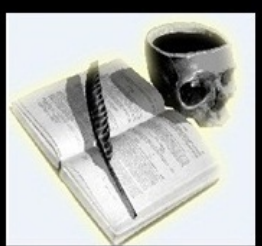
"Крылья ворона"
6 /2010





Тема номера:
Кровь и эротизм

В номере:
- Интервью с "Легионом"
- Порноготика
- "Мир тьмы" - обзор сеттинга

2010(c) Grand Grimuare



Колонка редактора:

Здравствуйте уважаемые читатели!

Вот и настала пора нашей новой встречи.
В этом номере вас ждет много интересного…

Вас ждет интервью с редакторами фензина «Legion», материалы по новой, пиратской настольной игре «Архипелаг Каймана», в тестировании которой сможет поучаствовать каждый желающий.

Так-же вас ждет материал по незаслуженно забытому сеттингу «Маска Красной Смерти» - миру где причудливо переплетается реальность и вымысел.
В журнале появилась новая новостная колонка «Новинки переводов» - самые свежие и интересные переводы, сделанные игроками для игроков.
Третья статья цикла «Земли страха» посвящена Всаднику Без Головы, а новая статья цикла «Линии крови» - поведает о реальных и выдуманных любительницах поплескаться в крови.

Наш журнал постепенно переходит на ДнД 4.0, однако материалы по третьей редакции, конечно же, будут появляться. Пусть их будет и чуть меньше.

Attention! – в данном номере есть картинки и тексты, которые не рекомендуются к просмотру и прочтению несовершеннолетними. Поскольку подобные предупреждения никогда и никого не останавливали (меня например никогда) – постарайтесь прятать файл подальше от родителей=)

Приятного чтения, встретимся через месяц…
Удачного Хэллоуина!!!

Над журналом работали:

Главный редактор:
Виктор «Grimuar» Лазарев

Авторы статей:
Вероника «Draculina» Скороходова
«Аваллах»
«Azalin»
«Кракен»
Алехин Александр
Mistress Klarissa

Переводчики:
Татьяна «Necooni» Виноградова
Александр «Xurte» Стрепетилов.
«Мельхиор»

Художник:
Дмитрий «DeeMan»
Ольга «Firdjil»

Наш журнал можно скачать со следующих ресурсов:

Крылья ворона на форуме «МРИ»

Серый кардинал в разделе «творчество».

Хрустальная Сфера на сайте «Ночной Ведьмы».

ОХ"КВ" на форуме «о-хобби».

Альгария на форум ролевых игр «Альгария»

При копировании материалов – ссылка на журнал и автора обязательна!

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

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

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

Крылья ворона №6:

Привычное:

Авторская колонка 2
Новости 4-7
Переводческая артель 8
Новинки переводов.

Из первых уст:

Интервью с создателями «Легиона». 9-10
Редакторы «Легиона» рассказывают о создании журнала.
«Архипелага Каймана» - крупным планом! 11-12
Интервью с «Eternal Order» 13-15



MotRD:

Скрепки для «МКС» 16-17
Новые истории готического сеттинга.



DnD 4:

Domain of Dread 3 – Вечная тропа 18-30
Дорожные приключения безголового всадника...
Разум нежити 31
Новый перевод «Фантомов»
Заметки Азалина 2 32-37
Классы, расы и многое другое.
Раскрытие тайны – Проклятия 38-40
Ввод новых правил и дополнения старых

Другие игры:

Мир тьмы 41-50
Обзор сеттингов.
«Архипелаг Каймана» 51-52
Выдержка из книги правил.
Отчет о партии «Ярость Дракулы» 53



Познавательно:

Порноготика 54-56
Линия крови 4 - Красота требует жертв 57-64

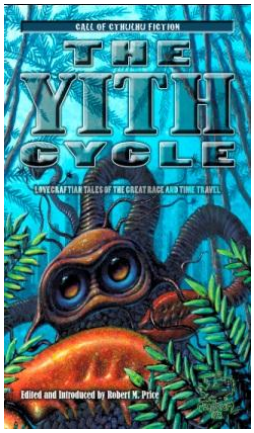


Комиксы:

«Вирус души» 65-70
«Мрак и Тусклота» 71



Новости:



Цикл Йис.

Новая художественная антология, скрывающая под неброской обложкой – полтора десятка рассказов о «великой расе» Лафкрафта и путешествиях во времени.

Планета Йис дом Великой Расы, место вдохновлявшее Лавкрафта и многих других авторов, на написание историй про путешественников во времени и пространстве.
Эта книга включает в себя рассказы о Йис как известных авторов, так и не печатавшихся ранее, изобилует путешествиями во времени, обменами-разумом, и захватывающими историями приключений в неизвестных мирах.

Книга для всех поклонников творчества Лавкрафта.
Цена $ 16,95



D&D Gamma World.

Новая ролевая игра Ричарда Бейкера и Брюса Р. Корделла.

Апокалиптический сеттинг, в котором есть магия, мутанты и крысы. Зато нет набивших оскомину закосов под фалаут-стайл.
D&D Gamma World.
является автономным сеттингом для 4-го издания D&D.
160-страничная книга с инструкцией для создания персонажа, правилами игры, и предлагающимся модулем.
Книга вышла в продажу 19 октября 2010
Цена: $39.99

Ждите в ближайших номерах – обзор сеттинга и публикацию материалов для «Гамма-ворлд».

Биошок – страна свободных…

Герой сиквела - детектив Букер ДеУитт, отправляется в летающий город Колумбию, что бы отыскать девушку Элизабет, обладающую паранормальными способностями, и видимо попавшей в беду *(К.О)*
Уже вышел десяти минутный трейлер, который показывает захватывающий игровой процесс, состоящий на 90% из скриптов.



Однако в первый раз все смотрится великолепно!
То парящая в небе церквушка разлетается на куски, то огромный киборг швыряет в героев пробегающей мимо (на свою беду) лошадью.
Герой бодро отстреливает злых горожан, останавливает силой мысли - артиллерийские снаряды и натравливает на неугодных стаи бешеных воронов.
Все это великолепие выйдет в 2012 году для ПК и консолей.

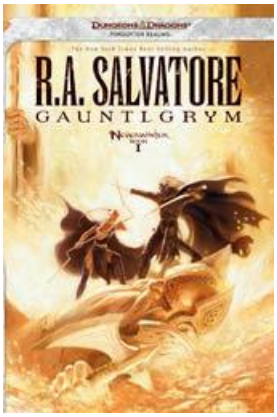
Достойный подарок на «День всех святых».



Кровавый экшен Splatterhouse появится в канун Хэллуина 2010 года. После многочисленных переносов, на этот раз дата похоже окончательна.

Сюжет Splatterhouse — повествует о студенте, спасающим свою девушку из некого жуткого поместья. Особых сюжетных изысков ждать не стоит. Есть герой. Есть цель. Есть препятствия на пути к цели.
Игрок управляет кровожадным «громилой» в хоккейной маске, который легко разрывает зомби и упырей на неровные, брызжущие кровью ошметки.
В общем, весьма милая и жизнеутверждающая игра, для всех фанатов «God of War» и «Mortal Kombat».
Игра выйдет эксклюзивом на приставках PS3 и Xbox 360

Neverwinter от Сальваторе.



Когда один из старых друзей Дриззта, решает провести свои последние дни в поисках легендарного царства карликов Gauntlgrym, Эльф легко соглашается помочь другу в поисках. Но прежде чем друзья приблизиться к нахождению потерянного города, старые враги – убийца Агрогейт, черная-вдова Далия и Джарлакс уже разыщут город.

В поисках богатства и магии, трое охотников за сокровищами по велению жадности и глупости проникли в город и поняли, что их находка способна привести мир к ужасной катастрофе. Чем больше они продвигаются в своих поисках, тем яснее осознают, что не смогут остановить катастрофу и отчаянно нуждаются в помощи.

Таким образом, Дриззт приобретает в компаньоны своих заклятых врагов, и вместе они отправляются спасать мир…

Это первая книга из цикла, начатого Сальваторе.

Релиз: 5 сентября
Цена: 27,95 $

Мертвец встречает свинец…

Разработка диабло-подобного аркадо-вуду-шутера «Dead Meets Lead», о приключениях аристократа - увлеченно изничтожающего нечисть на просторах болот, принесла первые ощутимые результаты. Вы можете ознакомиться с тизером и бетой игры.

Интервью с разработчиками – читайте в 7 номере «Крыльев ворона»



Герои падшей Земли



Дополнение для D&D
Авторы: Майк Мирлс, Билл Славичек, Родни Томпсон.

Дополнения к правилам и новые варианты создания и развития клириков, бойцов, аутсайдеров и многих других классов.

Каждый класс описывается с набором новых умений, фишек, рейтингов, и многого иного, что, игроки могут использовать для создания уникальных персонажей.

В дополнение, эта книга представляет расширенную информацию для некоторых рас игры, в том числе гномов, эландринов, эльфов, полурослико в, и людей.

Релиз: 21 сентября 2010
Количество страниц: 352
Цена: 19,95 $

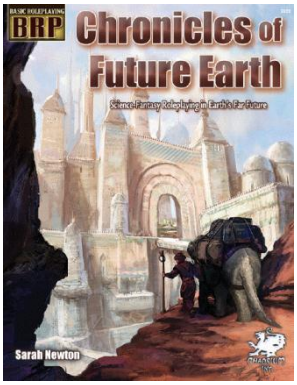
Ф3 – фентези и фантастика в Екатеринбурге!



Второй ежегодный всероссийский Фестиваль фантастики и фэнтези «Ф3» пройдёт в Центре культуры «Урал» (г. Екатеринбург) с 5 по 7 ноября 2010 года и сведет вместе любителей творчества Толкиена, Стругацких, Лукьяненко, теоретиков и практиков ролевых игр различных направлений, членов историко-реконструкторских клубов и поклонников аниме. Объединяет всех этих людей любовь к альтернативным мирам и активная творческая деятельность.

Сайт Фестиваля: http://f3con.ru/
Группа В Контакте: http://vk.com/club10996396

Хроники будущего Земли



НФ Ролевая игра о Земле далекого будущего.
Цена $ 18,95
Страниц: 96
Автор: Сара Ньютон

Конец Пятой Циклиды, в невообразимо далеком будущем планеты Земля. Мире сильно поменявшемся со временем, где звезды, стали далеким воспоминанием, а демоны, колдовство и древние технологий держат человечество в рабстве.

Старейшая и величайшая из цивилизаций Спрингтайд, гниет изнутри. В своей обширной сети городов - многие расы влачат свои жизни на протяжении тысячелетий, в то время как древние враги готовы нанести решающий удар.

В эти мрачные дни появляется группа героев, чтобы противостоять силам тьмы и спасти мир от грехов прошлого.

Добро пожаловать в Хроники будущего Земли.

Сценарий к «Архипелагу Каймана»

Пока готовилось интервью с автором настолки, а редактор не жалея сил - выбирал ознакомительную часть из демо-правил (все это далее в журнале), появился первый сценарий для настолки...

"Западный Атолл".

"Западный Атолл Архипелага Каймана - во всех смыслах - своего рода культовое место. Здесь полно странных статуй и изрезанных рисунками камней неизвестного происхождения, а самая большая Суши-Таверна на архипелаге пользуется успехом у пиратов от мала до велика. Не так давно власти четырёх колониальных держав, борющихся за контроль над Архипелагом, объявили Западному Атоллу настоящую войну. Колонисты и искатели наживы всех мастей буквально заполонили окружные острова, понастроив там укреплений, и стали присматриваться к Атоллу. Дело запахло жареным. Старший кок Суши-Таверны, а заодно и интендант ДоМБеБра, Хадзяку-Мацатуси-дель-Торрес-сан, объявил награду для каждого, кто посодействует борьбе с надвигающейся угрозой.
Заряжай пушки и готовь Вуду-булавки войны, капитан. Эта неделя предстоит быть жаркой!"

Ссылка на материалы_1
Ссылка на материалы_2

Избранный в Лас-Вегасе...



Действие игры происходит в 2280 году, через 3 года после событий Fallout 3 в бывшем Лас-Вегасе, сумевшем благополучно пережить Великую войну и последующие тёмные века. Главный герой — курьер, доставляя очередную посылку, попадает в засаду и остаётся умирать в неглубокой могиле. Его находит и откапывает телеробот Виктор, после чего относит героя в городок Гудспрингс к своему хозяину доктору Митчеллу. Док вылечивает героя, проводит пару тестов, дарит ему Pip-Boy и Комбинезон Убежища 21 и отправляет в добрый путь по пустоше.

Нежить в прериях...

26 октября для ковбойского шутера «Red dead redeption» - выйдет адд-он про нашествие зомби. Подобные трэшевые добавки встречались в шутерах и ранее, например в «call of duty» можно было пострелять по зомби-фашистам.
Однако всем кто хочет поиграть в **действительно** интересный ковбойский-зомби-шутер, я рекомендую опробовать консольный «dark watch».



Requiem по пиратам ...



Игра «*Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned*» обещала перевернуть всю суть игр о пиратах, помимо мощной геймплейной составляющей основанной на разных тактиках боя с живыми и с живыми-мертвецами, разработчики обещали голливудский сюжет, достойный экранизации, в котором игрок мог выбирать как именно этот сюжет будет развиваться. Было еще много обещаний. Но ныне проект пошел на дно, более сотни работников компании были уволены, а все резервы брошены на разработку продолжения серии апокалептических-пострелушек «Метро».

Кошмарные овцы...

Новая игра «**Catherine**» от создателей серии «**Персона**». Смесь джирпг, экшена, симулятора свиданий. Нуарная порнография... Детективный триллер…

Это история об обычном кучерявом парне - терзаемом русским проклятьем. Каждую ночь, он проваливается в мир кошмаров, где бегает по лабиринтам, наслаждается странными галлюцинациями и сражается с прямоходящими овцами в галстуках…
Звучит бредово, но с другой стороны ни один сторилайн серии «Persona», не укладывался в рамки логики.

Создатели обещают несколько концовок.
Выйдет игра уже этой зимой, для PS3 и X-box 360.



Новинка фензинов - ОВТИ №11

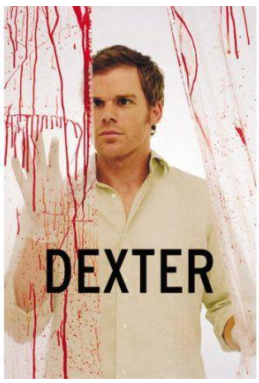


Во первых числах ноября выходит 11 номер фензина ОВТИ.

«Вестник ОВТИ» это сетевое ежемесячное издание сделанное руками варгеймеров и являющееся информационной площадкой Общества военно-тактических игр (ОВТИ). В журнале вы найдете анонс мероприятий ОВТИ на грядущий месяц, статьи о вселенной Warhammer, Warhammer 40.000, батлрепорты, материалы по технике покраски и создания элементов ландшафта для вашего поля битвы. Более подробную информацию и адреса наших клубов вы найдете на сайте www.ovti.ru

Кратко о новых ТВ-новинках.
(рекомендовано редакцией)

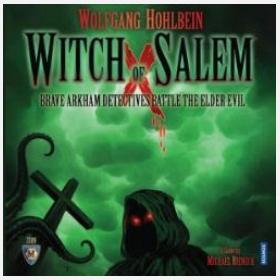
Новые сериалы:
«Ризолли и Айлс» - медицинский детектив. Две подруги – детектив и патологоанатом раскрывают замысловатые медицинские преступления.
«Фейри» - суккубиха не ведающая о своей природе, влезла в древнюю вражду двух племен фэйри. Света и (конечно-же) Тьмы. Вместе с детективом-оборотнем и русской воровкой, она раскрывает замысловатые мистические преступления…
«Холмс» - трехсерийная перепевка классического детектива. Гений дедуктивного метода Шерлок Холмс и его «друг» (военный врач) Дк. Уотсон расследуют… всякие мистические преступления… которые оказываются медицинскими… бррр… серии интересные. Но слишком затянуты. По 1.5 часа каждая.



Также советуем новые сезоны сериалов, уже несколько лет радующие любителей интересных историй…

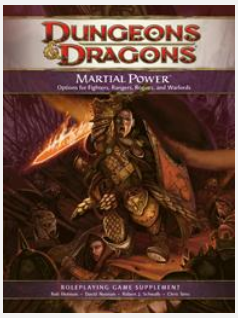
«Сверхестественное» 6 сезон
«Касл» 3 сезон
«Декстер» 5 сезон

Переводческая артель:

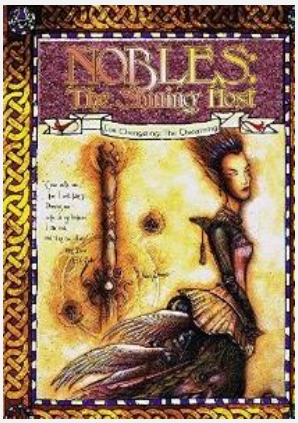


Witch of Salem.
Игра сделанная на основе книги Вольфганга Хольбейна "Легион Хаоса" и мифов созданных Лавкрафтом.
Сама игра представляет собой облегчённый вариант Аркхема, с немного изменённой механикой, отличным артом, и меньшим количеством компонентов.

Witch of Salem на русском языке
Альтернативная ссылка №1
Ссылка № 2



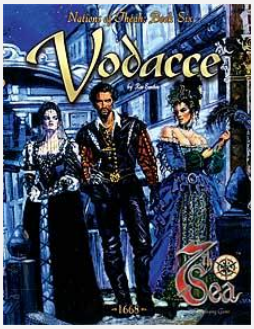
Phantoms порадовали переводом комплита «Воинская сила» для ДнД 4.
На книгу наводится финальный лоск, и скоро ее сможет скачать любой желающий. «Воинская сила» - книга посвященная развитию воинов, плутов и военачальников. Сотни новых талантов, черт и путей развития.
Интервью с группой переводчиков «Фантом» можно прочесть в 5 номере «Крыльев ворона».



Благодаря стараниям **Аваллаха,** все меньше «белых пятен» в библиотекке «мира тьмы**».**
Аристократы-Сияющее_воинство, перевод книги посвященной линейке «подменыши». В которой подробно рассказано об аристократии фей, традициях и королевствах, а также ключевых персонажах линейки.

Сайт **«Серого кардинала»** предоставляет новинки к двум сеттингам:
Drauglin перевел приключение «Потоки ужаса» http://www.graycardinal.narod.ru/sklad/Savage_Tide_7_1.rar для сеттинга «дикого прилива».
Сергей Масленников изготовил цветную, русскоязычную карту для сеттинга Deadlands http://www.graycardinal.narod.ru/sklad/deadlands_map.rar
Вас также ждет русскоязычная Водачча, впрочем она достойна более подробного упоминания!

Vodacce **для «Седьмого моря»** - гвоздь нашего номера! Перевод, который ждали мастера и игроки более года…



Водачче – коварная леди, чьи стальные ноготки скрываются под тонким шелком перчаток. Ее дочери – правительницы судеб, ткущие будущее человечества под носом семи торговых принцев. В пределах Водачче высится великий город Нума – реликвия ушедших веков, колыбель Ватицинской Церкви. На островах принцев Водачче выстроены величественные башни и прекрасные мосты. Острова – источники политического влияния и власти. Именно отсюда аристократы правят своими далекими землями

Куртизанки, прекрасные и ослепительные, танцуют с аристократами, скрывая лица под масками. Ведьмы судьбы, наблюдающие за весельем из-под темного покрова вуалей, плетут зловещую паутину будущего. Пока мужчины Водачче бьются за деньги и власть, ее женщины сражаются за судьбы всего континента. Самая опасная страна Тейи скрывает свои ужасы за приятной улыбкой.

Приложение Водачче включает в себя:
V Детальное описание территорий и их достопримечательностей, а также краткий обзор Культуры Водачче. Вы узнаете о куртизанках, чести и тайном мире, который скрывается за дверями аристократических особняков.
V Новые правила для водаччанских героев, обновленная статистика семей и фехтовальных школ. Детализированное описание магии Сорте, новые умения и достоинства, уникальный стиль боя, которым пользуются куртизанки.
V Специальный раздел о женщинах Водачче. Прочитав, его вы сможете узнать о Ведьмах судьбы, куртизанках и сенцавистах – женщинах аристократического происхождения, не владеющих Сорте.

Интервью с создателями «Легиона».

Интервьюер – Виктор «Гримуар» Лазарев
Респонденты – Gorыныч и Mef. 2010

Расскажите немного о себе.

Gorыныч - Родился, жил и умер – шутка)) Родился в семье военного в городе Гродно еще в Советском Союзе. Так как отец военный - все детство провел в закрытом военном городке в Подмосковье. Поступил сначала в мат. класс, потом в физмат школу. По ее окончании - МИФИ факультет Ф, специальность инженер-теплофизик. Должен был идти строить атомные подводные лодки и ледоколы, но жизнь повернулась иначе. Сменил несколько работ. Сейчас свой небольшой бизнес в интернете.



Mef - Что рассказывать. родился, жил, выучился, попал в интернет. Увлекся форумами. На одном из них познакомился с Горынычем, а потом и на fantasyland попал. Люблю читать, люблю хорошие фильмы, люблю игры. Во всех проявлениях. В целом больше ничего и не скажешь.
Обычный такой человек =)

Как к вам пришла идея создать свой электронный журнал?

Gorыныч - Идея пришла спонтанно. В институте открыл для себя мир FRPG, где и познакомился с ART'ом, бессменным лидером портала fantasyland.info. Журнал в начале планировался как способ продвижения идеи FRPG (тогда было 3 крупных портала исключительно по FRPG и передо мной стояла цель вывести наш на лидирующие позиции) в массы. Это уже потом он вырос во что-то большее и даже обзовелся собственным сайтом.



Вы были на момент появления единственным крупным электронным изданием?

Gorыныч - Не соглашусь. Было еще несколько изданий (Гамаюн точно был и еще Овод какой-то журнал издавал). Страшно не было - было интересно. Был юношеский запал и хотелось создать что-то на самом деле полезное, интересное и светлое. Уж не знаю - получилось ли.

Чем вы занимались в штате создателей журнала?

Mef - Ну в создатели это громко сказано. Как и все на форуме увидел тему. Зашел. Вообще я был настроен скептически. Очень скептически. Но потом Горыныч попросил написать меня статью про музыку. Я написал. Графоманство обычное, но вот так вот и попал в журнал.

Что означает название журнала?

Gorыныч - Если честно даже и не помню. Что-то связанное с тем, что нас ролевиков очень много)) Потом прижилось.



С какими трудностями вы столкнулись при создании журнала?

Gorыныч - Трудностей, на удивление, было не много - найти хороших авторов, грамотно сверстать, отредактировать, банально исправить ошибки. Тогда для нас это было ново - сейчас смотрю на первые номера и умиляюсь. Выглядят они конечно очень по-детски. Но тогда нам казалось, что это шедевры

Mef - Главные трудности это отсутствие материала. Это заметно по "толщине" журнал и скорости выхода. Ближе к финалу материала становилось все меньше, авторы уходили. И это было понятно. Работать на чистом энтузиазме долго не может никто. Главреду было нелегко, да еще я на форуме постоянно кричал о том что сроки вышли все. =)



Номер первый и номер последний…

В издание было вложено немало времени и сил – сколько номеров вышло? И сколько времени прошло с первого номера и до последнего?



Gorыныч - Все номера журналов лежат на jurnal.fantasyland.info - можно скачать, почитать. Первый был выпущен в апреле 2004, последний - апреле 2009. ЗА пять лет - 40 номеров. Последний десяток уже делал наш очень хороший друг и бессменный автор журнала - Сергей aka Mef. Кстати замечательных легионеров (символов разделов) рисовал его отец, за что мы ему очень благодарны.

Выходил «спец-легион» посвященный дню победы, были еще специальные номера или какие-то бонусные приложения?

Gorыныч - Для нас каждый номер был особенный)) Тематические - да были, в основном это можно отследить на обложке)) Бонусы тоже присутствовали - различные "пасхальные яйца" или ролевые модули.

Как менялся журнал, с выходом новых номеров?

Mef - Трудно изменить журнал в котором пишется обо всем. Координально изменился дизайн (начиная с 35 номера), журнал стал более интерактивным в плане навигации. По сути это были единственные изменения. Зачем было менять то что работает?

Любите ли вы ролевые игры?

Gorыныч - Да) Участвовал и в FRPG, LRPG, кабинетках. Как Мастер, так и участник. Переводил вместе с Дорианом сет "7ми Морей". Написал несколько кабинеток (они были в журналах изданы), несколько сеттингов и компаний. Перевел много материала по FUDGE (моя любимая система) и смежным системам (к примеру, "Дорога 666" - мой перевод)))

Mef - Люблю. Но играю только в компьютерные =)





Многие до сих пор считают ваш журнал эталоном фэнзинов, приятно ли вам - что даже после закрытия журналов, у него все еще есть преданные поклонники?

Gorыныч - Конечно приятно. Всегда приятно, когда дело твоих рук кому-то нужно.

Mef - Правда считают эталоном? Лично мне всегда хотелось поменять что-нибудь. А то что есть поклонники всегда приятно. Лично я благодарен читателям "Легиона". Ведь без них не было бы и журнала.

Есть ли шанс, что «Легион» вновь начнет выходить и радовать читателей?

Mef - Не хочу давать напрасных обещаний. Но шанс на изменение положения есть всегда.

Gorыныч - Шанс есть всегда. У меня сейчас совершенно нет времени заниматься журналом вплотную (семья, работа, другие проекты), но могу выступать в роли продюсера - нужен только очень деятельный и устремленный человек. Если такой найдется - журнал снова будет выходить. Надеюсь, Ваш журнал поможет в этом☺

Спасибо за интересные вопросы и за возможность снова пережить моменты из "журнально-интернетной" жизни.

«Архипелага Каймана» - крупным планом!

Интервьюер – Виктор «Гримуар» Лазарев.
Респонденты – Алексей Сазонов. 2010

1 - Расскажите немного о себе.

Меня зовут Алексей Сазонов, по образованию экономист международник, а настольные игры – моё хобби. Ими я стал увлекаться ещё с детских лет: да и какой мальчишка, не любил поиграть в солдатиков? В юности много занимался спортом: боевыми единоборствами, историческим фехтованием. Какое-то время активно участвовал в ролевом движении. С тех пор много воды утекло, но настольные игры так и остались одним из любимых развлечений: иногда собираемся в дружеской компании на партию «Каркасона», а порой что-то сами придумываем.



2 - Почему темой игры были выбраны пираты?

Наверное, во всём виновата музыка! Может помните замечательную Lucasart'овскую адвентюрную серию «Monkey Island»? Какая там была музыка?.. У меня на компьютере до сих пор сохранилась папка с саундтреками к игре. И вот как-то, дождливым весенним днём, мелодия оттуда заиграла в плэйлисте: там ещё один голос пытался заставить лентяев работать, а трое других отвечали, что «рождены были быть пиратами». С этого момента появление игры оказалось предрешено: так захотелось поставить парус где-нибудь в тёплом морском краю, в шкуре героев пиратских приключений, что дальше фантазия уже сама подсказывала курс.

3 - В вашей игре есть место ролеплею?

Да, в известной мере в игре нашлось место и ролевым элементам! Ведь это история про пиратов и флибустьеров, а куда в ней без коварных обманов и союзов чести? Можно выстраивать линию поведения безотносительно к тактической конфигурации стола, активно контактировать с другими игроками-персонажами. А что это, если не элементы ролеплэя? Кроме того, каждый игрок получает подопечного капитана, которого нужно развивать, совершенствовать его навыки и пополнять инвентарь. Можно даже собрать некое подобие своей партии из NPC-помощников. Так что элементы РПГ присутствуют, хотя главная роль, всё же, отдана тактико-стратегическому планированию и дипломатии.

4 - Расскажите немного о сюжете и мире игры.

Мир «Архипелага Каймана» - это стёб по поводу вест-индийской колониальной эпохи, да и всякой пиратской тематики в принципе. Солнечный коктейль разных стилей: магия Вуду и пороховые орудия, циклопические европейские линейные корабли и тут же галеры в вавилоно-греческом стиле. А владелец кайманової фермы – вообще говорящий попугай! И ко всему, что здесь происходит тоже следует относиться не совсем серьёзно. Ведь даже ушедшие на дно с кораблём капитаны тут не погибают, а поймав за хвосты двух гигантских черепах, отправляются в таверну, отогреваться пряным грогом и ждать пока их снова наймут.



На Архипелаге столкнулись три разных культуры и четыре стороны, каждая из которых желала бы остаться тут одна. Пока губернаторы плетут интриги и обмениваются уколами, на просторах морей наводит ужас мстительный адмирал-скелет, известный как Весёлый Роджер на своём «Чёрном Голандце». И в это время на страницах истории появляются сами игроки. Начало саги!

5 - Какие особенности есть в системе игры? Что отличает "Архипелаг Каймана" от иных настольных игр?

Отличительные особенности? Думаю, это толстые правила: настоящее, жестокое пиратское оружие!
Ну, а если серьёзно, то игра в большей мере стратегическая и чем больше игроков за каждую из сторон, тем больше комбинаций действий. Кстати, именно расчёт на игру в большой компании является одним из преимуществ игры. Кроме того будет ещё и сильный дипломатический модуль - это уже понравится любителям ролеплэя и живого общения.
Цель у игроков одна, но пути её достижения разнообразны. Так что можно устроить игру-гонку или тотальную элиминацию противника – всё в руках игроков! Полной информации о «столе» вначале нет ни у кого и разведка решает очень многое: тактика – контр-тактика – контр-контр-тактика, и т.д.

Тот, кто сумеет адекватно укомплектовать корабль и выбрать линию поведения, тот и победит. Ну, и не будем забывать про Его Величество Кубик!
Что ещё добавить? Я уже говорил, что в игре есть говорящий попугай-кайманoвод?

6 - Какие элементы фентези присутствуют в игре?

Так, давайте посмотрим… У нас тут есть скелеты-матросы, аборигены-вудуисты и немного магии, целый корабль набитый ожившими мертвецами во главе с романтическим героем и один надувной крокодил. И, конечно, мешанина из забавных и претенциозно-утрированных образов, которые по отдельности могли бы оказаться в каком-нибудь из реальных миров, но все вместе воплощают саму идею фэнтази – они нафантазированы!

7 - Игра подходит для новичков - впервые столкнувшихся с настольными играми?

