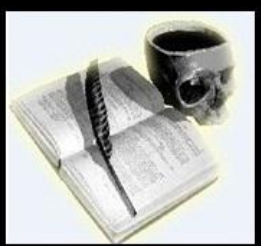
"Крылья ворона"
7/2010



В номере:



Интервью с автором ККИ "The V"

Ravenloft Boardgame - обзор.

Domain of Dread 4

Тема номера:

Дети в туманах...

2010(c) Grand Grimuare

Колонка редактора:



Доброго времени суток, уважаемые читатели.
Буду краток и оставлю все размазывания мысли по древу для форумов. На которых я непременно отвечу на ваши вопросы и регулярно пишу новости и обновления.
А сейчас к главному - что мы приготовили для вас в этом номере?

Много материалов по постоянно развивающейся ККИ «the V» - вас ждет интересный комикс нарисованный автором игры, интервью с ним же и описание сеттинга города «V» - места действия игры.

Наша талантливая переводчица – Necoone – завершила перевод цикла «земли страха», финальным аккордом стал домен Граэфмонд.
Кстати, Неко отметилась так же проведением интервью, с англоязычными разработчиками экшена «Dead Meets Lead». Игра разрабатывается и уже достигла стадию беты. Нам было весьма интересно пообщаться с разработчиками данной игры. Надеюсь и вам интервью понравиться.

Вас ждут новые мини-приключения для «Маски Красной Смерти».

Конечно же вас ждет еще очень много интересного.

До новой встречи через месяц.

При копировании материалов – ссылка на журнал и автора обязательна!

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

Авторский состав:

Главный редактор:
Виктор «Grimuar» Лазарев

Авторы статей:
«Азалин»
«Кракен»

Переводчики:
Татьяна «Necooni» Виноградова
«Xurte»

Художники:
«Mantanna»
Ольга «Firdjil»
«ShadeMemory»

Статистика:
«Мельхиор»

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

Связь:
ICQ 492370422
e-mail sorrow@t-sk.ru
форум Grand grimuare

Крылья ворона №7:

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

Из первых уст:
Переводчики «Земли Фаэруна» 9-10
Интервью с создателем «the V» 11
«Кошмары Дрима» 12-13
Создатель «Dead Meets Lead»… 14-15





Ravenloft:
Дети в туманах 15-17
Бледная Агнесс – статуя синхолл 18-21
Темная лаборатория 2 22-23
Не крыльями едиными… 23



MotRD:
Скрепки МКС 2 24-25
Новые истории готического сеттинга

DnD 4:
Domain of Dread 4 – Граэфмотт 26-39
Классовые действия: Волшебник 40-44
Заметки Азалина 2 45-46



Другие игры:
Сеттинг «the V» 47-55
Настольный Равенлофт 56



Комиксы:
«Вирус души 2» 57-62
«the V» 63-65

Новости 7 номер:

Укротительница демонов…

«Близард» анонсировала 5 класс в «Diablo III». Теперь тяжкое бремя спасения мира, ляжет на хрупкие плечи алоглазой охотницы на демонов, в предках которой наверняка затесались эльфы *(уж слишком четко просматриваются параллели с героинями корейских гриндилок☺).*

Героиня орудует парой арбалетов, лихо бегает по уровням и выбивает слезу ностальгии по лучнице из первого диабло.

Класс преимущественно для дистанционных боев, в ее арсенале числятся – стрелы, болты, бомбы, магические гранаты и различные телепортаторы.



Школота не оценит…

Сколько уже можно - час за часом, день за днем гриндить мобов? CCP Games точно знает что нужно хардкорному геймеру - предлагая мрачный сеттинг «Мира тьмы», как арену для своей ММО-РПГ нового поколения…. По заверениям создателей, никаких рейдов 20 вампиров за Т9 не предвидеться.

Зато будут:
Сюжет, основанный на «Vampire: The Masquerade».
Ставка на социальное взаимодействие игроков.
Необратимо смерть *(ага, в ММО-то!☺).*
Будут геи и лесбиянки *(спорной ценности бонус).*

Будем надеяться, что это будет не ммо - лишь для хардкорщиков нетрадиционной ориентации)))



Кстати, в 6 номере находиться - подробный разбор сеттинга!

Арта-номикон)



FFG планирует выпустить книгу "Мифы о Ктулху" в которой содержится большое количество рисунков. На которых изображены самые темные улицы Аркхема и создания порожденные безумной фантазией Ловкрафта и многих его последователей, среди порождений: Йог-Сотот, Ктулху, Шаб-нигурат и другие.
В книге планируется около 200 страниц.
Над книгой работают многие знаменитые художники.

Sintel

В сети появился отличнейший короткометражный 3д-мультфильм, продолжительностью 15 минут и рассказывающий историю девушки Синтел и дракона по кличке Скилс.
Можно отметить продуманный сценарий, качественную озвучку и достаточно вменяемую лицевую анимацию. Сразу видно, что делали не на страх, а на совесть!
Скачать можно здесь.



Skaven



GW разослали подписчикам новостную сводку, в которой упомянула, что вскоре начнут выпускать новые миниатюры скейвенов

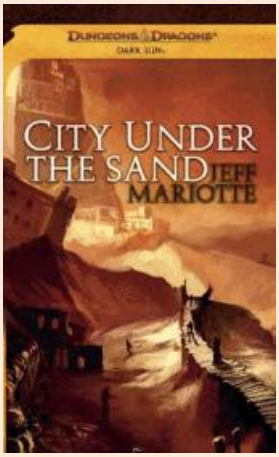
(это такие прямоходящие воинствующие крысы, если вы вдруг не в курсе☺), подробности не сообщили, однако посоветовали листать новые номера White Dwarf. Учитывая, что не малая часть юнитов из последнего армибука, так и не вышла, особых надежд игрокам питать не стоит…

Очередной кроссовер.



Зачастили кроссоверы в файтингах, то MKvsDS, то очередной CAPCOMvsSNK. Как будто разработчики не понимают, что впихивать невпихуемое не самая лучшая идея.
Скорпион чистящий морду Супермену, это скорее сцена из бреда сумасшедшего, чем момент захватывающего файтинга. Однако на сей раз, японцы переплюнули сами себя…
На очередном Comic-Con были анонсированы сразу две игры, одна из них - Street Fighter X Tekken, напоминающая SF4 и создаваемая в целл-сшадинг графике, а вторая соответственно Tekken X Street Fighter в полном 3Д.
Игры выйдут в 2011 и 2012 году соответственно.

Город, укрытый песком.



Написан новый роман, посвященный сеттингу «Темное солнце», за авторством Джеффа Мариотте.

Арик, полу-эльф владеющий странными способностями, приключается в мире Ахас - состоящем на 90% из пустынь, которым правят короли-чародеи. Хотя Арик всего лишь хочет сохранить голову на плечах и жить спокойной жизнью, ему все же предстоит отправиться в путешествие с поиском могучих артефактов, великих сокровищ и в итоге спасти мир…
Затертый до дыр сюжетец, однако книги по лицензиям читают не для восхищения литературными талантами автора, а чтобы прочесть о знакомых мирах и знакомых героях в иных ракурсах и событиях. А в этой книге уж поверьте, найдется место многим камео.

Череда новелл…

Книга из новости выше, является лишь первой из цикла запланированных новеллизаций. На данный момент утверждены 4 книги. Данные романы описывают сеттинги которые изменили «визарды» в четвертой редакции правил.



«The Mark of Nerath», D&D, август 2010.

«City Under the Sand», Dark Sun, октябрь 2010.

«Whisper of Venom», Forgotten Realms, ноябрь 2010.

«Lady Ruin», Eberron, декабрь 2010.

Стала известна дата выхода Mortal Kombat 2011.



Изначально выход игры планировался на март, однако разработчики перенесли дату на апрель, поясняя это желание лучше протестировать игру.
Новая дата выхода - 19 апреля 2011 года.

Среди новых особенностей игры:
- Режим боя 2 на 2.
- Новая комбо-система.
- Анатомически верные повреждения и фаталити.
- Улучшенная физическая модель (отрезанные ломти плоти разваливаются по всем законам физики☺)
- Похорошевшая графика.
- В качестве бонуса – альтернативные костюмы.
- Мини-игры.

Shenmue City.

В 2011 выходит спин-офф оригинальной Shenmue, вышедшей в 1999 году для приставки Dreamcast и являвшейся чем-то вроде Соника для Sega, т.е по сути продавала консоль. Что неудивительно, в то время это была игра с революционной графикой, захватывающим сюжетом, гта-образным геймплеем и бюджетом в 70 000 000 $

Действие новой игры (выходит на ПК и айфоне) разворачивается в городе – Йокосука. Больше на данный момент ничего не известно. Разработки Сэнму 3 для ПС3 и х-бокса 360 приостановлены. Создателю игры пришлось убавить амбиции и делать Shenmue City.



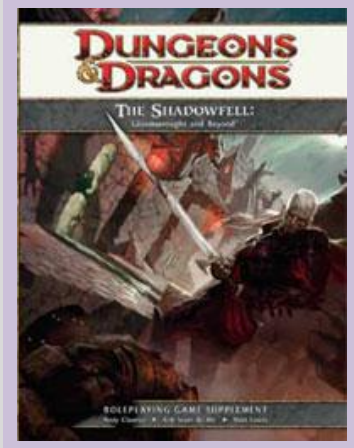
Silent Hill 8

В 2011 для приставок нового поколения выходит новая часть знаменитой октологии, посвященной на сей раз не хоррорам, а психологичным аспектам атмосферы. Подробности этой фразы знают лишь сумрачные гении разработчиков. Так что предлагаю просто поверить им на слово и поглядеть на сюжет.
А сюжет расскажет о неудачнике Мерфи Пендлтоне, который сперва загремел в каталажку, а после угодил в Силент-Хилл.
При перевозке случилась автомобильная авария и Мерфи сумел сбежать, однако вместо долгожданной свободы – его ждал густой туман, пустые дома и злонравные твари бродящие в ночной тьме.

Не имея оружия, Мерфи придётся использовать повседневные предметы для своей защиты.



The Shadowfell: Gloomwrought and Beyond.



Похоже и на нашей улице перевернулся грузовик с конфетами, «визарды» анонсировали книгу посвященную Шадоуфеллу…

Кстати, все домены Шадоуфелла, были переведены с английского и напечатаны в нашем журнале.

128-страничная книга включает в себя: полностью детализированный город Глумроут, с готовыми описаниями локаций, картами, квестами, игровыми статистиками монстров и злодеев. В ней также описаны несколько локаций вне стен города, куда могут попасть герои.
Бонусом прилагается 32-х страничный буклет с энкаунтерами в Глумроуте, 2 листа с токенами монстров и злодеев, игровое поле (батлмап) и колода из 30 карт, с помощью которых ДМ сможет добавить немного саспенса в приключение. Объявленная дата выхода - 17 мая.

Ходячая мертвечина…

1 ноября начался показ сериала «The Walking Dead», являющегося экранизацией одноименного комикса.
Создатель оригинала - Роберт Киркман, умудрился нарисовать более 70 выпусков данного комикса, хотя комиксы про зомби, как правило, не доживают и до 10 номера.
Все благодаря отлично подобранному стилю рисунка, интересному сюжету и качественной прорисовки деталей.



История ведеться о бравом офицере полиции, любящем отце и муже Рике. Во время задержания опасных преступников, он был серьёзно ранен и впал в кому. Очнулся уже в заброшенной больнице, где нет ни одной живой души. Лишь огромное количество трупов. И не все из них тихо-мирно гниют...
Пустующий город враждебно встречает Рика. Добравшись до дома, он не находит там жену Лори и сына Карла. Целью Рика теперь становиться поиск семьи.

Третье пришествие.

Некогда приставка ПС1 главенствовала на рынке, и на ней появился очень странный проект. Parasit Eve – смесь из РПГ, ужастика и аркады. Одна из первых страшных РПГ (была еще Koudelka), одна из первых jРПГ где герой двигался, а не стоял столбом (Vagrant story использовал схожую механику), игра сочетавшая в себе многогранный сюжет о генетических экспериментах и мутациях, отличнейшие ролики и графику что смотрится вполне презентабельно и в наши дни.

Игра завоевала множество поклонников и добралась до сиквела. Однако была слишком необычна и концептуальна. История про владеющую «магией» полицейскую, спасающую Нью-Йорк от генетических монстров, возглавляемых мутировавшей оперной певицей Евой - не принесла огромных продаж.

В 2011 году, на ПСП появиться продолжение – третья часть сериала. Борьба с генетическими мутантами продолжается, к тому же на скриншотах героиня одета в увесистую броню и держит в руках оружие явно не 20 века. Похоже, пистолеты и узи в трилогии - уступили место бластерам.



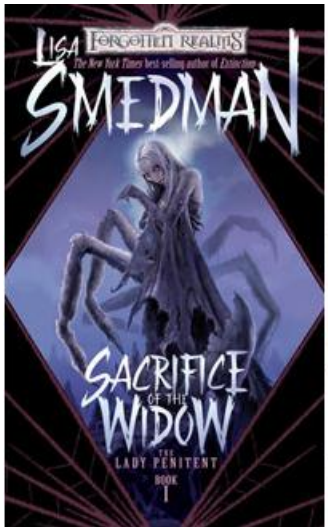


Дуэли мироходцев.



На ПК, Х-боксе 360 и вскоре Пс3, планируется игра посвященная МтГ. Интуитивно понятный интерфейс, ПвЕ, ПвП, четкая 3Д графика и анимация. Неплохой набор для ознакомления с электронной версией знаменитой карточной игры. Подробности по этой ссылке.

Переводческая артель:





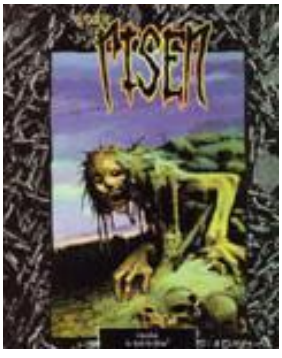
Сайт **«Земли Фаэруна»** представляет несколько новых (и не очень новых) переводов художественной литературы:

Новая книжка про темного эльфа Дриззта. "Сумерки сгущаются" – новые приключения убийцы-дворецкого из Сембии. Благодаря **nikola26** можно скачать книгу на русском языке.

Перевод "Короля призраков".

А вот перевод здесь нового романа "Жертва Вдовы", повествующей о жрице пытаювшейся уничтожить Паучью-королеву Лолс.

Аввалах, радует новыми материалами по сеттингу «мир тьмы».



Восставшие: Большинство обитателей Мира Тьмы даже не подозревает о существовании Восставших. Группа вампиров-Мятежников вполне может провести вечерок, увлеченно наблюдая за событиями фильма, в ходе которого рок-певец выбирается из могилы для того, чтобы прикончить ублюдков, убивших его невесту, но им вряд ли когда-либо придет к голову, что кто-то очень похожий на героя фильма может скрываться в переулке за кинотеатром. С другой стороны, существа, которым становится известно о существовании Восставших, обычно никогда уже не забывают об этом.

Для начала материалы создания_героя_воссташего.

А в виде бонуса: описание уникальных Достоинств и Недостатков. Почитать стоит хотя бы ради восхитительного Недостатка Обезглавленный, позволяющего носить свою голову в руках, и бесконечно радующей финальной врезки, кратко повествующей о современных практиках бальзамирования. **Достоинства и Недостатки**

Кланбук Салюбри: Дорога Целителя.
Первая часть перевода раздела, посвященного Целителям из Кланбука Салюбри. Все желающие найдут немало интересного о Саулоте, Втором Городе и Голконде, а я пока подумаю о том, кому досталось больше - Целителям, Воителям или Хранителям...

Дорога Целителя

Люди Осени: Собирая Листья.
Уважаемые Дамы и Господа. Для Вашего Увеселения и Просвещения, глубокоуважаемый Нос пака Рансибля представляет:
Справочник по Людям Осени. Том Первый (Собранный, Обработанный и Написанный Носом пака Рансибля,
Пушистого Исследователя, Поэта-Трубадура, и Просто Пака (по приказанию Его Светлейшей Пушистости, Великого Пака.

Люди Осени: Собирая Листья

Ну и небольшая новость: «Фантомы» завершили перевод «Воинской силы» и сейчас бросили все силы на перевод сеттинга Dark Sun, для ДнД 4.



Форум переводчиков «Земли Фаэруна».

Интервьюер – Виктор «Гримуар» Лазарев
Респондент – админ ресурса - Эргонт
2010

1 – Расскажите немного о себе.

Обычный среднестатистический русский студент, ничего более. Учу английский язык, а также увлекаюсь фотошопом и сайтостроением.

2 – Как вы познакомились с миром «Забытых Королевст»? Что именно привлекло ваше внимание в данном сеттинге?

Началось всё банально с «Тёмного Эльфа». К слову, раньше мне DragonLance нравился несравнимо сильнее, чем Forgotten Realms. После Сальваторе (которого я сейчас, кстати, терпеть не могу) дошла очередь и до выпущенных «Максимой» - «Эльминстера», «Аватаров» и иже с ними. Сейчас заказываю сразу же по несколько книг по FR из «Штатов» и читаю в оригинале. Мир понравился своей проработанностью, необычностью. Да, отдельные элементы можно найти и в других вселенных. Но где вы найдёте всё это вместе и сразу? Есть огромное множество статей, подробно описывающих каждый уголок Абейр-Торила.
Тут не только читать хочется, а писать самому.



3 – Вы увлекаетесь ролевыми играми?

Нет, никогда не любил. Конечно, если речь не идёт о компьютерных играх. К игромеханике отношусь с изрядной долей скептицизма. Одно время, правда, вёл словесную ролевую игру в собственном придуманном мире на «Долине Теней».
Писал по миру статьи, прорабатывал классы и умения, рисовал карты. Но за нехваткой времени и, пожалуй, за усталостью от единообразия отказался от этой затеи.



4 – «Долина теней» - что привело вас к созданию данного форума?

Увлечение сайто- и форумостроительством. Я одно время очень увлекался созданием форумов на движке Invision Power Board, вот это и вылилось в «Долину Теней». Изначально она позиционировалась как поддерживающий форум при сайте «Земли Фаэруна», посвящённом именно «Забытым Королевствам». Но форум разросся и, оказалось, что на нём организовать перевод несравнимо легче, чем на том же сайте или в группе ВКонтакте.

5 – Вы курируете несколько сайтов и форумов – можете перечислить их и кратко рассказать о их тематике и задаче?

