли не хватает, для полной обоймы.

## *Красная шапочка в поисках любви…*




Закончив создавать из образа брутальных вампиров – рахитных феечек, Кэтрин Хэрдуик (создательница «Сумеречной саги») принялась за романтизацию оборотней.

В марте выходит новая адаптация «Красной Шапочки».

В ролях засветился Гэри Олдман и Верджиния Мэдсен.

Этот фильм трудно воспринимать всерьез. Скорее всего, наш ждет «Полнолунная сага», в которой бесхарактерная героиня будет метаться между любовью к оборотню и охотнику-на-оборотней, решая с кем из них делить постель, а с кем жить до старости.

Впрочем, малолетним девочкам такие фильмы интересны. А раз есть спрос, будьте уверены – будет и предложение.

## MK на больших экранах.

После бешеного успеха трейлера **«МК - возрождение»**, его автор – Кевин Танчароен, сообщил что планирует снять вэб-сериал по мотивам серии игр Mortal Kombat. По его словам он собирается сделать 9 эпизодов, примерно по 10 минут каждый. Каждая серия расскажет о героях игры, их взаимоотношениях, приключениях и злоключениях.

Сериал вернется к истокам, и посторается сохранить дух первого-второго (и девятого☺) мортал комбата. Т.е наш ждут кровавые битвы, жуткие фаталити, разбивания стен и черепов голыми руками, а герои вернут свою былую мрачность.

Мало кто ныне помнит те времена, когда серия МК была мрачной и брутальной. Это уже после в ней начился какойто цирк, а среди персонажей появились роботы и индейцы. Здесь такого бреда не будет.

И еще одна новость, съемки МК3 официально анонсированы и начались в феврале этого года.

И в режиссерское кресло уселся именно Кевин Танчароен, и это правильное решение.

Если уж кто и сожет снять грамотную адаптацию МК – то только он.



## Тьма наступает…

«2K Games», анонсировало “The Darkness 2”. Шутер от первого лица, где помимо огнестрела, герой мог уничтожать врагов используя «тьму». Огромных змей растущих из его тела и послушных гоблинов с бензопилами. Игрок управляет персонажем по имени Джек Эстакадо, наемным убийцей, который вернулся из ада, чтобы мстить за свою смерть. События второй игры развернутся спустя 2 года после окончания первой части.




## “Последний рейс Деметры”



«Деметра» - русская шхуна направлявшаяся из Варны в Уайтби. С помощью этой шхуны граф Дракула – пересек океан, в ходе своего путешествия, описанного в романе Брэма Стокера «Дракула».

Сожрав всех пасссажиров и команду, Дракула сошел на берег и был таков…

Все что осталось – судовой журнал капитана, который тщательно записывал все произошедшее.

За “Последний рейс Деметры/The Last Voyage of Demeter” взялся Дэвид Слэйд, режиссер сопливого «Затмения», достаточно скучного “30 дней ночи”, и лобзик-стайл фильма – «Леденец». Да того самого где хрупкая девочка весом в 50 кг, вяжет и пытает здоровенных мужиков. Из всего этого списка, более-менее смотрибелен «Леденец».

Но все же редакция питает надежду, что фильм будет зрелищным и интересным. После «Корабля призрака» 2002 года, не было ни одного достойного ужастика на морскую тематику.




## Томи вернулась…

В 2011 выходит адаптация аниме - “Tomie Unlimited», режиссером которой выступит Нобору Игучи.

История такова – после смерти девочки Томи, ее родственники не смирились с потерей и спустя долгие годы. Они каждый год отмечают ее день рождения. Вот и в этот год все было так же.

И когда свечи на праздничном торте затухли, в дверь постучали.

Да, как и положено в ужастиках, за дверью стояла девочка Томи. Очень красивая, здоровая, жизнерадостная и не скажешь, что должна была уже сгнить в сырой земле. А дальше все как обычно бывает в подобных фильмах.

# Сергей «Gold»

***Задавал вопросы – Виктор «Гримуар» Лазарев***
***Отвечал - Голубкин Сергей***
***2011***

Сергей, человек не понаслышке знакомый с созданием и изданием настольных игр на территории РФ. Автор множества НРИ и ККИ: «Козябла», «Коронация», «Конфликт», «Тайный город» (по книге Панова) и многие иные.

## 1 – Расскажите немного о себе?

Моя краткая биография вряд ли может похвастаться чем-то сильно неординарным. Мне 26 лет. Примерно 14 из них я делаю игры, с начала средней школы. В старших классах была поездка по обмену в Германию, по результатам которой я окончательно уверился в мысли, что игры могут быть серьезным делом.

Оставалось только понять, как реализовать себя на этом поприще в России. Потом было поступление в Финансовую Академию, начало потенциальной карьеры банкира и все что с этим связано. А дальше был клуб "Лабиринт", та самая "точка невозврата", которая определила мою жизнь, во всяком случае, до нынешнего момента. Долгое время я занимался ролевыми играми, водил модули, писал системы, ездил по конвентам, получал разные награды как мастер. На смену ролевкам пришли ККИ: "Магия", "Берсерк" и "Властелин Колец". В каждой из них мне довольно быстро удалось достичь высот: по "Берсерку" я был бессменным чемпионом до выхода 4го сета, по "Властелину Колец" также выиграл все что можно в России и даже довольно удачно выступал на мировом чемпионате, в "Магии" вот уже восемь лет как болтаюсь в первой сотне российского рейтинга. В какой-то момент хобби стало работой - я стал автором-разработчиком "Берсерка", сделав 6 сетов: от первого допа до четвертого; издал свою игрушку "Козябло" и устроился на работу продюсером в компанию "Нивал", да-да, в то самое время, когда эта студия делала Пятых Героев и Второй Блицкриг... В настоящее время у меня за плечами порядка двух десятков изданных компьютерных игр, десяток настольных проектов, три версии клуба-магазина "Башня Мага" и шесть номеров журнала "Метагейм".

## 2 – Расскажите кратко про игру <Козябла>?

"Козябло" - мое первое детище, поэтому оно навсегда останется одним из любимых проектов. Думаю, про содержание игры рассказывать особо не имеет смысла, этой информации и так достаточно на просторах интернета :)
Концепция игры родилась еще в школе, году наверное в 1996. Долгое время мы играли в нее с друзьями, баланс шлифовался, появлялись новые карточки, игра росла и развивалась. В "Лабиринте" у "Козябло" состоялось второе рождение - я стал печатать игру на плотной бумаге на цветном принтере с новым авторским артом и вполне успешно торговал подобным самопалом.




Как сейчас помню, что бустер из 8 карточек стоил 50 рублей, как у "Берсерка", только безхудожников и типографии :) Народу тогда играло человек 20-25, турниры собирались по 10-12 участников пару раз в неделю.
Третье рождение, уже полностью коммерческое, состоялось в мою бытность разработчиком Берса.
Обладая всеми ресурсами, издать свою игру было делом техники. Я до сих пор считаю "Козябло" одной из самых сильных ККИ в Мире по движку и тактической составляющей. Думаю, ее еще ждет четвертое рождение, на серьезном уровне – в компьютерной версии или у крупного мирового издателя.

## 3 – И про <Конфликт>?

"Конфликт" - проект многострадальный, очень важный для меня, для понимания того, что я достиг чего-то в индустрии, для личностного роста. По большому счету, "Конфликт" - это усложненное "Козябло", со всеми вытекающими последствиями. Игра долго делалась, много раз перерабатывалась, пару раз даже почти полностью выбрасывалась в корзину. Огромных усилий, прежде всего организационных и креативных, стоило издать проект на конкурентном рынке, зная, что "выстрелить" игра точно не сможет. В целом, "Конфликт" получил хорошую критику и неплохие продажи, на ожидаемом уровне. В настоящее время мы решаем в каком формате издать второй сет, скорее всего это будет уже не ККИ, а настолка или модная нынче LCG.

### 4 – В создании, каких игр, вы так же принимали участие?

Тут список будет очень внушительным, пожалуй расскажу только о тех, которые занимают важное место в биографии.
Из настольных - "Берсерк", "Козябло", "Конфликт".
Компьютерные - шесть аддонов к "Блицкригу 2", "Grand Espada", "Perfect World", "Берсерк-онлайн".

### 5 – Как вам удается соблюдать баланс в играх? Есть, какие-то методики или советы?

Я считаю, что главное для поиска баланса - опыт, кол-во часов наигранных в различные настольные и компьютерные игры. Плюс естественно чтение специальной литературы и общение с хорошими дизайнерами, обмен опытом.
Сильно помогает, вы будете смеяться, экономическое образование - именно оно, а не математическо-техническое, позволяет оценить новую игру в целом, понять взаимодействие всех элементов модели, спрогнозировать результаты действий игроков. И ни в коем случае нельзя забывать о тестировании, средняя настолка должна пройти прокатку в 40-50 партий разными составами участников, прежде чем пойти в печать, для ККИ это число будет составлять 1500-2000 партий.

### 6 – Как можно создать интересную и запоминающуюся игру?

Тут сложно дать какой-то совет - все зависит от ситуации. Пожалуй, выскажу банальную мысль - нужно не бояться экспериментов, искать новые идеи, а не копировать что-то новое. Если вы будете делать игру с мыслью "это будет как World of Warcraft, только круче", то на выходе получится клон, причем посредственный. А вот если у вас есть идея вида "такого не было нигде и никогда", то шанс стать богатым и знаменитым, думаю, присутствует. Правда скорее всего не в России :( Что бы не заканчивать на грустной ноте, попробую дать практический совет, который точно приблизит вас к игре мечты. Учитесь, работайте над собой, обза-водитесь контактами, заводите знакомства с профессионалами и двигайтесь к намеченной цели. Сделать игру мечты и издать ее вполне реально!

### 7 – С каким проектом стоит идти к издателям (а с каким не стоит), и от чего зависит решение издателей при рассмотрении игры?

Тут ответ, к сожалению, короткий и суровый. Издать в России настолку или ККИ можно только самому и на свои средства, рассчитывать на издателя особо не следует.
Возможно через несколько лет ситуация изменится, но точно не в ближайшее время. В компьютерных играх ситуация порадужнее - имея адекватную команду (с портфолио и опытом) и интересный проект (с хорошо оформленной докумен-тацией) вполне реально найти издателя или спонсора. Достаточно напрямую обратиться в профильную компанию - 1С, Акеллу, Мейл.Ру, Нивал
Нетворк, Айджет...

### 8 – В чем, по вашему мнению – причина невысоких продаж настольных игр, в нашей стране?

В отсутствии культуры настольных игр. Особенно контрастно это видно после посещения Германии, Англии и США. Там родители приучают к настолкам своих чад с раннего детства. Вы вот много у нас знаете семей, где, скажем, каждую субботу вся семья собирается за столом и играет в "Монополию" или "Каркассон"? А в Европе примерно в каждой 10й семье это норма, даже традиция. Сейчас с появлением "Мафии" на центральном телевиденье ситуация понемногу начинает улучшаться и, возможно, уже у наших детей будут нормальные игры и соответствующая культура.

*С уважением, Голубкин Сергей*
*моб 8-916-975-95-29*
*icq 351-282-216*
*skype sergey.golubkin*



## Альманах «Тьма»

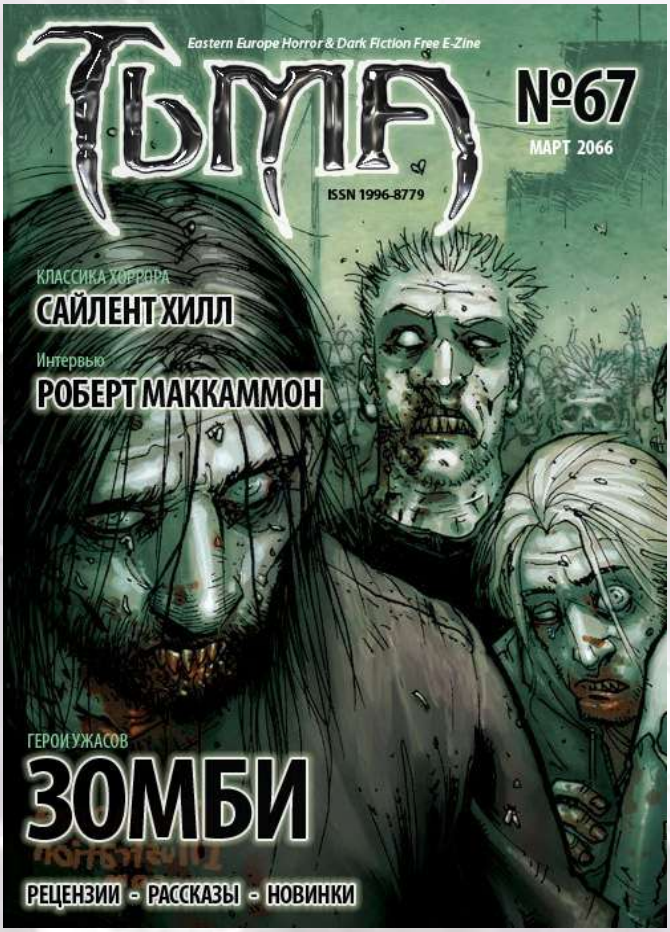
***Задавал вопросы – Виктор «Гримуар» Лазарев***
***На вопросы отвечала – редакция «Тьмы»***
***2011***

### *1 – Поведайте, как появился журнал «Тьма»? Что было первым шагом, началом создания фензин?*

Сначала мы с коллегами, молодыми авторами жанра хоррор, решили, что сам жанр и творчество русскоязычных писателей, работающих в нем, следует популяризировать. Нас было несколько человек изначально. Наиболее известны среди нас, «отцов-основателей», к настоящему моменту - писатель Борис Левандовский (не так давно на русском вышел его роман «Бабай» и, насколько я знаю, книга имела успех) и Владислав Женевский, который тоже пишет, но пока известен как переводчик и рецензент (сотрудничал, в частности, с журналом «FANтастика»). Заниматься этим всем мы начали плотно в 2006 году. Мы создали определенную концепцию. Важная часть этой концепции изначально – Литературное объединение (в последнее время я предпочитаю называть это «общество») «Тьма» и одноименный электронный офф-лайн журнал. Была создана первая версия официального сайта ЛоТ и в январе 2007 года на нем появился самый первый выпуск PDF-журнала «Тьма». Я бы не стал называть это издание «фэнзином». Да, оно создается фэнами жанра хоррор, но среди нас немало людей, которых я считаю профессионалами, а не любителями. Допустим, у меня и у Влада Женевского – филологическое образование и есть серьезный опыт сотрудничества с публицистическими изданиями. Да, «Тьма» издается в виде PDF-файла, но если взять содержание и оформление журнала, последние номера в частности, то думаю, многие согласятся, что мы превосходим некоторые «не-фэнзины», некоторые издания реала. Наконец, у нашему изданию присвоен номер ISSN, то есть мы входим в определенный реестр периодических изданий.

### *2 – А что за литературное сообщество «Тьма»? Как давно появилось, чем занимаемся, к чему стремиться?*

Литературное общество «Тьма» - это добровольное объединение русскоязычных авторов литературы жанра ужасов и мистики, триллеров и т.п. На самом деле мы ввели в обиход свое определение литературы horror еще тогда, в 2006, при разработке концепции. Мы называем это «темный жанр». Это помогает понять, каким образом произведения, которые вроде бы сложно назвать «ужасами», оказываются связаны тем не менее с хоррором, близки ему. Понятие «темный жанр» как бы объединяет – на основании родственного интереса к «темным» сторонам бытия – такие жанры как чистые ужасы, триллер, dark fantasy и т.п. Грубо говоря – не все книги или фильмы пугают, не про все можно сказать, что это ужасы, но ведь люди при этом могут ощущать какую-то близость этих книг и фильмов хоррору. Пример, навскидку, фильм «Ворон» - это не ужасы в чистом виде, но вряд ли кто-то скажет, что «Ворон» не имеет никакого отношение к хоррору.




Возвращаясь к «Тьме»… Общество не является клубом авторов-любителей в том смысле, что мы принимаем только писателей, у которых есть хотя бы одна жанровая публикация в реале. Конечно, это ограничение достаточно условно. В том плане, что в реале порой публикуют что-то, что сложно назвать литературой… Но все же это задает определенную планку, достаточно высокую. Разрабатывая концепцию ЛоТ, я ориентировался на западную организацию Horror Writers Association. Наше отличие – мы не берем членских взносов. Ну и пока не так «круты», как HWA, по естественным причинам: и жанр у нас не так развит, как в США или Великобритании, и авторов меньше, и публикаций… В конце концов, мы гораздо моложе, чем HWA.

Сейчас, на новом сайте ЛоТ – http://darkfcition.ru – новому автору необходимо всего лишь заполнить анкету. После проверки указанных данных мной или кем-то из модераторов, мы либо принимаем нового автора, либо отказываем ему в регистрации. Последнее происходит чаще всего, когда новичок в графе «Ваши публикации» пишет что-то вроде «пока нет» или указывает какие-то сетературные сайты, сетевые публикации. Мы не оцениваем авторов и произведения, мы учитываем сам факт – публиковался ли автор в реале или нет. Если «пока нет» - то, значит, пока автору еще рано вступать в ЛоТ. В целом, считаю что нам есть чем гордиться, в ЛоТ входят как молодые писатели, так и уже опытные, известные, с именами.




Стремимся мы к объединению авторов, пишущих в жанре ужасов и мистики на русском. Считаем, что вместе бывает легче чего-либо достичь. Создавая журнал «Тьма», стремимся популяризовывать сам жанр, развивать его, просвещать – рассказывать людям о жанре. Стараемся по возможности помогать участникам нашего общества. У нас были случаи, когда мы оказывали кому-то из авторов ЛоТ безвозмездную финансовую поддержку – хотя не могу сказать, что это у нас практикуется на постоянной основе. Чаще мы оказываем поддержку информационную – сообщаем на сайте о новых книгах наших авторов. В последнее время практикуем также создание индивидуальных авторских сайтов. Иногда мы связываемся с какими-то издательствами или изданиями, иногда они с нами связываются, консультируются, т.к. мы все-таки представляем серьезное сообщество людей, которые в жанре хоррор разбираются и занимаются им фактически профессионально – порой это выливается во что-то стоящее. Из недавнего – мы оказывали информационную поддержку Первой Российской Ежегодной кинопремии в жанре ужасов и начали сотрудничать с новым печатным проектом – альманахом «Сумрачный гений». Посмотрим, что из этого выйдет. Ранее сотрудничали с другими печатными изданиями – украинским журналом Gothica, например или изданием «Супертриллер». Это бывает полезно и для нас. В частности, некоторые нынешние авторы ЛоТ впервые публиковались в печати именно в этих изданиях. Максим Маскаль, например. В общем, мы стараемся по возможности помогать и авторам, и читателям, и издателям и редакторам и почти всегда готовы сотрудничать.

