"Крылья ворона"
4.2010





В номере:

- Domain of dread 1 .
- Линии крови 2.
- Создание доменов.

2010(c)
Grand Grimuare,
Ravenloft,
D&D.

Колонка редактора:

Здравствуйте уважаемые читатели!



Вот и настала пора нашей новой встречи.
В этом номере вас ждет много интересного, это и интервью с создателем серии бумажных миниатюр, и первая переведенная Necooni статья из «domain of dread», за чей перевод наше издание взялось первыми в РФ вообще! Эксклюзив господа…

Draculina представляет вторую статью, из своего цикла, посвященную Алукардам, Grimuar представляет краткую инструкцию по созданию собственных доменов, к тому же вас ожидает небольшая колонка с чисто-равенлофтовским-юмором)

Не забывайте писать нам и помните (!) журналу нужна ваша поддержка и помощь.

Приятного чтения, встретимся через месяц…

Содержание:

Авторская колонка (2)
Новости (3-4)
«Иное средневековье» (5-7)
Земли страха 1 - Сандерхарт (8-24)
Убийство важной неписи (27-28)
Способы выжить в Равенлофте (29)
Создание домена (30-32)
Линии крови 2 - Алукард (33-38)

Авторы материалов:

Виктор «Grimuar» Лазарев
Вероника «Draculina» Скороходова
Татьяна «Necooni» Виноградова

Связь:

e-mail sorrow@t-sk.ru
ICQ 492370422
Forum Гранд

Лучшие письма будут напечатаны на страницах журнала.

При перепечатке материалов ссылка на журнал и автора – обязательна!

Наш журнал можно скачать со следующих ресурсов:

Гранд
Форум авторского сообщества «GrandGrimuare».

Фан-сайт игры Legacy of Kain
В разделе «журналы».

Серый кардинал
В разделе «творчество».

Крылья ворона
На форуме «МРИ».

Журнал «Крылья ворона»
На портале «ФанФентези».

Крылья ворона — Хрустальная Сфера На сайте «Ночной Ведьмы».

Новости:



Марвел против капком 3.

Новая, уже третья по счету игра, о сражениях персонажей вселенной игр «капком» и персонажей комиксов «марвел». На этот раз игра перешла из двумерной мультяшной графики в полное 3Д. Однако стоит заметить что не смотря на то что игра выходить на консолях нового поколения, графически она не слишком впечатляет судя по скринам и роликам (хотя судить игру по скриншотам достаточно глупое занятие). Всего в игре будет 30 персонажей. По обоям можно установить что в игре будут персонажи из “Resident evil”, “Lost planet”, “Darcstalker”, “Devil may cry” и многих других.
Игра выйдет весной 2011, на Playstation 3 и Xbox 360... Возможно будут версии для PC и Wii.

Стоит заметить что две предыдущих игры по качеству воплощения не догоняли интерес замысла. Т.е сама идея свести в одну игру два сеттинга замечательна, люди испокон веков спорят кто сильнее слон или кит, разве что тут в бою сходились не гигантские млекопитающие, а Джил Валентайн с ракетницей наперевес и скачущий по стенам Веном. Однако переусложненное управление и отсталая графика не дали возможности игре стать хитом. Посмотрим, что выйдет на этот раз.

Alice: Madness Returns — новый экшен в сумасшедшей вселенной.



Американ МакГи (American McGee) представил на недавней пресс-конференции Electronic Arts свою следующую игру — Alice: Madness Returns для ПК, Xbox 360 и PS3. Премьера этого произведения состоится в 2011 году. Оригинальный проект в своё время разошелся впечатляющим тиражом в 1,5 млн, поэтому не удивительно, что EA решилась взяться за сиквел.
Американ МакГи (American McGee) представил на недавней пресс-конференции Electronic Arts свою следующую игру — Alice: Madness Returns для ПК, Xbox 360 и PS3. Премьера этого произведения состоится в 2011 году. Оригинальный проект в своё время разошелся впечатляющим тиражом в 1,5 млн, поэтому не удивительно, что EA решилась взяться за сиквел.

Вышедший тизер больше выглядит как дразнилка, а не возможность узнать об игре хоть что то. Длится тизер секунд 20, и его вполне можно пересказать в этой заметке, итак:
Значительно повзрослевшая Алиса сидит в темной и страшной комнате, в окружении скелетов, органов в банках и прочих неприятных «украшений» комнаты. По всей видимости девушка находится на сеансе у гипнотизера ибо перед ее лицом движется маятник и жуткий голос вещает: «Три… два… один… Алиса, расскажи мне, что случилось в Стране Чудес?!»
Потом из рта девушки начинает течь кровь и выпадать зубы.
На этом тизер завершается. И знаете… сделан ролик весьма пугающе…

Смертельная битва 9 – возврат к истокам.

В 2011 году выходит новая часть этого всецело замечательного игро-сериала. Изданием проекта занимается Warner Bros. Interactive Entertainment.



Новая версия Mortal Kombat – фактически римейк старого доброго 2D-файтинга. В игре будут как знакомые по предыдущим частям герои, так и совершенно новые бойцы, о которых, правда, пока ничего не известно. В игре будет несколько режимов. Помимо классических битв один-на-один, можно сразиться командами. В этом случае с двух сторон арены будет стоять по 2 героя.
Если верить разработчикам, то все персонажи смогут взаимодействовать друг с другом, открывая тем самым новые комбинации ударов и супер-приемы.

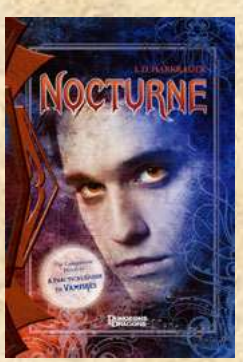
Графика в игре замечательная, если не сказать фотореалистичная, да и геймплей судя по ролику сплошной экшен. В игру ввели некоторые обещанные фишки вроде крови противника

остающейся на одежде героя, ран на моделях персонажей и порванных костюмах на них же. Похоже, издевательства над персонажами, заигрывая с кроссоверами и ввод никому не нужных фишек и режимов закончился.
Перед нами вновь старый «добрый» мортал комбат, игра за которой молодежь просиживала 90-е в аркадах, спуская родительские деньги.



Однако есть опасения, что уж слишком резво все вернулось к классике. Напомню, что когда то МК2 послужил поводом для создания организации раздающие играм возрастные рейтинги, а это была игра с 16 битной графикой и мультяшной, гротескной жестокостью. Сейчас же полное 3Д и натуралистично-тошнотворные сцены насилия.
Как бы не началась новая волна истерии, по поводу влияния жестоких игр, на умы подрастающего поколения…

Ноктюрн



После нескольких лет тайного изучения магии в старинном книжном магазине, Фланнери стремится показать миру, на что способно ее собственное волшебство.
Поздно вечером, Охотник на вампиров стучит в дверь книжного магазина. Молодой человек просит Фланнери помочь ему найти амулет, который может обнаружить вампира. Фланнери смотрит в глубь зачаровывающих глаз незнакомца и обещает помочь.

Л. Харкрадер является автором 12 книг для юных читателей, в том числе 3 историй-с-приведениями серии Animorphs. Ее роман Airball (Роринг Брук Press, 2005) был признан библиотечной Гильдией, New York Public Library лучшей книгой для подростков. Имеет награду – «лучшая книга года».
Дата выхода: 8 июня 2010.
Твердый переплет.
256 страниц.
Цена: $ 9,95

Два новых сиквела…

В сети появились трейлеры сиквелов, двух вполне пристойных игровых серий, первым являлись «Герои 6», хотя авторы пятой части клялись что выпустят лишь один адд-он про гномов и на этом успокоятся. А не будут превращать серию в Санта-Барбару, знаете… глядя ролик хочется, чтобы они всетки выполнили свое обещание и не мучали франшизу. Ангелы, (кои вообще не вписываются в мир фентези), здесь выступают главными героями и злодеями - добрые ангелы, злые ангелы, белокрылые, чернокрылые, высоко-магичные и ангелы с мечами….
В общем «Герои» уже не торт…
Но нарисованы эти ангелы, кстати вполне пристойно.



Тизер советую посмотреть всем: драйв есть, музыка красива.
Игра выйдет в 2011. Играть или нет – решайте сами.

Вторая анонсированная игра – **«Dragon Age 2».**
Выходит в Европе 11 марта 2011-го.
Из ролика довольно трудно понять сюжетную канву - злой рогатый демон с топором убивает короля и несколько рыцарей, к нему подходит главный герой с посохо-копьем. Дальше они две минуты технично дерутся (интересно когда в рпг действительно можно будет так сражаться с противников, а не закликивать их одной связкой на всю игру). Демон почти побеждает... но герой делает над собой усилие, вспоминает все прошлые обиды и рвет монстра на куски.
В общем, ничего выдающегося.
В игру сыграть посоветую всем, а от просмотра ролика можно воздержатся - ничего не потеряете.



Иное средневековье.



«ИС» - целый МИР с бумажными миниатюрами. Для игр существует два вида правил, скирмиш готовится к бета-тесту, правила варгейма пока тестируются на бумаге.

Отличительной чертой нашего мира является его средневековое, где-то мультяшное очарование. Сам континент называется - Аверум. В этом мире есть место для многих героев и злодеев, существует своя история, свои распри. Уже на этом раннем этапе чувствуется, что Иное Средневековье живёт. Надеюсь вас он захватит также сильно, как и команду разработчиков.

Главное, наверно, мы не фентези мир. Косим под реальность, без магии, драконов и орков. Множество харизматичных героев и героинь. Своя религия, своя мифология, своя история.
В нашем мире живут только люди. Но у каждого народа свои цели, своя культура и очарование.
Главной особенностью является, что для каждого героя, каждого типа воинов будет специальная бумажная миниатюра, выполненная в мультипликационном стиле.
Мир достаточно продуман, всё происходящие в нём объяснимо.

И самое главное! Проект бесплатный и основан на энтузиазме нашей команды.

Франкции:		
Бульджуки  http://ifolder.ru/16306850	Исталея  http://ifolder.ru/16706306	Галатская Империя  http://ifolder.ru/16916540
Дикари  http://ifolder.ru/16306885	Мурский Султанат  http://ifolder.ru/16757413	Скилты  http://ifolder.ru/17033779
Дополнения:		
Вестник Аверума  http://ifolder.ru/16876375 http://ifolder.ru/18317243	Гроза западных морей  http://ifolder.ru/17261164	Щит и Меч: битвы Аверума  http://ifolder.ru/18278221 http://ifolder.ru/18496879

Интервью с автором проекта «Иное средневековье».

Интервьюер – Виктор «Гримуар» Лазорев
Респондент – Kimerlin



1 - Расскажите немного о себе, и своей роли в команде.
У меня с детства из головы не выходили сказочные миры. Я сам неоднократно пытался создать свои собственные миры, но обладая высокой самокритикой все они не доходили до конца. И в один прекрасный момент я заинтересовался граффическими редакторами. Пробывал рисовать в кореле, фотошопе, паинте и прочих. Но в конце концов моё внимание привлекла программа gymp. К этому моменту я уже увлекался бумажными миниатюрами, варгеймами и фантастическими мирами.

Прочитав не один десяток книг, в которых авторы раскрывают для читателей прекрасные вымышленные миры, я не стерпел. Первым моим шагом в создание собственного мира, была попытка создать мир на одном форуме о бумажном моделирование. Там мой мир получил своё название - Иное средневековье. Не знаю точно в чём была причина, но проект не получился популярным. Может причина в малой посещаемости форума, может в том, что я ещё не имел достаточно навыков в рисование на компьютере. Была проделана большая работа, благодаря которой заложились основы мира Иного средневековья. Но в конце концов проект был мной заброшен и я пошёл по пути самосовершенствования. Раз за разом рисовать получалось всё лучше и в конце концов я достиг некоторого уровня в этом.



И однажды я обратил взгляд на проект ещё одного автора. Это были стальные войны Tomoko. И тогда я решил взять весь накопленный опыт, наработки по миру Иное средневековье и перебраться на форумы ohobby. И я не прогадал! Обновлённые миниатюры и анонс проекта заинтересовали многих людей. Тогда и состоялось второе рождение Иного средневековья - 4 января 2010 года. Тогда же и состоялось зарождение нашей команды!

2 – Как вы собирали команду? Находили нужных людей сами, или ваша разработка сама манила энтузистов?)
Наш основной коллектив, людей кто занимается изданием проекта - это 5 человек (Я, PaperGeneral, youROKer, Revenger и Flintlunnaraxe). Но на этом наша команда не заканчивается, есть и другие люди, которые сделали неоценимый вклад в проект.
Команда наша состоит исключительно из добровольцев. Из людей кого зацепил мир Иного Средневековья. И до сих пор проект остаётся открытым. Любой желающий может внести свой вклад в создание мира.

3 – Какой вклад могут внести заинтересовавшиеся вашей игрой?
Это зависит от степени заинтересованости. От тестирования правил, до создания элементов мира.
http://www.forum.ohobby.ru/index.php?board=64.0
или через е-майл kimerlin@mail.ru

4 – вы писали, что можете помочь информацией, всем желающим написать ролевые модули. Ваша игра больше ориентирована на ролевую игру или варгейм? Нужен ли мастер?
Мы создаём варгеймы и скирмиши по миру Иного средневековья. Среди участников проекта есть роллевики, но о самостоятельном создание модуля мы не задумывались. Работы очень много и так. Но я был бы рад, если кого-то проект заинтересует настолько, что захочется создать модуль. Я со своей стороны предоставлю любую информацию по миру и его структуре.
У нас в первую очередь всётаки варгейм, но с богатой атмосферой и роллевыми эллементами.

5 – почему был выбрано средневековье, причем именно собственного воплощения?
Средневековье меня всегда вдохновляло. Рыцари, замки, короли и королевы. Героизм и коварство присущие этим векам. Но мне было не интересно делать очередной варгейм на тему средневековья. И я решил создать свой собственный мир, похожий но не повторяющий реальное средневековье. Здесь было куда развернуться фантазии и сейчас мы продолжаем и продолжаем, добавлять в атмосферу мира всё новые элементы.

6 – какие нации стали прообразами основных фракций в вашей игре? Можете кратко рассказать о них?

Конечно. Первая изданная фракция - Бульджуки. Прототипом им стали мавры и средневековыя государства северной африки. Затем были Дикари - африканские племена в реальном средневековье. Третьими выпустили Исталею. Прототипом этому королевству стала Кастилия. Затем увидели свет Галатская Империя (Византия) и Мурский султанат (Турция/Персия). Последней на сегодняшний момент готовой фракцией стали Скилты, они являются смесью валлийцев, ирландцев и кельтов. Вот-вот выйдет Альбия (Англия). Помимо них будет ещё много других фракций, прототипами, которых стали реальные страны. В том числе и три восточных княжества (по примеру Новгорода, Москвы и Киева). А ведь помимо остальных фракций мы делаем и дополнительные альбомы, основанные на приключениях героев. На данный момент не сделана ещё и четверть работы.



7 – расскажите кратко о сюжете игры.

У каждой фракции по сюжету есть проблемы как внутренние, так и внешние. Например Исталея собирается идти войной на племена бульджуков, с целью покорать дерзких пиратов. Галатская империя ведёт ожесточённую войну с Мурским султанатом. У каждой из представленных фракций будут противники. Но апогеем всего яляется поход крови объявленный третьим пророком против государства Дешт-Хемир. Помимо сюжетов фракций, существуют сюжеты и о приключения героев. Готовится целая серия альбомов о приключениях наёмника-кондотьера Гварресса и его отряда. Выйдет также и интересное повествование о войне Борина и его возлюбленной Айны против узурпировавшей власть в Альбии королевы и её лордов протекторов. И это далеко не всё.



8 - произведения Пира Великого - что это?

Один из членов команды предложил интересный сценарий о гражданской войне в Исталее и о буйном вожде дикарей - Раке. Долгое время это были просто черновики. Но недавно за них взялся наш главный литератор и они превратились в своего рода изложения произведений Пира Великого. Пир - вымышленный персонаж, живший спустя пару веков после описываемых событий. В нашем мире, он своего рода Шекспир, только живущий не в Альбии. а Исталее.

(скачать эти произведения можно отсюда [http://ifolder.ru/18318779)](http://ifolder.ru/18318779)

9 – какие особенности правил у вашего варгейма? Захват территорий, многочисленные армии, всесильные герои сражающиеся среди обычных смертных пехотинцев?

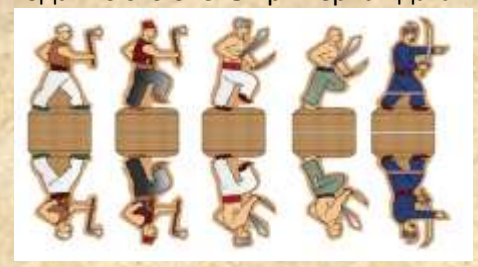
На данный момент у нас готова только одна версия скирмиша. Щит И Меч, наша собственная разработка. Это довольно простая игра не требующая определённых навыков. Основой служит поле поделённое на клетки, причём размер поля универсальный. Данные правила предназначены для игр небольшими отрядами. В скором времени помимо листов боевых характеристик, выйдут также сценарии к правилам и игровые поля для печати. Также проходит тестирования более глубокая версия скирмиша, которая называется Арена. Но будет также и полноценный варгейм с многочисленными армиями.