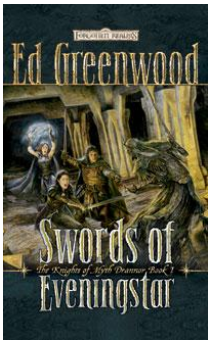
С удовольствием.
Первый мой сайт – «Земли Фаэруна» (faerunlands.info), посвящённый именно тематике FR. При его создании я задавался целью создать удобную библиотеку по «Забытым Королевствам», тем самым собрав воедино разбросанную по интернету переведённую информацию. Но со временем (и, с возрастом, пожалуй) пришло осознание того, что без своего собственного контента сайт не протянет долго. Поэтому начали делать собственные переводы: сначала была информация из сеттинга, а сейчас мы полностью перешли на перевод худ.литературы. Вместе с моим другом мы сделали сайт «Библиотека Авендума» (kindrat.ru), посвящённый творчеству российского фантаста Алексея Пехова. Но сайт давно уже нуждается в обновлении. Когда покончу с обновлением faerunlands, возьмусь за него.
И недавно мы сделали с моим давним другом сайт по двум линейкам Старого Мира Тьмы – Призракам и Феям – сайт «Земли Теней и Грёз» (shadowdream.ru).

Сайт пока «голый», но в скором времени там появится эксклюзивный контент.

6 – Каким образом происходит перевод книг? И могут ли желающие вступить в ряды переводчиков?

Я не сторонник перевода одним человеком «от корки до корки»: мы ведём раздачу глав той или иной книги. Каждый желающий может взять себе на перевод понравившуюся главу. Срок обычно даётся до двух недель. Я даю шанс каждому. Потом это всё дело отправляется редактору, который приводит переведённый текст под один формат как визуально, так и стилистически. Впоследствии все переведённые главы собираются в один файл. Но мы выкладываем каждую главу сразу после редакции: на мой взгляд, это не только доставляет удовольствие людям (согласитесь, хуже томительного ожидания ничего и быть не может), но и привлекает других энтузиастов, которые помогают нам в переводах.

7 – С какими проблемами вы сталкиваетесь при переводе?



С тем, что текст, как бы правильно выразиться, не переводят, а «перекладывают», что ли, на русский язык. То есть, переводчики ленятся подобрать русские эквивалент иностранным идиомам, «игре слов» и тому подобному. Плюс, поскольку у нас ведётся раздача глав, то имеется большая доля вероятности, что человек, взявший, к примеру, девятую главу, переведёт несколько моментов неправильно, поскольку не прочёл предыдущих.

Ну и главная проблема – перевод названий. Многие люди часто не смотрят в составляемый для каждой книги словарь, а редакторам потом предстоит ещё понять, о чём конкретно идёт речь.

8 – Какие книги переводятся в данный момент?

Первая книга «Небесных Скитаний» Томаса Рейда – «Прозрачная Равнина» - являющаяся продолжением «Войны Паучьей Королевы» и рассказывающая о приключениях камбиона Каанира Вока и алю Алиисзы.
Вторая книга «Кающейся Леди» Лизы Смедман – «Ураган Мёртвых» - продолжающая трилогию про Халисстру Меларн.
Заканчиваем перевод заключительной книги трилогии Ричарда Ли Байерса «Год Безумных Драконов».
А также, не так давно запустили перевод одного фанфика про известного для поклонников творчества Сальваторе персонажа Артемиса Энтрери.

9 – Какие книги планируете перевести в будущем?

Хотелось бы, конечно, сосредоточиться на канонической для серии литературы – «Сембии», «Возращении Архимагов», «Саге о Шандрил» - но поскольку подавляющее число переводчиков являются фанатами Сальваторе, то, скорее всего, будем переводить его «Гонтлгрим». Плюс, надо доперевести трилогии про «Кающуюся Леди» и «Небесные Скитания». Сам я хочу запустить перевод «Опустошенных Земель» Байерса про гражданскую войну в Тэе.

10 – Вы переводите лишь художественную литературу или занимаетесь также сеттингами/системами/т.п?

Раньше мы переводили, в основном, статьи по сеттингу. Затем настала очередь рассказов. И только в начале этого года мы решились запустить переводы книг. Первой «ласточкой» стал «Король Призраков» Сальваторе, который мы переводили, без малого, полгода, но выложили всё равно быстрее, чем его издало издательство.

11 – есть ли у вас самостоятельные проекты? Или вы занимаетесь исключительно переводами?

Сейчас совместно с dragonlance.ru и shadowdream.ru запускаем проект журнала, посвящённого фэнтези. Подробнее говорить не буду, чтобы не сглазить.
(жаль, что этот журнал загнулся, даже не выпустив пилотный выпуск - прим. редактора).



Интервью с создателем «the V».

Интервьюер – Виктор «Гримуар» Лазарев
Респондент – ShadeMemory
2010

1 – Расскажите немного о себе?

Начал создавать настольные игры где-то с двенадцати лет. Учился на программиста, но даже не предполагал, что буду работать по специальности. Сейчас тружусь как flash-developer.

2 – Как вас посетила идея сделать игру «V»?

Самая трудная часть при создании карточной игры в одиночку - создание большого объёма иллюстраций (от 100 и больше). Мне всегда нравилось рисовать девушек и монстров. Так что идея витала в воздухе.

3 – Расскажите немного подробнее про сюжетную канву «V»?

Сюжет "the V" развивается постепенно. Пока большая часть проработана, но ещё не записана. Информация о мире игры на сайте, повествует об относительно спокойных временах города V: исследование, борьба за территории, формирование новых групп. Но, в скором времени начнутся серьёзные проблемы, связанные с древними обитателями V, когда-то создавшими основы этого города.

4 – Какие игровые особенности, различных организаций города?

Ренд - агрессивная группа, известная своими картами действий, способными убивать противников ещё до вступления в бой. Так же Ренд славятся мощными картами девушек. В механике группы многие карты работают с повреждением собственных персонажей. Дистресс - группа полагающаяся на своих монстров. С хорошей комбинацией талантов монстр Дистресс может стать большой проблемой для врагов. Силенто - хрупкие девушки, которые, если выживут, стирают противника с лица земли. Второй темой при колодостроении Силенто являются водяные ведьмы и увеличение доминации без боя. Драйвен - имеет собственный ресурс: Безумие. Этой группе сначала необходимо создать атмосферу, в которой разум оппозиции будет подвержен влиянию. Так же, темой колоды драйвен могут быть девушки-близнецы и таланты-маски, взаимодействующие друг с другом.

5 – Стиль рисунка достаточно необычен. Почему был выбран именно такой графический стиль?

Тут всё довольно просто. Рисую иллюстрации к игре, так чтобы сам процесс доставлял удовольствие. Поскольку я всё делаю сам, а объём необходимых иллюстраций очень большой, зачастую приходится отказываться от высокой детализации.



6 – Планируются дополнения для «V»?

На данный момент развитие именно карточной версии игры довольно вялотекущее. Я больше сконцентрирован на проработке вселенной the V в целом, и на игре по "the V" для более широкой аудитории - компьютерной rpg.

7 – Какие программы вы использовали при создании игры? Тяжело ли их освоить?

Бесплатная программа Gimp, конечно, не такая приятная как фотошоп. Но если привыкнуть, она вполне подходит для работы.

8 – Что вы можете посоветовать начинающим художникам?

Не рисуйте тени чёрным или серым цветом. Как правило, тени всегда содержат какой-то цвет. Главный совет: рисуйте как можно больше, без практики ничего не получится.

9 – В сети есть иные ККИ созданные вами?

Это игра Boomb.it, которая появилась за долго до the V. Многим она нравится до сих пор, но эту игру я больше не развиваю.
(скачать данную игру можно здесь – прим. редактора)

10 – Ваши ближайшие творческие планы?

Хочется уйти от бесперспективного формата настольных игр и работать для большой аудитории. Сейчас я занимаюсь крупным, ещё не анонсированным проектом для PC. Пока это самая приоритетная разработка. Уверен, многим эта игра придётся по душе.

«Кошмары Дрима».

Интервьюер – Виктор «Гримуар» Лазарев
Респондент – Емельянов Андрей.
2010

1 – расскажите немного о себе?

Емельянов Роман Владиславович, 23 года. Родился и живу в городе Муроме. Закончил Муромский Институт Владимирского Государственного Университета по курсу «Экономика». Учился в художественной школе. С детства любил рисовать, увлекаюсь разработкой ролевых, настольных и карточных игр. Это мое небольшое хобби. Занимаюсь этим примерно около 3-х лет. Начал со случайного знакомства с AD&D, поискав в интернете, нашел множество ресурсов на ролевую и настольную тематику. Потом был Берсерк и куча настолок принт-анд-плай, а потом я уже стал пытаться делать что-то свое.

2 – как к вам пришла идея игры?

Еще когда учился в школе, классе в 6-7, на глаза попался альбом Iron Maiden с британским солдатом-мертвецом на обложке. С того момента частенько рисовал монстроподобных существ или уродливую нежить. А почти недавно открыв для себя проект the V на SHADEM.RU захотелось соединить рисование монстров с созданием игр. Немного поразмыслив, я получил Nightmares Dreams в достаточно сыром, но уже оформившемся виде.

3 – расскажите о сюжете и мире игры?

В 19** году британский ученый Джордж Винсент Дрима в своем уединенном поместье провел ряд экспериментов, которые должны были доказать, что человеческий мозг может материализовывать живые и не живые материи во время сна человека. Им было создано вещество, способное увеличивать эту способность в сотни раз. Во время одного из экспериментов, который Дрима проводил на себе случился пожар уничтоживший большую часть поместья за ночь. Тело ученого найти не удалось, все его записи и вещи были уничтожены.

Эта история не получила огласки и в скором времени для людей Джордж Винсент Дрима канул в небытие, но для нас эта история только началась.

Во время последнего эксперимента мозг ученого, под воздействием вещества, смог создать мир, центром которого стал великий камень – гигантский шпиль из необычного обладающего странными силами материала. Ученый погиб, но мир выжил.

Вскоре его стали заселять существа из людских снов - ужасные монстры и химеры, созданные чувствами и мыслями людей. Так появился мир Дрима. Мир, населенный темными человеческими фантазиями, страхами и злобой.

Земля Дрима – руины каменных и железобетонных сооружений, пустыри и болотные топи, рощи мертвых деревьев и токсичные реки. Здесь правит бал смог и смрад. И конечно кошмары – человекоподобные и аморфные, с острыми когтями и зубами, с мертвой плотью и ядовитой слизью.

Монстры питаются чувствами темной людской натуры – страхом, злобой, ненавистью. Когда человек спит, его мозг работает лишь в одну сторону – в сторону созидания новых тварей в мире дрима. Но когда человек бодрствует, то его создания могут дергать за тонкие нити, контролируя чувства и подпитывая ими себя. Чем выносливее человек, тем больше сил у его кошмара. И самыми ужасными существами становятся кошмары детей.

Шпиль Дрима дает огромные силы и возможности кошмарам. Осколки этого камня наделяют их силой и живучестью. Но завладеть всем шпилем может только самый сильный из монстров. Тот, что кормиться от многих людей сразу. А для этого нужно убить другого монстра и захватить нити, связывающие его со своим человеком. Так появляются целые семьи монстров истребляющих друг друга ради силы.

Игроку предстоит возглавить одну из семей, что бы заполучить силу противника и приблизиться к владению шпилем, что даст возможность контролировать мир людей.



4 – какие геймплейные особенности вашей игры?

Как в большинстве кки в кошмарах дрима используется таб карт, что дает какие-то свойства карт или возможности для игрового хода. В игре нет бросков дайса и колода карт игрока поделена на две части, что уменьшает случайный набор карт в руку игрока, который может быть неиграбельным. В остальном ничего необычного или нового придумано не было, но надеюсь, это не станет большим минусом для игры.



5 – Какие типы карт используются в игре и для чего необходимы?

В игре используются четыре типа карт. Это карты монстров-кошмаров, которые выкладываются на импровизированное поле, и вспомогательные карты: осколки, реакция и дримы. Осколки – предметы изменяющие силу, выносливость или свойства монстра. Реакция – мгновенное действие, используемое во время боя. Дрим – более длительное и масштабное действие, которое влияет на весь ход игроков.

6 –существа «кошмаров» делятся на Страх, Ужас и Безумие – какие сеттинговые и гейплейные отличия у монстров этих групп?

Страх, Ужас и Безумие – уровень силы монстра и его статус в своем семействе. Страх – это недавно созданное существо, еще слабое, но зачастую – опасное. Ужас – более сильное существо, которое является ударной силой семейства и Безумие – пара-тройка набравшихся силы монстров, что ведут остальных в мясорубку – сильные и опасные, но не всегда на них можно положиться из-за «единичности». В геймплее данные группы различаются по урону, наносимому друг другу. Слабое существо не нанесет более единицы сильному существу, даже если его урон выше. Зато против такого же слабого существа урон будет равен указанному на карте. Сильные же монстры – Безумие – оттягиваются в бою по полной по всем кошмарам.

7 – с помощью, каких программ создаете ККИ «Кошмары Дрима», тяжело ли их освоить?

В основном используется фотошоп. Я работаю с наброском в живую, сканирую его и уже обвожу и крашу планшетом в фотошопе. Фотошоп достаточно сложная программа, но лишь из-за нехватки времени ее освоить. Иногда находишь что-то новое, и работа над иллюстрациями начинает упрощаться. Раньше, когда только установил фотошоп, использовал его как стандартный пейнт, сейчас дела обстоят намного лучше.

8 – на какой стадии находиться разработка игры? Много ли уже готово из запланированного?

Сейчас можно сказать, что игра готова на 70-80%. Это будет достаточно сырая пробная колода из двух семейств. Впоследствии постараюсь добавить новые карты, а может и колоды. Задумывать далеко не буду.

9 – как желающие могут присоединиться и помочь созданию игры?

Если есть желающие помочь, то можно написать мне в icq - 496215549 или на JampingElf@yandex.ru . Лишние руки не помешают, так же как и разумные мысли. Неплохо было бы найти дизайнера для карт, но желающие могут обращаться любые, с любой помощью.

10 – что можете посоветовать тем, кто собирается создавать свою игру?

Самое первое и главное! Доводите дело до конца. И не беритесь за непомерные размеры работы. Знаю по себе, легче доделать небольшую компактную игру, чем забросить в дальний угол грандиозный проект не сделанный даже на треть. И конечно – дерзайте!

11 – когда выйдет бета-версия? И когда примерно появиться финальная версия игры?

Окончание работы над первой колодой все время переноситься, поэтому сложно сказать с точностью. Но вероятнее всего бета-версия выйдет еще в этом году, а финальная версия игры пока что будет ждать своего дня.

Создатель «Dead Meets Lead»...

Интервьюер – Виктор «Гримуар» Лазарев
Респондент –
Переводчик – Татьяна Виноградова.
2010

DML – аркадный шутер посвященный неустанной борьбе с нечистью, с помощью пуль и доброго слова. Игра разрабатывается иностранной любительской конторой, однако судя по качеству – поиск издателя не составит проблем.

1 – Когда началась разработка «Dead Meets Lead»?

Разработка началась несколько месяцев назад, хотя игра и графический движок разрабатывается уже в течение года.

2 – Вы уже работали над другими проектами?

Мы работали над несколькими небольшими неизданными играми, но это наша первая профессиональная работа.

3 – Поведайте немного о сюжете игры.

Игра вертится вокруг персонажа известного как Капитан, ревностного христианина с единственной целью - освободить мир от зла. Он отправляется в качестве лидера группы людей, чтобы попытаться выяснить, что происходит на островах Карибского моря Эль Мирандо и на гнезде Бурных Островов. Однажды его корабль будет уничтожен бурей. Его выбрасывает к берегу одного из островов, будучи единственным выжившим после кораблекрушения. Однако, это не останавливает его на его пути и он приступает к освобождению.



4 – Расскажите немного о герое – кем именно предстоит управлять игрокам?

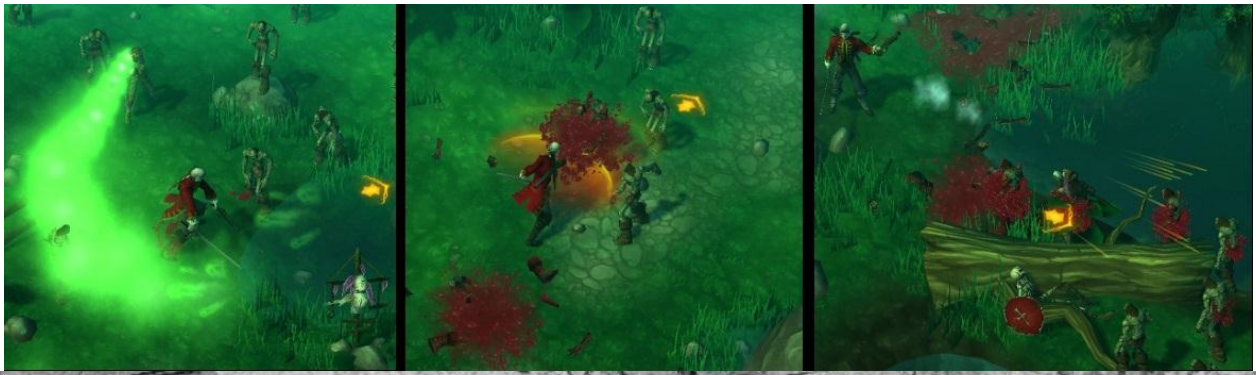
О капитане известно не так уж и много, у нас есть только небольшие обрывки информации о нём. Мы можем сказать, что он несколько раз воевал под британским флагом, а затем посвятил себя своей вере и теперь работает на Церковь. Его оружие — его единственный друг и он никогда с ним не расстаётся.

5 – А кто является главным злодеем?

Ну, чтобы это узнать вам придётся сыграть в нашу игру. Мы не хотим испортить игру, так что пока это остаётся в секрете :)

6 – Почему основной темой игры, было выбрано вуду?

На самом деле, нельзя сказать, что вуду является главной темой игры. Тем не менее я понимаю, что у большинства людей будут возникать подобные ассоциации (Карибский бассейн, зомби ... тут должно быть вуду) и вуду, безусловно, было для нас источником вдохновения из-за его таинственной, а иногда и темной природы в популярной культуре.



7 – У вас великолепные концепт-арты, модели создает тот же художник?

Да, его зовут Магнус Норэн, очень талантливый молодой художник (который также является моим братом :)

8 – Многие считают что создать игру очень легко :) Потому хочу спросить - какие сложности возникают перед разработчиками, берущимися за создание игры?



О! Тут есть много препятствий, но если вы заинтересованы в создании игры, они не должны вас останавливать!
Всё приходит с опытом и все, что вам действительно нужно, это всепоглощающая преданность делу и много времени, чтобы не сбиться с пути:)

9 – Какова специфика игры (платформа разработки, графика 2д/3д)?

Это игра для ПК под Windows с 3D-графикой. Мы выпустим конкретные требования к системе ближе к релизу.