***3 – Как считаете, есть ли шанс у отечественной киноиндустрии снять интересные фильмы ужасов? Очень интересует ваше мнение по этому вопросу, как знатока жанра… Очень обидно что отечественная киноиндустрия уже умеет снимать «ужасный фильм», но не может создать «фильм ужасов»…***

Это вопрос по адресу. Дело в том, что помимо ЛоТ и журнала «Тьма» я уже довольно давно занимаюсь сайтом, который раньше назывался Хоррор Блог, а сейчас зовется Зона Ужасов (http://horrorzone.ru/). Этот сайт сильно отличается от сайта ЛоТ – это в первую очередь новостной ресурс и база данных по хоррору и довольно большая часть материалов Зоны Ужасов посвящена фильмам ужасов. Я давний поклонник хоррора не только в литературе, но и в кино. Зона Ужасов рассчитана на широкую аудиторию и является довольно популярным сайтом – его посещают тысячи людей ежедневно, что помогает и ЛоТ в том числе, т.к. я иногда размещаю в Зоне промо-материалы и новости касающиеся и литературы ужасов, и «Тьмы» в частности. Но, повторюсь, больше Зона освещает именно кино и фильмы ужасов. Благодаря чему удалось наладить контакт с отечественными кинодистрибьюторами, некотрыми деятелями кино – актерами, режиссерами… Кроме того, в Зоне Ужасов мы регулярно освещаем, анализируем данные




мирового и отечественного кинопроката, новые релизы лицензионных DVD и Blu Ray. Да и в базе нашей, хотя она пока не так велика, уже не раз появлялись фильмы, о которых не ведают на Кинопоиске или даже на IMDB – крупнейших киносайтах России и мира, соответственно. То есть мы владеем определенной информацией, у нас есть некоторые связи в сфере кино. Не сочтите за пиар, я просто пояснил, почему именно мне – действительно есть что ответить на ваш вопрос. Да, я убежден, что у отечественной киноиндустрии есть шанс снять интересное кино в жанре хоррор, и не один фильм, а много. Как это не странно, но в дикие безденежные 90-е годы, когда наше кино находилось в жутком упадке, в России сняли несколько вполне достойных фильмов ужасов. Да, технически они уступали успешным фильмам США, но были и остаются крепкими ужастиками из разряда тех, что обычно выходят прямиком на DVD. «Пьющие кровь», «Упырь», «Люми» - те, кто видел эти фильмы тогда, до сих пор вспоминают их с теплом и при случае пересматривают. Это значит, что потенциал у нас есть, что в принципе – у нас умеют или как минимум умели снимать ужасы. Что касается современного российского кино – то здесь с ужасами, безусловно, проблема. Впрочем, эта проблема не только жанра хоррор, это проблема жанрового кино в современной России вообще. В 2000-е годы в нашем кинематографе появились деньги и технические возможности, каковых раньше не было. Более того, появился пусть и не сопоставимый по объемам с Америкой, но все-таки кинопрокат. Сейчас у нас блокбастеры получают по 1000 экранов и собирают – именно у нас в стране – десятки миллионов долларов. В прошлом 2010 году, например, фильм «Обитель зла 4» собрал в кинотеатрах России около 20 миллионов долларов кассы. «Пираньи 3D» - около 10 миллионов. Это очень хорошие деньги, на самом деле. Это – показатель того, что фильмы ужасов или близкие им по жанру в нашем кинопрокате могут быть успешными. Кстати, отечественный фильм «Темный мир в 3D», который хоть и не является фильмом ужасов, но отчасти – и довольно серьезно - связан с нашим любимым жанром, также имел коммерческий успех в театральном прокате. Проблема же в том, что у нас стали снимать кино-пустышки, в том числе и ужасы. У тех же «Люми», «Пьющих кровь» - у них были крепкие сценарии, хорошо прописанные диалоги, была атмосфера и отличная актерская игра. Вот с этим я наблюдаю проблемы в современных российских фильмах и в фильмах ужасов в частности. Сейчас в нашем кино можно увидеть модные фишки вроде «летающей» камеры или компьютерных спецэффектов – подчас даже неплохих. Но я очень редко вижу фильмы с хорошими сценариями, с хорошей историей, с хорошей игрой всех актеров. Возможно беда как раз в этих больших деньгах, которые пришли в наше кино. Люди занимаются воровством, «пилят» бюджеты – насколько это сказывается на качестве фильмов, да и на профессионализме самих создателей кино? Непрофессионалов сейчас очень много и в ужасах, и в любом другом жанре. Кроме того, у нас пока совершенно не умеют совмещать зрелищную и прочие – более важные - составляющие. Это общая беда, не только хоррора касается. Много ли у нас хороших исторических или военных фильмов вышло за эти годы? Ведь «Тараса Бульбу», «Ярослава», «Александра Невского», «Брестскую крепость», «Утомленных солнцем 2» - их же без слез смотреть не возможно, настолько они беспомощны при своих солидных бюджетах. Убогие сценарии, отвратительная игра актеров – это не спрячешь за спецэффектом. Мы имеем какой-то поток провального высокобюджетного трэша…



Что касается конкретно фильмов ужасов – то здесь очень сильно сказывается отсутствие профессионалов. На Западе хоррор-кино – это либо вотчина специалистов по этому конкретному жанру, либо – стартовая площадка для ярких талантливых режиссеров. И там много своих провалов, но зато успехи бывают очень заметны, так как соотношение бюджет-сборы подчас оказывается просто феноменальным. Проще говоря, классный фильм ужасов можно снять за копейки – а принести он может в десятки раз больше собственной стоимости. У нас это, кажется, не понимают или не хотят понимать. Зачем, допустим, такому фильму, как «Фобос. Клуб страха», компьютерные спецэффекты? По сути, этот фильм можно было снять за 200-300 тысяч и получить такой же результат, как и за полтора миллиона долларов. И тогда его кассовые сборы (порядка полумиллиона) были бы успехом, а не

Для слэшера сцены убийств – это тоже самое что для «Аватара» - сцены полетов на Икране, это то, что является зрелищем и спецэффектом слэшера. А если еще и поданы эти убийства оригинально, со вкусом, с черным юморком, разнообразно – это же настоящий кайф! В «Путевом обходчике» и «С.С.Д.» большинство убийств вообще остаются за кадром. Представляете, если бы в каком-нибудь из сиквелов «Пилы» на экране не было бы показано ни одной смерти?.. В других поджанрах свои проблемы. «Мертвые дочери» при довольно оригинальной идее разочаровывают отвратительной работой оператора и неровной игрой актеров, излишним и ненужным в таком количестве артхаусом. В «Фобосе» убого и вторично почти все – спасибо хотя бы за сцену секса в начале фильма, но на хрена, допустим, этот идиотский финал? В общем, главная беда этих фильмов – слабость сценариев, непрофессионализм создателей. Может, в кино они и разбираются, но в кино ужасов – очень и очень поверхностно. У нас нет своих корифеев этого жанра, к сожалению.

И тем не менее я верю, что у нас еще снимут много хороших, крепких ужастиков. Рано или поздно станет больше уделяться внимания не распилу бюджетов, а тому, чтобы фильмы реально приносили доход. Уже сейчас есть люди, которых это, судя по всему, волнует. Продюсеры начнут внимательнее отбирать режиссеров – в среде энтузиастов в том числе. Режиссеры поймут, что у хоррора своя специфика есть, станут внимательнее к сценариям, к деталям. Сценаристы придут в кино – может быть из того же ЛоТ придут, почему нет? – которые будут знать и понимать что и как они делают. Актеры сообразят, что не столь важно как ты красив и моден в кадре, сколь то, как хорошо ты играешь.

Ведь у нас уже научились снимать неплохие триллеры. «Домовой», «Тот, кто гасит свет» и другие – это не шедевры, но очень крепкие триллеры, с хорошей игрой актеров, хорошо снятые по неплохим сценариям. А от триллера до хоррора ведь рукой подать. Так что я верю в наши фильмы ужасов.



### *4 – Можете посоветовать современных русскоязычных авторов, создающих интересные произведения в жанре хоррора / мистики / готики?*

Ну, во-первых, нет такого жанра литературы сегодня как «готика». Когда-то был «готический роман», прародитель жанра хоррор. Есть некий готический или окологотический стиль, быть может, но не жанр. Поэтому мы и называем это все «темным жанром». Потому что англоязычный термин horror – шире чем наш отечественный «литература ужасов». Правильнее, кстати, говорить «литература ужасов и мистики» - согласитесь, разница существенная, потому что «ужас», как и «страх» - понятие весьма индивидуальное. То, что пугало меня в детстве, вовсе не обязательно испугает сейчас. Я вот пересматривал не так давно фильм Виктора Сальва «Дом клоунов» - в детстве он меня пугал очень сильно, теперь уже – ни чуточки. Но ведь не перестал же он быть хоррором от этого? Разных людей одно и то же может пугать, а может и не пугать. Поэтому сложно определить жанр на основе тех эмоций, которые он вызывает. На Западе, если говорить о литературе, horror – это и мистика, и ужасы, и темное, городское фэнтези… и готика, если так угодно. То есть как раз то, что мы определяем как «темный жанр» или, но уже тогда в более узком смысле, как «литература ужасов и мистики». Я лично предпочитаю говорить «хоррор» или «темный жанр».

Я могу рекомендовать многих современных отечественных авторов этого рода литературы. Не все они регулярно (надеюсь, пока) публикуются в печати, но все они хорошо пишут. Я счастлив от того, что с некоторыми из них знаком лично. Из известных, публикующихся авторов, я назову: Бориса Левандовского («Бабай», повесть «Что-то в дожде», рассказы, недавно Борис закончил роман «Вампокалипсис» - первый опыт создания по-настоящему страшного романа о нашествии вампиров на русском языке, это не «сумеречная сага» с ее сопливыми вампирчиками, это ближе к шедеврам Кинга и МакКаммона), Александра Щеголева (роман «Жесть» - новеллизация отечественного триллера, кстати, а также – моя особая рекомендация – его роман «Ужасы любви», который выходил в печати, насколько мне известно, под двумя названиями – «Палата пыток» и «Как закалялась жесть»), Юрия Бурносова, Андрея Дашкова (у этих авторов читал мало, но то, что читал, было очень крепким хоррором). Александр Варго, Алексей Атеев – это авторы, которые пишут только и исключительно ужасы и у

них много книг этого жанра издано. Атеев лучше владеет словом, но Варго интереснее и жестче – на мой взгляд. Все это – регулярно издающиеся авторы. Из тех, кто пока не столь хорошо известен, но, вероятно, заявит о себе в будущем, когда у них пойдут романы, а пока пишет в основном рассказы, я назову Владислава Женевского, Андрея Сенникова, Максима Маскаля, да и себя тоже назову – да в общем-то можно перечислять авторов ЛоТ без особой боязни ошибиться, ведь и из вышеназванных известных авторов многие – участники нашего объединения. У нас на сайте есть раздел Библиотека ЛоТ – авторы по доброй воле выкладывают иногда в него свои рассказы, чтобы гости сайта могли почитать. Заходите, читайте. Наверняка откроете для себя несколько интересных работ.



### 5 – Есть ли у вас планы по бумажной публикации издания?

Очень, очень сложный вопрос. Он постоянно поднимается. Скажу так – если бы у меня была пара лишних миллионов рублей – мы бы уже издавались бы на бумаге. Но пока у меня нет даже пары сотен тысяч. Упирается все в первую очередь именно в финансовый вопрос. Иногда кто-то говорит – ребят, берите кредит, закладывайте квартиры, занимайтесь только журналом. Сказать легко! Но у нас есть и иные дела помимо журнала. Мы еще и себе на жизнь должны чем-то зарабатывать. И квартирами швыряться, извините, не можем.

### 6 – Сколько лет журналу и сколько номеров за это время появилось?

Четыре года. Номеров 13 где-то. Тут есть определенные нюансы, что считать номером полноценным, а что – не считать. Изначально я пытался что-то сам верстать, создавать. Первые выпуски журнала, откровенно говоря, убоги в плане оформления – вот то был действительно «фэнзин». Последние номера могут дизайном гордиться, считаю. И наполнение у нас, считаю, очень мощное – всегда много эксклюзивных материалов, интервью, статей, рецензий, неплохая проза – порой нам что-то безвозмездно авторы дарят, за что им большое спасибо. Хотелось бы перейти на платную основу и получить возможность выплачивать авторам регулярно гонорары, а также начать выпуск журнала на регулярной основе – раз в два месяца. Это было бы идеально на данном этапе.

### 7 – Какой номер «тьмы» вам нравиться больше всего, и по каким причинам?

Последние номеров 6-7 мне нравятся, в плане содержания, наполнения. В плане оформления, внешнего вида, верстки – последние три номера, когда с нами стал работать Алексей Колпиков – очень сильный профессионал в этой области. К сожалению, это сказалось на периодичности – мы стали выходит значительно реже. Стараемся решить эту проблему.

### 8 – Помимо создания журнала занимаются ли члены сообщества, какими-то иными проектами? Если «да» – то какими, если «нет»… ну на нет и суда нет ☺

Члены общества «Тьма» - литераторы, поэтому они в основном пишут. Публикуются в периодике, в антологиях, выходят отдельные книги. Я уже называл некоторые имена и отдельные произведения, не буду повторяться. Это то, что нас объединяет – причастность к русскоязычной литературе ужасов и мистики. В 2010 году довольно активно, с двух книг, стартовал наш автор Андрей Тепляков – когда-то, в одном из первых номеров «Тьмы», мы, помню, публиковали его рассказ, а теперь уже берем интервью как у состоявшегося издающегося писателя. У некоторых есть свои сайты – у кого-то будут, в том числе и с нашей помощью. Об отдельных индивидуальных проектах лучше спросить у каждого автора отдельно, думаю. О себе скажу, что думаю запустить еще несколько сайтов ужасов, мне нравится деятельность в этой сфере. Ну и пора уже дописать что-то крупное, что могло бы быть издано отдельной книгой.

## 9 – С какими трудностями вы столкнулись при создании журнала?

Недостаток финансов и времени – вот, пожалуй, главные трудности наши. Из сугубо творческих – при создании журнала – поначалу было трудно, конечно, мне самому и номера составлять, и какие-то материалы для них писать, и авторов искать, и верстку пытаться делать. Сейчас с этим полегче. Сложно бывает с рецензиями и статьями – нам довольно много присылали и присылают прозы, порой очень слабой, а вот рецензий и публицистики маловато. Хотим сформировать свою команду – мы уже начали это делать, но не закончили – авторов-публицистов, которые регулярно бы писали для нас такого рода материалы.



## 10 – Передадите несколько слов нашим читателям?

Читайте литературу темного жанра, друзья, смотрите фильмы ужасов. Это уникальный жанр, в котором создаются неповторимые шедевры на все времена. Другого такого нет. Заходите на наши сайты, общайтесь на наших форумах http://allhorrors.com – здесь вы найдете единомышленников и собеседников и узнаете много нового и полезного. Любите ужасы, творите ужасы – но только в искусстве, а не в жизни. И здоровья вам всем ☺

## Не крыльями едиными 2

Окромя журнала, творческое сообщество – Grand_Grimuare занимается еще несколькими проектами:

**BKS** – боевой карточный скирмиш, посвященный сеттингу «Смертельной битвы», а если быть точнее, настольное воплощение готовящегося МК9. Правилами занимается – ***Виктор «Гримуар» Лазарев***, а великолепный комикс-арт, ваяет ***«Джо Мантанна»***. Планируемый выход – апрель. Да. Как раз к премьере игры.

Готова демо-версия правил и арт нескольких персонажей. Играбельная демка – выйдет в ближайшие месяцы.



**Broken souls – Sorrow**

Первая часть запланированной трилогии вышла и доступна для бесплатного использования, скачать можно вот здесь.

Данный сеттинг рассказывает о Имфеоре, таинственной земле являющейся доменом туманной тюрьмы. Место, где правят жестокая наука, злодеи могущественны, а герои давно не объявлялись...

В книге подробное описание домена: культура, религия, локации, персонажи и нпс.

Начата работа над продолжением:

**Broken souls 2 – Renesans.**

Предположительно релиз состоится в августе.



# Наследники демонической крови.

Кубусы – новая раса для системы ДнД 3.5

**Внешний вид** – невероятно красивые существа, с гибким телом, и манящим взглядом. Девушки имеют пышную грудь и осиную талию, а юноши крепкое мускулистое тело. На их висках есть роговые наросты, которые кубусы стараются прятать под волосами или закрывать головными уборами и «демонические» глаза, за которые в дремучих и религиозных доменах – их без колебаний отправят на костер.

**Взгляд на мир** – кубусы достаточно хорошо обучены дипломатии и взаимодействие с людьми и иными расами, тем не менее многие кубусы любят аскетизм и замкнутость. Хотя они чувствуют себя неуютно в обществе иных рас, они все же стремятся к поиску себе подобных.

**Мировоззрение** – любое.

**Религия** – любая.

**Язык** – как наследники демонов они способны общаться на инфернальном, они также получают один из языков РЛ на выбор.

**Имена** – самые обычные имена, однако кубусы знающие о своем происхождении как правило берут себе звучные псевдонимы вроде «повелительница страсти» или «властелин кипящей крови».

**Классы** – персонажам играющим кубуса предпочтительно играть расами чародеев или волшебников. В качестве НПС их можно встретить в роди добрых и злых магов, странствующих воинов, ОЧЕНЬ ДОРОГИХ блудниц, кампаньонок.

**Размножение** – Кубусы являются результатом порочной связи между демоном и человеком. Носительница плода может быть прекрасно осведомлена об отце ребенка, либо быть обманута и соблазнена магией и сладкими речами, либо что реже грубой силой и принуждением. Родившийся ребенок имеет небольшие роговые наросты на висках, и цвет его глаз может иметь необычный оттенок или зрачок (например в виде кошачьего, звезды или капли).

## Особенности:

**Изменение облика [Si]** - раз в сутки кубус может принять внешность человека к которому он прикасался не более суток назад. Это превращение длится уровень+д6 часов, и может быть развеяно заклинаниями подобными «развеять магию». кубус может превращаться лишь в существ своего пола.

**Навыки компаньона [EX]** – кубусы получают +1 за уровень к проверке социальных навыков.

**Пробелы в воинском искусстве [EX]** – кубусы получают штраф (-1) при атаке двуручным оружием, а так-же д6 штрафов на рефлексы если на их тело надета броня.

## Особые атаки:

**Чувственное прикосновение [NA]** – раз в сутки кубус может создать иллюзию сильных чувств прикосновением, это прикосновение может как дать невероятное наслаждение («цель» получает +1 к харизме сроком на одни сутки) так и погрузить несчастного в ад боли (противник парализован (ДС = 25) на д6 раундов).

## Особые защиты:

**Защита от проклятий [NA]** – на кубусов не действуют проклятия вампиризма и ликантропии, они также немногие существа, на которых не действуют психические эффекты границ домена – вроде утечки памяти Даркона или скорбной песни Инвидии.

**Примечание** – хотя кубусы являются порождениями демонов, они не подвержены влиянию зла с рождения, так же магия клириков или нахождение в освященных местах создаст у них дискомфорт или болезненные ощущения, но не принесет им реального вреда.

Однако они также не могут получить силы демонов.

В условиях Равенлофта – они не способны посредством ритуала привязать себя к домену, а также подчиняются условиям, царящим в доменах не имея возможность вырваться сквозь закрытые границы.

## Игра за эту расу:

Порождения демонов являются самостоятельной расой, и стать ими могут лишь те персонажи, что изначально родятся представителями этой расы.

**Тип и размер** – гуманоид; средний.

**HD** – D8

**Скорость в футах** - 30

**Иммунитет** – кубус имеет иммунитет к ядам и болезням.

**Характеристики** – кубус получает (-2) к силе (должно остаться минимум 5 очков) и получает +2 к воле или интеллекту по выбору. А также +3 к харизме.

**Бонусные заклинания** – за каждый уровень кубус получает одно дополнительное заклинание.

**Рейтинг отверженности** – 1 ОР за необычные глаза и наросты на голове.

## История:

Изначально кубусы являлись попыткой небольшого сообщества демонов «темное пламя» захватить власть в Забытых Царствах – эти демоны, в силу своей жадности и жажды власти создавали своих потомков соблазняя смертных. Обучая их искусству магии и социальным навыкам (блефф, дипломатия,

соблазнение и т.п) они приставляли своих детей в качестве наложниц и фаворитов правителей, или слуг богатых торговцев. Были открыты многие публичные дома, заправляемые кубусами и предназначенные для выведывания информации от богатых клиентов. Очень немногие могли выстоять перед обольстительными чарами демонических потомков и раскрывали важную информацию. «Темное пламя» раскинуло свои сети по всему ФР, и поговаривают что некоторые кубусы даже добились статуса законных супругов правителей, и смогли претендовать на трон.

«Темное пламя» не допускало, чтобы их потомки отступали от эгоистичных планов своих создателей. Демоны жестоко расправлялись с матерями пытавшимися найти своих украденных детей и с кубусами что желали жить самостоятельно управляя своей жизнью, и не желая быть безвольной марионеткой в руках инфернальных повелителей.

Когда «темное пламя» лишилось лидера и устроило кровопролитную битву за престол, большая часть демонов была уничтожена, а некоторые из них оказались в Равенлофте, где они вновь объединившись, принялись за возрождение своих захватнических планов. Лишившиеся контроля кубусы разбрелись по миру в поисках своего призвания… впрочем, многим демоническим потомкам нравилось их занятие и они продолжили стремление к власти...

Теперь уже для собственного блага.

***Домены в которых можно встретить кубусов:***

Как правило продвинутые (ренессанс) в техническом плане домены. В которых существуют публичные дома, а дворянство не видит ничего предосудительного (или наоборот жаждет) от взаимодействия с необычно выглядящими существами.

***Взаимодействие с игроками:*** могут выступать случайными встречными, квестодателями, хитрыми и изворотливыми антогонистами (маги, шпионы, воры), помогать приключенцам в их странствиях, или быть невинными жертвами коих героям нужно спасать из замков и темниц темных властелинов.



## Граф снова перевернулся в гробу…

Warner Bros. Планирует создать фильм «Харкер», доселе единственного центрального героя «Дракулы». Не засветившегося на главной роли. Даже жертва - Мина и та, появилась в «Лиге выдающихся джентльменов».

Режиссером выступит Жауме Коллет-Серра, автор «Дома восковых фигур».

В фильме Харкер сменит амплуа, вместо юриста он становится инспектором Скотланд-Ярда. Ну а ужасный граф, будет преступником и его добычей☺

Дракула неосмотрительно разбрасывал трупы с отметинами клыков на шее, потому неудивительно, что Харкер, лично взялся за его поимку.