Да, думаю, что игра может быть интересна для терпеливых новичков. Она не требует особых навыков: игроку не придётся жонглировать кубиками, стоять на одной ноге, или высчитывать логарифмы, чтобы узнать ушел ли корабль ко дну. Ничего сверхординарного. Игра состоит из простых блоков и разобраться под силу каждому.
В то же время мне кажется, что процесс должен прийтись по вкусу вдумчивым и опытным игрокам - они будут иметь преимущество перед новичками. Ведь для хорошего результата придётся следить за многими параметрами, а это не просто поначалу. Да и кубик решает далеко не всё.
А вот детям младшего возраста явно будет не по зубам.
Сейчас идёт фаза тестирования основного модуля игры. Потом кое-что добавим, кое-что уберём… Полагаю, это продлится ещё некоторое время: планируется завершить откатку к середине Ноября. Ну, а дальше дело будет стоять за релизом. Так как вопрос с издателем ещё не решен, сейчас сложно прогнозировать. Возможно, это будет подарок на новогодние праздники!

8 - Как желающие смогут поучаствовать в бета-тесте игры?

Все желающие поучаствовать в тестировании игры могут зайти на форум www.forum.ohobby.ru, где существует тема игры, или отправить письмо на archcayman@mail.ru. Каждому участнику высылается тестовый комплект листов-распечаток, обговариваются условия и требования к процессу.

9 - Игра будет коммерческой или будет распространятся бесплатно?

Игра рассчитана на коммерческое распространение. Но нужно реально смотреть на вещи - в наш век нет шансов запретить тиражирование через интернет. Если игра окажется хорошей, её станут копировать. Я не вижу в этом большой беды: те, кто берут игры в сети и те, кто покупает их в магазинах – зачастую разная публика. Может у человека, который готов играть в распечатанный на коленках вариант, просто не было возможности приобрести коробку. Так или иначе, главное – чтобы игра получилась хорошей и в неё хотелось поиграть. Остальное – заморочки.

10 - Ваши дальнейшие планы по развитию данной игры?

Прежде всего, нужно завершить начатое: добавить несколько «режимов» игры, которые были бы рассчитаны на разную продолжительность партии. Кроме того, в планах создание небольшого комикса - предыстории тех событий, в которые погружается игрок. В частности, он раскроет тайну того, кем при жизни был адмирал Весёлый Роджер и как он дошел до такой… нежизни.

11 - Ну и последний, немного шутливый вопрос -предполагаются ли битвы с морскими чудищами, наподобие Кракенов?)

Кстати, отличная идея! Даже можно это как-нибудь обыграть, например, когда-то он был простым кальмаром, из местной суши-харчевни, обречённым на скорое съедение. Но спонтанный выброс Вуду-волшебства превратил закуску в кровожадного суши-монстра. Точно! И чтобы с ним справиться нужно отыскать древнюю Боевую Сковороду, и самурайские Палочки Повара! Вот, похоже Вы зародили очередную игровую легенду (главное, чтобы нас не задавило лобби японских ресторанщиков)"!



Интервью с «Eternal Order»

Интервьюер – Виктор «Гримуар» Лазарев
Респондент – Mr.Garret
2010

Совсем недавно (в первом номере) уже проводилось интервью с данным творческим обществом, однако если в прошлый раз разговор касался давно написанных работ, то сейчас посвящается завершению работы над новой книгой, а также коснется дальнейших творческих планов данной группы.
Книга «Дневник прелестницы 3 – скованная красота» выходит в канун Хэллоуина, да именно в этот самый день, когда выйдет данный номер.
Хотелось бы поздравить авторов с завершением работы и пожелать дальнейших творческих успехов.

1 – Кланвильская трилогия достаточно «весомый» по объему и времени написания сеттинг. Как вообще возникла идея начать работу над ним и что давало силы довершить его до конца. А не бросить на пол дороги?

Об истории самой идеи было написано в первой части «Дневника». Думаю, повторяться не имеет смысла. Зато мы никогда не отвечали на вопрос, как родилась трилогия (не первая книга, а именно трилогия)?

Первый Кланвилль мыслился как полностью самостоятельное произведение, этакий stand-alone, без сиквелов и продолжений. Действительно, де Сад отрицает любые продолжения, поскольку все его сиквелы сводятся к бесконечному повторению одних и тех же событий.

Второй и третий дневник были придуманы одновременно, весной 2008-го года, когда стало понятно, что К1 пользуется успехом и у него появились поклонники.

Приступая к сиквелу, мы не только хотели внедрить в реальность де Сада магические элементы (эксперимент сам по себе интересный),



но и мечтали создать книгу, которую было бы не стыдно показать западным RPG разработчикам.

Если вторая часть Кланвилля с первых же секунд своего существования виделась как DMG, то третья долгое время прибывала в аморфном состоянии. Изначально я представлял ее себе, как очередной expansion, но потом мы с Клариссой пришли к выводу, что историю следует закончить масштабным приключением размер и насыщенность которого поразила бы наших читателей.
Забавно то, что в начале пути я видел главной героиней Маргариту, но сейчас, спустя три года, прихожу к выводу, что трилогия была о Ноэлле. Дело в том, что ее характер раскрылся лишь в последней части трилогии.

Почему мы не бросили проект на середине пути? Потому что нам нравилось творить новую реальность. Кроме того, мы хотели донести до читателя всю историю «злоключений» маркизы от начала и до самого конца. Задача была тем более почетной, поскольку «Кланвилль» до сих пор является единственным русскоязычным проектом подобного масштаба.



2 – Есть ли у вас дальнейшие планы насчет «дневников прелестницы»? Или история полностью завершена?

Diary of Charming Girl 4? Идеи такого приложения были, но дальше набросков дело так и не сдвинулось.

Виной тому устаревшая ролевая система и невозможность запустить адекватный Кланвилль на D&D4.0.

Так что, вероятнее всего, Diary of Charming Girl 3 станет последней инсталляцией серии в рамках Ravenloft-а. Книги по К3 будут выходить под лейблом Klanville: Role-playing Game of Conspiracy and Charming Evil.

3 – Какой персонаж «дневников» вам самому больше симпатичен, а какой вызывает наибольшее отторжение?

Наиболее симпатичен. Вероятно, Жюстина, у нее хватило сил оставаться «неправильной» до конца. Она стоик, тем и прекрасна. Если же говорить об интересности, то ведущим персонажем все-таки будет маркиза. Мне кажется, что нам удалось сотворить действительно удачного дарклорда, история жизни которого прошла через преступление, раскаяние и наказание.
Фон Инзен отлично бы смотрелась среди таких грандов ужаса, как Зарович, Азалин и Влад Драков. Лично мне кажется, что она во много раз интереснее, чем какой-нибудь Хазлик или «диетический вампир» Урик фон Харков.
Наибольшее отторжение вызывает Мэллори, потому как: трус, подлец и негодяй классический. Даже умереть по-нормальному не смог.

4 – Есть ли у читателей шанс прочесть/поиграть в «проект николь» и вархамерскую версию К? Или все осталось на уровне идеи?

Космический Кланвилль был прописан на уровне краткого концепта, но серьезных работ по нему мы никогда не проводили. Я не уверен, что эта книга вообще когда-нибудь увидит свет. Смена декораций с rococo на deep space вряд ли кардинально изменит геймплей. Кроме того, хоррористы всего мира знают, что если действие страшилки внезапно переносится в космос, то на сериале можно ставить крест.
Так было с циклом Hellraiser, то же самое повторилось с Лепреконом и Зубастиками 4.
Мы бы не хотели продолжать эту печальную череду некрологов. 

Что касается Project Nicole, то ситуация с ним на порядок сложнее.

Теоретически, из него могла бы получиться идеальная де Садовская РПГ, но данный проект требует серьезной проработки и новой ролевой системы, созданной специально под его потребности. Есть вероятность того, что ЕО вернется к идее «одного либертинского дома» после выхода К3.

5 – система К3 – можете кратко рассказать о особенностях данной системы (и сеттинге если он планируется) и планах относительно данного проекта?



Сеттинг. Новый Кланвилль очень мрачное и неприветливое место, растерзанное суровой войной всех против всех.

Вобрав в себя многие элементы второго «Дневника» и WRFP, новый Кланвилль стал на порядок готичнее своих предшественников. Можно сказать, что в оболочке нового К3 мы имеем духовного и более взрослого наследника Ravenloft-а.

Полагаю, что почитатели классической готики примут нашу игру более чем благосклонно.
Что касается системы, то она находится в процессе разработки и многие ее детали меняются буквально на лету. Пока можно уверенно сказать, что в К3 будет некий аналог уровней и детализированная система известности. Кроме того, мы пытаемся внедрить в систему, как можно более комплексный и наглядный социальный комбат. Это важно, поскольку бои К3 брутальны и смерть героя может наступить от одной попавшей пули. В большинстве случаев аристократам выгоднее договориться друг с другом, чем прибегать к hard- насилию.
Ах да, совсем забыл сказать, играть в К3 можно будет только за аристократов. Крестьян и разночинцев в игре нет. Вообще...

6 – Что вы можете посоветовать энтузиастам которые хотят создать свой сеттинг, но не знают за что хвататься в первую очередь?

Первое, что следует сделать, поискать аналоги. Вполне вероятно, что придуманная вами идея уже не нова, и на западе по ней вышла здоровая 400 страничная книга, соревнование с которой будет делом бессмысленным и заведомо обреченным на провал.



Таким образом, для начинающих разработчиков самое главное найти идею, которая не была бы детально разработана поколениями предшествующих ролевиков.
Это трудно, но вполне возможно.

В реалиях РФ следует держаться как можно дальше от проектов выполненных в жанрах: generic fantasy, low-tech cyberpunk и городское фэнтази.

Если вы доведете подобную игру до ума, то по завершении работ вам придется преодолеть суровый шквал критики, в том числе и праведной критики. Вам придется доказывать, что игра уникальна и имеет право на жизнь.
Ну, и не стоит забывать о том, что создание игры это работа. Серьезная, требующая больших временных затрат. К этому надо быть готовым.
В ближайшие месяцы я напишу пост-мортем, в котором будут обозначены трудности, с которыми столкнулась ЕО во время трехлетнего периода работ на проектом. В этой же статья я обозначу способы решения некоторых базовых проблем, с которыми неизбежно столкнуться начинающие разработчики.

7 – Первый «дневник» собирался общими силами форумчан, дальше вы уже сформировали команду и продолжили уже слаженным коллективом. Какие достоинства и недостатки возникают при работе многочисленной командой?

Наиболее комплексным проектом оказался К2, над ним одновременно работали 4 гейм-дизайнера и 3 художника. Стоит отметить, что координация действий всех этих людей оказалась самым сложным и самым слабым местом проекта. К счастью, мы, в основном, укладывались в установленные сроки. Помогал нам в этом деле дикий (зашкаливающий) фанатизм и желание как можно быстрее увидеть результат своих трудов.

Что касается триквела, то работы над DCG3 проводились маленькой командой РПГ-ветеранов. Альфа книги была написана зимой 2010-го года, примерно за три месяца. Оставшееся время было потрачено на доводку проекта.

Вообще, 3-я книга была сделана гораздо быстрее и профессиональнее, чем обе предыдущие, ведь мы значили к чему стремимся и у нас был опыт проведения творческих работа.
Что касается недостатков командной работы, то о них я напишу в пост-мортеме.
Впрочем сразу же предупреждаю, команда ЕО не страдала от детских болезней игростроя, у нас не было: диффиренцированного видения идеи, перетягивания одеяла на себя и лени большей части создателей.

8 – Какие проекты помимо «кланвильских» стоит ждать от вашей команды?

В следующем году выйдет наше первое приложение для сеттинга Red Lands, известное как «Красный, Белый и Мертвый». Если все сложится удачно, то мы хотели бы продолжить поддержку данного сеттинга и в будущем. Кроме того, мы продолжаем работы на варгеймом Red Sun 1934 и второй редакцией Decades of Terror.



В ближайших номерах ждите обзор данного сеттинга.

Скрепки для МКС.

Автор – Виктор «Гримуар» Лазарев. 2010

Скрепка – краткая информация описывающее завязку, развитие и возможно финалы сюжета. Скрепки редко привязаны к конкретной системе и как правило описывают сюжетные перипетии, не концентрируя внимание на боевке.

Смертоносное электричество:

В ноябре 1910 в небольшой тюрьме на окраинах Нью-Йорка, состоялась казнь Уильяма Шеппарда. Физика чей эксперимент с новым видом энергии вызвал сильный взрыв в лаборатории колледжа, в которой профессор проводил научные эксперименты.

Сильный взрыв «энергетической-машины Шепарда» за миг уничтожил колледж, свидетели видели вспышку яркого света за милю от места взрыва.
Уцелевшие стены здания, были покрыты толстым слоем сажи, а от людей остались лишь фрагменты скелетов и небольшие оплавленные предметы – украшения или карманные часы, по которым «тела» опознавались.
Во время расследования была установлена связь между профессором и иностранными агентами, а самого Шепарда обвинили в шпионаже. Его осудили и вскоре он погиб на электрическом стуле.
Спустя полгода в окрестностях Нью-Йорка, стали находить обгоревшие трупы прохожих. Местный репортер выяснил, что жертвы были убиты сильным разрядом электричества. Он же устроил шумиху вокруг казни профессора и написал несколько статей с заголовками вроде *«мятежный дух Шепарда - вновь убил!»*
Он уверен, что именно призрак профессора причастен к этим смертям.

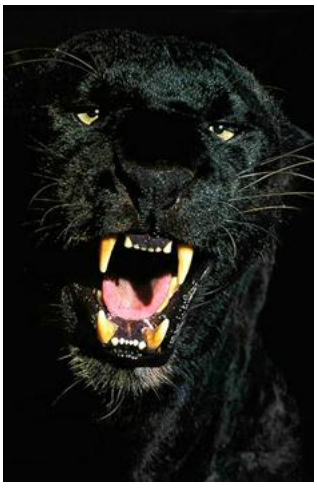
Вердикт 1 – после смерти на электрическом стуле, душа Шепарда оказалась захвачена электрической энергией. Он не смог попасть в загробный мир, вместо этого душа профессора была рассеяна по небу Нью-Йорка. Однако после сильной грозы, заряд молнии вернул его к некому подобию существования.
Уильям ныне является призраком, смешанным с мощным зарядом электричества. Его прикосновение способно убить. Неизвестно осознает ли он что мертв. Возможно, он просто хочет помощи и упокоения. А возможно пытается мстить за свою смерть.



Вердикт 2 – репортер Адам Миллер, сумел раздобыть одну из разработок Шепарда – перчатки создающие сильный электрический импульс. Используя эти перчатки, он убивает невинных людей, дабы раздуть шумиху вокруг мести призрака и привлечь внимание людей к смерти Шепарда, чей приговор он считает несправедливым.
Возможно, он являлся другом или учеником профессора.
Вероятно, он убивает не случайных людей. А лишь тех, кто был замешан в несправедливом осуждении Шепарда.

Черная кошка:

На отдаленной ферме еженощно находили трупы овец и коров, со следами огромных когтей. Зверей будто разорвал огромный хищник. Стадо запирали, усилили охрану, разбрасывали яд и ставили ловушки, но каждую ночь находили новую окровавленную тушу.
В одну из таких ночей - старший сын фермера спрятался недалеко от загона, вооружившись винтовкой и выискивал неуловимого хищника. Он никому не рассказал о своем плане, желая стать местным героем.
Через час раздались выстрелы, и вооруженные мужчины поспешили на звук пальбы. Они нашли парня с ужасной раной на груди, вырванные куски плоти валялись в нескольких метрах вокруг. Умирая юноша сообщил, что его убила «черная кошка»…



На фоне его гибели мало кто обратил внимание на то, что его младший брат – Донован, чистил револьвер и случайно прострелил себе голень.

Вердикт 1 – странствующий карнавал собирал различный экзотических животных, в одну из ночей, «дрессированные» пантеры-великаны (как их называл директор цирка) которые должны были стать его новым ключевым номером – сумели сбежать.

Это был невероятный побег – они сумели вышибить замок на клетке, частично погнув решетку и скрыться в ночи.
Из-за урагана, дрессировщики смогли начать поиски зверей лишь на утро. Но ни одно животное так и не было поймано. Решив замять дело, директор цирка запретил упоминать что пантеры вообще когда-либо существовали. Впрочем рекламные листовки с недвусмысленным изображение ОГРОМНЫХ черных кошек, все еще можно встретить прибитыми к заборам или телеграфным столбам.
Это обычные звери, боящиеся человека и не нападающие пока не проголодаются, однако защищая себя или свой ареал обитания, они могут стать более страшными противниками, чем многие мистические существа.

Вердикт 2 – Донован около месяца назад, гуляя по лесу встретил странного человека. Он был голый и заляпан засохшей кровью, однако едва Дон подошел ближе - незнакомец бросился на него царапая и кусая юношу. Дон сумел извернуться и со всей силы ударил безумца. Получив отпор - тот немедленно скрылся в лесной чаще.
Однако ближайшая ночь повергла парня в шок – он очнулся в рваной одежде посреди поля, заляпанный кровью. Подобное происходило с ним еще много раз, но он боялся все рассказать. В одну из таких ночей он узнал, что убил своего брата, и тот успел ранить Дона в левую заднюю лапу, во время его превращения в верпантеру. Желая скрыть это. Донован подстроил «несчастный случай» с револьвером. Совесть гложет его. Он постоянно бывает на месте гибели брата и подумывает о самоубийстве.
Парня можно спасти, если убить лесного-сумасшедшего, который заразил его ликантропией.
Возможно, именно он убил брата Дона. А Донован лишь схлопотал шальную пулю, когда на пару со своим «другом» отправился жрать скот. По крайней мере, эта успокоительная мысль приходила ему в голову и он ничего не помнит о своих ночах в образе верпантеры, чтобы подтвердить или опровергнуть это.
Кроссовер – вполне возможно, что сбежавшие из клетки пантеры-великаны, были оборотнями которые по какой-то причине не могли сменить свою форму. В конце-концов верпантеры самые крупные представители черных кошек…



Бурные воды:

Переправа парома через небольшую речушку - оборачивается трагедией. Каждый рейс один из пассажиров погибает. Хотя нет сильного течения. Что-то очень сильное и опасное утаскивает людей на дно реки. Через несколько дней их тела выбрасывает к берегу. Многие поговаривают, что в реке завелись хищные рыбы, гигантские змеи или вовсе ужасная мистическая тварь. Ныне паром закрыт – никто не отваживается купить билет.
Однако на телах нет ранений, переломов, следов когтей и зубов, а легкие полны воды. По всем признакам они утонули, хотя минимум двое из погибших были отличными пловцами.

Вердикт – в озере завелся водяной элементаль. Тварь, полностью состоящая из воды и хватающая людей подходящих близко к перилам парома. Ее можно уничтожить с помощью магии или новейших химических изысканий (если таковые доступны героям). К физическим атакам тварь невосприимчива. На дне располагается затопленный алтарь со статуей русалки, из которого элементаль черпает жизненные силы. Он старается прогнать людей с реки, что-бы защитить алтарь.

Вердикт 2 - Пока паром закрыт, дилижансы пользуются огромным спросом. Раньше было слишком долго по времени пересекать реку вокруг берега, делая огромный крюк, потому паром пользовался огромным спросом.
Владелец дилижансов некий мистер Блэк, в прошлом участник секты - вызывающей демонов и мистических созданий. Он призвал элементаля что-бы избавиться от конкурентов.

Земли страха 3: Вечная тропа...

Автор: Ари Мармелл
Иллюстрации: Уэйна Инглэнда
Изначально статья была **напечатана в журнале «Dungeons» №174.**

Перевод — Татьяна «Necooni» Виноградова.2010



"Любовь и страх — два суровых надзирателя. Мы танцуем под их плетками, что хлещут по нашим спинам, скачем под их ударами. Безвкусные герои и глупые жрецы должны были восстать друг против друга, но нет! Они соотечественники, тайные заговорщики, ведущие нас, их вьючных животных, к самым тёмным свершениям.
Да, это именно они — не Антипатия и не Амбиции, не Обжорство и не Жадность, но Преданность и Страх, чьё зловонное дыхание порождает зло как в чистых, так и в прогнивших сердцах.
Смотрите, вот робкая Талита ван Хассен, чья дочерняя лояльность и детские страхи привели ее к отвратительному предательству и убийственной лжи..." - из начала песни «Уничтоженная Невинностью», менее известное произведение тифлинга драматурга Семрэеля Энгвэра.

Подобно щупальцам злонамеренных туманов, что окружают Шадоуфелл, некоторые из земель страха подбираются из тьмы к миру смертных, а иногда и утаскивают с собой его жителей.
Когда собираются тучи, а луна щурится, словно глаз старого прокаженного, из мрака ночи появляется длинная лента тракта, именуемого Бесконечной Дорогой. Она вьётся по миру, заманивая путешественников в свои цепкие лапы. Там они обречены блуждать вдоль дороги без начала и конца, возможно всю свою жизнь. Их могут разодрать когтями голодные мертвецы или могут продолжать жить обезумев, будучи порабощенными человеком, чьи гнусные дела и породили саму дорогу ... или могут быть убиты безголовым ужасом, который терроризирует их всех.

Бесконечная дорога - земля страха разработанная для персонажей низкого образцового (или, если они опытные, высокого героического) уровня. Домен может продержать их только короткое время или наоборот, может никогда не отпустить, заставляя разгадывать свои секреты, а, возможно, и пожертвовать другими во имя своего спасения.

История Дороги

Никто не обращает никакого внимания на крошечный городок «Спокойствие». По соседней дороге проходят немногочисленные путники, и хотя в Спокойствии есть гостиница, обеспечивающая путешественников жильем, сомнительно, чтобы хоть кто-нибудь вспомнил название города.
Сельские жители обрабатывают и распахивают земли, работают в саду и занимаются ремёслами под бдительными глазами четы ван Хассен. Никто их не выбирал и не назначал, они не носят титулы такие как "магистрат" или "барон". Нет, род ван Хассен управляет Спокойствием лишь потому, что им принадлежит больше земель (в том числе и гостиница) и у них гораздо больше денег, чем у кого-либо другого.
Последний патриарх ван Хассен был человеком среднего возраста по имени Эли. Его жена умерла несколько лет назад и он разделил свое время между его обязанностями и его единственным ребенком, его дочерью Талитой. Спокойствию Эли ван Хассен казался почтенным владельцем, оправдывающим ожидания граждан, хотя возможно и не столь добродушным, какими были его родители.

Однако внутренне Эли просто кипел — в Спокойствии не было места его амбициям. Оставаться первым гражданином крошечного селения было для него недостаточно. Эли хотел значащих титулов. Он хотел управлять обществом в более, чем несколько сотен душ. С высоты своего положения он смотрел на снующих людей и презирал их. Он видел, как женихи боролись за внимание его дочери и ненавидел их за то, что они когда-нибудь поборются за власть, которую он держал в своих руках, и за то, что они хотят украсть единственного человека, о котором он действительно заботился.

Тем не менее, Эли поддерживал видимость благонадёжности и добродушия, покоряясь своей судьбе, и, возможно, мир бы по-прежнему игнорировал Спокойствие, а он бы так и остался несчастным, но безупречным человеком.

Сельские жители были совершенно не готовы к тому дню, когда из окружающего леса вышла чудовищная гидра. Что-то прогнало её из родного болота. Она была вся в шрамах и без одной из четырёх голов. Ослабленная, она была всё еще слишком ужасна для них, чтобы управлять ею. Из-за погрома, причинённого гидрой, они потеряли овец, лошадей и соседей. Спокойствие нуждалось в чуде и, благодаря небольшой группе отважных граждан, которые путешествовали, чтобы самим обратиться за помощью, оно его получило. Он въехал в город как король-завоеватель, с саблей у бедра и в богатом плаще, ниспадающим на спину. Он сидел на вороном коне во главе небольшой группы воинов. Казалось, он вышел из сказки и когда бы жителям не потребовалась помощь, он придёт и спасёт их.

Никто сегодня уже не знает его имени. В каждом рассказе о Спокойствии его называют просто Всадник. Празднуя его прибытие, жители поселили его в гостинице, давали ему вдоволь еды и питья, внимательно слушали как он играл на серебристо-струнной лютне и пел баллады, вдохновляющие его на приключения.

Талита была сражена им наповал. Она сидела увлечённая и очарованная каждым словом, каждым движением Всадника. Всадник, истинный джентльмен, в свою очередь тоже почувствовал, что его влечёт к ней и что это может перерасти в нечто большее.

Эли же всё наблюдал, как его люди подлизывались к этому вновь прибывшему, как его дочь стала одурманенный новичком, и его сердце пылало от ненависти, что, возможно, было пожертвовано самой гидре.
В течение многих недель Всадник оставался в Спокойствии в то время как его солдаты разыскали логово гидры. Если он и использовал эту задержку в своих интересах, чтобы провести побольше времени с Талитой, то нужно сказать, что он ни разу не зашёл за рамки приличий.

Наконец, его люди обнаружили гнездо зверя.
С большой помпой, всадник и его окружение избавили Спокойствие от их мучителя. В течение двух дней, жители ждали, снедаемые беспокойством, надеждами и страхами.

Спокойствие ликовало, когда Всадник и большая часть его людей вернулись. И хотя они, все в синяках, были окровавлены, они несли с собой три головы рептилии, что не оставляло сомнений в том, что они одержали победу. Всадник остался ещё на несколько недель, узнавая людей, прогуливаясь с Талитой по полям и садам. Постепенно его люди вернулись в свои дома, но Всадник остался.

Эли ван Хассен не мог больше этого выносить, но он не мог просто приказать изгнать или убить Всадника. Он бы настроил людей против их спасителя, но он не мог провернуть это в одиночку. Талита плакала и спорила, пока в конце концов, она не согласилась. Идея неповиновения никогда не приходила ей ум, ведь она боялась потерять свой статус в Спокойствии. Так, она согласилась на требования отца и похоронила не только судьбу Всадника, но также и ее собственную. На следующий день, когда он шёл с Талитой через одну из ферм ван Хассена, на него напал десяток охранников Эли. Всадник подхватил ржавый серп, что лежал рядом с сараем и стал сражаться. Он убил нескольких охранников, прежде чем они одолели его, взяв числом.

Перед собравшимися жителями, которые становились все более озадаченными и злыми, охранники протащили побитого Всадника к деревянной плахе. Там, по воле своего отца, Талита поведала людям ужасную ложь, утверждая, будто бы Всадник насиловал её во время их прогулок. Эли ждал, пока толпа совершенно не разъярится прежде, чем дать сигнал охранникам действовать. Когда Всадник кричал о своей невиновности и просил Талиту отречься от её слов, его уложили головой на плаху. Один из охранников поднял тяжелый топор и голова любимого героя Спокойствия упала на траву. Труп был бесцеремонно сброшен в неглубокую могилу рядом с рекой. Когда жители вернулись к повседневной жизни, они горько оплакивали это "предательство", которому должен был быть положен конец.
Прошла неделя. Месяц блестел сквозь облака болезненно синим. Тем вечером народ Спокойствия раньше ушел по домам, так как в воздухе витал запах надвигающейся бури.

Однако то, что прошло над ними в ту ночь было не дождь и молнии, а туман. Туман пополз украдкой по Спокойствию, заполняя улицы, просачиваясь в двери и окна. Мир прекратил своё существование, погребенный под безликой серой мглой.

Внезапно, нескончаемый гром глубоко внутри тумана превратился в стук тысяч копыт. Жители с трудом передвигались по улицам и полям Спокойствия, поглощённые яростью, но они ничего не могли рассмотреть в движущимся тумане.

Когда они вышли из своих домов на следующее утро, то обнаружили, что их зерно и сады растоптаны копытами. Ворота ван Хассена висели на сломанных петлях, а сама усадьба была в запустении, покрытая пылью десятилетий. Никто никогда больше не видел Эли и Талиту.

Не осталось даже никого из прислуги, за исключением тех немногих, кто был в ту ночь в другом месте. Могила Всадника зияла открытой, словно рана, на берегах реки.

Знания

При проверке Истории УС18 персонаж знает лишь неполную версия предыдущей истории - возможно верить Всаднику было преступлением. При проверке Истории УС 23 он узнает всю историю.
При проверке Истории или Тайн УС 18 он слышал слухи о загадочном явлении в туманах, покрывающих обычную дорогу в мире смертных и раз за разом похищающих путешественников.

С другой стороны, ни Бесконечная Дорога, ни её обитатели не обладают знаниями, поскольку нет никакого способа персонажу узнать их. Только разговаривая с жителями домена или из каких-либо магических источников они могут узнать больше о Бесконечной Дороге.

Забытый Путь

Спокойствие дожило до наших дней, хотя оно уже никогда больше не будет таким как прежде. Жители забросили земли вокруг особняка ван Хассен. Имение стоит в запустении в нескольких сотнях метров от жилых зданий. Жители не любят говорить о событиях тех дней и путешественники, которые задают о них вопросы или хотят изучить поместье, получают лишь холодные взгляды, да ледяные пожелания идти своей дорогой. Само Спокойствие мало что может предложить: несколько усадеб могут обеспечить ночлегом, магазины — кое-какими запасами, деревенский храм с грубыми идолами Эратиса, Мелоры, Морадины и Сеханин — местом для молитвы. Могилы Всадника больше нет. Она была засыпана и давно уже поросла травой.

Самонадеянные персонажи игнорируют желания сельских жителей, тем не менее, заброшенное поместье может оказаться источником приключений. Такое трагическое место вполне может привлекать духов, самоубийц или неофитов некромантов.

В особняке, в дополнение к локациям, перечисленных ниже, есть ряд хозяйственных построек, приходящих в упадок. Прежде всего комнаты для прислуги, коттеджи, гостевые дома и склады землевладельцев.

1. Гостиница: Полуразрушенное здание в три этажа. Ставни всегда открыты, а комнаты покрыты плесенью и гнилью. Половицы и мебель сгнили от дождя, выбиты некоторые двери. Тем не менее, несколько комнат находятся в достаточно терпимом состоянии, если персонажи отчаянно нуждаются в ночлеге, предполагая, что ничего ужасного в настоящее время в гостинице нет. Продукты питания на кухне сгнили, но несколько бочек пива и бутылок эля всё ещё сохранились.

2. Сломанные ворота: Ограда, окружающая поместье, определенно видела лучшие времена. Целых досок уже нет, а те что остались сломаны или попросту отсутствуют. Кованые ворота всегда открыты, одна из створок болтается на петлях, а другая лежит на земле. Повсюду витает запах ржавчины. Воротные столбы увенчаны изваяниями божеств: Эратиса — слева и Мелоры - справа.