10 – Когда примерно выйдет игра?

Мы ещё не установили дату релиза, но это будет в 2011 году.



Дети в туманах

Автор – Виктор «Гримуар» Лазарев. 2010

Как известно дети рождаются с чистыми душами, и только потом их души затуманиваются. И на них этот процесс виден более ярко и трагично, так как и само детское восприятие, миро более, живое и насыщенное (с) комент с форума.

Мне было любопытно, можно ли полноценно играть детьми в сеттинге Равенлофта, и проведя небольшой модуль в компании знакомых игроков, я сделал вывод – играть детьми в Равенлофте не только можно, но и очень интересно.
Подробности и косяки такого эксперимента можно прочесть в статье, в ней рассматривается так же изменение системы под игру персам 0 уровня☺ и несколько примеров «детских» сюжетов, основанных на произведениях классиков и современников.

Вступление:

Тема детей и детства достаточно интересна в исконном смысле ролевых игр – попытке «влезть в шкуру» необычного существа, будь то эльф, тролль, прекрасный рыцарь в сияющих доспехах или в данном случае – ребенок лет 10.
Может ли ребенок хотеть стать приключенцем? Да вполне. Многие дети хотят стать врачом (к нему часто водят), милиционером (ими пугают) и космонавтом/пожарником – про них пишут в книжках и показывают в кино. Так что очевидно что живя в мире рыцарей и драконов, дети и сами хотят вырасти теми кто восхищает или страшит в детстве – храбрыми рыцарями, ужасными колдунами или бледнолицыми вампирами. А пока они не подросли – они могут приключаться в своем воображении. Детское воображение легко рождает целый мир, в котором царят свои законы и которые населены многими неведомыми существами. Благодаря этому дети более открыты миру таинственного и чудесного – верят в фей и вампиров, в которых взрослые не верят, ну за исключением тех мест, где эти феи давно уже обыденность☺ Их восприятие еще не омрачены рациональным мышлением и научными догматоми.
В то же время дети имеют совершенно иные понятия о страхе. Они могут поверить в призрака живущего в шкафу или бояться до смерти темноты, но при этом лазают по стройкам, кладбищам, докам, лесопилкам и прочим местам которые взрослые никогда не посетят. Дети так же более подготовлены к сражению с мистическим злом.

Учитывая, что сталкиваются с монстрами постоянно – в темных комнатах, в шкафах, под кроватью, монстры заберут их, если они плохо приберут комнату или не будут есть кашу. Детская незамутненность разума - позволяет выживать в соседстве с монстрами годами, в то время как взрослый человек в такой ситуации быстро свихнется (много таких оказалось в психушке Инсмута, едва узнав о существовании Кхтулху☺). В условиях Равенлофта это еще более замечательно, дети не могут наворотить осознанно столько зла, что бы получить свой домен или потерять контроль над персонажем (все исключения – как всегда подчеркивают правило).



Достаточно сложно взрослому игроку перестроить свое мышление. Но ведь в том то и интерес ролевой игры. Ведь обычная зачистка данженов удел лишь компьютерных рпг. Другое дело что часто детей вводят в сюжет игры, для манипуляций с игроками (враги сожгли родную хату и отрезали несчастной девочке голову! Пора мстить!!!), или для глуповатых гэгов. Впрочем, тут есть и моральных подтекст, редко какому игроку, отыгрывающему злого вампирюгу очень интересно описывать пытки и убийства детей. Потому многие мастера как то пропускают эти моменты, так же поступают режиссеры кино и авторы компьютерных игр (ведь если в игре есть ребенок, то его можно убить! И набегут организации раздающие рейтинги, и прощайте хорошие продажи!), вот они и не вводят эти моменты и сцены, совершая все злодеяния за кадром, что бы не вызывать у зрителя или читателя дискомфорт. Как с этим моментом совладает мастер и что решит – дело сугубо индивидуальное.

Игромеханика:

Дети понятное дело слабее взрослых, убить вампира голыми руками им не под силу. Доспех налезет (и то не факт) лишь гномий, а статы близки к нулю. Однако разве суть Равенлофта в кровопролитных сражениях с сотнями монстров? Или все же в отыгрыше героя в мире зла и бой за чистоту собственной души? В котором, как известно – битва не самый лучший выход.

Забудьте о АС и прочей ерунде, ведь смысл данного эксперимента – отыгрыш роли и сюжет. Ну а если вам необходимо бросать кубики во время игры (выработался безусловный рефлекс и игра без дайсов уже не игра) то пролистайте, как следует монстрятник. Неужели там мало монстров низких уровней? Или таких что можно победить, если хорошо подумать? Малолетний герой рассказа Брэдбери – убил вампира хорошо подумав, а не махая топором.

Другая проблема с классами, понятно, что престижи придется убрать, «танцор с клинками» или «палач» слишком не сочетается с ребенком махавшим лишь кухонным ножом и то, получившим за это по голове от родителей. Можно раздать героям навыки НПС – торговец, эксперт, аристократ. Или же раздать 0 уровни обычных классов – ловкий похититель яблок становиться вором, знаток кулачного боя – воином, сын священника идущий по его стопам – пристом, чумазый и необразованный, но сильный не по годам - варваром.

Что касается оружия (которое они не смогут купить. Разве что «одолжить» у родителей или снять с трупа неудачливого приключенца) то тут тоже кроется проблема, очень уж трудно вообразить ребенка 10 лет, умело и неутомимо махающего 3 кг мечом. Однако у детей есть вера, убеждения и воображение превышающее во множество раз воображение взрослого, конечно, не всякое воображение убьет самую обычную крысу, но в столкновении с представителями мистической и неведомой природы – будет намного полезнее чем самый острый меч.

<u>Вывод: игра детьми больше тяготеет к словеске или чистой социалке, чем стандартным днд-данжам.</u>



Источники вдохновения:

- **«Grimm D20»** - система, созданная на базе Д20 для игры в роли детей.
- Много сюжетов в сказках **Шарля Перро, Ганса Христиана Андерсена, Гофмана и братьев Гримм** - особенно изначальные, неотцензуренные версии сказок.
- Такие затертые до дыр истории как **«Красная шапочка» и «Гензель и Гретель»** - по ним сделаны десятки вариаций сюжетов, а в 2011 выходят два ужастика по мотивам этих сказок.
- **«Питер Пен» –** мир где дети не стареют и остаются навечно, воюя с ужасными пиратами.
- Истории про фей и бугименов (страшил).
- Многие рассказы **Рея Бредбери** про столкновение детей и неведомых существ.
- **«Повелитель мух» –** жесткая история про выживание детей на необитаемом острове.
- Городские легенды – будь то истории о **«Красной руке и Гробике на колесиках»**, так и рассказы о **«Кровавой Мэри» и «Пиковой Даме».**
- **«Алиса в стране чудес»** - кстати, Алисе Лидл посвящен комикс **«Возвращение в страну чудес»** и одна из серий **«Склада №13»,** в которых история про девочку угодившую в иной мир приобретает поистине жуткие оттенки.
- В манге **«Берсек»** есть арка про «потерянных детей» - натуральный Равенлофт.
- В РЛ кстати есть два «детских» домена, **Одиара –** где живут лишь дети под гнетом марионеток возглавляемых Магигно (аналог Пиноккио или Буратино) и домен **Теневой провал** где обитают феи.
- Аниме «**Kokurenbo**» - жуткая игра в прятки детей и монстров.
- «**Нарния**» - но это уже скорее очень-магичное приключение в мире очень-магичной-героики. Хотя если добавить пару элементов можно сделать и сделать хоррор.
- Французский ужастик «**Город потерянных детей**» - очень много страшных элементов, хотя в целом фильм тот еще бред. Но эти самые моменты уж очень привлекательны в плане хоррора.
- **Гамельнский Крысолов** и десятки вариаций данной истории. Типичный РЛ крысолов описан в рассказе «Tales of Ravenloft – Nocturne» (Allen C. Kupfer).
- «**Золушка**» - так же благодатная почва для хоррора, тем более что в оригинальной версии сказки сама Золушка натворила немало злодеяний.
- **«Дети кукурузы»** - отличный вариант детского хоррора.
- Истории об игрушках – «**Чаки**» и «**Повелитель кукол».**
- «**Жюстина**» - очень жуткая история о молодой сиротке.

Возможные приключения:

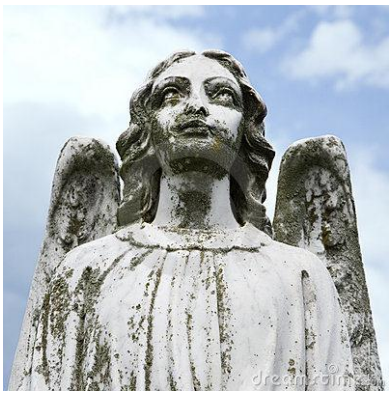
- **История с родителями –** их поиск при пропаже или наоборот – бегство от них.
- **История про «игру»** - например о детворе Фальковии. Которая делиться на команду «когти» и команду «нежить», во время которой воображение превращает палку в меч, двор в крепость, а друга в гнилого зомби.
- **Игра потомками –** игра за детей знаменитых героев. Вроде Дриззта или Эльминистера, которых достали рассказы о их знаменитых предках и которые никогда не хотят идти по их стопам – но придется☺.
- **Внезапное омоложение** – злой колдун наславший на партию проклятье и омолодивший их на 10 лет (в случае с эльфами и т.п - на 100 лет). Герои с детским телом и взрослым разумом пытаются вернуть себе прежнее состояние.
- Игра подростками как первое приключение, которые постепенно вырастают от модуля к модулю.
- **Простая миссия –** вроде поиска овец украденных гоблинами или разграбление логова кобольдов в поисках могущественных артефактов, вроде «хлебного ножа +0,5».
- Монстры и сами могут прийти в дом героев. Тут уж хочешь жить – умей приключаться.
- После того как старая партия раскачана до предела и уже надоела, можно начать игру заново – потомками этих самых чаров. Как говориться: все тоже самое, но на уровне сложности hard☺
- Ну и небольшой подарок от редакции журнала – статблоки монстра. Про Агнессу написана вполне подробная история. Так что вы наверняка сумеете придумать интересный модуль с этим противником.

Бледная Агнесс – статуя синхолл.

Идея - комъюнити «Мира ролевых игр»
Воплощение – Виктор «Гримуар» Лазарев
Статистика – «Мельхиор»
2010

Агнес – по легенде защитница детей. Любой ребенок, страдающий от родительского гнева или не знающий где искать помощи, может позвать ее и найти укрытие и спасение… но после он умрет.

Знания о Агнесс
Сл 10 – основательница приюта, дети не чаяли в ней души.
Сл 15 – Агнесс множество раз судили за похищения детей, но она всегда была оправдана.
Сл 20 – душа Агнесс покидает днем поврежденную статую, а ночью вселяется в ближайшую подходящую скульптуру взрослой женщину (это может быть надгробный памятник или гаргулия на крыше, или незаконченная работа скульптора в его мастерской).
Сл 25 – по легенде она призрак вселенный в статую, ее можно полностью уничтожить лишь сломав статую в которую она вселилась и уничтожив останки монахини. Если это не сделать, Агнесс вновь «оживет» на следующую ночь.
Сл 30 – статуя, в которую вселилась Агнес, всегда «смотрит» на свою могилу.



Тактика Агнесс:
Агнесс стремиться прогнать всех взрослых, оказавшихся рядом. Она не намерена убивать их, наоборот старается напугать и нанести легкие ранения, что бы незваные гости покинули ее территорию. Однако столкнувшись с сильным противником, она использует иллюзии стараясь запутать противников, а после превратить героев в камень.
Агнесс сопровождают d12 каменных детей.
Они подчиняются Бледной Агнесс, и их нельзя повернуть против нее.

Использование Агнесс:
Давать Агнесс домен не стоит, скорее это "средоточие зла", могущее появиться в любом месте, где любят ставить памятники. Она идеально впишется в «детский домен» - Одиара.
Где дети, узнав легенду о «защитнице Агнес», будут призывать ее для защиты от монстров, не ведая какой опасности они себя при этом подвергнут.

Биография – в прежней жизни Агнесс была монашкой и занималась защитой детей от жестокого обращения взрослых. Основав приют в котором каждый ребенок мог найти кров и защиту. Агнесса сама пережила серьезную психическую травму, от жестоких издевательств отца, и в глубине души ненавидела всех взрослых.
Дети обожали ее, потому Агнесс всегда ладила с ними. Как это часто бывает в Равенлофте, Темные Силы извратили её желание. Она получила способность очаровывать детей, заставляя их забыть обо всех невзгодах. Затем - способность создавать иллюзию счастливой жизни и наконец, возможность перенести в свой приют любого ребенка, которого как она считала, обижают.
При этом её критерии жестокого обращения становились всё строже, вплоть до того, что ни одна семья не смогла бы удовлетворять им.

По городу шли слухи о похищениях детей и ужасных монстрах пожирающих детские сердца. Но все дети были в ее приюте. Очарованные ее иллюзиями.

Несколько раз ее обвиняли в похищениях и бросали в темницу. Однако она всегда выигрывала любой суд. Она великолепно доказывала свою правоту, поскольку на суде каждый раз подтверждались невероятно ужасные истории издевательств, описанные детьми. Очень часто после суда родители отправлялись за решетку - ведь им приписывались акты человеческих жертвоприношений, кровавых оргий и издевательств над своими чадами.

Агнесс сама была поглощена иллюзиями своего параноидального бреда и заставляет других видеть мир таким, каким его видит она сама. Если её спросить "правда ли, что отец обрезал детям ногти до крови" - она не только ответит "правда", но и заклинания сканирования выдадут "она не врёт". Несмотря на то, что этот случай был единственным и случайным. Увидев его, она придумала историю про отца-садиста и эта история стала для неё Истиной. Именно благодаря этому она всегда выигрывала в суде. Это потом, пересмотрев дела, выяснили, что окровавленные ножницы были всего лишь ржавыми. А на судебном процессе кровь прямо-таки капала с них - и все это видели.

Не сумевшие победить по закону, родители рассказывали истории о ее издевательствах над детьми. Но когда возмущенная бездействием властей, толпа с вилами и факелами, лавиной вышибла дверь приюта чтобы повесить похитительницу, они застали ее мирно читающей книжку в окружении десятка улыбающихся детей. С той поры никто больше не верил слухам, и приют Агнессы продолжил свое мирное существование.

Однако все закончилось закономерно, желая спасти детей – Агнесс за ночь посетила всех детей города, угощая отравленными сладостями. А на утро закрылась в своем приюте и подожгла его.

Удивительно, но никто так и не заподозрил в убийствах Агнессу, наоборот ее посчитали жертвой неизвестного детоубийцы, которая защищала детей в своем приюте ценой собственной жизни.
Через неделю поймали, какого юродивого, жившего в лесу, на окраине города.
В его хижине нашли несколько детских вещей и окровавленный нож. Не тратя время на разбирательства его повесили. А после протащили труп по всему городку. Убийца официально был пойман и понес наказание.
Был ли он в чем-то виновен или нет – так и осталось тайной.

Однако Агнесса вскоре «очнулась» на кладбище. Талантливый скульптор создал статую ангела, поставив ее на могиле монахини, и грешная душа женщины вселилась в это произведение искусства.

Она не подозревает о своих способностях и даже не знает о том, что умерла. С её точки зрения, она скрывается на кладбище (в парке и тд.), преследуемая властями, которых контролирует секта садистов-педофилов. Но разговаривать об этом с взрослыми партийцами она не будет - ВСЕ взрослые для неё - враги.



Каменное дитя.

Они похожи на детей, какими были при жизни. Но холодные и тяжелые. Их кожа шершава, а если нанести им ранение, то вместо крови из них посыплется песок и каменные осколки. Днем это обычные статуи, зачастую выглядящие как композиция вокруг статуи Агнесс. Ночью они бродят по кладбищу, или играют вокруг монахини.

Знания о Каменном дитя:
Сл 20 – будучи разрушенными однажды, они не восстанавливаются.
Сл 25 – все каменные дети были обычными детьми, которых Агнесс превратила в статуи.
Сл 30 – все они мертвы, а их души похищены Агнессой. Их нельзя вернуть к жизни, но можно освободить их души если уничтожить Агнесс.

Тактика Каменного дитя – они держатся рядом с Агнесс, оказавшись далее 3 клеток от нее, дитя становиться неподвижным, превращаясь в обычную статую и не реагируя на происходящее.
Дитя атакуют всегда самого слабого противника, но если кто-то нанесет урон Агнесс, на него переключается внимание всех каменных детей, которые стремятся окружить нападающего.
В бою со стрелками и магами, они также могут выступить «не-живой стеной» стараясь защитить Агнесс от дальнобойных атак. В любом случае, их основная задача – защита Агнесс. В отличии от монахини, эти статуи не восстанавливаются будучи уничтожены. Пока Агнесс не превратит в камень какого либо ребенка.

Примечание 1:

На Агнесс и Каменных детей игромеханически не действуют различные ментальные воздействия вроде сна и очарования, а так же яды, болезни, проклятья и т.п. Однако поскольку они уверены, что являются не каменными статуями, а живыми людьми, по решению мастера все эти атаки могут (или не могут) влиять на них.

Примечание 2:

Ниже есть два варианта статблоков, в первом Агнесса действует соло против героев. Во втором у нее есть поддержка каменных детей и миньонов. Решайте сами, какую битву сумеет пережить партия.



Агнесса **Одиночный Контроллер**
Средний натуральный **12 уровня**
Оживлённый (Механизм, Нежить) **Опыт** 3500

Инициатива +10 **Чувства Внимательность+**17;
Ночное Зрение (Darkvision)
Хиты 482; **Ранен** 241;
КД 28; **Стойкость** 25, **Реакция** 26, **Воля** 27
Спас-бросок + 5
Скорость 6
Очки Действия: 2
Сопротивляемость Некротической энергии 10
Сопротивляемость Ближним и дальним атакам 5 (resist melee and ranged attack 5)

Черты (Traits)

Неутомимость в своей Миссии
Агнесса может применять дополнительное стандартное действие в каждый свой ход.

Стандартное Действие

Прикосновение Мёртвой Святости (Холод; Некротическая энергия) **По-Желанию** (базовая атака)
Атака: Ближняя 1 (одно существо); +16 против Воли.
Попадание: 2d8 + 9 урона холодом и некротической энергией и цель получает -2 пенальти на все броски атаки и урона до конца следующего хода Агнессы.

Дыхание Камня **По-Желанию**
Атака: Ближняя Волна 5 (одно существо); +16 против Стойкости.
Попадание: 2d8 + 10 урона и цель каменеет (petrefication) до конца следующего хода Агнессы.
Специально: Данную силу Агнесса может применять только находясь в форме статуи.