## Dungeon book

Суть проекта в следующем: существует журнал "Подземелье" (Dungeon), в котором печатались приключения по уже снятым с производства системам D&D2, AD&D1, AD&D2, составившие золотой фонд ролевых приключений. Но большинство из них на русский не переводилось! Мы решили исправить это досадное упущение, и вернуть русским ролевикам наше ролевое наследие.

Для начала планируется перевод приключений из рубрики "Side Trek" - побочные ответвления, служащие для отыгрыша случайных столкновений и наполнения событиями длительных переходов из пункта А в пункт Б.

Но нам нужна Ваша помощь! Мы можем только переводить, но кому-то надо вырезать из журналов карты и рисунки, переводить на русский карты и дорисовывать линии там, где их уже не видно, и главное, красиво верстать переведенные и оформленные приключения!

"Наследие <<Подземелья>>" ждет Вас!

Связаться с участниками проекта можно по следующим адресам:

drogo-sage@rambler.ru

sergei-the-sage@rambler.ru

***Автор: «Мельхиор». 2011***

## Туманница (Разлучница)



### «Что посеешь, то и пожнешь…»

Туманница это своего рода призрак. Бестелесное воплощение. Соткана она из серого марева тумана, который и придаёт ей очертания и клубиться вокруг неё серым облаком. Приход её часто предвещает туман, в котором она плывет, будто рыба в воде.

Второе имя Туманницы - Разлучница. Её лицо всегда выражает печаль, тоску, горечь разлуки, боль утраты.

Туманницы - это души девушек, которые расстались с чем-то очень и очень важным или любимым для них. Не просто расстались, их непременно разлучили. И столь сильна была печаль и горечь, что копилась и съедала изнутри сердце и дух до последних дней. Разлука могла быть с человеком или же какой-то вещью. Или быть может это была разлука с родным краем, девушку увезли насильно на чужбину и там её день ото дня подтачивала горечь, по капле впуская в сердце зло.

Туманницы как правило молоды, они предстают в том возрасте, когда произошла разлука с чем-то и кем-то дорогим её сердцу.

После смерти и своего перерождения Разлучница теряет свою память о прошлой жизни. Остается лишь память о том с чем её разлучили и ненависть в которую переродилась горечь, печаль копившиеся при жизни.

**Туманница (Разлучница)** **Элитный Соглядатай**
Средний натуральный гуманоид (Нежить) **3 уровня** **Опыт** 300

**Инициатива** +4 **Чувства Внимательность +**0; **Ночное Зрение (Darkvision)**
**Хиты** 68; **Ранен** 34;
**КД** 19; **Стойкость** 16, **Реакция** 17, **Воля** 16
**Сопротивляемость** Бестелесность (insubstantial)
**Спас-бросок + 2**
**Скорость** 7, полёт 7 (парение (hover))
**Очки Действия: 1**

**Черты (Traits)**

**Туманный Саван ✦ Аура 10**
Все квадраты в ауре считаются слабо сокрытыми (lightly obscured). Нежить и имунна к этому эффекту и видит в пределах ауры нормально.

**Стандартное Действие**

**Прикосновение Разлуки ✦ По-Желанию** (базовая атака)
*Атака:* Ближняя 1 (одно существо); +7 против Стойкости.
*Попадание:* 1d10 + 4 урона, Туманница сдвигает (slide) цель на 1 клетку и цель получает -2 пенальти ко всем броскам атаки до конца следующего хода Туманницы.

**Гложущая Печаль Разлуки ✦ По-Желанию**
*Атака:* Ближняя 1 (одно существо); +7 против Стойкости.
*Попадание:* 1d10 + 4 урона. Туманница сдвигает (slide) цель на 1 клетку и цель получает -5 пенальти к спас-броскам до конца следующего хода Туманницы.

**Потерявшийся в тумане ✦ Перезарядка 5 6**
*Атака:* Ближняя 1 (Одно существо); +7 против Воли
*Попадание:* 1d8 + 9 урона и цель не имеет линии видимости и линии эффекта к Туманнице. Кроме того все союзники цели теряют линию видимости и линию эффекта по отношению к цели (спас-бросок) (save end).

**Малое Действие**

**Сотканная из тумана ✦ 1 раз\раунд**
*Эффект:* Туманница становиться невидимой (invisible) до конца своего следующего хода или до тех пор, пока не совершит атаку против какого-либо существа.

**Вызванное Действие**

**Туманная Кровь ✦ На Сцену**
*Триггер:* Туманница становится раненой.
*Эффект (Свободное Действие):* Аура Туманный Саван увеличивается до 20 до тех пор, пока Туманница ранена.

**Навыки:** Блеф + 9; Стэлс + 9

| | | |
|---|---|---|
| **Сил** 6 (-1) | **Лов** 16 (+4) | **Мдр** 11 (0) |
| **Тел** 10 (+1) | **Инт** 12 (+2) | **Хар** 17 (+4) |

**Мировоззрение** Злое **Языки** Общий; Эльфийский

Туманница вестник разлуки, она создана разлучать. В её тумане теряются любимые Люди, пропадают любимые вещи. А иногда и родные берега или земли.

Разлучница не ведает жалости. Чего не скажешь по её печальному лицу, по её призывам. Туманницы часто зовут тех с кем они были разлучены, либо со скорбью призывают отыскаться дорогую сердцу вещь. Голос её дрожит, кажется будто Разлучница вот-вот разрыдается. Всё это может легко обмануть человека, заставить довериться Туманнице. Чаще всего это ошибка и стоить она может очень дорого.

Разлучницы часто встречаются на побережьях, на севере где туман густой словно сметана. Они могут плавать в нем и кружиться будто в танце. Хотя можно спутать природный туман с группой Туманниц, вокруг которых клубиться туман. Ведь чем их больше, тем больше тумана вокруг. А различить их образы в сером мареве почти невозможно. И замечают их многие лишь тогда, когда будет уже слишком поздно и туманы обступят со всех сторон плотной завесой.

Разлучница поглощена злом и чувством мести. Только мстит она всем подряд. Ведь если она страдает от разлуки, так пусть каждый страдает от её пожирающей боли!

Туманницы могут собираться вместе. Они купаются в тумане, танцуют в нём и поговаривают, что поют. Жалобные, заунывные песни, от которых щемит сердце и хочется плакать. Тех кого это пение заманило в гущу тумана, на следующий день находили мёртвыми, без видимых признаков борьбы или боя, без единой раны. Словно они просто легли и умерли... От заунывной тоски и горечи, которые объяли их сердца.

## Пепельная Первуна.

Наиболее известная Туманница Пепельная Первуна известна она своей огромной силой и мощью. Своей безудержной злобой. Особенно к морякам.

Первуна была дочерью купца Быслава живших больше 200 лет назад. Согласно истории она была влюблена, безумно влюблена в одно моряка. Красивого, статного, молодого, но при этом уже известного в кругу морского братства. Он был помощником капитана судна "Огонь Севера". Ходил корабль далеко-далеко, подолгу не возвращаясь в порт.

Каждый день на закате приходила к берегу и до момента когда солнце зайдёт за горизонт, ждала не покажется ли корабль любимого? И столь жаркими были их встречи, что не хватит чернил выразить всё словами. На берегу не расставались они не на миг. И когда он уходил в море Первуна ждала его, вновь и вновь на закате приходя на морской берег, вглядываясь в пылающий горизонт. И ни в какую она не соглашалась никуда уезжать, ни смотреть других женихов, как ни уговаривал её отец. Ни помогали ни уговоры, ни посулы, ни угрозы.

**Пепельная Первуна** **Одиночный Соглядатай**
Средний натуральный гуманоид (Нежить) **11 уровня**
**Опыт** 3000

**Инициатива** +10 **Чувства Внимательность** +10; **Ночное Зрение (Darkvision)**
**Хиты** 344; **Ранен** 172;
**КД** 27; **Стойкость** 25, **Реакция** 25, **Воля** 27
**Сопротивляемость** Бестелесность (insubstantial)
**Спас-бросок + 5**
**Скорость** 7, полёт 7 (парение (hover))
**Очки Действия: 2**

**Черты (Traits)**

**Туманный Саван Первуны ✦ Аура**
Пепельная Первуна уникальная, её туманный саван простирается очень далеко. Примерно на 2-3 мили во все стороны от неё. Все квадраты в ауре считаются слабо сокрытыми (lightly obscured). Нежить имунна к этому эффекту и видит в пределах ауры нормально. Первуна может перемещать внутри этой зоны тумана свободно, при этом сама зона может оставаться на месте. Однако, она не может выйти за пределы зоны тумана.

**Стандартное Действие**

**Прикосновение Разлуки ✦ По-Желанию** (базовая атака)
*Атака:* Ближняя 1 (одно существо); +7 против Стойкости.
*Попадание:* 2d6 + 10 урона, пепельная Первуна сдвигает (slide) цель на 3 клетки и цель замедленна (slow) до конца следующего хода Пепельной Первуны.

**Вал Чёрного Тумана (Нкротическая Энергия; Зона) ✦ По-Желанию**
*Атака:* Ближняя Волна 4 (Close Blast 4) (все существа); +7 против Стойкости.
*Попадание:* 2d6 + 5 урона некротической энергией. Пепельная Первуна создаёт зону полного сокрытия (totally obscured) равно площади поражения данной силы. Зона существует до конца следующего хода Пепельной Первуны.

**Потерявшийся в тумане ✦ Перезарядка 4 5 6**
*Атака:* Ближняя 1 (Одно существо); +7 против Воли
*Попадание:* 3d6 + 13 урона и цель не имеет линии видимости и линии эффекта к Туманнице. Кроме того все союзники цели теряют линию видимости и линию эффекта по отношению к цели (спас-бросок) (save end).

**Малое Действие**

**Сотканная из тумана ✦ 1 раз\раунд**
*Эффект:* Пепельная Первуна становиться невидимой (invisible) до конца своего следующего хода или до тех пор, пока не совершит атаку против какого-либо существа.

**Вызванное Действие**

**Преисполненная Злобой ✦ 1 раз\раунд**
*Триггер:* Пепельная Первуна получает урон.
*Эффект (Немедленная Реакция):* Пепельная Первуна может совершить стандартное действие.

**Навыки:** Блеф + 16; Стэлс + 15; История +14

| | | |
|---|---|---|
| **Сил** 13 (+6) | **Лов** 20 (+10) | **Мдр** 20 (+10) |
| **Тел** 17 (+8) | **Инт** 18 (+9) | **Хар** 22 (+11) |

**Мировоззрение** Злое **Языки** Общий; Эльфийский

А отец надо сказать намеривался отдать её с хорошей выгодой для себя и подыскивал женихов соответствующих. А моряк этот был хуже рыбьей кости в горле. И вот в один ясный день вызвав дочь для разговора, сказал купец, что так уж и быть, согласен он отдать её за моряка. И даже снарядил корабль, чтобы встретиться в море, да там и благословить их. Радости Первуны не было границ.

Вечером того же дня они отплыли. Четыре дня пролетели для Первуны словно один миг, предвкушая встречу с любимым.

Девушка проснулась от гомона на палубе. Выйдя из каюты она увидела толчею людей, уже ей известных и иноземцев. Отец о чём-то оживлённо беседовал с одним из них. Это был холёный мужчина под сорок. Отнюдь не красавец с нахальной улыбкой на лице. Первуна даже не успела ничего понять, как её отец молвил ей: "Вот, дочь моя, это твой муж. Ты ведь хотела быть с моряком!".

Дочь купца погрузили на заморский корабль. И как она ни кричала, ни молила, ни проклинала отца, ничто не могло растопить его алчное сердце. Увесистый мешок с золотом переданный иноземцем крепко держал его в свои цепких объятиях.

Девушку привезли на чужой берег. Чужеземец-капитан стал её ненавистным мужем. Первуну в раз оторвали от всего, что она любила. Разлучили с её моряком, с домом, с берегом на котором она каждый вечер ждала. Её разлучили даже с привычной ей жизнью и свободой. Но и на чужом берегу Первуна каждый вечер выходила на закате к морю. Однако, теперь она проклинала отца, молила чтобы её муж не вернулся из моря. Молила страстно. Но он всегда возвращался. До самой её смерти, много лет подряд...

А после смерти Первуны над городом поднялся туман, белый словно молочная заводь. Все домочадцы пропали в этом тумане, дом в миг опустел, в тумане исчезли даже дворовые собаки и дом погрузился в жуткое, пугающее безмолвие.

Затем без всякого ветра туман стал покидать берег устремившись в море. После этого события муж Первуны так и не вернулся со своим кораблём с морских просторов, сгинув в том тумане на веки.

С тех самых пор дочь купца Быслава блуждает по морям, поглощенная злобой, она сеет разлуку. Особую ненависть питая ко всем морякам в которых этот искалеченный горечью дух видит своего мужа, чьё имя она по сей день проклинает в ночи.

### Тактика Туманницы (Разлучницы)

Туманница (Разлучница) предпочитает затаиться в тумане. По возможности скрывая в нём своих союзников и е выдавая своего присутствия. Старается зайти со спины противнику, используя возможность быть невидимой.

Как только один из противников будет ранен (bloodied), использует свою силу «потерявшийся в тумане», чтобы союзники не могли помочь бедолаге избежать печальной участи.

### Традиционные Знания о Туманнице (Разлучнице)

Герои могут узнать следующую информацию, совершив проверку знаний.

**DC 11:** Туманницы (Разлучницы) живут на морских просторах и побережьях. Нападают на моряков и рыбаков в море. Это души умерших девушек.

**DC 16:** Туманницы (Разлучницы) при жизни были разлучены с чем-то чрезвычайно дорогим их сердцу. Боль этой утраты они пронесли через всю свою жизнь, терзая себя преумножаемой со временем болью.

**DC 21:** Встретить Туманницу (Разлучницу) можно не только в море. Они жаждут разлучить каждого со всем, что им безмерно дорого. Их тела бесплотны. Они могут становиться невидимыми. Подманивают своим пением жертв среди туманов.

### Тактика Пепельной Первуны

Пепельная Первуна, как и Туманницы не любит показываться до поры до времени. Она является, когда готова к битве средь клубящегося тумана. Она старается разделить союзников, рассредоточить их, чтобы убить по одному.

Она использует Вал Черного Тумана, чтобы лишить союзников линии видимости друг к другу. Она разделяет союзников, чтобы потом применить силу Потерявшийся в Тумане и убить свою жертву.

### Традиционные Знания о Пепельной Первуны

Герои могут узнать следующую информацию, совершив проверку знаний.

**DC 17:** Пепельная Первуна, повелительница Туманниц. Она охотится на большие корабли в открытом море, оставляя без внимания маленькие судна и рыбацкие лодки.

**DC 22:** Пепельная Первуна мстит всем морякам, за то что её моряк не вернулся к ней. Теперь её отчаяние вылилось в ненависть ко всем мореходам. Пепельная Первуна уничтожила всю свою семью. Когда умерла, она обратилась в Туманницу и заставила их всех раствориться в сером мареве.

**DC 27:** Пепельная Первуна, была продана родным отцом купцом Быславом заморскому купцу в качестве невесты и сослана на чужбинный остров. Тем самым отец и новый ненавистный муж разлучили её со своим моряком, которого она любила. Она отомстила мужу после своей смерти. Как и всем домочадцем, которых люто ненавидела.

Ходят слухи, что Первуна до сих пор тоскует о своем моряке и что даже она не лишилась памяти после своей смерти.

## Горбах (исчадие плодородия)



Горбах - уродливый великан, живущий в огромных норах, которые он роет используя врождённый дар управлять землёй. Он связан с землёй очень сильно, правда связь эта почти интуитивна. Горбах не рождённое существо. Они были созданы. Или скорее прокляты. А проклятие уже исковеркало их облик и их разум до неузнаваемости. Горбахи селятся в лесах всегда неподалеку от людей. Но не рядом с городами, а пахотными землями. Именно эти земли их манят. Некогда Горбахи были посланниками Богини Живы. Они были её слугами и имели совсем иной облик, иной разум, иные желания. Жива почти позабытая богиня. Но некогда была сильна. Она была богиней плодородия и ей били поклон многие люди, и стар и млад. Но ничто не вечно. И однажды южные княжества вовсе перестали почитать Живу, перестали возносить ей молитвы, отвернулись от неё.

Жива была вне себя от ярости. Она ощущала, как силы утекают из неё каждый день. И чем меньше ей молились, тем больше убывали её силы. И одержимая яростью и безудержной злостью, она наслала на южные княжества засуху и неурожай. Чудовищным голодом она решила проучить людей, что отвернулись от неё. В тот год любые всходы были столь чахлыми, что едва годились на корм скоту. Людей ожидала страшная участь - медленной смерти от голода, либо лишиться всего и вся, и денег и чести и достоинства, что хоть как-то прокормиться и выжить с семьёй. Но слуги Живы не разделяли её жестокости. Их не обуял ужас, который укоренился в сердце их госпожи. Они явились людям, отдавая все силы, чтобы исцелить землю и заставить родить её хоть сколь-нибудь хороший урожай. И они помогли. Во многих частях южных княжеств удалось отвадить голод от людского порога. И хотя спасти и помочь удалось не всем, это была победа.

**Горбах** **Одиночный Громила**
Большой натуральный гуманоид (Великан; Демон) **13 уровня** **Опыт** 4000

**Инициатива** +8 **Чувства Внимательность** +13; **Ночное Зрение (Darkvision)**
**Хиты** 612; **Ранен** 306;
**КД** 28; **Стойкость** 26, **Реакция** 25, **Воля** 25
**Спас-бросок + 5**
**Скорость** 7
**Очки Действия: 2**

**Черты (Traits)**

**Рождённый Землёй**
Горбах получает только половину урона от всех атак.

**Стандартное Действие**

**Удар Дубиной ✦ По-Желанию** (базовая атака)
*Атака:* Ближняя 2 (одно существо); +19 против AC
*Попадание:* 2d8 + 13 урона и Горбах отталкивает (push) цель на 1 клетку и цель падает (prone).

**Ловушка Ларца ✦ По-Желанию**
Горбах может использовать Удар Дубиной дважды.

**Земляной Вал ✦ Перезарядка 5 6**
*Атака:* Ближняя Волна 3 (Close Blast 3) (все существа, кроме Земляных Духов); +17 против Рефлексов
*Попадание:* 4d8 + 8 урона и цель опутана (restrained) спасение заканчивает (save end).

**Вызванное Действие**

**Кровавые Посевы ✦ По-Желанию**
*Триггер:* Атака Горбаха или Земляного Духа делают врага раненным (bloodied) или опускают его хит-поинты до 0 или ниже.
*Эффект (Свободное Действие):* В квадрате прилегающем (adjacent) к цели атаки спровоцировавшей триггер появляется Земляной Дух и немедленно начинает свой ход сразу после завершения хода существа, которое провело атака спровоцировавшею триггер.

**Сын Плодородия (Исцеление) ✦ На Сцену**
*Триггер:* Горбах становиться раненным (bloodied).
*Эффект (Свободное Действие):* Горбах восстанавливает 60 хит-поинтов.

**Отравленные Всходы (Яд) ✦ По-Желанию**
*Триггер:* Противник в пределах 20 клеток от Горбаха тратит Исцеление (Healing Surge).
*Эффект (Свободное Действие):* Противник спровоцировавший триггер получает 5 продолжительного урона ядом (спасение заканчивает) (save end).

**Навыки:** Атлетика + 14; Внимательность + 13
**Сил** 20 (+11) **Лов** 14 (+8) **Мдр** 15 (+8)
**Тел** 22 (+12) **Инт 10** (+6) **Хар** 8 (+5)
**Мировоззрение** Злое **Языки** Общий; Великаний

Жива словно сошла с ума от безумия, которое разжигало в ней неконтролируемое пламя ярости. Она обрушила проклятие на всех своих слуг, сочтя, что смерть слишком лёгкое наказание.

# Жива (Хворья)

Жива (ударен. на перв. слог) – низвергнутая Богиня плодородия.

Люди отвернулись от этой Богини. И сие привело её в бешенство. Она наслала на людей кару, но её слуги не разделяли её ярости и ослушавшись своей повелительницы помогли людям преодолеть тяготы посланной кары. За что они и поплатились . Были обращены в уродливых великанов Горбахов, чьи мысли и стремления были столь исковерканы, что обратили их во зло.

Сфера плодородия перешла к другому богу, Радегасту. Хотя некоторые полагают, что это было заранее продумано.

Жива потеряла свой божественный статус и была выдворена из Прави. Или быть может бежала оттуда.

Ныне Жива более известна под именем Хворья. Озлобленная и Могучая. Её сердце наполнил яд, который отравил и душу. Теперь она покровительница болезней, ядов и различных хворей. Они жаждет мести и когда её приносят жертвы ликует!