3. Поместье: Оно стоит, словно символ другого века, неуместное среди скромных строений Спокойствия. Стены у усадьбы каменные, её вход окружают большие колонны, а окна застеклены. Тем не менее, года не пощадили и их. Большая часть стёкол разбита, стены потрескались и заросли плющом. Внутри самого поместья пыль лежит таким толстым слоем, что кажется, что здесь прошло не одно десятилетие запустения. В углах свисает паутина, ковры покрыты толстым слоем плесени, а мебель гниет в сырости. Больше всего повреждены портреты и гобелены: все лица и черты скрыты под толстым слоем плесени.
Позади усадьбы разбит небольшой розарий заросший ежевикой и сорняками. Всё же один единственный розовый куст всё ещё растёт. Его лепестки насыщенного кроваво-красного цвета. Если игроки станут копать под этим кустом, то найдут похороненный там человеческий череп. По перерубленному позвоночнику можно предположить, что это голова самого Всадника.

4. Конюшня: Это шаткое деревянное строение на удивление хорошо сохранилось, по сравнению с другими зданиями разложение почти не тронуло конюшню. Внутри конюшни хрустит под ногами сухая солома, скрывая разбросанные лошадиные кости. В одном стойле когда-то лежало прекрасное кожаное седло с серебряными пряжками, но теперь оно потускнело и потрескалось. Однако под ним нет никаких костей.



Введение персонажа в игру

В отличие от некоторых других земель страха, Бесконечной Дороге не нужно ожидать персонажей. Этот домен может сам появляться в смертном мире, "накладываясь" на уже существующий путь или тропу. На землю опускается толстый туман, сквозь облака поблескивает луна, а путешественники слышат отдалённый стук копыт. Часто первым намеком путешественнику о том, что он уже не там, где он был до этого, является молниеносный удар Всадник без головы. Однако даже если игроки пережили эту атаку или если всадник не появился, когда туман рассеивается, они уже находятся на новой и незнакомой дороге. Тем не менее, вокруг особняка ван Хассе границы между Бесконечной Дорогой и миром смертных довольно слабы. Если вы хотите ввести своего персонажа в этот домен, то вот вам несколько идей для приключений.

История манит

История рода ван Хассе не прекратилась. Несколько оставшихся в живых слуг поместья позже рассказали правду о том, что же тогда произошло, но многие жители отказались верить им, возможно потому, что они не могут взять на себя вину за то, что они позволили казнить Всадника. Таким образом, существует много версий этой истории, некоторые точно описывают предательство Эли и Талиты, другие выставляют Всадник в качестве злодея. Независимо от того, какую версию они услышат, у персонажей может возникнуть соблазн найти Спокойствие и самим расследовать, что же произошло, отчасти из-за того, что многие версии повествуют о до сих пор не найденном богатстве ван Хассенов.

Поместье с приведениями: трагедия, произошедшая здесь, могла бы привлечь внимание всяких духовных ужастиков.

Хотя жители не хотят обращаться за чьей-либо помощью после того, что произошло, они могут быть вынуждены сделать это, если призраки расползутся за пределы особняка.

Болотный Зверь: Нападения на другие дороги или общины вдохновляют персонажей на поход к близлежащему болоту, дабы побороться со зверем, который когда-то давно привёл болотную гидру в лес в окрестностях Спокойствия. Игроки могут оказаться тут также, как и при поисках места для проживания или же их могут привлечь рассказы о более ранних появлениях зверя.

Бесконечная Дорога

Эли ван Хассен знал, что что-то было не так. Поместье неуловимо изменялось: здания уже не стояли там, где они должны были стоять, а травы и сады увяли. Ограда его имения больше не была деревянной, она стала из кованого железа, а, как он вышел за эту ограду, он не увидел ни единого следа Спокойствия. Вместо него виднелась широкая дорога, вьющаяся до самого горизонта и густой лес за её пределами.

Эли отправился с горсткой охранников в надежде исследовать эту таинственную дорогу. Однако, он прошёл не больше нескольких десятков метров, прежде чем облака и туман погрузили мир во тьму. Свет, бледно мерцающий сквозь облака, был слабым свечением полумесяца, а не полуденного солнца. Грохот копыт был единственным предупреждением, прежде чем Всадник налетел на них. Эли избежал смерти, убежав обратно в безопасность своего имение, но он оставил позади себя обезглавленные трупы дюжины людей.

Хотя он никогда не узнает, где он находился, он прекрасно осознавал своё положение - для того, чтобы покинуть поместье ему необходимо принять смерть от рук человека, которого он когда-то убил. Эли ван Хассен - истинный тёмный лорд Бесконечной Дороги, но его власть ограничена по сравнению с властью большинства лордов из других земель страха. Его могущество распространяется только внутри его имения. Если он оставляет поместье, он становится бессилен, как и любой другой путешественник.

Талита разделила часть проклятия со своим отцом, но ни его силу и власть. Всадник же, хотя он технически не является тёмным лордом, являет собой проявление самой Бесконечной Дороги и, кажется, более могущественен, чем тёмный лорд. Таким образом, многие, кто слышал о Бесконечной Дороге совершают ошибку, думая, что Всадник — правитель домена.

Эли и Талита ван Хассен прокляты их заключением в Шадоуфелле. Их поместье навсегда остается местом их изгнания, которое они не посмеют оставить. Ведь они знают какая ужасная смерть поджидает их за пределами особняка.

Управлять единственным поместьем сплошное мучение для Эли, который знает, что вдоль дороги есть много общин, и который никогда не был доволен своим статусом в Спокойствии.

Тем временем Талита медленно приходит к пониманию того, что своим молчаливым согласием с отвратительными требованиями своего отца, она не обеспечила себе светское будущее. Скорее, она пожертвовала всеми возможностями ради долгой жизни, обрекая себя вечно жить в тени отца. Теперь она бесцельно бродит по имению или же ухаживает за пышным розарием и зелёным лабиринтом,

сожалея о сделанном выборе.
Что же касается Всадника, никто не знает страдает ли он, осталось ли в этом обезглавленном убийце, который скачет по извилистой дороге, хоть что-нибудь от человека.

Домен

Кажется, что Бесконечной Дороге в буквальном смысле нет конца.

Хотя некоторые путешественники, в конечном итоге, обнаруживают, что сумели вернуться на тропу в реальный мир или в другие домены Шадоуфелла, большинство тех, кто ступал на Бесконечную Дорогу никогда ни к чему не придут. Они могут идти до тех пор, пока все следы здешних обитателей не затеряются где-то позади и ничего не найти кроме лесов и холмов по обеим сторонам. И только дорога всегда тянется прямо перед ними.

Локации, описанные здесь, представляют собой лишь часть возможных мест вдоль Бесконечной Дороги. Вы можете добавлять свои собственные локации, расширять уже данные, перемещать их или иным образом изменять и расширять их. Далее, если персонажам удаётся попасть на Бесконечную Дорогу, а затем и вернуться оттуда, или же, если их поймают опускающиеся туманы, они могут обнаружить, что локации находятся в движении. Что касается коренных жителей, то им кажется, что всё остаётся неизменным, но игроки могут увидеть, что знакомые им локации уже не находятся на прежних местах или что расстояния между ними изменились. Некоторые из них могут прекратить своё существование, в то время как могут возникнуть и новые здания. Дорога не должна быть одним извилистым путём. Не стесняйтесь добавлять основные развилки и перекрёстки, образуя небольшую сеть тихих дорог, самая большая из которых по-видимому не имеет ни конца, ни края.

Ван Хассены

Хотя со времени их появления в домене прошло много десятилетий, ван Хассены и их прислуга совсем не постарели. Они верят, что прошло всего лишь несколько лет и никакие аргументы и доказательства не могут убедить их в обратном.
Эли ван Хассен — мужчина бальзаковского возраста с седыми волосами и с испещрённым морщинами лицом. Он предпочитает элегантную одежду насыщенных цветов, его движения внезапны или преувеличены, будто бы он был одержим постоянными приступами гнева. Домен предоставил Эли в какой-то мере власть над землей — с теми, кто противостоит ему случаются несчастные случаи, сама земля поднимается, мешая нападающим и так далее.

Эли ван Хассен **Контроллер 11-го Уровня**
Средний естественный гуманоид, человек Опы 600
Инициатива +6 **Чувств** Восприятие +7 **Очки Здоровья** 112; **Ранен** 56 **КД** 25; **Стойкость** 22, **Реакция** 23, **Воля** 24; смотри также *сжатие* **Скорость** 6
Кинжал (стандартный; неограниченный) **Оружие**
+16 vs. КД; 3d4 + 4 урона.
Непостоянная Удача (стандартное; неограниченное)
Ближняя волна 5; помещает одно существо во взрыв; +15 vs. Реакции; 2d8 + 4 урона плюс один из следующих эффектов (сбрасывание 1d6). 1–3: скользящий удар 4–5: замедление до конца следующего хода цели 6: ошеломление до конца следующего хода цели
Нечестная Удача (стандартное; перезарядка 5 6)
Настоящий взрыв 2 а пределах 10 клеток; +15 vs. Стойкости; 3d8 + 5 урона, цель получает скользящий удар и один из следующих эффектов (сбрасывание 1d6) (спас заканчивается). 1–3: замедление 4: ограничение передвижения 5: ошеломление 6: штраф –2 ко всем броскам на атаку и проверку навыков.
Сжатие
Ван Хассен получает бонус +2 ко всей защите, когда он находится в 5 квадратах от, по крайней мере, 2 союзников.
Мировоззрение Злое **Языки** Общий, Эльфийский **Навыки** Блеф +16, Дипломатия +16, Проницательность +12, Религия +14 **Сил** 9 (+4) **Лов** 12 (+6) **Мдр** 15 (+7) **Тел** 16 (+8) **Инт** 18 (+9) **Чар** 22 (+11)
Инвентарь кинжал

Всё же подобная сила больше похожа на сплошное разочарование, чем благословение. В то время как Эли упивается этой властью, он не может ни сознательно её контролировать, ни применить эту силу на ком-либо из живущих за пределами его поместья. Его дочь, Талита, на вид молодая женщина около 18 или 19 лет. Ее длинные темные волосы спускаются вниз по её спине, а стан столь гибок, что кажется будто она на грани смерти. Раньше она любила яркие цвета, но теперь носит темные блузки и юбки, словно пребывает в трауре. В отличие от своего отца, Талита не имеет особой власть над землями поместья - еще одна жестокая шутка судьбы ... или какой-либо другой темной силы, что держит их заключёнными здесь.
Таким образом, статистические данные Талиты здесь не представлены; при необходимости
её можно рассматривать как нормального лакея гуманоида. (см. Справочник Чудовищ).

Тактика Эли ван Хассен

Эли держится на расстоянии, выставляя охранников и других союзников между ним и его противниками. "Силы" Эли не его собственные, но они представляют землю реагирующую дабы защитить его (хотя, для всех *механических* целей, она и есть его сила и расходует его очки действий). Таким образом, они принимают различные формы. *Непостоянная удача* может проявляться в виде мусора, падающего с потолка, выпущенных ранее в бою бродячих стрел, земли, вытягивающей корни, чтобы скрутить ноги противника, или внезапного появления роя насекомых, рвущих чью-то плоть. Используйте эти силы с умом, но помните, что Эли сам никогда полностью не уверен в том, что произойдет.

Всадник без головы

Всадник и его окружение - силы природы Бесконечной Дороги. Они появляются практически в любом месте, в любое время, и, кажется, не имеют другой мотивации, кроме кровопролития. Всадник может ощутить любого ван Хассена, уезжающего из имения, мгновенно появиться в поисках мести, если защита усадьбы будет сломана. В любых других случаях, он появляется, по-видимому, наугад. Иногда он нападает без промедления, а иногда изматывает своего противника часами, что позволяет им убежать так, чтобы он мог напасть на них еще раз. Он наиболее часто появляется там, где дорога широка, или там, где сходятся многочисленные пути, что даёт ему широкое поле для битвы. *(Кажется, сама Дорога помогает ему в этом. Создайте тактические карты, отметьте те точки, где дорога излишне широка, или те, где ландшафт затрудняет съезд с дороги).*

В дополнение к ограничениям вблизи дороги (см. *связанный с дорогой*), Всадник не может пересекать водные пространства шире, чем он сам или шире, чем его конь может перепрыгнуть. Кроме того, он может быть подавлен святыми барьерами, такими как изваяния, украшающие ворота поместья ван Хассен, если эти барьеры поддерживаются сильными или многочисленными истинно верующими. Прибытию Всадника всегда предшествует внезапно мрачнеющее небо и поднимающийся туман. Днём или ночью, свет, который светит сквозь облака, берет своё начало от синего полумесяц. Всадник появляется под звук стучащих копыт, безголовый призрак в черной коже с серебряными бляшками и кроваво-красным плащом, развивающимся позади. Он стоит в седле из черной кожи и держит наверху окровавленный серп.
При жизни, Всадник ездил на стареющей лошади, которую он в шутку называл Злюка из-за того, что она была "старой клячей". Злюка стала отвратительным животным, огромной черной тварью невообразимой жестокости. Под её коваными копытами вспыхивает пламя, капает кровь из уголков рта, а её зубы превратились в плотоядные клыки.

Всадник без Головы	**Элитный Зверь 15-го Уровня**
Средний теневой гуманоид (слепой, нежить) Опыт 240	
Инициатива +12 **Чувств** Восприятие +16; слепое зрение 10 **Очки Здоровья** 362; **Ранен** 181 **КД** 27; **Стойкость** 28, **Реакция** 27, **Воля** 26 **Иммунитет** к болезням, страху и ядам; **Сопротивляемость** 20 некротическому воздействию; **Уязвимость** 10 сиянию **Спасброски** +2 (+4 против эффектов обездвиживания, ограничения передвижения и замедления) **Скорость** 6 **Очки действий** 1	
Серп (стандартное; неограниченное) **Оружие**	
Цель – одно или два существа; +16 vs. Реакции; 2d8 + 7 урона (критический урон 4d8+7, цель ошеломлена до конца следующего хода Всадника). Эта атака выбрасывает критический удар на 18–20.	
Обезглавливание (стандартное; столкновение) **Оружие**	
Выбирает своей целью раненых существ; +16 vs. Реакции; очки здоровья цели снижается до 0. *Осечка:* 2d8 + 23 урона, цель ошеломлена до конца следующего хода Всадника.	
Ужасная Эластичность (немедленная реакция, когда Всадник подвергается эффектам обездвиживания, ограничения передвижения или замедления; столкновение)	
Всадник делает спас бросок против эффекта побуждения, даже если это не даст нормального спасения до конца.	
Шаг Палача	
Когда Всадник атакует (вне зависимости пеший он или конный он в данный момент), он получает перед целью обвинения боевое преимущество	
Боевое Преимущество	
Всадник наносит ударом 10 очков длительного урона (спасение заканчивается) любому существу, предоставляющее ему боевое преимущество.	
Связанный с Дорогой	
Всадник связан с дорогой. Он рассматривает всю местность вне дороги как трудную и он не может двигаться вне угла обзора дороги.	
Мировоззрение Хаотическое злое **Языки** Упонимает все разговорные языки, но сам говорить не может **Навыки** Атлетика +19 **Сил** 24 (+14) **Лов** 20 (+12) **Мдр** 19 (+11) **Тел** 21 (+12) **Инт** 9 (+6) **Чар** 14 (+9)	
Инвентарь кожаный доспех со стальными заклёпками, серп	

За ними, кажется, движется толпа через туман, возвещаемая отвратительным смехом и невнятным бормотанием. То, что следует, является коллекцией предыдущих жертв Всадника - множество голов, которые подпрыгивают и катятся, будто только что упали из-под топора палача. Большинство из них хватаются и кусаются, цепляясь за врага, а некоторые обладают злыми силами домена, изрыгая гнусные проклятия визгливыми голосами.

Тактика Всадника

Всадник обычно не слезает с лошади в битве, часто атакуя *шагом палача*. Он использует *карающий удар* как только возникает такая возможность, в то время как Злюка *прибивает их к земле*, чтобы они не сбежали. Они набирают скорость, мчась, чтобы напасть на врагов до того, как они смогут сойти с дороги.

Невнятно лепечущая голова пытается схватить одного или нескольких противников, в то время как проклятые головы совершают различные манёвры, чтобы проклясть наибольшее количество врагов.

Бормочущие Головы **Солдат 15-го Уровня**
Большой теневой магический зверь (стая, нежить) Опыт 1200

Инициатива +15 **Чувств** Восприятие +11; тёмное зрение
Зубы и Языки аура 1; любой враг, который начинает свой ход в этой ауре получает 7 повреждений.
Очки Здоровья 148; **Ранен** 74
КД 31; **Стойкость** 27, **Реакция** 28, **Воля** 26
Иммунитет к болезням и ядам; **Сопротивляемость** половина повреждения от схватки и дальних атак; 10 некротическому воздействию; **Уязвимость** 10 к ближним и дальним атакам, 10 к сиянию
Скорость 8, полёт 4 (предел высоты 3)

Чавкающие Утробы
(стандартное; неограниченное)

+20 vs. Реакции; 1d10 + 6 урона, цель схвачена. Цель получает 5 урона до конца её хода пока она схвачена стаей бормочущих голов. Стая может продолжить делать дополнительные нападения — на ту же самую цель или на другую — поддерживая захват, а может выдержать все захваты с единственным незначительным действием.

Мировоззрение Хаотическое злое **Языки** Общий
Сил 14 (+9) **Лов** 23 (+13) **Мдр** 19 (+11)
Тел 20 (+12) **Инт** 7 (+5) **Чар** 14 (+9)

Проклятые Головы **Контроллер 15-го Уровня**
Большой теневой магический зверь (стая, нежить)
Опыт 1,200

Инициатива +12 **Чувств** Восприятие +11; тёмное зрение
Зубы и Языки аура 1; любой враг, который начинает свой ход в этой ауре получает 7 повреждений.
Очки Здоровья 148; **Ранен** 74
КД 29; **Стойкость** 27, **Реакция** 27, **Воля** 28
IИммунитет к болезням и ядам; **Сопротивляемость** половина повреждения от схватки и дальних атак; 10 некротическому воздействию; **Уязвимость** 10 к ближним и дальним атакам, 10 к сиянию
Скорость 8, полёт 4 (предел высоты 3)

Укус (стандартное; неограниченное)
+19 vs. Реакции; 1d10 + 5 урона.

Проклятие Камня (стандартное; столкновение)
Ближняя волна 5; глухие существа неуязвимы; +19 vs. Воли; цель замедлена (спасение заканчивается). *Первый Проваленный Спасбросок:* Цель обездвижена, а не замедлена (спасение заканчивается). *Второй Проваленный Спасбросок:* Цель обращена в камень (нет спасения).

Проклятие Чумы (стандартное; столкновение) **Яд**
+19 vs. Стойкости; 3d10 + 6 урона ядом, цель ошеломлена (спасение заканчивается).

Мировоззрение Хаотическое злое **Языки** Общий
Сил 14 (+9) **Лов** 20 (+12) **Мдр** 19 (+11)
Тел 20 (+12) **Инт** 12 (+8) **Чар** 23 (+13)

Злюка **Стрелок 15-го Уровня**
Большой теневой магический зверь
(верховое животное)
Опыт 1200

Инициатива +14 **Чувств** Восприятие +13; тёмное зрение
Очки Здоровья 155; **Ранен** 77
КД 29 (31 против возможных атак); **Стойкость** 28,
Реакция 27, **Воля** 26
Спасброски +2 против эффектов обездвиживания, ограничения передвижения и замедления
Скорость12 (14 когда заряжается); фазировка

Подкованные Копыта (стандартное; неограниченное)
+20 vs. КД; 1d10 + 6 урона плюс продолжающийся 5 урона (спасение заканчивается).

Призрачный Скакун (пока на ней ездит дружественный наездник 15-го или более высокого уровня; неограниченное) **Ездовое Животное**
Наездник получает фазировку. Ездовое животное и наездник разделяют всё сопротивление и иммунитет и могут действовать вместе на высоком уровне инициативы пары.

Нахождение (стандартное; перезарядка 5 6)
Злюка двигается на пределе её скорости. Каждый квадрат, который она покидает, становится трудным ландшафтом до конца ее следующего хода. Любой враг, который поражает Злюку ближней атакой во время её движения обездвиживается до конца следующего хода Злюки.

Ужасная Эластичность (немедленная реакция, когда Злюка подвергается эффектам обездвиживания, ограничения передвижения или замедления; столкновение)
Злюка делает спас бросок против эффекта побуждения, даже если это не даст нормального спасения до конца.

Связанный с Дорогой
Злюка связана с дорогой. Она рассматривает всю местность вне дороги как трудную и он не может двигаться вне угла обзора дороги.

Мировоззрение Злое **Языки** -
Навыки Выносливость +20
Сил 24 (+14) **Лов** 20 (+12) **Мдр** 13 (+8)
Тел 27 (+15) **Инт** 6 (+5) **Чар** 16 (+10)

Поместье ван Хассен

Имение ван Хассен охватывает собой несколько сотен гектаров, состоящие в основном из рощ и холмистых полей. Оно может также похвастаться десятками малых зданий, описания которых здесь не приводится, в том числе коттеджами для гостей, комнатами для служащих и опекунов, складскими помещениями, несколькими амбарами и большим количеством конюшен. Злоумышленники и редкие приглашенные гости могут повстречать тут не только стражей перед особняком, но и гневных призраков и привидений из тех, кто умер служа Эли, или даже табун лошадей Эли, что иногда по ночам обращаются плотоядными чудовищами.

(см. Справочник Чудовищ).

1. Священные ворота: поместье окружено кованой оградой, высотой более четырёх метров. Единственные ворота, тоже из железа, с мраморными столбами, позволяют войти на территорию имения. Ворота и вся ограда испещрены священными символы (в первую очередь Эратиса). В течение дня они остаются открытыми, но запираются как только опускается ночь. На воротах стоит около десятка стражей поместья, в то время как дополнительный наряд стражей патрулирует территорию.



Это религия Эли и его мистическая сила, которой он теперь владеет и которая не позволяет Всадник без головы проникнуть в поместье. Хотя Эли не объясняет специфические особенности, он не стесняется провозгласить самого себя защитником всех и вся, и что
его смерть сделает всех уязвимыми для гнева Всадника.

2. Гостиница: Это четырёхэтажное здание стоит метрах в тридцати от всех остальных строений. Оно может вмещать в себя десятки людей, а огромные кухни могут накормить целую армию. Именно здесь проживает большинство "гостей" поместья (см. "Жизнь на Бесконечной Дороге"), пока они не заслужат доверие, достаточное для того, чтобы жить ближе к основным домам или же непосредственно в них. Гостиницей управляет Карспен Ренк (гномий бард 11), один из первых служащих Эли в этом странном мире. Карспен знает различные способы как разрушить домен или сбежать из него. И хотя он никогда не расскажет игрокам, что они могут сбежать стравив ван Хассенов и Всадника, он может поведать им о других методах. В дополнение ко всему, здесь персонажи могут столкнуться практически с любым НИП, как и "гости", выбравшие рабство вместо бесцельных странствий и возможной казни.

3. Поместье ван Хассен: Этот каменный дом с замысловатыми колоннами содержит более ста комнат по многочисленным крыльям и залам. Толстые стёкла окон, витражи и яркие гобелены украшают стены. Всюду снуют стражи и прислуга, из стен дома появляются многочисленные големы, чтобы выполнить волю Эли. Здесь удивительно легко заблудиться, особенно когда комнаты иногда начинают двигаться по невысказанным желаниям Эли.

4. Розарий: за усадьбой цветёт огромный розовый сад с изящными мраморными статуями и фонтанами, вокруг которых вьются извилистые тропинки, что в конечном итоге приводят к зелёному лабиринту. Талита проводит много времени, блуждая по тропинки, задаваясь вопросом о том, что могло бы произойти. Все, кто умирает в поместье, похоронены здесь, чтобы их трупы подпитывали розы. Ходят слухи о том, что эти кусты иногда заманивают в ловушку случайных прохожих, утаскивая их трупы в почву и там пожирая своими корнями.

Страж поместья ван Хассен Младший **Солдат 10-го Уровня**
Средний естественный гуманоид, человек
Опыт 125
Инициатива +11 **Чувств** Восприятие +6
Очки Здоровья 1; пропущенная атака никогда не повреждает фаворита.
КД 26; **Стойкость** 23, **Реакция** 22, **Воля** 21
Скорость 6
Алебарда (стандартное; неограниченное) **Оружие**
каждый 2; +17 vs. КД; 8 урона.
Арбалет (стандартное; неограниченное) **Оружие**
угловой 15/30; +16 vs. КД; 8 урона.
Боевое Преимущество
Если у стража поместья есть боевое преимущество перед целью, удар также пробивает склонную цель.
Мировоззрение Нет **Языки** Общий
Сил 21 (+10) **Лов** 18 (+9) **Мдр** 12 (+6)
Тел 14 (+7) **Инт** 10 (+5) **Чар**9 (+4)
Инвентарь кожаный доспех, алебарда, арбалет, 10 болтов

Тактика Стражей Поместья

Стражи особняка ван Хассен начинают битву стрельбой с арбалета, а затем они рассредоточиваются по флангам, вступая в одиночные поединки. Они безоговорочно преданы ван Хассену и сражаются за него до смерти.

Жизнь на Бесконечной Дороге

За десятилетия сотни бедолаг попали в ловушку Бесконечной Дороги. Большинство из них объединяются в группы ради безопасности, разделяя мрачное и безрадостное существование. Граждане домена живут под каблуком у тех, кто достаточно силён, чтобы заставить других подчиняться - Эли ван Хассена или помещиков из Хейвеншира и подобных ей деревень. Доступ в поместье ван Хассен, что размером почти с деревню Хейвеншир, ограничен. Туда могут попасть лишь аристократы, живущие в пределах внутри него. Эли не отказался от своих амбиций, и если власть его не распространяется нигде, кроме особняка, то он должен привести других людей туда, чтобы они служили ему. Он делает это через гостиницу, отражение в Шадоуфелле той гостиницы, которой он владел во Спокойствии. Эли знает, что его поместье - убежище от Всадника, а также, благодаря его стражам, и от других опасностей дороги. Он построил свое собственное королевство, разрешая путешественникам оставаться в гостинице сколько их душе угодно, но только если они присягнут ему на верность и станут слугами Эли. Число стражи и прислуги его поместья увеличилось, многие, кто отчаялись когда-либо сбежать с Бесконечной Дороги, рассматривают эту долговую кабалу как небольшую плату за безопасность их дома. По прошествии стольких лет, имение ван Хассен стало не только самым безопасной из всех общин на Дороге, но и самой большой и самой богатой.

В других общинах люди ревностно хранят то, что они имеют. Ресурсы ограничены из-за того, что люди боятся отходить от их домов более чем на несколько часов от, опасаясь быть пойманными Всадником на Дороге или встретиться с какой-либо другой опасностью. Абсолютно все смотрят друг на друга с подозрением и лишь немногие осмеливаются рискнуть их собственностью, чтобы помочь другим. Почти все, кто жил здесь более чем несколько лет, считают, что сбежать из домена не возможно. Любого, кто будет утверждать обратное, ожидает лишь сомнения, презрение и даже жестокость за столь смелые надежды.

Хейвеншир

Хейвеншир — самая старая и возможно самая большая из общин Бесконечной Дороги.

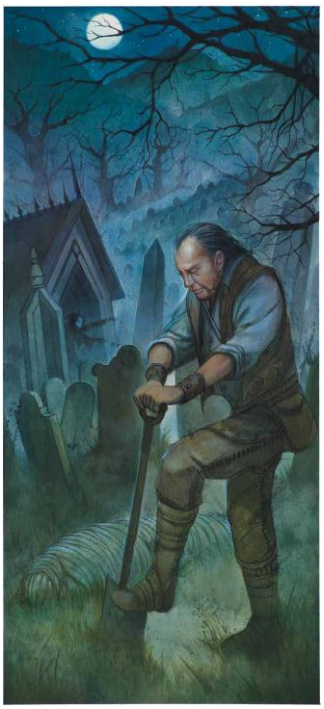
Она занимает скромное территорию обрабатываемых земель между медленной рекой, которая защищает город от Всадника, и кромкой Стенающего Леса. Община разрослась, занимая каждый клочок имеющихся земель. Тесные и узкие улицы, у зданий часто есть надстроенные верхние этажи, а над переулками нависают угнетающие тени.

Ресурсы истощаются, не остаётся места для расширения деревни, а новичков рассматривают в качестве конкурентов в пространстве и продовольствии. И хотя Хейвеншир может показаться игрокам лучших выбором в плане комфорта и безопасности, на самом дела никто их там не ждёт. Люди напуганы, голодны и одиноки, и если сильная команда сможет напугать их, чтобы держать сельчан на расстоянии, то приключенцы могут оказаться жертвами самосуда отчаянных местных жителей. Единственное, для чего стоит посетить эту деревню, - крытый мост из тяжелых деревянных досок, если персонажам хотят перейти вброд широкие воды.

Сад Камней

Наряду с безликими просторами Бесконечной Дороги тянется вереница гор и холмов. Среди них, на сколько хватает глаз, разбросано огромное множество надгробных камней, искорёженных деревьев и мавзолеев.

Это — Сад Камней, кладбище Бесконечной Дороги. Один старик, чья кожа потемнела, выжженная солнцем, ухаживает за Садом с тех пор, как это кладбище впервые появилось. Он проводит всё свое время разъезжая на телеге, запряжённой мулом, и собирая трупы тех, кто умер у Бесконечной Дороги, а также трупы из различных деревень, большинство из которых не имеют достаточно места, чтобы их похоронить. Ни Всадник, ни нежить с кладбища не трогают Садовника (настоящее имя которого неизвестно) во время его путешествий возможно потому, что они ценят его службу.



Любой, кто умирает в пределах домена, и те немногие, кто похоронены здесь, восстают из мёртвых как жители Деревни Мертвых. Остальные же служат пищей для уайтов и упырей. Эта нежить бродит ночью по Дороге, атакуя путешественников и даже проникая в общины, поскольку у так называемого Белого Надзирателя есть виды на весь домен.

Ржавые ворота: Сад Камней окружён забором из ржавых железных столбов и немногих деревянных заплат.

Хейвеншир

Хейвеншир — поседение размером с небольшой город, хотя он и не обладает ресурсами, которые обычно отличают город от деревни.

Население: 3400. Горожане в основном люди, с небольшим количеством других обычных, цивилизованных гуманоидов.

Правительство: Совет землевладельцев, включающий в себя коренных жителей и их наследников, во главе с Марандис Хавербрук(человек), дочерью основателя города.

Защита: Хейвеншир защищен гражданской милицией, сопровождаемой несколькими десятками профессиональных солдат и авантюристов.

Гостиницы: Нет. Граждане занимают все имеющиеся земли и не желают, чтобы посторонние останавливались у них.