Холод мёртвого Камня (Холод)
Перезарядка 5 6
Атака: Ближний Взрыв 4 (Все Существа); +16 против Воли
Попадание: 2d8 + 10 урона холодом и цель обездвижена (immobilize) (спас-бросок) (save end).
Специально: Данную силу Агнесса может применять только находясь в форме статуи.

Пугающий Вопль (Некротическая Энергия) **По-Желанию**
Атака: Ближняя Волна 5 (Все Существа); +16 против Воли
Попадание: 2d12 + 6 урона некротической энергией, цель сдвигается (slide) на 5 клеток и замедленна (slow) до конца следующего хода Агнессы.
Специально: Данную силу Агнесса может применять только находясь в форме призрака.

Стылая Кровь Монахини (Некротическая энергия) **По-Желанию**
Атака: Ближняя Атака 1 или Дальня Атака 5 (Одно Существо); +16 против Стойкости
Попадание: 2d6 + 11 урона некротической энергие, Цель ослаблена (weakened) и дезориентирована (dazed) до конца следующего хода Агнессы.
Специально: Данную силу Агнесса может применять только находясь в форме призрака.

Малое Действие

Жгучая Ненависть к Взрослым (Огонь; Некротическая энергия) **По-Желанию 1 раз\раунд**
Эффект: Агнесса выбирает одного противника в пределах 10 клеток от неё. Если этот противник начинает или заканчивает свой ход в смежной клетке (adjacent) с Агнессой, то получает 10 урона огнём и некротической энергией.

Вызванное Действие

Трансформация Агнессы **На Сцену**
Триггер (Немедленная Реакция): Агнесса становится раненой.
Атака: Ближний Взрыв 4 (Все Существа); +16 против Реакции
Попадание: 3d10 + 10 урона и цель дезориентирована (dazed) до конца следующего хода Агнессы.
Эффект: Агнесса приобретает форму призрака, получает свойство бестелесность (insubstial) до конца сцены. Агнесса теряет сопротивляемость ближним и дальним атакам до конца сцены. А также ряд способностей описанных выше.

Навыки: Блеф + 17; Знание (Религия) +17
Сил 13 (+7) **Лов** 18 (+10) **Мдр** 22 (+12)
Тел 15 (+8) **Инт** 15 (+8) **Хар** 19 (+10)
Мировоззрение Злое **Языки** Общий;

2-ой вариант:

Агнесса **Элитный Контроллер (Лидер)**
Средний натуральный **12 уровня**
Оживлённый (Механизм, Нежить) **Опыт** 1400

Инициатива +10 **Чувства Внимательность+**17;
Ночное Зрение (Darkvision)
Хиты 238; **Ранен** 119;
КД 28; **Стойкость** 25, **Реакция** 26, **Воля** 27
Спас-бросок + 2
Скорость 6
Очки Действия: 1
Сопротивляемость Некротической энергии 10

Черты (Traits)

Забота
В начале каждого своего хода Агнесса выбирает одного Каменного Ребёнка или Каменное Дитя. До начала следующего хода он получает +2 бонус ко всем броскам атаки.

Стандартное Действие

Прикосновение Мёртвой Святости (Холод; некротическая энергия) **По-Желанию** (базовая атака)
Атака: Ближняя 1 (одно существо); +16 против Воли.
Попадание: 2d8 + 9 урона холодом и некротической энергией и цель получает -2 пенальти на все броски атаки до конца следующего хода Агнессы.

Дыхание Камня **По-Желанию**
Атака: Ближняя Волна 5 (одно существо); +16 против Стойкости.
Попадание: 2d8 + 10 урона и цель каменеет (petrefication) до конца следующего хода Агнессы.
Специально: Данную силу Агнесса может применять только находясь в форме статуи.

Безумная Опека (Иллюзия; сихиеская энергия) **По-Желанию**
Атака: Ближняя Волна 5 (Одно или Два Существа); +16 против Воли
Попадание: 2d6 + 14 урона психической энергией и цель не имеет линии видимости и

линии эффекта на Каменных Детей до конца следующего хода Агнессы.

Малое Действие

Жгучая Ненависть к Взрослым (Огонь, Некротическая энергия) ✦ По-Желанию
1 раз\раунд

Эффект: Агнесса выбирает одного противника в пределах 10 клеток от неё. Если этот противник начинает или заканчивает свой ход в смежной клетке (adjacent) с Агнессой, то получает 7 урона огнём и некротической энергией.

Вызванное Действие

Потрескавшаяся Душа ✦ На Сцену

Триггер (Немедленная Реакция): Агнесса становится раненой.

Атака: Ближний Взрыв 3 (Все Существа); +16 против Реакции

Попадание: 3d8 + 10 урона, цель падает (prone) и дезориентирована (dazed) до конца следующего хода Агнессы.

Навыки: Блеф + 17; Знание (Религия) +17

Сил 13 (+7)	**Лов** 18 (+10)	**Мдр** 22 (+12)
Тел 15 (+8)	**Инт** 15 (+8)	**Хар** 19 (+10)

Мировоззрение Злое **Языки** Общий;

Каменный Ребёнок **Громила**
Маленький натуральный **12 уровня**
Оживлённый (Механизм, Нежить) **Опыт** 700

Инициатива +8 **Чувства Внимательность+**13; **Ночное Зрение (Darkvision)**

Хиты 148; **Ранен** 74;
КД 24; **Стойкость** 24, **Реакция** 22, **Воля** 22
Скорость 6
Сопротивляемость Некротической энергии 5

Черты (Traits)

Очарованный Ребёнок

Каменный Ребёнок не причинит Агнессе боли и не будет атаковать её даже под эффектами заставляющими это делать.

С андартное Действие

Каменный Кулак ✦ По-Желанию
(базовая атака)

Атака: Ближняя Атака 1 (одно существо); +17 против АС.

Попадание: 2d8 + 13 урона.

Молотьба ✦ По-Желанию

Атака: Ближняя Атака 1 (одно существо); +17 против АС.

Попадание: 2d8 + 13 урона и цель получает 10 единиц урона если заканчивает свой ход в квадрате смежном (adjacent) с данным Каменным Ребёнком.

Действие Перемещения

Тяжёлый Натиск ✦ По-Желанию

Эффект: Каменный Ребёнок может сместиться (shift) на 1 клетку. Если в результате этого движения он оказался в клетке смежной (adjacent) с противником, он может сдвинуть (slide) этого противника на 1 клетку и занять его место.

Вызванное Действие

Осколки Разорванного Сердца ✦ На Сцену

Триггер (Немедленная Реакция): Каменный Ребёнок становится раненным (bloodied)

Атака: Ближняя Волна 3 (Все Существа); +16 против Реакции

Попадание: 2d8 + 5 урона и цель получает 5 продолжительного урона (ongoing damage 5).

Смерть Камня ✦ На Сцену

Триггер (Немедленная Реакция): Хит-Поинты Каменного Ребёнка опускаются до 0 или меньше.

Эффект: Каменный Ребёнок рассыпается ковром каменных осколков. Квадрат занимаемый им и все прилегающие (adjacent) квадраты становятся труднопроходимой территорией (difficult terrain).

Сил 22 (+12)	**Лов** 15 (+8)	**Мдр** 15 (+8)
Тел 19 (+10)	**Инт** 15 (+8)	**Хар** 18 (+10)

Мировоззрение Злое **Языки** Общий;

Каменное Дитя **Миньон Громила**
Маленький натуральный **12 уровня**
Оживлённый (Механизм, Нежить) **Опыт** 175

Инициатива +8 **Чувства Внимательность+**13; **Ночное Зрение (Darkvision)**

Хиты 1;
КД 24; **Стойкость** 24, **Реакция** 22, **Воля** 22
Скорость 6
Сопротивляемость Некротической энергии 5

Черты (Traits)

Очарованный Ребёнок

Каменный Ребёнок не причинит Агнессе боли и не будет атаковать её даже под эффектами заставляющими это делать.

Стандартное Действие

Каменный Кулак ✦ По-Желанию
(базовая атака)

Атака: Ближняя Атака 1 (одно существо); +17 против АС.

Попадание: 12 урона.

Действие Перемещения

Тяжёлый Натиск ✦ По-Желанию

Эффект: Каменный Ребёнок может сместиться (shift) на 1 клетку. Если в результате этого движения он оказался в клетке смежной (adjacent) с противником, он может сдвинуть (slide) этого противника на 1 клетку и занять его место.

Вызванное Действие

Смерть Камня ✦ На Сцену

Триггер (Немедленная Реакция): Хит-Поинты Каменного Ребёнка опускаются до 0 или меньше.

Эффект: Каменный Ребёнок рассыпается ковром каменных осколков. Квадрат занимаемый им и все прилегающие (adjacent) квадраты становятся труднопроходимой территорией (difficult terrain).

Сил 22 (+12)	**Лов** 15 (+8)	**Мдр** 15 (+8)
Тел 19 (+10)	**Инт** 15 (+8)	**Хар** 18 (+10)

Мировоззрение Злое **Языки** Общий;

Темная лаборатория 2

Автор – Кракен

Пояснение от автора:
Многие внимательные люди, читающие двушную ПХБ, замечали интересную вещь - простой железный меч стоит не меньше дойной коровы или рабочей лошади.

Так вот, небольшая справка из истории - до открытия доменных печей и кокса железо стоило намнооого дороже, чем сегодня. Не говоря уже о том, что до открытия каменного угля, разогрев железа для ковки занимал от нескольких часов до нескольких дней, и требовал огромного количества древесного угля.

Место с дурной славой - Блекфордский Угольный Разрез, графство Кроушир, Мордент.
Альтернативный Мордент: мой Мордент более похож на средневековую Англию. Им правит король, он поделен на несколько графств.

Местоположение разреза: он располагается на юго-западе Мордента, в 3 милях от небольшого городка Блекфорд.Т.К. угольный разрез быстро начал играть важную роль в жизни страны, возле него вскоре вырос маленьких шахтерский поселок.

Рабочие: большинство рабочих - не мордентцы. Мордент никогда не имел больших шахт, и когда возникла резкая необходимость в хороших горняках, их пришлось нанимать в соседних странах – в Демелье, Ришемлю, Ламордии, Инвидии. Через некоторое время королевскому дипломату удалось заманить на работы небольшую общину дварфов, жившую до этого в Балинокских Горах.

Первая темная легенда: прибывшие на разрез дварфийские мастера произвели исследование угля, и почти сразу определили странный характер месторождения - пласты угля лежали в весьма необычном порядке.
А вскоре после этого команда углекопов из Инвидии нашла в пласте угля чьи-то кости. Т.к. инвидийцы - народ религиозный и суеверный, они посчитали это дурным знамением, и отказались работать дальше. Вскоре масла в огонь добавил местный дед, который утверждал, что 30 лет назад пытался выкопать на этом месте колодец, и никакого угля не видел. На следующий день прибыл королевский инспектор, который велел забрать кости "для рассмотрения ламордийским ученым мужами".
После чего было объявлено: "установлено, что эти кости принадлежат древнему животному".
Попутно те же ламордийцы установили, что дед на старости лет выжил из ума. Так как денег на лечение в у него не имелось, он был отправлен на лечение в бесплатную клинику д-ра Доминиани☺

Угольный дом: а вскоре рабочие раскопали еще более странную вещь. При раскопке они увидели край какого-то необычного куска гранита. Когда они раскопали его полностью, их глазам престал простой человеческий дом, с крышей, стенами, потолком, стульями и столами. Но все это было сделано из угля.
На крики рабочих прибежал священник, известный среди рабочих своим фанатизмом. Он тут же потребовал, чтобы дом был немедленно разрушен. Когда испуганные рабочие отказались, он вырвал у одного из них кирку, и лично начал ломать стены угольного дома.

Происшествия с рабочими: вскоре после этого один из рабочих забыл что-то на карьере ,и вечером пошел туда. Утром его нашли едва живого, и в полностью невменяемом состоянии. Он бубнил что-то беспорядочное о голосах из-под земли. Ламордийский врач нашел у него острое умственное расстройство, и отправил на лечение в клинику д-ра Доминиани☺

Вскоре пропали двое рабочих. Одни говорили, что у них сдали нервы и они сбежали, другие - что они пошли на карьер, и не вернулись.
А вскоре в соседних водоемах начала портится вода. Она стала мутной и неприятной на вкус .У тех, кто все-таки решался её пить, вскоре начинался озноб и жестокие боли в желудке.
Дварфы заявили, что водоемы отравлены угольным шлаком. По их утверждениям в нем были найдены капельки ядовитой ртути. Правда, им поверили далеко не все.

Современность: на данный момент на карьере трудятся около 200 рабочих. Он дает работу многим жителям - поселка, и близлежащего города.
Но репутация у карьера уже непоправимо испорчена. Новые рабочие на карьер не едут. Старые каждый день идут на раскопки - как на казнь. Королевский обер-комендант старается не приближаться к карьеру ближе чем на милю. Солдаты шерифа дежурят в основном по периметру карьера, заманить их на его территорию невозможно. Их командующий, сержант Вудгроу, либо валяется в своей коморке пьяный, либо, шатаясь, бродит в роще неподалеку от карьеру, и пьяно орет солдатские песни.

Зловещая персона - Черный Садовник.

Их нравы: одна из самых знаменитых вещей Ришемулье - сады местных дворян. Деревья в них красивые и ухоженные, кусты пострижены в форме какой-то фигуры (особенно популярны кусты в форме древних статуй и шахматных фигур),трава одной длины и мягка как ковер.

На содержание каждого такого сада нужны огромные деньги, но Ришемульинские дворяне считают такие сады делом чести. Были случаи, когда из-за нескольких редких и дорогих деревьев для сада, между дворянскими семьями начиналась открытая война.

Друиды: верхом шика у тамошних дворян считается нанять на работу в саду друида. Но сами друиды не торопятся на нее, хотя деньги предлагают немалые. Обычно причиной отказа друиды называют свою привычку к уединению, или какие-то религиозные обеты. Но жители Ришемлю немало искушены в дипломатии, и отлично понимают - друиды просто не хотят иметь дело со злыми, завистливыми и жадными дворянами.

Садовники: те, кто не смог нанять друида, нанимают обычных садовников. Особо ценятся эльфы или халфлинги. Людским садовникам как-правило отводятся второстепенные роли.

Несмотря на неплохую оплату эту работу среди людей считают малопрестижной - труд не тяжелый, но очень кропотливый, требующий хорошего внимания. Кроме того подняться в чине хуману не получится - главными садовниками всегда бывают эльфы или халфлинги.

Черный Садовник: Впервые его заметили в саду уважаемого заместителя королевского прокурора города ла Верне уважаемого мсье де Муасара. Под вечер мальчишка-поваренок прибежал на кухню, и выпалил: "в саду бродит странный человек!". Когда взрослые последовал за ним, то увидели человека в одежде садовника, но не зеленой, а черной. Т.К. он стоял спиной, его лица никто не увидел. Он зашел за дерево и пропал.

Но более всего они были удивлены утром, когда обнаружили, что в тех местах где он шел, трава завяла. А в тех местах. где он коснулся растений, они почернели и завяли. Сам де Муасар заявил, что ничего не понимает в этой истории. И что скорее всего это попытка врагов запугать его.

В тот вечер на светском рауте у посла, де Муасар со смехом рассказал любопытный случай своим друзьям. Это слышал друид, который ухаживал за садом посла. Он отнесся к этому очень серьезно.

ДеМуасар ушел с раута в 3 часа ночи, а к полудню стало известно, что он мертв.

Не крыльями едиными…

Окромя журнала, творческое сообщество - Grand grimuare занимается еще несколькими проектами:



BKS – боевой карточный скирмиш, посвященный сеттингу «Смертельной битвы», а если быть точнее, настольное воплощение готовящейся МК9. Правилами занимается – Виктор «Гримуар» Лазарев, а великолепный комикс-арт, ваяет «Джо Мантанна».

Планируемый выход – апрель. Да. Как раз к премьере игры.

Кстати – новенькие текстуры на заднем фоне – работа именно «Мантанны».



Broken souls: Sorrow – мистический сеттинг для Равенлофта, и для системы 3.5. Впрочем, его можно использовать и в отрыве от Равенлофта. Основа сеттинга – огромный замок «Скорбь» в котором обитают злые персонажи и невинные, плененные жертвы их злодеяний. Объем книги более 100 страниц, полностью прописаны комнаты замка, около десятка персонажей и несколько престиж-классов. Книга является первой, из запланированной трилогии. Релиз намечен на 21 декабря.

В «Самую Темную Ночь»…

Всех авторов перечислять не буду, там около 15 человек. Из которых могу особенно отметить художника «Дядю Пирога» - который создал много красивых иллюстраций и автора идеи и большей части текста – Виктора «Гримуара» Лазарева.

«Скрепки МКС» 2

Автор: Виктор «Гримуар» Лазарев.2010

Мертвые оживают…

В тихой деревушке, в окружении лесов – происходит необычное преступление. Днем друзья и родня похоронили старосту деревни, а утром нашли его поседевшую вдову с разряженным ружьем в руках, а тело ее покойного супруга валялось в паре метров, с разнесенным дробью лицом.

Через несколько часов погиб еще один человек и еще один. На следующую ночь они оба вернулись домой. Один был заколот своей благоверной, второй получив по голове сковородой - сбежал в тьму ночи.

Многие стали обсуждать это – вспомнив странного отшельника, который занимался странными экспериментами на отшибе деревни, и про недавние разграбления могил.

Новый староста принял решение обратиться к властям ближайшего города и вызвать группу специалистов по подобным делам.

К тому времени как специалисты (игроки) прибывают на место. Алхимик-отшельник уже разыскивается всей деревней, в его доме нашли куски плоти и выкопанные трупы. Одному богу известно, какие противоестественные опыты он проводил в своей лаборатории.

Солюшен:

Алхимик встретил в лесу одного из «вернувшихся с того света», если герои не будут вершить правосудие сразу же, а выслушают этих несчастных, то выясниться две детали, во-первых «алхимик» жадный до анатомических открытий, пытался продвигать медицину исследуя мертвые человеческие тела. Он не связан с темными силами и в мыслях не держал воскрешение мертвецов.

Во-вторых «воскресший» не ведет себя как оживший труп охочий до человеческой плоти – он больше похож на человека страдающего сильной головной болью с повязкой закрывающей раскроенный ударом череп. Он рассказывает, что мирно поужинал, отдал супружеский долг и отправился спать, а утром проснулся в деревянном ящике.

Он же поведает, что новый староста подозрительно себя ведет. Он появился в деревне около года назад, и быстро приблизился к бывшему старосте и его друзьям. А в его доме, «восставший» видел какие-то странные знаки.