Хворья уже не способна давать силы тем, кто возносит её молитвы. Однако теперь она делиться силой с теми, кто, как и она вынашивает злобу и кто готов служить ей без пререканий и сомнений. Кудесники черпают силы у Хворьи. Конечно лишь те, с кем она готова делиться. Жива заключает со своими кудесниками Чёрный Договор (Dark Pact), позволяя своим верным слугам управлять ядами, хворями, силами разложения и увядания, так же легко словно витязь владеет мечом.

Если ты задумал зло и месть переполняет тебя, Хворья всегда готова помочь, с огромной радостью даст силы для того чтобы выпустить ярость мщения на волю. И для этого не обязательно быть кудесником. Любой может испросить помощи и чем жарче желание отомстить, тем больше шанс, что Хворья услышит тебя и поможет совершить месть.

Но а что попросит она взамен? У каждого своё. Но едва ли у одержимого яростью хватит разумения оценить риск уговора с ней...

| **Земляной Дух (Лидер)** | **Контроллер** |
|---|---|
| Средний элементальный гуманоид | **13 уровень** **Опыт 0** |

**Инициатива** +8 **Чувства Внимательность** +11; **Ночное Зрение (Darkvision)**

**Хиты** 1; Промах никогда не повреждает миньона.
**КД** 27; **Стойкость** 24, **Реакция** 25, **Воля** 27
**Скорость 6**

**Стандартное Действие**

**Плеть Чёрного Урожая (некротическая энергия)**
✦ **По-Желанию** (базовая атака)

*Атака:* Дальняя 10 (одно существо); +17 против Воли

*Попадание:* 8 урона некротической энергией и цель замедленна (slow) до конца следующего хода Земляного Духа и Горбах (Исчадие Плодородия) получает +2 бонус к его следующей атаке.

**Вызванное Действие**

**Вкус Урожая✦ На Сцену**

*Триггер:* Земляной Дух умирает.

*Эффект (Свободное действие):* Горбах (Исчадие Плодородия) получает стандартное действие, которое он может применять немедленно.

| | | |
|---|---|---|
| **Сил** 9 (+5) | **Лов** 14 (+8) | **Мдр** 20 (+11) |
| **Тел** 10 (+6) | **Инт 10** (+6) | **Хар** 13 (+7) |

**Мировоззрение** Злое **Языки** Общий; Великаний

"Вы накормили людей своей силой вопреки моей воле! Так кормите их отныне своей кровью! Орошайте ею все поля и пашни. И пусть всходы на сих полях исходят кровью неся мор и болезни, пока люди не научаться трястись от ужаса перед волей Богов!!!" - таково было проклятие Живы.

Сила божественного проклятия исковеркало всех прислужников Живы. Искалечило тела и души. А помыслы их стали так далеки от помощи людям.

Горбахи - так нарекли тез кто оказался закован в саван проклятия. Чудовище одержимое ненавистью к людям. Горбахи выходят из своего логова только по ночам. Под сенью луны они режут когтями свои руки и сеют капающую кровь на засеянные поля или те на которых уже зреет урожай. Тяжелые багровые капли падают на землю и жадно поглощаются ею.

Часть всходов после это наполняются отравой. Наливаются ядом. Но при этом не часто удаётся отличить такие всходы от доброго урожая. И отрава попадает на стол людям.

Редко отрава убивает. Однако, помучаться может заставить вдоволь любого.

Отраву удаётся распознать, когда откусишь отравленный плод или начнёшь есть еду приготовленную из таких плодов. Через некоторое время блюдо или плод начинают сочиться кровью,

нагоняя страх и возвещая о том, что отрава уже может быть вцепилась мёртвой хваткой в человека.

Горбахов прикрывает морок пока они сеют кровь и увидеть из можно лишь с 20 шагов (клеток), не более.

Горбахи свирепы и жестоки как стая голодных волков. Они убьют любого, кто проявит неосторожность помешать им сеять их кровавый урожай. Горбахи все ещё сохраняют остатки магии в своей крови. И сила, что течёт в них позволяет им управлять землёй и обращать её против своих врагов. В бою они могут призывать духов земли. Или их искалеченные отголоски сотканные из переплетения подгниших корней и комьев сырой земли и грязи. Горбахи очень сильны и далеко не всем по зубам. Для многих встреча с ними не сулит ничего акромя смерти. Лишь могучие способны одолеть Горбаха. Горбахов не становится больше. Их количество ограничено и наверное когда-нибудь кто-то сразит и последнего Исчадия Плодородия. Но пока что их еще много. И они время от времени выходят в поле, чтобы накормить людей своей кровью, которой они щедро засеивают землю, сея отраву по воле обрушенного на них проклятия. И лишь луна постоянный зритель этого действа.

## Тактика Горбаха (Исчадия Плодородия)

Горбах стремиться как можно быстрее довести противника до состояния раненного (bloodied), чтобы призвать Духа Земли. Он словно чует слабость и атакует того, кто по его мнению близок к тому, чтобы стать раненным или умереть.

Земляные Духи стараются держаться за спиной Горбаха, прикрывая его. Если Горбах успел вызвать несколько Духов, то они предпочитают атаковать разные цели, чтобы замедлять как можно больше противников.

### Традиционные Знания о Горбахе (Исчадии Плодородия)

Герои могут узнать следующую информацию, совершив проверку знаний.

**DC 18:** Горбахи злобные великаны, которые повинны в плохом урожае или отравленном. Они беспощадны к людям и хотят извести весь человеческий род.

**DC 23:** Горбахи засевают своей кровью землю и лишь там родится отравленный урожай. Горбахи не появляются днём. Их тело прочно, словно камень. Они способны вызывать монстров, состоящих из грязи и гниющих корней.

**DC 28:** Горбахи - это жертвы проклятия Живы, за то, что осмелились некогда помочь людям, когда им грозил голод. После этого проклятие Живы и превратило их в уродливых великанов ведомых желанием отравить как можно больше урожая, заставляя людей страдать и бояться, как и хотела Жива.

## Dead Island – восстал из мертвых☺



С 2007 игра будто «умерла». Не было ни крупных анонсов, ничего существенного. Раз в полгода дата релиза откладывалась и в целом уже никто не верил. Что «Мертвый остров» когда-либо выйдет.

Но, в январе этого года, анонсы посыпались один за другим.

Изменилась сюжетная канва, теперь это не сюжет в стиле «Лоста», о упавшем самолете и бегающего по суб-тропикам героя с монтировкой. Теперь история поведает о 4 персонажах, каждый изх которых преследует свои цели (помимо общей – выжить), имеет свой характер и способности.

Обещаются также следующие фичи:

- динамическое освещение и смена дня и ночи.
- использование самых разных предметов как оружие.
- «открытый мир» разделенный на зоны, нелинейность игрового процесса.
- каждый удар наносит анатомически верные разрушения. Например сильные удар ледорубом пробивает череп насквозь, а не сильный – только вытыкает глаз.
- разные виды зомби, от медлительных Ромеровских, до шустрых Лефт-Фо-Дедовских.
- огнестрельного оружия мало и его сложно найти.

Игра выходит в этом году, на ПК и консолях.

Также, по ее мотивам собираются снимать фильм. Уже несколькьо рахных студий и режиссеров обратились к создателям игры, чтоыб приобрести права на экранизацию.



# Конверсии Silent Hill 2

***Автор:*** «lawliet29»

## Обманчивый Силуэт



Как и другие порождаемые больным сознанием существа, чудовищные Обманчивые Силуэты появляются из внутренних страхов, конкретно – инстинктивного страха перед безумцами или боязни сойти с ума. Эти отвратительные твари выглядят как бьющийся в конвульсиях пациент психиатрической лечебницы. Они облачены в смирительную рубашку из их собственной плоти и постоянно дёргаются, будто пытаясь освободиться. На расстоянии эти существа, издающие подобные гортанным крикам булькающие звуки, могут походить на человека, но, когда жертва приближается, ужасные создания являют своё истинное лицо.

## Стычки с Обманчивыми Силуэтами

Обычно эти чудовища ходят поодиночке, но, когда персонажи будут становиться сильнее, твари будут собираться в группы по 2-4.

## Знания об Обманчивом Силуэте

Игрок может получить следующие знания об Обманчивом Силуэте, бросив проверку на Мистику (Arcana):

**КС 20:** Жуткие Обманчивые Силуэты порождены боязнью безумцев и представляют собой конвульсирующего гуманоида, заточённого в оковы из собственной плоти. Они способны извергать потоки удушающего газа из отверстия в груди.

## Тактика Обманчивого Силуэта

Эти жуткие твари поджидают свою жертву в тёмных и слабо освещённых местах, выпуская из отверстия в грудной клетке потоки ядовитого тумана. Если Обманчивый Силуэт сбить с ног, он начинает наматывать круги по земле, врезаясь в ноги жертвы, поднимаясь на следующий ход. Если атака сводит их до раненого состояния (Bloodies), то они быстро уползают на безопасное расстояние, через 1-2 раунда возвращаясь в бой.

## Грамотное применение в хоррор-кампании

У Обманчивого Силуэта есть множество способов применения на героическом этапе хоррор-кампании:

1) На первых уровнях игры Обманчивый Силуэт может служить «вводным монстром», т. е. первым врагом, с которым столкнутся ИП. Для этого постарайтесь создать как можно более мрачную атмосферу (туман, закрытое пространство, красочное описание).

2)Силуэт может быть монстром, заполняющим сюжетные пробелы и недостаточное количество монстров, неожиданно вылезая из тьмы или появляясь тогда, когда игроки начинают скучать.

3) Его также можно использовать как объект истязаний или потрошений куда более «больших» монстров (к примеру, Мясника).

**Обманчивый Силуэт** **Налётчик 5 уровня**
Средний теневой гуманоид Опыт 200

**Инициатива** +7 **Чувства** Внимание +0
**Хиты** 64; **Раненый** 32
**КД** 18; **Стойкость** 19, **Реакция** 16, **Воля** 17
**Скорость** 4; ползком (crawl) 10
**Регенерация** 5
**Сопротивление** психическая энергия 10

**Особенности (Traits)**

**Неустойчивость**

При получении более 16 повреждений от одной атаки падает (knocked prone).

**Стандартные Действия**

**Толчок Грудью • По-Желанию** (базовая атака)

*Атака:* Досягаемость 1 (одно существо); +9 против КД
*Попадание:* 1d6 + 3 урона и толчок на 1 клетку.

**Гнилостное Извержение • По-Желанию**

*Атака:* Дальнобойная 10 (одно существо); +8 против Стойкости
*Попадание:* 2d4 + 8 урона ядом и дезориентирована (Dazed) до начала следующего хода Обманчивого Силуэта.

**Малые Действия**

**Сбить с Ног • По-Желанию, Только когда сбит с ног (prone)**

*Атака:* Досягаемость 1 (одно существо); +10 против КД
*Попадание:* 1d4 + 4 урона и цель падает.
*Особое:* На эту атаку не распространяется штраф -2 от падения.

**Навыки:** Маскировка + 10

| | | |
|---|---|---|
| **Сил** 15 (+4) | **Лов** 17 (+5) | **Мдр** 10 (+0) |
| **Тел** 14 (+3) | **Инт** 12 (+1) | **Хар** 10 (+0) |

**Мировоззрение** Злое **Языки** -

## Темная Медсестра



Нередко во время длительной и, как следствие, неприятной госпитализации у личности может выработаться боязнь больниц, лечебниц, госпитализации и медперсонала. Подобные фобии воплощаются в обличье жутких, обезображенных медсестёр.

## Безликая Медсестра

Чудовищная манифестация боязни медсестёр, совмещённой с сексуальной озабоченностью, Безликие Медсёстры представляют собой медсестёр в приросших к лицу хирургических масках. Они неуклюже переваливаются с ноги на ногу, размахивая скальпелем.

**Безликая Медсестра** **Миньон Солдат 1 Уровня**
Средний Теневой Гуманоид Опыт 25

**Инициатива** +2 **Чувства** Внимание -1
**Хиты** 1; Промах никогда не вредит миньону
**КД** 15; **Стойкость** 14, **Реакция** 15, **Воля** 13
**Скорость** 5

**Особенности (Traits)**

**Атака Сворой**

Безликая Медсестра получает +1 к броскам на атаку за каждую другую Безликую Медсестру, смежную с целью атаки.

**Стандартные Действия**

**Скальпель ● По-Желанию** (базовая атака)

*Атака:* Досягаемость 1 (одно существо); +4 против КД
*Попадание:* 3 урона и продолжительные 2 урона (спасение оканчивает). Если цель уже получает продолжительный урон, то урон вместо этого увеличивается на 1.

**Шприц ● На Стычку**

*Атака:* Досягаемость 1 (одно существо); +4 против КД
*Попадание:* 5 урона и цель оглушена до конца следующего хода цели.

| | | |
|---|---|---|
| **Сил** 14 (+2) | **Лов** 13 (+1) | **Мдр** 8 (-1) |
| **Тел** 12 (+1) | **Инт** 10 (+0) | **Хар** 9 (-1) |

**Мировоззрение** Злое **Языки** -



## Тактика Безликой Медсестры

Безликие Медсёстры ходят толпами (от 4 до 20), собираясь вокруг одного врага и забивая его насмерть скальпелями.

## Тёмная Медсестра

Эти создания заметно сильнее Безликих Медсестёр, хотя порождены теми же фобиями. Их лица целиком забинтованы, а в руках они сжимают кухонные ножи, которыми сражаются с впечатляющей яростью.

## Тактика Тёмной Медсестры

Чудовищные существа яростно врубаются в ряды врагов, кромсая всех вокруг ржавыми лезвиями. Они сражаются до конца.

**Тёмная Медсестра** **Громила 2 уровня**
Средний теневой гуманоид Опыт 125

**Инициатива** +7 **Чувства** Внимание +0
**Хиты** 44; **Раненый** 22
**КД** 15; **Стойкость** 14, **Реакция** 16, **Воля** 13
**Скорость** 6

**Стандартные Действия**

**Нож ● По-Желанию** (базовая атака)

*Атака:* Досягаемость 1 (одно существо); +5 (+7 если Ранена) против КД
*Попадание:* 2d4 + 7 (+9 если Ранена) урона.

| | | |
|---|---|---|
| **Сил** 16 (+4) | **Лвк** 17 (+4) | **Мдр** 10 (+0) |
| **Тел** 15 (+3) | **Инт** 10 (+0) | **Хар** 9 (-1) |

**Мировоззрение** Злое **Языки** -

## Пузыреголовая Медсестра

Этот вид Тёмных Медсестёр появляется из сексуальной фрустрации, совмещённой с горем от потери близкого из-за халатности медперсонала. Гротескно распухшие головы Пузыреголовых Медсестёр безвольно болтаются, смотря в сторону от врага. В бою чудовища размахивают стальными трубами, пытаясь раздробить жертве кости.

## Тактика Пузыреголовых Медсестёр

Ведя в бой свору Безликих и Тёмных Медсестёр, Пузыреголовые координируют их действия, ввязываясь в битву лишь когда враг появляется в пределах досягаемости одной из их атак.

| **Пузыреголовая Медсестра** | **Контролёр (Лидер)** |
|---|---|
| Средний теневой гуманоид | **3 уровня** Опыт 150 |

**Инициатива** **Чувства**
**Хиты** 52; **Раненый** 26
**КД** 16; **Стойкость** 14, **Реакция** 15, **Воля** 17
**Скорость** 5
**Сопротивление** психическая энергия 5

**Особенности (Traits)**

**Омерзительная Внешность ● Аура 5**

Враги, начинающие свой ход в ауре, отталкиваются (push) на 1. Эффекты нескольких аур не суммируются.

**Стандартные Действия**

**Стальная Труба ● По-Желанию** (базовая атака)

*Атака:* Досягаемость 1 (одно существо); +5 против КД
*Попадание:* 1d8 + 6 урона, и противник оглушён до конца своего следующего хода.

**Преследующая Фобия ● По-Желанию**

*Атака:* Дальнобойная 5 (одно существо); +6 против Воли
*Попадание:* 1d6 + 4 урона психической энергией, и противник замедлен до конца своего следующего хода.

**Малые Действия**

**Подконтрольный Кошмар ● 1/раунд**

*Атака:* Дальнобойная 10 (одно или два существа); +5 против Воли
*Попадание:* Цель смещается на 1.
*Особое:* По союзникам – автоматическое попадание.

| | | |
|---|---|---|
| **Сил** 15 (+4) | **Лвк** 16 (+4) | **Мдр** 14 (+3) |
| **Тел** 14 (+3) | **Инт** 12 (+2) | **Хар** 9 (-1) |

**Мировоззрение** Злое **Языки** -

## Стычки с Тёмными Медсёстрами

Эти жуткие твари очень редко ходят поодиночке, нападая толпами. Фронт почти полностью состоит из Безликих Медсестёр с несколькими Тёмными, 1-2



Пузыреголовых Медсестры находятся в тылу, контролируя союзников.

## Знания о Тёмных Медсёстрах

Игрок может получить следующие знания о Тёмных Медсёстрах, бросив проверку Мистики (Arcana):
**КС 18:** Тёмные Медсёстры – жуткие воплощения боязни больниц и госпитализации, которые бездумно атакуют всех врагов в поле зрения.
Грамотное применение в хоррор-кампании Особо запоминающимся бывает битва с огромной ордой безликих медсестёр – 40 – 50 особей. Красочно расписанная обстановка играет в этой стычке очень важную роль.



# Темные лорды – инструкция по сборке

***Автор – Виктор «Гримуар» Лазарев. 2011***

*Темные силы не любят скучных*
*и грустных лордов (с)*

## Темный владыка (дарклорд, темный лорд и т. п.)

Равенлофт управляется темными владыками, людьми или существами настолько ужасными и злыми, что *Темные Силы Равенлофта* даровали им власть над собственным доменом. Эти личности являются абсолютными властителями в своих владениях, в то время как Темные Силы (ТС) держат их самих в заточении. На каждом темном владыке лежит проклятье, которое постоянно срывает воплощение их самых сокровенных желаний и неминуемо приносит страдания.




Дарклорды могут выступать как политические лидеры, либо же прячутся в тени. Многие жители доменов не знают о том, кто на самом деле управляет их родиной, но, как правило, о них ходят ужасные слухи (того же Страда крестьяне открыто зовут «дьяволом»).

Обычно лорд домена один, однако их может быть двое (Борка, Остров Кархародона) или даже трое (Три ведьмы Тепеста). Лордами могут быть целые семейства, однако довольно сложно логично вписать их в сеттинг.

Неразумные твари не могут стать дарклордами – не обладающие разумом, волей или неспособные управлять своими инстинктами существа, не могут отвечать за свои действия и нести наказание за преступления. Однако, среди Лордов можно встретить и неживых созданий вроде личей (Азалин, Векна), вампиров (Страд), призраков (Годефрой) или вовсе «оживших» домов (Дом Плача). Лордом может стать и предмет (демон Демонбан, заключенный в мече) или оживленная магией кукла (Малигно).

В общем, теоретически, лордом может стать кто угодно и что угодно, но обладающее разумом, волей и сознательно совершающее преступления.

***Становление дарклордом*** – это знак проклятия, а не поощрения. Многие лорды уверены, что не совершали ничего ужасного, и их действия не несли никакого вреда, но то, что преступник пытается оправдать свое преступление, не делает его не менее ужасным. Многие лорды обладают трагичной историей и им можно даже посочувствовать, однако все они воплощение зла и греха. Убийство предыдущего лорда не делает убийцу новым темным владыкой, это не должность, а отражение поступков и грешных душ.




## Создание:

## Шаг 0 – Концепция.

Злодей может пугать ваших персонажей, но не вас – иначе вы не сможете хорошо продумать его. Если лорд, которого вы придумываете, кажется вам слишком мерзким и жутким, видимо, это не тот злодей, что вам нужен.

Лорд – это ваше мастерское отражение в мире игры. Не бойтесь описывать его как "привлекательное зло", но постарайтесь не перегибать палку, он все же зло, которое должно быть наказано.

Не забывайте, что никто не может быть абсолютно злым или абсолютно добрым.

Вам необходимо продумать побуждения злодея. Он или она действуют, руководствуясь злодейскими мотивами, но, даже если они выглядят безумными в глазах нормальных людей, для самих злодеев в их планах есть логика, и они поступают согласно ей.

Плохие парни имеют различные виды, формы и биографии. Эти факторы определяют, как вам необходимо представить своего персонажа. Мелкий воришка, добывший мощный артефакт, будет вести себя не так, как начальник тайной полиции. Не стоит

делать злодея более злобным, чем того требует сюжет.

Равенлофт – прежде всего готика, тут не каждый вампир откусывает людям головы на фоне бледной луны и заливается дьявольским смехом. Перебор с темными красками может превратить историю в фарс.