Таверны: «Влажный Свист», «Бегущий Олень». Обе таверны иногда отказываются обслуживать посторонних.

Основные Гильдии: Нет.

Поставки: В Хейвеншире как таковых есть несколько "магазинов". Люди покупают товары у нескольких мастеров среди населения. Здесь вы можете найти большинство стандартных, не-магических товаров — изделия кузнецов и столяров изделия, керамика и то, что есть у вас.

Храмы: В Хейвеншире есть один храм с идолами Авандры, Эратиса, Морадины, Пелора, Королевы Воронов и Торога (последний был установлен в надежде умилостивить его и выпросить у него освобождение из домена).

Главные ворота напоминают пару крыльев и украшены резьбой с символикой Королевы Воронов. Они постоянно открыты, что позволяет спокойно входить и выходить любому человеку. Другие, маленькие ворота стоят закрытые и закованные цепями. Потребуется не мало усилий, чтобы пройти через них.

Лачуга Садовника: В нескольких десятках метров от главных ворот стоит покосившаяся, ветхая лачуга с тремя комнатками. Это дома Садовника. Однако, там он проводит совсем мало времени. Рядом с лачугой стоит примитивный навес, который служит приютом для его мула и телеги.

Деревня Мертвых: Под Садом Камней раскинулся огромный перенаселённый район, километры запутанных туннелей и палат с глиняными стенами. В туннели можно попасть только через несколько мавзолеев или пустых могил.

Эта "деревня", как её называют его жители, служит местом обитания сотням немёртвых. Там заправляют всем Белый Надзиратель, бледное существо похожее как на упырей, так и на уайтов. Этот некрополь может похвастаться тем, что его населяют орды упырей, вурдалаки (журнал «Подземелье» № 156), уайты и лорды черепов, которые служат лейтенантами у Белого Надзирателя.

Белый Надзиратель правит из подземного дворца, изобилующего палатами, подметёнными балконами и винтовыми лестницами - все это как-то держит свою форму, несмотря на то, что они вырыты из грязи и почвы. Белый Надзиратель и Тавнанда, его "придворный маг"(лич), знают все секреты домена, в том числе как можно уничтожить Всадника и ван Хассенов, но Белый Надзиратель не хочет предпринимать никаких действий до тех пор, пока он не будет точно знать, что сможет узурпировать власть и поддерживать существование Бесконечной Дороги или, по крайней мере, Деревни Мёртвых.

Белый Надзиратель	**Элитный Солдат (Лдер) 13-го Уровня**
Средний теневой гуманоид (нежить) Опыт 1600	
Инициатива +14 **Чувств** Восприятие +9; тёмное зрение **Могильный Саван** аура 5; нежить в области действия ауры теряет уязвимость к сиянию. **Очки Здоровья** 262; **Ранен** 131 **КД** 29; **Стойкость** 25, **Реакция** 26, **Воля** 25 **Иммунитет** к болезням и ядам; **Сопротивление** 15 к некротическому воздействию; **Уязвимость** 5 к свечению **Спасброски** +2 **Скорость** 8, карабкаясь 4 **Очки Действия** 1	
Коготь (стандартное; неограниченное)	
+20 vs. КД; 2d8 + 6 урона, цель обездвижена (спасение заканчивается). Если цель – живое существо, которое уже обездвижено, ошеломлено или без сознания, атака наносит 1d8 дополнительного урона.	
Жадный Укус (неограниченное; перезарядка 4 5 6)	
Цели - обездвиженные, ошеломлённые существа или существа без сознания; +18 vs. КД; 2d6 + 6 урона, цель теряет эффект исцеления и становится ошеломлена до конца следующего хода Белого Надзирателя.	
Хищные Когти (стандартное; неограниченное)	
Белый Надзиратель два раза атакует когтем.	
Ужасное Проживание (свободный, только в ход Белого Надзирателя, 1/ход; неограниченное)	
Телепортация Белый Надзиратель меняется местами с одним из неживых существ а пределах 10 квадратов.	
Мировоззрение Злое **Языки** Общий **Навыки** Проницательность +14, Хитрость +17 **Сил**18 (+10) **Лов** 22 (+12) **Мдр** 16 (+9) **Тел** 19 (+10) **Инт** 14 (+8) **Чар** 19 (+10)	

Тактика Белого Надзирателя

Белый Надсмотрщик сосредотачивается на одной или двух целях, ослабляя их и нанося ужасные раны пока кто-либо другой не покончит с ними или не оставит их на своих союзников, в то время как он перемещается к более «свежим» целям. Обычно, после нескольких раундов, он использует *зов могилы* и *дом боли* не только для того, чтобы избежать опасных врагов, но и для того, чтобы появляться рядом с целями.

Стенающий Лес

Стенающий Лес занимает большую часть дикой местности за пределами дороги. Его зловещий купол бросает густые тени на толстый ковёр ежевики и подлеска. Узкие тропы змеятся возле деревьев, предоставляя путь не только странникам, но и лесным зверям, и даже Всаднику, который рассматривает эти тропы как часть дороги. Говорят, что не зависимо от того, как бы далеко вы не зашли в Стенающий Лес или, как тщательно вы отмечаете все тропы на карте, в конце концов вы всё равно вернётесь на дорогу, либо навсегда потеряетесь в лесу (Однако см. "Побег с Бесконечной Дороги"). Многие из тех, кто потерялся в лесу, сдавались, лежали и рыдали до тех пор, пока смерть не избавляла их от мучений. Из тел таких людей вырастают плачущие и стонущие стволы, деревья с человеческими чертами, своими слезами питая их же корни, протягивая ветви в своём бессмертном горе, дабы схватить любого, кто проходит мимо них.

Стенающий Лес также является родиной страшных животных, потерянных духов, хищных растений и злобных фей, которые наслаждаются заводя путников в лапы стенающих деревьев или других опасных существ.

Другие Локации

Вы можете добавить в домен любые локации. В домен также входят города помимо Хйвеншира (возможно даже отражение Спокойствия), заброшенные лагеря и примитивные здания, придорожные святыни, опасные участки рек, которые появляются и исчезают рядом с дорогой, и дикие местности помимо Стенающего Леса(Последнее может включать в себя несколько темных болот, где обитают восставшие из мёртвых останки гидры, терроризирующей Спокойствие). Маленькие лагерные стоянки могут быть пристанищем бандитов — именуемых Сборщиками пошлин — которые блуждают по дороге, оглядываясь в страхе перед Всадником, в поисках путников, которых можно было бы ограбить, и жителей деревни с целью вымогательства.

Некоторые из таких локаций приведены ниже, но это не полный список.

Стенающее Дерево **Преграда 13-го Уровня** Опыт 800
Узлы на древесных стволах обливаются слезами даже когда их ветви бьют, пытаясь схватить тех, кто прохидит мимо них.
Опасность: появляется опасность стать деревом, занимая от одного(средние) до 4(большие) квадратов.
Восприятие УС 18: Персонаж замечает что-нибудь необычное в дереве — возможно нечто похожее на лицо на стволе или чистые слёзы медленно текущие на лесную подстилку.
Дополнительный Навык: Религия УС 23: Персонаж признает истинную природу деревьев до того как перейдёт в пределах 6 квадратов.
Побуждение Когда существо входит или начинает свой ход в пределаз 3 квадратов от дерева, оно атакует.
Атака **Возможность действий ближнего боя** 3 **Цель:** спровоцированное существо **Атака:** +18 vs. КД **Удар:** 1d10 + 6 урона, дерево тянет цель находящейся в 3 квадратах на соседний с собой квадрат и схватывает цель. Дерево автоматически начинает захват в каждую свою очередь. Цели наносится 5 урона каждый раз когда заканчивается их ход, всё ещё будучи схваченными.
Контрмеры Персонаж может перемещаться через опасные квадраты не провоцируя деревья на атаку, делая проверку УС 23 Акробатики или Хитрости. А персонаж может атаковать непосредственно само дерево. У средних деревьев КД и Реакция 5, Стойкость 10; очки здоровья 20. У больших – КД и Реакция 4, Стойкость 12; очки здоровья 40. У обоих видов деревьев Сопротивление 10 к урону любого типа, кроме огня и свчения.

Аббатство Светлая Весёлость

Монахи, которые живут в этом окруженном стеной монастыре, дружелюбны, даже веселы. Они предлагают прохожим провести ночь или две в безопасности, чтобы молиться в их большой часовне или присоединитесь к монахам. Монахи и их настоятель постоянно улыбаются, шутят и громко смеются.

Монахи Светлой Весёлости считают, что это их смех и хорошее настроение, а не религиозная вера держат Всадника в страхе. Они также рассматривают любого посетителя, который не может постоянно быть радостным и поддерживать хорошее настроение, как угрозу своей безопасности. Такого посетителя, который так много хмурится или не смеяться над шутками настоятеля, монахи непременно попытаются убить, при этом всё время смеясь.

Смертоносное безумие монахов позволило домену исказить их. Хотя с виду они кажутся нормальными, под одеждами их тела скручены и растянуты. Лидер монастыря, названный Смеющимся Настоятелем, во всех отношениях, кроме размера и кругозора, имеет статы мага (*Справочник Чудовищ*), в то время как различные монахи рассматриваются как дикие огры или стрелки (*Справочник Чудовищ*).

Перекресток

Хотя на Бесконечной Дороге множество пересечений различных путей, название "Перекресток" относится только к одному конкретному пути.
Он соединяет несколько крупнейших ветвей Дороги. Легенда гласит, что здесь, когда луна и звезды благоприятны, собираются феи, чтобы соблазнять смертных на ужасные сделки.
Хотя локации вдоль Дороги могут менять своё местоположение, Перекрёсток всегда стоит в 240 километрах от могилы Всадника.

Могила Всадника

Этот участок земли рядом с плавным изгибом реки - почти идеальное отражение могилы Всадника в мире смертных. Говорят, что всадник часто поднимается из своей могилы после того, как он был убит, и что он, кажется, убивает любого, кто нарушает покой его могилы. Почему так происходит и что может быть найдено в могиле остается неизвестным.

Шепчущий Колодец

Этот старый каменный колодец приходит в упадок. Кирпичей уже нет, крыша дырявая, а потертые веревки едва поддерживают ржавые ведра. Что-то живет в глубинах колодца и оно иногда шепчет насмешки или угрозы прохожим. Легенда утверждает, что многие, кто осмелится задержаться здесь бесследно исчезают, что то, что живёт у глубинах колодца, знает все тайны домена, в том числе, как сбежать из или как убить Тёмного Лорда.

Приключения на Бесконечной Дороге

Бесконечная дорога способна появляться практически в любом месте и в любое время, что делает её гораздо более гибкой, чем большинство других земель страха. Это, в сочетании с тем, что она содержит многочисленное население захваченных душ, которые отчаялись и бросили попытки спастись, делает Бесконечную Дорогу совершенной основой для приключений или даже серии приключений, в которых персонажи отчаянно борются, чтобы найти средства побега, все пытаясь выжить среди всех опасностей домена.
Однако сюжет "выжить и сбежать" далеко не единственный возможный рассказ, который можно услышать в пределах Бесконечной Дороги.

Поиск Потерявшегося:

Игроки ищут тех, кто исчез несколько лет назад. Возможно, это был друг или любимый человек одного из героев, местного чемпиона или религиозного лидера, или ещё кто-нибудь. Несмотря на их огромные усилия, персонажи, не могут точно определить место и даже предсказания говорят, что человека "нельзя найти ни в одном конкретном месте, но только на пути между ними".
Игроки должны определить, что этот человек был захвачен Бесконечной Дорогой, а затем каким-то образом найти путь к этому странному домену, разыскать человека в одной из многих мрачных общин и найти способ вернуться в их мир.

Искривленная Любовь:

Если игроки проведут какое-то время на Бесконечной Дороге, они могут попасть в имение ван Хассен и там однажды встретиться с Эли и Талитой. Несмотря на её глубокое отчаяние, Талита ещё подросток и по-прежнему обращает своё внимание на сильных, героических мужчин, которые напоминают ей её потерянную любовь или на тех, кто способен пробудить её надежду.
Вне зависимости от того вернёт ли персонаж ей любовь, Талита сделает все возможное, чтобы помочь ему и даже рискует, помогая авантюристу сбежать. К сожалению, может быть, из-за влияния Шадоуфелла, а возможно, из-за ее собственных проблем - Талита не учится на своих ошибках. Под давлением своего отца, ее страх быть отвергнутой и потерять то положение в поместье толкает её на предательство персонажей в самый неподходящий момент.

Потерянное Спокойствие:

Кратковременные связи между реальным миром и Шадоуфеллом укрепил духовные связи между Бесконечной Дорогой и Спокойствием. Вся местность окружающая общину начинает медленно умирать: увядают зерновые культуры, заболевают животные. Только когда снимется проклятие Эли ван Хассена и будет положен конец Бесконечной Дороге, разделяя связи между областями Шадоуфелла, местные герои могут надеяться остановить этот растущий упадка.

То, что не может умереть:

Если предназначение земель страха быть тюрьмой, то, возможно, персонажи могут заставить эти тюрьмы работать на них. Обнаружив, что им не хватает средств, чтобы победить их одного врага — возможно лича, чей сосуд с внутренними органами(филактерия) до сих пор остаётся скрытым,

полумёртвого ужаса, уязвимого только для того оружия, которое они не могут найти, или полу-божественного существа, которое действительно бессмертно - игроки могут попытаться узнать, есть ли способ, чтобы сознательно вызвать Бесконечную Дорогу в определенном месте в мире смертных, или, по крайней мере, предсказать, где она будет появится в следующий раз.
Если это так, и если они смогут заманить их врага в нужное место и в нужное время, то возможно они смогут заключить этого "неубиваемого" врага в тюрьму, уж если и не навсегда, то, по крайней мере, на достаточно долгое время, чтобы найти какие-либо способы победить его.

Брешь в Мире:

Быть может, сама дорога не единственное пересечение между этим доменом и миром смертных. Подземный лабиринт Белого Надзирателя может выходить в катакомбах и кладбищах по всему миру, что позволяет грязной нежити установить своё царство со своего трона глубоко в пределах Шадоуфелла
Дорога Между Миров: Поскольку Бесконечная Дорога может появиться в любой точке мира и практически в любой мире-это, она может также использоваться его в качестве обычной дороги. Если игрокам (предположительно после нескольких терзающих приключений в домене) удалось найти надежные способы сбежать из домена или даже повлиять на то, где она появляется, Дорога может стать жизнеспособным средством передвижения в отдаленные пункты, которые они не могли достичь иначе. Конечно, если они смогут выживать достаточно долго, чтобы добраться туда.

Побег с Бесконечной Дороги

Если Эли или Талита будут убиты, они пробуждаются на следующее утро в своих кроватях, без памяти и без малейшего признака того, что они умерли. Если убить Всадника, то он появляется на следующую прибывающую луну. Таким образом, если его убить до или во время новолуния, то может пройти до трех дней, прежде чем он восстанет из мёртвых, но обычно он восстаёт уже на следующую ночь.
Чтобы по-настоящему убить любого из этой троицы, необходимо распутать паутину их ненависти. Самый простой способ - доставить ван Хассенов к Всаднику, ведь если они умрут от его руки, то уже больше не воскреснут. Если он убьёт обоих, Всадник и сама Бесконечная Дорога перестанут существовать в рост, когда настанет следующее новолуние, а все те, кто был заключён внутри домена, вернутся в мир смертных. Персонажи могут этого добиться, обманув или принудив ван Хассенов выйти из их поместья, либо найдя способ проникнуть Всаднику на территорию особняка.

Однако, если им это удастся, они не только совершат преднамеренное убийство, но и оставляют других жителей поместья уязвимыми. Без защиты Эли, ничто не сможет встать между ними и гневом Всадника.
С другой стороны, персонажи могут попытаться убедить Всадника противостоять ван Хассенам не убивая других, а прощая им их предательство.
Если им удастся это сделать, то Всадник и домен мгновенно исчезнут с лица земли, отправляя всех обратно в мир смертных(туда, где Эли не имеет власти).
Кажется, что у Всадника без головы отсутствуют какие-либо эмоции кроме всепоглощающей ярости, едва выказывая признаки чувствительности, не говоря уже о памяти или милосердии. При этом он никогда не слушает то, что ему говорят, когда он убивает свою жертву. Нет никаких сведений как персонажи могут провернуть такой подвиг, но если бы это было так легко, то любой бы смог это сделать. (Вы можете сначала потребовать от них вернуть голову Всадника, если только так он проявит хоть каплю сострадания, то вы каким-то чудесным образом должны предложить ему это.) Несмотря на то, что это кажется единственным средством уничтожить Бесконечную Дорогу, есть и другие способы. В некоторых редких случаях Бесконечная Дорога случайно возвращает путешественников обратно в мир смертных после нескольких недель или месяцев блужданий, часто возвращая их в десятках, а то и в тысячах километров от того места, где они начали своё путешествие. (Вы можете использовать эту особенность, чтобы перемещать персонажей в иностранные области мира, с использованием домена как канал в качестве источника приключений.) Тем не менее, Бесконечная Дорога редко надолго освобождает путников — она наверняка когда-нибудь снова схватит того, кому посчастливилось однажды просто выйти из неё.
Точно так же, пока большинство тех, кто блуждает по Стенающему Лесу или изучает запутанные туннели под Садом Камней будут раз за разом возвращаться туда, откуда начали, немногие счастливчики найдут выход из домена. (Это может произойти по вашей прихоти или в результате длительной и трудной проверки навыков.) Увы и ах, но эти пути не приведут их обратно в их мир, а лишь выведут в другом месте в Шадоуфелле, возможно, даже в другой земле страха.
Однако, персонажи не полностью полагаются на удачу. Есть один способ сбежать, но он потребует почти нечеловеческих усилий. Если игроки убьют Всадника на месте его могилы, а затем доберутся до Перекрёстка, прежде чем он восстанет, они обнаружат, что оказались на точно таком же перекрёстке в мире смертных. Конечно, учитывая расстояние, необходимо убить Всадника перед новолунием и добежать без продыху за три дня до Перекрёстка.

Об авторе

Ари Мармелл родился в Нью-Йорке, затем его семья переехала в Хьюстон, когда ему был всего один год. В 27 лет он переехал в Остин, но большую часть своей жизни он провел в других мирах, сочетая писательство и увлечение ролевыми играми. Он писал (более или менее) постоянно на протяжении последнего десятка лет, хотя ему заплатили только за прошлые пять лет. Он автор нескольких ролевых игр, включая работу над журналом «Подземелья и Драконы»®. Ари живет в Остине с женой Джорджией и двумя кошками.

Разум нежити

Переводчики: Phantom. 2010
Оригинал: книга «Open grave»

При обсуждении психологии нежити в первую очередь следует разделить этих существ на три категории:

Неразумная нежить: У простейших видов нежити, таких как скелеты и зомби, нет психологических черт. Эти создания неразумны, и могут мыслить и ощущать эмоции не лучше заводного механизма.

Нежить без души: Такие существа как духи, умертвия и призраки, лишены души, и существуют лишь за счёт остатков сознания, бывшего у них при жизни. Они могут быть весьма хитрыми, и некоторые могут обращаться к своим воспоминаниям. Однако превращение в нежить оставляет на них неустранимый след. В отсутствии души они наполнены неустранимой мучительной тягой к чужим душам, и этот голод можно удовлетворить лишь пожирая живых существ. Такая нежить ненавидит живых за то, что у них есть душа.

Среди этой нежити есть особи, которые ненамного умнее обычных животных, но некоторые сохраняют весь свой ум. Однако в любом случае, их ум более ограничен чем при жизни. У такой нежити есть всего два желания: выживать самим и пожирать живых. У них нет мыслей, эмоций и планов, не связанных с удовлетворением одного из двух стремлений. Самые умные и волевые особи могут разрабатывать сложные планы, но и они сводятся к пожиранию смертных и постоянному насыщению.

У нежити без души остаются воспоминания об интересах, увлечениях и любимых людях, но теперь это лишь смутные отголоски. Даже сильнейшие чувства становятся малозначительными. Бывает, что лишённая души нежить останавливается и глазеет на то, что ей нравилось при жизни, или отпускает живым своего возлюбленного, но происходит это очень и очень редко. Обычно нежить пожирает даже своих собственных детей, как если бы они были чужими или даже врагами. За исключением редких случаев, когда нежить руководствуется воспоминаниями, их психология мало отличается от психологии вечноголодного чудовища, которое убивает из-за неустранимого голода или ненависти ко всему живому — особенно если это живое напоминает о прошлой нормальной жизни. У такой нежити нет культуры и обшества, они не занимаются литературой и искусством, и их заботит лишь собственный голод.

Нежить с душой: Совершенно иначе дела обстоят с теми редкими видами нежити, что сохранили душу, такими как рыцари смерти, личи, мумии и вампиры. Это разумные создания, сохранившие все увлечения и стремления, бывшие у них при жизни. Это опасные и хитрые враги, хотя некоторые из них могут стать ненадёжными союзниками.
Некоторые из них подчиняются желаниям, схожим со стремлениями лишённой души нежити убивать, но эти желания контролируют их поведение не полностью.
Например, вампиров тянет к крови живых существ, но их существование не крутится вокруг одного лишь этого голода.
и они не отказываются от привычек, бывших у них при жизни.

Так как статус нежити устраняет многие сторонние моменты, как положительные, так и отрицательные, отвлекающие их при жизни, сохранившая душу нежить бывает чрезвычайно осторожной и терпеливой в планировании своих дел.

Искажённое сознание:

Неважно, разумна нежить или нет, сам факт того, что это нежить, искажает и преобразовывает сознание существа. Просто если нежить лишена души, эта трансформация ужасна и очевидна. Став призраком, даже самая заботливая няня с радостью пожрёт детей, которых она недавно опекала. В самом лучшем случае такие чудовища могут лишь переключиться на другую жертву, и тем невольно спасти своих близких. Однако если другой добычи нет, нежить не устоит и попробует утолить свой голод.

Трансформация нежити, сохранившей душу, менее заметна. Бывший друг может поговорить с вампиром или личем о былых приключениях, и нежить будет испытывать те же ощущения что и при жизни. Однако безжизненность постепенно изменяет перспективы. Так как нежить уже не жива, её все меньше и меньше заботят те, что были ей близки при жизни. Их моральные убеждения меняются. Они могут всё ещё ценить друзей и родственников, но убийство случайного встречного может быть чем-то обыденным, так как нежить совершенно не ценит жизнь. В конечном счёте такая нежить перестаёт заботиться обо всех и обо всём кроме себя и том, из-за чего они стали нежитью. Если нежить с душой не стремилась сама стать нежить, целью становится месть, распространяющаяся даже на невиновных.

Отделение от жизни

Нежить существует как противоположность жизни. Когда возникает нежить (неважно, добровольно или нет), она тут же отделяется от мира живых. Кто-то из них ненавидит живых и считает их добычей. Даже обладающая душой нежить, которой нет необходимости пожирать живых, считают дышащих существ меньшими существами, чьи стремления и желания смехотворно недальновидны, как у детей.

Это отделение возникает из того факта, что разнообразные удовольствия и неудобства, которые постоянно испытывают живые, никак не действуют на нежить. Им не холодно зимой, их не греет тепло огня, и они не могут оценить вкусный обед (если только это не кричащий, истекающий кровью обед). Они чужаки в мире чувств живых и из-за этого некоторая нежить завидует живым, но большая их часть считает такие удовольствия ненужной ерундой.

Питающаяся живыми нежить отстранена ещё сильнее. Для них люди и прочие смертные это лишь еда, и в их присутствии нежить становится голодной. Даже та нежить, что пытается удержать свою человечность, отмечает, что их друзья и возлюбленные ныне стали ходящими и говорящими обедами. Это отделение может стать интересным источником конфликтов для ИП, которые временно стали хищной нежитью.

Заметки Азалина

Автор – Azalin. 2010

Расы:

Как известно, в 4 редакции куча рас. Не хочется терять эту часть игры для в общем то на 95% человечного Равенлофта, но и создавать "цирк уродов" в котором будут различные диковинные зверолюды и самым "старым добрым" будет драконид тоже категорически недопустимо.

Исходя из этого, эвон какая схема придумана:

При составе стандартной партии для игры по Равенлофту (разумеется во всех своих постах по Равенлофту я веду речь исключительно про коренные партии, не Приходящих) следует учитывать следующие тезисы:

1) в партии должен быть минимум 1 человек.
2) в партии может быть максимум 1 редкая раса.
3) в партии может быть максимум 1 необычные раса (или 2 если не взята редкая).

В этом случае состав партии будет хоть и не полностью из людей, но более органичен.
Нелюди получают суровые штрафы на социальные навыки при общении с людьми из-за ксенофобии, а в случае некоторых доменов более яркое социальное неприятие (когда я говорю "яркое" я имею ввиду костер, а когда я говорю неприятие - я имею ввиду "казнь и геноцид").
Штрафы зависят от существа. Полуэльф например получает минимальные -2 к дипломатии, стритвайсу, блефу и т.д., а жуткий шадар-кай все -4, совсем же чудовищные твари типа драконидов -6.

Люди же (впорочем и другие расы) сильно дифференцируется предполагаемой в такой игре системе сложного бэкграунда, создаваемого таррокой и поэтому однообразия быть не должно.

Итак, когда создается новая партия игроки выбирают себе домены в котором родились их персонажи.
На выбор может быть дан один домен, группа объединенная по какому-либо признаку или вообще любое место в Равенлофте (для более или менее продвинутых партий).

В зависимости от этого домена варьируются обычные и необычные расы доступные для игроков.
Например для Даркона обычными считаются люди, эльфы, гномы, дворфы и полурослики, а калибаны необычными. Для Ситикуса эльфы считаются обычными, а люди и полурослики необычными.
И т.д. В ряде доменов необычных рас не будет вообще...

Коренные расы Равенлофта

В некоторых доменах часть этих рас может быть необычной, в других обычной, но они есть в большинстве доменов.

Человек
Эльф
Полуэльф
Дворф
Полурослик
Гном

РЕДКИЕ расы

Они разбиты по типам, чтобы было удобней

-Странное происхождение-
Эти расы уникальны. Они могут быть в любых доменах, в каких-то вероятность появления больше, в каких-то меньше.
Некоторые из них когда-то были людьми, другие стали такими от жизни в неблагоприятных условиях долго время.

Мул (полудворфы) - просто редкий союз человека и дворфа.
Перевертыш - кровь оборотня в роду.
Тифлинг - искаженный после дьявольского пакта своего или своих предков.
Шадар-Кай - искаженный в связи долго пребывания в туманах или другом темном месте.
Калаштар - искаженный в связи долгого пребывания в сновидениях, обитатели Земель Кошмаров.
Кованый - голем получивший душу.
Ревенант - живой мертвец, и этим все сказано.
Дева - эти слуги богов перерождаются в смертных телах. Запертые в Равенлофте чаще всего они преследуют какую-то важную миссию.
Полудева - кровь ангела у героя в роду (берется фитом).
Дампир - дитя вампира и смертной женщины или же ребенок дампира (берется фитом).
Вистани - кровь вистани. Об этом подробней. Вистани в Равенлофте нельзя стать - можно только родится. Но мне кажется полувистани странная ошибка. Если какой то блудный вистани мог переспать с невистани, то почему он не мог отправиться странствовать и стать обычным героем?
Соответственно фит *"Наследие вистани"* делает человека (полуэльфа) вистани. Думаю следует считать, что носителем крови вистани в равенлофте считаются все-таки люди (берется фитом).

-Калибаны-
Расы варварских монстров в равенлофте объединены в подкласс калибан. Калибаны тоже рождаются в связи со странными событиями, но в обычных городах. В некоторых доменах калибан необычная раса! Кстати, вид у них изменен и калибаны выглядят как донельзя уродливые люди.

Полуорк - как таковых их нет, полуорк - это ловкий калибан
Голиаф - как таковых их нет, голиаф - это крепкий калибан
Минотавр - как таковых их нет, минотавр - это сильный калибан
Гнолл - как таковых их нет, гнолл - это коварный калибан

-Расы "монстров"-
Эти существа достаточно распространены в равенлофте как монстры, но некоторые из них могут стать героями:

Эладрин - **шии** - обитатели теневого провала
Драу - **ситх** - обитатели теневого провала
Подменыш - доппельгангеры живут среди людей в слишком многих доменах

-Приходящие расы-
Эти расы могут быть только приходящими. То есть рождены они были за пределами равенлофта. Но по своей натуре эти расы странники и могут оказаться этом мире:

Гицерай

-Несуществующие расы-
Этим существам не место в обычной партии Равенлофта (да и вообще я не уверен, что им место в любой партии ДНД).
Но они могут появиться там в результате проваленной проверки темных сил.

Генази
Драконид
Вайлден
Кристалень
Три-крин

Примечание:

Все расы могут быть в Равенлофте как свои обычные аналоги, если попали туда или как очень редкие группы (типа ситиканских минотавров). Просто шанс, что из этих групп будет герой настолько уникален, что вносить их в раздел Расы "монстров" неумно. Сам подумай, в целом теневом провале может быть авантюрный ши который покинет его и станет странствовать и попадет в партию к людям. Но шанс что в мелкой группке ситиканских минотавров будет такой - стремится к нулю. Для коренных рас сделано исключение - хотя в какойнить Баровии полуросликов может быть не больше чем минотавров они являются все таки необычной расой.

Полудева - кровь ангела у героя в роду (берется фитом).
Дампир - дитя вампира и смертного или же дитя дампира (берется фитом).
Вистани - кровь вистани. Об этом подробней. Вистани в Равенлофте нельзя стать - можно только родится. Но мне кажется полувистани странная ошибка. Если какой то блудный вистани мог переспать с невистани, то почему он не мог отправится странствовать и стать обычным героем? Соответственно фит "Наследие вистани" делает человека (полуэльфа) вистани. Думаю следует считать, что носителем крови вистани в равенлофте считаются все-таки люди (берется фитом).

Классы:

Аналогично с расами, по классам нужно делать ограничения. Пусть это не прежний Равенлофт, где имело смысл ограничивать магов просто потому что они не вписываются в баланс днд, но без осторожности подходить тут нельзя.
Ограничения точно так же выходят по странам. Просто в небольших доменах, где кучка деревень, а магов сжигают на кострах, как только увидят, герои не могут обучаться в магических академиях.

Классы полностью зависят от домена в котором вырос герой и делятся на рекомендованные, малораспространенные и редкие.
В нормальной партии следует брать только один (хотя рекомендуется вообще не брать) редких классов. Редкость класса зависит исключительно от домена, в котором появился герой, поэтому это ограничение менее влияет на выбор. Если мастер даст игрокам, например, выбрать себе персонажей родом из любого домена – то он автоматически объявит доступ ко всем классам.
Стоит заметить, что редкие классы не предполагают что в домене есть шанс получить образование по этому классу. Знания обычно передаются от одиноких учителей отшельников или что-то в этом роде. То есть фактически представитель этого домена уникален!
Рекомендованные классы доступны для всех героев домена.