Верить ли данным личностям или нет – зависит от игроков, ведь алхимик и «зомби» вполне могли сговориться, что бы обмануть героев…

Вердикт:

В подвале дома нового старосты – герои отыщут алтарь и множество иных мистических предметов. Узнав, что герои узнали о его маленькой тайне – преступник постарается сбежать. Если его поймать и допросить, то он расскажет, что очень давно связался с демоном, который обещал ему возможность воскрешать мертвых. Именно это староста пытался провернуть, дабы стать местным героем в глазах деревни – человеком, который сможет победить смерть и привести своих последователей к вечной жизни. В его планах было создание огромной секты, которая бы покланялась ему и конечно все сопутствующие бонусы в виде денег и власти.

Удивительно, но демон за свои услуги не попросил ничего взамен…

Что-ж злодей пойман. Его планы раскрыты.

А на самом деле:

На самом деле хитрый злодей связался не с тем существом…

Ему попался не обычный демон. А демон клана «осклабившихся черепов» отличающихся незаурядным чувством юмора…

Когда злодей пожелал стать местным героем, оживив «погибшего» старосту, демон усыпил несчастного и позволил закопать живьем. Позже перенес его из могилы в дом. Злодей встретил утро с мыслью, что все посчитают его героем оживившем старосту, когда он объявит на собрании о голосах во сне и прочем бреде о получении божественных сил... Но жители рассказали ему ужасную трагедию про живых мертвецов. Поняв, что на время лучше утаить свои планы, пока его не сочли некромантом, он взывал к демону, прося прекратить воскрешать трупы.

Однако демон лишь демонически хохотал (про себя) и «оживил» еще двух покойников.

Он планировал еще немного заниматься этим, в итоге раскрыв свои планы и предав злодея «праведной мести» жителей деревни.

Если злодея удастся разговорить, он расскажет, что демон замаскировался под алхимика и поселился на окраине деревни.



Пантера мщения.

Жена богатого аристократа нанимает героев для защиты своего дражайшего сынка. Он несколько дней рассказывает, что его преследует призрак, который хочет убить его. Сперва мать достаточно скептически воспринимала этот бред, однако когда двое лучших друзей ее сына были найдены с раздробленными костями и разорванными глотками в своих комнатах (закрытых изнутри и без следов взлома), она немедленно начала поиски тех, кто сможет помочь.

Тем временем в городе находят десятки трупов черных кошек. Зверей мучили и убивали. Цель живодеров неясна, однако скоро на каждой улице уже валялся труп черной кошки.

Полиция делает вид, что ничего не происходит.

Солюшен:

Ребенок может поведать, что он и двое его друзей, гуляя по парку, нашли раненую кошку и дабы избавить ее от мучений, сами подвергли ее жутким пыткам и убийству ради забавы. Однако… мертвая кошка решила отомстить. Огромная тень с красными глазами появилась в его комнате - испугав до полусмерти, и чем больше он боялся, тем детальнее, и насыщеннее становилось ее тело, пока она не обрела форму огромной пантеры, с глазами, горящими алым пламенем. Ему повезло – он сумел выбежать из дома и спрятаться в саду. Призрак, вынес своей тушей оконную рану и вскоре настиг мальчика. Одарив его тремя глубокими порезами от когтей во всю спину.

Его друзьям повезло меньше – им переломали кости и оторвали голову. Повторив сцену убийства кошки на их телах.



Видимо призрак мстит за свою гибель и горе тому, кто встанет на его пути (без необходимых амулетов, магии и подходящего серебряного оружия). Призрак будет приходить каждую ночь. Пока не будет уничтожен или не убьет ребенка.

После чего он пропадет и больше не объявиться в городе.

Призрак не нападает на героев. Пока те не заставят обратить на себя внимание…

Он пришел за мальчиком, и не ищет новых жертв.

А на самом деле…

Злобная секта, состоящая из представителей власти пыталась провести ритуал. Они намеревались подчинить себе демона-мщения, что бы тот верно служил культу и убивал любого врага который будет угрожать их интересам.

Они добыли редкий артефакт – «хрустальную сферу» – в которую намеревались заключить демона. А чтобы привести его в мир смертных – они вселили его в бродячую черную кошку.

В их плане было убить животное и пленить демона. Однако ритуальный кинжал лишь ранил зверя и тот сумел сбежать.

Случайно животное нашло свою смерть (и таким образом получило список жертв, отомстив которым за «свою гибель» - демон сможет порвать все связи с реальностью и вернуться домой).

Он слаб и питается страхом. Чем сильнее его бояться – тем более могущественным он становиться. Он пугал детей пока не набрал достаточно сил, что бы материализоваться в физической форме и убить их.

Тем временем культисты, с помощью подкупленных констеблей убивают всех встречных черных кошек, дабы найти нужную, однако по понятным причинам – найти таковую им уже не удастся.

PS:

Противостояние с сектой желающей подчинить себе весь город, а позже и мир – может стать неплохим началом долгих приключений.

Начав кампанию истреблением призрака, герои смогут получать все новые и новые квесты, и в итоге спасти мир.

Ваши «скрепки» в журнале:

Конечно же вы можете присылать свои идеи коротких приключений. Которые вы провели, или придумали, но не знаете куда пристроить)

Зачем идеям пылиться без дел? Присылайте свои «скрепки» или просто идеи, если конечно же они интересны.

Контакты:

sorrow@t-sk.ru ICQ 492370422 Ваши «скрепки» в журнале (тема на форуме)

Земли страха 4: Грэефмотт - Купель Печалей

Автор Роберт Дж. Шуолб
Иллюстрации Уильяма О'Коннора
Изначально статья была напечатана в журнале «Дракон» №375
Перевод: Татьяна "Necooni" Виноградова.2010



Время скрывает трагедии, хороня их в летописях и историях, которые никто не прочтёт, но Шадоуфелл никогда ничего не забывает. Этот мир держит в своих уголках остатки ошибок и зла людского со всех прошедших времен. Здешние земли изобилуют тёмными лордами, каждый из которых был затянут в туманные домены и заключённые в тюрьму их смертных пороков. Здесь находят свои новые дома самые отчаянные и развращенные люди когда-либо живущие в мире. Кто знает сколько тёмных лордов было рождено древними конфликтами, прерванными долгой историей мира смертных? Сколько предателей, жестоких тиранов и безнравственных еретиков живут, пойманные в ловушку между жизнью и смертью в чистилище, где они могут коротать время за размышлениями о зле, что они причинили?

Сто лет назад, погибла последняя империя людей, забрав с собой почти целое поколение молодых мужчин и женщин. Столкнувшись с самой большой ордой демонов, когда-либо вторгшихся в мир, человечество стояло словно защита от потока, борясь за сохранение того, что так долго сияло

были далеки от пути, по которому двигались подобно самому большому маяку цивилизации. Каждая семья познала цену войны — кто-то потерял сына, кто-то дочь. В подвергнутой такой опасности стране, как кто-то мог не заплатить эту цену, если жизнь одного ребенка могла бы спасти всех? Многие выполняли королевские требования, но некоторые всё же сопротивлялись и делали всё что могли, чтобы сохранить их семьи. В конце концов, это не имело никакого значения. Нерэт пал, его города были стерты с лица земли, его людей разбросало по всей земле, а те, кто отказались предоставить свою помощь, не получили ни единой передышки в последующие тёмные дни.

Грэефмотт получил своё место среди земель страха, когда его лорд предпочёл убить своего собственного сына и сбросить его труп в море, нежели смотреть на то, как он умирает на поле битвы. Эгоизм лорда и его отказ принять последствия его действий повлекли за собой повышенное внимания темных сил, и, за все его преступления, он и все его люди были заточены в Шадоуфелле, где драматизм и трагичность злых деяний одного человека обрекают всех.

История Печалей

Кровь членов королевской семьи, пролитая во время заключительного нападения на сонм собравшихся гноллов, демонов и другой нечести, родившейся во тьме, погасила величественное пламя Нерэта. Человечество истекало кровью. Сыновья и дочери стояли плечом к плечу против тех, кто разрушил бы вниз их благородные работы и погрузил бы мир во мрак. Многие заплатили страшную цену — заплатили их растерзанными семьями, их костями, похороненными в щебне разрушенных городов, их пеплом, развеянным по жестоким ветрам войны. Гноллы были возвращены, их лидер бросался в саму бездну, но цена оказалась слишком высоко, и, как это бывает с многими перед «взлётом», надежда человечества канула в лету, а её кости были разбросаны по близлежащим мирам, таким как Аркозия, Баел Турат и многим другим.

Призыв к оружию

Как описано в истории, сонм гноллов появился неудержимым потоком из скрытых мест и пустошей, требуя дать им возможность служить гноллу-альбиносу, тирану известному как Белая Погибель. Всесокрушающая волна прокатилась по земле, оставляя за собой лишь реки крови. Король Элидир, человек чести и любимец королевства, созвал своих лордов, призывая их поднять свои знамёна, собрать налоги с простых людей и собрать армию, чтобы остановить вторжение до того, как станет слишком поздно. Большинство лордов и их детей ответили на призыв короля, служа их великому лидеру, но некоторые не поддержали его.

Страх ослепил их, сковал их сердца.

Таким же был и лорд Дервен Грэеф. Мелкий землевладелец на границе Нерэта. Его владения

полчища гноллов. По всем расчётам, его людьми и земли были в безопасности. Озабоченный своими собственными проблемами — орки заполонили соседние горы — и уже потеряв двух сыновей, Грэеф не был готов послать своего последнего сына в смертельную борьбу против столь дальних врагов, когда он нуждался в нём дома, чтобы помочь защитить его людей от ещё больших проблем. Его сын, Джеффри, не желал снимать с себя ответственность их семьи как вассалов короля и приготовился выдвигаться когда до них дойдёт призыв короля Элидира.

Лорд Грэеф не мог позволить своему сыну уехать. Джеффри был последним отпрыском рода Грэеф. Если бы семья пережила эту войну, то Джеффри должен был бы жить. Лорд спорил с сыном, просил его оставаться — даже угрожал ему — но Джеффри, отказался. Ничто не убедило молодого человека. Горячка молодости и слепой патриотизм помешали ему увидеть ещё большую ответственность. Как только Джеффри оставил бы родные земли, вместе с ним ушла бы и сила Грэефмотта.

Убийство

Когда прозвучал призыв, прибывший с раненным посыльным: молодым человеком, таким же, как и юный Джеффри. Юноша-посыльный, проткнутый дюжиной стрел, страдающий от лихорадки, с глазами намного старше его истинного возраста, заставил Дервена поверить тому, что если его сын уедет, то он никогда больше не вернётся. После того как он увидел посыльного, Дервен поднялся поднялся по каменным ступеням в покои сына, чтобы в последний раз попробовать отговорить его. С каждым шагом крепли его решимость и уверенность: он знал, что его сын будет его слушать. Он вошёл в комнату и увидел сына и служку, собирающих вещи. Тогда Дервен понял, что его сын принял для себя окончательное решение и все обратится в руины. Вместо того, чтобы признать поражение, он приказать служке выйти и, когда дверь за ним закрылась, Дервен дал волю страху и гневу. Когда его крики и требования потерпели неудачу, он использовал кулаки. Всё произошло быстро. Они подрались. Джеффри споткнулся, упал и ударился головой о стол. Дервен стоял над дергающимся телом сына, смотря без раскаяния на его трепещущие веки. Он наблюдал, как его сын умер.

"Отрадно и почётно умереть за отечество",
- Гораций, Одес

Объятия Тьмы

С последним вздохом Джеффри к лорд Грэефу вернулось здравомыслие. Старый лорд выбежал из комнаты, приказал запечатать её и в панике спустился по лестнице. В то время как его сын лежал при смерти, из затененного леса появились войска гноллов, следуя за посыльным через сельскую местность в поисках провианта и просто ради грабежа. Гноллы вторглись в ничего не ведающую деревню, убивая жители, когда те спали. К этому времени как лорд Грэеф появился из палат своего сына, гноллы уже наводнили деревню.

За этим последовала долгая ночь. Лорд Грэеф повёл свое скудное войско в контратаку, врезаясь в ряды гноллов и рассеивая их перед ним. В каждый удар он вкладывал свой позор, горе и страдания до тех пор, пока Дервен Грэеф не стал таким же убийцей столь же диким и безжалостным, как те, кто угрожал его деревне. К рассвету гноллы сбежали, оставляя позади себя разоренного поселения, где мертвых было больше чем живых.

Лорду Грэефу были нанесены ужасные раны: он был почти выпотрошен копьём и потерял руку после схватки с гиеной. Лорда отнесли на носилках в его палаты. Все ожидали его смерти, но на следующие сутки всё накрыл наползающий из лесов серебристый туман, скользя по разрозненным домам, улицам и лестницам. Щупальца тумана просачивались в окна и двери, струились по залам и комнатам, затем окутали Грэефа на смертном ложе и мёртвого молодого человека, лежащего там, где оставил его отец. Туманы покрыли Грэефмотт и затем, когда наступил закат следующего дня, туманы исчезли, открывая ясное ночное небо, усеянное неизвестными созвездиями. Лорд Дервен Грэеф пошевелился на своей промокшей кровати. Его раны зажили, а слабое понимание всего того, что он сделал захлестнуло его разум. Так Грэефмотт, вместе с его людьми, исчез из мира смертных и возродился в Шадоуфелле.

Лорд Дервен Грэеф

Лорд Дервен Грэеф - замученная душа, человек проклятый за сыноубийство и измену и пока он цепляется за веру в то, что то, что он сделал, было наилучшим для его семьи и для его людей. Когда-либо он будет жить, обреченный провести вечность, наблюдая за последствиями своих деяний.

Тактика лорда Дервена Грэефа

Сидя на своём коне, Мраке (см. ниже), Дервен нападает на продвигающегося защитника *смертельной атакой*. После этого, он достаёт из ножен *Грэефлинг* и атакует *скорбящим ударом(удар скорби)*, пока не свалит своего противника.

Lord Durven Graef Level 8 Elite Skirmisher (Leader) **Medium shadow humanoid, human XP 700**
Initiative +6 **Senses** Perception +6; darkvision **Guarding Presence** aura 1; each ally within the aura gains a +2 bonus to AC and Will. **HP** 170; **Bloodied** 85 **Regeneration** 5 **AC** 22; **Fortitude** 20, **Reflex** 18, **Will** 19 **Vulnerable** radiant (if Durven takes radiant damage, his regeneration does not function on his next turn). **Saving Throws** +2 **Speed** 5 **Action Points** 1
m **Graefling** (standard; at-will) ✦ **Weapon**
+13 vs. AC; 1d10 + 6 damage (crit 2d8 necrotic damage + 16 damage). Against bloodied targets, Durven can reroll any 1 on *Graefling's* damage rolls.
m **Lance** (standard; usable only while mounted; at-will) ö✦**Weapon**
Reach 2; +13 vs. AC; 2d6 + 5 damage, and if Durven scores a critical with this attack, or makes this attack against a creature granting him combat advantage, the target is also knocked prone.
M **Grieving Strike** (standard; requires *Graefling*; at-will) ✦ **Necrotic, Weapon**
+13 vs. AC; 1d10 + 6 damage (crit 2d8 necrotic damage + 16 damage), and each enemy adjacent to Durven takes 5 damage and grants combat advantage to him until the end of Durven's next turn. Against bloodied targets, Durven can reroll any 1 on *Graefling's* damage rolls.
M **Peerless Horseman** (immediate reaction, when Durven's mount is hit by a melee attack; at-will)
Targets the enemy that triggered this attack: +13 vs. Reflex; 1d6 + 5 damage, and the mount gains resist 10 for the triggering attack.
C **Inspiring Cry** (minor; encounter)
Close burst 10; each ally in the burst gains 10 temporary hit points and a +1 power bonus to attack rolls until the end of Durven's next turn.
Deadly Charge (while mounted)
When making a charge attack, Durven deals 2d6 extra damage.
Mounted Combat
While Durven rides a creature, he gains access to any special mount abilities it confers to its rider, plus the creature can also make Athletics, Acrobatics, Endurance, or Stealth checks using Durven's base skill check bonus rather than its own if Durven's is higher.
Immortal Curse
Durven cannot die from natural causes and cannot be slain by mortal hands. If reduced to 0 hit points, he rises in his personal chambers with full hit points after 24 hours. Durven can be destroyed only if reduced to 0 hit points by a creature with the immortal origin.
Alignment Evil **Languages** Common **Skills** Diplomacy +12, History +9, Insight +11, Intimidate +12, Nature +11 **Str** 21 (+9) **Dex** 11 (+4) **Wis** 14 (+6) **Con** 18 (+8) **Int** 10 (+4) **Cha** 16 (+7) **Equipment** plate armor, heavy shield, *Graefling (bastard sword),* lance.



Дервен приберегает *вдохновляющий крик* до тех пор, пока он не будет окровавлен и продолжает сражать-ся пока его не убьют.

Знания Дервена Грэефа

Тайны УС 20: хотя многие верят, что семья Грэеф был истреблён вместе с Нерэтом, всё же выживает как один из доменов Шадоуфелла. Последний лорд рода управляет темной землей в мрачном лесу, спрятанном в горной долине, далекой от цивилизованных земель. После того как Грэефмотт оказался в Шадоуфелле прошла, возможно, сотня лет, но на вид возраст лорда Грэефа не изменился с тех дней.

Тайны УС 25: пагубная сила, скрывающаяся в Шадоуфелле, вовлекла Грэефмотт в объятия холода после того, как лорд Грэеф убил своего сына. Дервен не может умереть, пока он отказывается признать свое предательство по отношению к его линии крови и к его стране. Однако, маловероятно, что проклятый лорд когда-либо сделает такое признание.

История УС 20: Грэефы были мелкими лордами Нерэта. Многие верили, что они все умерли в ходе войны против Белой Погибели. Их выдающийся род помнят за их благородное самопожертвование и трепетное отношение к обязанностям. На их знамёнах был изображён ворон, держащий в когтях *Грэефлинг*, их фамильное оружие.

История УС 25: Хотя Грэефы обладают легендарным прошлым, по преданию, последний лорд Грэеф предал короля Нерэта и за эту измену был убит войсками гноллов, которые уничтожили владения лорда и убили его крестьян. Руины Грэефмотта все еще стоят в отдалённой мрачной части Старого Леса в мире смертных, но, поговаривают, что они населены призраками.