Злодей должен понести справедливую кару. Он не обязательно должен умереть, но, несомненно, должен быть наказан за свои деяния. Можно вручить жизнь антигероя в руки партии. Пусть сами решают, идти ли на сделку с совестью…

### Шаг 1 – Взаимодействие домена и лорда.

Лорды (по идее) влияют на подконтрольную территорию – склон гор может отражать горб
горбуна (простите за тавтологию), а алые воды озера символизируют непомерную жажду крови лорда-вампира. Однако многие авторы об этом забывают. Если темного владыку уничтожить, то домену больше нет смысла существовать. Если другое злое существо в домене заслуживает проклятия, Темные Силы могут сделать его новым темным владыкой. Домен может быть поглощен соседями, увеличивая размеры тюрьмы какого-нибудь другого темного владыки. Или же может просто исчезнуть, развалившись на туманную первооснову. Если в вашем модуле лорд может погибнуть, заранее придумайте, что произойдет с его владениями.

### Шаг 2 – Подробное описание.

Внешность весьма важна для злодея. Очень многое зависит от того, как герои воспримут первую встречу со злом. Оно может скрываться за слабой и привлекательной оболочкой (Ивана Борица, Жаклин Ренье) или же обладать обликом огромного воина в черных латах с огромным мечом в руке (Черная Роза). Первое впечатление создает образ злодея. Если ваш лорд может принимать разные облики или является, например, оборотнем, то у партии может быть несколько «первых» впечатлений.



Одно дело наткнуться на Жаклин Ренье в облике молоденькой аристократки и совсем иное – наткнуться на туже Жаклин в форме гигантской веркрысы.

***Биография*** во многом определяет злодея. Кем был ваш лорд до того, как стал марионеткой Темных Сил? Кто он, откуда он, как дошел до жизни такой? Что сделало уважаемого правителя, объединившего свою страну и справившегося с нашествием захватчиков - вампиром, рыщущим в темных лесах в поисках крови? Что сделало храброго и опять-таки уважаемого паладина предателем?

***Проклятье*** – то, что делает жизнь лорда невыносимой, чтобы обретенная власть медом не казалась. Страд, теряющий раз за разом свою возлюбленную, Морденхейм, не способный вернуть здоровье жене, Азалин, безуспешно пытающийся сбежать из туманной тюрьмы. Проклятье – то, что создает дополнительные грани образу злодея и заставляет его страдать.

***Искупление*** – возможность вырваться из порочного круга преступлений и наказаний, столь желанная лордами и в то же время столь далекая. Над ней можно особо не задумываться, если только вы не хотите создать первого лорда, которому удалось искупить свои грехи.

***Текущее состояние*** – чем занимается ваш злодей в «данный момент», чем живет, какие коварные планы вынашивает.

***Обиталище*** – где он вынашивает эти планы. Лорду необходимо, где-то жить, неважно огромная ли это крепость или старая заброшенная шахта. Обиталище лорда должно отражать его суть. К примеру, Морденхейм обитает в доме с огромной лабораторией, а Страд – в старом средневековом замке, так подходящем к клише графа-вампира.

***Закрытие границ*** - Темный Владыка повелитель и главный заключенный в своем домене. Он может запирать границы домена, не выпуская других, но он и сам никогда не сможет выйти. Например, границы домена Хазлика вспыхивают огнем, границы Дракова патрулируют отряды солдат. Не каждый лорд способен закрыть границы, но если ваш лорд это умеет, то лучше заранее это продумать.

# (Юмор) Пещерные пивцы



*"За скалами жили страшные пивцы крови..."*
*- Что ещё за "пивцы"?*
*- Которые пьют...*
*- Нет такого слова.*
*- Ладно... "Они обгрызали жертву со всех сторон три раза, а потом брали острый молоток..."*
*(с) Аркашка*

**Описание** – некогда в далекой Борке жила юная дочь барона, наследница известного и почитаемого рода Сноу. Барон был человеком добрым, но чрезмерно любвеобильным, потому после смерти супруги ушел с головой в омут разврата. Потому юная Вайта обрадовалась, когда отец нашел себе невесту, пусть у той был ужасный характер, она была груба и корыстна, однако отец рядом с ней чувствовал себя любимым и был счастлив, потому Вайт смирилась с отцовским выбором… Однако очень скоро барон Сноу был убит и перед смертью успел рассказать, что его отравила супруга, когда он узнал что она ведьма и приворожила его. Девочке пришлось бежать, за ней гнались огромные черные псы со стальными челюстями, верные фамильяры ведьмы. Но ей удалось добраться до леса и переплыть глубокую реку, в которой псы утонули – массивные стальные челюсти утянули зверей на дно. Девушка нашла приют в домике, с 7 милыми и добрыми гномами, которые искали руду и построили свой домик рядом с шахтами. Да только стала наведываться ведьма в дом Вайты и гномов - то фамильяра какого призовет, то проклятый артефакт подбросит. Кончилось все печально, прикинувшись доброй колдуньей, ведьма заставила девушку съесть зачарованное яблоко. Легкие Вайты обожгло огнем, она валялась на полу и задыхалась, последнее, что она слышала в своей жизни – зловещий хохот колдуньи. Ведьма вернулась домой и с шумом отпраздновала смерть единственной преграды перед богатством. А ночью она почувствовала сильную боль в плече, будто кто-то укусил ее, потом еще один укус лишил ее мочки уха. А после укусы и удары посыпались градом из темноты. Умирая ведьма прокляла своих убийц, ужасным проклятьем – вечно прятаться в ночи и желать чужой крови. Так гномы стали пещерными пивцами. Они стали подобием вампиров, хотя солнце не вредит им (лишь погружает в сон), они обязаны пить кровь не реже раза в день, или свежую кровь не реже раза в неделю, иначе они погибают. Однако они все еще живые существа.

**Внешний вид** – внешним видом напоминают обычных гномов, только челюсти массивные, зубы длинной с мизинец взрослого человека, торчат криво, и очень острые. Одеваются пивцы в содранные с мясом шкуры зверей и гуманоидов. Не брезгуют и доспехами.

**Отношения с разумными расами** – пивцы живут в глухом лесу, дабы не причинять большого вреда разумным расам, однако они без колебаний убьют любого гуманойда и обратят в себе подобных любого гнома, ежели те окажутся рядом с их жилищем.

**Мировоззрение** – хаотично-нейтральное.

**Диета** – у пивцов есть целый ритуал посвященный приему пищи, найдя подходящую еду, будь она недавно умершей, живой или вовсе падалью, они склоняются и делают небольшой надкус, дабы распробовать кровь, ежели пища будет горькой, то они уходят искать новое пропитание. Ежели с одного надкуса нельзя разобрать питательную привлекательность добычи, то пивцы делают новые, но не более трех надкусов. После, если добыча не пришлась по душе, они оставляют ее, однако если добыча находится вблизи их логова, то они убивают ее точным ударом острого молотка, как делают со всеми нарушителями своих границ, не различая их на вкусных и не очень.

**Религия** – не имеют

**Игра пивцами** – пещерный пивец это необратимое изменение расы, т.е «заплатка», пивцом может стать лишь гном (дварф, полурослик), для превращения необходимо чтобы пещерный пивец испил крови персонажа, но тот сумел сбежать живым. Через несколько дней трансформация будет закончена. Трансформацию можно прекратить, заклинанием «желание» или обратившись к жрецам добрых божеств. После завершения трансформации - она необратима.

**Язык** – общий.

**Имена** – стандартные гномьи имена.

**Классы** – наиболее предпочтительные классы: воин, бард, вор, маг.

**Размножение** – обращают гномов и полурослико в.

**Тип и размер** – гуманоиды, малый.

**Hit die** – D8, ежели был больше или меньше, то принимает это значение.

**Скорость** – 20 футов в оборот.

**Иммунитет** – не имеют.

**Особые атаки** – владение острым молотком.

**Бонусы к характеристикам** - +2 к силе, + 3 к выносливости, -1 к уму,

**рейтинг отверженности** – +1 за каждый уровень персонажа.

**Рейтинг опасности** - +2

**Уникальное оружие** – острый молоток. В мирном быту шахтеров является киркой. В руках же пивца это ужасное оружие, оно наносит д1+1 урона тупой стороной и с 50% вероятностью оглушает противника, а заточенный острый край наносит д6+4 урона.

# Арахнид

***Автор: Брэндон Квина (lore@tmgbbs.com)***
***Перевод: Аваллах (avallah.livejournal.com)***

***Описание***: Это исключительно редкая Линия Крови возникла много лет назад, когда представитель неизвестного клана (предположительно Ласомбра) создал новую Дисциплину, названную Паутинисом. Практически все представители этого клана принадлежат к Шабашу, и отличаются не меньшей склонностью к манипуляциям, чем Ласомбра, в буквальном смысле сплетая паутину интриг и заговоров, сложность которой могла бы завести в тупик даже Малкавианина. Их Дисциплина практически неизвестна за пределами этой Линии Крови.

***Прозвище***: Пауки.

***Внешний вид:*** Большинство представителей этой Линии Крови являются женщинами, хотя это не является обязательным условием принадлежности к числу Аархид. Они предпочитают темную одежду и, в особенности, обтягивающие кожаные костюмы.

***Убежище***: При условии наличия отдельных комнат, представители этой Линии Крови согласны оставаться в общем убежище стаи, хотя, в большинстве своем, Аархиды предпочитают индивидуальные убежища.

***Происхождение***: Аархиды отдают предпочтение ответственным женщинам, которые способны манипулировать другими людьми. Они также дают Становление мужчинам, но это происходит очень редко.



***Создание персонажа:*** Аархиды предпочитают профессиональные или политические Концепции. Обычно у них очень ответственные и скрытные Натуры. У них могут быть любые Маски, которые вписываются в своеобразные условиях их посмертия. Обычно у представителей этой Линии Крови немного Союзников и Контактов в смертном мире.

***Дисциплины Линии Крови:*** Доминирование, Паутинис, Могущество

***Слабость***: Представители этой Линии Крови не отображаются на пленке или фотографиях, а так же не отражаются в зеркалах (в этом плане их Слабость аналогична Слабости Ласомбра). Кроме того, большинство смертных испытывает к ним подсознательное недоверие и неприязнь, в результате чего они получают сложность +1 ко всем социальным броскам, связанным с женщинами. В тоже время, в глазах мужчин их Внешность выглядит так, если бы она была на одну точку выше, и представителям мужского рода очень сложно сосредоточиться на чем-то или поддерживать интеллектуальную беседу в их обществе.



## Паутинис

**Описание**: Эта Дисциплина позволяет Аархидам использовать их своеобразные паукоподобные способности. Она практически неизвестна за пределами этой Линии Крови.

### * Чувство воздуха

Вы способны воспринимать вибрации воздуха, и, в силу этого, вас практически невозможно застать врасплох. Если кто-то приближается к вам на расстояние менее 90 футов, вы можете сделать бросок Восприятия + Бдительности по 6 сложности. Один успех позволит вам определить, что нечто находится неподалеку, тогда как три или более укажут вам точное направление и расстояние. Следует отметить, что между вами и целью не должно быть никаких препятствий.

### ** Прядильная Железа

Вы можете выбрасывать паутину из основания ладони. Потратив пункт крови, и сделав бросок Ловкости + Огнестрельного Оружия, вы можете выбрасывать паутину на расстояние до 30 футов. Вы можете (но не обязаны) отделять паутину от своих прядильных желез.

### *** Паучья Хватка

Вы можете лазать по стенам или по потолку. Складывается впечатление, что ваше тело не подчиняется обычным законам тяготения, и потому вы не можете упасть.

### **** Паучий Яд

Потратив пункт крови и укусив кого-то, вы можете впрыснуть в тело своей жертвы могущественный яд. В течении каждого раунда вы наносите 4 кубика аггравированного урона. После получения урона, жертва может сделать бросок Выносливости по 8 сложности. Каждый выброшенный успех уменьшает количество доступных вам кубиков яда на один в течении следующего раунда.

### ***** Кровавый Паук

Потратив пункт крови, вы высвобождаете из своего тела маленькую черную вдову. Вы обладаете полной властью над действиями этого паука, и можете даже видеть то, что видит он, если, конечно же, сконцентрируетесь.

### Паук

Сила 0, Ловкость 3, Выносливость 1.
Восприятие 1, Интеллект 1, Сообразительность 3.
Воля 3, Уровни Здоровья: ОК, Уничтожен.
Атака 0, но укус паука отравляет тело жертвы тем же ядом, что и четвертый уровень Паутиниса, хотя наносимый урон не является аггравированным.
**Примечание**: Персонажи могут сделать бросок Бдительности + Восприятия (сложность 7) для того, чтобы заметить на своем теле паука.



## [ККИ] Кошмары Дрима




В 7 номере мы уже рассказывали о данной игре. Ее выход часто переносился и творческое сообщество «ГрандГримуаре» пришло автору настолки на помощь и помогло с написанием правил игры. Таким образом настолка завершена и сейчас любой сможет скачать правила и стартовый набор карт.

В «Кошмарах Дрима» игроки смогут взять под свой контроль отряд кошмаров, пришедших прямиком из людских снов и уничтожить монстров врага.



# Повествование в Жанре Дикого Ужаса

***Автор: Этан Скемп***
***Источник: Werewolf Storytellers Handbook.***
***Перевод — Тайлер Дердон***



Всё прямо здесь, на самом видном месте книги правил. Мы называем это тем, что отличает Werewolf от прочих игровых линеек Мира Тьмы — это не «Персональный Ужас», не «На Грани Реальности», не «Страсть и Ужас», не «Современное Фэнтези», не «Праведная Ярость». Конечно, все эти остальные названия, если докопаться до самой сути вкладываемого в них смысла, на самом деле очень хорошо вписываются в рамки Werewolf, того самого широко раскинувшегося многогранного чудовища-Werewolf'а. Персональный ужас? Конечно; покажите мне оборотня, который, придя в себя после Рабства Вирма, не испытывает персонального ужаса, и я скажу вам, что этот игрок паршиво отыгрывает (или решил очень качественно отыгрывать полного психопата). На Грани Реальности? Разумеется; вселенское противостояние Триады, и Гару, сражающихся за то, чтобы не дать Вирму переписать законы мироздания, вполне подходят под это определение. Страсть и Ужас? Без сомнения; перемешавшиеся внутри оборотня силы Ярости и Гнозиса подразумевают, что он будет испытывать страсти такого накала, который способен ужаснуть человека. Современное фэнтези? Да, пусть и косвенно; сюда вписываются техно-шаманы Стеклоходов и духи городской Умбры. Ну и Праведная Ярость? Думаю, тут пример не нужен, верно?

Так что — да, Werewolf многогранен и может обеспечить большим количеством тем и настроений. Нам это было известно. (Это одна из причин, по которой у этой книжки имеется твёрдая обложка; будь Werewolf простеньким хак-н-слэшем, вы бы сейчас читали Брошюру Рассказчика Werewolf.) Но, когда мы пытаемся очистить сущность Werewolf до глотка ликантропического эликсира, мы снова возвращаемся к «Игре Дикого Ужаса в жанре Повествования».

Почему? Ведь Гару — это герои? Вы должны разбрасываться шутками, если играете Рагабаша, или Коракса, или Нувишу, или одеваться сексуально и вызывающе, если играете Бастет, верно? Племенами движут такие идеалы, как мир между народами, достойное руководство, мудрость и просвещение; откуда же взялся «дикий ужас»?

Ответ прост. И придёт, как только вы произнесёте слово «оборотень».

В целом, Гару довольно своеобразная порода оборотней; они не «заражаются» после укуса оборотня, они не становятся безмозглыми животными, когда превращаются, они не слишком-то зависят от луны, и так далее. Они не только могут по собственному желанию принимать форму оборотня, но и могут в подобной форме продолжать разумное общение (хотя это, разумеется, и трудно) — такого вы никогда не увидите ни в одном фильме про оборотней, кроме комедий. Изучив их язык, их обычаи, их традиции, легко начать думать о них исключительно как о «Гару» и практически совсем отказаться от использования слова «оборотень».

Осмелюсь сказать, что это — ужасная ошибка.

«Гару» — так вервольфы называют сами себя. Как только ваши игроки научатся сопереживать им всё больше и больше, их всё больше и больше будет устраивать этот термин — но, забыв слово «оборотень», они упустят из виду то, что, по сути, отыгрывают чудовищ. Да, чудовищ, обычно более человечных и симпатичных, чем тех, которых можно встретить в каком-то романе ужасов, но тем не менее — чудовищ. Однако есть один человек, которому необходимо снова добавить к Гару «оборотня», чтобы сыграть на человеческих чувствах игроков, чтобы показать жуткую сторону мира Гару. Да, этот человек — вы. Пока забудьте про игру и вспомните, что было до того, как вы вообще взяли книгу от White Wolf. Какие ассоциации слово «оборотень» вызывало у вас, когда вы были моложе? Почему вы вообще заинтересова-лись этой идеей?

Скорее всего, образы, которые сильнее всего затрагивают душевные струны, это образы почти неубиваемого дикого зверя, чудовища с разумом человека и моралью животного. Да, эта идея стала более безобидной с годами, благодаря таким произведениям как «Fangface», «Dark Pack» и «Teen Wolf», не говоря уже об отвратных спецэффектах, которые не способны напугать даже вашу кошку, но всё равно, подо всем этим по-прежнему находится нечто более глубокое, нечто пугающее. Идея всё ещё сильна. Возможно, вы всё ещё реагируете на неё на инстинктивном уровне, как и ваши игроки — даже если они почти об этом забыли. Но при игре в Werewolf вы можете вспомнить эту внутреннюю дрожь — и, что ещё лучше, можете воссоздать её. Ведь действительно, почему бы вам к этому не стремиться?



И это снова возвращает нас к «Дикому Ужасу». Пусть это и не единственная тема, которая способна точно описать Гару, это — основная тема, которая, больше чем все прочие, раскрывает миф об оборотне. Оборотень это дикий зверь в человеческой одежде — беспощадный хищник, который невосприимчив к просьбам о жалости, к звериному страху перед людьми и даже к пулям. Он — часть дикой природы, которая не боится людей, которая легко может убить нас — и которая ненавидит нас. Он не только сбрасывает нас с нашего места на вершине пищевой цепочки, он разрывает нас в кровавые клочья и крошит наши кости, чтобы добраться до костного мозга. Оборотень может разрушить всё, что мы построили, и без особого труда.

Используйте это. Используйте миф о первобытности и ужасе оборотня себе во благо. Когда персонаж убивает человека (ради самой благородной цели, разумеется), добавьте небольшое описание, в котором хруст переламываемого хребта жертвы по-хож на хруст куриных костей, разгрызаемых собакой. Вводите в игру образы бойни — трупы валятся на землю, подобно шматкам мяса, тёплая волна крови впитывается в почву. Подчёркивайте, что враг для оборотня значит не больше, чем мышь для кошки или корова для мясника. Когда персонаж впадает в бешенство, то самое время выдвинуть зверство оборотня на передний план.



И ни в коем случае не ограничивайте эту резню только действиями персонажей игроков! Одним из основных правил жанра ужаса является то, что «кто угодно может умереть в любой момент»; распространяя это правило на игру в жанре «дикого ужаса», получается «кто угодно может ужасно умереть в любой момент». Если хотите, чтобы в качестве элемента сюжета уважаемого старейшину или Родича убили Танцоры Чёрной Спирали, не позволяйте игрокам просто найти труп с раной от Бэйнклейва на спине. Крайне желательно, чтобы труп был разорван на части, разбросанные вокруг, настолько залит кровью и обезображен, чтобы игрокам пришлось тщательно собирать останки, дабы просто определить кто убит. Не все, кого оборотни убивают кошмарным образом, заслуживают такой участи; это и делает их пугающими.