Малораспространенные классы – доступны для героев с определенной биографией (указанной в скобках). Стоит отметить, что хотя малораспространенные классы не считаются редкими, но злоупотреблять их выбором нельзя. Если игрок, выбравший малораспространенный для домена класс не связывает свой бэк с указанной биографией, его класс считается редким.

ВОЕННЫЕ КЛАССЫ:

Воин
Вор
Рейнджер
Командир

МАГИЧЕСКИЕ КЛАССЫ:

Маг - маг предполагает обучение и обычным классом является в тех доменах, где есть академии.
Маг-мечник – маг-мечник предполагает обучение и обычным классом является в тех доменах, где есть академии, плюс магия занимает в некотором роде агрессивную роль.

Колдун - обладает стихийными способностями.
Чернокнижник - Ни в коем случае нельзя давать проверки сил за использование способностей класса. Несмотря на то, что чернокнижник продал свою душу и использует дьявольские силы только его действия провоцируют проверки сил, не его способности.
Артифишер – есть мнение, что артифишеру нужно сделать рефлавор механики. В равенлофте – некоторые артифишеры, это ученые, а не маги. Их эффекты идут из изобретений и научных формул, а не от тайных сил. Соответственно вещи, которые они делают – хитроумные научные хрени. Соответственно основное место, откуда идут артифишеры – это Ламордия, но встречаются и "обычные" маги артифишеры из Даркона и Хазлана, например.
Бард - в равенлофте следует убрать показную лихость у барда. Во многих доменах барды суть серьезные скальды или рассказчики.

БОЖЕСТВЕННЫЕ КЛАССЫ

Паладин – в 4ке паладины есть у всех богов и первоначально добрый статус паладина умер. Возможно, его первоначальную нишу заменит трейт «Невинность», который будет давать ту самую паладинскую ауру, которая была раньше в зависимости от уровня владельца невинности, но об этом после.
Мститель – служитель в церквях направленных на тематику борьбы
Клирик - основной служитель церкви.
Апостол – основной служитель церкви в тех доменах, где она распространенна свободно и широко, либо ведет активную борьбу (например, в Баровии церкви Халы и Эзры держатся тише воды и ниже травы и представленны лишь клериками, а церковь Утреннего бога хоть и запрещена ведет беспощадную борьбу).
Рунный жрец – редчайший класс, только для дворфов.

ПЕРВОБЫТНЫЕ КЛАССЫ

Варвар - следует понимать что прежнего хаотичного варвара убрали и во многих диких доменах он играет роль воина.
Хранитель - он будет только в доменах где первобытные традиции сильны, варвар может быть просто дикарем в "цивилизованных" доменах, но хранитель только "официальный защитник, но может иногда занимать и нишу варвара.
Искатель - он будет только в доменах где первобытные традиции сильны, варвар может быть просто дикарем в "цивилизованных" доменах, но искатель только "официальный защитник.
Шаман - шаманы распространены только в доменах где есть вера в духов.
Друид - друиды распространены в ряде диких доменов.

ПСИОНИЧЕСКИЕ КЛАССЫ

Монах - монахи встречаются очень редко. как правило они не связаны с другими псиониками
Псион - псионики бывают обычным классом только если есть предпосылка.
Пси-воин - псионики бывают обычным классом только если есть предпосылка.
Сияющий - псионики бывают обычным классом только если есть предпосылка.

ТЕНЕВЫЕ КЛАССЫ

Убийца - многие домены содержат гильдии убийц. Конечно, герой должен быть отступником, чтобы не вышло ненужного конфликта в партии.

Ряд доменов с раскиской классов и рас, чтобы было более понятно:

БАРОВИЯ	ХАЗЛАН	ФОРЛОРН	КАРТАКАСС
Обычные расы Люди Вистани **Необычные расы** Калибаны (появляются с завидной регулярностью) Полурослики (живут в западных поселениях в маленьких гетто) Эльфы (шныряют в Тепуричском лесу) Дворфы (обитают в глубинах Балинокских гор) Дампир **Рекомендованные классы** Воин Вор Рейнджер Командир Чернокнижник Колдун Клирик (Эзра, Утренний Бог, Хала) Апостол (Эзра, Утренний Бог) Паладин (Утренний Бог) Мститель (Утренний Бог) **Малораспространенные классы:** *Редко встречаются:* Бард Маг Друид *Дикари, выращенные зверями*: Хранитель Варвар *Редкие обитатели Иммола:* Псион Пси-воин Сияющий Убийца (много тайных обществ)	**Обычные расы** Люди Гномы Полурослики **Необычные расы** Калибаны (появляются с растущей регулярностью) **Рекомендованные классы** Воин Вор (рашеман) Рейнджер *Муланы*: Командир Маг Маг-мечник Колдун Клирик (Эзра, Законник, Хала) Апостол (Законник) Паладин (Законник) Мститель (Законник) **Малораспространенные классы:** Монах (редко встречаются) Маг (рашеман) Маг-мечник (рашеман) Колдун (рашеман) Артифишер (рашеман)	**Обычные расы** Люди **Необычные расы** Вистани Полуэльф **Рекомендованные классы** Друид Хранитель Варвар Друид Искатель Рейнджер Бард **Малораспространенные классы:** Воин (редко встречаются) Вор (редко встречаются) Клерик (Утренний Бог, старые боги) Колдун (мулан)	**Обычные расы** Люди Полуэльфы **Необычные расы** Нет **Рекомендованные классы** Бард Вор Воин Рейнджер Хранитель Варвар Друид Искатель Бард **Малораспространенные классы:** Редко встречаются: Друид Колдун Маг Клерик (Хор Предков) Колдун (мулан)



Проверки темных сил:

Проверки сил взять в 4 Равенлофте следует из предложенных на Фратернити документов.
Но изменить «превращение».
http://www.fraternityofshadows.com/Library/Jester's_4E_Rules_Pamphlet_v2.0.pdf
Разве что бросок на степень порока (коррапшен) ВОЗМОЖНО нужно делать не кучей к4, а одним кубом (в зависимости от градации д4, д6, д8, д10 или д12). Но в этом случае будет шанс внезапного перехода, что еще не понятно будет ли хорошо.

Вот мое предложение:
- Невинный
0 Чистый или искупивший вину
1+ Искушенный Тьмой
11+ Тронутый Тьмой
16+ Соблазненный Тьмой
21+ Объятый Тьмой
26+ Погрузившийся во Тьму

Тронутый
Получает бонус +2 к одному навыку и -2 к другому или +1 и -1 к двум. Изменения, разумеется, должны быть привязаны к проступкам.
Мировоззрение делает шаг в сторону неопределившегося (если не злое).

Соблазненный
Получает бонус +2 к одной или двум характеристикам (сила, ловкость и т.д.) и -2 к одной или двум другим (в случае пути монстра – характеристики становятся как у соответствующего монстра).
Либо (в основном это должно применяться, если у героя уже есть бонуса к характеристикам как у монстра, по пути которого он идет; или есть бонуса на те характеристики, которые повышает проклятие, от его расы) герой получает какие-то маленькие особенности монстра или другую маленькую способность (хорошо подойдет темное или сумеречное зрение, например).
Мировоззрение делает шаг в сторону зла (если не злое уже)

Объятый
Персонаж либо превращается в монстра, либо получает порочные силы аналогичные спеллскару.
В случае превращения в монстра расовая сила (силы) класса заменяются силой монстра, а также может быть изменен ряд особенностей класса зависящих от физических характеристик. Монстр должен быть подходящий под грех героя.
Любящий зачаровывать других псионик может стать шардмайндом, жестокий варвар - минотавром, а варлок - тифлингом.

Обычными расами и относительно обычными вряд ли следует делать героем.
В случае получения порочных сил герой теряет классовую силу максимального уровня и вместо этого получает спеллскар силу (ФР комплит). Разумеется в базовом случае герой получает силу которую может использовать нормально (маг не получит силу включающую атаки по ловкости), но иногда может случится и такое.

Проклятие – не бонус!
Герой вполне может потерять ключевую для своего персонажа силу. В этом случае он сможет ее взять вместо силы высшего уровня.
Мировоззрение делает шаг в сторону хаотичного зла.

Погрузившийся
Персонаж становится настолько извращенным и порочным что становится NPC или вообще получает свой домен.

Остальное я собираюсь оставить так как у Jester-а – его идея мне в целом очень по душе.

Страх, ужас, безумие…

Они, как ничто иное требовали коренных изменений. Версия Джестера (как и все у него) местами хороша, но местами совершенно никудышная.
Бросок на атаку по воле – это ужасный дизайн. Просто представьте себе, во время страшной ситуации герой бросает кости и начинает смотреть какая у него атака, какая защита… бррр.
Но выведение безумия как эффекта ужаса – хорошая находка.

Предыдущие версии тоже не блещут качеством. Слишком большая и нелепая система бонусов/минусов в версии под 3 редакцию не доставляла ни разу. Все что перед броском требует заглянуть в книжку – изначально плохо!
Итак:
Броски ужаса проводятся лишь в тех обстоятельствах, когда герой сталкивается с чем то странным (НЕХ, если вы понимаете о чем я), если нечто шокирует его и рвет все привычные шаблоны, когда он сталкивается с врагами превосходящими их числом и силой, оказывается в безвыходной ситуации и другие подобные вещи. То есть при тех обстоятельствах, при которых раньше делались проверки страха, ужаса и безумия.

Каждый герой имеет характеристику здравомыслие, равную его максимальному ментальному параметру.

Проверка осуществляется обычным спасброском. Все модификаторы к спасброску действуют как обычно, и это считается спасброском страха. Действуют даже иммунитеты к страху, если они есть у героя. Бросок делается полностью, как обычный 10+ пройден. При выпадении единицы (или если результат равен 1 или ниже после модификаторов) – персонаж теряет 1 пункт здравомыслия и получает эффект безумный ужас.

При выпадении 20ки (или результата 20 и выше после модификаторов) герой может дать возможность перекинуть спасбросок своему союзнику завалившему его.

Если ужас заваливается в бою, то герой получает состояние -2 к атакам за таер и состояние dazed до спасброска (это эффект страха). После первого успешного спасброска -2 сохраняется до второго успешного спасброска. При безумном ужасе, герой получает состояние stunned, а после успешного спасброска -2 и daze, как при обычном завале.

Если ужас заваливается вне боя, то герой получает -2 к проверкам навыков за таер (-5 при безумном ужасе), а также -1 к атакам в предстоящем бою (снимается после продолжительного отдыха).

Если ужас заваливается как часть испытания навыков (скилл челленжа), то это обычно считается провалом (двойным при безумном ужасе) и/или может дать какой-то дополнительный эффект (например -2 к проверкам навыков за таер (-5 при безумном ужасе))

Как только здравомыслие падает до 0, герой получает безумие. Безумие – это ментальная болезнь и вместо проверки выносливости, герой делает проверки проницательности (инсайт) после каждого долгого отдыха.

Финальная стадия – стадия после которой герой уже не улучшается самостоятельно.
Единственный способ ему помочь, это ритуал Лечение болезней или медицинская помощь персонажа с лечением, как и в случае обычных болезней.

Пример болезни:
Депрессия
Восприятие: СЛ 17 улучшение, СЛ 12 остается, СЛ 11 и ниже ухудшается

Жертва вылечена Начальный эффект: -1 ко всем защитам > жертва замедлена -> Финальная стадия: жертва неподвижна и отрешена от мира

Мировоззрение

Кроме обычного мировоззрения в системе есть еще одна градация: Невинный. Невинный – это человек, который никогда не делал проверки внимания темных сил. Невинность теряется сразу же, как только герой делает первую проверку, или завалит первый спасбросок на страх.

Невинный персонаж получает +5 к проверкам на страх (но натуральная единица все равно считается завалом), но также он получает +5 к проверкам внимания темных сил.

Обычно мировоззрение невинного персонажа НЕ злое – так как злой персонаж предполагается, что не раз совершал проступки, требующие проверки сил.

Мировоззрение невинный хорошо подходит к расе дев, некоторым священникам и добрым паладинам. Другим героям его нужно давать очень осторожно. Игрок должен понимать, что нет ничего нелепей, чем потерять невинность в первой же сессии.



Раскрытые тайны – проклятия!

Перевел – Александр «Xurte» Стрепетилов. 2010

Заметка редактора: Эта статья открывает новую рубрику в журнале «Дракон». "Раскрытые тайны" будут рассматривать новые темы, выходящие за границы структуры D&D. Эти идеи дополняют и заменяют правила, предлагая новые варианты для неофициальных и экспериментальных игр. «Раскрытые тайны» будут публиковаться каждый месяц в «Драконе».

Проклятия — традиционный элемент фэнтезийных, легенд и мифов. Принцесса проклята на вечный сон до своего спасения. Титан изрекает проклятие, как только наступает его гибель. Дьявол проклинает персонажа на ползущих червей изо рта, каждый раз, когда тот пытается заговорить. Пока герой не избавиться от проклятия, ему придется с ним мириться.

Эта статья рассматривает проклятия, как испытания для героя к его цели и мечте. Могучие проклятия могут быть ключевым моментом Вашей истории или являться центром Вашей кампании. Так, например, темный колдун будет держать под проклятием целое королевство, пока ему на нем не женят молодую принцессу.

Проклятия используют те же правила, что для описания механики болезней. Проклятые персонажи делают проверки Магии, Природы или Религии после каждого продолжительного отдыха, чтобы определить степень проклятия. Связанный навык зависит от источника проклятия. Если его произнес умирающий волшебник — Магия. Если озлобленный лесной дух — Природа. А если же мстительный ангел божественного происхождения — Религия.

Однако ж, герой не может полностью избавиться от проклятия лишь подходящим навыком. Большинство эффектов заканчиваются только при выполнении каких-то условий проклявшего. В проклятиях, описанных ниже, уже присутствует условие окончания. Такая индивидуализация может сделать отдельную игру или сюжет более привлекательными. Другой способ избавления от эффекта — ритуал *Снять Проклятие*.

Примеры проклятий:

Враг леса **Проклятие 4**

Лесной дух смотрит на вас сверху вниз, свесившись с ветки: «Уходите из владений Отца Коры!
Лес не даст пройти вам дальше. Теперь мы охотники и мы расставляем свои ловушки!»

Степень 1: Сложная местность леса и деревьев распространяется на цель в пределах соседних клеток, и цель точно также проходит одну клетки за две.

Степень 2: Подобно первой степени, но эффект распространяется в пределах 3 клеток от лесной местности и деревьев.

Степень 3: Подобно первой степени, но эффект распространяется на 5 клеток. Также, всякий раз, когда по цели проходит успешная атака в этих пределах, цель автоматически сбивается с ног.

Проверки: В конце каждого продолжительного отдыха цель совершает проверку Природы.
9 и меньше: Степень проклятия увеличивается
10-13: Без изменений
14 и выше: Степень проклятия уменьшается
(если это первая степень, то без изменений).

Окончание проклятия: Лесной дух освобождает цель от проклятия.

Жертва огненной стихии **Проклятие 5**

Побежденный заклинатель с горящими глазами шепчет: «Бойся огня, беги от него! Он пожрет тебя, пока ты не сойдешь с пути инферно!»

Степень 1: Цель получает уязвимость к огню 5.

Степень 2: Цель получает продолжительный урон огнем 5, когда находится в соседней клетке с источником или эффектом огня (спасбросок оканчивает).

Степень 3: Цель получает продолжительный урон огнем 5 , когда подвергается огненной атаке (спасбросок оканчивает). Также цель получает уязвимость к огню 5.

Дополнительно, цель получаете еще 5 хитов огнем, если находится в соседней клетке от источника огня (например, костра)

Проверки: В конце каждого продолжительного отдыха цель совершает проверку Магии.
9 и меньше: Степень проклятия увеличивается
10-14: Без изменений
15 и выше: Степень проклятия уменьшается
(если это первая степень, то без изменений).

Окончание проклятия: Цель получает прощение от огненного архонта или духа огня.

Танец сатиров **Проклятие 6**

«Вы не хотите потанцевать? Мне кажется — прям сгораете от желания!» - произнес сатир. Вы медленно теряете контроль над собой, начиная ритмично двигаться.

Степень 1: Когда цель начинает свой ход изумленной, то сдвигается в случайную соседнюю клетку.

Степень 2: Как в первой степени, но сдвигается на 2 клетки в случайную сторону
Степень 2: Как в первой степени, но сдвигается на 4 клетки в случайную сторону
Проверки: В конце каждого продолжительного отдыха цель цель совершает проверку Магии.
10 и меньше: Степень проклятия увеличивается
10-13: Без изменений
14 и выше: Степень проклятия уменьшается
(если это первая степень, то без изменений).
Окончание проклятия: Цель спасает жизнь сатира или выигрывает поцелуй эладринской принцессы

Рвотное косноязычие Проклятие 8

Наконец-то вам удалось найти то, что вы так долго искали! Но последнее слово обладателя осталось за этим колдуном: «Никому нельзя рассказывать то, что ты сейчас узнал, идиот!»
На каждой ступени проклятия, как только цель начинает говорить о запретном знании колдуна, у нее изо рта лезут рвотные личинки. Дополнительно на цель действуют следующие эффекты:
Степень 1: Цель становится ошеломленной до конца ее следующего хода, когда пытается хоть что-нибудь сказать о запретном знании.
Степень 2: Цель ошеломлена (спасбросок оканчивает)
Степень 3: Цель ошеломлена и получает продолжительный урон 10 хитов (спасбросок оканчивает).
Проверки: В конце каждого продолжительного отдыха цель совершает проверку Магии.
11 и меньше: Степень проклятия увеличивается
12-15: Без изменений
16 и выше: Степень проклятия уменьшается
(если это первая степень, то без изменений).
Окончание проклятия: Цель год и один день не упоминаете запретную тайну. Или же съедает еду, приготовленную проклявшим ее существом.

Неконтролируемая ярость Проклятие 12

Еще некоторое время назад вы не были уверены, что обещание осквернённого лесного духа: «Да не узнают тебя друзья твои» относится к вам. Но вскоре все стало ясно, когда вы с неконтролируемым гневом сломали приятелю ребро.

Степень 1: Когда цель получает критический удар, то в начале своего следующего хода атакует стандартной базовой атакой или натиском своего ближайшего союзника
Степень 2: Пока цель истекает кровью, она проводит в нчале каждого своего хода стандартную базовую атаку или натиск по ближайшему союзнику.
Степень 3: Когда по цели попадает атака, то она в этом же ходе проводит стандартную базовую атаку или натиск против ближайшего союзника
Проверки: В конце каждого продолжительного отдыха цель совершает проверку Природы.
13 и меньше: Степень проклятия увеличивается
14-19: Без изменений
20 и выше: Степень проклятия уменьшается
(если это первая степень, то без изменений).
Окончание проклятия: Цель убивает существо под эффектом проклятие или же навсегда избавляется от угрозы мирному обществу.

Полная изоляция Проклятие 16

Эти слова жрец произнес для вас с минуту назад: "Для тебя выбор слишком ограничен собственными чувствами. Возможно, если ты перестанешь видеть и слышать, то сможешь все-таки сделать правильный выбор".
Степень 1: Цель получает штраф -5 к броскам Внимательности и Проницательности, включая пассивные проверки
Степень 2: Во время короткого и продолжительного отдыха цель кидает кубик. Если выпало четное число, то цель ослеплена до конца следующего отдыха. Если же нечетное, то цель оглушена до конца следующего отдыха.
Степень 3: Цель ослеплена и оглушена.
Проверки: В конце каждого продолжительного отдыха цель совершает проверку Природы.
15 и меньше: Степень проклятия увеличивается
16-21: Без изменений
22 и выше: Степень проклятия уменьшается
(если это первая степень, то без изменений).
Окончание проклятия: Цель один год и один день никого не видит и не слышит. Или же поедает глаз бехолдера.

Ангельское мучение Проклятие 19

Время замерло. С его ран капает божественная кровь, ангел смотрит на вас, и вы чувствуете, как в вашей душе звучит обещание о вечных мучениях
Степень 1: Скорбное серебреное лицо повляется в самый ненужный момент, говоря истину, когда это так не нужно и предсказывая мрачное будущее.
Степень 2: Как и в первой степени проклятия, но дополнительно цель не может наносить критических попаданий.
Степень 3: Как и в первой степени, но когда цель наносит критическое попадание, то дополнительный урон идет как раз по цели проклятия.
Проверки: В конце каждого продолжительного отдыха цель совершает проверку Религии

16 и меньше: Степень проклятия увеличивается
17-23: Без изменений
24 и выше: Степень проклятия уменьшается
(если это первая степень, то без изменений).
Окончание проклятия: Цель благославляется высшим ангелом того же божества или же самим божеством.

Проклятие Мертвого Титана Проклятие 25

Захваченные души продолжали улетать на свободу, а сам могучий Титан упал на землю. С его последним вздохом вы слышите: "Пусть даже малейшее прикосновение причинит тебе невыносимую боль"
Цель проклятия Титана чувствует боль , когда существам в соседних клетках причиняют урон
Степень 1: Цель получает уязвимость 5 ко всем видам урона за любое другое существо в смежных клетках
Степень 2: Как степень 1, но уязвимость 10.
Степень 3: Как степень 1, но уязвимость 15.
Степень 4: Как степень 3, но цель дополнительно становится ослабленной, находясь с любым другим существом в смежных клетках.
Проверки: В конце каждого продолжительного отдыха цель совершает проверку Религии.
20 и меньше: Степень проклятия увеличивается
21-28: Без изменений
29 и выше: Степень проклятия уменьшается
(если это первая стпень, то без изменений).
Окончание проклятия: Цель умирает или она была прощена ближайшими родственниками Титана за его смерть.

Об авторе: как разработчик RPG Питер Шейфер (Peter Schaefer) работал над такими книгами как Adventurer's Vault 2, The Plane Below, и Player's Handbook 3. Также он автор статей в D&DI



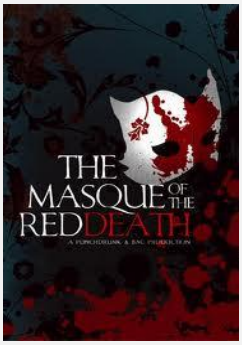
Грядущее в «Крыльях»:



Номера 2010:

6 номер (1 ноября) – 2010 – тема «Кровь и эротизм».
7 номер (1 декабря) – 2010 – тема «Дети в туманах».
Включает: статью об игре детьми в РЛ; перевод Граэфмонда (последний материал по «землям страха»), интервью с админом форума переводчиков «долины теней», новые расы туманных существ.
8 номер (30 декабря) – 2010 – тема «Лафкрафтчина».
Включает: статья о Лафкрафте и героях его книг, обзор «Ужаса Аркхема».

Викторианский Равенлофт:



Наш журнал постепенно начнет публиковать материалы по сеттингу «маска красной смерти» - вас ждут переосмысления, креатив и переводы зарубежных материалов.
Мир МКС находиться где-то посередине между классическим стимпанком и традиционным Равенлофтом – здесь причудливо переплетается мистика, порождения магии, исторические личности и события, персонажи и события всем известных приключенческих книг.
Первый материал по МКС уже в этом номере!

«Quath the Raven» на русском!



Поскольку перевод доменов шадоуфелла, постепенно подходит к конку. В планах заняться переводом материалов этого замечательного англоязычного журнала, пишущего о Равенлофте. Ныне вышло 16 номеров. Так что перевод будет неторопливый. Но поверьте – статьи стоят ожиданий.

Мир Тьмы

Автор — Аваллах. 2006

Это вступительная статья для колонки посвященной ролевой системе «мира тьмы», статья посвящена краткому ознакомлению читателей, с сеттингами данной системы. Их основными особенностями и различиями.



Остатки фастфуда и разорванные газеты лежат вдоль стен, домов пока их не утащит вдаль холодный ветер, который дует на протяжении долгих серых дней. Клерки и секретари, покидающие вечером свои кабинеты, выходят на улицы, закутавшись в тёмно-синие и серые куртки, спеша к высоким и серым домам. Останавливающиеся возле светофоров машины окутывают пешеходов облаками выхлопных газов. В разбросанном по улицам мусоре копается бродяга, и его тонкие седые волосы облепили череп, а с неба падает грязный снег. Тем временем высоко над городом в безопасных крепостях из стекла и металла главы корпораций считают деньги, и их глаза сверкают в свете электрических ламп. Торговцы оружием смеются, глядя на богатство, которое они накопили, не слишком беспокоясь о тех, кому суждено погибнуть в результате заключенных ими сделок. Скользящие в тенях вампиры издевательски улыбаются, когда видят запутавшиеся, тёмные души, которые сами ожидают начала пира. Избитые, брошенные дети кричат при виде своих кошмаров, и пытаются поглубже забиться в горы картонных коробок, чтобы никто не слышал их криков. Это город, в котором только что началась зима. Город Мира Тьмы. Мира, очень похожего на наш, только чуть более тёмного и чуть более ужасного.

Мир Тьмы - это мир очень похожий на Землю. Единственное его отличие от реальности, которую мы видим за окном, состоит в том, что в этом мире обитают оборотни, вампиры, духи, феи и многие другие существа, именуемые сверхнатуралами. За много тысяч лет своего существования они настолько сблизились с людьми, что фактически стали частью их общества - пускай кто-то в большей, а кто-то в меньшей степени. Именно этими сверхнатуралами и суждено стать игрокам, которых ожидают темные улицы Нью-Йорка, Берлина или Киева. Улицы, которые ничем не отличаются от своих реальных прототипов. Разве только тем, что они немного темнее и страшнее.

Два Мира Тьмы

Одна из основных проблем, с которыми сталкиваются начинающие Мастера, интересующиеся Миром Тьмы, является то, что, в действительности этих миров оказывается не один, а два — Старый и Новый. Фактически, они во многом очень похожи друг на друга. Основное различие между ними в том, что они используют разные редакции системы Повествования, а также укомплектованы различными линейками. Об особенностях системы Старого и Нового Мира Тьмы мы поговорим несколько позже, а пока разберемся с тем, что же такое эти самые линейки.

Линейка представляет собой определённый набор книг, который позволяет игрокам отыгрывать роль тех или иных сверхъестественных обитателей Мира Тьмы. К примеру, линейка «Маги: Восхождение» (Mage: the Ascension) позволяет игрокам отыгрывать в Старом Мире Тьмы роль магов. Схожим образом, линейка «вампиры: Реквием» (Vampire: the Requiem) предназначена для тех, кто хочет попытаться отыграть роль вампира в Новом Мире Тьмы. Естественно, что только небольшая часть информации и книг, представляющих ту или иную линейку, предназначена для игроков. Большая часть того, что издавалось и издается по Миру Тьмы, предназначена в первую очередь для Рассказчиков, которые планируют заниматься той или иной линейкой.

Некоторые из них совмещают вождение в нескольких направлениях, проводя так называемые перекрёстные или кроссоверные игры (от англ. cross-over). Таким образом, в одной истории вполне могут встретиться игрок, выбравший для себя роль фанатика-Салюбри (линейка «вампиры: Маскарад»), Ши из Дома Гвидион (линейка «Подменыши: Грёза») и Судья (линейка «Охотники: Расплата»). Естественно, что подобная игра требует дополнительных усилий, как со стороны Рассказчика, так и игроков, но именно перекрёстные истории чаще всего оказываются наиболее многогранными и интересными. Тем не менее, есть еще одна вещь, которая заставляет задуматься о целесообразности кроссовера (особенно хорошо это видно в Старом Мире Тьмы), но об этом несколько позже.

Ну а теперь попробуем сравнить два Мира Тьмы, рассмотрев как позитивные, так и негативные их стороны.



Старый Мир Тьмы

Итак, Старый Мир Тьмы появился на свет в 1991 году с выходом первой редакции линейки вампиры: Маскарад (Vampire: the Masquerade) . Именно ему суждено было стать самым популярным проектом компании White Wolf Publishing, подняв при этом настольные ролевые игры на качественно новый уровень — уровень Повествования. Но сейчас наш разгвор не об этом, так что перейдём непосредственно к предмету данной статьи.



Главной темой Старого Мира Тьмы является так называемый «готик-панк».

Именно это является одним из основных отличий его от Нового Мира Тьмы, где основополагающей темой стала так называемая «тёмная тайна» (dark mystery).

В чем же состоит суть данного термина? Думаю, лучше всего это объяснит следующая цитата, взятая из книги Mage: The Ascension (Revised). Итак:

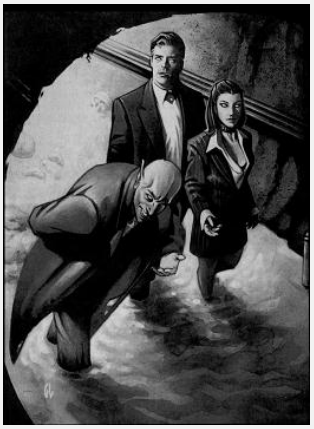
«Термин "готик-панк" идеально передаёт атмосферу декаданса и дух бунтарства, царящие в Мире Тьмы. Жестокость смешивается с изяществом, а богатство и привилегии неразрывно связаны со страхом и культурными конфликтами…

…Люди цепляются за свои коррумпированные и продажные правительства, так как боятся хаоса, бурлящего в глубине общества. Под сверкающими куполами Церкви смертные надеются обрести спокойствие и приют. Готическая архитектура — повсюду, и умирающим от голода людям остается только смотреть на роскошные украшения из золота и серебра, тускло мерцающие в ночи…

…В противоположность зданиям, возвыщающимся, подобно монументам человеческим достижениям, нигилизм, свойственный Панку, отражается во всепоглощающем отчаянии разрушенных стремлений и грез. Высшие слои общества наслаждаются своим богатством, тогда как преступники, мародёры, безумцы и просто отчаявшиеся вынуждены отчаянно бороться за выживание в трущобах огромных городов. Технологическое развитие достигло своего пика, но отверженным Мира Тьмы нет до этого дела, так как они стремятся найти выход своим чувствам, делая это как с помощью насилия, так и искусства, веры и мистики. Очевидно, что мир катится к самоуничтожению, и единственное, что остаётся у его жителей — это желание бежать».