Герои будут присутствовать во всех правилах. И будут также участвовать в игре. Но они будут не всесильные.



10 – примерная дата завершения настолки?

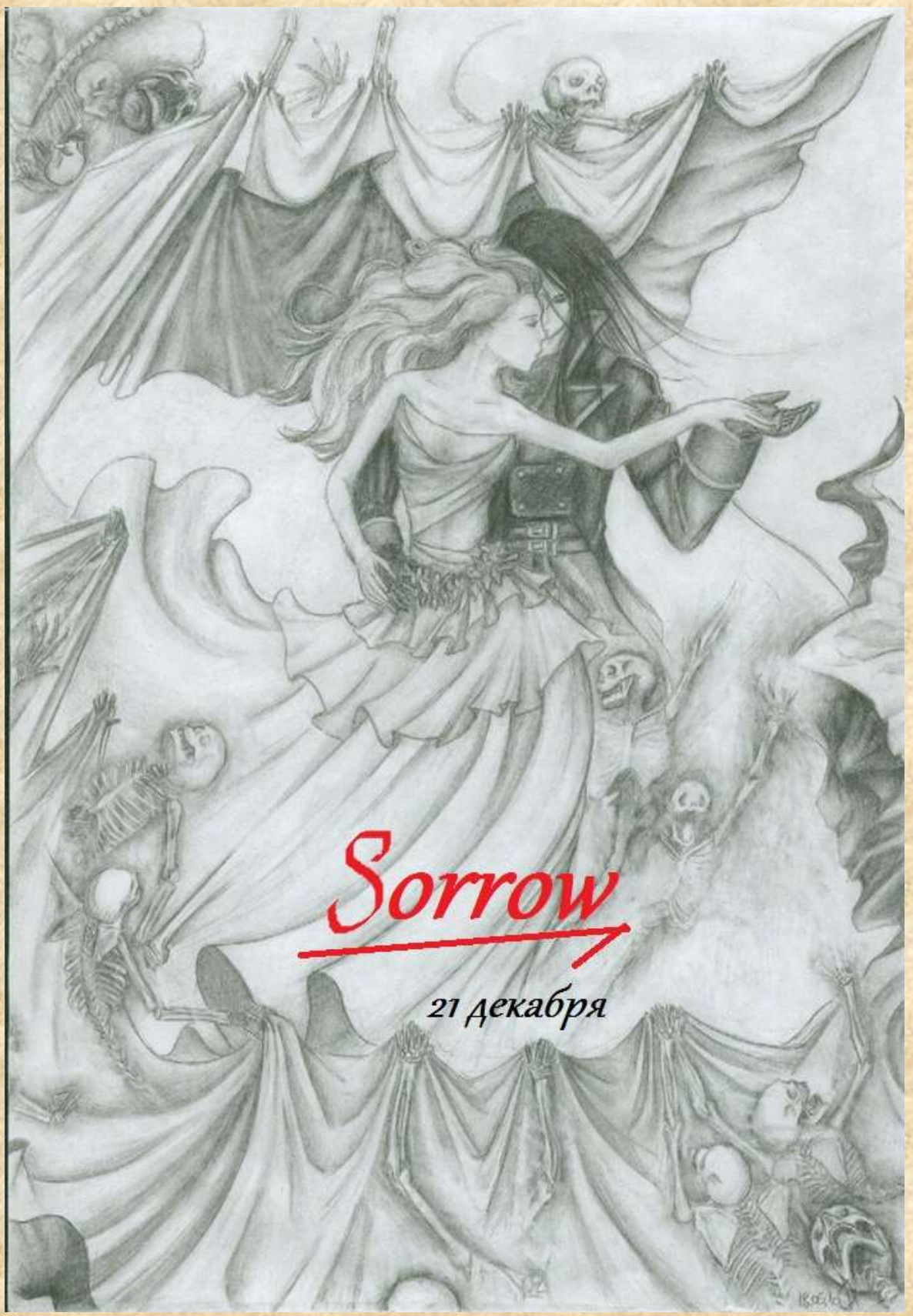
Игра уже готова. Скоро появятся новые правила. Но а если вы имеете ввиду проект в целом, то здесь сложно сказать наверника. Изначально планировал сделать за год. Но нас, как говориться понесло)) Мы хотим теперь описать все мало-мальски значимые события. Осветить как можно больше аспектов жизни мира. Может быть ещё 2 года. Но это очень примерная дата.



11 – ну и последний вопрос – в игре можно будет грабить караваны?)

Обязательно! Караваны будут, вы угадали. Да и помимо сухопутных торговцев будет возможность пограбить на море, став одним из пиратских капитанов.

Broken souls: sorrow.



Книга представляет из себя полностью прописанный сеттинг - со своими героями, локациями и сюжетными зацепками.

Земли Страха 1:
Сандерхарт - Город Мёртвых.
Метью Сернетт.
Перевод: Necooni. 2010



"Смотрите! Молеш Рейвун - последний отпрыск проклятого рода. Предание гласит, что члены семьи Рейвун бежали из легендарного города проклятий Харрэк Унарт на кануне его ужасного падения. Но были ли они вознаграждены за предвидение? Нет! Как и все мужчины своего рода, Молеш родился слепым! Говорят, вместо привычного зрения они получают особый дар. Однако, Молеш никогда не расскажет, что же он видел своим внутренним взором. Видите ли... он отрезал свой язык!"
- Инспектор манежа Найтрул из карнавальной кавалькады Найтрула.

У тёмной стороны мира гораздо больше тайн, чем у всех остальных его граней вместе взятых. Её сущность - скрытность. Её ткань - загадка. Она скрыта в бесконечном мраке таящихся ужасающе-угнетающих доменов, что увлекают своих жертв на самое дно. О них знают лишь те немногие, которым посчастливилось бежать оттуда. Сандерхарт - один из таких доменов.
Сандерхарт - игра о землях страха, разработанная под среднестатистического игрока. Основная задача остаётся неизменной - вам надо сбежать из домена. И для того, чтобы это сделать вам необходимо как можно больше узнать о тёмном лорде этой земли и почему вообще появился домен.

История зла.

Когда во власти Баэл Турат, империи управляемой дьяволом, было более чем половина мира, Харрэк Унарт сверкал ярчайшей жемчужиной в её короне. Возведённый в гранитных утёсах горы Гримстоун, его питала изумрудная долина распростёртая у самых его врат, а поили этот город сапфировые воды трёх, что каскадом спускались со скал за ним. Богатство текло в Харрэк Унарт рекой. Стукались лодки и толкались караваны, привозя товары из отдалённых земель. Зажиточные дворяне со всей империи строили свои шикарные виллы здесь, на берегах древнего озера. Город был известен по всему миру как город пряностей, удовольствий, игр и любви. Но любая любовь меркла в сравнении со знаменитым романом правителей Харрэк Унарта, Ивэнией Дреигу и Ворно Кэнебором. Их история была легендой. Единственные наследники двух враждующих благородных домов обрели своё счастье вместе, несмотря на отчаянные усилия разлучить их. Когда последний отравленный кинжал выпал из ослабленной смертью руки, влюблённые объединили их владения и взяли на себя бразды правления Харрэк Унартом, городом, где они встретились в первые. Вместе они дожили до преклонных лет, а Харрэк Унарт стал известен как город пиров.

Гноящаяся Правда

Как и в большинстве легенд за сладкими песнями бардов таилась скрытая правда. Дома Дрейгу и Кэнебор не разделяли ни капли любви друг другу, зато их объединило желание разлучить молодых влюблённых. Семья Дрейгу, имевшая репутацию развратников, видела в Ивэнии лишь проблемную девчонку. А дом Кэнебор долгое время покрывал последствия темных аппетитов Ворно. Благодаря редким встречам с глазу на глаз Лорд Дрейгу и Леди Кэнебор пришли к соглашению - разлучить влюблённую пару прежде, чем их безумное увлечение приведёт к губительным последствиям. Но любовь Ивэнии и Ворно становилась всё сильнее и сильнее. Однажды, насильно разлучённый со своей любимой, Ворно устроил кровавую резню и сбежал от своего семейства. Ночью он прибыл в поместье Дрейгу и, убивая всех на своём пути, бежал с Ивэнией, зная что их ждёт нищенская жизнь. Однако, их униженные семьи просто не могли

оставить всё как есть. После двух лет игры в кошки-мышки, засад и убийств, Ивэния и Ворно вернули себе то, что принадлежало им по праву рождения. Они оставили города, где родились, и заключили сделку с императором на правление Харрэк Унартом. Тем более, что мэр города недавно утонул. В честь их прибытия был устроен щедрый фестиваль. За закрытыми дверьми и высокими стенами сада гости предавались странным развлечениям и пьянству. Тем временем Ивэния и Ворно продолжали вовлекать в свои смертельные игры новых игроков. Однако мало кто из них мог долго продержаться на этой арене.

Выгода Императора

Вливание денег дворянских домов поддерживало городскую торговлю, делая город средоточием странных товаров со всего света. Богатство, стекающееся в город рекой, привлекло внимание императора, благодаря чему Ивэния и Ворно стали частыми гостями при дворе. Когда император искал инфернальные связи, чтобы обезопасить его правление, он знал, к кому должен был обратиться. Ивэния и Ворно с готовностью согласились обеспечивать безопасность первых попыток сделки с тёмными силами, но в этом деле их больше привлекали новые возможности, чем лояльность их лорду. Заручившись такой поддержкой они могли заключить свою собственную сделку. Их сообщником в этом секретном договоре был Нэфигор, демон назначенный наблюдателем за первыми обрядами. Всё, что хотели получить Ивэния и Ворно - бесконечная юность. За бесконечную жизнь они готовы были продать свои души. Годы были бы над ними не властны. Болезни обходили бы их стороной. Только случай или меч врага мог бы отнять их жизни. И как только бы это произошло, а Нефигор знал, что так и будет, они заплатили бы своими душами за жизнь, полную развлечений.

Осколки Любви

Когда благородное сословие Баэл Турата узнало об их сделке с демонами, Ивэния и Ворно уже наслаждались её плодами. Их наполняла энергия молодости и они пустились во все тяжкие. Когда вся остальная империя содрогалась от ужаса и страха, работая в поте лица, даже когда опустели виллы аристократов на берегах озера, жители Харрэк Унарта танцевали на улицах усыпанных золотом дворян. Все же время брало своё. Год за годом, десятилетие за десятилетием Ворно, который всегда был порывистым и склонным к депрессиям, всё больше уходил в себя, всё больше и больше им овладевала паранойя. Он знал, что своими привычки нажил много врагов, и теперь любая опасность угрожала не только его жизни, но и его душе. Малейшая ошибка и его душа отправится в геенну огненную.
С другой стороны, Ивэния получала извращённое наслаждение от жизни. Она много раз пыталась вытащить любимого ею мужчину из тени, что царила в их дворце на реке. Время от времени ей это удавалось, но удавалось всё реже и реже. Двое, когда-то неразлучных, влюблённых удалялись друг от друга. В конце концов, Ивэния начала уставать от Ворно, уставать от его жалкой ревности и жеманных попыток привязать её к себе. Начала уставать от его постоянного взгляда в спину, уставать от вони его немытого тела и от его подозрительных взглядов. Она решила в последний раз вытащить возлюбленного из его раковины.

Во Имя Спасения

Обеспечивая самую красивую девушку в городе, Ивэния одаривала скромную молодую женщину драгоценностями, шелками и экзотическими специи. Вместе они пили, ели, танцевали и играли под скрытым пристальным взглядом Ворно. Девушка с невинным румянцем на щеках впала в наркотический сон. Ивэния оставила ее, точно зная что сделает Ворно.
Злодей не смог сопротивляться. Он взял ее и когда склонности, родившиеся в пору его юности, овладели им, он сожрал ее плоть. Ивэния всё это заранее спланировала. Она подсыпала яд в ликёры и специи с наркотиками. Девушка была отравлена, но, к её счастью, ничего не почувствовала, чего нельзя было сказать о Ворно. Он умер так же ужасно как и жил. Ивэния Дрейгу наблюдала за его смертью. В последние минуты своей

жизни Ворно видел в ее глазах не только то, что она преднамеренно убила его и отправила его душу в Ад, но и то, что она убила их любовь. Так родился темный лорд.

Падение Города

Город пиров Харрэк Унарт получил последние капли радости на похоронных торжествах. Многие отметили нехватку знаменитостей среди толпы. Интерес дворян угасал к городу. Торговля перешла в другие города из-за того, что люди благородного сословия всё реже посещали опасный город. Тогда-то и родились изуродованные дети. Никто не мог сказать, что же вызвало уродства, но было ясно одно - на город пало проклятие. Во время ранней зимы, почти все роды в стенах Харрэк Унарта приводили в смерти матери или ребёнка. Выжившие дети были изуродованы меньше всего.
Многие приняли это за знак богов и уехали. Остальные укрылись в своих домах, указывая на темные небеса и предвещая снежную бурю. Кажется, что и те и другие были правы. Последние оставшиеся, чтобы покинуть город, бежали из него уже посреди шторма. Семейная легенда Рэйвунов гласит, что их предки были последними, кто видел как Харрэк Унарт поглощают снег и тьма. Говорят, что над городом летали демоноподобные умертвия на крыльях чёрных ветров. Их называли Сороусворн. После того, как шторм утих, когда проезд в город был открыт, торговцы обнаружили, что Харрэк Унарт был пуст и тих как могила. В городе не было ни души, не было даже нигде мёртвых тел. Всё осталось абсолютно не тронутым, будто и не бушевали здесь необузданные ветра и дожди. Торговцы в ужасе сбежали.
Поскольку истории оставленного города распространялись, обычные грабители и бродяги нашли и совершили набег на Харрэк Унарт. В то же время Баэл Турат мобилизовал свою армию, чтобы занять его. Тогда проклятия проявили себя. Каждая семья, пережившая падение города, несла на себе своё собственное уникальное проклятие. Любая вещь, взятая из города, приносила горе и страдания своим новым обладателям. Харрэк Унарт стал известен как Город Проклятий и никто больше не смел ступить в него.

Кровавое проклятие Харрэк Унарта

Те, кто пережил падение Харрэк Унарта несут на себе родовые проклятия. Некоторые выжившие во время падения рода вымерли. Другие были убиты во имя зла, которое следовало за ними. Однако, через столетия проклятая кровь тех, кто сбежал из города в последний его день, смешалась с кровью других людей. Теперь многие невольно несут и разделяют наследственные проклятия Харрэк Унарта.
Вы можете использовать идеи, описанные ниже, для создания своих собственных проклятий, обрушившихся на НПС, которых встречают игровые персонажи. Как носители наследственного проклятия первыми на ум приходят люди, полу эльфы и тифлинги. Однако, сбежать из города накануне его последних часов могли представители любой расы. Таким образом, проклятию может быть подвержен любой персонаж или НПС, которого вы хотите создать. Возможно, что ваш персонаж несёт на себе проклятие и даже не подозревает об этом. Если игрок не хочет ввязываться в подобное неожиданное приключение, то стоит заранее, задолго до начала, обсудить с ним идею игры. Такое проклятие может стать показателем того, как игрок действует и смотрит на мир. Для проклятий, приведённых ниже, сам процесс игры не представлен. Они не предназначены для непосредственного использования игроком. Они, скорее, даны как факторы мотивации для игроков или НПС.
Вина убийцы: в ночь Падения убийца избежал тюрьмы и сбежал из города. Теперь призраки убитых им людей преследуют его потомков. Привидения молча следуют за ними до тех пор пока смерть того или той, кого они преследовали, не освободит их. Увидеть их можно лишь в полночь. Тогда их тела начинают светиться, а сами они с укоризной смотрят на людей.
Поцелуй смерти: одна женщина покинула город в ночь его падения, пока её муж спал. Она не разбудила его, боясь того, что он мог пресечь её побег. На прощание она лишь

поцеловала своего спящего мужа. Так на членов этого рода легло проклятие - тот или та, кому они отдавали свой первый поцелуй, умирали. Носители этого проклятия не разделяют подобной участи, чего нельзя сказать о людях не принадлежащих этому роду. После подобного поцелуя они неизбежно умирают в течение дня. Те, кто не знают о лежащем на них проклятие, невольно убивают любимых родственников или друзей детства. Те же, кто знают, боятся причинить боль тем, кого они любят, или берегут свой первый поцелуй как оружие против ненавистного врага.
Проклятие цвета крови: той тёмной ночью дворянка, когда убегала из города, перепутала головореза со своим племянником из-за его красного сюртука, который изначально был белым. Он стал красным потому, что пропитался кровью убитого родственника. Головорез бежал с караваном и исчез прежде, чем женщина осознала свою ошибку. Теперь члены этого рода должны носить что-либо красное, иначе их кожа начинает сочиться кровью. Однако, если убить какого-либо преступника, то в течение месяца можно жить спокойно и не думать о выполнении этого условия.