Тот же принцип применим и в бою, особенно против «диких» противников, вроде фоморов, Бейнов и Танцоров Чёрной Спирали. Никогда не описывайте рану исключительно в терминах уровней здоровья — это сильно сбивает настроение. Даже рана от когтей, которая наносит всего один уровень повреждений, должна залить руку хозяина кровью и отозваться болью. Более серьёзные ранения могут срывать мышцы с руки, дробить рёбра, отрывать ногти или

когти, отдирать большой участок кожи — возможности ограничены лишь вашим воображением.
Да, суть в том, чтобы заставить игроков постоянно содрогаться. Вот о чём заключается дикий ужас.
(Но постарайтесь не делать свои описания насилия слишком красочными. Когда вы начнёте описывать разбитие черепа, «как взрыв волосатого арбуза, наполненного губчатой серой мякотью», ваши игроки действительно содрогнутся. Но не в положительном смысле этого слова.)
И не забывайте устанавливать равноправие. Если кто-то из ваших игроков играет менее кровожадного Фера, вроде остроумного Коракса или утончённой Кицуне, не делайте для них исключений. Даже если у Нувиши нет Ярости, это не значит, он перестаёт быть машиной для убийства с инстинктами животного — койоты вовсе не вегетарианцы. Фера являются частью мира Werewolf, и хотя тема игры только для Фера может некоторым образом отличаться от традиционной хроники Гару, ни один меняющий форму не стоит в стороне от войны за Гею. В Апокалипсисе нет гражданских. И это вдвойне верно для персонажей кроссоверной игры, таких как маги или вампиры — тот, кто добровольно вступает в мир оборотней, сам отвечает за свою жизнь. Нет, вы не должны стремиться испортить игрокам удовольствие от игры и не должны крестить каждого персонажа потоками крови. Но большинство игроков, решающих играть по Миру Тьмы, ожидают некоторой доли ужаса, и им доставит большое удовольствие и облегчение, если они получат её.
При правильном использовании, резня и кровопролитие в истории об оборотне подарят нечто большее, чем жестокую историю героя. Насилие станет не просто способом спустить пар, но и возможностью добраться до сокровенных глубин и игры на потаённых эмоциях игроков — равно как и на ваших собственных. Немного ужаса заставит ваших игроков сидеть на иголках и сделает любую игру более чем запоминающейся. В итоге, в следующий раз, когда персонаж вашего игрока совершит отвратительное убийство, с яростью бешеного хищника разорвав противника на части, игрок может на миг остановиться, подумав «Будь я в Мире Тьмы, я был бы всего лишь куском мяса для оборотня».
И разве это не славно?



## Анонс 11 номера:




## В номере:

- Скрепки для «Маски Нефритового Дракона»
- Новые материалы для DnD 3.5 и 4
- Продолжение цикла «Линии крови»!
- Новые конверсии «Silent hill» под DnD4
- Материалы по Равенлофту, МКС, Миру тьмы и прочим хоррор сеттингам!
- Новая глава комикса о злоключении некромантов☺
- А так-же еще очень много интересных статей и материалов!



# Социальные персонажи

***Автор: Claws.2010***
***Первоисточник - [http://frpg.tomsk.ru/](http://frpg.tomsk.ru/)***

## Часть первая. Вместо вступления

Зачастую в ролевых играх мы все рано или поздно сталкиваемся с несоответствием качеств игрока качествам персонажа. Действительно, не все из нас великие войны, мудрые волшебники, капитаны дальнего плавания или генные инженеры, но ведь ролевая игра и создана для того, чтобы почувствовать себя в чужой шкуре, не так ли? Да, это так, но знания и умения игрока и персонажа не всегда совпадают, если не сказать, что не совпадают почти ни когда. Это касается всех аспектов жизни и различные ролевые системы предлагают нам множество способов упрощения игры за персонажей, имеющих тот или иной набор знаний, умений и талантов. Но тут на пути игрока встает другой момент - ведущий и другие игроки.

Особенно среди статей, обязательных для прочтения игрокам, играющим социальными персонажами, советую статьи по теории ведения споров и дебатов. Ведущий всегда поощряет игроков, которые (пусть только на словах, но очень убедительно) разбираются в предмете умений своего персонажа. Игроку, который занимается боевыми видами спорта проще объяснить действия своего война в бою, дипломированному инженеру гораздо проще играть механиками, а медики, играющие медиков вообще становятся едва ли не справочной книгой ведущего. Это хорошо и красиво, когда игрок разбирается в том, что знает его персонаж, но поощрение ведущих в этом плане палка о двух концах - ведь они считают, что это правило должно работать и наоборот. Игрок, играющий программиста не сможет полноценно играть, не имея минимальных знаний о предмете, особенно если в нем хоть чуть-чуть разбирается ведущий. Игрок будет постоянно наступать на грабли своего несоответствия и раз за разом убеждаться в том, что его перк "Супер хаккер" не значит ровным счетом ни чего в системе. Другие игроки зачастую не помогают, а лишь подливая масла в огонь, требуя от себя, ведущего и других игроков большей достоверности и реалистичности. А реалистичное действие в ролевых играх подразумевает реалистичное противодействие. Вот и страдают бедные игроки, которые захотели примерить на себя новое амплуа, не имея для этого достаточных ведущему и другим игрокам знаний в реальной жизни.

Это было несколько пространное вступление в статью, целью которой я ставлю социальные роли, социальные игры и опасность косноязычая игрока, персонаж которого очень хорошо социально подкован.

## Часть вторая. Подготовка к игре

В первую очередь каждый игрок, создавая персонажа, должен если не точно знать, кого он собирается играть, то уж по крайней мере иметь об этом четкое представление. Начиная играть за мага, игрок не поленится прочитать магическую систему, а хороший игрок не поленится прочитать и все сопутствующие материаллы по иным мирам, истории магии и прочей информации о мире и правилах игры, которые бы смогли более полно обрисовать ему персонажа и мир вокруг него.



Социальный персонаж также требует подготовки не меньшей, чем любой другой. В первую очередь игрок, играющий социальным персонажем должен понимать, что его главное оружие не цифры умений и характеристик, а информация. Он должен перед игрой узнать как можно больше информации о мире, где ведется игра, о других персонажах и детально - об области, если у него есть такая возможность. Желательно для него прочитать несколько нейтральных статей, описывающих взаимодействия людей аналогичное тем социальным параметрам, которые он взял. Лучше всего, если он сделает удачные выписки примеров, приведенных в этих источниках или просто удачные социальные ходы. В ролевой игре они могут очень даже пригодиться. Какие это могут быть статьи? Разведка, контрразведка, промышленный шпионаж, соблазнение или нечто иное - зависит от мира игры и особенностей персонажа.

Всем игрокам, которые собираются играть социальными персонажами, настоятельно советую прочитать теории ведения споров и дебатов.

## Часть третья. На игре.

На игре вам в первую очередь придется общаться с другими персонажами, как игровыми, так и нет. При этом сразу же возникнет проблема того, что вам придется говорить часто и много, зачастую выдавая монологи, а иногда поддерживая тяжелые диалоги, споры и дебаты. Вам кажется это скучным? Увольте, вы сами выбрали социального персонажа. Это та частность, которая уже ни куда не денется, и сама по

себе не является проблемой.
Проблемой будет являться то, что большинство ведущих игнорируют социальные параметры персонажей, заставляя игроков полностью отыгрывать их. При этом значимость параметров в значительной степени снижается - что очень жаль для игроков.
Но в большинстве случаев вам придется с этим смириться и использовать исключительно свои личностные социальные качества, которые вы подкрепили, используя советы первой части. А я в свою очередь постараюсь дать несколько советов относительно того, как именно применять эти свои качества.
Во-первых, оперируйте информацией. Обзаведитесь блокнотом с карандашом и пишите всю мало-мальски значимую информацию, которую подчерпнул ваш персонаж. Не стыдитесь зарисовывать даже если вы не умеете рисовать или писать откровенную по мнению большинства чушь. Вы - игрок, а это - ваш блокнот. Пишите на нем, что хотите. Он не является игровым документом, у вашего персонажа его ни когда не найдут и не отнимут. Каждый спорный момент может быть сведен на нет одним точным приведением фактов. Ведущий не всезнающий и за всем сразу уследить не сможет. Он играет один против всех, вы же можете переиграть его персонажей на своем поле, если будете информационно подкованы.



Во-вторых, если вы обладаете высокими социальными характеристиками, не бойтесь комплексных заявок, избегающих непосредственный "живой" диалог и сводящий все к банальному броску игральных костей.
Пример правильной заявки: оценивающим взглядом прохожусь по пристани, выбираю подходящий мне по состоянию и карману корабли, после провожу беседу с капитаном каждого, узнаю о цене, торгуюсь, после выбираю лучший по соотношению цены и качества и фрахтую его.
В-третьих, попытайтесь расслабиться и вести себя максимально вольготно. Именно вы, а не ваш персонаж (если конечно того не требует отыгрыш роли). Помните, что это просто игра, от которой по большому счету ни чего не зависит. Возможно, от этого вы будете меньше напрягаться по поводу того, что и кто подумает о вас или вашем персонаже, и сосредоточитесь на игре.
В-четвертых, постарайтесь выжимать из своих социальных навыков максимум информации. Старайтесь прочитать жесты, мимику, эмоции, мотивации других персонажей. Пытайтесь разобраться в ситуации на уровне персонажа или делайте эмоциональную оценку персонажем. Особенно настоятельно советую пользоваться этой возможностью, если ваш персонаж зашел в тупик.
Пример: Мы с послом ведем дела уже не один год, что он за человек, какой у него характер, способен ли он ради наживы предать империю? Смог бы он участвовать в переправки оружия за границу или ему бы не позволила совесть?
В пятых, заведите себе привычку планирования. Социальные персонажи зачастую сильны именно личностными данными игроков. Пусть у вашего персонажа всегда будет план на дальнейшее развитие событий. Пусть этот план постоянно развивается и водворяется в жизнь. Это займет у вас какое-то время, зато значительно повысит ликвидность вашего персонажа и расширит для вас игру.

## Часть четвертая. Заключительная.

Играть или не играть социальным персонажем - это дело каждого. Конечно, всему свое время и место, но зачатки социальности должны быть в каждом персонаже. Самое главное, что я хотел сказать в этой статье - социальный персонаж не обязательно персонаж с ТОЛЬКО социальными параметрами. Это персонаж, который способен быть полноценной частью социума.



# 15 способов снижения уровня героев

***Автор: Виктор «Гримуар» Лазарев. 2010***

Бывает что персонажи игроков стали столь развитыми и прокаченными, что с ними не совладает не каждый моб натравленный мастером. Пока мастер и сам поддерживает данную ситуацию – натравливая на приключенцев все новые и новые стада драконов - все прекрасно. Но если интерес внезапно меняется с героики, на присущую (к примеру) Равенлофту мистику и готику, то одинокий оборотень терроризирующий маленькую деревушку, не будет значимым препятствием перед партией героев двадцатого уровня. Они просто раздавят несчастного вервольфа и разойдутся по своим делам. Значит, данные герои не подходят, они слишком хороши для истории которую придумал ДМ.

При этом допустим, игроки уже свыклись со своими игровыми альтер-эго и расставаться с ними не желают.

Ниже 15 способов, срезать с персонажей пару уровней и сделать их более подходящими для низкоуровневых приключений. Прощайте драконы и тараски, здравствуйте кобольды и крысы…

1 – **Монстры сосущие опыт** – самое банальное решение. Выставить против партии призраков или вампиров выкачивающих опыт прикосновением, укусом или вовсе своей аурой от которой ни один доспех не спасет. Главное чтобы опыт, полученный за убийство моба - не превысил в итоге потерянный партией. Иначе данный метод явно не оправдает себя.

2 – **Проваленные проверки на страх, ужас, безумие** – после которых персонажу потребуется долгая реабилитация, сеансы психотерапии, избавления от фобий и несколько недель на крупе мелкого помола, без единого сражения. Во время лечения переснаж(и) могут заодно поучаствовать в небольшом головодумательном квесте, мало ли опасности в Равенлофтовских больницах? Так и уровни срежутся и игрок не заскучает.

3 – **Вредные заклинания** – помимо монстров, опыт могут сосать и заклинания. Создавайте ситуации где персонажам надо будет колдовать и побольше. Совместно с пунктом два - можно сделать проклятье для мага – под воздействием которого он будет постоянно колдовать если скажем увидит монстра, или обязан будет произнести несколько заклинаний в день, иначе случится страшное… Проявите в общем фантазию:)



4 – **Самоубийственные миссии** – по выносу особо сильного монстра. Если уж игроки при возможным сражением с очень сложным противником, все же решаются на битву и прыгают монстру прямо в пасть очертя голову – пусть хоть кубики красиво на последок покидают. После чего либо создавать новых героев. Либо переходить к пункту четырнадцать.

5 – **Редкая болезнь или яд** – вызывает помутнение рассудка и потерю памяти о жизненном опыте. Уровень в день. Чтобы излечиться – квест. Если доходит до первого уровня. А лекарства еще нет, то либо переход к пункту четырнадцать, либо штрафы уже на характеристики. Вампиризм, ликантропия и т.д – тоже подходят к этому методу.

6 – **Кошмарики** – засыпая герои попадают в Страну Кошмаров, где обитающие там существа делают с ними нечто нехорошее. Чтобы спастись и избавиться от этой «ночи сурка» - выполнение квеста (неожиданно, да?:)). Каждое утро пока квест не выполнен. Герои просыпаются в холодном поту и без одного уровня. Попытка обойтись без сна – хорошее и логичное решение, но непреходящая усталость, постепенное отключение соображалки, невозможность обновить заклинания и в целый букет минусов – очень скоро превратиться в «микро-сон» когда герои уже сами не будут понимать, спят они или бодрствуют. Если и после этого упорствуют и не закрывают глазки, то смерть и переход к пункту четырнадцать.

7 – **Омоложение и старение** – проклятья, магические шмотки, проделки монстров и т.д. Все то. Что изменяет возраст персонажей, соответственно у них пропадает опыт. Они либо слишком малы чтобы использовать накопленные ранее умения, либо слишком стары.

8 – **Путешествия во времени или в параллельный мир**

9 – **Шутки со временем** – что то вроде «Эффекта бабочки» или «Дня сурка». Герой застревает в одном дне или хаотично носится между прошлым и будущем, дабы выполнить какую то задачу. На понимание задачи и попытки ее решить уходит время и соответственно герой теряет опыт за каждую новую попытку.

10 – **Две души на одно тело** – в тело героя вселяется злобных дух или монстр которого нужно выгнать, или же герой культивирует внутрь себя душу убитого и важного для него существа, дабы иметь впоследствии возможность его оживить. Опыт героя постепенно разделяется между двумя сущностями.

11 – **Энергетический вампиризм** – аналог пункта первого. Только тут все не так однозначно. Энергию (опыт) может поглощать и один из членов партии который подхватил проклятье и та милая НПС которую партия должна доставить по квесту в соседний город, до которого она успеет уровней 5 у них высосать. Доставить ее нужно скажем для излечения от этого самого вампиризма. В общем ее убийство проблему не решит, а только наградит партию проваленными проверками за убийство невинного существа.

12 – **Квест** – любой, совершенно любой предлог поданный в качестве задания.
Например помочь создать магу артефакт который необходим для защиты города от сил зла, для чего партии необходимо выделить энное количество опыта. Уровни потеряны. Задание выполнено. Все окончилось хорошо. В качестве тонкого мастерского троллинга, можно выдать партии немного опыта - за выполнение данного квеста.

13 – **Создание личного врага** – в самом деле, какая разница сколько уровней у партии - если у ее соперников столько же.
Или даже чуть больше.
Впрочем, тогда низкоуровневые модули не поиграешь.
Если только не усилить каждого монстра в несколько раз, чтобы двадцатиуровневый воин трепетал перед схваткой с тридцатиуровневыми гоблинами.

14 – **Воскрешение** – новое воплощение отнимает часть жизненных сил и опыта предыдущего.
В новую жизнь с чистой совестью и без пары уровней.

15 – **И самый изящный** – промотать историю лет на 30 и дать игрокам возможность порулить потомками своих героев.

## Новая компания для "Left4dead 2" откладывается




ФПС "Left 4 Dead 2" обзавелся новым дополнением - "Cold Steam". Адд-он в принципе готов, но в связи со скорым выходом "Portal 2", от этой же кампании-разработчика, выход дополнения откладывается. Разработчики рассказываю о многочисленных нововведениях и повышении интересности игрового процесса, а следовательно о переносе даты релиза, дабы игра была как следует протестирована и не уронила марку качества.

## Ешь чтобы жить, а не живи чтобы есть (с) Линкольн



В 2011 к прокату готовится ужастик «Мы – то, что мы едим», который почему-то имеет в строке жанр – «драма».
Видимо зрителя ожидает полуторачасовая слезовы-жималка, от созерцания быта бедных и несчастных канни-балов.
Итак, вот сторилайн: *отец-кормилец умирает, оставляя бедняков без пропитания, обрекая на гибель, ведь это не простые люди, а каннибалы, привыкшие питаться человеческим мясом. Смогут ли они переступить черту и сами начать убивать?*
Ну конечно же смогут! Вот уже на постере какому-то бедолаге палец отрезали. А таким палец сунь, как говориться – всю руку оттяпают.
Не знаю... неужто бегать по Мексике и жрать людей лучший способ прокормиться? Почему бы не посетить какой-нить мак-дональдс? Я конечно не был в Мексике, но неужели у них найти магазин с едой действительно так трудно???
Фильмец судя по всему та еще нелогичная хрень. Это как тот низкобюджетный ужастик, где героиня родила в ночь - не то сына, не то дочь, не мышонка, ни лягушка, а неведому зверушку. Которую надо поить кровью. И героиня испытывала те-же терзания, ведь ей надо было замочить какого-то бедолагу дабы накормить мутанта, хотя кусок мяса из магазина + миксер = пол литра крови. В общем не рекомендуем.

# Игровые новеллизации 3

***Автор: «Operf1». 2010***

Итак, после перерыва на размышления о судьбе подписочных MMORPG, возвращаемся к книжкам про игры. Прежде чем обратиться к литературе о Forgotten Realms, рассмотрим еще два малоизвестных D&D-сеттинга: Ravenloft и Spelljammer.

Первый понравится всем любителям "готишности": вампиры, оборотни, злые духи, сумрачные замки и пребывающие в постоянном страхе простые жители. Романы этой серии, как правило, гораздо более мрачные, чем стандартное героическое D&D-фэнтези и больше напоминают творчество Лавкрафта или По (и конечно же, "Дракулу" Брэма Стокера). Нередко повествование ведется даже от лица главного злодея: например, в знаковом романе "Я, Страд", повествующем о судьбе могущественного вампира Страда фон Заровича.



Дело в том, что основная идея сеттинга - это небольшие измерения, в которых навеки заточены негодяи или монстры, совершившие некое страшное злодеяние. В пределах своих владений они практически всесильны, но при этом они постоянно вынуждены вновь и вновь переживать события, приведшие к их падению - так, Фон Зарович обречен из века в век встречаться с инкарнациями цыганки, в которую был влюблен, и раз за разом терять ее при трагических обстоятельствах.

Весьма любопытен роман "Рыцарь Черной Розы", представляющий собой так называемый кроссовер: столкновение вселенных Ravenloft и Dragonlance. В нем читатель немало узнает об одном из главных злодеев "Саги о копье", могущественном рыцаре смерти Лорде Соте, а под конец может даже проникнется к нему сочувствием.

Хорошо написан и "Вампир туманов" от Кристи Голден - если помните, мы уже упоминали ее в первой части нашей колонки как автора "Лорда кланов", посвященной Warcraft. Это, кстати, самый первый из изданных про Ravenloft романов, и для знакомства с сеттингом он подходит отлично. Благо, многие книги цикла опубликованы и на русском.



Совсем уж экзотическая D&D-вселенная - это Spelljammer, посвященная парящим в Астрале парусникам, и представляющая собой дикую помесь фэнтези с фантастикой наподобие ролевого сериала Wizardry. Бластеры и мечи, раса гуманоидных бегемотов, инопланетные твари-паразиты, живые корабли, контакты с ничего не подозревающими жителями миров материального плана вроде тех же Забытых Королевств... Собственно, цикл из опубликованных шести романов в основном и повествует о простом пареньке с Кринна (Dragonlance), впутавшегося в конфликт между могущественными расами из иных миров. Книги рознятся по качеству, и давно уже пропали из продажи, так что заслуживают внимания только самых уж любопытных фанатов D&D.

К слову, "гигантский космический хомяк", как называл своего питомца рейнджер Минск из сериала Baldur's Gate, существует как раз таки в этом сеттинге, равно как другие забавные твари. Так что хомячок, которого вы можете приобрести для капитанской каюты в Mass Effect 2 - это пасхальное яйцо с еще одним секретом внутри.

Вот мы и добрались до «Забытых Королевств». Ввиду огромного количества книг по этой вселенной я ограничусь лишь теми, что читал сам. Мое знакомство с литературой по Forgotten Realms началось с трилогии Icewind Dale - уж больно мне нравилась одноименная ролевая игра от Black Isle.

Узнав, что существует еще и книжка, я тут же нашел ее, причем в русском переводе от группы энтузиастов (а позже и другую D&D-литературу – спасибо вам, ребята). Тогда я еще не и догадывался, что именно эта трилогия - первая в бесконечном цикле романов от Роберта Сальваторе, посвященных приключениям темного эльфа Дриззта До'Урдена. Со временем я одолел почти все книги, и не могу сказать, что это

впустую потраченное время.

Отношению к творчеству Сальваторе у всех разное - кто-то готов проглатывать роман за романом, лишь бы еще раз оказаться в компании любимых героев, кто-то называет писателя поденщиком, давно уже выжавшим из персонажа все, что можно. Начальный задел о том, как тяжело преодолеть предрассудки против твоей расы (особенно если вся она состоит из садистов-убийц, вырезающих все живое во время рейдов на поверхность), быстро теряет новизну – со временем не остается уже, наверное, живого существа во всем Фаэруне, незнакомого с рейнджером-дроу и его спутниками.