Именно таков Старый Мир Тьмы. Смесь двух несовместимых понятий — гордой, зловещей, но и потрясающей воображение Готики, и дикого, жестокого и кровавого Панка. Это мир контрастов и противоречий, конфликтов и жестокости…

…И ещё, этот мир умирает. Тема «конца света» красной нитью проходит практически через все линейки — более того, практически через все книги — Старого Мира Тьмы. Зловещие пророчества Книги Нод, автором которой является Каин, предвещают наступление Последних Ночей, когда Патриархи вампиров вернутся на землю и уничтожат своё потомство. Оборотни ожидают наступления Апокалипсиса — последней битвы Добра и Зла, в которой им суждено погибнуть. Феи знают о том, что вот-вот должна наступить Зима — время, когда в мире воцарится Банальность, и из него исчезнут последние очаги Гламура. Сородичи Востока ожидают наступления Шестой Эры, когда на землю вернутся демоны, которые будут править миром.



Эти эсхатологические настроения имели в равной степени позитивные и негативные последствия для Старого Мира Тьмы. Многие Мастера жаловались на то, что подобная «зацикленность» на определенной идее сильно ограничивала линейки, а, в некоторых случаях (что особенно хорошо видно в случае с теми же Оборотнями) сильно осложняла отыгрыш, поскольку игрокам было сложно вжиться в роль тех или иных сверхнатуралов. Однако многие также считали, что именно благодаря этому Старый Мир Тьмы и был столь интересен. Идеи Старого Мира Тьмы действительно заставляют задуматься, и вероятность того, что они не оставят игроков равнодушными очень велика. Более того, практически все линейки обладали глубоким философским подтекстом, будь то вера в чудо Магов, или же внутренняя борьба за своё собственное «я» вампиров. Ниже приведен перечень линеек Старого Мира Тьмы с кратким их описанием.

Вампиры: Маскарад (Vampire: the Masquerade).

Первая и, как считают некоторые Рассказчики, самая простая из линеек. Сначала может создаться впечатление, будто основная идея этой линейки состоит в необходимости поддержании Маскарада — свода законов, который призван сохранить существование вампиров в тайне от смертных. Суть Маскарада — жизнь вампира под маской человека,

так как в противном случае смертные могут снова, А потом было Пророчество. Пророчество о том, что

как и в Средние Века, получить доказательство существования своих страхов, что может привести к возникновению новой Инквизиции. Однако на самом деле эта линейка гораздо глубже и повествует, в первую очередь, о внутренней борьбе за собственное «я». О бесконечном сражении Зверя и Человека, которое происходит в душе каждого из нас, и в котором очень сложно, если вообще возможно, победить.

Оборотни: Апокалипсис (Werewolf: the Apocalypse).

Пожалуй, одна из самых сильных линеек Старого Мира Тьмы. Она обладает наиболее прямолинейной, жесткой, но красивой идеей во всем Старом Мире Тьмы. Как видно из названия, она повествует о грядущем Апокалипсисе, последней битве Добра и Зла, которой должна завершиться вечная война. Война между Геей, Землёй, и Вирмом, воплощением Тлена и Зла. Война, где с одной стороны — бесчисленные орды Вирма, которые разрывают на куски Гею, а с другой — последние дети Земли, которые были созданы ею, чтобы защищать. Ибо когда-то на заре времён Гея создала оборотней, которые совмещали в себе хитрость людей и силу зверя. Но затем они преступили закон Земли и поработили других детей Геи — людей. И в один из дней люди восстали, обрушившись на защитников, которые возомнили себя владыками всего. И разгневанная Гея наложила на них проклятье, которое ослабило род оборотней и заставило их укрыться в самых дальних уголках Земли.



грядет Апокалипсис, когда силы Вирма поднимутся на последний бой против Геи. И тогда на защиту Земли должны будут выйти оборотни. И было сказано, что Вирм не должен победить, ибо тогда Зло и Порок навсегда воцарятся на земле. Но затем оборотни поняли, что они не смогут победить, ибо силы их слишком малы. И тогда они осознали, что в любом случае умрут, и сделали выбор — пускай Апокалипсис закончится их гибелью, но вместе с ними должен умереть и Вирм. И если им удастся утащить его с собой в могилу, то их долг перед Геей будет выполнен…

Ярость. Безнадежность. И готовность сражаться до конца. Вот главные составляющие этой линейки. Как, впрочем, и несколько слов, которые впитались вместе с кровью спартанцев в землю Фермопил.

Aut cum scuto, aut in scuto.

Со щитом или на щите.





Маги: Восхождение (Mage: the Ascension).

а мой взгляд, это вторая по глубине и сложности после Подменышей линейка. Она рассматривает две в равной степени сложные проблемы, которые очень тесно связаны друг с другом. Первой из них является вопрос веры в чудо, которая в современном мире практически полностью угасла. А там, где нет веры в чудо, нет и самого чуда, и потому-то все проявления магии в реальном мире сталкиваются с Парадоксом — коллективным воплощением неверия смертных, которые отрицают саму возможность существования магов. Вторая проблема — проблема Восхождения, философского совершенствования, которое приводит к новым высотам и достижениям. Фактически, Восхождение состоит в перенесении личных убеждений мага на окружающий его мир, и, следовательно, победе над Парадоксом. Таким образом, «Маги: Восхождение» еще раз доказывает тот простой тезис, что неверие можно победить только с помощью веры.



Призраки: Забвение (Wraith: the Oblivion).

Пожалуй самая проблематичная и, в некоторых отношениях, самая сильная и сложная из линеек Мира Тьмы. Хотя бы потому, что она непосредственно связана со смертью. Но смерть в Мире Тьмы — это не всегда конец…

…Это еще и начало. Потому что есть вещи, которые сильнее даже смерти. Вещи, которые продолжают жить даже за Гранью, даже в серых Землях Теней, куда нет дороги живым.

Любовь. Ненависть. Ярость. Страх.

Всё это удерживает мертвых на грани между жизнью и окончательной смертью. Забвением. Тем самым Забвением, которое дарует покой. Тем самым Забвением, после которого нет ничего. И потому-то, если вдуматься в суть линейки, становится страшно. Просто из-за того, что рано или поздно Забвение ожидает всех призраков, но до этого некоторым из них предстоит десятки, если не сотни лет цепляться за ускользающие эмоции и наблюдать за тем, как живёт и умирает всё то, что они любили или ненавидели.

У призраков нет надежды. У них нет ничего, кроме ускользающих воспоминаний и чувств, и пустоты, которая ожидает их в конце пути.

Подменыши: Греза (Changeling: The Dreaming).

На мой взгляд, самая красивая. Самая глубокая. И самая горькая из всех линеек Мира Тьмы.

Много лет, они существовали рядом с людьми. Единороги и драконы, эльфы и гоблины, духи лесов и рек…

Тогда в королевствах грез и мире смертных царила Весна, и феи жили среди людей. Тогда люди еще умели мечтать…

Но затем человечество начало терять веру в то, чего не могло понять, и что казалось ему враждебным и чужым. А вместе с утратой веры слабели и фэйри, ибо на земле становилось всё меньше и меньше Гламура, и всё больше Банальности...

Умирали мечты, и вместе с ними погибали те, кто воплощал в себе эти мечтания. А затем наступил день, когда запылали костры Инквизиции. Так начался Раскол, навсегда разделивший мир фей и мир смертных...

Теперь в этот мир пришла Осень, и одинокие Китэйны, разбросанные по всему миру, подобно осенним листьям, ожидают наступления Зимы. Зимы, которая принесёт с собой вечный холод и мрак, и которая ознаменуется возвращением древних врагов фей — Фоморов.

Изгои среди изгоев. Забытые среди забытых. Чужие в любой толпе.

Многие из них давно потеряли надежду, но все равно находятся те, кто верит, что Весна, однажды, вернется. Возможно, их мечте все же суждено сбыться?

Вы всё ещё помните, что такое надежда? Вы умеете мечтать и готовы пойти на всё ради того, чтобы ваши мечты могли сбыться?

Что ж, добро пожаловать в Грёзу.

Охотники: Расплата (Hunter: The Reckoning).

Охотники являются одной из самых интересных и сложных линеек Мира Тьмы. Они сильны. Даже очень, и недооценивать их нельзя. Члены общества Святого Леопольда, наследники средневековых инквизиторов продолжают зажигать костры. Судьи, Мстители, Фанатики и Отшельники ведут свою борьбу со Тьмой, которая угрожает затопить мир.

Но есть ещё две вещи, которые делают эту линейку одной из самых интересных для вождения. Во-первых, это Вопрос.

Кто создал охотников? Кто был первым из них? Почему они обладают силами, которые позволяют им бороться со Тьмой? Как они связаны с Ходячими Мертвецами? И, самое главное, Добро они или Зло?

Во-вторых, это то, что, в конце концов, понимает каждый охотник. Ибо однажды к нему внезапно приходит осознание того, что между ним и жертвой нет никаких различий. Просто один из них преследует другого, но в любой момент это может измениться. Необходимо только одно — чтобы добыча была действительно очень сильной. И кто знает, кого тогда ожидает Расплата…



Демоны: Падшие (Demon: The Fallen).



Именно эта линейка стала последней для Старого Мира Тьмы, как, впрочем, и одной из самых интересных. Как можно догадаться из названия, она посвящена демонам, тем, кто последовал за Люцифером во время священной войны ангелов, осмелившихся восстать против Творца. После своего поражения они были брошены в глубины Ада, где и провели 13000 лет. И только в июне 1999 года, когда во Вратах Ада появились щели, первые Падшие смогли прийти в наш мир.

Отверженные Господом, который сотворил их на рассвете времен.

Проклятые людьми, ради которых они восстали против своего Отца.

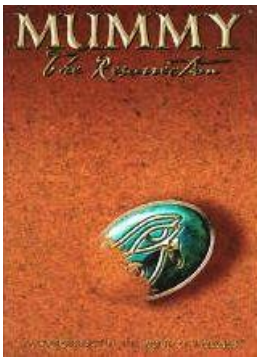
Заключённые в тела смертных.

Что же они могут сделать?

Верить.

Если Подменыши: Греза — это игра о мечтах, то Демоны: Падшие — это игра, в которой основную роль играет вера. Вера, которая позволяет подняться с самого дна, или же наоборот подталкивающая к краю. И только вера определит, кто победит в последней битве, когда Легионы восстанут вновь — на этот раз, чтобы победить или умереть.

Мумии: Воскрешение (Mummy: the Resurrection).



Еще одна линейка, главной идеей которой является вечная борьба… Но на этот раз на бой поднимаются те, кто уже были мертвы. Те, кому известна истинная цена проигрыша.

Вернувшись в мир живых, они прекрасно понимают свою основную задачу. Они слышали слова бога жизни, и знают, что после каждой смерти их ожидает суд, на котором решится, каких поступков больше было в их жизни, и какая участь ждет их после смерти. Вернувшись в мир живых, они понимают, что всеми силами должны бороться с враждебными силами Апопа, и при этом стараться служить Ма’ат, следуя Истинному пути.

Сородичи Востока (Kindred of the East).

Эта линейка отчасти связана с вампирами: Маскарадом, хотя содержит в себе значительное количество отличий, которые позволяют выделить её в отдельную категорию. Как и в случае с Маскарадом, главными действующими лицами здесь являются вампиры, которых на Востоке называют квай-джин. Однако, в отличие от своих западных сородичей, они являются духами умерших смертных, которые просто возвращаются после смерти в свои тела. Квай-джин являются кармически проклятыми изгнанниками, которые скитаются на окраинах Срединного Царства, стремясь победить Демона, скрывающегося в их душе, и воссоединиться с Великим Циклом. Основная идея этой линейки — баланс и дисбаланс. Дисбаланс в квай-джин отражает дисбаланс в Срединном Царстве и ещё более великий дисбаланс между Западом и Востоком. Оси материи и духа всё больше идут вразнос, дворы квай-джин ссорятся и воюют между собой, и само Колесо Эпох крутится все более стремительно. Находя равновесие внутри себя и обретая своё место в кармическом порядке, квай-джин способны выровнять дисбаланс и во внешнем мире. И опять-таки, этот дисбаланс может оказаться и необходимым этапом, просто ещё одним поворотом Колеса.



Орфей (Orpheus).

Эта линейка, как и Призраки: Забвение, непосредственно связана с привидениями и душами умерших. Таинственные происшествия, выходы из тела, экстрасенсорное восприятие… и загадочная корпорация Орфей, которая стоит за всем, что происходит. Смертные, пытающиеся связаться с миром мёртвых… и мёртвые, которые снова возвращаются в мир живых.



Каждая из этих линеек состояла из корбука (основной книги) и дополнительных книг, посвящённых отдельным кланам, племенам, Традициям, местам и городам. Некоторые линейки пережили несколько редакций. К примеру, в случае с вампирами: Маскарадом их было три, Подменышами: Грезой — две, Демонами: Падшими — одна. Чаще всего новые редакции содержали не только определённые изменения в игротехническом плане, но и описывали важные события, связанные с глобальным сюжетом.

Кроме того, были разработаны так называемые «исторические сеттинги», дополнявшие различные линейки и повествующие о тех или иных особенностях вампиров, Оборотней или Духов в различные исторические периоды. Обычно эти подлинейки состоят из одной, максимум двух книг (исключением являются Тёмные Века (Dark Ages) , которые являются наиболее расширенным и проработанным из «исторических сеттингов»). К их числу относятся следующие:

Викторианская Эра: Вампиры (Victorian Age: Vampire). Действие этой подлинейки, являющейся частью Вампиров: Маскарада, разворачивается в конце 19 столетия.

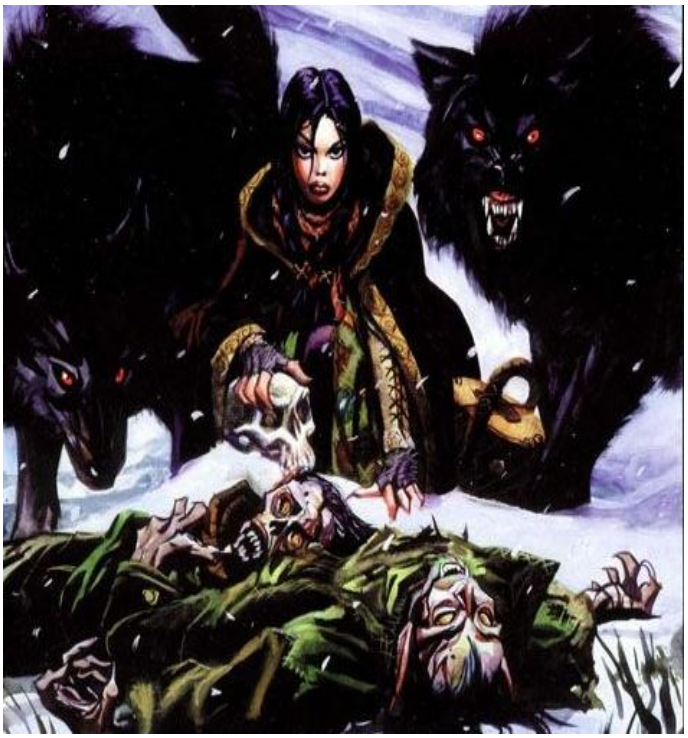
Оборотни: Дикий Запад (Werewolf: The Wild West). Как видно из названия, данная подлинейка связана уже с Оборотнями. Её действие разворачивается на западе Северной Америки в начале 19 века. Оборотни: Дикий Запад представляют собой попытку объединить вестерн и хоррор, причем достаточно неплохую, хотя и не столь удачную, как Мёртвые Земли (Deadlands), однако их сравнение заслуживает отдельной статьи.

Маги: Крестовый Поход Чародея (Mage: the Sorcerer's Crusade). Третья подлинейка для одной из трёх основных линеек Старого Мира Тьмы связана с 15 веком и повествует о судьбе Чародеев — волшебников, несколько отличных от привычных магов Мира Тьмы.

Призраки: Великая Война (Wraith: The Great War). Достаточно интересным фактом является то, что именно Призраки, которые всегда считались одной из наиболее проблематичных и непонятных линеек, получили наравне с тремя базовыми линейками (Вампирами, Оборотнями и Магами) свой исторический сеттинг. Как бы то ни было, его действие происходит во время и после Второй Мировой Войны и наделено всеми особенностями базовой линейки, упомянутыми выше.

Тёмные Века (Dark Ages).

Самая большая из подлинеек, Тёмные Века, состоит из нескольких десятков книг, которые, в свою очередь, предназначены для игры сразу несколькими линейками в начале 13 века. К числу этих линеек относятся Вампиры, Оборотни, Маги, Подменыши и Охотники. Следует отметить, что некоторые из этих линеек (особенно Маги и Подменыши) очень сильно отличаются от своих "современных" вариантов, и потому заслуживают очень внимательного изучения. Большая часть книг по Темным Векам посвящена именно Вампирам, тогда как на остальные линейки отведены 1-2 книги.



Каждый год, на протяжении которого происходило издание книг по Старому Мир Тьмы, характеризовался своей собственной темой, которая во многом определяла содержание издаваемых в этот год рулбуков. Именно в связи с этим на свет появились линейки Охотников, Демонов и Мумий, но не следует забывать, что тема того или иного года оказывала влияние на книги всех линеек. К примеру, в Год Лотоса в книгах по Вампирам и Оборотням доминировала восточная тематика, а большая часть издаваемых книг обращалась к восточным представителям этих линеек. В Год Охотника, к примеру, в линейке Подменыши: Грезы была издана книга Люди Осени (The Autumn People), повествующую о Даунтэйнах, а поклонники линейки Вампиры: Маскарад получили книгу Инквизиция (The Inquisition).



Однако в ходе развития Старого Мира Тьмы проявилась ещё одна его сторона, которая в равной степени была положительной и отрицательной. Новые книги, издаваемые по различным линейкам, оказывались всё теснее и теснее связаны между собой. Границы между линейками начали стираться, и они начали сближаться друг с другом. Какие же последствия это повлекло за собой?

Пожалуй, наиболее позитивным моментом было то, что подобное сближение делало Мир Тьмы… ещё более живым и многогранным. Теперь не было мира, в котором жили бы только Маги или только вампиры — был единый Мир Тьмы, на просторах которого можно было встретить как фей, так и демонов, как призраков, так и оборотней. Именно при полном кроссовере, который уже рассматривался выше, Мир Тьмы раскрывался и играл всеми своими цветами, в равной степени поражая своей сложностью и разнообразием.

Следует отметить и то, что связи между линейками заметно пошли на пользу глобальному сюжету, который стал ещё более замысловатым, запутанным… и красивым. Однако именно с этим впоследствии окажется связана одна из главных проблем Мира Тьмы… но об этом несколько позже.

Вместе с тем, данный процесс повлёк за собой и немало негативных последствий. Дело в том, что подобное сближение не было задумано издателями изначально. Результаты этого вполне понятны и предсказуемы — множество противоречий и различий между различными линейками, не говоря уже о конфликтах в области основных идей (в конце концов, достаточно сложно совместить в одной партии борющегося за остатки Человечности Тореадора, бешеного фанатика из племени Детей Фенрира, Неблагого пака, обладающего нездоровым чувством юмора, и представителя Небесного Хора, стремящегося спасти человечество от Тьмы). Самые серьезные конфликты возникли в области космологии и истории Мира Тьмы — фактически, совместимыми оказались только отдельные элементы различных линеек. Это привело к тому, что руки опустились даже у самой компании White Wolf Publishing, которая уже не слишком пыталась совмещать различные концовки линеек, просто издав отдельные варианты завершения каждой из них и оставив этот вопрос на откуп Рассказчику.

Кроме того, оставался и полностью игротехнический вопрос совместимости представителей различных линеек, которые немало варьировались в области способностей и доступных им возможностей. В виду того, что, как упоминалось выше, совмещение линеек изначально не предусматривалось, они оказались, мягко говоря, несколько несбалансированными. В результате, Рассказчики оказались перед выбором — или запрещать отыгрыш представителей некоторых линеек из-за их непомерной силы, разрушающей любое подобие баланса, или, каким-то образом, стараться уравнять в силах тех или иных обитателей Мира Тьмы. Естественно, что всё это было достижимо, но для требовалось хорошее знание линеек и определённое количество времени, тратить которое хотели не все.

Старый Мир Тьмы просуществовал ровно тринадцать лет, до 2004 года. Его финалом стал Судный День (Time of Judgment), грядущий приход которого упоминался в большей части книг, изданных по Старому Миру Тьмы, и который был описан в последних четырех книгах, изданных по этому сеттингу. Именно эти книги, Вампиры: Геенна (Vampire: Gehenna), Оборотни: Апокалипсис (Werewolf: Apocalypse), Маги: Восхождение (Mage: Ascension) и Мир Тьмы: Судный День (World of Darkness: Time of Judgment) описывают концовки основных линеек Старого Мира Тьмы.

Новый Мир Тьмы:

Началом Нового Мира Тьмы считается 21 августа 2004 года. Именно тогда на свет появилась книга Мир Тьмы (World of Darkness), ставшая базовой для Рассказчиков и игроков, избравших Новый Мир Тьмы. Какие же изменения ожидали Мир Тьмы в новой его реинкарнации?

Прежде всего, стоит отметить, что вместо доминирующей темы «готик-панка», Новый Мир Тьмы использует тему «тёмной тайны», о чём уже говорилось в начале данной статьи. Теперь основное внимание обращается на загадочность и запутанность событий, неоднозначность тех или иных ответов, и, что самое важное, внутренние сомнения и предположения персонажей. В результате, многие детали Нового Мира Тьмы специально не были раскрыты для избежания ситуации со Старым Миром Тьмы, когда, в некоторых ситуациях, игроки, прочитавшие больше книг, чем Рассказчик, знали сеттинг гораздо лучше его. В Новом Мире Тьмы очень многое оставлено на усмотрение Рассказчика, и только он может подобрать наиболее подходящее объяснение того или иного события, явления или ситуации. Кроме того, в Новом Мире Тьмы практически отсутствует тема «конца света», что, с одной стороны, является положительным знаком, который позволяет предполагать, что White Wolf Publishing не собираются завершать историю Нового Мира Тьмы так же трагично, как и Старого. Но, с другой стороны, несколько снижает атмосферность и глубину доступных линеек. Хотя последний тезис является достаточно спорным, и подробнее мы поговорим о нём, когда будем рассматривать линейки Нового Мира Тьмы.

Ещё одной особенностью Нового Мира Тьмы является то, что разработчики решили использовать одну, единую систему правил для всех линеек, в отличие от Старого Мира Тьмы, где для каждой линейки разрабатывались свои собственные, изменённые варианты общих правил, призванные отображать особенности той или иной линейки. В основной книге Нового Мира Тьмы приведены подробные правила для создания и отыгрыша персонажей-людей и призраков; кроме того, там подробно рассматривается вопрос создания атмосферы и настроения при игре человеческими протагонистами. Это также является ещё одной особенностью Нового Мира Тьмы, где в основной книге главное внимание фокусируется не на сверхнатуралах, как в Старом Мире Тьмы, а на обычных людях.

Несколько изменилась и система линеек. Теперь чётко выделены три основные линейки — вампиры: Реквием, Оборотни: Отверженные и Маги: Пробуждение.

Вампиры: Реквием (Vampire: the Requiem).

Эта линейка подверглась наименьшему количеству изменений по сравнению со Старым Миром Тьмы. Как и раньше, основная идея здесь — внутренняя борьба между человеком и зверем. Даже утратив жизнь, вампиры продолжают пытаться сохранить человечность, подавляя инстинкты и желания, способные превратить их в безумных чудовищ. Естественно, что некоторые аспекты линейки были изменены — вместо глобальных сект (Камарильи, Шабаша и Инконню Старого Мира Тьмы) появились так называемые Ковенанты — идеологические объединения вампиров. Исчезли поколения, появилось понятие тумана вечности — промежуточного состояния, вызванного долгим пребыванием в торпоре, в котором смешиваются сны и воспоминания. Однако все эти нюансы заслуживают отдельного рассмотрения, что, вполне возможно, и будет сделано в будущем.



Оборотни: Отверженные (Werewolf: the Forsaken).

Именно новые Оборотни стали одним из основных источников разногласий между поклонниками Старого и Нового Миров. Всё дело в том, что была не просто полностью изменена идея — изменился сам характер, да и атмосфера линейки.

Некоторые считают, что это сделало оборотней более играбельными, позволяя отойти от идеи фаталистичных фанатиков, желающих только одного — погибнуть во время последней битвы, но утащить при этом в могилу и своего противника. Другие, однако, указывают на то, что многие идеи, которые делали Оборотней Старого Мир Тьмы если не самой атмосферной, то, как минимум близкой к этому линейкой, были вырваны из Отверженных. Ну что ж, пускай каждый решит это сам…

«Мы те, кто мы есть. Вот почему мы и волки, и люди. Вот почему мы дети Края Теней, но отвергнуты духами. С того дня духи боятся нас, боятся и ненавидят. Они боятся и ненавидят саму мысль о том, что существа наполовину из плоти, наполовину из духа, имеют теперь власть над ними, и что когда-то у нас было достаточно сил, чтобы уничтожить того, кого они страшились больше всего на свете. А смертные обезумеют, если узнают, что оборотни существуют, не только в их кинофильмах.



Мы уничтожили величайшее из того, что у нас когда-либо было, потому что таков был наш долг. Мы храним порядок в мире духов, и из-за этого они не могут нас терпеть. Мы не даем людям калечить мир духов, и люди презирали бы нас, знай они об этом. Наши собственные братья восстали против нас, ненавидя нас, так как мы сделали то, на что у них самих не хватило ни смелости, ни сострадания. Только переменчивая Мать Луна и Перворожденные стоят на нашей стороне, но нам довольно и этого. Мы — Народ. Мы — волки, которые охотятся в двух мирах.

Мы Отверженные, и да помогут небеса тому, кто навлечет на себя нашу ярость».

Маги: Пробуждение (Mage: the Awakening).

Главная идея Магов также подверглась немалым изменениям. Как и раньше, она непосредственно связана с борьбой за веру, но теперь эта борьба ведётся в несколько ином ключе. Маги верят, что реальность — это тюрьма, в которой загадочные Экзархи заключили человечество, страшась тех высот, которых оно может достичь. Главная задача магов состоит в том, чтобы вырваться за пределы тюрьмы, пробудив человечество и открыв ему глаза на существование магии.

Помимо этого, издаются так называемые «общие» книги, содержание которых относится ко всем линейкам и может применяться как при игре сверхнатуралами, так и обычными смертными. На данный момент к их числу относятся «Мир Тьмы» (World of Darkness), «Загадочные Места» (Mysterious Places), «Истории с Привидениями» (Ghost Stories), «Антагонисты» (Antagonists), «Арсенал» (Arsenal), «Чикаго» (Chicago), «Второе Зрение» (Second Sight), «Меняющие шкуру» (Skinchangers), «Тени Объединенного Королевства» (Shadows of the UK), «Истории 13 Участка» (Tales from the 13th District), «Тени Мексики» (Shadows of Mexico).

Далее White Wolf Publishing планирует каждый год издавать одну так называемую «малую линейку» — отдельную линейку, состоящую из шести книг, добавляющих новую грань Мира Тьмы. В 2006 году этой линейкой стали Прометеанцы: Созданные (Promethean: the Created). На 2007 года планируется издание Подменышей: Грезы (Changeling: the Dreaming).

Разумеется, что некоторые изменения коснулись и игротехнической системы.

Как и в Старом Мире Тьмы, Атрибуты и Способности делятся на три различных группы. Тем не менее, неизменными остались только Физические Атрибуты - Сила, Выносливость и Ловкость. В случае с Социальными Атрибутами от Старого Мира Тьмы сохранилось только Манипулирование. Место Внешности и Харизмы заняли Впечатление и Самообладание. Первая Черта характеризует силу личности персонажа, проявляющуюся в его чертах, движениях и словах. Второй Атрибут отвечает за умение оставаться спокойным в любой ситуации, какой бы сложной или угрожающей она ни была, сохраняя душевное равновесие. Что же касается Ментальных Атрибутов, то мы находим там уже знакомые Интеллект и Сообразительность, хотя вместо Восприятия теперь значится Решимость, фактически являющаяся стойкостью разума персонажа и его убеждённостью.

Как уже упоминалось выше, Способности также разбиты на три группы. Однако, место Талантов, Навыков и Познаний заняли Физические, Ментальные и Социальные Способности. Исчезли многие старые Способности, подобные Уклонению, Лидерству, Бдительности, Безопасности, Этикету,

Лингвистике и некоторым другим. Добавились и новые, такие, как Общение и Выразительность.

Исчезли Дополнения, которые играли немалую роль в Старом Мире Тьмы — теперь часть их перешла в Достоинства, которые стали заметно отличаться от Достоинств Старого Мира Тьмы, хотя при этом некоторые из них сохранились. Как отмечают многие Рассказчики, Дополнения Нового Мира Тьмы фактически представляют собой комбинацию Фитов (Feats) Третьей Редакции D&D, Преимуществ (Advantages) системы GURPS и уже упомянутых Достоинств (Merits) Старого Мира Тьмы. Некоторые из них стоят чётко заданное количество очков, как это было со старыми Достоинствами, тогда как другие обладают различными уровнями (реверанс в сторону существовавших некогда Дополнений). Примерами новых Достоинств могут послужить Боевое Изящество, Ресурсы, Кунг-Фу и многие другие.

Два основных отличия Нового Мира Тьмы от Старого связаны непосредственно с техникой проведения бросков и правилами боя. В отличие от Старого Мира Тьмы, в Новом Мире Тьмы присутствует понятие «фиксированной сложности». Для всех бросков она равняется 8, в отличие от Старого Мира Тьмы, где сложность каждый раз назначалась Рассказчиком.

Кроме того, в Новом Мире Тьмы активно используются модификаторы, отнимающие или прибавляющие к броскам то или иное количество кубиков в зависимости от обстоятельств действия. К примеру, наличие отмычек дает дополнительный кубик к броску, определяющему успешность взлома, а наличие качественных хирургических инструментов повышает вероятность успешного проведения операции.

Таким образом, при новой системе успехами всегда считаются 8, 9 и 10. Десятки теперь перебрасываются во всех случаях, причём, если на кубике снова оказывается 10, то бросок повторяется в третий, а, если понадобится, то и четвёртый, а то и пятый раз. Изменилась ситуация и с критическими провалами — теперь они возможны только в том случае, если в результате воздействия отрицательных модификаторов у игрока не остаётся кубиков для броска. В таком случае он бросает один кубик, единственным успешным результатом на котором считается число 10. В противном случае бросок проваливается, что приводит к весьма неприятным последствиям.