Харрэк Унарт, Город Проклятий

Сотни лет прошли со времён таинственного падения Харрэк Унарта. Империя Баэл Турат почти стала мифом, а Харрэк Унарт всё также остаётся удивительно нетронутым. Каскадное Озеро и Мрачная река вышли из берегов и затопили улицы города. Тростник и деревья растут среди зданий, но здания все еще стоят. Зияющие окна и пустые дверные проемы стали свидетелями столетий пренебрежения. Только отчаянные глупцы не боятся бродить по легендарным руинам. Многие из них уже никогда не вернутся. Неизвестно пропадают ли они из-за проклятий города или из-за его новых обитателей, но те, кто посмел приблизиться к развалинам рассказывают, что из расселины в горе, где раньше лежал город, поднимается дым.

Особенности Города

Харрэк Унарт должен иметь свои особенности и своих жителей, которые будут полезны в Ваших приключениях. Рассмотрите следующие описания особенностей как отправные точки для Ваших творческих идей.
1. **Зеленая Долина:** эта долина лесов и травянистых холмов была когда-то застроена фермами. На дорогах к Харрэк Унарту и Мрачной реке были разбросаны гостиницы, таверны, склады. Сегодня уже ничто о них не напоминает кроме небольших холмиков в траве, да жерновов, оплетённых корнями деревьев. Волшебство, что предотвращает город от разрушения, не распространяется на эту долину.
2. Первая Стена: эта высокая, массивная стена все еще защищает город. Деревья растут по дорогам, что некогда сходились около речной крепости. Однако вход в город до сих пор не могут найти. Ко всему прочему, стена разрушена в двух местах, в результате нападения на город. Нападение было совершено из-за того, что когда-то город служил базой для юань-чи и служителей культа Зехира. Несмотря на победу над осаждающими сторонами, юань-чи сбежали, потому как многих из них охватило странное безумие.
3. Нижний Город: нижний Город вместил в себя торговцев, ремесленников и людей низших сословий. Таверны, что обслуживали торговцев и путешественников в городе, были также широко распространены как и храмы различных богов. На сегодняшний день большая часть нижнего города - болота. Нижний город Харрэк Унарта делят между собой две конкурирующие банды, владения которых разделены рекой. Их то затухающая, то вновь разжигаемая война и опасности затопляемого города являлись причиной исчезновения некоторых членов банд туманными ночами. Они не входят в Верхний Город, боясь “ночной рыбы.”
4. Тюрьма: во время правления Ивэнии и Ворно, те, кто совершали тяжкие преступления и однажды были пойманы редко жили долго. Однако, в таком богатом городе множество мелких краж, уклонений от налогов, неоплаченных долгов и контрабанда привели к потребности отстроить большую тюрьму.

Когда юань-чи правили развалинами Харрэк Унарта, они переоборудовали эту тюрьму в храм Зехиру. Эттины бояться ходить рядом с тюрьмой из-за того, что раньше это место было посвящено богу убийств. Кроме того, они видели как там среди ржавых балок и крошечных окон скользили призраки.

5. Вторая Стена: через вторую стену можно пройти только через центральную крепость. Чтобы попасть или выйти из Верхнего города, нужно было заплатить пошлину. Хотя богатые люди, которые жили или занимались коммерцией за Второй Стеной, были недовольны таким положением дел. С тех пор Речной Дворец обрушился в воду и Мрачная река затопила дороги, что некогда простирались около реки. Теперь, единственная возможность попасть в Верхний Город - перелезть через стену или проплыть по реке.

6. Верхний Город: в Верхнем Городе жили дворяне, богатейшие семьи и те, кто им прислуживал. Теперь эта часть Харрэк Унарта полностью затоплена. Как только садится солнце по этим водам плывут куо-тоа. Они приходят из самой Преисподней, туннель в которую находится за Центральным Водопадом. По началу они боялись города, что лежал вне их пещеры, за стеной воды, но теперь некоторые безумцы заплывают туда. Группы куо-тоа делали ночные набеги на затопляемые здания Верхнего Города в поисках хоть чего-нибудь.

7. Центральные Водопады: позади Центрального Водопада скрывается широкая пещера, полностью замаскированная громоподобными водами и сверкающими брызгами. Однажды естественная эрозия разрушила скалу. Это пространство было углублено основателями Харрэк Унарта и расширялось ими в течении многих лет.
И хотя эта пещера изначально была разработана как последний оборонительный рубеж на случай вторжения, Ивэния и Ворно превратили это место в частный дворец для их сторонников и их самых мерзких развлечений. Многие, кого заточили здесь дворяне, оставались за этим водопадом заключёнными или рабами. Никто никогда не услышит их крики и даже не будет подозревать о них, находясь на расстоянии в сотню метров.
Ивэния и Ворно также возвели здесь храм Торога, покровителя Харрэк Унарта, божества тюремщиков и мучителей. Возможно, это привлекло жителей Преисподней, что теперь живут там. Сейчас территорию за водопадами занимают куо-тоа, которые пришли из туннеля, что ведёт в Ад. Этот туннель образовался более чем сотню лет назад в результате землетрясения. Куо-тоа перестроили крепость, чтобы улучшить её оборонительные характеристики, и расширили храм Торога.

8. Восточные Водопады: на полпути к утёсам, где спускаются Восточные Водопады, находится небольшой проход в пещеру. Он ведёт к логову двух ночных ведьм. Они прибыли сюда, чтобы изучить сущность легендарных проклятий Харрэк Унарта. Если кто-то и может снять подобное проклятие, то только одна из них. Одна из сестёр хочет оставит их логово. Ради охоты и своих исследований она едет в город на спине своего раба тролля. Для своих ночных вылазок ведьма маскируется. Зная о страхе эттинов перед водными монстрами, она обычно принимает облик куо-тоа.

9. Руины Белой Башни: волшебник из Белой Башни отвернулся от империи Баэл Турат как только она ради власти заключила договор с демонами. Когда император осуществил то, что хотел, волшебник запечатал свою башню. Хотя до этого он долгое время был влиятельным союзником города и частым гостем на пирах Ивэнии и Ворно. С тех пор о нём никто не слышал, а его башню так никто и не смог разграбить. Только столетие спустя землетрясение разрушило башню и она обрушилась на гору, похоронив под своими обломками винтовую лестницу, что вела к его дому. Говорят, что дом волшебника был высечен в теле горы за одну ночь тысячью демонами. на сегодняшний день всё, что осталось от башни - фундамент и вход в её подземные уровни. На высших уровнях подземелья устроили логово три химеры. Что находится на остальных уровнях не знает никто.

Введение Персонажа в Игру
Мы надеемся, что чтение этой статьи вдохновит Вас. Но если Вам требуется небольшая помощь, рассмотрите следующие предложения. На развалинах Харрэк Унарта

грань между миром и землями страха Ивэнии очень тонкая. Так что, если вы сделаете это место отправной точкой в Вашем приключении, то Вы сможете выбрать любой путь.
Побег из Преисподней: Когда игрок пытается найти выход из Преисподней, он сталкивается с куо-тоа, у которых есть множество различных товаров из верхнего мира. Хотя они сделаны в древние времена, они указывают на некоторую связь с поверхностью. Игроки прокладывают свой путь, свободный от куо-тоа и появляются позади Центральных Водопадов Харрэк Унарта.
Проклятый: Один из игроков обнаруживает, что его предок был одним из тех, кто бежал из Харрэк Унарта. Игрок несёт на себе родовое проклятие. Его исследования сталкивают его со злодеем. Этот злодей знает о ведьмах, которые живут выше города. Их помощь - его единственная надежда.
Потерпевший кораблекрушение: корабль игроков разрушен штормом во время сражения. Они изо всех сил пытаются выжить, плавая среди обломков корабля. Когда они просыпаются, то видят, что они плавают вдоль Первой Стены Города Живых в Сандерхарте.
Предательство: Игроки предают кого-то, кто считал их своими друзьями. Той ночью, когда игроки празднуют их успех, их накрывает туман. Он настолько густой, что они боятся потерять и, когда туман рассеивается, они понимают, что попали непонятно куда.
Жадность: один из игроков желает заполучить волшебный артефакт, который, как говорят, когда-то использовался одним из героев Харрэк Унарта. Даже по прошествии сотен лет, этот артефакт находится в его могиле в храме в Харрэк Унарте.
Неприятность с Порталом: Во время одной из вылазок в темницу или любое другое место, игроки наталкиваются на портал. Проходя сквозь него, они выходят из похожего портала в темнице под руинами Белой Башни.

Сандерхарт.

После того, как снежная буря черных ветров украла людей Харрэк Унарта, Леди Ивэния Дрейгу проснулась в своих покоях. Её спина болела после предыдущего ночного кутежа. Она встала покачиваясь с постели и вышла из своей тёмной спальни, чтобы посмотреть на восход солнца с балкона, откуда открывался вид на Нижний Город.
Когда Ивэния проходила по холодным холлам Речного Дворца, она не встретила ни души, что только порадовало её. Когда она открыла двери, чтобы рассмотреть город, то увидела не заснеженный пейзаж, а покрытый тенью, затопленный город. Она стояла, раскачиваясь, и понимала, что город, который она созерцала, не был Харрэк Унартом. Тогда она спросила у открывшегося её взору видения: "Где я?"
Она услышала, как над самым её ухом голос Ворно, который прокаркал: “Сандер... харт...”
Ивэния обернулась. Дверь позади неё была разрушена. В отражении другой застеклённой двери она видела человека, который стоял за её спиной, но как бы она не крутилась, она не смогла разглядеть в этом человеке Ворно. Она побежала в зеркальную комнату в её спальне. Девушка знала, что как бы ни был быстр Ворно, он ни за что не смог бы остановить её. Пока она бежала, её преследовал трупный смрад. По дороге, Ивэния схватила факел, она вбежала в спальню и там противостояла охватившему её ужасу.
Ворно не скрывался позади нее. Его труп был странным образом приклеен к ее спине. Они поклялись вечно жить вместе и она была вынуждена соблюдать этот обет.
После этого Ивэния не могла вспомнить ни последующие дни, ни своё негодование и безумие. С тех пор днём она управляет Сандерхартом, отрицая само существование существа на её спине. Ночью же контроль над их телами берёт зверь и бродит по заброшенной части Речного Дворца. Это не мертвое чудовище - Ворно, который с того случая больше не сказал ни слова. Только Ивэния, Нэфигор и Волшебник Белой Башни знают, кто он такой. Остальные же называют его Упырём.

Черный залив

Вне стен города находится Черный залив, названный так за тёмный цвет его вод даже. Воды Черного залива окружены с востока и запада утесами. На юге залив покрыт туманами. Его воды вяло текут на север, мимо мрачного фермерского острова к стенам города, где формируются в реки и каналы. Жители Сандерхарта путешествуют по Черному заливу только, если в этом есть крайняя необходимость и в случае нападения болотных гидр и чуулов. Хотя доказательств существования этих тварей почти нет, люди свято уверены в том, что монстры боятся солнечного света и поэтому появляются в водах залива с наступлением темноты.

1. Туманы: земли Сандерхарт окружает густой туман, окутывая их непроницаемым мраком. Солнце и луна едва проглядывают сквозь эту плотную дымку. Ни один здравомыслящий человек не отважится войти в эти туманы. Говорят, что они похищают людей, утаскивая их за ноги, и принимают их облик. Даже дышать в Туманах - это большой риск. По слухам, они искажают время. Люди пропадают там на века или оказываются в прошлом за несколько лет до своего рождения. Иногда оттуда появляются люди или ужасные твари, перенесённые туманами из отдалённых земель. Однако, поговаривают, что Туманы сами же их и создают.

2. Фермерские острова: эти грязные острова - дом для осторожных, упорных людей, которые для того, чтобы выжить, выращивают овощи и фрукты и держат скот. Эти семьи держатся особняком, променяв полную опасностей жизнь вне городских стен, близ Туманов на независимость. К тому же к ним почти не забредают мертвецы из Могильного Города. Их небольшие фермы удивительно богаты, несмотря на нездоровый вид растений и домашнего скота. Деревья, покрытые чёрной листвой, дают обильный урожай выпуклых яблок цвета кости. Покрытые ранами и нарывами свиньи производят на свет десятки изуродованный попросят. Однако, фермерские острова не могут накормить всех жителей Сандерхарта.

3. Лесные Острова: эти острова время от времени появляются из Туманов, дразня людей живущими тут оленями и прекрасными деревьями. Иногда жители Сандерхарта, чаще всего фермеры, рискуют и приплывают туда, чтобы поохотиться или нарубить дров. Они не отходят далеко от лодок, не отзываются на крики о помощи. Если они слышат завывание гульворгов или грохочущую поступь громовых боровов, то тут же быстро убегают.

4. Скала Призрачной Надежды: эта скала возвышается над водами Черного залива. Фермеры тифлинги, которые живут на земле примыкающей к этой чистой горе, зарабатывают на жизнь добыванием меди и золота из этой скалы. Они ревностно охраняют свой дополнительный источник дохода и убивают любого не званного гостя, объявившегося на их земле.

5. Утесы Отчаяния: на горную гряду под названием Утёсы Отчаяния можно забраться из Жилого города. Лишь немногие совершают трудный подъём на эту гряду и лишь для того, чтобы свести счёты с жизнью. И путь к Белой Башне и Мрачной Бездне, и путь к утесу над Чёрным заливом пользуются успехом, а путь к Чёрному Заливу - особой популярностью. Большинство людей, кто хочет покончить жизнь самоубийством сбросившись в Мрачную Бездну, находят её глубины слишком ужасающими и потому предпочитают более определённый исход.

Город Живых.

Днем Город Живых полон суеты: по многочисленным каналам ходят корабли и люди прогуливаются под высокими арками мостов. Как и в любом нормальном городе люди работают и отдыхают, продают и покупают, справляют праздники и похороны. Но когда вечно-темноватое небо становится действительно темным, люди запираются в своих домах. Закрытые двери и оконные ставни скрывают свет от мертвых предков, чьи похоронные лодки приплывают каждую ночь из Города Мёртвых.

6. Первая Стена: эта стена, что сдерживает воды Черного Залива, никак не защищена. Согласно декрету Леди Дрейгу, никому не разрешается жить на стене. Только ловцы могут заниматься вдоль стены торговлей в течение дня. Они используют длинные шесты с крюками и сети на веревках, чтобы вытянуть плавающие обломки и тонущий груз, которые

приплывают со стороны фермерских островов и ночью наталкиваются о стену. Эти таинственные пакеты, бочки и коробки дрейфуют в Туманах как если бы они были выброшены с судов. На самом деле, останки судов и вздутые тела тех, кто ходил под их парусами, иногда поднимаются ловцами. Иногда из воды вытаскивают живых людей, но ловцы, как правило, быстро расправляются с такими неудачниками, опасаясь, что она приносят с собой зло из Туманов. Товары, проданные ловцами идут на рынки города, а вытащенное из воды продовольствие восполняет недостаток фермерской продукции.

7. Мрачная река и Каналы: Черный Залив медленно несёт свои воды в Сандерхарт, где и становится Мрачной рекой, что питает сеть каналов по всему Жилому Городу. Затем река проходит под Речным Дворцом. Там, под резиденцией Ивэнии, пролегают туннели, через которые можно попасть в Город Мёртвых не перебираясь через Вторую Стену. Если поблизости нет мостов, то жители Сандерхарта переплавляются через каналы и Мрачную реку на плоскодонках и баржах. Тем, кто не может позволить себе содержать свою собственную лодку, приходится пользоваться услугами гондольеров за соответствующую плату.

8. Ведьма с Даунинг-стрит: в тёмном узком переулке с нависающими над ним зданиями висит деревянная с облупившейся краской вывеска. На ней изображена рука с глазом на ладони - символом Ведьмы с Даунинг-Стрит. Эта старая измученная женщина слепа, в привычном нам понимании, - её веки зашиты. Однако на её руке, той, что не занята тростью, есть живой глаз. Он находится на её ладони. Известная как могущественная провидица и заклинательница, Ведьма с Даунинг-Стрит - одна из ночных ведьм, сестра тех двоих, что живут в предместьях Харрэк Унарта. Когда-то её поглотили Туманы и наделили даром изменения формы. Ведьма слышит множество городских секретов и узнает ещё больше вторгаясь в мечты людей. Так же, как и её сестра хочет найти её, так и ведьма с Даунинг-Стрит жаждет выбраться из Сандерхарта. Она верит, что этот секрет скрыт в Разрушенной Библиотеке на дне Холодной Бездны. Ведьма ищет людей настолько глупых, что согласились бы найти Библиотеку в Городе Мёртвых, куда она не осмеливается ступить.

9. Тюрьма: городские часовые охраняют граждан Сандерхарта в течение дня от преступников, ловят их и сажают в тюрьму. Однако, такое понятие как правосудие не знакомо Сандерхарту. Нет ни судей, ни присяжных, которые бы рассматривали дела. Нет законов, которые бы обеспечивали справедливый суд для заключенных. Некоторых арестовывают без каких-либо доказательств. Некоторых сажают в тюрьму потому, что их обвинили несколько видных свидетелей. Когда очевидного виновника преступления нет, Ивэния осуждает вызванные арестами беспорядки. Единственное исключение - попытка схватить тех, кого разыскивает Лэди Дрейгу. Преследуя таких людей, охрана беспощадна. Горе любому, кто встанет на их пути.