Проблема отчасти еще и в D&D-специфике как таковой - хочешь не хочешь, но как-то надо показывать рост героев по уровню и в способностях. Когда количество книг в цикле переваливает за второй десяток, убийство очередного демона или дракона совсем уже не вызывает интереса, и достойных врагов придумать все сложнее и сложнее.

При этом простор для творчества не ограничен даже возрастом главного героя – эльфы живут очень долго, до тысячи лет, и историй в такой промежуток можно впихнуть очень много, как и мест действия: от мрачных пещер Подземья до льдов далекого севера и иных планов бытия.

В последних романах дело вообще уже редко доходит до непосредственного участия персонажей в боевых действиях – автор больше увлекается описаниями крупномасштабных сражений целых армий и, кажется, сам уже не знает, что делать со своими героями.

Популярность Дриззта приносит и хорошие плоды – например, очень достойные фанатские творения. Обычно фанфики не стоят внимания, но посвященный отцу темного эльфа роман Rainbow in the Dark, на мой взгляд, гораздо лучше иных книг самого Сальваторе. И это притом, что сам Роберт пишет заметно лучше иных авторов аналогичного жанра – мастерство, наработанное годами, как никак.

Так, важный цикл «Аватары», посвященный Смутному времени, когда боги спустились на землю, и многие были в итоге повержены и отдали свою силу другим, а то и простым смертным, ставшим новыми божествами, написан разными авторами со скачущим уровнем качества и представляет собой мало-читаемое нагромождение событий и имен. Не намного лучше и книги про Эльминстера, великого волшебника и одного из главных символов вселенной «Забытых Королевств». Куда интереснее читать произведения про простых персонажей низкого уровня, если пользоваться игровой терминологией.

D&D-романы про высокоуровневых героев читать довольно скучно: они играючи расправляются с любыми врагами, что выставляет против них автор, и в каждой книге обрастают лишь все новыми могущественными способностями и снаряжением.

Из-за этого романы того же Сальваторе и становятся со временем слишком предсказуемыми, словно комиксы про Супермена: что бы ни замыслили враги, главный герой все равно в конце всех победит и не особо пострадает в процессе. Проблема еще и в том, что автору сложно описать сражения в игровых терминах, когда персонаж легко переносит несколько ударов топором по голове или прямое попадание файрбола, и приходится выдумывать всякие невероятные уклонения и прочую боевую акробатику. Поэтому, на мой взгляд, наиболее интересная литература такого рода – та, что посвящена начинающим приключенцам, для которых даже стычка с шайкой орков оборачивается смертельно опасной битвой. Помимо того что героям больше сопереживаешь (а вдруг кто-то и правду погибнет?), подобные романы вызывают воспоминания о собственных игровых сессиях в составе партии таких же низкоуровневых неумех. Собственно, немало авторов и вдохновлялись настольными партиями, так что ощущение неудивительное.

Продолжая разговор о темных эльфах – обратите внимание на цикл «Звёздный свет и тени», посвященный молодой дроу Лириэль. Это легко читаемая, полная юмора и романтики трилогия, одним из главных героев в которой является берсеркер Федор родом из Рашемена – так в Забытых Королевствах называется земля, созданная под влиянием славянской культуры и мифологии. Оттуда же родом, кстати, рейнджер Минск из сериала Baldur's Gate – так что теперь вы знаете, почему у него такое родное русскому уху имя.

Неплоха и трилогия «Путеводный камень», несмотря на то, что полна классических штампов – страдающая амнезией героиня, колоритные персонажи, зловещие силы, действующие за кадром, внезапные повороты сюжета… Хоть бери да делай игру – и она действительно появилась. Curse of the Azure Bonds – получившая очень высокие оценки в прессе.

# Сумрачный гений: Лавкрафт

***Автор: Виктор «Гримуар» Лазарев. 2010***

*That is not dead which can eternal lie, And with strange aeons even death may die – эпитафия на надгробии Лавкрафта.*

Нельзя игнорировать вклад Говарда Лавкоафта в мистическую литературу. Вклад - который смог поднять данный жанр на совершенно новый уровень. Своими работами он показал, что постоянная гонка за научными открытиями может не только улучшить жизнь человечества, но и приблизить к обнаружению скрытого мира, о котором человеку лучше не ведать. Ведь сотни жутких обитателей и богов иных измерений только и жаждут удобного случая, чтобы прорваться в уютный человеческий мир и уничтожить его.

Как и многие писатели, Лавкрафт не был признан при жизни, однако сам того не желая, оставил после себя многих «учеников» и подражателей, продолживших его дело и несущих его произведения широкой публике.



## Биография

Жизнь Говарда Лавкрафта (20.08.1890 — 15.03.1937) была короткой, но полной потрясений, и, хотя он был одарен с детства, судьба то и дело посылала ему новые бедствия. Говард родился в тихом провинциальном городке Провиденс, в котором провел все детство и большую часть взрослой жизни. Он очень рано лишился родителей. Оба старших Лавкрафта погибли в сумасшедшем доме. Его отец, Винфред Скотт Лавкрафт, сошел с ума и был помещен в психиатрическую клинику, когда Говарду было всего три. Его мать, Сара, после затяжной депрессии, оказалась в той же клинике.

Юного Говарда воспитывал дедушка Випли, который заметил интерес мальчика к книгам. Говард начал писать стихи уже в шесть лет. Дед читал ему «Одиссею» и «Илиаду», готические истории и арабские сказки. На этом коктейле из миров, культур и жанров вырос Говард, и мотивы этих историй частенько отражались в его собственных произведениях. Когда Випли умер в 1904 году, Говард вместе со своими тётями переехал в другой дом, менее богатый и просторный, что сильно огорчало юного Лавкрафта. Впрочем, сильные нервные потрясения (видимо наследственная черта) преследовали его с детства; из-за постоянных нервных срывов, мыслей о суициде и вызванных этим состоянием болезней он так и не окончил школу, о чем, будучи взрослым, предпочитал не упоминать. С браком также не сложилось – на собрании журналистов он встретил Соню Грин, они поженились в 1924 и переехали в Нью-Йорк. Через несколько лет супруги расстались. Деньги по большей части зарабатывала жена, Америка переживала начало «великой депрессии» - банки закрывались, цены на акции падали, а США упорно катилось к финансовому краху. Говард зарабатывал написанием текстов и редактированием чужих работ, но это не были достаточно крупные суммы. Хорошо оплачиваемую работу Лавкрафт найти не сумел. Шумный многомиллионный город разительно отличался от тихого Провиденса, где жизнь, казалось, застыла, как отснятой пленке. Поскольку семья распалась, и ничто более не держало Лавкрафта в Нью-Йорке, он вернулся в свой родной Провиденс. В этом городке он и умер от рака спустя 13 лет.



## Творчество

Замкнутость, одиночество, ранняя потеря близких, не по годам развитый интеллект и громадная дедовская библиотека (по словам самого Випли – самая большая в Провиденсе) – все это сыграло свою роль на выборе жизненного пути Лавкрафта в роли поэта и прозаика.

Уже после: неумение и нежелание понимать людей, замкнутость и тяжкий груз душевных травм, требующий творческого осмысления, сделал его - писателем сверхъестественных ужасов. Он черпал вдохновение из «Сказок 1000 и 1 ночи», книг Эдгара По и Герберта Уэллса, использовав многие литературные приемы этих мэтров в своих произведениях. Например, от По, которого подрастающий Говард считал своим учителем, он взял объективность передаваемой истории, не расставляя все точки над Й и не устраивая непременную победу добра и морали. Он создавал актеров и декорации, но оставлял понимание истории на суд читателей, не навязывая собственное мнение.

Вдохновение приносили и ночные кошмары, так представители расы ми-го были созданы по мотивам одного из таких снов. В нем жуткие существа, называемые «ночными мерзостями», подхватывали юного Говарда и уносили на "мерзкое плато Лэнг". Так был написан и его первый изданный рассказ – «Дагон», сюжет которого Говард также почерпнул из кошмара.



Лавкрафт начал писать с 8 лет, а в 14 закончил первое серьезное произведение – «Зверь в пещере». После этой работы многие его рассказов касались жутких и таинственных пещер. Помимо публикаций своих работ Лавкрафт вел переписку со многими авторами и редакторами. Например, он переписывался с Робертом Блохом и Робертом Говардом.

Серьёзнейшим образом повлияла на Лавкрафта и первая мировая война, во время которой человечество изобретало все новые и все более совершенные механизмы убийства. Во многих рассказах писателя желание людей получить знания и могущество оборачивалось для них приобретением безумия.

## Мифос

Главная работа автора объединила в себе необычную, пугающую и безумную вселенную, скрытую от посторонних глаз в тихих городках, темных пещерах или вовсе на дне морском. Немногие нашли эту страшную часть мира, еще меньшее их количество смогло после этого сохранить рассудок. Если быть честным, то никакого «мифоса» нет. Говард не писал циклы рассказов, зажатые в узкие рамки одного сеттинга, однако он постоянно использовал в своих рассказах схожие места действия и «героев», что и породило этот необычный сеттинг. Уже после смерти автора «мифосом» окрестили большую часть его текстов. Мир «мифоса» стал основой для межавторского цикла, который продолжили «ученики» Лавкрафта, разумеется, после его смерти. Также к этому миру относят рассказы писателя, созданные в соавторстве.



Основа «мифоса» - существование космического ужаса, постоянной угрозы человечеству от неведомых существ, которых нельзя победить оружием или наукой. Человек не единственная раса во вселенной, помимо людей есть еще десятки рас, а до людей Землю населяло много существ, считавших себя полноправными властителям планеты. Любые попытки познать этот мир оканчиваются плачевно, даже выживший и сохранивший разум «первооткрыватель» уже никогда не сможет жить прежней жизнью, зная правду о происходящем. Есть раса глубинных, считающих Кхтулху божеством и готовящих планету к его появлению (при пробуждении он издаст зов, который превратит людей в глубинных и жизнь на Земле пойдет уже по совсем иному сценарию). Есть крылатые ми-го, стоящие на высокой ступени технологического развития. Они научились отделять разум человека от тела и отправлять его «странствовать» по космосу - так они поступают со смельчаками, узнавшими о них. Есть шогготы – бесформенные сгустки слизи, от которых впоследствии произошли многие формы жизни на Земле.

Во множестве рассказов Лавкрафт рассказывает о все новых и новых расах и существах. Есть там место и оборотням, и зомби, и мумиям, и упырям. Только показаны они по-новому и более пугающе, чем в самых современных голливудских страшилках.



Основным местом у Лавкрафта действия является городок Аркхэм. Там есть крупная психиатрическая клиника, огромная библиотека с копией «Некрономикона» и море, где Дагон топит корабли, а на прибрежные скалы и рифы вылезают глубинные. Есть там и достаточно темных пещер, а также музей, где лежат вполне себе живучие мумии. Впрочем, Лавкрафт не ограничивал локации своих рассказов. Его герои бывали в Нью-Йорке, Париже, вымышленном Данвиче и даже в иных мирах.

## Некрономикон

Наверное, самая знаменитая мистификация, про которую скопилось столько материала, что впору писать отдельную статье. Лавкрафт часто ссылался на мистические книги, содержавшие секреты, которые никогда не должен узнать человек, если конечно желает сохранить рассудок. Большая часть таких ссылок была «липой», но порой он ссылался и на настоящие оккультные или алхимические книги. Лавкрафт всегда описывал их скупо, для нагнетания атмосферы, но наиболее вероятно, что он просто никогда не видел их вживую и потому имел лишь общие сведения о данных трудах. Намного подробнее он описывал собственную выдумку – «Некрономикон», и надо отдать ему должное – мистификация вышла знатной. Многие люди верят в существование этой книги, а в интернете даже есть копия этой книги (естественно поддельная).

«Некрономикон» - он же «Книга зла», он же «Книга ключей» – повествует о таинственной силе присутствующей на Земле, о тайных ритуалах, существах и о конце мира. На страницах книги рассказывается о Кхтулху, который спит вековым сном на дне океана, но когда он проснется, люди исчезнут, ибо человечество - всего лишь герои его сновидений, и будет существовать, лишь пока божество дремлет. Книга была написана безумным арабом Абдулом Аль-Хазредом, во время его скитаний по пустыне и общений с демонами, чьи откровения и тайны Аль-Хазред записывал и собрал, таким образом, объемный том. Однако будущее у араба не сложилось. Когда он, полностью обезумев, вышел на площадь Аграбы и начал рассказывать тайны демонов, налетел сильный вихрь, песок заставил всех собравшихся закрыть глаза, а шум ветра заглушил крики Аль-Хазреда. Все что осталось после того, как утих вихрь – окровавленная одежда и потрепанная книга «Аль Азиф» (он же «Некрономикон»). Интересный момент, заключается в том, что в переписке с Ф.Б.Лонгом, Лавкрафт сообщил, что Абдул Аль-Хазред – псевдоним, который он взял в пятилетнем возрасте. Когда сильно увлекся арабскими сказками «1000 и 1 ночи». Но, разумеется, в интернете множество людей уверено, что Аль-Хазред списан с существовавшего в реальности человека. Впервые «Книга мертвых» упоминается в произведении «Пёс» (1922), а ее автор – безумный араб Абдул Аль Хазред в рассказе «Безымянный Город» (1921).

## По мотивам:

Художник Гигер, знаменитый своими картинами жутких существ, с которых родились такие монстры, как Чужие из трилогии «Чужие» и «Вархаммерские» Тираниды, посвятил «Некрономикону» целый альбом с рисунками (арт-бук). Многие рисунки можно принять за фотографии, уж слишком четко все прорисовано. Однажды на таможне Гигеру пришлось объяснять, откуда он взял эти «фото». Гигер, рассказывая об этом случае, замечает: "Где, интересно, они думали, я это «фотографировал»? В аду, что ли?".

«Некрономикон» засветился и в «епонских-порно-мультиках», «Тайны Некрономикона» рассказывают жуткую детективную историю про скучающего детектива, кровавые убийства и выковыривание глаз зубочистками. Сама «книга зла» упоминается вскользь, и без нее мультик потерял бы немногое. Вторая работа японских художников – «Черная библия», сериал, в котором группа школьников нашла копию «книги ключей» и пустилась во все тяжкие, колдуя и принося одноклассниц в жертву.

В трилогии комедийного ужастика «Зловещие мертвецы» эта книга сыграла роль в сюжете, возвращая с того света мертвецов и призывая демонов. В третьей части киносерии главный герой Эш отправился в долгий квест по поиску книги на старом кладбище, чем пробудил к жизни «армию тьмы».

Спящий в книге Кхтулху сожрал мозги и русским геймдизайнерам. В РФ вышла визуальная новелла (как все ВН, выходящие у нас – с плохим рисунком и без намека на хентай) «Некрономикон – книга мертвых». Квест выгодно отличается от похожих поделок наличием внятного сюжета.

К тому же «Некрономикон» используется в огромном количестве игр, кинофильмов и книг. Если в произведении есть некая злая книга, 99% что она зовется «Некрономикон».

*Во второй части статьи будет рассказано о «Древних богах», из цикла «мифос».*




# Беспощадные

## Глава 1

## Архимаг


...ЕСЛИ МЫ В КРАТЧАЙШИЕ СРОКИ НЕ УЗАКОНИМ НЕКРОМАНТИЮ, ТО НАШИ «ДРУЗЬЯ» ПЕРЕСТАНУТ НАМ ДОВЕРЯТЬ
...И ПЛАТИТЬ. ЧТО ЕЩЕ ХУЖЕ
Я ГОД УГОВАРИВАЛ ЭТОГО СТАРОГО БОЛВАНА. НО ПРИ СЛОВЕ «НЕКРОМАНТ» ОН ВПАДАЕТ В БЕШЕНСТВО. ТАКИХ НЕЛЬЗЯ ПЕРЕДЕЛАТЬ!
ХМ...МОЖЕТ ПОПРОБУЕШЬ ЕЩЕ РАЗ? НЕ ХОЧЕТСЯ ССОРИТЬСЯ С НАШИМИ «НЕКРО-ДРУЗЬЯМИ»
Я ЗНАЮ КАК МОЖНО **РЕШИТЬ** ЭТУ ПРОБЛЕМУ...


ТЫ ХОЧЕШЬ ОТРАВИТЬ НАШЕГО АРХИМАГА?! ТЫ СПЯТИЛ! ТЫ ХОТЬ ПРЕДСТАВЛЯЕШЬ, ЧТО НАЧНЕТСЯ В КОРОЛЕВСТВЕ ПОСЛЕ ЕГО СМЕРТИ?
А НИКТО НЕ УЗНАЕТ, ЧТО ОН УМЕР...СТАРИК ГОДАМИ НЕ ВЫХОДИТ ИЗ БАШНИ. ЕГО ЕДИНСТВЕННАЯ СВЯЗЬ С ВНЕШНИМ МИРОМ-Я.
УБИТЬ СВОЕГО УЧИТЕЛЯ...ЧЕЛОВЕКА, КОТОРЫЙ ТЕБЯ ВЫРАСТИЛ! ЭТО ВЕРШИНА ПОДЛОСТИ.
ДА Я ДЛЯ НЕГО ВРОДЕ СОБАКИ! ПРИНОШУ ТО, ЧТО ПРОСИТ, ДЕЛАЮ, ЧТО ПРИКАЖЕТ. А ТЕПЕРЬ У МЕНЯ, ДА И У ВСЕХ НАС, ЕСТЬ ШАНС НА ЛУЧШЕЕ СУЩЕСТВОВАНИЕ.
И Я ЕГО НЕ УПУЩУ.


НУ И ЧТО ЭТО ЗА ГАДОСТЬ? БЕЗДАРНЫЙ УЧЕНИК, ДАЖЕ ВИНА ПРИНЕСТИ НЕ МОЖЕТ! ВКУС КАКОЙ-ТО СТРАННЫЙ...
ЭТО ВАШЕ ЛЮБИМОЕ ВИНО ВМЕСТЕ С ОДНИМ ИЗ САМЫХ СТРАШНЫХ ЯДОВ. Я ДЛЯ ВЕРНОСТИ ВЕСЬ ПУЗЫРЕК ВЫЛИЛ. ТАК ЧТО, УЧИТЕЛЬ, ВЫ СЕЙЧАС СДОХНЕТЕ.


МЫ ЧТО, ДАЖЕ НЕ ЗАКОПАЕМ ЕГО?
НЕТ. ПУСТЬ ДИКИЕ СОБАКИ ПОРАДУЮТСЯ ЕГО КОСТОЧКАМ.
ХОТЬ БЫ АМУЛЕТ СНЯЛ...
А ТЫ ПОПРОБУЙ, СНИМИ С НЕГО ЧТО-НИБУДЬ. ЭТА ЖАДНАЯ СКОТИНА ЕЩЕ ПРИ ЖИЗНИ ПРОКЛЯЛА АБСОЛЮТНО ВСЕ СВОИ ВЕЩИ.
ЛИЧНО Я НЕ ХОЧУ УМЕРЕТЬ ОТ ЧУМЫ, ПУСТЬ И С КРАСИВОЙ ЦАЦКОЙ НА ШЕЕ.
СЕГОДНЯ МЫ ПРОВОЖАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ ПУТЬ САМУЮ ЗЛОБНУЮ, ЖАДНУЮ, ЭГОИСТИЧНУЮ, МАГИЧЕСКУЮ СВОЛОЧЬ НАШЕЙ ГИЛЬДИИ. НАДЕЮСЬ, ЧТО НАШ УЧИТЕЛЬ ПОПАДЕТ ПРЯМИКОМ В АД.
НЕ НРАВИТСЯ МНЕ ВСЕ ЭТО.
ЖАЛЬ, ЧТО ОН НЕ УВИДИТ, КАК НЕКРОМАНТЫ ВЫПОЛЗУТ ИЗ ТЕНИ И АБСОЛЮТНО ЛЕГАЛЬНО БУДУТ ЗАБИРАТЬ ЖИВЫХ ЛЮДЕЙ.


...НО ПЛАТА ЗА ТАКОЕ ВОЛШЕБСТВО ВЫСОКА...
ТАК. НАДО ОЦЕНИТЬ МАСШТАБ БЕДСТВИЯ...
МАСШТАБ ОГРОМЕН! Я ПОТЕРЯЛ ЛУЧШИЕ ГОДЫ СВОЕЙ ЖИЗНИ...ВМЕСТЕ С БОЛЬШЕЙ ЧАСТЬЮ СИЛЫ... ПРОКЛЯТЬЕ!
s hatara
НО... ЗАТО ЖИВОЙ.
СУЩЕСТВУЕТ ОДНО ИЗ ВЫСШИХ ЗАКЛИНАНИЙ, КОТОРОЕ НИ РАЗУ НЕ БЫЛО ПРИМЕНЕНО. ОНО СПОСОБНО ВОССТАНОВИТЬ ТЕЛО ПОЛНОСТЬЮ, ЕСЛИ В НЕМ ЕЩЕ ТЕПЛИТСЯ ЖИЗНЬ. ПОСЛЕДНЯЯ НАДЕЖДА ДЛЯ НЕКОГДА ВЕЛИКОГО МАГА...