Помимо этого, предметом разногласий поклонников Старого и Нового Миров Тьмы оказалась боевая система, которая с одной стороны была очень сильно упрощена… с другой же сделала боёвки более динамичными. Теперь успешность той или иной атаки, как, впрочем, и наносимый ею вред, определяются одним броском. Атака в рукопашной схватке основана на Силе, к которой добавляется соответствующий навык (Драка или Фехтование). Стрельба основана на Ловкости, к которой прибавляется Огнестрельное Оружие. При этом каждое оружие прибавляет к атаке определённый положительный модификатор. К примеру, автоматическая винтовка добавляет четыре кубика, а катана — три. В рукопашной от общего количества кубиков отнимается защита жертвы (обычно равная Ловкости или Сообразительности) и положительный модификатор брони, в перестрелке — модификаторы за броню и прикрытие. Подсчитав общее количество кубиков, игрок делает бросок. Количество успехов определяет, сколько уровней здоровья теряет противник.

Вывод:

Описания двух Миров Тьмы, приведённые выше, приоткрывают только незначительную часть этих действительно масштабных и интересных проектов. Возможно, кто-то из прочитавших данную статью со временем станет Рассказчиком и сам откроет новые грани одного из миров. Возможно, кому-то суждено стать игроком, скитающимся во мраке улиц ночного Берлина или Лондона, которые лишь самую чуточку темнее и страшнее их реальных прототипов. Ну а может быть, кому-то благодаря этому удастся не только получить удовольствие, но сделать то, о чём в своё время писал Ницше.

Только став монстром можно понять, что такое быть человеком.

Именно этому учит Мир Тьмы.

Независимо от того — Старый он или Новый.



Пиратская игра "Архипелаг Каймана".

(выдержка из книги правил)

Автор: headconc

Начало игры:

Чтобы начать игру каждый из игроков должен выбрать своё амплуа, свой корабль и сторону за которую будет выступать.
Каждый игрок по очереди тянет одну карту из колоды «Капитаны» - это его игровое амплуа.
Капитаны отличаются по количеству денег на начало игры, набору особых навыков и уровню «инициативы». Рассмотрим подробно эти и другие характеристики капитанов.
Зона контроля – та зона, не выходя из которой капитан ещё может контролировать судно или команду, находясь в другом месте. В обычных условиях такая зона равна 5 клеткам в каждую сторону от капитана. Всё что вышло из его зоны контроля считается потерянным.
Инициатива – стартовое значение этого показателя у капитана. Инициатива влияет на очерёдность хода.
Успехи – это отражения достижений капитана, добавляющие ему очки при высчитывании инициативы, а также увеличивающее его денежные пособия (как, впрочем, и цену за его голову). Число «Успехов» растёт с каждым найденным кладом, потопленным или захваченным вражеским кораблём или поселением – на 1 пункт. Но при некоторых обстоятельствах «Успехи» могут уменьшатся, например с потерей своего корабля, или с потерей корабля своей флотилии, если капитан – адмирал всего флота фракции. Общее число «Успехов» ограничено 4-мя.

Профессия – это та база, с которой кэп пришел в большой спо… разбой.
Итак:
«*Умник*» - +1 свободная единица исследования.
«*Сорвиголова*» - любая команда под его началом имеет +1 к рукопашной в атаке.
«*Кладоискатель*» - Поиск клада упрощается: +1/6 при броске на кубике d6; кроме того есть шанс 1/6, откопав клад, найти в нём не 1, а 2 предмета.
«*Негоциант*» - продажа любого товара поселению производится по повышенной цене: +1 монета за ед.
«*Офицер Флота*» - Радиус командования флотом +100%; может командовать действиями своих команды и корабля (без капитана), если они находятся в его зоне контроля; может самостоятельно справиться с буксирование захваченных кораблей, а кроме того имеет дополнительный шанс (+1/6) успешно применить способность «меткий выстрел» (в т.ч. и залп «картечью»).
«*Удачник*» - +1/6 к броскам кубика d6 в Таверне и Лаборатории; +1/6 к шансу для своей команды «пробежать» невредимыми под «залпами в упор» и !картечью».
«Адмирал» - адмирал имеет увеличенный радиус командования флотом: +5 клеток; он может командовать действиями своих команды и корабля (без капитана), если они находятся в его зоне контроля. Адмиралом может быть выбран один из нескольких игроков выступающих за одну фракцию (союз фракций).



Накопления – сумма денег, заработанных тяжким потом на трёх работах, с которой капитан вступает в суровую капитанскую жизнь на Архипелаге Каймана.
Навыки – на карте капитана есть две ячейки, куда вносятся пометки о выученных им приёмах «меткий выстрел» и «шкиперский номер».
После выбора капитана каждый игрок по очереди, в зависимости от значения инициативы (бросок d6 + личная характеристика капитана) тянет три карты из колоды «Корабли». Из них он должен выбрать и приобрести свой первый корабль на сумму не большую чем есть у капитана («Накопления»). Если такого корабля среди первых трёх нет – игрок пропускает ход и замешав карты обратно в колоду передаёт их следующему. Когда, пройдя всех игроков, колода снова вернётся к нему, он вновь тянет 3 карты и так до тех пор, пока у каждого капитана не будет корабля.
На тот случай если в колоде уже не осталось судна, которое игрок может себе позволить: ДоМБеБра (ассоциация Добрых Меценатов Берегового Братства) доплатит за него сумму недостающую до самого дешевого из оставшихся кораблей. Но если на выбор у игрока есть хотя бы 1 такой корабль, который он может купить, игрок не может пропустить ход.

После приобретения корабля, каждый игрок выбирает игровую стороны – одну из четырёх фракций борющихся за доминирование на Архипелаге: Объединенные Острова (город Ашкенбридж) враждующие с Королевской Громадой (город Поэрто-Виалин) или Деревянные Сапоги (город Бонфанкланд), чьими антагонистами является Ультрацентристский Флибустьерат (город Гавама-Банама). Делая свой выбор стороны, настоящий морской волк дважды почешет крюком в затылке: фракции отличаются не только цветом флагов, но и доступным арсеналом!

Перед первым ходом, каждый игрок может сделать выбор и установите на борт своего корабля один из двух доступных вариантов комплектации, с полными исследованиями для оружия и брони (положите 2 фишки на деталь). Позже Вы сможете приобрести себе любое снаряжение, но в начале игры выбор может иметь весомое значение.

Если получилось так, что фракции не равны по силе, справедливо будет отвести денежную фору для малочисленных фракций (скажем, по 30 монет за каждого недостающего игрока).

Карты капитанов, кораблей, и всё что есть на борту – известно только игроку-владельцу этих карт. Чтобы раздобыть информацию о них, другим игрокам придётся либо встать вплотную к его кораблю, либо воспользоваться услугами Маркитантки (см. «Помощники»).

Теперь, поместите игровую фишку своего корабля в родном городе и приступайте к игре!

Личные вещи капитана:

В откопанных пиратских сокровищах можно найти очень полезные предметы! Эти предметы остаются у капитана, но могут быть отобраны противником, после победы, или проданы (по цене 30 монет в любой колонии или городе).

Подзорная труба – позволяет с расстояния 2 и менее клеток видеть полностью состояние и содержание кораблей и поселений.

Бортовой дневник – перемещаемое, свободное исследование (+1 ед. исследования) для любой детали на борту.

Компас Ветров – позволяет, сразу после остановки розы ветров, поправить её положение на одно деление (вправо или влево на 45^).

Динамит – если корабль был взят на абордаж, динамит срабатывает и оба корабля со всеми их грузами отправляются на корм… кракену, в огромном облаке огня. У-Ха-Ха-Ха!

Фракция
Объединенные Острова
Деревянные Сапоги
Королевская Громада
Ультрацентристский Флибустьерат
Первый вариант
Оружие: Пушки
Оружие: Зажигательные Стрелы
Оружие: Куклы Вуду
Команда: «Отъявленные головорезы»
Второй вариант
Броня: Двойной Каркас
Броня: Металлические Листы
Броня: Заговорённые Дощечки
Исследования: Два свободных исследования



Череп Роджера – любую свою команду можно превратить в Скелетов: установите на фишку команды фишку Черепа. Рукопашная +2, гребцы +2, не могут выкопать клад. Скелеты не поднимаются в ранге, и после снятия с команды фишки черепа, команда моментально гибнет. Череп остаётся у капитана когда команда гибнет.

Корона Царя Солнца – позволяет по желанию входить с миром во все, даже враждебные города, и вести там мирные операции.

Метроном – инициатива +2.

Рыба-пила, рыба-молот – позволяет заниматься починкой корпуса корабля или лодки со скоростью 1 ед. прочности за ход, если корабль или лодка при этом находятся на соседней с сушей клеткой.

Статуя противомагии – защищает корабль и всех на нём пребывающих от всякого магического воздействия (в т.ч. от эффектов магических Ураганов и Штилей).

Резиновый кайман – после «гибели», позволяет прежнему капитану не возвращаться в колоду, а через ход вернуться в любой из фортов/городов фракции, чтобы продолжить игру.

Полные правила игры "Архипелаг Каймана".

Отчет о партии в ярость Дракулы.

Автор: Алехин Александр.2010

И так для начала немного об игре:



Настольная игра Ярость Дракулы - это полукооперативная игра, рассчитанная на 2-5 игроков. В игре один игрок берет роль Дракулы а остальные охотников , причем охотников всегда 4 независимо от кол-во участников. Игрок получает лист персонажа, портолан
(уменьшенное изображение карты Европы), карты сил Дракулы, карты приемов Дракулы, карты приемов Агентов (Приспешников Дракулы) жетоны крови, которыми отмечается жизнь на листе персонажа и колоду карт Локаций.

Лист персонажа служит для отмечания оставшегося количества жизней и хранения на нем карт событий.

Портолан нужен, чтобы на нем определяться с тем, куда вы двинетесь дальше. Ведь если вы наклонитесь над большой картой и будете ее осматривать, определяя дальнейший путь, то внимательному Охотнику не составит труда понять, в каком именно районе вы сейчас пребываете.



Карты приемов Дракулы – это карты, которые применяются в бою. Часть из них доступна графу только ночью, прочие же можно использовать в любое время суток.

Карты приемов – это уникальные способности Дракулы, используемых для лечения или в процессе движения, с целью запутать охотников. Большинство из них применяются только ночью.

И колода карт Локаций – это колода с изображением всех городов и морей, которые имеются в игре. Каждая карта – свой город, или свое море. Они нужны Дракуле, чтобы тайно отмечать свой путь, невидимый для охотников. Цель охотников поймать Дракулу, а Дракула должен наплодить 6 вампиров.

И так я решил играть за Дракулу, а остальные игроки приняли роли охотников.

В начале я выбрал стартовую локацию в Восточной Европе, Ван Хельсинг был в Западной Европе, Мина Харкер была в Великобритании, доктор Сьюард был в Риме, лорд Годалминг в центре Западной Европы. Все охотники бродили далеко от меня несколько ходов я просто ходил по карте и ставил засады, но Мина выследила меня с помощью гипноза и тут началась погоня. Охотники шли за мной не давая мне передышки. Когда наступила ночь я превратился в волка и постарался замести следы и мне это практически удалось. Я отправился в Лондон в надежде наплодить вампиров, но моим планам не суждено было сбыться. Неожиданно для самого себя я стал жертвой Ван Хельсинга, я получил очень много ран и вынужден был быстро бежать в свой замок. Прихрамывая я все таки дошел до замка где восстановил 2 единицы жизни, но охотники не дремлют, они узнали что я в замке Дракулы и отправились туда. В тот момент я получил карту союзника Квенси П. Морриса (она позволяет наносить 1 рану охотнику на свой выбор, если он не покажет облатки причастия или распятие) он мне сильно помог, в борьбе с Ваном. К тому времени у меня было 5 вампиров. И день подходил к концу, но после удачных атак охотников у меня оставалось 2 жизни. Я сделал крюк и обвел охотников вокруг пальца. А Мина тем временем нашла засаду с вампиром и он ее укусил после чего я одержал победу.

Итог: игра очень интересная и чувствуется дух погони. Одна из самых лучших игр у меня в коллекции, в которую я и мои друзья играют очень часто. Если вам нравится полукооперативные приключенческие игры и хочется поиграть в кошки мышки то советую приобрести эту игру.

	
Погоня	А вот где он прятался!

Порноготика.

Автор - Mistress Klarissa. 2010

Вампиры – жуткие мертвые монстры, поднимающиеся из древних могил, издавна привлекали внимание людей. Эти быстрые, сильные и смертоносные существа прописались в фольклоре многих стран мира. Изначально, они были героями легенд и преданий. Потом, они стали действующими лицами готических романов и повестей. В начале XX-го века, образ вампира стал визитной карточкой кинематографа. Носферату и Дракула Лугоши стали культовыми фигурами.

Изначально, черно-белые вампирские фильмы рисовали кровопийц страшными чудовищами, одержимыми жаждой человеческой крови. Однако, уже в середине столетия, образ вампира кардинальным образом изменился. Кристофер Ли показал, что вампиры могут быть не только страшными, но и весьма обаятельными существами. У новых вампиров появились преданные поклонники и подражатели. Нет-нет, это были еще не готы, до их появления оставались десятилетия. Фанаты хаммеровских вампиров в первую очередь копировали внешний вид кумира, одевались под Кристофера Ли и «пугали» своих родных страшными зубами и гримасами.
70-ые годы изменили облик кинематографа. Зрители, привычные к холодным и аскетичным постановкам американских и европейских режиссеров, хотели от фильмов новых впечатлений. Отвечая на вызов времени, крупные кинематографисты начали экспериментировать с серьезными жанрами, тогда как создатели дешевых постановок сделали ставку на кровищу, секс и насилие. В кинотеатрах начали показывать киношную «жесть» и первые, еще очень робкие (по современным стандартам) сексуальные фильмы.

Стоит отметить, что американские и британские режиссеры жанры обычно не смешивали. Хоррор оставался хоррором, эротика – эротикой. Итальянские режиссеры поступили более оригинально и смешали «низкие» жанры в единое целое. Именно так, на свет появились первые эротические ужасы. В основном итальянцы снимали фильмы о зомби, мертвецах и голых девушках, которые спали сначала с живыми, а потом с мертвыми поклонниками.
Попытка создания серьезного эротического хоррора, предпринятая Хесусом Франко (см. Жюстина), потерпела тотальное фиаско. Фильм оказался лишен философской идеи и запомнился поклонникам обнаженными грудями Ромины Пауэр (Жюстины).



Пока итальянцы творили «кино не для всех», американцы создали собственный жанр sexploitation, в котором секс показывался явно, но без детальных подробностей. Довольно быстро, от базового жанра отпочковались экстремальные направления, подобные nazi-exploitation и nun-exploitation. Конечно же, порнографическими эти постановки назвать было нельзя. Однако, в них присутствовала эротика и, очень часто, сдобренное BDSM-ом насилие (временами, натуралистичное). Вампиры пришли в sexploitation после того, как зрители устали от развратных монашек и нацистских садисток.



Сейчас трудно сказать, какой именно фильм открыл жанр вампирского порно. Возможно, первым эпиком подобного плана стало детище VCX Bride's Intiation, в котором вампирская тематика переплеталась с простеньким бондажом. Следом вышла забытая ныне постановка VCA – Dracula Exotica. Казалось бы, до создания полноценного порно-хоррора оставался всего один шаг, но бюджеты первых сексуальных фильмов были столь мизерные, что в их рамки не укладывался даже примитивный сюжет.

Создателям художественных фильмов для взрослых пришлось выдержать паузу длиной в десять лет для того, чтобы вернуть вампиров на экраны adult-кинотеатров. В 90-ые годы произошло истинное возрождение жанра. По-другому и быть не могло,

ведь умами молодежи завладела готика, а вампирские романы Анны Райс превратились в национальные американские бестселлеры. Вампиры стали главными героями горячих девичьих фантазий, тогда как молодые люди мечтали об обольстительных обнаженных вампирских самках, которые оторвались от своих дел и пришли в студенческий кампус.

Подобно серьезным хоррорам, вампирское порно не смогло обойтись без Дракулы.



Вдохновившись творчеством Стокера, Allesandro Del Mar сотворил двухчастевую эпопею Ejacula, посвященную похождениям одноименной графини. Актеры, снявшиеся в постановке, не столько пили кровь, сколько обменивались другими животворящими жидкостями. Следом, за «Эякулой» вышел эротический вариант оригинального Дракулы, который снял Марио Сальери на студии Colmax. Постановка отличалась неплохими декорациями, готической атмосферой и относительно красивыми девушками. Во всяком случае, на Дебору Уэллс и на французскую актрису Drajixa, молодые люди смотрели с большим интересом.

К теме Дракулы, порнографы возвращались еще не раз. Фильмы, подобные Cathula I-II, появлялись на свет еще ни раз. Только вот популярности у зрителей они не добились. Даже относительно дорогая Draculya: The Girls Are Hungry, созданная талантливой м-ме Готтарди, попала под власть древнего проклятья и была забыта сразу после релиза. Осознав, что тема Дракулы полностью исчерпана, авторы эротических постановок обратились к более оригинальным сюжетам.

Впрочем, изобретать велосипед порно-сценаристы не стали. Многие из них сделали ставку на копирование идей, положенных в основу дорогих вампирских кино- и телефильмов. Именно так на свет появились Intercourse with the Vampire, From Lust Till Down и Buffy the Vampire Layer. Естественно, все эти постановки оказались проходными и сейчас их можно найти лишь в бездонных шкафах коллекционеров.

Пока одни студии ставили эротические ремейки кровавых шедевров, другие пытались создать, собственные истории. К примеру, известный режиссер Джеймс Эвалон сотворил занятную дилогию Vampyres (Metro Studios), которая рассказывал о банде мертвых-женщин. Кровопийцы соблазняли мужчин, пили их кровь и вербовали себе новых помощниц. Американская студия Wicked Pictures избрала другой путь. Ее режиссеры обратили внимание не столько на кровавую составляющую готических постановок, сколько на их мрачный дух. В середине 90-ых, Wicked поставила две замечательных картины: Vengeance (история об охотнике на ведьм) и награжденную AVN-ами Pornogothic. Последняя постановка рассказывала о вампирском клане, представительницы которого искали добычу на улицах современных больших городов. Американский режиссер Nic Andrews, зачарованный исканиями Wicked Pictures, создал полноценный вампирский экшн Dark Angels. В основу фильма была положена история женщины, которая увидела вампира «за работой» и попыталась избегнуть смерти. К счастью девушка не осталась одна, за нее вступился бесстрашный частный детектив. В Dark Angels 2: Bloodlines, главным действующим лицом стал вурдалак, ревший добыть из тела невинной девушки легендарный эликсир бессмертия. В целом, постановка Эндрюса оказалась весьма удачной. Фильм понравился зрителям, получил несколько наград AVN и недавно появился на Blue-Ray носителе!

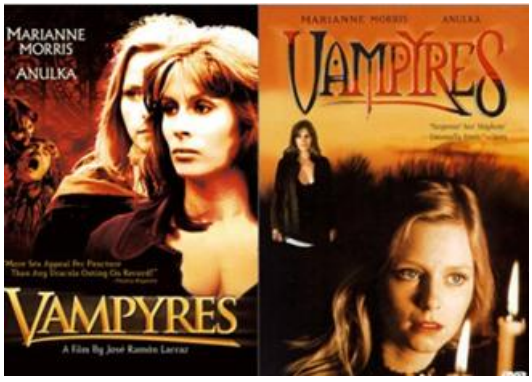
Вампирской тематики коснулся и классик порнофильмов, величайший эротический режиссер Майкл Нинн. Его Forever Night заложил стандарт готического фильма для взрослых. Действие постановки происходило в двух временных эпохах (XX и XVIII век). Перед взором зрителя представали интерьеры современных домов, старинные комнаты особняков и подернутые туманом древние кладбища. Постановка изобиловала потрясающими декорациями (вы не забыли, что мы рассматриваем порно) и вполне приличными спецэффектами. Ко всему прочему, в фильм были приглашены такие известные исполнительницы, как Stacy Valentine и Jill Kelly. Можно лишь сожалеть о том, что индустрия не приняла идей Майкла Нинна, и его готический шедевр оказался бесконечно далек от широкого зрителя. В середине 2000-ых Нинн еще раз вернулся к готической теме и снял для Ninn Worx красивейшую дилогию In The Garden of Shadows.



По ту сторону океана, во Франции вампирскую тему развивал Moire Candy. В 2008 Candy представил на суд зрителей занятный вампирский фильм Ritual, история которого базировалась на эротических приключениях вампирши Сисиль. «Ритуал» мог похвастаться хорошей операторской работой и качественными костюмами. Однако, его атмосфера оставлял желать лучшего. Готичным и кровавым назвать постановку Moire Candy было совершенно невозможно. Примерно в той же псевдо-вампирской стилистике был сработан однотипные картины: Vampiress - Маркуса Лондона, и Vampire Sex Diaries от Sex Line Cinema.

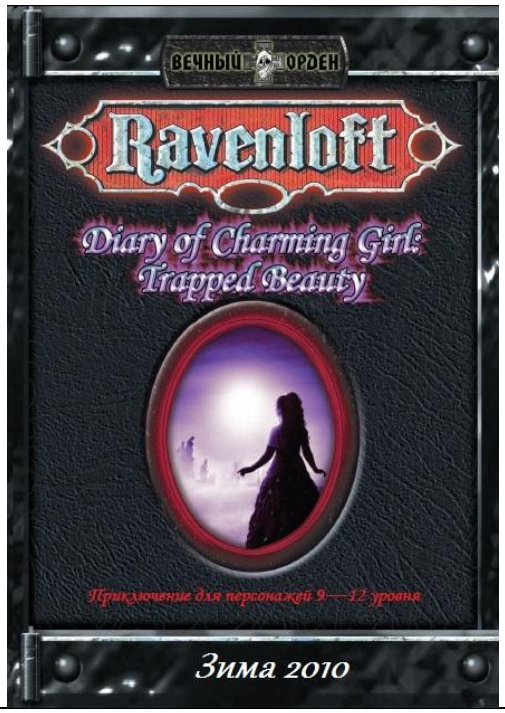
В 2009-ом году, жанр вампирского порно получил второе рождение. Проследив за успехом фильма «Сумерки», создатели эротических фильмов выпустили целую серию пародий, в числе которых были три части This Isn't The Twilight Saga. Wicked Pictures отреагировал на новый тренд выпуском молодежного порно – The Wicked. «Старички» же получили переосмысленную Wicked классику - Count Rackula.
В завершении краткого обзора порнографической готики, стоит сказать, что вампирские эротические фильмы продолжают эволюционировать. Они давно утратили готическую атмосферу и стали развлечением для молодых людей и девушек, выросших в 10-ых годах 21-го века. Современное вампирское порно ни в коем случае не мрачное, оно носит динамичный и всецело развлекательный характер.
Что же, это ответ на вызов времени!

Впрочем, мир не стоит на месте и, возможно, вампирская эротика еще вернется к своим изначальным хоррорическим истокам.



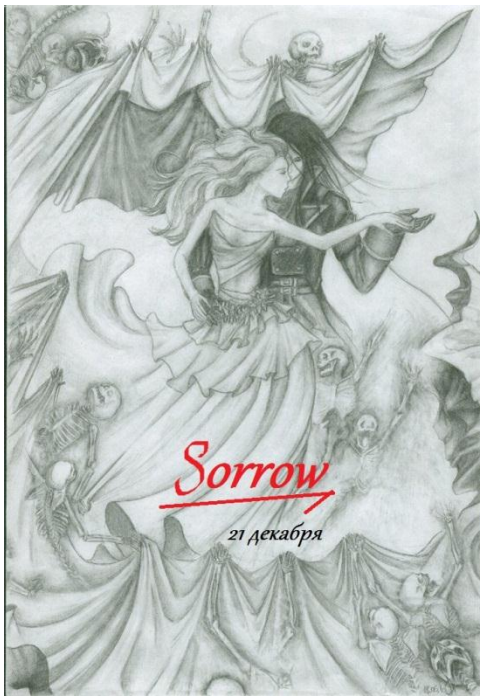
«Дневник прелестницы 3»

Релиз в октябре



«Broken souls: Sorrow»

Релиз в декабре



Линия крови. Часть 4: Красота требует жертв.

Автор - Вероника «Draculina» Скороходова. 2010

Зеркальце, зеркальце, молви скорей,
Кто здесь всех краше, кто всех милей?
Зеркальце отвечало ей:
Ты, королева, красива собой;
А все же Белоснежка выше красой.
С того часа, как, бывало, увидит Белоснежку, так у ней сердце от злобы на части разорваться готово.
И вот позвала она однажды своего псаря и сказала: "Выведи эту девчонку в лес, чтобы она мне более на глаза не попадалась. Убей её и в доказательство того, что мое приказание исполнено, принеси мне ее легкое и печень".
Братья Гримм, сказка «Белоснежка и 7 гномов»



Эржбет Батори. А так и не скажешь, кто это. Как известно, не все серийные убийцы ходят с окровавленными тесаками и безумным выражением на лице.

На сей раз, относительно ГГ данной статьи подробностей «помясней и пожирней» будет столько, что ни один фильм или книга не сравнится. Да и много тайн хранит история. Она припасла не один спрятанный ржавый крюк под ребро... О чём мы сегодня и поговорим. В начале об истории, а затем, уже по сложившейся традиции, об отраслях культуры, в которых оставил след ГГ данной статьи. В последнем мне оказал содействие главный редактор журнала:) Он дал мне несколько наводок (преимущественно по ролевым играм), которые я дорабатывала/дополняла/компилировала и всячески над ними извращалась прочим образом - как надеюсь, результат получился достойным для ознакомительной статьи;) Собственно, именно благодаря усилиям двух человек материала по влиянию ГГ на культуру вдвое больше обычного.

В настоящее время при упоминании слова «Трансильвания» у абсолютного большинства людей возникнет лишь одна ассоциация. Поэтому данная местность считается родиной вампиров. И сейчас уже не удивительно, что именно здесь родилась женщина, получившая прозвище графини Дракула. Эржбет Батори (1560-1614) знаменита своими массовыми истязаниями людей, проведёнными с изощрённой жестокостью, а главным образом - кровавыми ваннами, которые та принимала для поддержания молодости. Правда, в отличие от князя Цепеша, Эржбет делала это лишь для собственного удовольствия, а не для наведения порядка в стране.

Итак, середина XVI века. В одном из трансильванских замков, принадлежавших Георгу и Анне Батори в 1560 году родилась премилая девочка, которую назвали Эржбет (согласно западной транскрипции - Элизабет, а по нашей - Елизавета). Это знатное и богатое семейство считалось едва ли не самым влиятельным протестантским кланом Европы. Оно породило немало воинов и правителей. Среди носивших громкую фамилию был даже 1 король: двоюродный брат Эржбет, знаменитый Стефан Баторий, который правил Трансильванией, а затем и Польшей. Также среди дальних родственников Батори значится не кто иной, как Влад Цепеш.

Несмотря на свободные нравы, которые ныне царят в XXI веке, это всё семечки по сравнению с теми временами. Да и правила поведения тогда были приняты совершенно иные.

Аристократы тех лет старались перещеголять друг друга в грехопадении. В замках царил разврат. Вельможи предавались кровосмесительным связям. Не явился исключением и род Батори.

По статистике, от серийного убийцы или другого безнадёжного «социально опасного элемента» рождается 95% таких же «социально опасных». Эта статистика выведена на протяжении поколений. Чем больше было «социально неблагополучных» представителей в семействе, тем чаще оно давало сбои.

Как явствует из исторических документов, один из дядек Эржбет был колдуном (а по меркам того времени - значит и сатанистом); тётя Карла была лесбиянкой, знаменитой своими жестокими садистскими наклонностями; брат графини Стефан - пьяницей и распутником; и это только некоторые представители семейства Батори. В роду были также мужеложцы, душевнобольные и буйные сумасшедшие.

Надо ли удивляться, что и у маленькой Эржбет «съехала крыша»? Всё началось с малого - в 10 лет она порола горничных до полусмерти (хотя тогда это было обычным делом), а в 14 - забеременела от сына местного крестьянина.

К слову, в те времена раньше взрослели и потому замуж дочерей выдавали пораньше - не то, что сейчас: если в 20 лет женщина не была замужем, то уже считалась «синим чулком». Однако «чистоту крови» это не отменяло. По законам того времени считалось нормальным иметь любовников или любовниц, но незаконнорождённые дети были

«вне закона» и наносили урон репутации.

Несмотря на свои прорастающие садистские наклонности, Эржбет в остальном была довольно смышлёной девочкой и прилежной ученицей - она быстро училась, чем выгодно отличалась от других дочерей благородных семейств.

В 15 лет она свободно владела тремя языками, в то время как правитель Трансильвании едва умел читать и писать. Однако главные для неё познания девочка черпала не из учебников. Уже в возрасте 13 лет ей нравилось наблюдать, как двоюродный брат Стефан карает предводителей крестьянского мятежа в Трансильвании. У тех, кого правитель «миловал», он велел прилюдно отсекать носы и уши и только после этого отпускать на волю.

Эржбет с раннего детства знала, что высокородным особам дозволено всё, и без стеснения пользовалась этим. Она любила забавы ради сечь плетью своих горничных, а в припадке ярости могла избить несчастную служанку до полусмерти. Созерцание потока крови из глубокой раны жертвы приводило юную садистку в восторженное исступление. Рано начав предаваться страшным увеселениям, Эржбет завела дневник, в котором прилежно описывала каждый шаг своего кровавого пути длинною в 35 лет.

Какое-то время родители не позволяли девочке заходить «слишком далеко». Но уже в мае 1575 года все ограничения были сняты, когда в 15 лет, после родов незаконнорождённого ребёнка, Эржбет выдали замуж за венгерского графа Ференца Надашди. К слову, с ним она была обручена ещё в 11 лет.

Граф владел многочисленными родовыми вотчинами и был знаменитым военачальником, отличившимся в бесконечной войне против Османской империи. Турки называли его «черным витязем Венгрии» и боялись, как чумы.

В Словакии, в замке Чахтице, молодые свили семейное гнездышко. Эржбет родила мужу трёх дочерей и сына. Но материнство ни в коей мере не смягчило дикий нрав графини, и она по-прежнему предпочитала садистские игрища спокойным развлечениям женщин ее круга. Бóльшую часть взрослой жизни Эржбет провела именно здесь, в имении своего богатого мужа. С первого же дня супружеской жизни Эржбет стала с наслаждением истязать служанок.

Пыткам и издевательствам подвергались исключительно девушки: то ли они ей чем-то не угодили, то ли графиня завидовала их красоте, а может быть, то было проявлением её необычно жестоких лесбийских наклонностей, которые впоследствии стали «притчей во языцех».

Поначалу молодая графиня ограничивалась щипками и оплеухами и лишь иногда избивала своих служанок дубинкой. Но вскоре истязания окружавших её девушек сделались более изощрёнными.