Хотя Ивэния и не знает об этом, но большая часть городской охраны подвержена влиянию последователей Зехира, потомков тех, кто жил ещё в Харрэк Унарте, и новообращённых. Они защищают и служат безумным юань-чи, прибывших в Сандерхарт из развалин своего города в реальном мире. Юань-чи ищут способы свергнуть Ивэнию и самим править Сандерхартом. Поскольку городская охрана состоит из ревнителей культа Зехира, они могут арестовывать тех, кто может так или иначе помешать их планам. Таким образом, они могут быть на шаг впереди Ивэнии с её попытками искоренить инакомыслие. Служителям культа и юань-чи тюрьма служит убежищем, как и заполненные водой катакомбы, находящиеся под несколькими соседними зданиями. Юань-чи преданы анафеме, поэтому они и надеются свергнуть Леди Дрейгу. Однако, шпионы, которых посылают, чтобы обнаружить ее слабые мест, по прежнему встречают свою смерть от рук “серых гигантов”, таинственных крылатых защитников.

10. Речной Дворец: Это причудливое строение стоит над Мрачной рекой. Его окна из цветного стекла бросают свой мерцающий, разноцветный свет на мрачный Город Живых днём и ночью. Речной Дворец стоит на массивных 4-х метровых стенах, погруженных в русло реки, с арками, формирующими десять

широких 10-ти метровых туннелей, которые проходят под дворцом. Под каждым таким туннелем могут проходить суда. В течение дня, граждане Сандерхарта проплывают под Речным Дворцом хоронить тех, кто умер в этот день, в Городе Мёртвых. Ночью мертвые возвращаются по этим туннелям и заполоняют собой улицы и дома, что остались на ночь не запертыми. Как и город, Речной Дворец поделён между живыми и мертвыми. Половина дворца принадлежащая Городу Живых хорошо обставлена и ярко освещена. Отсюда Ивэния Дрейгу управляет Сандерхартом в течение дня. Другая половина дворца, принадлежащая Городу Мёртвых, находится в руинах. Ночью, когда мёртвые наводняют улицы Сандерхарта, по этим крошащимся и рушащимся залам бродит Упырь.

Город Мёртвых.

В течение многих столетий Город Живых находился в тени мертвых. За Речным Дворцом могилы образуют целые аллеи, среди разрушающихся домов возвышаются мавзолеи, склепы напоминают древние магазины, а саркофаги как горгульи стоят на карнизах. Жители Сандерхарта используют Город Мёртвых как кладбище, а для восставших мертвецов, что неподвижно лежат в течение дня, - это родной дом.
11. Вторая Стена: леди Дрейгу запретила гражданам Сандерхарта посещать Вторую Стену и даже не мертвое население города повинуется этому декрету. Однако, есть и те, кто живёт там. В залах стены, в её башнях живут приспешники ада. Эти замученные существа - последние свидетели пробных договоров между империей Баэл Турат и демонами. Смешивание человеческой натуры и дьявольской власти было ново в те дни и первые попытки были несовершенны. Добровольцы, что участвовали в тех экспериментах, были убиты, но для них нашлось место в Сандерхарте. Теперь они - секретные защитники Ивэнии и ее длительного правления в землях страха.
12. Белая Башня: Хотя Белая Башня пала в реальном мире, она все еще стоит в Сандерхарте. Белая Башня возвышается в самом дальнем месте на узкой гряде Утёсов Отчаяния. Она простояла сотни лет не тронутая ни временем, ни захватчиками. В ней нет ни окон, ни дверей. Только балкон, что располагается на верхних уровнях башни, может быть входом в неё. Отчаянные граждане города пытались подняться и разграбить башню, но большинство из них было сброшено с гладких стен ветрами Мрачной Бездны, а те, кто достиг балкона, уже никогда не вернутся. Многие считают, что башню населяют призраки, поскольку как только наступает ночь и люди закрываются в своих дома, можно увидеть как на террасе башни мерцает свет.
Призрак действительно живёт в башне, если можно так сказать. Волшебник Белой Башни по прежнему живёт там, хоть и является личем. Как и предки тех, кто живёт в городе, Волшебник был взят в Сандерхарт в ночь, когда Харрэк Унарт пал. Он до сих пор живёт в Башне, уничтожая всех, кто нарушает его покой. Ночью, он проходит на террасу, понаблюдать как мёртвые бродят по Городу Живых. Он причитает, видя как блуждает Упырь, и восхищается мучениями Ивэнии Дрейгу.
13. Водопады: за Речным Дворцом каналы текут быстрее, ускоряясь у границы Города Мёртвых, и, наконец, падают с зубчатого края в Мрачную Бездну. Некоторое утверждают, что тот, кто пройдёт за водопады Мрачной реки будет идти до тех пор пока не выйдет к реке Стикс. Во всяком случае можно совершить путешествие, чтобы узнать так ли это.
14. Разрушенная Библиотека: эта Библиотека склоняется над краем Холодной Бездны в центре Города Мёртвых, около водопадов Мрачной реки. В то время как фасад Библиотеки в значительной степени остаётся неповрежденным, у неё провалилась крыша и её внутренние палаты теперь находятся под открытым небом. Рассыпанные в беспорядке книжные полки хранят в темноте под собою древние книги, а отдельные свитки трепещут теперь на ветру. Разрушенная Библиотека хранит в себе знания и артефакты великой империи Баэл Турат, но никто из родившихся в Городе Живых не знает этого. Об этом знают лишь единицы такие, как Волшебник Белой Башни или Ведьма с Даунинг-Стрит. Все же Разрушенная Библиотека не полностью заброшена. Так уж

распорядилась судьба, что дух Нэфигора был пойман в ловушку в библиотеке. Теперь он призраком бродит по её залам. Те, кто приближается к библиотеке часто, слышат бренчание цепей и его отчаянные вопли.
15. Мрачная Бездна: город Мёртвых постепенно падает в Мрачную Бездну. Каждый год исчезает какая-то часть города, с рёвом обрушиваясь и исчезая во тьме. Мрачная Бездна - бездонная холодная пустота. Даже Туманы, которые окружают Сандерхарт, уходят в небытие, исчезая в чреве Бездны.



Жизнь и Смерть в Сандерхарте.

Сандерхарт населен потомками жителей Харрэк Унарта и немногими эмигрантами, но в основном это люди, тифлинги и хоббиты. Все они носят метку рождённых к землях страха. Лишние конечности, рождение сиамских близнецов и другие подобные уродства носят универсальный характер. Будто бы каждый человек каким-то образом раздваивается. Вот ребенок бегает по улице на своих трёх ногах, бармен слушает своих клиентов двумя левыми ушами, а у женщины, идущей по улице, половина волос белого цвета и вьются, в то время как другая — рыжие. Такие уродства являются настолько банальными, что даже на самые гротескные из них не обращают никакого внимания. У некоторых людей эти уродства так малы, что их можно скрыть под одеждой. Почти все те, кто кажется внешне нормальным, рано или поздно начинают работать прислугой в Речном Дворце, потому что Леди Дрейгу окружает себя видимостью красоты. Она знает, что на её спине есть подобное уродство - Упырь, но отказывается признавать это и впадает в ярость, когда кто-либо говорит ей об нём. В своём стремлении скрыть Упыря, она запретила ставить любые зеркала, а во все окна по её приказу должны быть вставлены витражные стёкла. Таким образом, в большинстве домов в Сандерхарте нет стекол в окнах. Вместо них лишь открытые проёмы, которые на ночь закрываются ставнями.
Днём жители Сандерхарта живут нормальной жизнью, но как только на землю спускаются сумерки, они спешат плотно закрыть все двери и окна, запираясь изнутри, задёргивают занавески. Всё ради того, чтобы снаружи не был виден свет. Каждую ночь из Города Мёртвых по водам каналов приплывают на своих лодках умершие предки ныне живущих и наводняют город. Мертвецы скопом нападают на тех, кто остался ночью на улице, или на людей, в чьих домах они заметят свет. Незапертые двери для низ всё равно, что приглашение. Бороться за выживание или быть убитым ожившими мертвецами — неумолимая действительность. Хотя некоторые граждане затаивают обиду на мёртвых и убивают их. Так или иначе, но мертвецы не входят в запертые здания и не ищут живых по городу.
Единственное исключение — новолуние, когда ночью в Сандерхарте темно как никогда. В эту ночью, которую называют ночью Черного Карнавала, двери и окна раскрыты настежь. Улицы затопляет свет от праздничных переносных фонарей и шапок фейерверков. Люди одевают страшные маски, для немёртвых устанавливают праздничные столы с едой в каждом доме и фабрике. Когда их предки возвращаются в Город Живых на банкет, жители веселятся вместе с ними. Единственная опасность в такую ночь — оказаться без маски, а в ней вас никто не тронет.

Леди Ивэния Дреигу и Упырь.

В течение дня леди Дрейгу управляет Сандерхартом. Живёт она точно так же как и до Падения Харрэк Унарта. Она предпочитает не интересоваться вопросами государства. Люди знают об этом её предпочтении и по большей части подчиняются ему по собственной воле.
Ивэния коротает свои дни в ярко освещенной части Речного Дворца в
мечтах об элегантности, удовольствиях и красоте. Каждый день она носит различные

тщательно продуманные платья и посещает всевозможные балы, вечеринки или праздники. Ее слуги, выбранные за их красоту и умение скрывать одеждой их уродства, каждую ночь заняты приготовлениями к следующему дню, шитьём ее нового платья и художественным оформлением внутреннего убранства и уникального банкета для её следующего развлечения. Эти отчаянные придворные обходятся лишь несколькими часами сна каждую ночь и выживают благодаря своим изобретательности и творческому потенциалу. Те, кто вызывает недовольство у Леди Дрейгу, становятся главными героями "специальных" разработанных ею развлечений.

В течение этих ежедневных событий Упырь висит на спине Ивэнии с закрытыми глазами. Леди Дреигу пытается не замечать присутствия Упыря, который висит в позе эмбриона и ничего не делает. Лишь изредка он открывает глаза, чтобы бросить хитрый голодный взгляд на придворных. Слуги Ивэнии, в свою очередь, тоже игнорируют Упыря, притворяясь, что его не существует. Леди Дрейгу не нравятся напоминания об Упыре и она жестоко наказывает тех, кого она уличит в подобном.

Как только на город падает сумрак, Ивэния просит всех удалиться и идёт к своему будуару, что находится на границе с разрушенной половиной дворца. Там же лежат трупы тех, кто вызвал её недовольство. Рядом с ними сидят связанные преступники или просто схваченные городской охраной и приведённые сюда для Упыря люди. Ивэния едва удостаивает этих несчастных взглядом прежде, чем лечь спать. Как только она закрывает глаза, Упырь - открывает.

Когда Упырь просыпается, он начинает свой пир. Ивэния в это время висит у него на спине. Она притворяется, что спит, что не слышит душераздирающих криков, что слезы не текут сквозь её плотно закрытые веки. Затем Упырь блуждает по своей разрушенной половине Речного Двореца, крася стены запекшейся кровью, и преследует своих жертв, продлевая их страдания. С наступлением рассвета он идёт в уже убранную слугами спальню, где приготовлена ванна для их госпожи. Служанки ждут ее в смежной раздевалке и там они одевают ее в новое платье и сообщают её график развлечений.

Хотя Ивэния и Упырь проводят большинство своего времени в Речном Дворце, они вольны ходить куда им вздумается. В то время как одна бодрствует днём, а второй — ночью, они оба просыпаются, когда на им грозит опасность. Однако, если нападает только один из них и Ивэния с Упырём, в свою очередь, не напали, спящий остается безучастным и не действует несмотря на силу *двойного действия,* описанного ниже.

Хотя они и неотделимы друг от друга и имеют ряд общих статистик,
силы Упыря и скорость подъёма, а также силы, которые принадлежат им обоим, для удобства игры перечислены ниже в отдельном разделе.



Тактика Упыря и Ивэнии.

Для Ивэнии и Упыря самым выгодным будет объединить усилия персонажей двумя способами. Одни игроки действуют после Упыря, а некоторые после Ивэнии. Это дает их силам время, чтобы играть от одного к другому, и расширяет защитные способности *плаща теневого полёта* и *защитного прыжка*.

Хотя их силы разнятся, у них единая воля в сражении. Таким образом, если Ивэния нуждается в пространстве, чтобы использовать ее способности или ей необходимо два персонажа для *связи плоти*, Упырь может использовать *захват* и *сильный бросок*, чтобы отбросить противника в нужное положение. Если у них проблемы с наблюдателем низкого ранга или с лидером, Ивэния может использовать *покров теневого полёта*, чтобы обойти препятствия.

Скорость подъема Упыря можно использовать только когда наступает его очередь. Таким образом, поднимаясь, Ивэния и Упырь не

упадут, когда наступит очередь, но Ивэния не сможет двинуться с места, не используя стандартные правила подъёма или *покров теневого полёта*.

Ивэния *17-ый уровень Одинокий Стрелок.*
Средний нормальный гуманоид (немертвый)
XP 8000
Инициатива +15; см. также *двойные действия*;
Восприятие Чувств +16; тёмное видение
HP 820; Кровотечение 410
Спасательные Броски +5; см. также *двойной интеллект*.
AC 33; Сила духа 32, Отражение 28, Воля 31
Иммунитет к болезням, яду
Скорость 6; Подъем 6
Очки действия 2
м. Кинжал (стандарт; по желанию) ✦ Оружие
+22 против AC; 1d10 + 6 повреждения.
R Теневой Луч (стандарт; по желанию) ✦ Некромантия
Радиус действия 20; две цели; +20 против Отражения; 2d8 + 7 некротическое повреждение. Если цель затронута продолжающимся некротическим повреждением, то теневой луч наносит дополнительное 2d6 некротическое повреждение.
R Связь Плоти (стандарт; требуется перезарядка),
Радиус действия 20; две смежных цели; +20 против Силы духа; 3d10
+ 6 повреждения. Если нападение поражает обе цели, каждая цель не может двигаться, пока оба не избавятся от этого эффекта.
Покров Теневого Полета (незначительный; требуется перезарядка),
✦ Телепортация
Ивэния и Упырь телепортируются через 5 квадратов и получают укрытие до следующего хода Упыря.
Удар в Повороте (немедленная реакция, когда враг двигается во фланг Ивэнии и Упыря)
Ивэния и Упырь используют кинжал или Укус против врага, нападающего с фланга.
Адский Гнев (незначительный; столкновение)
Ивэния и Упырь получают бонус +1 к силе к следующей атаке, которую один из них предпринимает против врага, который нанёс удар с момента их последнего хода. Если атака достигла цели и нанесла урон, то атака наносит дополнительные 5 повреждения.
Двойные Действия
У каждого, и у Ивэнии, и Упыря, есть инициатива, ход во время раунда и полный комплект действий (стандартные, второстепенные и перемещение) на каждом ходу. Один набор действий и инициативы соответствует Ивэнии, другой - Упырю. Ивэния и Упырь способны по каждой инициативе предпринимать незамедлительные действия.
Двойной Интеллект
В конце хода, Ивэния и Упырь автоматически освобождаются оглушающих и обездвиживающих эффектов, а также от эффектов очарования.
Двойная Угроза
Когда враг провоцирует возможное нападение со стороны Ивэнии и Упыря, они атакуют врага кинжалом или укусом, соответственно.
Сторона Зло Языки обычный, божественный
Навыки Атлетика +21, Проникновения в суть +16, Запугивание +20, Хитрость +16
Str 26 (+16) Dex 21 (+13) Wis 17 (+11) Con 20 (+13) Int 18 (+12) Cha 24 (+15)
Инвентарь кинжал

Ивэния Дрейгу и Знания Харрэк Унарта.

Персонажи не знают о Сандерхарте и о происходящих там событиях, но они могут воспользоваться существующими неясными знаниями и легендами о Городе Проклятий и его древних лидерах. Успешная проверка Истории может дать Вам следующие знания.
DC 25: Город Проклятий, когда-то именуемый Харрэк Унартом, - это развалины, которое некогда были большим городом в империи Баэл Турат. Однажды ночью, во время процветании той империи, все его граждане исчезли. На семьи тех, кто избежал подобной судьбы, легли ужасные проклятия. Говорят, что тех, кто крадет в городе, также преследует неудача. Таким образом, город оставался нетронутым в течение многих столетий.
DC 30: Во времена расцвета города, Харрэк Унартом правили двое легендарных влюблённых — Ивэния и Ворно. Вражда между их благородными семьями вынудила их бороться против их собственных семей. Император Баэл Турата был настолько тронут историей их храбрости и преданности, что он

отдал им Харрэк Унарт, сделав их правителями этого города.
DC 35: Когда Баэл Турат собирался заключать договоры с Адом, чтобы продлить своё правление, император поручал правителям Харрэк Унарта обеспечивать безопасность этих договоров. Первые люди, которые в последствии станут тифлингами, были получены за стенами Харрэк Унарта.