Gloom Level 6 Brute **Large shadow beast (mount) XP 250**
Initiative +6 **Senses** Perception +6; darkvision **HP** 88; **Bloodied** 44 **AC** 20; **Fortitude** 20, **Reflex** 18, **Will** 18 **Speed** 7 (9 while charging)
m **Kick** (standard; at-will)
+9 vs. AC; 1d8 + 6 damage.
M **Gloaming Gallop** (standard; at-will)
Gloom can move its speed and enter enemies' spaces, and Gloom must end its move in an unoccupied space. When it enters an enemy's space, Gloom makes an attack: +7 vs. Fortitude; 1d8 + 6 damage, and the target is blinded until the start of Gloom's next turn.
Shadowy Steed (while mounted by a friendly rider of 6th level or higher; at-will) ✦ **Mount**
Gloom grants its rider concealment.
Alignment Unaligned **Languages** — **Skills** Endurance +12 **Str** 21 (+8) **Dex** 17 (+6) **Wis** 16 (+6) **Con** 18 (+7) **Int** 4 (+0) **Cha** 10 (+3) **Equipment** heavy barding

Грэефлинг

Этим фамильным оружием владели двенадцать лордов Грэеф. Онако, ни одна из его благородных задач не сохранилась, когда он оказался в Шадоуфелле. Лезвие, хоть и приобрело множество зловещих качеств, всё ещё прекрасно. На дымчато-серой стали проглядывают черные завитушки, а сам клинок венчает рукоять с гардой, изображающей ангела в полете с каждой стороной. Темная кожа оплётки запятнана потом и кровью.

Graefling Level 8
Inky black tendrils spill from the blade, which promises anagonizing end for those who feel its bite.
Lvl 8 +2 3,400 gp
Weapon: Bastard Sword
Enhancement: Attack rolls and damage rolls
Critical: +2d8 necrotic damage.
Property: When used against bloodied enemies, this weapon gains brutal 1.
Property: When a creature is wielding *Graefling*, that creature has darkvision.
Power (Daily • Necrotic): Free Action. Use this power when you hit with a melee attack. Each creature adjacent to you takes 5 necrotic damage.

Грэефмотт с приведениями

Грэефмотт — родина для живых, мертвых, и тех, кто оказался ни жив и не мёртв, пойманный в ловушку между двумя этими состояниями.

Призрак

Убийство сына не осталось для Дервена Грэефа легким даже в смерти. После того, как он умер,



его труп лежал не погребенный на полу в палатах, в которые никто не смел войти до тех пор, пока домен не оказался в Шадоуфелле. После этого, тело исчезло, когда появился призрак, и никто не знает, где теперь лежат кости Тактика призрака Грэефмотта

В своих атаках призрак Грэефмотта передает весь ужас его убийства, внушая врагам в пределах его ауры ужасные видения, используя *массовый кошмар*, и, в то время как его противник находится во власти атаки, он высасывает жизнь из цели *прикосновением внушающим страх*.

Знания призрака Грэефмотта

История УС 25: призрак Грэефмотта появился после того, как гноллы разрушили деревню, когда изменились созвездия и деревня оказалась во мраке Шадоуфелла. По приданиям, призрак Джеффри Грэефа своего убйцу, чтобы отомстить ему.

Религия УС 15: призрак Грэефмотта — всё, что осталось от Джеффри Грэефа, убитого сына лорда Дервена Грэефа.

Религия УС 20: атаки призрака воздействуют на разум, вынуждая его добычу вновь пережить последние моменты его жизни и осознать весь ужас гнусного предательства и убийства. Те, кто сталкивается с призраком, обнаруживают, что их преследуют духи и другие их астральные враги.

Группы Столкновения

Призрак Грэефмотт притягивает к себе и заключает в сторожевой башне других призраков и фантомов, появившихся во время нападения гноллов на деревню.

Столкновение 4го уровня (Опыт 925)

✦ Призрак Грэефмотта (элитный шпион 5го уровня)

✦ 3 призрачных воина (солдат 4го уровня)

Гноллы

Ведомые отвратительной жаждой тёплой крови и трепещущей плоти, гноллы, убитые защитниками Грэефмотта, угрожают спокойствию деревни даже будучи немертвыми ужасами, бродящими по Гиблому Лесу.

Джеффри...

Gnoll Scavenger Level 3 Soldier **Medium natural humanoid (undead) XP 150**
Initiative +5 **Senses** Perception +0; darkvision **HP** 46; **Bloodied** 23 **AC** 19; **Fortitude** 16, **Reflex** 15, **Will** 12 **Immune** disease, poison; **Resist** 10 necrotic; **Vulnerable** 5 radiant **Speed** 7
m **Claws** (standard; at-will)
+10 vs. AC; 1d8 + 4 damage.
M **Grisly Feast** (standard; at-will) Immobilized, stunned, or unconscious targets only; +10 vs.
AC; 2d8 + 4 damage, and ongoing 5 damage (save ends).
M **Ferocious Charge** (standard; recharge 6)
The gnoll scavenger charges and makes the following attack instead of its basic attack: +10 vs. AC; 1d8 + 4 damage, and the target is immobilized (save ends).
Blood Fury (while bloodied)
The gnoll scavenger gains a +2 bonus to damage rolls.
Alignment Chaotic evil **Languages** Abyssal, Common **Str** 17 (+4) **Dex** 14 (+3) **Wis** 9 (+0) **Con** 14 (+3) **Int** 8 (+0) **Cha** 6 (–1)

Тактика Гнолла Падальщика

Гнолл падальщик нападает на первого врага, которого увидит, используя *свирепую атаку*, затем атакует своего врага *когтями* так, что он может в дальнейшем воспользоваться *ужасным пиром*.

Группы Столкновения

Гноллы падальщики собираются в группы, бродя по ночам в поисках жертв. Некоторые все еще дружат с живыми гиенами и гноллами.

Столкновение 4го уровня (Опыт 950)

✦ 3 гнолла падальщика (солдат 3го уровня)

✦ 4 гиены (налётчик 2го уровня)

Искра Скорби

Когда ночь наступает, мертвые приходят в движение. Искры Скорби — крошечные искры немёртвых, сверкающие шары, которые охлаждают плоть и разрывают душу.

Тактика Искры Скорби

Искры Скорби идеально скрываются и, будучи не обнаруженными, сосредотачиваются на живых жертвах. Таким образом, они могут использовать *холод могилы*, чтобы ослабить защиту их противников. Как только противник становится уязвим для холода, они используют *пугающее прикосновение* и *невидимость*, чтобы уйти не обнаруженными.

Griefmote Level 3 Lurker **Tiny shadow magical beast (undead) XP 150**
Initiative +8 **Senses** Perception +3; darkvision **HP** 24; **Bloodied** 12 **AC** 16; **Fortitude** 13, **Reflex** 16, **Will** 15 **Immune** disease, poison; **Resist** 10 cold, insubstantial **Speed** fly 4 (hover)
m **Chilling Touch** (standard; at-will) ✦ **Cold, Necrotic**
Reach 0; +6 vs. Fortitude; 1d6 + 3 necrotic damage, and the target is slowed until the end of its next turn.
C **Chill of the Grave** (standard; at-will) ✦ **Cold**
Close burst 2; +4 vs. Fortitude; 1d6 + 3 cold damage, and the target gains vulnerable 3 cold (save ends).
Invisibility (minor; at-will) ✦ **Illusion**
The griefmote becomes invisible until the end of its next turn or until it attacks.
Alignment Evil **Languages** understands Common **Skills** Stealth +9 **Str** 5 (–2) **Dex** 17 (+4) **Wis** 14 (+3) **Con** 11 (+1) **Int** 4 (–2) **Cha** 8 (+0)

Griefmote Cloud Level 8 Lurker **Medium shadow magical beast (undead, swarm) XP 350**
Initiative +13 **Senses** Perception +12; darkvision **Cold Spot (Cold)** aura 1; each enemy that starts its turn within the aura takes 5 cold damage. **HP** 65; **Bloodied** 32 **AC** 22; **Fortitude** 18, **Reflex** 22, **Will** 20 **Immune** disease, poison; **Resist** 10 cold, insubstantial; **Vulnerable** 10 against close and area attacks **Speed** fly 4 (hover)
m **Chilling Assault** (standard; at-will) ✦ **Cold, Necrotic**
+11 vs. Fortitude; 1d8 + 5 necrotic damage, and the target gains vulnerable 5 cold (save ends).
C **Feast of Sorrows** (standard; recharge 5 6) ✦ **Cold, Necrotic**
Close burst 2; +11 vs. Fortitude; 1d6 + 5 necrotic damage plus 1d8 cold damage, and the target gains vulnerable 5 necrotic (save ends).
Invisibility (minor; at-will) ✦ **Illusion**
The griefmote cloud becomes invisible until the end of its next turn or until it attacks.
Alignment Evil **Languages** understands Common **Skills** Stealth +14 **Str** 5 (+1) **Dex** 21 (+9) **Wis** 16 (+7) **Con** 11 (+4) **Int** 4 (+1) **Cha** 11 (+4)

Знания Искры Скорби

Религия УС 15: Когда невинный умирает, иногда частичка его души перемещается в Шадоуфелл. Эти частички сохраняют последние страдания жертвы.

Группы Столкновения

Искры Скорби иногда собираются в облака. Каждый может также увидеть искры скорби в компании других иллюзорных немертвых, такие как призраки, привидения и фантомы.

Столкновение 10го уровня (Опыт 2 450)

✦ 5 облаков из искр скорби (шпион 8го уровня)

✦ 1 стенающий призрак (контролёр 12го уровня)

Человек

Люди, во всяком случае, очень хорошо приспосабливаются. Часто, результатом такой адаптации является какое-либо большое достижение, но иногда человеческая гибкость и решимость производят что-то темное и ужасное.

Eater of the Dead Level 3 Brute **Medium shadow humanoid, human XP 150**
Initiative +3 **Senses** Perception +5 **HP** 41; **Bloodied** 20 **AC** 17; **Fortitude** 16, **Reflex** 15, **Will** 13 **Speed** 6
m **Cleaver** (standard; at-will) ✦ **Weapon**
+8 vs. AC; 1d6 + 3 damage.
M **Grisly Feast** (immediate reaction, when an adjacent eater of the dead hits with *horrific bite*)
The eater of the dead makes a melee basic attack as a free action.
M **Horrific Bite** (minor 1/round; at-will) Requires combat advantage; +6 vs. Reflex; target takes ongoing 5 damage (save ends).
Unspeakable Hunger (while bloodied)
The eater of the dead gains a +2 bonus to attack rolls and damage rolls.
Alignment Chaotic evil **Languages** Common **Skills** Intimidate +6, Stealth +8 **Str** 16 (+4) **Dex** 14 (+3) **Wis** 9 (+0) **Con** 11 (+1) **Int** 8 (+0) **Cha** 11 (+1)
Equipment leather armor, cleaver, bloody patina

Тактика Трупоеда

Трупоеды набрасываются на одного враг за раз, кромсая его *большим ножом* и разрывая *ужасающими укусами*.

Знания Трупоеда

Природа УС 15: трупоеды были когда-то людьми, но скольку они пировали на человеческих останках будучи затронутыми серьёзным недугом Шадоуфелла, произошло еле заметное преобразование. Они стали меньше чем людьми — чем-то скотским и беспощадным.

Группы Столкновения

Трупоеды - трусы, они берут числом, прячутся в тенях, чтобы заманить в засаду ничего не подозревающих врагов. Некоторые следуют за упырями, преследуя их в надежде украсть хоть какие-то крохи.

Столкновение 3го уровня (Опыт 800)

✦ 4 трупоеда (шпион 3го уровня)

✦ 1 упырь (солдат 5го уровня)

Свет в Лесу

Грэефмотт находится в самом сердце унылого соснового бора, расположенного между двумя скалами гор Глумкрэг. Высота этих мрачных пиков такова, что солнце освещает среднюю часть долины, которую они создают, только днём. Утро и вечер — мрачное время суток, когда ветви деревьев отбрасывают огромные тени. Долина достаточно отдаленная, так что редкий путник выбирается из домена. Те немногие, кому это всё же удаётся, появляются из затенённых лесов потому, что опасность подстерегает неосторожных путешественников, да и лорд домена не желает, чтобы кто-то донёс вести о его преступлении вне его мира.

Кто Блуждает в Гиблом Лесу?

Грэефмотт - опасное место, но он является таковым благодаря Гиблому Лесу. В тихом мраке, отбрасываемом высокими деревьями, рыскают упыри, призраки и другая нежить, затягивая в путников в прогнившие уголки леса. Также, многочисленные гноллы, некоторые потомки тех жестоких мародеров, все еще называют лес своей собственностью и заманивают неосторожных путешественников в ловушки и засады.



Окружающая среда.

У Гиблого Леса есть собственный характер, и, когда персонажи впервые заходят в лес, Вы можете упомянуть некоторые или всё ниже описанное, чтобы помочь установить настроение и предзнаменование проклятия, нависающего над этим местом.

Кости: Лес просто завален костями. Большинство из них человеческие, но здесь также можно найти кости гноллов, гоблинов и многих других. Некоторые кости свалены в тщательно сложенные груды, в то время как другие скрываются под лесной подстилкой, погребённые в грязи.

Повешенные: лорд Грэеф не терпит волнений и наказания с его стороны не заставляют себя ждать.

Те, кто вызывают у лорда ярость рискуют окончить свою жизнь на виселице, свисая с ветки далеко в лесу. Там они висят как гнилые фрукты. Некоторые жертвы становятся зомби, корчась и дёргаясь, изо всех сил пытаясь, хоть и тщетно, избавиться от веревки, на которой они висят.

Звуки: в Гиблом Лесу стоит почти гробовая тишина, лишь немногие животные бродят по лесу потому как голодающие селяне охотятся на них, чтобы выжить. Дикие гуманоиды, люди-людоеды и бесчисленная нежить охотятся друг на друга во мраке.

Руины: Развалины, старые стяги, телеги и гниль всюду разбросаны по лесам, остатки войск гноллов со времён нападения на Грэефмотт столетие тому назад.

Столкновения Гиблого Леса

Персонажи, едущие через лес, могут столкнуться с монстрами всевозможных видов, живых и мертвых, а иногда и жуткую их помесь.

Мертвые Солдаты 2го уровеня (Опыт 625)

Те, кто умер, защищая Грэефмотт, не покоятся в могилах со знанием того, что их когда-то безопасная деревня подпадала под тень безумного и бессмертного тирана.

- ✦ 4 ветхих скелета (фаворит 1го уровня)
- ✦ 3 призрачных солдата (солдат 4го уровня)

Кладбище, Уровень 2 (Опыт 650)

Старое, давно забытое кладбище находится под слоем сосновых игл. Повсюду выступают серые камни выступают под необычными углами. Ночью, появляются искры скорби и бродят по ночам в самые темные часы в поисках живых существ.

- ✦ 1 облако искр скорби(шпион 8го уровня)
- ✦ 2 искры скорби (шпион 3го уровня)

Убийцы людей, Уровень 3 (Опыт 825)

Гнолл доезжачий приводит свору гиен в поисках еды. Свежая еда манит свору и заставляет опрометчиво бросаться на превосходящее число противников.

- ✦ 1 гнолл доезжачий (артиллерия 5го уровня)
- ✦ 5 гиен (налётчик 2го уровня)

Трупоеды, Уровень 5 (Опыт1 050)

Голод превратил много сельских жителей в каннибалов и те, у кого вошло в привычку поедать разумных существ иногда перерождаются в упырей. Свора упырей объединяют свои силы с несколькими гноллами падальщиками, чтобы найти жертв и утолить их голод.

- ✦ 3 упыря (солдат 5го уровня)
- ✦ 3 гнолла падальщика (солдат 3го уровня)

Поездка Падшего Лорда, Уровень 8 (Опыт 1 850)

Лорд Грэеф иногда едет в лес с толпой лояльных ему последователей. Ища злоумышленников, гноллов или мятежников, он сначала нападает , а потом разбирается с этим беспорядком.

- ✦ лорд Дервен Грэеф (элитный налётчик 8го уровня)
- ✦ Мрак (животное 6го уровня)
- ✦ 12 человеческих лакеев (фаворит 7го уровня)

Исследование Гиблого Леса

Персонажам намного проще найти путь к Грэефмотту в Гиблом Лесу, чем найти оттуда выход. Во время путешествия по лесу, в различных его частях, они могут обнаружить зеленый свет, сияющего из города на холме, столп дыма или звуки музыки. Пока персонажи направляются в деревню, они испытывают небольшие затруднения. Однако, если они пытаются вернуться назад, то лес восстаёт против них. Деревья и ориентиры меняют своё положение, чтобы смутить и напутать путников. В результате, персонажи оказываются потерянными, пытаясь убежать из леса. Так они должны преуспеть в проверке навыков Потерянные в Дикой природе против УС их уровня.

Лорд Грэеф не терпит волнений и наказания с его стороны не заставляют себя ждать. Те, кто вызывают у лорда ярость рискуют окончить свою жизнь на виселице, свисая с ветки далеко в лесу.

Грэефмотт

Грэефмотт лежит в центре леса, выше верхушек деревьев. Здания, магазины, таверны и гостиницы словно моллюски на судне цепляются за одинокий холм, выглядывают из леса и сверкают в темноте тусклыми огнями. Единственная дорога, пролегающая от скал, вьётся вокруг холма, поднимаясь спиралью, и заканчивается на самой вершине у особняка лорда Грэефа. Вместо того, чтобы идти той или иной дорогой вверх или вниз к верхним и нижним уровням, каменные лестницы проведут вас по короткому пути к верхним уровням. Каменные статуи держат железные фонари, каждый из которых освещает сумрак и бросает тусклый зеленый свет, освещая скалистый путь. Они служат, чтобы напомнить о шпионах и бандитах, столь же ужасных с наступлением ночи как и нежить, охотящаяся на жителей.

Из самого холма появляются дома Грэефмотта. Примерно четверть всего здания стоит снаружи, остальные же три четверти — внутри. Стены, потолок и пол высечены прямо в камне холма. При строительстве зданий, чтобы возвести фасады и различные стилизованные элементы декора такие, как горгульи, стоящие вдоль дорог, используется камень, который добывают из холма. Торговля в Грэефмотте осуществляется только между местными жителями, нет никаких других видов торговли. Недостаток еды привёл к тому, что люди питаются крысами, жуками и другими паразитами или

скудными зерновыми, собранными у подножия холма. Некоторые жители стали людоедами. Однако, так как поедание себе подобных запрещено, то никто не афиширует подобных кулинарных предпочтений.

Здания у подножия холма разрушены, являя собой напоминание о нашествии гноллов несколько лет назад. Никто из живых не спускается ночью к лесу из страха пред тем, что может там находиться. Та часть деревни, что находится выше по холму, в гораздо лучшем состоянии. Она сохранила свой первоначальный вид, какой она была с момента её основания.

Грэефмотт

Грэефмотт, умирающая община, лежит на скалистой насыпи и скрывает преступления ее лорда от любопытных глаз.