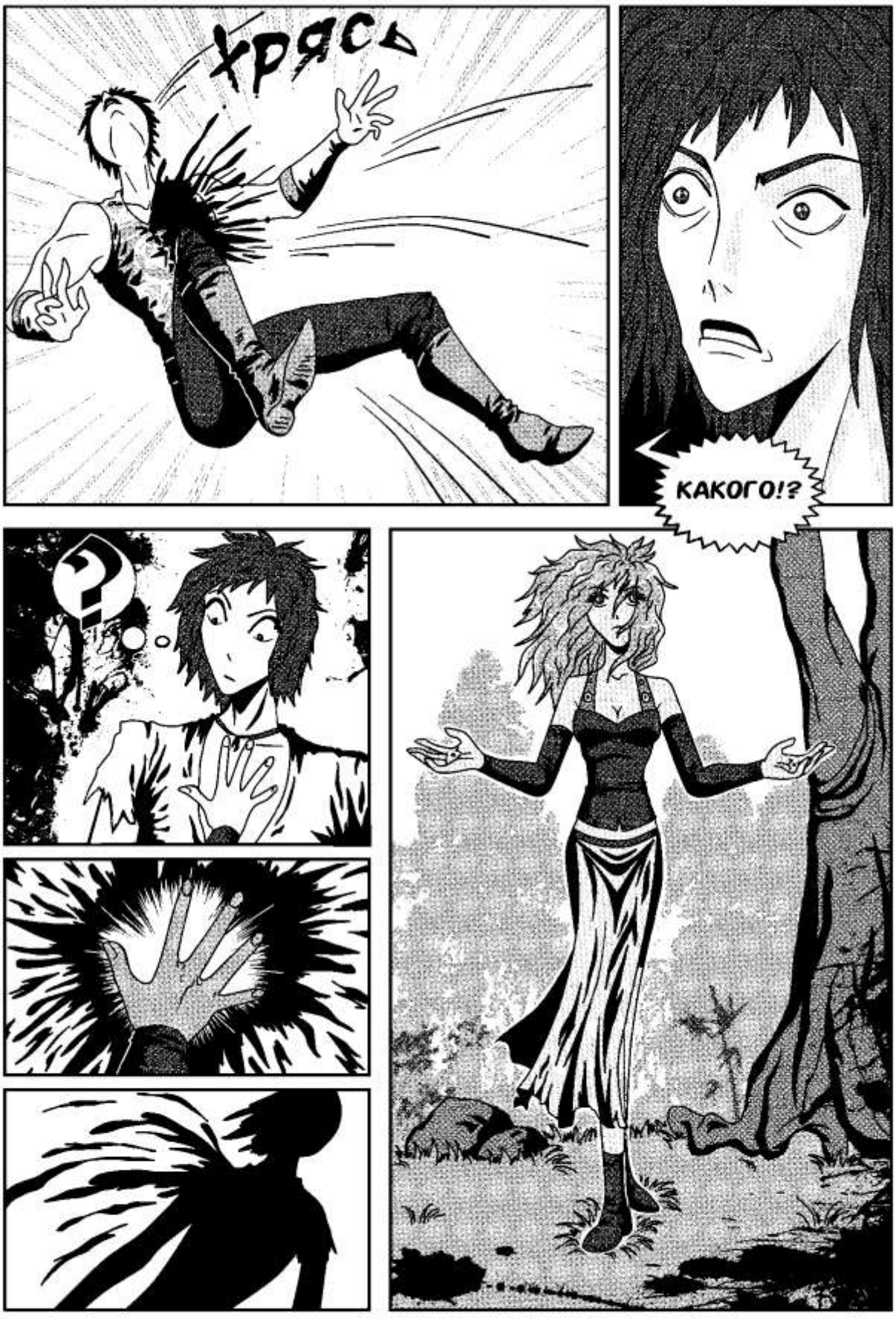

ХОРОШАЯ МАНТИЯ, НО ЗАПЛАЧУ 300 ЗОЛОТЫХ
550 МОНЕТ. РОВНО ПОЛОВИНА ЕЕ НОМИНАЛЬНОЙ СТОИМОСТИ
МАЛЬЧИК, НЕ НАГЛЕЙ. 400
550
ЧЕРТ С ТОБОЙ! УЖ БОЛЬНО ВЕЩЬ ХОРОШАЯ
КОНЕЧНО ХОРОШАЯ! А ГЛАВНОЕ-НА НЕЙ НИКАКИХ ПРОКЛЯТИЙ УЖЕ НЕТ!
ЗНАЧИТ, ПО РУКАМ. 550 МОНЕТ И НОВАЯ ОДЕЖОНКА.
ПО РУКАМ!
УДАЧИ ТЕБЕ, МАЛЬЧИК. БУДЬ ОСТОРОЖЕН НА УЛИЦЕ С ТАКОЙ СУММОЙ ДЕНЕГ.
НЕ ПЕРЕЖИВАЙТЕ, Я ЗА ЭТУ МЕЛОЧЬ ЗАГРЫЗУ ЛЮБОГО.


КОМНАТА, КОНЕЧНО, НЕ ДЛЯ АРХИМАГА. НО Я НЕ ГОРДЫЙ.
ЧТОЖ, СОЛТИАНА, ПОРА БЫ УЖЕ И ПОМОЧЬ СВОЕМУ ХОЗЯИНУ


ЗДРАВСТВУЙТЕ, ХОЗЯИН. ВЫ ЗАМЕТНО ПОМОЛОДЕЛИ. Я БЫ СКАЗАЛА - СЛИШКОМ.
ВСЕ ЕРНИЧАЕШЬ? МОЖНО ПОДУМАТЬ, ТЫ НЕ ЗНАЕШЬ, ЧТО ПРОИЗОШЛО!
ВАС ПРЕДАЛИ, ОТРАВИЛИ И БРОСИЛИ НА СЪЕДЕНИЕ ДИКИМ ЖИВОТНЫМ. ТЕПЕРЬ ВСЯ ГИЛЬДИЯ ПРИНАДЛЕЖИТ ЗАГОВОРЩИКАМ И ОТ ВАШЕГО ЛИЦА ОНИ ХОТЯТ УЗАКОНИТЬ НЕКРОМАНТИЮ.
ИМЕННО ПОЭТОМУ МНЕ НУЖНО ПОСКОРЕЕ ВЕРНУТЬ БЫЛОЕ МОГУЩЕСТВО! ПОСЛЕ ЭТОГО МОЮ ЛЮБИМУЮ ГИЛЬДИЮ БУДЕТ ЖДАТЬ ЧИСТКА КАДРОВ...ТОЧНЕЕ- -КРОВАВАЯ БОЙНЯ.


МОЖНО ЗАКЛЮЧИТЬ СДЕЛКУ С ДЕМОНОМ. ТАКЖЕ, ОБРАТИТЬСЯ С ПРОСЬБОЙ К ВЕРХОВНОМУ ОРАКУЛУ КОРОЛЕВСТВА. ИЛИ ЖЕ...ПРОСТО РАСТИ.
МНЕ ПОДХОДИТ ВТОРОЙ ВАРИАНТ.
ЧТОБЫ ДОБРАТЬСЯ ДО ЭТОЙ ЗЛОЙ КУКЛЫ, НУЖНО ПРОЙТИ ПОЛКОРОЛЕВСТВА ПО ЛЕСАМ, БОЛОТАМ И ПРОЧИМ НЕХОРОШИМ МЕСТАМ. МАЛЬЧОНКА, КОТОРЫЙ ПУТЕШЕСТВУЕТ В ОДИНОЧКУ БУДЕТ ПРИВЛЕКАТЬ СЛИШКОМ МНОГО ВНИМАНИЯ. НАЙДИ КАКОГО-НИБУДЬ ТОЛКОВОГО НАЕМНИКА ПО-БЛИЗОСТИ, СОЛТИ.
ДА, ХОЗЯИН. ВАМ ПОВЕЗЛО, ЧТО ВАШ ПЕРСОНАЛЬНЫЙ ОРАКУЛ ВСЕГДА С ВАМИ!
ДАААА... А Я УЖЕ ХОТЕЛ ТЕБЯ ВЫКИНУТЬ. ОРАКУЛЫ ТВОЕГО ТИПА ДАВНО УСТАРЕЛИ.


А ЧТО ТАКАЯ МИЛАЯ ДЕВУШКА ЗАБЫЛА В ТАКОМ СТРАШНОМ ЛЕСУ?
ОТПУСТИТЕ МЕНЯ, ПОЖАЛУЙСТА...
Я... ПРОСТО ЗАБЛУДИЛАСЬ, ПОНИМАЕТЕ?
ПОНИМАЕМ. А МЫ ТУТ ЖИВЕМ НЕДАЛЕКО. ДАВАЙ К НАМ В ГОСТИ НА ЧАЙ С ПЕЧЕНЬКАМИ.
ЗНАЧИТ НИ СОСТРАДАНИЯ, НИ ЖАЛОСТИ У ВАС НЕТ?
МЫ, ВООБЩЕ-ТО, РАЗБОЙНИКИ, МИЛОЧКА. ТАК ЧТО НЕ ЖАЛУЙСЯ.

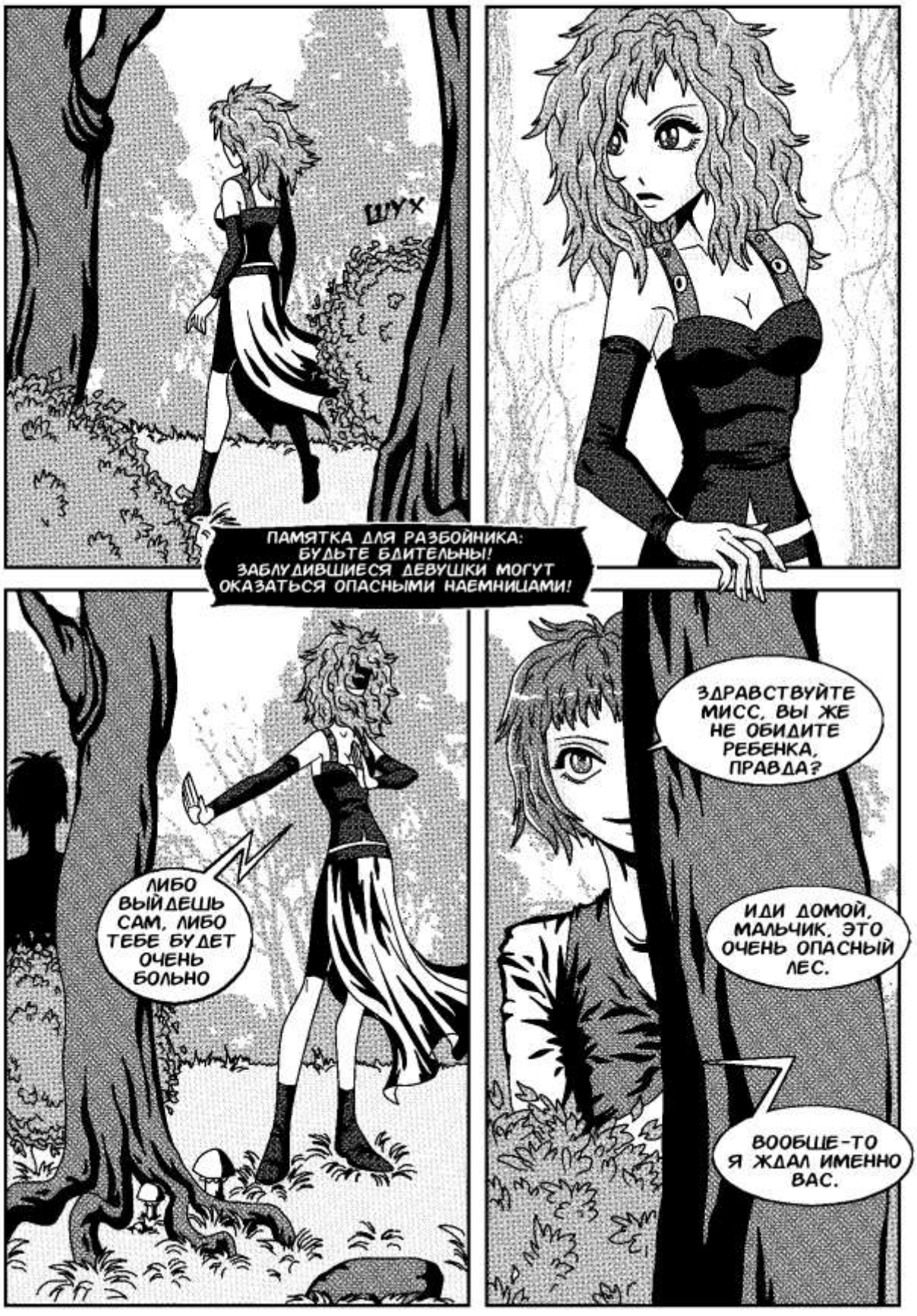

ХРЯСЬ
КАКОГО!?


Я НАШЛА ПРЕКРАСНУЮ КАНДИДАТУРУ. РОЗЕЙН. ОНА ЖЕ - КРОВАВАЯ РОЗА, ХРАНИТЕЛЬ РУНЫ СИЛЫ. ЭТА МОЛЧАЛИВАЯ ДЕВУШКА - БЕЗЖАЛОСТНЫЙ НАЕМНИК. И ОНА СОВСЕМ НЕДАЛЕКО ОТ ГОРОДА.
РУНА СИЛЫ? СЕЙЧАС ТАКИЕ РЕБЯТА - РЕДКОСТЬ. ПРОСТОЕ ПРИКОСНОВЕНИЕ ЛАДОНИ, И ПРОТИВНИК ПОЛУЧАЕТ СИЛЬНЕЙШИЙ УДАР, ЛОМАЮЩИЙ КОСТИ И БРОНЮ.
А НАМ... ХВАТИТ ДЕНЕГ НА ЭТОГО НАЕМНИКА?


Я НЕ СОБИРАЮСЬ ЕЙ ПЛАТИТЬ. Я ВЕЖЛИВО ПОПРОШУ...А ТЫ ЗНАЕШЬ, КАК Я МОГУ «ПОПРОСИТЬ»


ПОСЛУШАЙТЕ... ЭТО...ЭТО КАК-ТО БЕСЧЕЛОВЕЧНО!
НИЧЕГО НЕ ЗНАЮ. НЕКРОМАНТИЮ УЗАКОНИЛИ. РАЗРЕШИЛИ ЗАБИРАТЬ ЛЮДЕЙ. В РАЗУМНЫХ ПРЕДЕЛАХ.
Я ЖЕ НЕ ДЛЯ СЕБЯ....ДЛЯ ВЕЛИКОЙ ЦЕЛИ!
ОБЫЧНАЯ МАЛЕНЬКАЯ ДЕРЕВУШКА. МАЛЕНЬКАЯ И БЕЗЗАЩИТНАЯ. ОДИН НЕКРОМАНТ ВЫБИРАЛ ПОДХОДЯЩИЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ РАБОТЫ. ЕМУ НУЖНЫ БЫЛИ ЛЮДИ БЕЗ УВЕЧИЙ
ТАК, КРИКЛИВЫЙ, А У ТЕБЯ ТОЧНО НЕ БЫЛО ПЕРЕЛОМОВ?
НЕ.. НЕ БЫЛО.
ЧУДНЕНЬКО, ВОТ ТЫ И ПОЙДЕШЬ СО МНОЙ. ТВОИ КОСТИ, КОЖА И СУХОЖИЛИЯ МНЕ ПРИГОДЯТСЯ
Я НИКУДА НЕ ПОЙДУ!
РАЗВЕ Я ЗАСТАВЛЯЮ? Я ВМЕСТО ТЕБЯ ЗАБЕРУ НЕСКОЛЬКО ДЕТОК. ВОЗНИ БОЛЬШЕ, КОНЕЧНО, ДА И ХРЯЩЕЙ МНОГО.


ВЫ...
ВЫ...НЕ...
ВЫ-НЕЛЮДИ!
ЛАДНО, ОВЦА, ТЫ ИДЕШЬ ИЛИ КАК?
НЕ ТРОГАЙТЕ НИКОГО. Я СОГЛАСЕН.
Я ЖЕ ГОВОРИЛ. ЭТО ПРОСТО ГЛУПАЯ ОВЦА
ОЧЕРЕДНАЯ БЕЗЛИКАЯ, БЕЗЫМЯННАЯ ЖЕРТВА, ДО КОТОРОЙ НИКОМУ НЕТ ДЕЛА.


ШУХ
ПАМЯТКА ДЛЯ РАЗБОЙНИКА:
БУДЬТЕ БДИТЕЛЬНЫ!
ЗАБЛУДИВШИЕСЯ ДЕВУШКИ МОГУТ
ОКАЗАТЬСЯ ОПАСНЫМИ НАЕМНИЦАМИ!
ЛИБО ВЫЙДЕШЬ САМ, ЛИБО ТЕБЕ БУДЕТ ОЧЕНЬ БОЛЬНО
ЗДРАВСТВУЙТЕ МИСС, ВЫ ЖЕ НЕ ОБИДИТЕ РЕБЕНКА, ПРАВДА?
ИДИ ДОМОЙ, МАЛЬЧИК, ЭТО ОЧЕНЬ ОПАСНЫЙ ЛЕС.
ВООБЩЕ-ТО Я ЖДАЛ ИМЕННО ВАС.


РОЗЕЙН? ИЛИ...КРОВАВАЯ РОЗА.
ВЕРНО, ВОТ ТОЛЬКО ОТКУДА ТЫ ЭТО ЗНАЕШЬ, И ЗАЧЕМ Я ТЕБЕ ПОНАДОБИЛАСЬ?
ВО-ПЕРВЫХ, Я ХОЧУ ПРЕДЛОЖИТЬ ТЕБЕ РАБОТУ
А ВО-ВТОРЫХ, ХВАТИТ НАЗЫВАТЬ «МАЛЬЧИКОМ» АРХИМАГА НАШЕГО КОРОЛЕВСТВА. ТЫ МНЕ В ПРА-ПРА-ПРА-ПРА-ПРА-ВНУЧКИ ГОДИШЬСЯ!



**ИМЯ**-ЗЕЙГРОСА АРНАВИ.

ЖЕСТОКИЙ, ПРИНЦИПИАЛЬНЫЙ И ЖАДНЫЙ МАГ. СВОЮ ГИЛЬДИЮ ОН ДЕРЖАЛ В ЖУТКОМ СТРАХЕ, КАК И ВСЕ КОРОЛЕВСТВО. НЕНАВИДИТ НЕКРОМАНТИЮ

**ВОЗРАСТ**-ОЧЕНЬ МНОГО.

**ВНЕШНИЙ ВИД** - СТАРИК СО ЗЛЫМИ ГЛАЗАМИ. СЕЙЧАС ВЫГЛЯДИТ КАК МАЛЬЧИШКА ЛЕТ 14-ТИ. ВОЛОСЫ ТЕМНО-РУСЫЕ. ГЛАЗА КАРИЕ.

**РОД ДЕЯТЕЛЬНОСТИ** - АРХИМАГ КОРОЛЕВСТВА.

**СИЛА** - ЗНАЕТ ОГРОМНОЕ КОЛИЧЕСТВО ЗАКЛИНАНИЙ И МНОГИЕ ТАЙНЫ. ПРЕДПОЧИТАЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ МАГИЮ МОЛНИЙ.

**СЛАБОСТИ** - СЕЙЧАС ЛИШЕН СВОЕЙ СИЛЫ И МОЖЕТ ПРИМЕНЯТЬ ЛИШЬ НЕСЛОЖНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ, ИНАЧЕ ОН ПОТЕРЯЕТ СВОЮ ЖИЗНЬ.

Убить меня!? Каким-то вшивым ядиком? Не дождетесь!!!

# Крылья Ворона

3(11)/2011
Март



## Мифос
Божества из книг Лавкрафта

## Линии крови
По следам Шерлока Холмса

## Пирамидоголовый и Ко:
Конверсия "Silent Hill" под DnD4

## Собственная настольная игра
Воплотить задумку в жизнь

## Комикс "Беспощадные"
Новая глава

*они уже здесь...*

*2011*

# Nightmares Dreams



*Арт - Артур Росс*
*Текст - Виктор "Гримуар" Лазарев*