Убийство Ивэнии Дрейгу и возможность Ссбежать из Сандерхарта.

Простые способы убийства не пресекут существования Ивэнии Дрейгу и Упыря. Если будут выполнены особые условия, их тела пролежат мертвыми в течение одного дня и одной ночи. В это время, те, кто были вовлечены в убийство Ивэнии и Упыря, могут уехать через Туманы, что находятся вне Города Проклятий. К сожалению, странный баланс между жизнью и смерть в Сандерхарте разрушен. Для того, чтобы добраться до Туманов вам придётся день и ночь сражаться жителями Города Мёртвых. После этой битвы на совести игроков, которые стремятся сбежать, будет множество жизней. В конце этой ужасной ночи, тело Ивэнии и Упыря распадается и они снова появляются в Речном Дворце.
Есть и другой путь к свободе. Он менее опасен для жителей Сандерхарта, но, возможно, так же нравственно неоднозначный. Игроки должны убить заключившего договор с Адом и убедить Волшебника Белой Башни уехать из его дома и противостоять Ивэнии и Упырю. Пока лич и темный лорд сражаются, игроки могут убежать, уплыв на лодке по водопадам Мрачной реки, чтобы выйти в реку Стикс. Когда они проплывают мимо Разрушенной Библиотеки, призрак Нэфигора гремит цепями вокруг их судна. Таким образом, игроки отданы на милость дьяволу, который прошёл через все девять кругов ада в поисках кого-то достаточно сильного, чтобы ещё раз воплотить свой дух в бессмертном теле.
Ивэния и Упырь могут быть ненадолго нейтрализованы одним из двух способов. Один из них - сделать так, чтобы Ивэния произнесла имя Ворно и раскаялась в своём предательстве. После этого обе их души переносятся в Девятый Круг Ада, чтобы выполнить их сделку с Нэфигором. Другой путь намного легче предыдущего, но все же довольно трудный. Игроки должны привлечь внимание Упыря не вступая с ним в бой или не пробуждая Ивэнию. Они должны заманить Упыря в зеркальную спальню в Речном Дворце, где когда-то и был убит Ворно и где Ивэния впервые осознала ужас своего нового существования. Этот темный комплекс комнат находится далеко внутри Речного Дворца в наименее используемой его части. Там игроки должны убить их. Если игроки смогут достичь любой цели из двух перечисленных выше, то Сандерхарт перестанет быть землёй страха, а все живущие там добропорядочные люди возвратятся в мир за пределами Харрэк Унарта. Люди же, кто творил в Сандерхарте лишь зло, будут перемещены в другой домен. Призрак демона Нефигора узнал всё это, когда изучал содержимое Разрушенной Библиотеки. Конечно, он предпочитает "выкупить" Волшебника Белой Башни. Однако, Нэфигор не охотно говорит игрокам как разрушить землю страха, но игроки могут сами узнать как это сделать, если они делают проведут достаточное исследование в Разрушенной Библиотеке, принесут оттуда достаточно много материалов Ведьме с Даунинг-стрит (это займёт три поездки независимо от того, сколько игрок может на себе нести) или каким-либо образом обманите, подловите демона в разговоре об этом.

Упырь
Скорость 6; Подъем 6
м. Укус (стандарт; по желанию)
+22 против AC; 2d8 + 7 повреждений и обездвиживание цели(спасите концы). Если цель - живущее существо, которое уже является обездвиженным, оглушённым или без сознания, укус приносит цели дополнительные 2d8 повреждений.
М. Захват и Бросок (стандарт; по желанию)
+22 против AC; 2d10 + 5 повреждений
Упырь крадётся к цели на расстояние до 3 квадратов, захватывает её и бросает о землю.
С Безумство Когтя (стандарт; требует перезарядки), Некромантия
Близкий взрыв 1; +22 против AC; 2d8 + 6 повреждений и цель получает в течение некоторого времени по 5 некротических

повреждений (спасение заканчивается).
Потеря: Половина повреждения.
Защитный Прыжок (незначительный; перезарядите),
Ивэния и Упырь перемещаются на 3 квадрата и получают +2 к защите до следующего хода Ивэнии.
Удар в Повороте (немедленная реакция, когда враг двигается во фланг Ивэнии и Упыря)
Ивэния и Упырь используют кинжал или Укус против врага, нападающего с фланга.
Адский Гнев (незначительный; столкновение)
Ивэния и Упырь получают бонус +1 к силе к следующей атаке, которую один из них предпринимает против врага, который нанёс удар с момента их последнего хода. Если атака достигла цели и нанесла урон, то атака наносит дополнительные 5 повреждения.
Двойные Действия
У каждого, и у Ивэнии, и Упыря, есть инициатива, ход во время раунда и полный комплект действий (стандартные, второстепенные и перемещение) на каждом ходу. Один набор действий и инициативы соответствует Ивэнии, другой - Упырю. Ивэния и Упырь способны по каждой инициативе предпринимать незамедлительные действия.
Двойной Интеллект
В конце хода, Ивэния и Упырь автоматически освобождаются оглушающих и обездвиживающих эффектов, а также от эффектов очарования.
Двойная Угроза
Когда враг провоцирует возможное нападение со стороны Ивэнии и Упыря, они атакуют врага кинжалом или укусом, соответственно.

Нэфигор.

Когда черные ветра выли над Харрэк Унартом, Нэфигор был в великой библиотеке города в поисках средства продления своей жизни вне Девяти Кругов Ада. Он и так получил больше, чем предполагалось его сделкой. Считается, что у демонов нет души. Смерть лишь сбрасывает демона обратно, в геенну огненную, для восстановления его тела. Все же, когда ревущие ветра разрушили библиотеку, Нэфигор пал во тьму глубже, чем кто-либо другой. Очнулся демон уже «привязанным» к Разрушенной Библиотеке. Его прозрачное тело, его неосязаемая форма — Нэфигор никак не мог понять кто он, ведь призраком он точно быть не мог.
С тех пор, несчётное количество раз Нэфигор проверял границы его тюрьма и способности его тела. Он понял, что обречен оставаться в Разрушенной Библиотеке, пока кто-нибудь не освободит его. Он может проходить через любой уровень библиотеки, от разрушенных катакомб до его выдвижной крыши, но он не может и шагу ступить за пределы своей тюрьмы. Он может быть "убит", но через три ночи он неизбежно возвращается обратно. Пребывая в таком состоянии в течение многих столетий, Нэфигор стал безумцем. Так бы то ни было, но демон — самое осведомлённое о Сандерхарте, Харрэк Унарте и Баэл Турате существо. Он прочитал почти все книги и свитки в Разрушенной Библиотеке. Адские приспешники - его глаза и уши в Городе Живых. Если игроки стремятся узнать что-то о этом домене, то так или иначе им необходимо будет иметь дело с Нэфтгором.

Тактика Нефигора.
Нефигор использует свою способность, чтобы возникнуть в гуще игроков. Тогда он использует *связующие цепи*, за которыми почти сразу следует *власть страха*. *Угрожающее приближение* позволяет Нэфигору сделать дополнительные атаки наряду с *двойным действием* пока его силы восстанавливаются. Если игроки убивают его, Нэфигор исчезает насмешливо смеясь.

Нэфигор *14-ый Уровень Элитный Наблюдатель*
Средний теневой гуманоид (демон, немертвый) XP 2000
Инициатива +14; Восприятие Чувств +15; *тёмное видение*
HP 187; Кровотечение 93
Спасательные Броски +2
AC 28; Сила духа 26, Отражение 27, Воля 26
Иммунитет к болезням, яду;
Сопротивляемость иллюзиям
Скорость полёта 6 (парение); *поэтапное распределение*
Очки действия 1
м. Призрачная Цепь (стандарт; по желанию) ✦ Некромантия
Достигните 4; +18 против Отражения; 2d8 + 6 некротических повреждений и

цель замедляется. Если цель обездвижена, то атака наносит дополнительное 2d6 некротическое повреждение.
М. Двойное Нападение (стандарт; по желанию)
Нэфигор атакует призрачной цепью два раза.
С Цепи Неволи (стандарт; требует перезарядки), Некромантия.
Близкий взрыв 4; действует только на врагов; +18 против Отражения; 2d10 + 6 некротического повреждения и цели обездвижены (спасение заканчивается).
С Цепи Призрачной Мести (когда имеются кровотечения)
Нэфигор немедленно использует *цепи неволи*, даже если они ещё не перезарядились.
С Власть Страха (стандарт; перезарядите ⚁ ⚁), ☐ Страх, Экстрасенс
Близкий взрыв 4; действует только на врагов; +18 против Отражения (+21 против обездвиженных целей); 1d10 + 6 экстрасенсорных повреждений и цель продолжает получать 5 экстрасенсорных повреждений (спасение заканчивается).
Угрожающее Приближение
Нэфигор имеет возможность атаковать всех врагов в пределах его досягаемости (4 квадрата).
Сторона Зло Языки все
Навыки Таинственные силы +20, Историческая наука +20, Проникновения в суть +15, Запугивание +18, Религиозное учение +20, Хитрость +19
Str 23 (+13) Dex 24 (+14) Wis 17 (+10) Con 14 (+9) Int 17 (+10) Cha 22 (+13)

Приспешники Ада.

Первые попытки привить адскую силу человеку не достигали того результата, который бы удовлетворил Императора Баэл Турата. Эти замученные неудачники были убиты, хотя некоторые выжили и на них продолжали ставить эксперименты. Когда Сандерхарт сформировался в Шадоуфелл, души этих существ были воплощены в их бывших формах, чтобы соответствовать целям домена. Теперь они секретные защитники правления леди Дрейгу и шпионы Нэфигора. Адские приспешники живут во Второй Стене и используют её как базу для своих операций и шпионажа. Ночью они пролетают над городом, а днём - прячутся в переулках и темных проходах Речного Дворца. Они носят большие рваные серые плащи, чтобы скрыть их ужасающую внешность, в подлости и сокрытии им нет равных, но жители Сандерхарта иногда замечают их огромные силуэты. Люди научились игнорировать такие появления “серых гигантов.” Те, кто создаёт им проблемы, долго не живут. Если Ивэния и замечает адских приспешников, то она этого не показывает. Никто не знает является ли это отрицанием их присутствия так же, как она отрицает существование Упыря или же она просто закрывает на это глаза. Большую часть своего времени эти существа проводят наблюдая за всякими дрязгами. Они непримиримые враги последователей культа Зехира. Они также сообщают собранную ими информацию Нэфигору, хотя они и не подчиняются его командам. На самом деле, они находятся под влиянием другого командующего и разговаривают с ним голосом, который никто кроме них не может услышать. Как бы то ни было, приспешники ада встают на защиту Нэфигора и Ивэнии с Упырём. Однако, они пытаются быть не замеченными Ивэнией.
Адский Охотник 15-го Уровня Солдат
Крупный бессмертный гуманоид (демон) XP 1200
Инициатива +15; Восприятие Чувств +11; тёмное видение
HP 149; Кровотечение 74
AC 31; Сила духа 29, Отражение 26, Воля 27
Сопротивляемость огню 5
Скорость 8, полёт 8
м. Палаш (стандарт; по желанию) ✦ Оружие
Радиус действия 3; +22 против. AC; 2d10 + 4 повреждения. Если цель лежит, то атака наносит дополнительные 2d6 повреждений.
С Режущее Движение (стандарт; по желанию) ✦ Оружие
Требуется палаш; близкий взрыв 3; +20 против Отражения; 1d10 + 6 повреждений и цель опрокидывается навзничь .
С Пламенное Возмездие (когда адский охотник обездвижен или оглушён; требуется перезарядка), Огонь, Телепортация
Близкий взрыв 1; +20 против Отражения; 1d10 + 6 повреждений от огня

цель впадает в состояние, которое вызвало это нападение, с той же самой продолжительностью.
Сторона Зла Языки обычный, божественный
Навыки Проникновение в суть +16, Хитрость +18
Str 24 (+14) Dex 19 (+11) Wis 20 (+12) Con 21 (+12) Int 13 (+8) Cha 14 (+9)
Инвентарь палаш

Тактика Адского Охотника.

Адским охотникам нравится работать в группах, Один из них наносит быстрые удары, а другие превращение в капитал на склонных противниках. Им не нравится быть пойманными в ловушку. Они атакуют *пламенным возмездием,* чтобы дать противникам возможность отступить и перегруппироваться.

Адский Кровавый Поджигатель *15-го Уровня Стрелок*
Крупный бессмертный гуманоид (демон) XP 1200
Инициатива +16; Восприятие Чувств +11; тёмное видение
HP 146; Кровотечение 73
AC 29; Сила духа 27, Ловкость 29, Воля 26
Сопротивляемость огню 10
Скорость 8, полёт 8 (парение)
м. Коготь (стандарт; по желанию)
Радиус действия 2; +20 против. AC; 2d8 + 6 повреждений.
м. Пламенеющие Кровавые Когти (стандарт; перезарядите после успешного применения)
Радиус действия2; +20 против. AC; 2d8 + 6 повреждений. *Вторичное Нападение*:
Радиус действия 2; +20 против. AC; цели наносится продолжающиеся 5 повреждений (спасение заканчивается), и продолжающиеся 5 повреждений от огня (спасение заканчивается).
Пламенная Атака в Полёте (стандарт; по желанию)
Адский поджигатель пролетает до 8 квадратов и, во время этого движения, один раз атакуют противника в рукопашную в любую точку. Если атака достигает своей цели, врагу, который к тому моменту уже получает огненное повреждение, наносится дополнительное 2d6 повреждение от огня. Адский поджигатель не провоцирует возможного нападения во время отхода от цели атаки.
Сторона Зло Языки обычный, божественные
Навыки Проникновение в суть +16, Хитрость +18
Str 20 (+12) Dex 24 (+14) Wis 18 (+11) Con 18 (+11) Int 13 (+8) Cha 14 (+9)

Тактика Адского Кровавого Поджигателя.

Адские поджигатели используют свою превосходство в ближнем бою, чтобы выполнить смертельную атаку *пламенеющими кровавыми когтями* вблизи и затем отступают *огненной атакой в полёте*, когда противник движется в направлении атаки. Работая в группе, они меняются позициями. Те, кто атаковали в рукопашную *пламенеющими кровавыми когтями*, сменяются теми, кто нападает с воздуха, *пламенной атакой в полёте*.

Адский Заклинатель Огня *15-го Уровня Обманщик*
Крупный бессмертный гуманоид (демон) XP 1200
Инициатива +19; Восприятие Чувств +19; тёмное видение
HP 114; Кровотечение 57
AC 29; Сила духа 25, Отражение 29, Воля 28
Сопротивляемость огню 5
Скорость 8, полёт 8
м. Коготь (стандарт; по желанию)
Радиус действия2; +20 против. AC; 2d8 + 4 повреждения.
r Короткий лук (стандарт; по желанию) ✦ Оружие
Дальнобойность 15/30; +20 против. AC; 2d4 + 7 повреждений от огня.
C Дьявольский Шквал (стандарт; требует перезарядки), Оружие
Требуется короткий лук; близкий взрыв 5; +20 против. AC; 2d4 + 7 повреждений от огня
Боевое Преимущество
Заклинатели огня наносят дополнительные 2d8 повреждений в рукопашной схватке и в дальних атаках против любой противника, у которого есть преимущество в бою.
Пламенная Невидимость (немедленная реакция, когда адский заклинатель поражен вражеской атакой; требует перезарядки),

✦ Огонь, Иллюзия
Близкий взрыв 1; +20 против Отражения; 1d10 + 6 повреждений от огня.
Эффект: адский заклинатель огня невидим, пока он не атакует или пока не закончится схватка.
Снайпер
Скрытый адский заклинатель, который пропускает атаку на расстоянии, остается скрытым.
Сторона Зло Языки обычный, божественный Навыки Проникновения в суть +19, Хитрость +20
Str 19 (+11) Dex 26 (+15) Wis 24 (+14) Con 18 (+11) Int 15 (+9) Cha 14 (+9)
Инвентарь короткий лук

Тактика Адского Заклинателя Огня.