Население: 430 (живые). Типичные представители — люди, хотя встречаются и хафлинги, полу эльфы и шадар-кай. Помимо живых жителей есть ещё и упыри, которые наводняют нижние уровни. Они скрываются днем и появляются ночью при свете луны, чтобы схватить кого-нибудь из селян.

Правительство: Грэефмоттом управляет Дервен Грэеф. Он унаследовал свой титул от отца. Грэеф — деспот, ничто не происходит в Грэефмотте без его ведома.

Защита: лорд Грэеф командует гарнизоном простых обывателей как своими солдатами. Хотя они лучше питаются и лучше одеты, но их число всё равно непостоянно из-за болезней, голода и потерь в стычках с упырями. В настоящее время, активное ополчение составляет всего лишь двадцать человек.

Гостиницы: Полумера

Таверны: Вороний Пир, Взятки Грэефа и Изогнутая Дверь.

Поставки: Поставки Реинхолта.

Храмы: Храм Эратиса, Дом Траура(Королевы Воронов).

Происхождение Грэефмотта

Филип Грэеф завоевал холм, на котором стоит Грэефмотт, за пятьсот лет жо того, как он оказался в Шадоуфелле. Он отбил его у бандитов, которые незаконно провозгласили себя владетелями форта дварфов десятилетием раньше. Будучи крошечным феодальным владением, Грэефмотт честно платил налоги, но, хотя экономика владения была скромна, оно никогда не было достаточно богатым для того, чтобы семья Грэеф могла расширить свои владения или подняться дальше вверх по лестнице престижа. Вместо этого Грэефы приобрели славу и честь за их бесстрашие и качество обучения солдат.

Убийство и предательство совершённые лордом Дервеном привели не к перемещению укрепленной старой деревни в темное отражение мира, а скорее к массовому похищению людей и лорда мрачными силами Шэдоуфелла. В мире смертных Грэефмотт находится в руинах — освобожденная деревня была из-за войны снесена до основания. В Шадоуфелле Грэефмотт выглядит также с той лишь разницей, что там живут почти пять поколений людей, рождённых в этом тёмном мире и обреченных провести свои жизни под пятой безумного тирана.

Известия с Улицы

Персонажи могут получить информацию о Грэефмотте, преуспев в проверке Уличной мудрости.

УС 13: Грэефмотт - крошечная деревушка в несколько сотен душ. Здесь существует проблема недостатка еды и трудности в приобретении товаров общественного пользования. Лорд Дервен Грэеф правит деревней из своего замка на вершине холма.

УС 15: Люди предупреждают вас, чтобы вы не ходили по улицам ночью, потому что в это время суток по деревне рыскают трупоеды. Те, кто стал потакать своему голоду, теперь поедают свои семьи. Некоторые перешёптываются, что деревня проклята. Однако никто не говорит почему.

УС 20: Призраки и нежить нашли своё прибежище в деревне. Ночью, из леса и разрушенных домов у подножия холма появляются упыри, чтобы поохотиться на живых, в то время как призраки проплывают по улицам. Тем не менее, особняк лорда — излюбленное место сбора всех видов нежити.

УС 25: Местные жители утверждают, что лорд Грэеф бессмертен, и, так как он, кажется, не стареет, его лекари придерживаются того же мнения. Вокруг этого дворянина ходят всевозможные слухи, включая те, которых говорится, что некоторые люди сами были свидетелями его самоубийств. Каждый раз, когда лорд умирает, он возвращается к жизни без единого шрама. Только поэтому люди Грэефмотта всё ещё верны ему - они слишком боятся, чтобы пойти против тирана.

УС 30: Некоторые полагают, что лорд Грэеф убил своего сына, что он предпочёл, чтобы он умер от его руки, нежели на поле боя вместе с теми, кто выступил против гноллов. Сыноубийство и навлекло на него и деревню проклятье.

Важные Локации

Следующие локации могут быть найдены в различных местах по всему холму. Каждая локация включает в себя обозначение, устанавливающее её положение относительно других локаций в деревне. Нижний круг означает, что локация находится ниже верхушки леса. Средний — место занимает средину поверхности холма, т. е. выше леса, но ниже вершины холма. Верхний — самый близкий к вершине и включает в себя дома, таверны и другие приносящие доход постройки самых богатых граждан Грэефмотта.

Самая старая таверна Грэефмотта, когда-то служившая дварфам, которые занимались добычей камня из этого странного холма. У этого заведения зловещая репутация и клиенты, причастные к теневому бизнесу. Как ни странно, но это самое безопасное место в деревне, потому что им управляет лишенный духовного сана священник Асмодея по имени Эдгар. Он убил достаточно многих всякой нежити, так что теперь упыри боятся его и обходят это заведение дальней дорогой, не смея даже помыслить поживиться покровителем Взяток Грэефа.

Таверна состоит из единственной длинной комнаты с провисающим потолком, деформированными стенами и баром, тянущимся по всей длине этой комнаты. Свободное пространство заполняют несколько шатких столов со стульями разной величины, барные же стулья стоят прямо около бара. Запасы Эдгара скудны, но он может предложить разбавленное водою пиво или кислое вино.

Личные апартаменты Эдгара находятся за скрытой дверью в дальней стене таверны - маленькая святыня бога Нэссуса и две небольших комнаты для тех клиентов, кто может заплатить за них Эдгару кругленькую сумму.

Брат Эдгар: будучи немногословным, тихим человек серьезного нрава он проводит много дней, стоя за барной стойкой и пережевывая *олт* — местный корень, который собирают из-за его способности притуплять чувство голода и из-за его наркотических свойств. Он может быть недружелюбным, но он никогда не забывает про свою работу.

Когда-то Эдгар служил в тёмной церкви Асмодея, достигнув там скромного чина среди своих братьев. Когда честолюбивый новичок захотел убить его, то быстро получил фатальный нагоняй от Эдгара. Однако, он знал, что этот мальчишка был сыном первосвященника, поэтому Эдгар убежал прежде, чем его начальник смог принять ответные меры. Он все еще набожен и поклоняется тёмному богу. Однако, он считает, что подвёл своего наставника и теперь должен провести свои дни в страданиях до тех пор, пока наставник вновь не позовёт его служить их богу.

Brother Edgar Level 5 Soldier (Leader) **Medium natural humanoid, human XP 200**
Initiative +2 **Senses** Perception +4 **HP** 62; **Bloodied** 31 **AC** 20; **Fortitude** 19, **Reflex** 16, **Will** 17 **Speed** 5
m **Morningstar** (standard; at-will) ✦ **Weapon**
+12 vs. AC; 1d10 + 4 damage, and the target is marked until the end of Edgar's next turn.
C **Turn Undead** (standard; encounter) ✦ **Radiant**
Targets undead; close burst 2; +7 vs. Will; 2d10 + 2 radiant damage, the target is pushed 3 squares, and the target is immobilized until the end of Edgar's next turn. *Miss:* Half damage, and the target is not pushed or immobilized.
R **Ruby Glare** (minor 1/round; recharge 5 6) ✦ **Fear**
Ranged 5; +11 vs. Will; on a hit, the target slides 1 square and is weakened (save ends).
M **Painful Restoration** (minor 1/round; at-will, 2/encounter) ✦ **Healing**
The target spends a healing surge, regains hit points equal to its surge value, and is weakened until the end of its next turn.
Alignment Evil **Languages** Common **Skills** Intimidate +7, Religion +8 **Str** 19 (+6) **Dex** 10 (+2) **Wis** 15 (+4) **Con** 14 (+4) **Int** 12 (+3) **Cha** 11 (+2) **Equipment** scale armor, morningstar

Дом Траура (Нижний круг)

Здесь перед холмом стоит здание из тёмного камня. Фасад его украшен двумя черными кариатидами колонн закованных в броню женщин, которые поддерживают подобную клину крышу с бордюром, изображающим воронов вперемешку со скелетами. Каменные двери всегда закрыты, каждая из которых украшена барельефом с вырезанными на нём сидящими воронами.

Дом Траура, один из двух храмов, найденных в Грэефмотте, - это то место, которое местные жители предпочитают избегать; они верят, что место проклято и заполнено каннибалами. Эти слухи распространяет Рольф, мясник. Прежде Мэделин Остерфорд, единственная жрица храма, позаботилась бы о нём, но за долгие годы пребывания в Грэефмотте её решимость улетучилась. Она одна поддерживает храм — его пустые коридоры и склепы полностью в её распоряжении.

Внутри храма сыро, его убранство покрыто плесенью, а в воздухе витает слабый запах гниющих цветов. Главная палата — красивая зала, где стоят в два ряда старые черные церковные скамьи, идущие до помоста, на котором возвышается костяная кафедра. За помостом находятся. Одна из них ведёт к склепам, где когда-то подготавливали мертвых к похоронам. Другая ведёт группе небольших комнат, где раньше жили священники храма.

Мэделин Остерфорд: проводить за эти годы Мэделин стала реже религиозные службы, а вместе с этим ушла и сила, которой её когда-то наделяло имя Королевы Воронов. Она все еще проходит церемонии, требуемые её должностью, произнося старые молитвы дрожащим голосом. Когда-то Мэделин была красавицей с длинными темными волосами и бледной кожей, но долгие годы, проведённые с бутылкой во Взятках Грэефа, взяли

своё. Ее лицо стало измождённым и морщинистым, оно обрамлено седыми ломкими волосами, довершает же картину красный, сопливый нос. Глаза её пожелтели, а из-за её привычки постоянно жевать *олт* у неё нет зуба.

Лишённая своих молитв, Мэделин все еще знает и может выполнить несколько ритуалов, включая Варку Зелья, Излечение Болезни, Подачи Сигналов и Разговор с Мертвыми.

Вороний Пир (Нижний уровень)

Каменные ступени ведут к деревянному фасаду, выглядывающему из склона, и тяжелой деревянной двери, обитой железом, начиная от центра. Поблёкшая вывеска с изображением вороны, выклёвывающей глаз трупу, болтается на улице.

Ещё одна таверна, Вороний Пир, стоит ниже уровня леса и из его верхних окон можно видеть всю сельскую местность. Внутри вдоль одной стены висят стенды напротив бара и дюжины барных стульев. Позади барной стойки висит большое сломанное зеркало с запятнанным низом. В таверне есть четыре комнаты под съём, ни одна из которых не занята. В каждой комнате есть кровать, тумбочка, кувшин с прохладной воды и несколько подозрительных пятен.

Владелец - Грегор Устри, изможденный человек средних лет с лысиной и массивной челюстью. Он слеп на левый глаз и у него есть привычка - барабанить пальцами левой руки, когда говорит. Ему помогают изнурённые девушки близняшки - Лайза и Лиза. Нос Лайзы был сломан несколько лет назад, который, как говорит Грегор, и отличает близнецов друг от друга. Грегор и его дочери - честные люди, голодные как и все остальные, но справедливы по отношению к их клиентам. Однако, они скрывают ужасную тайну: люди думают, что жена, которую Грегор похоронил несколько лет назад, все ещё находится здесь, прикованная цепью к стене в подвале. Порочный и оголодавший упырь, она убила и съела любопытных гостей, пришедших к ее логовищу ночью на звук стенаний.

Полумера (Средний уровень)

На середине холма возвышается здание в три этажа. На вывеске красной краской видна радушная надпись с названием сего заведения - Полумера. Поблизости стоит большой сарай - убежище для фургонов и лошадей.

Считавшаяся когда-то самым прекрасным пансионом во всем Грэефмотте, Полумера теперь единственная функционирующая гостиница в деревне. Оборудованная дюжиной комнат, разделенных между вторым и третьим этажами, пивной и рестораном на первом этаже и большая конюшня неподалёку — всё это делало Полумеру, во времена её расцвета, популярным местом, где останавливались как торговцы, так и авантюристы. Старые мечи, набитые соломой головы и броня все еще украшают интерьер и, хотя кровати столь же удобны как и прежде, еда здесь оставляет желать лучшего. Полумера обходится соленым мясом, подозрительного происхождения, жидкими супами с немногочисленными овощами или кусками прокисшего мяса и мыльным пивом. Марта и Гай приносят извинения гостям, жалуясь на государство их прекрасной деревни и восполняет скромную плату за проезд музыкой в исполнении Рудольфа, молодого менестреля с печальными глазами, и танцем Анны и Брин, двух женщин, которые сделали бы что угодно за корку хлеба.

Как и все остальные в деревне, Марта и Гай не те, кем кажутся. Похоронив сына, когда он умер от голода, пара отдала свои души Оркусу за обещанную взамен еду. Владельцы гостиницы — тайный источник продовольствия для упырей, они выполняют ритуалы, нагоняющие страх на сельских жителей, чтобы завершить своё преобразование из каннибалов в немертвые ужасы. Они горюют о том, чем они стали, проклиная лорда Грэефа, но продолжают свои страшные ритуалы и кормят всё большим количеством душ ненасытного демона принц немертвых.

Марта и Гай хранят святыню за ложной стеной в подвале (Восприятие УС 15). Это — залитая кровью комната с пентаграммой выцарапанной на скалистом полу. На Ваше усмотрение, в клетках могут сидеть несколько, ожидая своей очередей, чтобы переродиться в нежить.

Ни менестрель, ни танцоры не знают кому же владельцы гостиницы на самом деле преданы.

Люди думают, что жена, которую Грегор похоронил несколько лет назад, всё ещё находится здесь, прикованная цепью к стене в подвале.

Поставки Реинхолта (Средний уровень)

Маленький и непримечательный, этот универмаг построен из грубого камня на вид похожего на базальт. Сквозь стеклянное окно, закрытое решёткой, редко можно увидеть заставленные полки и небольшое количество товаров.

Реинхолту нелегко снабжать свой магазин товарами из-за недостатка ресурсов и торговцев. Он мог бы закрыть его, но он понятия не имеет, что делать случись вдруг такое. У Реинхолта есть шанс в 50% стать обладателем любой земной части коммерческого имущества (за исключением продовольствия, которого нет ни у кого). Что касается ритуальных ингредиентов, он получает по 25 золотых с алхимических реактивов, мистических бальзамов, редких трав и освященного ладана.

Martha and Guy Level 3 Skirmisher **Medium natural humanoid, human XP 150**
Initiative +6 **Senses** Perception +5 **HP** 46; **Bloodied** 23 **AC** 17; **Fortitude** 12, **Reflex** 16, **Will** 15 **Speed** 6
m **Cruel Knife** (standard; at-will) ✦ **Weapon**
+8 vs. AC; 2d4 + 3 damage, and the target grants combat advantage to Martha and Guy until the start of its next turn.
Combat Advantage
Martha and Guy's melee attacks deal 1d6 extra damage to any target granting combat advantage to it.
M **Blood Dance** (standard; while bloodied; at-will) ✦ **Weapon**
Requires cruel knife; +8 vs. AC; 3d4 + 3 damage, and Martha or Guy (whichever one is attacking) can shift 2 squares as a free action.
Alignment Evil **Languages** Common **Skills** Bluff +8, Insight +5, Stealth +9, Streetwise +8 **Str** 8 (+0) **Dex** 17 (+4) **Wis** 9 (+0) **Con** 9 (+0) **Int** 12 (+2) **Cha** 14 (+3)
Equipment leather aprons, cruel knives

Внутренне убранство составляют пустые деревянные полки приколоченные к высеченным стенам. В углах собирается пыль, а между полками висит паутина. Обычные товары, такие как гвозди и крюки, содержатся в нескольких бочках и вёдрах — всего понемногу, да вдобавок с завышенными ценами.

Реинхолт — полуэльф, мужчина средних лет, худощавого телосложения с узкими чертами. Он носит изношенные бургундские парные вещи, бриджи в заплатках и кинжал на поясе. С подозрением относится к любым попыткам что-либо вызнать, но если подойти к нему со всей осторожностью и уважением, то открывает и расскажет вам информацию равную той, что персонаж бы получил при успешном прохождении проверки Уличной Мудрости УС 25.

Квартал Мясника (Средний уровень)

Дверь в это приземистое здание всегда открыта, из-за чего виден грязный кафельный пол и длинный прилавок, идущий по всей длине магазина. При свете фонаря можно разглядеть пятна, доску для разделки мяса и несколько окороков, кишащих мухами.

Как и все остальные, Рольфа, мясника, застал спад в бизнесе. Он забил всех коз, коров и свиней в деревне. Таким образом, жители Грэефмотта обходились без домашних животных, по крайней мере, в течении одного поколения. Однако, Рольф все еще поставляет мясо людям, перемалывая на колбасу всё, что приносят ему охотники. Большинство людей подозревает, что Рольф умышленно нарушает закон, но из-за голода они предпочитают не задавать слишком многих вопросов.



Хотя в колбасах Рольфа присутствует значительное количество мяса людей, полуэльфов и хафлингов, он всё же получает и вполне обычное, законное мясо.

Рольф богат и является одним из видных граждан деревни. К его словам прислушиваются, а его сплетни обрисовывают жрицу Дома Траура как главную злодейку. Распространяемые Рольфом слухи, помогают ему расширить свой бизнес и заняться ритуальными услугами, чтобы пополнить ассортимент своего магазина за счёт мертвечины.

Хотя в колбасах Рольфа присутствует значительное количество мяса людей, полуэльфов и хафлингов, он всё же получает и вполне обычное, законное мясо. Рольф получает законное мясо также. Он заключил соглашение с гноллами в лесах. Они снабжают Рольфа новыми убитыми в обмен на рабов, поставки и информацию об обороноспособности Грэефмотта. Рольф знает когда гноллы нападут снова, но он полагает, что они не тронут его.

Фигура Рольфа впечатляет — 2 метра роста, коротко подстриженные темные волосы, угловатые черты и черные глаза. Работая, он надевает тяжелый передник, чтобы не запачкаться летящими во все стороны остатками костей. Он немного шепелявит, а его зубы — гнилые, коричневые и острые. Он пахнет молоком.

Rolf the Butcher Level 6 Elite Brute **Medium natural humanoid, human XP 500**
Initiative +3 **Senses** Perception +5 **HP** 174; **Bloodied** 87 **AC** 16; **Fortitude** 20, **Reflex** 15, **Will** 17 **Saving Throws** +2 **Speed** 6 **Action Points** 1
m **Hammer** (standard; at-will) ✦ **Weapon**
+9 vs. AC; 1d6 + 5 damage, and the target is dazed (save ends), and the target is marked until the end of Rolf's next turn.
m **Cleaver** (standard; at-will) ✦ **Weapon**
+9 vs. AC; 1d6 + 5 damage, and ongoing 5 damage (save ends), and the target is marked until the end of Rolf's next turn.
M **Pound and Slice** (standard; at-will) ✦ **Weapon**
Rolf makes a hammer and cleaver attack.
Menacing Pursuit (immediate interrupt, when an adjacent enemy marked by Rolf would move or shift; at-will) ✦ **Weapon**

Rolf shifts 1 square and makes a melee basic attack.
Alignment Evil **Languages** Abyssal, Common **Skills** Athletics +13, Intimidate +9, Nature +10 **Str** 20 (+8) **Dex** 10 (+3) **Wis** 15 (+5) **Con** 17 (+6) **Int** 11 (+3) **Cha** 12 (+4) **Equipment** mail apron, hammer, cleaver

Изогнутая Дверь (Средний уровень)

Скромный винный погреб, построенный из дерева, камня и гипса выглядывает из склона охотничьей остроконечной крышей и полудюжиной серых окон. Двери всегда закрыты, а сами они исцарапаны.