Этим садистским приемам графиню, вероятно, обучила её тётка Карла, которую считают тайной любовницей Эржбет.

Её муж Ференц Надашди не вошел в историю как садист и развратник, хотя доподлинно известно, что и он участвовал в кровавых забавах супруги. Также в них Елизавете «ассистировали» несколько её приближенных, и прежде всего Гелена Йо, нянька маленького сына графини. Она вместе с госпожой замучила свою родную сестру.

Кроме Гелены Йо, хозяйке помогали Ката Бенечко и личная служанка графини Доротея Шентес по прозвищу Дорка. Единственным слугой мужского пола, которому разрешали участвовать в кровавых забавах, был уродливый хромой карлик Янош Уйвари по прозвищу Фичко.

Поговаривали, что будто бы в замке видели бледного незнакомца, одетого во все черное, с темными, как бездна, глазами. Сельские жители, те, кто верил в вампиров, были уверены, что незнакомец этот - не кто иной, как Дракула, восставший из могилы.

Этой на первый взгляд нелепице вскоре стали находить ужасные подтверждения. Рыбаки всё чаще и чаще доставали из окрестных рек обескровленные тела молоденьких девушек. Следы от находок тянулись в Чахтице.

Поначалу находить живой материал для садистских утех было легко: крестьяне прозябали в нищете и охотно продавали дочерей. При этом родители были искренне уверены, что на барском дворе их чадам будет гораздо лучше, чем дома. Но вскоре иллюзии развеялись, ибо некоторым девушкам удалось вырваться из мрачных застенков. Курьерам графини приходилось искать кандидаток на умерщвление там, где ещё не знали о её страшных забавах.

Театр боли и смерти успешно функционировал не только в Чахтице, главной резиденции, но и в замке Бешков на реке Ваг. Мрачная крепость главенствовала над ещё одним имением Альшбеты Баторовой, так её звали словацкие крестьяне.

Заметив, что Эржбет становилась менее кровожадной, когда в замке были гости, слуги старались всячески препятствовать их отъезду. Они то тайком ломали кареты гостей, то выпускали в чисто поле их лошадей, а потом очень долго не могли их поймать. Но эти уловки помогали ненадолго.

По подсказке Анны Дарвулии графиня начала собирать по крестьянским дворам юных девственниц, исчезновение и смерть которых не были чреваты трениями с законом и опасными последствиями.

Всё это делалось для того, чтобы сцедить их кровь и принять в ней ванну - якобы это способствовало продлению молодости.

По другим сведениям, однажды Эржбет заметила на лице первые морщинки и велела найти ведунью, чтобы выпытать у неё рецепт продления молодости. Когда ведунья была найдена, выпытывание секрета провели со всей тщательностью. В страхе женщина сказала, что для сохранения молодости необходимо принимать ванны из крови девственниц.

Но чаще она все же нанимала «добытчиц». Это были главным образом пожилые вдовы, которые рыскали по всей стране в поисках кандидаток на умерщвление. Девочек и молодых женщин графине доставляли даже из еврейского гетто Вены. Одна такая вдова продолжала исправно снабжать Эржбет человеческим «материалом» даже после того, как графиня насмерть замучила и ее собственную дочь. Надо полагать, что владычица не скупилась на вознаграждение.



Фигурка Батори. Хоть графиня и не звезда шоу-бизнеса, но мерчандайз с ней выпускают.

В 1606 году Анна Дарвулия начала страдать эпилепсией и вскоре умерла. Эржбет утешилась в объятиях новой любовницы, Эжси Майоровой из Мьявы. Та была простолюдинкой, вдовой крестьянина, и, следовательно, не испытывала добрых чувств к особам королевских кровей. Именно она уговорила Батори включить в человеческий «материал» для истязаний дочерей мелкопоместных дворян. По другой версии, со временем графиня заметила, что рецепт красоты от ведуньи ей не помогает. Она велела расспросить ту потщательнее, на что получила ответ, мол, нужна не просто кровь девственниц, но аристократок.

И это стало началом конца безумной кровавой графини.

Но тогда Эржбет не думала о последствиях. В результате оргий трупов становилось всё больше и больше. Главной проблемой Батори было то, как избавляться от мертвых тел.

«Кровавая графиня» поначалу хоронила жертвы по христианскому обряду, но в 50 лет ей уже это было не под силу. Чаще тела закапывали без отпевания, и об этих тайных похоронах подчас становилось известно. Духовенство начало подозревать неладное и задавать, поначалу лишь себе, вопросы, на которые у Эржбет не было и не могло быть правдивых ответов. Поначалу, из страха священники помалкивали. Но длилось это недолго. Преподобный отец Майрош из Чахтице, духовник почившего супруга Батори, заклеймил графиню как изувера и убийцу. Графине удалось угрозами заставить его умолкнуть. Но после этого другой священник, преподобный Пыретройс, тотчас же обрушил на неё поток гневных обличений и отказался отпевать жертв Елизаветы по христианскому обряду. То же заявил и преподобный Януш Паникенуш из Чахтице. После этих недоразумений графиня Батори стала собственноручно расчленять трупы и хоронить их где попало. Иногда в поле, но чаще всего трупы просто бросали в реки, откуда их потом вылавливали рыбаки, поэтому этот способ избавления от тел был сопряжем с риском: люди начали находить эту «расчлененку». Поползли слухи о якобы появившемся в округе оборотне, но вскоре выяснилось, что это чепуха, дело не в нечистой силе. Несколько девушек, чудом вырвавшихся из рук графини, рассказали о её садистских забавах.

Над Эржбет нависла реальная опасность разоблачения. Даже в тех случаях, когда священники соглашались помочь ей предать земле останки её жертв, полностью замести следы преступлений не удавалось. Преподобный Бертони из Бешкова завел учёт злодеяний графини. Однажды ночью ему пришлось отпевать сразу 9 покойниц, которые погибли в графском поместье якобы в результате несчастного случая. «Эти люди умерли по причинам загадочным и неведомым», - записал он. Вскоре Паникенуш, преемник Бертони, нашел этот скорбный реестр и, следуя последней записи, отыскал в потайном подземном ходе между церковью и замком 9 тел в неструганых гробах. Потрясённый священник составил письмо к церковным старостам, в котором заклеймил Эржбет как самую страшную убийцу на свете. Но подручные графини сумели перехватить это письмо.

Зимой 1609 года по наущению Эжси Майоровой Эржбет пригласила в замок Чахтице 25 дочерей мелких дворян, чтобы преподать им «завершающий курс светских манер». Для нескольких из девушек этот «курс» стал завершением их жизненного пути.

Они погибли в камере пыток в подземелье замка. На сей раз графиня уже не смогла избежать объяснений с обществом. Она наспех выдумала сказку о том, что одна из учениц «курса» вдруг потеряла рассудок и, убив в беспамятстве нескольких подружек, покончила с собой. Эта история звучала совершенно неправдоподобно. Но высший свет снова поверил графине на слово: ведь она была «своей». И кровавые оргии возобновились. Как показали впоследствии подручные графини, однажды на полу личных покоев Эржбет было столько крови, что её пришлось засыпать углем, иначе было невозможно ходить. Когда одна из жертв умерла слишком быстро, разочарованная садистка с грустью записала в своем дневнике убийств: «Бедняжка, она оказалась такой хилой...».

Но когда-нибудь всё кончается. Необузданная жестокость оказалась дорогим удовольствием. В конце концов казна Эржбет истощилась. В 1607 году ей пришлось продать свой замок Девено, а в 1610 - заложить и имение Бешков за 2000 золотых монет. Родственники погибшего на войне графа Надашди и родственники самой Эржбет были напуганы мотовством графини и слухами о возможном обвинении её в колдовстве (что повлекло бы за собой изъятие всех земель и достояния в пользу церкви). Они встретились с графом Тужо, пфальцграфом Трансильвании, и попросили его содействия в расследовании преступлений безумной садистки. Эрцгерцог Маттиас, брат императора Священной Римской империи Рудольфа II, в марте 1610 года приказал начать следствие.

Граф Тужо сам допросил Эржбет. Его интересовали 9 трупов, найденных в подземном ходе замка. Садистка заявила, что явно замученные и израненные девушки якобы умерли от какой-то болезни и были спешно погребены, чтобы не допустить распространения заразы. Это была явная ложь. Посовещавшись с роднёй графини, Тужо решил без лишнего шума упрятать её в монастырь. Но не успел - венгерский парламент, тоже начавший следствие, предъявил Батори обвинение в убийствах.

В Братиславе начались парламентские слушания. Основанием для них как раз и послужило обвинение, выдвинутое судебными инстанциями Венгрии. В ночь на 29 декабря 1610 года граф Тужо сам провел в замке Чахтице обыск и обнаружил обезображенное тело горничной по имени Дорица. В покоях графини лежали еще 2 трупа. Несмотря на проходившее расследование, Эржбет уже не могла остановиться - кровавая вакханалия продолжалась. Не успев избавиться от тел трёх последних жертв, графиня попалась с поличным.

Начался судебный процесс. Разумеется, он был закрытым. Власти опасались народных волнений. На суде о Батори говорили не иначе, как о «диком звере в юбке».

Первое из 2х судебных заседаний по делу «кровавой графини» открылось в Битце 2 января 1611 года. 17 свидетелей, в том числе Дорка, Ката, Фичко и Гелена Йо, рассказали о зверствах Элжбет в Чахтице и в других замках. Дорка призналась в соучастии в 36ти убийствах, Фичко припомнил 37, Гелена Йо заявила, что они умертвили более 50ти человек. Ката назвала цифру в 50 человек.

2ой процесс состоялся 7 января. Были выслушаны 13 свидетелей. Саму Эржбет на заседание суда не вызвали. «На род Батори, прославивший своё имя на поле брани, не должна пасть чёрная тень позорных деяний этой бестии», - решил граф Тужо и вместо устных показаний Эржбет представил суду её дневник с описаниями 650ти садистских убийств, совершенных графиней за три с половиной десятилетия. В ходе слушаний выяснилось, что у Эржбет была ещё одна соучастница, хотя её имя так и осталось неизвестным, поскольку она посещала кровавые оргии в мужском платье и неизменно называла себя «Стефаном». Убийства, совершенные при её участии, отличались особой жестокостью. Историки предполагают, что «Стефаном» была та же тётушка графини Карла. Но ни одного свидетеля, способного это подтвердить, не нашлось, и она избежала наказания.

7 января 1611 года суд вынес приговор. Дорка и Гелена Йо должны были умереть в муках. Судьи постановили оторвать им пальцы раскаленными щипцами, а затем сжечь преступниц заживо. Карлика Фичко тоже приговорили к костру, но перед сожжением великодушно обезглавили. Ката осталась в живых потому, что суд не нашел весомых доказательств её участия в убийствах.

Для главной виновницы граф Тужо приготовил, как он считал, особо изощренную казнь. Стены зала заседаний помнят его слова: «Ты есть дикий зверь, Эржбет, - заявил он графине. - Тебе будет оставлено несколько месяцев жизни дня мучительной смерти. Ты недостойна дышать свежим воздухом и созерцать свет божий, посему ты навеки исчезнешь из этого мира. Тени окутают тебя, и ты будешь оплакивать нечестивую свою жизнь».

Графиню замуровали в её же покоях в башне замка Чахтице, оставив узкую щель для передачи пищи. Здесь она прожила 3,5 года. 31 июля 1614 года ей было разрешено подписать завещание и высказать свою последнюю волю. Спустя 3 недели, 21 августа, один из тюремщиков, желавший своими глазами посмотреть на «чудовище в юбке», заглянул в щель и увидел на полу бездыханное тело.

Так закончилась нечестивая жизнь Эржбет Батори. Говорят, что по ночам из про́клятого замка доносятся протяжные стоны, отзывающиеся эхом по всей округе. Местные жители полагают, что стоны принадлежат графине, которая до сих пор не может найти покоя.

Эта история, заинтересовала множество режиссёров, писателей и других творческих личностей, которые переработали её на свой лад. О Батори вышло множество фильмов и книг (не только исторических), игр, и даже музыки. Ниже вашему вниманию предлагается список таковых, к некоторым даны пояснения.

Кинематограф:

- **«Кровавая графиня Батори» (Bathory, Словакия/Чехия/Великобритания/Венгрия, 2008)** — фильм основан на версии, согласно которой графиня подверглась гонению как глава протестантов Западной Венгрии, а большинство улик фальсифицировано. Якобы она купалась не в крови а в отваре трав, которые при смешении давали кроваво-красный цвет.
- **«Графиня» (The Countess, Франция/Германия, 2009)** - фильм основан на общеизвестных фактах о том, что в замке «кровавой графини» садистские ритуалы с летальным исходом были обычным делом, но более всего Батори известна обыкновением принимать ванны из крови девственниц. Панически боявшаяся старости графиня проделывала эту якобы омолаживающую процедуру с завидной регулярностью
- «**Вампиры**», вышел в США как «Я вампир». Сюжет фильма основан на известной легенде.
- **«Некрополис» (1970)**
- **«Дочери тьмы» (Levres rouges, Les, Бельгия/Франция/зап. Германия, 1971)** - в пустующий отель заселяется недавно поженившаяся пара, вскоре в этом же отеле останавливается графиня со спутницей.
- **«Проклятие дьявола» (El Retorno de Walpurgis, Испания/Мексика, 1973).**





- «**Кровавая церемония» (Ceremonia sangrienta, Испания/Италия, 1973**) - из названия фильма уже становится понятно, что в нём увидит зритель... Кровавые реки, мясные берега - в общем, бутафории и рек кетчупа хватит на всех. Снят фильм, конечно же, с упором на «мясную» часть истории о Батори.
- **«Графиня Дракула» (Countess Dracula, Великобритания, 1971)** - XVII век, Венгрия. Графиня Элизабет Надашди решает, что её молодой облик и сексуальная привлекательность могут быть временно восстановлены, если она искупается в ванне из крови молодых женщин. Она уговаривает своего любовника и управляющего замком капитана Доби помогать ей в похищении и убийстве местных девочек, одновременно с этим ища сексуальные приключения в обществе лейтенанта Имре Тота. Для сокрытия своих преступлений графиня выдаёт себя за свою юную дочь. План, однако, рушится, когда домой приезжает настоящая дочь графини Илона.
- **«Аморальные истории» (Франция, 1974)** - в одной из четырех новелл использован сюжет о купании графини Батори в крови девушек. Откровенное сочетание показа садизма и лесбийских отношений.
- «**Возвращение оборотня» (El Retorno del Hombre-Lobo, Испания, 1981).**
- **«Ванна крови» (Bloodbath, США, 1999).**
- **«Могила оборотня» (Tomb of the Werewolf, США, 2004).**
- **«Братья Гримм» (The Brothers Grimm, Чехия-Великобритания-США, 2005)** - тут просто образ-солянка: совмещение мачехи Белоснежки, ведьмы, и кровавой бабы...
- **«Ночные кошмары» (Night Fangs, США, 2005).**
- **«Остаться в живых» (Stay Alive, США, 2006)** - сюжет разворачивается вокруг компьютерной игры, в которой Батори является главным противником. Игра и реальность начинают пересекаться.
- «**Метаморфозы» (2007)** — сюжет раскрывается вокруг семьи Батори и Турзо.
- **«Хостел 2» (Hostel: Part II, США, 2007)** —убийцу зовут Ms. Bathory, по сюжету она купается в крови девственницы.



- В аниме **«Vampire hunter D»/«Ди - охотник на вампиров»** присутствует персонаж по имени Кармилла. Графиня Кармилла (выглядящая как гипертрофированная цитата графини Батори) - призрак великой вампирши, которую в своё время отец охотника Ди проткнул мечом в сердце. Вампирша была настолько великой, что всё её величие не вместилось ни в один гроб:)
Как результат - небренное физическое тело графини лежит в саркофаге, а призрак - бодро вышагивает по замку. И не только вышагивает, но и строит коварные планы. Кармилла заманивает к себе влюблённого вампира Майера и его смертную девушку Шарлотту, чтобы вновь обрести своё тело, полное молодости и жизненных сил. Разумеется, выпив для этого кровь девушки. Правда, даже выпив крови, вампирша нужного результата не добилась - Ди завершил дело отца и на сей раз полностью уничтожил Кармиллу.

Литература:

- В книге Г. А. Зотова «Печать Луны» Батори выведена как организатор регулярных убийств (раз в 20 лет), в том числе убийств, приписываемых Джеку Потрошителю, совершаемых с целью сохранения молодости с помощью финикийского бога Ваала и его жены Танит.
- Йожо Нижнянский «Кровавая графиня». Издательство: Ладомир, 1994 г.
- Андрей Кодеску «Кровавая графиня». Издательство «Эксмо» 2006 г.
- Д. Шеридан Ле Фаню «Кармилла» - ещё одна классика жанра. Камилла из серии игр Castlevania создана именно под влиянием сего произведения. О ней мы ещё поговорим ниже:)

Музыка:

- Шведская группа **Bathory** из Стокгольма была названа в честь той самой графини. Стиль музыки группы: Black Metal, Viking/Thrash Metal. Год основания - 1983.
- Итальянская группа **Stormlord** написала песню «Countess Bathory» (демо «Black Knight» 1993 года).
- Венгерская Black Metal группа **Tormentor** написала песню «Elisabeth Bathory» (альбом «Anno Domini»).
- Английская Black/Extreme Gothic Metal группа **Cradle Of Filth** записала альбом «Cruelty and the Beast», полностью посвященный Эржбет Батори. В частности, на альбоме присутствует 11-минутный концептуальный трек «Bathory Aria».



- Группа из Флориды **Kamelot** записала трилогию «Elizabeth» в альбоме «Karma».
- Российская Black-металлическая группа **Black Countess** названа в честь графини.
- Чешская группа **XIII. stoleti** посвятила графине песню «Elizabeth».
- Английская группа **Venom** написала песню про графиню Батори. Она так и называется - «Countess Bathory».
- Российская Black metal группа **Sinful** написала песню «Холод Манящей Могилы», посвящённую графине.
- Lord Vampyr (бывший вокалист итальянцев **Theatres des vampires**), создавший группу имени себя, написал песню «Carmilla whispers from the grave» (альбом 2005 года «De Vampyrica Philosophia»). Кармилла, не кто иная, как персонаж, созданный по образу Батори.



Компьютерные и приставочные игры:

- В онлайновой компьютерной игре **Ragnarok Online** есть человекоподобный монстр Bathory, одна из её атак — «высасывание» HP (жизни) у игрока для увеличения своей жизни.
- В компьютерной игре **Diablo 2** в первой локации есть квест, где надо убить «кровавую графиню», которую там зовут Кровавый Ворон.
- В серии приставочных игр **Castlevania** присутствует женский персонаж, созданный на основе образа Батори. Персонажа зовут Камилла, и по сюжету она выступает как союзник «главного злыдня» - Дракулы и присутствует в 2х частях игры. Параллель с Эржбет очевидна - сначала Камилла мило разговаривает с главным персонажем, а затем пытается его уничтожить - медленно и с удовольствием. Речь идёт о Натане, а часть игры, в которой это можно пронаблюдать - **«Castlevania: Circle of the Moon»**. Другая часть игры, в которой можно встретить Камиллу - файтинг «**Castlevania: Judgment».**

И напоследок коллаж, чтобы порадовать читательский глаз:) Посвящается преимущественно мужской аудитории, думаю сами поймёте, почему;)

Ролевые игры:

- В Равенлофте также не обошлось без влияния Батори. Это Кислова и Донской - сугубо книжные домены, описанные в **книгах Baroness of Blood и Sleep with Evil.**

Неофициальное описание Кисловы, есть в одной из Book of S, написанных каргатаном.

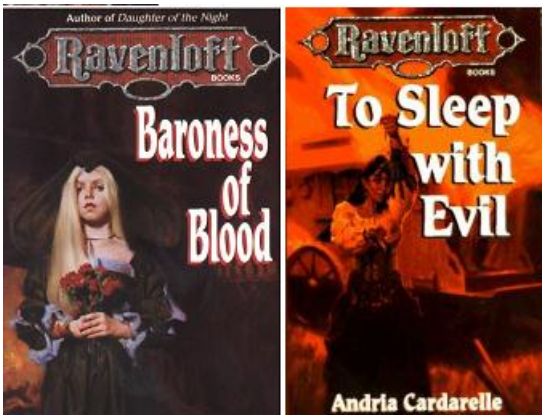
Дарклорд - баронесса Илзабет Обур (Ilsabeth Obour), дочь бывшего барона и жена нынешнего. Её отец постоянно воевал с соседями и в конце концов один из них - барон Пето Обур - завоевал Кислово. Старый барон успел дать наказ своим детям: сын должен был сдаться барону Обуру, чтобы сохранить мужскую линию, старшая дочь должна была выйти замуж за барона Обура, если он попросит её руки, а младшая - Илзабет - должна была отомстить за отца.

Причём здесь Батори? Да при том, что на её образе создан персонаж Илзабет - заимствованные наклонности «кровавой графини» налицо.



Слево направо: Кармилла при полном параде; на второй картинке показано, какой Камилла предстаёт перед игроком, играющем за Натана в игре «Castlevania: Circle of the Moon»; на третьей картинке та же Камилла, но уже «запакованная» в полный боекомплект - она встречается в файтинге «Castlevania: Judgment».

Илзабет изучила все тайны алхимии, испытывая яды на слугах и пленниках. Затем она отравила брата и сестру, потому как считала, что они предали память отца. Ей удалось выйти замуж за Пето Обура (Book of S. умалчивает, обычным ли способом, или с помощью какого-нибудь эликсира любви). В конце концов, она отравила мужа. В этот момент в историю вмешались Тёмные Силы и перенесли Кислово в Равенлофт.



Барон Обур не умер, а оказался полностью парализованным. На Илзабет лежат два проклятия. Во-первых, она не может убить мужа. Какие бы яды она ему не давала, он к следующему утру регенерирует (но остаётся полностью парализованным). Book of S умалчивает о том, что будет, ежели прикончить барона другим способом. Так как барон остаётся живым, Илзабет не может стать правительницей страны, что её мучает. Во-вторых, она должна питаться страданиями жертв. Каждый день она должна убивать человека или присутствовать при убийстве, иначе она теряет половину Charm и начинает быстро терять HP.



- Также основан на Батори образ маркизы фон Изен из **Кланвилля** *(интервью с авторами в номерах 1 и 6)*, которая мылась в крови. Маркиза «докатилась до жизни такой», будучи одержима местью. Фон Изен и ее мать изнасиловали. В результате мать погибла, а отец отослал дочь куда подальше. Маркиза загорелась жаждой мести и стала изучать магию, при этом не гнушаясь использовать в качестве компонентов и разумных существ. Все эти годы она убивала людей и мучила собственную дочь. Поднаторев в магии, фон Изен отомстила своему насильнику и убила его дочь, за что получила домен.

Однако собственная дочь маркизы сбежала, также горя жаждой мести. Круг замкнулся.

- Такой персонаж, как графиня Эржбет Гантэ также списана во многом с Батори, и как персонаж она обладает магией крови и агонии. Гантэ присутствует в книге по Равенлофту **«Broken souls: sorrow»** (выйдет 21 декабря 2010), написанной творческим сообществом - Grand grimuare. (в нём участвует и редактор журнала и автор статьи, которую вы сейчас читаете). Сама книга была во многом основана на историях и легендах. Гантэ конкурировала с графом Стефаном - главным злодеем, лордом домена. Сначала лордом домена планировалось сделать Эржбет, но автору показалась более свежей идея сделать лордом мужского персонажа.



Стефан, в свою очередь, списан с одного из сообщников Батори, сумевших избежать наказания и сбежать из Венгрии.

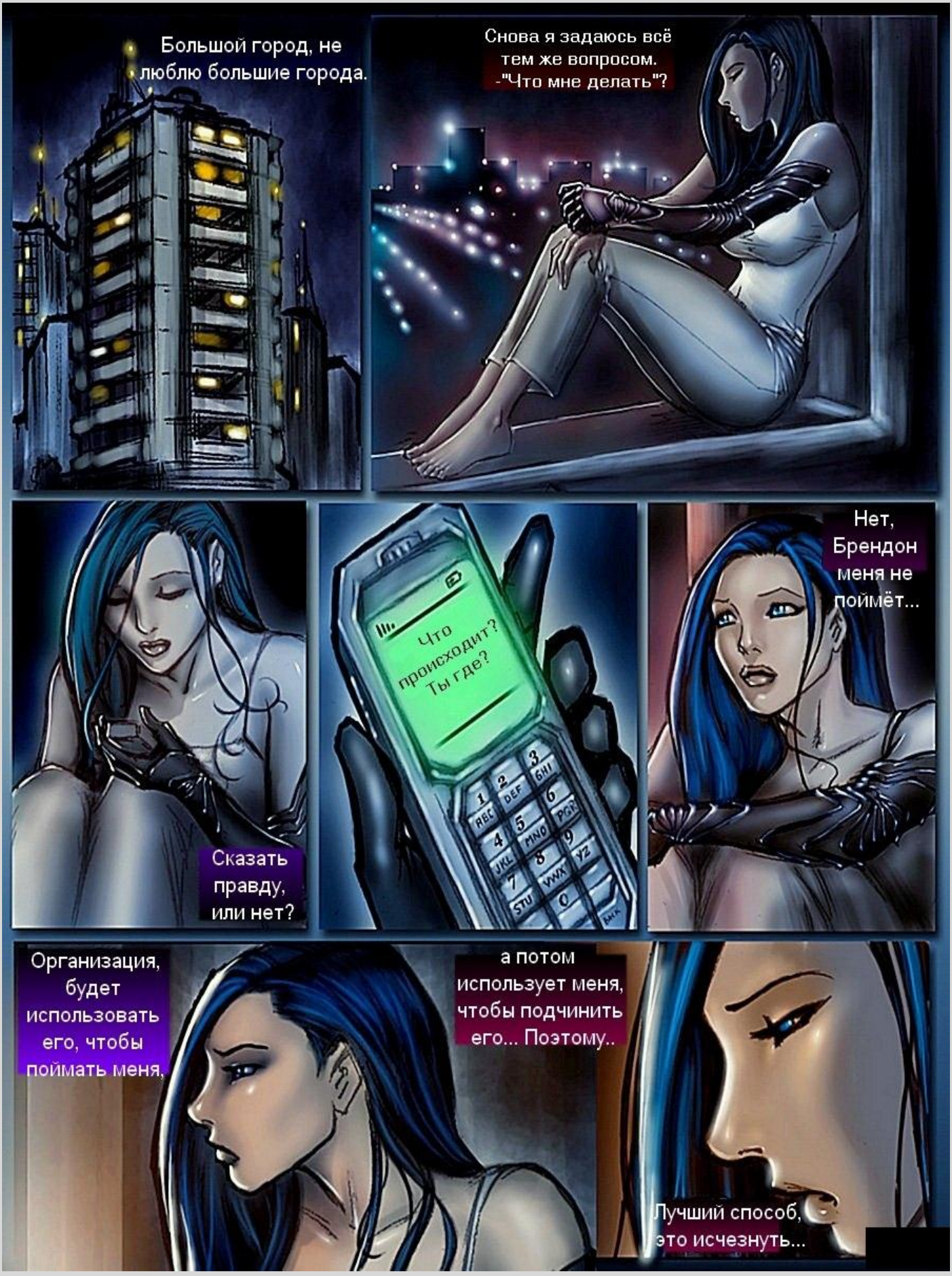
(Речь идёт о тётке Карле - напоминаю, именно она, предположительно, присутствовала на всех «увеселениях» в мужском костюме и называла себя Стефаном; однако, достаточных доказательств вины Карлы найдено не было, поэтому и наказания она не понесла).

В прошлом у лорда домена и графини Гантэ были вполне дружеские отношения, однако лорд был бессмертен, а графиня старела. Эржбет обратилась за помощью к магии, пила кровь и воровала души девушек, чтобы не стареть. В итоге она создала свой культ и объявила себя богиней, но поплатилась за это. Когда граф убил её, Гантэ ожила и стала бессмертной, как и хотела того, однако потеряла свою душу, а вместе с ней - все эмоции и ощущения. Все, что осталось у графини, это века сплошной монотонности и бессмысленности происходящего.

- В Равенлофте присутствует такой престиж-класс, как «**кровавая леди».** Его история также опирается на деяния Батори. Кровавые леди, как правило, являются женщинами, чья природная красота находится на своём излёте. Они пытаются спасти былую нежность кожи, окропляя её кровью или принимая ванны, наполненные свежепролитой багровой субстанцией. Если в обычных условиях эффект омоложения не проявляется вообще, или носит кратковременный характер, то в пределах Туманных Царств кровавые омовения дарят женщинам неимоверную привлекательность и необъяснимое очарование. Морщины красавиц разглаживаются,а увядание сменяется красотой, полной радости и жизни.

Ну что же, в качестве заключительного слова стоит сказать, что не одна Эржбет была такой. Как в недавнем прошлом, так и в наше время попадаются не менее «примечательные» экземпляры среди женщин. Если захотите удостовериться, вот вам хит-парад самых жестоких женщин в истории.


ЗОЛА
ВИРУС
УЖАСА
ДУШИ


Большой город, не люблю большие города.
Снова я задаюсь всё тем же вопросом. -"Что мне делать"?
Сказать правду, или нет?
Что происходит? Ты где?
Нет, Брендон меня не поймёт...
Организация, будет использовать его, чтобы поймать меня,
а потом использует меня, чтобы подчинить его... Поэтому..
Лучший способ, это исчезнуть...


Да?
Сер, разведка докладывает, что объект, где-то в этом районе.
BREEP
BREEP
Прекрасно, её способности совершенствуются Тем,кто охотится на неё, придётся весьма не просто.
Остаётся надеяться, что мы найдём её первыми.
...А если нет,то это сделает Брендон.


Мы здесь задержимся?
Нет. Выполним миссию и удаляемся.
Расслабься. Она близко, но я не могу определить точное местонахождение.
Хорошо. Всё это, уже начинает напрягать.


Стелла.
Джен.
Догадываешься,
зачем мы здесь?

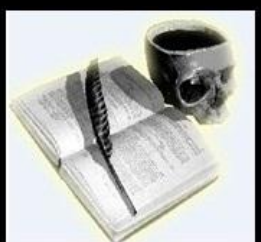

Ну что ж, попробуй, если сможешь.
Похоже у нас нет выбора.
Ты не способна контролировать ту силу, что заключена в тебе.
Разве мама не учила тебя, что завидовать нехорошо.
...если чего-то хочешь...
...приди и возьми это сам!



КОМИКС "МРАК И ТУСКЛОТА" 2010

"Крылья ворона"
7/2010





Тема номера:

Дети в туманах...

2010(c) Grand Grimuare