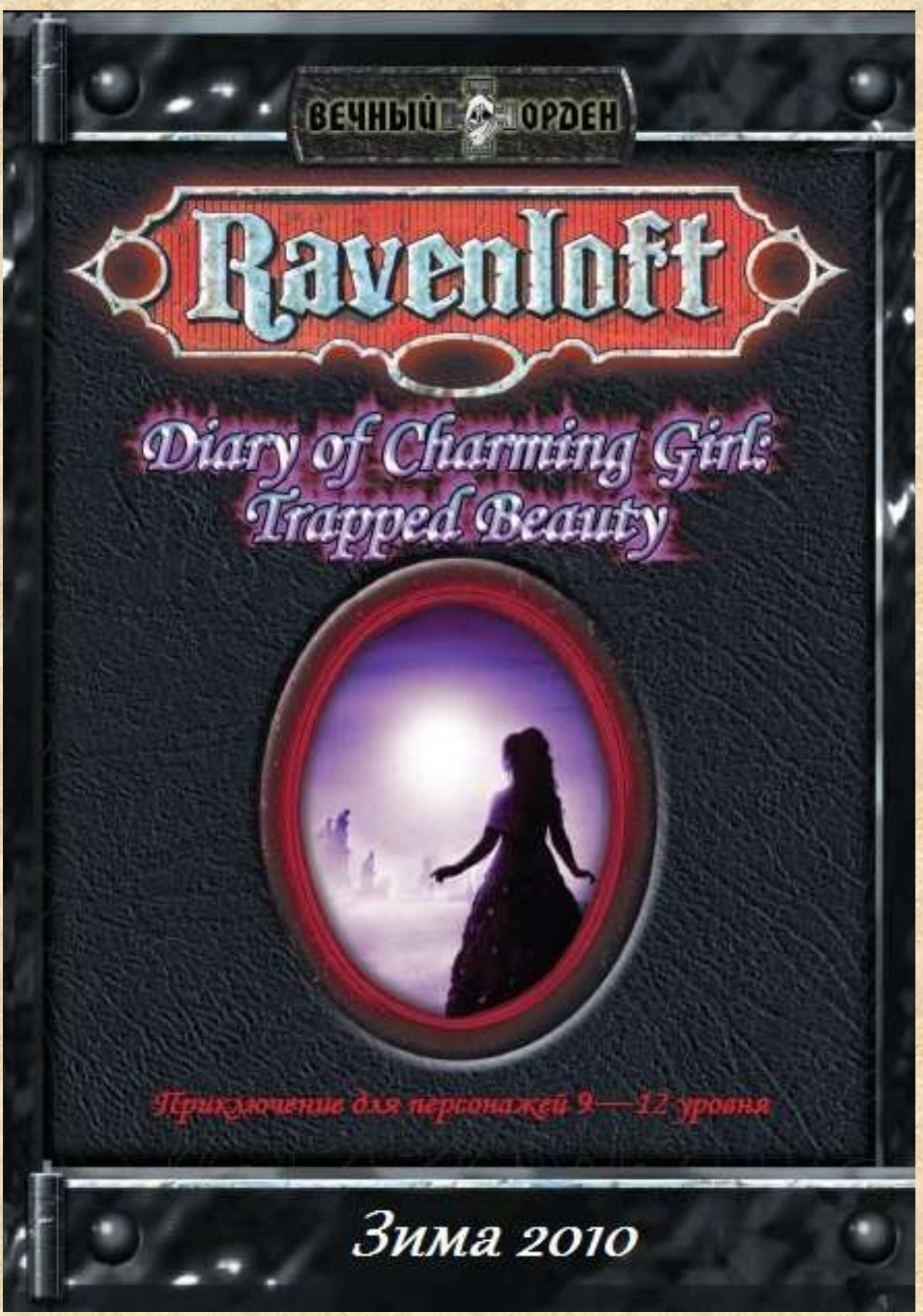
Адские заклинатели используют свой лук, чтобы запустить стрелы из чистого огня. Если они предпочтут напасть из засады на расстоянии, то они позволяют противникам закрываться перед тем, как выстрелить в них жестоким шквалом стрел. Заклинатели огня играют со смертью, надеясь так нанести атаку в рукопашную, чтобы применить потом *пламенную невидимость*, дабы маневрировать среди врагов и убивать их другими атаками, особенно шквалом из стрел.

Приключения в Сандерхарте.

Главное приключение - Вы должны найти способ как убежать и затем покинуть Сандерхарт, но игроки могут найти множество приключений в пределах этого большого квеста. Ниже приведены некоторые идеи, которые вы можете использовать.
Пропавшие: После того, как игроки выполняют значимое задание, их ищут дети с фермерского острова . Их родители ушли на охоту на одном из засаженных деревьями соседних островов и не вернулись. Туманы едва касаются противоположной стороны острова. Таким образом, они все еще должны быть там.
Если игроки не смогут найти родителей, дети проиграют их дом, их выгонят на улицу и они станут нищими .
Маловероятные Союзники: Городская Охрана стремится арестовать игроков, но это только уловка последователей культа Зехира, чтобы вы с ними заговорили. Юань-чи надеются объединиться с игроками и напасть на туннели во Второй стене и под нею. Они надеются устранить приспешников ада и их союзников, чтобы сделать возможным нападение на Речной Дворец.
Двойная Неприятность: После получения информации об игроках, Ведьма с Даунинг-Стрит принимает форму одного из них, говоря, что она близнец игрока, каким-то образом потерявшийся в Шадоуфелле много лет назад. У этого близнеца нет никаких уродств, и, таким образом, он мог родиться за пределами Сандерхарта. Цель ночной ведьмы - сбежать вместе с игроками. Она использует облик близнеца
и свою маскировку, чтобы управлять игроками и заставить их помочь в её спасении.
Обслуживание ее Светлости: леди Дрейгу слышит об игроках и приглашает их к себе на обед. Слуги сообщают им о надлежащих протоколах, чтобы не спровоцировать гнев госпожи (и того, что случится с ними если игроки приведут её в ярость) как раз перед банкетом. Даже если некоторые игроки находят её грубой, она - прощающая хозяйка, особенно любезно относящаяся к красивому игроку. Столкновение не заканчивается кровопролитием, Леди Дрейгу даёт игрокам различные героические задания (бороться против болотных гидр, которые угрожают фермам, уничтожить Волшебника Белой Башни, и так далее), одаривая игроков расточительными подарками в случае их успеха. Однако, всё это не более, чем предлог, чтобы войти в доверие к игрокам и схватить одного из них, держать его или её для своих дневных развлечений.
“Не волнуйся моя зверюшка. Я не позволю *ему* заполучить тебя”.

Об Авторе:
Мэтью Сернетт был дизайнером 4-ого издания ДнД, главным редактором журнала "ДРАКОН", работал в пиццерии, был упаковщиком лука и рабочим конвейера на весенней фабрике. В 1999 году работал в журнале "Men's Health" и чуть было не стал охотником за «грязным бельём» в индустрии мужской моды.

Diary of Charming Girl: Trapped Beauty.



Убийство важной неписи.
Виктор «Гримуар» Лазарев. 2010

"Вы убили важного NPC, пожалуйста, загрузите последнюю сохранённую игру"
MorrowinD.

Неписи как известно бывают четырех видов: те кто двигают сюжет, те кто помогает партии, те кто мешает или те кто просто ходят вокруг и никакого толку не несет.
Четвертые это многочисленные населения городов и деревень – убийство их исключительно дело мировоззрения и морали персонажей, третьи – стандартные мобы и энкаунтеры – как таковых не убить? Первые это все те наемники, добрые самаритяне, странствующие барды и прочие личности что присоединяются к партии и делают игру проще – убийство таковых глупо, неразумно, но не чего особо страшного не принесет. Ну, а первые – это все те квестодаватели и главные злодеи меняющие мироустройство и создающие декорации, и являющиеся волей мастера в игре. Бывает что должности «квестодавателя» и «главгада» совмещены, в РЛ вообще часто случается что один монстр нанимает паптию что бы убить другого монстра.
Бывает, что игроки не понимают важность той или иной неписи и с чистой совестью убивают ее. Или наоборот прекрасно понимают ее и хотят потому непись и прирезать.
Ну например ситуация, завязка квеста в которой Азалин приглашает в свой замок партию для поручения им важного задания, или Страд в одном из своих немногочисленных визитов в деревню, оказывается нос к носу с партией. Итак, вот такая ситуация. И тут партийный маг что-то такое кастует… крит… крит… Наниматель по идее мертв. Игроки довольны, завалили босса с первых минут игры (потому кстати не стоит завязывать игры на одном персонаже, всегда должен быть запасной вариант). А мастеру что делать?



Предохранители:

- Сделать непись неубиваемой в принципе – заоблачные характеристики и хиты исчисляемые шестизначной цифрой. Монстр сбивающий парящего дракона плевком, а партию персонажей испепеляющий одним взглядом. Больше делать в принципе ничего не нужно. Хотя нет, нужно помнить о «криптоните» (вернее забыть о нем), ведь Супермена нельзя называть таковым, учитывая его слабость. Не забудьте так-же лишить свою непись всех слабостей, аллергий и подверженность инстант килам. Теперь ваш персонаж готов. Остается только не приглашать игроков, и хоть один раз сыграть модуль, так как вы его изначально задумали.
- Системная защита – все те ограждения от инстант килов и прибавление нр в случае ухода в минуса. Разница с первым пунктом лишь в том что персонажа можно убить, просто мастер немного поддерживает его, и дает шанс партии одуматься и спасти его.
- НПС заведомо сильней – один из способов защиты на системном уровне, а именно наделение непися артефактами и/или навыками который поможет ему выстоять против партии. В качестве «заведомой силы» можно понимать - как то когда с партией 1 уровня взаимодействует нпс 1 уровня с полезным артефактом, так и то когда партии 1 уровня приходится иметь дело с неписем 10 уровня.
- Трехсторонний бой – встревание в стычку героев и нпс неких третьих сил. Например, стая волков появляется в лесу, отряд гоблинов в горах, дракон вылезает из своей пещеры (рядом с которой имели несчастья выяснять отношения персонажи), на улице города драку могут разнять стражники, заодно переломав дерущимся ребра (помните какой эпической компанией, закончилась попытка стражи - утихомирить гасконца и трех бесноватых мушкетеров?). Вменяемые герои объединятся с неписью против общего врага, невменяемые скорее всего погибнут… и поделом.
- Запугать героев - только герой-идиот решит напасть на Азалина, если будет хорошо знать кто это такой и чем отличился. Если всетки решит, то переходите к графе «последствия».
- Давить на полезность непися для партия: археолог – единственный кто знает древний язык и способен найти ловушки в древней пирамиде, куда направляются герои искать золото. Мальчишка, который способен коротким путем довести до своей затерянной в джунглях деревни, о существовании которой все давно позабыли. Охотник, который знает повадки зверья и

окружающие леса, и способен посодействовать в поимке резвящегося в округе оборотня. Убей таковых и игру в принципе еще можно выиграть, в принципе…

- Давить на страх последствий для партии: юная императрица – существо бесполезное, некрасивое и глупое – но в случае смерти от рук партии, за ними будет гоняться любой стражник, любого населенного пункта. Шантажист владеющий компроматом на партию, который в случае его смерти попадет властям, после чего за героями вновь будут гоняться стражи любого крупного населенного пункта. Дракончик, убив которого героям вновь придется делать ноги, спасаясь от разъяренного огнедышащего ящера.
- Давить на старые связи: вводить важную сюжетную непись заранее, когда данный персонаж долго взаимодействует с героями, помогаем им, спасает их, спасается ими, спасается вместе с ними. Потом исчезает ненадолго и прибывает с квестом. Можно вернуть его и в образе злодея, тем самым объяснив партии, что не стоит доверять всем подряд (правда не стоит этим приемом злоупотреблять, иначе партия заранее будет убивать всех кто пытается к ним приблизится, а попытка помочь партии равнозначно смертельному приговору. Если вы все же довели своих игроков до такой привычки, то видимо вам придется перечитать данную статью и найти другой вариант). В РЛ было несколько модулей, где персонаж несколько раз серьезно помогавший героям и выглядевший абсолютным ангелом, вдруг ВНЕЗАПНО оказывался злобной тварью плетущей сеть интриг и использующий героев для собственных интересов. Как не предсказуем такой вариант развития событий, он тем не менее работал.
- Жесткий Мастерский Произвол – непись вообще не умирает. Почему? Да потому!
Сюда же можно отнести несгибаемые рельсы сюжета. Если сюжет всей игры завязан на одном нпс, то как правило проще (но не лучше) проигнорировать гибель персонажа, чем терзать воображение чтобы выдумать как вести игру после смерти нпс.
- Серый кардинал – герои общаются не с самим квестодавателем, а с одним из его шестерок (например если персонажи топают напрямую к главе гильдии, то либо глава гильдии ОЧЕНЬ заинтересован в выполнении задания, либо гильдия совсем новая и бедная, а потому не имеет (пока еще не имеет) врагов и конкурентов). Убивая гонца, герои не решают проблему, а лишь создают себе новые.
- Добрая партия – в модулях по ДНД порой можно встретить такое ограничение - «приключение для добрых героев», что подразумевает что к героям обратится некий индивидуум, которому герои по идее должны помочь, и они делают это, так как игроки отыгрывают добрых персонажей, всяких клирей и паладинов которые не могут пройти мимо несправедливости и торжества сил зла в отдельно взятой локации. Это злой-хаотик может согласится выполнить задания, получить задаток, прирезать квестодавателя и пойти в ближайший кабак спускать деньги, на то он и злой-хаотик. Добрая партия не режет ни в чем неповинных неписей.
- Бессмертие – простой и изящный (но скучный и читерский) способ уберечь дорогую сердцу непись. Все квесты поручают партии – личи, призраки, проклятые ревенанты, существа с нижних и высших планов. Особо замечательно если партии квесты поручают боги.
- В последний момент – лезвие меча летящее на огромной скорости почти коснулось шеи непися, еще мгновение и он будет мертв! Что делать? Например, дать неписю кольцо телепортации, чтобы он ушел за долю секунды до обезглавливания. То-же самое касается простого бегства совмещенного с чудодейственным уклонением от стрел в спину посланных партией. В общем, когда мастер понимает что скоро его персонаж падет смертью храбрых, он может начать выводить его из боя.
- Откат – после убийства нпс, игра откатывается на предыдущую сохраненную сцену и все начинается по-новому.



Последствия:

- Семья – история в тему вспоминается таковая: сидел один из героев в застенках, готовился к допросам и пыткам, хотя инквизитор очень злой секты, хотел лишь попугать персонажа и склонить к сотрудничеству, являясь положительным существом и желающим партии добра (т.е под прикрытием работал). Герой конечно без оружия, но обладал небольшим



магическим колечком которое раз в день могло воспламенять любой предмет в комнате по выбору, кольцо снять позабыли… в общем важный сюжетный персонаж стал горкой пепла. Утром партию навестил его брат близнец…
Многие герои и злодеи действуют семьями, гильдиями. Умер один, ради общего дела его родственник решает не устраивать кровную вражду (пока не выполнится квест) и заменяет павшего родственника.

- Фатальная ошибка – а здесь история вспоминается таковая: двое героев ловят идущего по дороге юношу, по понятным лишь им причинам его пытают, узнают что нужно и убивают. Лишь на утро, когда им уже затягивают петли на шее, они узнают что прирезали сына бургомистра…
- Ученик/ца – см. пункт «семья», только учеником может быть любой персонаж. Если убитый непись был сиротой, а придумывать сестру-близняшку потерянную в детстве и вдруг решившей вернутся в родные пенаты кажется глупой затеей, то можно использовать данный ход. Как вариант вместо ученика появляется учитель/ница.
- Все по-новому – наработки сценария либо переделываются, либо просто летя в корзину. Далее игра идет по измененному или новому сценарию.
- Он еще не сказал главные слова – непись умер, прежде чем сумел объяснить героям суть задания, тогда в ближайшем населенном пункте их встретит нпс с иным именем и внешностью, но теми же сюжетными зацепками.

Итак, важная непись мертва… перед тем как читать статью дальше и узнать как исправить смерть следует задать вопрос «зачем?», зачем нужно использовать именно этого героя в сюжете? Есть ли альтернативы? Если данный герой «оживлял» игру и был интересен, то тогда конечно стоит, если же причины - лень и отсутствие фантазии о новом герое у мастера, то игра не стоит свеч.

Возвращение:

- Иногда они возвращаются – вернувшийся нпс в образе нежити или призрак, достающий партию и не желающий уходить даже клирическими заклинаниями, согласен перестать доставать партию лишь если они выполнят его незаконченное дело (квест то бишь) и дадут ему тем самым упокоится в мире.
- Условности мира – в любом мире и жанре, если это не полная достоверность современной реальности есть свои условности. В фантастике павшего могут клонировать, в фентези есть десятка полтора различных заклинаний тем или иным способом возвращающих умершее существо к жизни, если в мире много богов - один из них (особенно если умерший поклонялся ему и был на хорошем счету) может своей божественной силой и волей воскресить мертвого.

Ну, вот мы и разобрали большую часть способов защитить нужного непися, и способов извернуться, если защита не сработала. Хороший мастер должен помнить о логике происходящего, и хотя-бы пытаться прятать рельсы, не стоит открыто указывать игрокам, что хотят они или нет, они будут действовать согласно написанному сценарию - не загоняйте все в тесные рамки, оставляйте простор для маневра.
А игрокам стоит помнить, что глупость и преступления не остаются безнаказанными…



(юмор) Способы выжить в Равенлофте.
Авторы неизвестны…

1. Возьмите в команду адвоката. Иначе вам не отвертеться от невыполнимого договора.
2. Чем проще задание, тем быстрее отряд погибнет.
3. Если вам поручают кого-то убить, убейте сначала того, кто даёт квест. Сэкономите уйму времени.
4. Наймите "мальчика для битья". Давайте поносить ему все найденные предметы. Регулярно меняйте "мальчиков", не дожидаясь полного их обмонстрения.
4а Квестовые Предметы следует носить в специальном антимагическом контейнере.
5. Если кто-то нанял вас для сопровождения, свяжите его и тащите на носилках. Так вы избавитесь от трёх проблем сразу: поиска сопровождаемого, сбежавшего при первом же УЖАСЕ, битвы с ним, когда он превратится в МОНСТРА или его возьмут под контроль и похитителям будет сложнее его унести в непролазное чаще-болото.
6. Ничего не ешьте и не пейте. Да, такая партия не проживёт больше месяца. Но в противном случае она проживёт ещё меньше.
7. Если ДМ тайно передаёт одному из отряда записку, убейте его* сразу. Да, записка может быть блефом. Но это отучит его от стравливания партии.
* кого именно убивать, из данного совета неясно. Похоже, оба варианта правильны.
8. Если кто-то из персонажей начнёт мутировать, не волнуйтесь. Это постепенно произойдёт со всеми остальными.
9. Лорд Сот - вовсе не пасечник.
10. Встретив в лесу ребёнка, см. п5. При этом желательно использовать защитные рукавицы и заклятье HOLD MONSTER. Можете взять с собой настоящего ребёнка из соседней деревни - монстр подумает, что кто-то из своих уже ведёт партию и не будет приставить.
11. Не бойтесь пользоваться HASTE, см. п.6
12. Если монстр НАМНОГО сильнее вас, не бегите. Лучше приготовьтесь заслушать квест.
13. Смерть - это только начало! Именно поэтому её и следует бояться.
14. Как правило, пришельцев убивают сразу же. Поэтому постарайтесь не выделяться в толпе, пользуйтесь опытом деда Талаша и Штирлица.
15. Магов убивают как только заметят. Заготовьте фиктивный комплект мага для подкидывания зевакам с помощью вора. При себе старайтесь ничего не носить. Можете замаскироваться под повара. (а это - приправы!)

16. Священников другой религии убивают за то что у них не та религия. Священников той - запирают в монастырь за то, что шатаются с подозрительными. Назовитесь "странствующим философом", "библиотекарем" и тп. Учтите, умерев за веру, вы всё равно не попадёте на свой Внешний План.
17. Воров убивают за воровство, бардов - за вольнодумство. Это средневековье! Назовитесь цирковым артистом, представьте фамильяров как дрессированных животных.
18. Воинов либо нанимают в гвардию (отряд разделён), либо убивают за нелицензионное ношение оружия. Воспользуйтесь советским опытом, заготовьте писульку "я нашёл этот меч и несу сдавать его бургомистру". Косите под дурака, для воина это просто.
19. Эльфов убивают за острые уши. Это, конечно, больно, но постарайтесь. Эльфы тут живут намного меньше людей. Уши не стоят головы.
20. Хоббитам либо п.17, либо таскать с собой бритву, выдавая себя за ребёнка. В связи с п.10, это создаёт дополнительную защиту отряду.
21. Никогда и никого не приглашайте к себе в дом, и проследите чтобы в вашем доме больше никто не жил, иначе он это сделает за вас.
22. Никогда не смотрите никому в глаза(даже друзьям и сопартийцам, их тоже могли покусать).
23. Поите, что чеснок и белладонна лучшие друзья приключенца, а вовсе не мята.
24. Никогда не пытайтесь добить вампира серебряным колом, насмотревшись Ван Хельсинга, и накладно, и не эффективно.
25. Осторожно! Сзади!
26. Слушать незнакомцев, также не рекомендуется.
27. Если к вам подъезжает всадник без головы, втяните голову в плечи, авось пронесет.
28. На ночь прячьтесь в Bag of Holding.
29. "Иногда они возвращаются"-неверная формулировка они это делают всегда.
30. Ответ на вопрос: "а зачем тебе такие большие зубы?" вам не понравится.
31. Слова - "Летающий череп-это друг, я играл в Planescape Torment...» - могут стать и вашими последними словами.
32. Если хозяин замка выделил вам комнату с открытым балконом и развивающимися занавесками, ждите гостей.
33. Если вас приглашают принять участие в "интереснейшем" эксперименте, переночевать в замке на скале, или просто просят снять кошку с дерева, никогда не соглашайтесь.

Создание доменов
Виктор «Гримуар» Лазарев. 2010

Домены имеет смысл делать в том случае, если ты уверен, что ничего подобного никто раньше не делал, или сделал, но неправильно расставил акценты.

Шаг 0 – идея.

Домены не появляются на ровном месте – как правило, необходим порыв творчества, какая-то необычная, незатасканная идея, которую охота реализовать в виде домена.
После понимая сути идеи, необходимо «вооружится» необходимыми источниками информации – фильмами, книгами – произведениями чье атмосфера схожа с вашей идеей, и черпать вдохновение уже с этих источников.

Шаг 1 – основная идея и лорд.

Большая часть готических тем уже давно освоена, как в прочел и не готических. Ромеровские зомби, всадник без головы, полицейское государство, Трансильвания, Дракула, остров доктора Мора… и персонажи книг, реальные и псевдо-реальные личности, события и народы.
Найти новую и оригинальную тему подчас трудно. Тема, основная идея которая делает целостным, и она является целью создания домена. Порой домен создается под определенный антураж, выдуманного лорда или сюжет приключения, однако такие домены, как правило похожи не на целостную картину, а лоскутное одеяло. Поиск оригинальной темы это первый и основной шаг создания доменов.
Лорд – проклятый хозяин домена, наделенный невероятной силой и властью (за редким исключением, вроде лорда Мордента), но словно узник не способен покинуть территорию домена. Дарклорды могут выступать как политические лидеры, либо же прячутся в тени. Многие жители домена не знают о том кто управляет их родиной, но как правило о них ходят ужасные слухи (того же Страда, крестьяне открыто зовут «дьяволом»). Как правило лорд один, в единичных случаях их двое (Борка, Острове Кархародона). Лордами можно сделать 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. Каждый лорд подстегивается проклятьем темных сил, тем что постоянно лишает их жажды жизни и «щелкает по носу» особо зарвавшихся лордов (Страд раз за разом, теряет свою возлюбленную, Драков обладая амбициями «повелителя мира» проигрывает сражение за сражением, Азалин не в силах выучить простенькое заклинание и оживить сына).
Лорды (по идее) влияют на подконтрольную территорию – склон гор может отражать горб горбуна (сорри за тавтологию), а алые воды озера – символизируют непомерную жажду крови лорда-вампира. Однако многие авторы об этом забывают.



Шаг 2 – краткая информация.

Название – с этим, надеюсь все понятно?
К/у (*культурный уровень)* – время, эпоха, эра… временной промежуток в котором находится домен, от доисторических времен, до ренессанса.
Экология – местность, которая находится на территории домена – горы, леса, болота и т.д
Год формирования – 352 BC самая первая дата мира РЛ, в этот год посреди туманов появляется Баровия – сердце туманной тюрьмы… Именно с этого года домены начинают появляться. Очень медленно и осторожно… Однако в 740 BC произошел локальный апокалипсис, названный Великим Соединением (faq по миру РЛ находится в первом номере, там все более подробно), большая часть старых доменов была уничтожена, и Равенлофт еще долгое время «лихорадило», однако с этого периода домены стали появляться как грибы после дождя.

BC - календарь Баровии, стандартный календарь, использующийся в Ядре Равенлофта

Население и расы – какие существа и в каком количестве они проживают в домене, основные расы (пример – 1000, люди – 80%, эльфы – 10%, остальные – 10%).

Языки – у некоторых доменов собственные языки, у некоторых языки исключительно Равенлофта (балок, морденшит и т.д), некоторые языки соответствуют реальным (французский, английский, русский), большая часть населения разговаривает на общем. Исключительно геймплейная фишка, на которой не обязательно заострять внимание.
Религии и тайный общества – основные религиозные общества, секты, тайные общества находящиеся на территории домена.
Вид власти – существует всего да вида правления – республика и диктатура, все остальные их производные.
Правитель – если лорд правит не официально, то как правило кто то заменяет его на троне. Мэр, король, император, патриарх и прочие.



Шаг 3 – подробные описания.

Ландшафт – описание земель, гор, рек и прочего. Те земли по которым героям предстоит путешествовать.
Основные поселения – города, деревни. Те места, где обитают основные массы жителей.
Народ – жизнь, мода, мироощущение, отношение к власти и прочее, что касается жизни людей и их особенностей.
Отношение к магии – в одних доменах маги не вызывают удивления или страха, в других колдунов тащат на костер, едва заметят.
Магический рейтинг – насколько магия, маги и артефакты распространены на территории домена.
Торговля, дипломатия, ресурсы
Деньги – денежная система, может быть привычной бронза-серебро-золото, или экзотикой синий камень - зеленый камень – фиолетовый камень. В некоторых землях натуральный обмен, а в других железо во много раз дороже золота.
История домена – как домен появился в туманах, как развивался и к чему в итоге пришел.
Флора и фауна – особенные виды животных или растений, существующие на территории домена.

Шаг 4 – игромехеханика.

В доменах существуют различные сюжетные моменты, например *storyhooks* – сюжетные крючки, зацепки - помогающие ввести партию в приключение. Локации, которые делают данный домен выделяющимся среди десятков других доменов, например, замок Равенлофт или дом на холме Грифона. Монстры – уникальные противники, обитающие исключительно в данном домене, например церебральные вампиры из Доминии. И Престиж-классы – отражающие профессии распространенные в данном домене. К примеру Мордентский фонарщик.
Все это, будучи добавленным в домен, принесут ему уникальность и помогут игрокам лучше вжится в реалии созданного вами мира.

Послесловие:

Домен лучше и проще создавать именно свой. И НЕ ВАЖНО, что быть может вы изобретаете "велосипед". Если вы "автор" мира и его законов, вы досконально понимаете как он функционирует и что в нём важно, какую идею он несёт, какие черты должны преобладать в нём, каков настрой его жителей, каков его Лорд в конце концов. Главное сохранять атмосферу! Если сомневаетесь в своих силах, то лучше не стоит. Если же уверены, что всё может получиться, то не слушайте никого и творите! Возможно как раз ВЫ и создадите то, что многим мастерам и не под силу. Удачи!

Дополнение – официальные культурные уровни.

0: Дикость.
Дикие домены — это незаселенные леса, абсолютно нетронутые цивилизацией. В этих землях нельзя найти никаких технологий и единственный закон тут — «выживает сильнейший». Дикие домены подразумевают полное отсутствие разумных существ и
в Равенлофте встречаются очень редко.
1: Каменный век (10к-5к до н.э).
2: Бронзовый век (5к-2,5к до н.э).
3: Железный век (2,5 до н.э – 0 год н.э).
4: Античность (1-500).
5: Темные века (500-800).
6: Раннее средневековье (800-1200).
7: Средневековье (1200-1400).
8: Позднее средневековье (1400-1550).
9: Ренессанс (1550-1700).



Дополнение 2: неофициальные культурные уровни (за авторством Mr.Garreta)

10: Эпоха просвещения (1700-1799).

Новые века принесли с собой новые знания и технологии. Холодное оружие и тяжелая броня окончательно ушли в прошлое, выдвинув на первый план огнестрельное оружие и линейные боевые порядки. Морской флот, подобных доменов, включает в себя фрегаты и массивные линейные корабли. Артиллерия теперь не бесполезный придаток наступающей армии, а реальная сила, способная решить исход боя.
Новейшие изобретения приводят к появлению первых подводных лодок и, возможно, медленных и неповоротливых паровых танков. Опыты с электричеством открывают миру, совершенно новый тип энергетического источника.
Аристократы, живущие в доменах, с КУ10 получают возможность изначально знать два базовых языка.
Возрастающее недоверие к религии приводит к снижению эффективности магии, и даже к 10% шансу провала при ее инициации.
11: Революционная эпоха (1799-1861)
Нарастающее антифеодальное движение приводит к закономерным изменениям политического строя.
Домены эпохи освобождения, как правило, погружены в гражданскую войну, и в схватки со своими более отсталыми соседями. На поле боя доминирует артиллерия и огромные массы людей и кавалерии. В море происходят гигантские битвы могучих парусных флотов. Впервые появляются бронированные боевые корабли. Также изобретается игольчатое оружие (обладающее повышенное меткостью) и револьверы. Возможно появление примитивных боевых ракет. Появляются предпосылки для появления первых, успешно работающих, электрических двигателей.
Наука заменяет религию, увеличивая шанс провала арканных заклинаний на 10%, а клирических на 20%. Аристократы, попавшие в домены данного типа, получают рейтинг отверженности +1 (ранг отверженности определяет штрафы на все социальные взаимодействия, иными словами чем больший у героя рейтинг отверженности, тем больше ему «не рады»).
12: Викторианская эпоха (1861-1914).
Смена политического строя приводит к формированию новых производственных отношений и появлению первых индустриальных предприятий. Место вырождающейся аристократии занимает буржуазия. Военные действия этой эпохи носят, как правило, локальный характер и их целью является завоевания ресурсов и рынков сбыта продукции.
Кавалерия отходит в прошлое, основным боевым средством становится пехота и первые успешные варианты паровых танков. Отдельные домены, в которых активно используется магия, производят на свет паровые шагатели. В воздух поднимается первый аппарат тяжелее воздуха. Эпоха отмечена появлением бронированных железных кораблей и первого многозарядного оружия (в том числе и пулеметов). Парусные флоты полностью заменяются бронированными кораблями на паровом двигателе, а потом и на турбине.
Изобретение двигателя внутреннего сгорания приводит к появлению автомобиля. Начинается производство нефти.
Домены с альтернативным путем развития могут достичь успехов в создании электрического двигателя или необычных паровых технологий.
Шанс провала арканных заклинаний достигает 20%, тогда как клирических 30%. Персонажи, обитающие в доменах данного типа, автоматически получают фит использования экзотического огнестрельного оружия.
13: Эпоха мировых войн (1914-1945).
Эпоха индустриализации сменяется эпохой великих битв. Кластеры, состоящие из доменов данного типа, охвачены чудовищными и чрезвычайно кровопролитными войнами, ведущимися на полное уничтожение противника. Поля сражений заполнены боевой техникой и над ними реют армады боевых самолетов и дирижаблей. В морях появляются тяжелые бронированные корабли и подводные лодки.
Эпоха отмечена открытием атомной энергии и созданием первых электронно-вычислительных машин, ракет и роботов (возможно существование исключительно кибернетических доменов)
Домены, развивающиеся альтернативным путем, создают по-настоящему эффективные образцы шагающей техники или гигантские летающие авианосцы.
Из-за появления новых, темных форм религии и воскрешения древних культов, шанс провала арканных заклинаний повышается до 20%, тогда как клирических опять снижается до 20%.
Персонажи, обитающие в доменах данного типа, автоматически получают фит использования экзотического огнестрельного оружия.

Линия крови. Часть 2: Анаграмма одного вампира
Автор - Вероника «Draculina» Скороходова

Заманил как-то вражина Алукарда в ловушку и говорит с ухмылкой:
- Ты только не волнуйся...
Алукард, доставая меч:
- Ты только не обижайся.

В предыдущей статье разговор был о Владе Цепеше Дракуле и тех образах, прототипом которых он стал с подачи одного известного писателя. Этим писателем был Брэм Стокер, собравший фольклор о Цепеше, и своеобразно переработавший его. В результате появился не только стокеровский Дракула, но и образ «классического вампира» как в кино, так и книге, в котором многие могут узнать всё того же Дракулу, созданного Стокером. Помимо этого, «классический вампир» «просочился» и в другие виды искусства, кроме кино или литературы.
На сей раз объектом, с которым вас познакомит эта развлекательно-ознакомительная статья, станет Алукард - плод буйной фантазии многих авторов. Если вы читаете эту статью, то вам в голову наверняка придёт всего один или два Алукарда. А вот и нет ;р Их гораздо больше. Поэтому главная задача всего ниженаписанного - удивить вас их многообразием.
Нельзя сказать, что Алукард собирательный образ, как не получится и определить, кому же первым в голову пришло создать такого персонажа. Неверным будет и утверждение о том, что это один и тот же персонаж, который «кочует» из одной истории в другую - т.к. истории разные, и Алукард у каждой свой.
И всё же объединяет их всех одно - имя Алукард, которое получилось при прочтении слова «Дракула» задом наперёд (т.е. анаграммы). Интересно было бы узнать, в связи с чем у авторов возникла такая буйная по фантазии идея, как имя-перевёртыш? Казалось бы, общих черт у Алукардов нет, каждый автор назвал так своего персонажа в силу собственных причин, а поэтому... Разберёмся по сюжету:)
Какие Алукарды есть? Поискав там и сям, мы находим вот что:
- Алукард - персонаж серии игр «Castlevania».
- Алукард - персонаж аниме и манги «Hellsing».
- Алукард — вымышленное имя Дракулы в мультфильме «Бэтмен против Дракулы».
- Алукард — персонаж «Wizards of Waverly Place».
- Джонни Алукард — персонаж фильма «Дракула, год 1972».
- Граф Алукард — персонаж фильма «Сын Дракулы».
- Алукард — персонаж фильма «Dr. Terror's Gallery of Horrors».
- Alucard — название композиции из альбома «Gentle Giant».
- Alucard - название музыкальной группы, играющей в стиле Alt. Rock/Modern Rock
- Alucard - название музыкальной группы, играющей в стиле Trance/Progressive House
Насчёт музыкальных групп, думаю, информация будет интересной лишь на любителя, т.к. назвать группу - одно, а назвать *персонажа, являющегося частью какой-либо истории* - совсем другое. Так что остановимся лишь на некоторых Алукардах из перечисленных:)
Начать, пожалуй, стоит с Кастлвании. Castlevania — серия видеоигр, созданная компанией Konami. Первая игра этой серии вышла в Японии под названием Demon Castle Dracula в 1986 году. Игра погружала в атмосферу готики, ужасов и мистики. В дальнейшем это стало нормой для всей серии. Castlevania стала одним из самых больших и долгоживущих сериалов Konami, её части вышли на множестве платформ: NES, Sega Genesis, PC Engine, Sony PlayStation и др.
Сюжет серии Castlevania основан на извечном противостоянии клана вампироубийц Бельмонтов и графа Дракулы, название замка которого и дало имя всей серии игр. Каждые сто лет Дракула восстаёт из своей могилы (разумеется, не без посторонней помощи) с целью погрузить весь мир во тьму (нет, речь не об отключении электричества ^_^). А Бельмонты, наделённые особенной силой по уничтожению вампиров, должны вернуть графа в родные пенаты:) В общем, сам сюжет, стар, как мир - хотя серия игр стала весьма популярной за счёт атмосферы и позже - элемента РПГ, графики и саундтрека. Начиная с Castlevania: Symphony of the Night дизайн персонажей выполняла художница Аями Кодзима, чей арт по Алукарду вы и можете видеть в данной статье. Но переломной игрой серии считается Castlevania: Symphony of the Night 1997 года. Эта игра подняла серию на качественно новый уровень и считается шедевром, чему способствовало вышеупомянутое художественное оформление, завораживающая музыка и крепко закрученный сюжет (не вокруг одного Дракулы ведь крутиться же?). Но самое главное, кардинально изменился геймплей. В новой игре простое продвижение вперёд по замку уже не являлось гарантией успеха, нужно было тщательно исследовать огромный замок (который, кстати, как живой организм изменялся от игры к игре). При этом появилось множество элементов J-RPG, таких как очки опыта, HP и экипировка.



Граф собственной персоной.

Вся Кастлвания базируется на известном романе Брэма Стокера «Дракула». Роман даже был включён в официальную хронологию серии, а действие игры Castlevania: Bloodlines происходит спустя несколько лет после событий, описанных в романе.
Одним из самых примечательных Бельмонтов является Саймон Бельмонт — главный герой двух ранних Castlevania, с которых и началась серия. Однако в играх появляются не только Бельмонты. Одним их таких персонажей стал Алукард, сын самого графа Дракулы. Стоит предположить, что Алукардом его назвали в честь отца (опять же - Алукард это «Дракула» наоборот - и в прямом смысле, и как выяснится по сюжету -в переносном тоже).



Сын графа Дракулы. Похож, не правда ли?

Alucard Adrian Farenheights Tepes (Алукард Адриан Фаренхейтс Тепеш) - сын Дракулы и обычной женщины по имени Лиза, которая по непонятным причинам осталась человеком и не была превращена в вампира. Возможно, из-за того, что граф был безумно в неё влюблён. Всегда добрая и приветливая, Лиза готовила лекарства для больных и вообще всячески помогала людям в беде, но суеверный народ обвинил её в колдовстве, и она была сожжена на костре. С детства мать привила Алукарду любовь и сострадание к людям, т.к. сама помогала им. Но после того, как Лизу несправедливо обвинили в колдовстве и казнили, Дракула с удвоенной яростью принялся мстить всему людскому роду. После смерти матери Алукард покинул замок и отправился в путешествие, чтобы найти способ остановить отца. Собственно, поэтому Алукард и является "Дракулой наоборот" не только в прямом, но и переносном смысле. Не смотря на то, что его мать была убита людьми, он не превратился в мизантропа, а всё ещё сохранил человеческие чувства и способен сострадать.
Алукард обладает нечеловеческой силой и обширными тёмными способностями. Хотя он умеет обращаться с огромным арсеналом разнообразного оружия, всё же предпочитает фамильный меч и щит, которые унаследовал от матери. Кроме того, будучи потомком Дракулы, Алукард имеет навыки по перевоплощению в летучую мышь, волка и туман. Кастлвания для Алукарда – это бывший родной дом, поэтому у него там множество знакомых (фея, демон, призрак, живой меч и др. - играя за Алукарда, всё это можно найти по ходу игры, причём, каждый знакомый выполняет свою функцию; например, демон может нажимать на рычаги и кнопки, до которых не может дотянуться сам Алукард). Всё это наряду с мощными магическими реликтами делает его практически непобедимым воином. Снаружи Алукард всегда спокоен и даже холоден, но внутри у него живое сердце, которому не чуждо все человеческое. И это даже не смотря на то, что благодаря отцовским генам, он фактически бессмертен - а слишком долгая жизнь, как известно, постепенно убивает всё человеческое внутри.
После путешествия, в котором Алукард так и не нашёл способ остановить отца, он возвращается в Трансильванию. Там Алукард встречает Соню Бельмонт, основательницу клана охотников на вампиров - именно начиная с неё Бельмонты прославились как род вампироубийц. Соня с самого рождения была одарена особенной силой. И кроме того, она обучалась боевым искусствам у своего дяди. В одном разговоре Алукард поведал ей, что он хочет уничтожить Дракулу, но ему тяжело поднять руку на собственного отца. Желая помочь своему возлюбленному, Соня отправилась в логово лорда тьмы. С собой она взяла лишь легендарное оружие их семьи – кнут Vampire Killer. Позже у Алукарда появляется сын - Тревор Бельмонт, так же ставший охотником на вампиров. Впервые Алукард появляется в игре Castlevania: Legends, затем - в Castlevania III: Dracula's Curse как отец Тревора. Почувствовав, что Дракула вновь воскрес, Алукард решил помочь своему сыну (хотя

если вдуматься, ненормальные у них отношения в семье - помогать собственному сыну убить собственного же деда...). В третий раз Алукард появляется в Castlevania: Symphony of the Night, на сей раз, чтобы прочистить мозги Рихтеру Бельмонту - своему потомку, которому задурили голову и сманили на свою сторону союзники Дракулы.
Следующим не менее известным Алукардом можно назвать персонажа из аниме и манги «Hellsing».
Авторы решили базироваться на истории о Дракуле, которая была написана Брэмом Стокером. Собственно, Дракула и стал Алукардом, и вот почему. В 1893 году Абрахам Ван Хелсинг, Артур Хольмвуд, Куинси Моррис и Джек Сюард сумели одержать верх над графом и убить всех его слуг. В одном из ряда снов, описанных в 4-ом томе манги "Хеллсинг" (в аниме - 2-ой эпизод серий OVA), Абрахам отмечает, что Мина была освобождена из-под власти Графа, точно так же, как это произошло в романе. С этого момента предыстория Алукарда начинает значительно расходится с историей, рассказанной в книге Брэма Стокера. Граф был сражён в сердце, но не уничтожен. Неизвестно, по своей воле или по принуждению, но с того времени Граф стал слугой Абрахама и его потомков, неся верную службу каждому новому поколению Хеллсинг, в честь которых была названа организация, позже созданная ими (а также волей авторов названа манга и аниме). На сей раз в переносном смысле Дракула стал "Дракулой наоборот" (т.е. Алукардом) именно потому, что отрёкся от своих целей, начав служить семье Хеллсингов (которая, по сути, являлась для него "противоположной стороной").



Два лика Алукарда - до активации сверхспособностей, и после.

Десятки лет спустя, в 1969 году, Алукард был заключён отцом Интегры, сэром Артуром Хеллсинг, в подземелье особняка Хеллсинг. В 75 главе манги Артур полагал, что Алукард был "слишком сильным лекарством, чтобы использовать его как нечто большее, чем редкое снадобье". Вскоре после смерти Артура в 1989 году, Алукард был разбужен и освобождён, впитав кровь Интегры (прямой наследницы рода Хеллсингов) из её задетого пулей плеча. По вкусу крови Алукард узнал в ней одну из Хеллсингов и поэтому спас Интегру (тогда лишь 13-ти лет от роду) от её дяди-предателя, Ричарда, став затем её подчинённым.
Так как Алукард бессмертен и практически неуязвим, то возможно, поэтому эгоистичен. Он часто унижает людей по любой причине и даже при её отсутствии. Вместо того, чтобы просто уничтожать врагов, Алукард сначала уничтожает их личность, и лишь затем физическую оболочку. Яркий пример этого виден во 2-ом томе манги, где Алукард борется с Люком Валентайном. Когда Люк обретает превосходство, кажется, что победа вот-вот будет в его руках. Но всё происходит с точностью до наоборот, когда Алукард отстреливает Люку обе ноги, насмехаясь, что тот не может их регенерировать. Затем часть Алукарда превращается в собаку и пожирает Люка со словами: "Ты был скорее куском (censored), чем человеком. Теперь ты станешь куском собачьего (censored)". Как видно, Алукард всё же сохранил часть своих привычек ещё со времён Стокера - например, жестокость вкупе с циничным юмором:)
Тем не менее (что можно считать проявлением "светлой стороны"), Алукард не является сторонником бездумных и беспричинных убийств. Во второй главе манги он называет 2х вампиров жалкими именно из-за бессмысленных расправ, которые они учиняют. В телевизионной версии (Club M) Алукард озвучивает своё неудовольствие:: "Вы забрали все эти жизни и даже не из жажды. Понравилось? Вот что нужно такой мрази как вы, чтобы оттянуться!".
Однако под дерзким, тёмным, самоуверенным отношением Алукарда к миру скрывается глубокая печаль и зависть к людям, наделённым даром умереть, тогда как он бессмертен и обречён вечно бродить по Земле. На протяжении своего существования, Алукард пришёл к выводу, что жизнь нуждается в смерти, дабы обрести ценность. Алукард выбрал участь стать монстром, чтобы обрести свои силы и избежать смерти, и жалеет об этом. Все эти чувства в разной степени показаны на протяжении сериала, например, когда Алукард рассказывает Королеве, что она "всё такая же живая девчонка, как пятьдесят лет назад, юная леди". Когда Андерсон пронзает своё сердце Ногтем Хелены в 8-ом томе манги, то Алукард говорит, что старое, дряхлое тело Уолтера было "в триллион раз прекрасней" чем новое тело вампира (74 глава манги). Артур Хеллсинг лучше всего

объясняет этот факт в главе 72: "Все они ищут возможность начать войну и бесконечные отчаянные, кровавые битвы. Похоже на громкий плач. Не думаю, что они вообще хотят всего этого. Наоборот, так они кричат и молят о смерти". Логичное объяснение с точки зрения авторов - такие, казалось бы, мелочи и пояснения придают манге дополнительную "изюминку" и, если хотите, ценность.

Алукард демонстрирует, в различных воплощениях, поразительный и подавляющий арсенал сверхспособностей. Бессмертие, огромная физическая сила, сверхчеловеческое восприятие, регенерация - этим список не ограничивается. Алукард так же способен вызывать гигантскую бесформенную собаку (Уолтер называл её Баскервиль), а также других существ, таких как летучие мыши (кроме того, в определённые моменты проявления силы Алукард изменяется внешне - меняется не только цвет волос, но и одежда). Именно благодаря своим сверхспособностям Алукард является самым могущественным бойцом в рядах организации Hellsing.

Помимо двух вышеупомянутых представителей «алукардства» существует ещё один, традиционный для американского зрителя. Правда, назвать его полностью Алукардом было бы не совсем верно, т.к. это придуманный им же псевдоним. Речь идёт о мультфильме «Бэтмен против Дракулы».

Бэтмен против Дракулы — мультфильм 2005 года, снятый американским режиссёром Майклом Гогуэном. Сюжет мультфильма, как явствует из названия, объединил в себе двух вымышленных персонажей - Бэтмена и традиционного для американского кинематографа Дракулу.

Сюжет таков: из популярной среди злодеев психолечебницы Аркхэм сбегают Джокер и Пингвин. Один из пациентов той же больницы проболтался им о тайнике с деньгами, которыми поделится, если злобная парочка поможет ему сбежать. Но злодеи на то и злодеи, что делится не захотели, а решили прикарманить содержимое себе. Правда, тайник находился на кладбище, в склепе. Но в каком - предусмотрительный пациент не сообщил, так что злодеям пришлось прочёсывать каждый "квадрат" некрополя. В очередном склепе Пингвин благополучно укололся зонтиком и своим гемоглобином пробудил Дракулу (который конечно же, блаженно дрых на этом же кладбище). Неожиданный поворот сюжета для американских детей, не правда ли?:) Ещё неожиданней оказывается стремление Дракулы после долгого сна поработить город Готэм, превратив его население в вампиров. И совсем уж неожиданно то, что на его пути встаёт Бэтмен;) И вот уже две летучих мыши начинают свои разборки.

А теперь о том, причём тут анаграмма "Алукард". Бэтмен отправляется на вечеринку "в штатском", не под псевдонимом, а под своим настоящим именем - Брюс Вэйн. Там он встречает Дракулу, представившегося антропологом Алукардом (сценарист, придумавший дать вампиру профессию антрополога, обладает незаурядным чувством юмора:) Ведь "антропология" не что иное как изучение человека. Вампиры, как известно, тоже любят изучать людей - правда, по-своему:)). Алукард предлагает Брюсу организовать встречу, дабы получше ознакомиться с профессией антрополога. Кроме того, вампир положил глаз на Вики Вэйл, девушку Брюса. Дальше сюжет почти полностью копирует книгу Брэма Стокера. Во время назначенной встречи Алукард "раскрывает карты", пытаясь превратить человекомышь в вампира. Сам же человекомышь начинает расследование и выявляет коварные планы самоназванного Алукарда.



Как можно видеть, этот Алукард тоже умеет превращаться. Но не так удачно, как «хеллсинговский»:)



Далее, Бэтмен отправляется на кладбище, где его пытаются схватить бравые спецназовцы, укушенные в одно место. Главгерой понимает, что это вампиры-приспешники и в конце концов, опять

возвращается на кладбище чтобы победить лже-Алукарда. К слову, тот похитил девушку Бэтмена, дабы принести её в жертву и воскресить свою давно умершую невесту Кармиллу. Однако романтические планы превращаются в пепел вместе с главным злодеем. В общем, добро побеждает зло - а кто победил, тот и добрый:)
Последним Алукардом, о котором пойдёт речь, будет Джонни Алукард из фильма «Дракула, год 1972». Группа Zombie Faces даже посвятила ему песню, которая так и была названа - Johnny Alucard.

Кстати, в роли Дракулы в фильме снялся не кто иной, как Кристофер Ли, успевший побывать в данной роли уже не раз (а точнее - шестой по счёту в пределах студии Hammer, снявшей и «Дракулу, год 1972»).



Тот самый Джонни А.

По сюжету, группа молодых людей проводит черномагический ритуал в заброшенной церкви Святого Бартольфа, чтобы вызвать дух Дракулы. В группу входит Джонни Алукард, Лаура Беллоус и, как ни странно, Джессика Ван Хелсинг (да-да, потомок «того самого» Ван Хелсинга). Джонни осушает чашу «крови» перед Лаурой, однако нервы остальных не выдерживают и молодёжь в ужасе разбегается. Результатом же ритуала стало воскрешение Дракулы, который с удовольствием перекусил Лаурой. Позже полиция находит её обескровленное тело и начинает расследование - разумеется, под подозрение тут же попадает группа молодых людей, проводивших ритуал.
Так, а почему одного из них создатели окрестили Алукардом? Чтобы провести параллель с тем, что он воскресил Дракулу? Не только. Инспектор Мюррей, проводивший расследование, опрашивает деда Джессики Ван Хеллсинг и понимает, что Алукард на самом деле заинтересован в Дракуле, и что тот ритуал в церкви был не просто развлечением. Тем временем, Джонни «куёт железо, пока горячо» - он приводит



подружку Джессики в ту же заброшенную церковь, где её кушает Дракула. Сам же Алукард становится вампиром, но на этом не останавливается - сначала он убивает прохожего, а затем заманивает парня Джессики в кафе, и тоже превращает в вампира. Тот же, в свою очередь, наведывается к Джессике и тоже заманивает её в кафе... Там он с Алукардом хватают девушку, чтобы отвести к Дракуле. Дедуля замечает, что внучки нет, и как охотник на вампиров, идёт по следу. Он идёт на квартиру Алукарда и убивает его.
Всё заканчивается тем, что дедуля спасает внучку и убивает Дракулу. Вампиры убиты, банки крови целы и все довольны:)
Подводя итог, можно выявить одну, в общем-то банальную, закономерность - если буйная авторская фантазия окрестила кого-то Алукардом, то Дракула где-то рядом:) Обязательно;)



В следующем номере:

"Крылья ворона"

5.2010





В номере:

- Линии крови - часть 3.
- Домен - Arkhem.
- Создание дарклордов.

Тема номера:

Комиксы.

2010(c) Grand Grimuare, Ravenloft, D&D.