Изогнутая Дверь была когда-то немногим более прекрасной таверной, чем Полумера. Названная так в честь своей архитектурной особенности, она была популярным местом, где люди останавливались днём. Теперь, эта таверна страдает так же, как и все остальные, и только несколько клиентов из среднего класса обедают и пьют здесь.

Карл Кестертон, владелец таверны, остался в бизнесе угождая местному гарнизону и тем, кто предан лорду Грэефу. Получая продовольствие из магазина дворян, он предлагает лучшую провизию, чем где бы то ни было. Пока эта таверна обеспечивает ему достаток, он должен сообщать властям о подозрительных личностях. Много местных жителей завершили свои дни на виселице из-за одних только подозрений Кестертона.

Гарнизон (Верхний уровень)

Над улицей с гарнизона развивается старый стяг, его цвета поблёкли и стали грязно-серыми. Поблизости находится склад и железный столб, на котором висит воронье гнездо, готовое к следующим жильцам и кости вороны, последней занимавшей это гнездо.

Много лет прошло с тех пор, как проверенные и надёжные люди стояли в карауле. Теперь, они немногим лучше тех головорезов и тварей с подозрительным поведением, которые жаждут власти и играют на страхе, чтобы поддерживать законы, установленные лордом. В течение дня патрули обходят деревню, но ночью они не смеют даже сунуться на улицы.Много лет прошло с тех пор, как проверенные и надёжные люди стояли в карауле. Теперь, они немногим лучше тех головорезов и тварей с подозрительным поведением, которые жаждут власти и играют на страхе, чтобы поддерживать законы, установленные лордом. В течение дня патрули обходят деревню, но ночью они не смеют даже сунуться на улицы.

Гарнизон построен в два этажа. На первом располагаются наблюдательный пункт командующего, комнаты личного состава и четыре клетки для заключенных, многих из которых увели в лес и там повесили. На втором этаже находятся бараки для двух десятков караульных в одной открытой комнате с койками, которых вдвое больше количества охранников.

Люди-охранники составляют половину караула, остальную половину - люди-лакеи. Лорд Грэеф казнил последнего командующего караула и с тех пор гарнизон был расквартирован.

Храм Эратиса (Верхний уровень)

Белый камень резко контрастирует с другими холодными постройками деревни. Показывая то, что храм воздвигнут богу Эратису, перемычку каменных дверей украшает восходящее солнце цивилизации, нарисованное в безвкусном желтом цвете.

Изящный Храм Эратиса стоит не на вершине холма, а чуть ниже. Каждый член семьи Грэеф был набожным последователем этой веры ещё с тех пор, когда земли перешли в их владение. Лорд Грэеф небрежно относится к этой вере и редко посещает службы. Однако, он поддерживает приносить пожертвования от своей семьи и является самым большим спонсором храма в Грэефмотта.

Отец Олкестер, главный священник, в хороших отношениях с лордом Грэефом и его красноречивый сторонник. Олкестер единственный человек в Грэефмотте, который знает ритуал Пир Путешественника и ревностно охраняет это знание. Каждый день он выполняет ритуал несколько раз, что достаточно для того, чтобы накормить себя и его священников, а оставшуюся еду, в достаточном количестве, раздать самым бедным гражданам. Он знает, что этого недостаточно, чтобы помочь всем жителям, и поэтому он провел прошлые несколько месяцев, работая над более продуктивной версией ритуала, чтобы произвести ещё больше еды. Редкие травы, требуемые и для Пира Путешественника и для ритуала, который он совершенствует, заканчиваются, вынуждая его просить добровольцев отправиться далеко от их домов, чтобы набрать и привезти ему необходимые травы.

Не все в храме разделяют энтузиазм Олкестера по отношению к семье Грэеф. Сестра Регина, младшая жрица, находит усилия своего начальника бесполезными и расточительными из-за запасов и поощрения, идущих из Замка Грэефмотт. Тот лорд Грэеф не сделал ничего, чтобы остановить широко распространенную инвазию упырей, так как он был озабочен гноллами, что засели в окружающих лесах. Как представляется Регине, столь долго живущий лорд предпочёл бы видеть своих людей неживыми ужасами, чем помочь деревне сбросить кандалы

страха и голода.

По этой причине Сестра Регина накапливает запасы продовольствия, чтобы возглавить те души, которые должны были уже поддаться поедания человеческой плоти в Грэефмотте и найти себе новое пристанище где-нибудь вдалеке от деревни. Она собрала дюжину единомыслящих с ней сельских жителей и приготовилась к осуществлению опасного массового бегства.

Главная Башня Грэефмотта (Вершина)

На вершине холма стоит мрачный замок, состоящий из четырех равноудаленных башен, связанных крутыми стенами. Ворота стоят открытыми нараспашку и открывают доступ во двор, поросший сорняками, и к главной башне.

Нависающая главная башня стоит на вершине холма, её крутые стены покрыты плющом, а башни потемнели. Она стоит абсолютно пустая, если не считать нескольких слуг и часовых. Стены вдоль вершины утыканы шипами, на каждом из которых наколота облитая смолой, привлекающей вездесущих мух и ворон, голова гнолла. Главная башня Грэефмотта — дом для лорда Грэефа и полчищ призраков, задерживающихся здесь, чтобы замучить бессмертного правителя. Грэеф проводит свое время вдалеке от места его преступления, но он возвращается туда один раз в неделю, чтобы править деревней, отдохнуть и сделать необходимые приготовления к следующему набегу на гноллов.

За стенами замка есть маленький двор. В этом поросшем сорняками саду стоят старая кузница, конюшня и зернохранилище. Главная башня имеет четыре этажа, построенные из камня, добытого из холма, на котором она и стоит. Сама же башня представляет собой лабиринт коридоров и палат, в каждой из которых холодно, сыро и тоскливо. Палаты Лорда Грэефа находятся на четвертом этаже, вниз по коридору от той комнаты, где лежат кости его сына.

Приключения в Грэефмотте

От вас зависит как именно появится Грэефмотт в вашей кампания, но порча и тьма не столь распространены, чтобы ограничиваться их использованием как простой ловушкой, из которой должны убежать авантюристы. Вы можете использовать домен в качестве, пусть и тусклого, лучика света в Шадоуфелле. Авантюристы могли бы начать здесь свой путь и углубиться в окружающий лес в поисках спасения, славы или решения проблем Грэефмотта. Или же, Грэефмотт мог бы иметь некоторое значение для большей кампании, скрывая подсказки или полезные зацепки для распутывания намного более опасный заговора. Всё, что вам нужно, - выбрать образец идеи, который Вы можете использовать в качестве основы приключений Вашего собственного конструкции.

Дом, милый дом?: Каждый персонаж в группе родом из Грэефмотта. Родившиеся или обосновавшиеся здесь на некоторое время, они все перенесли ночные ужасы преследования упырями, плотоядными соседями и издевательства безумного лорда. Более того, над обществом нависает обещание надвигающейся атаки. Достигнув совершеннолетия, авантюристы готовы покинуть деревню или найти своё спасение, если оно существует. Чем больше информации узнают персонажи и чем больше вызывают проблем, тем выше вероятность того, что кто-то придёт, чтобы заставить их замолчать и положить конец их краткой карьере.

Остров в Холодном Море: После того как персонажи оказываются в одном из самых холодных доменов Шадоуфелла, авантюристы блуждают по сельской местности в поисках пути к спасению. Они сталкиваются с бегущим сельским жителем или маленьким торговым караваном, направляющимся в деревню, давая персонажам первое представление о том, что происходит. Сельский житель может попросить персонажа спасти членов его семьи, которые все еще находятся в деревне, в то время как торговцы могли бы попросить охранять их, поскольку они едут через леса, знаменитые ещё по вторжению гноллов.

По Следам Оркуса: Будучи уже связанными с культом Оркуса, персонажи доводят до конца одно из указаний и при этом обнаруживают, что они попали в Шадоуфелл, недалеко от Грэефмотта. Там, персонажи могут взаимодействовать с местными жителями, узнать об угрозе, которую представляют собой упыри, о борьбе с трупоедами и раскрыть тайны последователей культа Оркуса. Однажды они преуспевают и одерживают верх над злодеями, только лорд Грэеф менее чем благодарен им за вмешательство. Их могут окружить сердитые сельские жители и лорд.

Побег от Безумного Лорда: Во время остановки в Грэефмотте на пути к другому месту приключений, к персонажам приближается Сестра Регина. Она просит их помочь ей вывести группу людей из деревни. Она рассказывает об угрозе, слухах о лорде Грэефе и опасности, которой все подвергаются даже находясь в деревне. Если персонажи соглашаются, лорд Грэеф вмешивается и охотится на них и сельских жителей, когда они бегут через леса. Убийство лорда лишь делает его мертвенно бледным. Более того, персонажи должны сражаться с гноллами и нежитью. Даже если они сделают его свободным от лесов, смогут ли они найти место, где они будут в безопасности?

Последний Отдых: Привлечённые легендой, сообщениями о невероятных сокровищах или по чистой случайности, авантюристы оказываются в Грэефмотте. Персонажи узнают больше о лорде Грэефе и непослушном призраке, который мучает его. Так как Грэеф проводит все больше времени вне замка, Призрак Грэефмотта и многочисленные искры скорби спускаются со сторожевой башни, чтобы измотать сельских жителей. Каждую ночь люди умирают, убитые призраками или пожранные трупоедами. Деревня находится на грани краха. Авантюристы могут отречься от целого места, пытаясь убежать через леса, но оказавшись позади гноллов. Или же, персонажи могут противостоять призракам в главной башне и узнать правду о том, что же произошло сто лет тому назад. Если они освободят призрака и Грэефмотт от проклятия, то они должны будут найти способ заставить лорда Грэефа признать свои преступления и искупить их. Безумный лорд прежде уже сопротивлялся нескольким попыткам и вероятно заклеймил всю компанию как предателей. Заставят ли персонажи лорда Грэефа увидеть причину? Победят ли они лорда и вынудят ли его признаться в преступлениях? Будет ли этого достаточно, чтобы снять проклятие?

Нависающая главная башня стоит на вершине холма, её крутые стены покрыты плющом, а башни потемнели.

Убийство Дервена и Возможность Сбежать из Грэефмотта

Вхождение в Грэефмотт отличается от того, как исследователи Шадоуфелла или авантюристы в поисках чего либо в Грэефмотте входят в другие труднейшие части мира. Как и во всех Землях Страха, побег — самая трудная часть приключения. Как и все темные лорды, Дервен Грэеф - трудный противник, когда речь заходит о его убийстве. Обычно, герои могут сбежать из Грэефмотта одним из двух способов.

Первый - встретиться и убить лорда Грэефа. Однако, чтобы сделать это недостаточно просто нанести ему поражение в бою. Конечно, "убийство" Дервена Грэефа позволит кому-то пройти сквозь стены туманов, что окружают Грэефмотт, но контроль темного лорда над его доменом частичен, что держит гноллов Гиблого Леса в безвыходном положении. Эти гноллы жаждут отомстить Дервену Грэефу и деревне, которую он защищает, а если он будет убит, то они обрушат свою месть на Грэефмотт, убивая всех на своём пути. В этом случае убийство темного лорда является только первым шагом. Второй — заставить пройти орды хищных гноллов, что нападут сразу же после смерти темного лорда. Будучи убитым, лорд Грэеф лежит мертвым только остаток дня. На следующее утро на рассвете, его тело восстановится в его спальне в Главной Башне Грэефмотта.

Другой способ - противостоять Дервену и его греху, вынуждая его признать свое преступление в убийство сына. Сначала, чтобы выполнить это, необходимо открыть и провести переговоры с позорным призраком Грэефмотта, что само по себе не лёгкая задача. Призрак можно найти во многих частях Грэефмотта и вокруг него. Персонажи должны тогда убедить призрака — вероятно, только после нанесения ему поражения в бою — чтобы сказать ему, где его кости преданы земле, и затем заставить беспокойную душа сопроводить их туда. Кости могут находиться где угодно в пределах домена, и, возможно, только призрак знает, как они могут быть найдены, но он не может точно знать, где они находятся. Они могут быть у гноллов в качестве трофея или, возможно, один из жителей давно спрятал их где-то далеко.

Как только тело восстановлено, призрак может временно войти в своё мёртвое тело. Только тогда лорд Грэеф сможет столкнуться с ужасом его преступления. После нанесения ему поражения таким образом, он скорее всего не умрёт, а просто упадёт на пол и начнёт вопить от горя в течение целого дня. Звуки его страданий можно будет услышать по всей земле, туманы в это время станут тонкими, позволяя любому желающему покинуть Грэефмотт. В таком случае гноллы не нападут и, возможно, подтвердив его преступления, даже позволят Дервену Грэефу, наконец, обрести мир и закончить его мучения — или же, возможно, темные силы ещё не совсем властны над ним...

Об Авторе

Роберт Дж. Шуолб разрабатывал дизайн для таких книг, как «Руководство Игрока по Забытым Королевствам», «Драконomикон I: Цветные Драконы», «P2: Анклав королевы демонов», «Военная Власть», «Настольная книга Игрока 2», «Путеводитель по Эберрону», «Божественная Власть», «Хранилище Авантюриста 2», «Драконomикон 2: Металлические Драконы». Так же он разрабатывал дизайн для многочисленных статей D&D Insider. Роберт живет в Теннесси.

Классовые действия: Волшебник:

Оригинал в журнале Dragon 385
Перевод – Xurte
2010

Эй, вам не надоело растрачивать свои таланты на дешевые фокусы? Я здесь, чтобы показать вам путь истинной силы. Чего хорошего в секундном взрыве огня, когда можно призвать пылающего зверя из самого сердца Элементального Хаоса? Те из вас, у кого хватит силы и смелости сломить ярость призванного демона, получат поистинне великую награду. Само собой, что призванные твари будут мстить вам и пытаться вырваться.

Для тех, кто вдруг испугался: курсы метания огненных шаров у профессора Флини прямо по коридору и направо.

— Дваренн Хэтфорд, профессор призывания и воплощения. Наставляет новых учеников.

Призыватели редко полагаются на своих подчиненных по-настоящему. Они видят в своих чудовищах только рабов, устанавливая над ними абсолютный контроль. Эта власть безгранична, но каждую секунду призванное создание хочет вырваться из оков принуждения. Если концентрация мага хотя бы немного ослабнет, то внутреняя природа чудища сразу же даст о себе знать. Все больше и больше вызывателей встречают смерть в лапах, когтях и клыках своих же существ. Но возможность контролировать такую силу полностью оправдывает риск.

На заметку вызывателям:
Все нижеизложенные таланты опираются на механику призываний, описанную в Player's Handbook 2 (стр 221). Но сюда также включены новые элементы.

Симбиоз: Каждый талант включает эффект симбиоза. Симбиоз предоставляет преимущества вызывателю на все время призыва. Сами же призванные создания (и их атаки) никогда не получают преимуществ от симбиоза.

Внутренняя природа: Каждый талант охарактеризовывает внутреннюю природу существа, детально описывая его действия, если вы не отдаете ему приказаний.
Запомните, что вызванные создания представляют смертельную опасность для мага и его союзников: когда в описании этого эффекта упоминается «существо», то целью для призванного будет сам заклинатель и его союзники. Было бы крайне полезно тратить малое действие, чтобы хоть частично управлять призванным существом (скажем, шагать или перемещаться). Вам же не хочется, чтобы оно начало свою игру против вас?

Заклинания на день 1 уровня

Призвать Дретча **Атака волшебника 1**
Тошнотворный смрад и серные слюни знаменуют собой появившегося дретча
На день ♦ Магический, Инструмент, Призывание
Малое действие **Дальнобойный 10**
Эффект: Вы призываете дретча Маленького размера в незанятую область в пределах дальности. Дретч имеет скорость 5. Если хиты дретча опускаются до 0, то смежные с ним существа получают 5 хитов урона. Вы можете отдавать дретчу *следующие приказы:*

Стандартное действие: Рукопашная 1; цели — одно или два существа; Интеллект против Реакции; 2d6 + модификатор Интеллекта урона.
Внутренняя природа: Если вы не отдаете приказаний дретчу до конца вашего следующего хода, то он атакует (или делает атаку в броске) ближайшее существо, совершая вышеуказанную атаку. Если он не может атаковать, то перемещается со своей скоростью к ближайшему существу. Дополнительно, вы получаете 1к6 урона каждый раз, когда делаете стандартное действие или действие движение до конца вашего следующего хода
Симбиоз: Пока вызван дретч, каждое существо, совершившее атаку до конца следующего хода дретча, которое вы поразили стандартной или неограниченной атакой, получает 5 хитов урона после этой атаки

Призвать Дьявола Пыли **Атака волшебника 1**
Пыль и песок быстро поднимаются в воздух,образуя стихийное торнадо, проходящее кнутом по полю боя
На день ♦ Магический, Инструмент, Призывание
Малое действие **Дальнобойный 10**
Эффект: Вы призываете дьявола пыли Маленького размера в незанятую область в пределах дальности. Дьявол пыли имеет скорость 8. Вы можете отдавать ему *следующие приказы:*

Стандартное действие: Ближняя вспышка 1; цель — каждое существо во вспышке; Интеллект против Реакции; 1к10 + модификатор Интеллекта урона и дьявол пыли сдвигает цель на 2 клетки.
Внутренная природа: Если вы не отдаете приказаний дьяволу пыли до конца вашего следующего хода, то он атакует смежных существ. Если он не может этого сделать, то двигается к ближайшему существу со своей скоростью. Также вы сбиваетесь с ног
Симбиоз: Пока вызван дьвол пыли, вы получаете +2 бонус таланта к скорости и +4 к ко всем защитам против свободных атак.

Заклинания на день 5 уровня

Призвать Импа **Атака волшебника 5**

С треском и вспышкой яркого красного света появляется крылатый имп,со скорпионьим хвостом на изготовку

На день ♦ Магический, Инструмент, Яд, Призывание
Малое действие Дальнобойный 10

Эффект: Вы призываете импа Маленького размера в незанятую область в пределах дальности. Имп имеет базовую скорость 4, полет 6 (парение) и сопротивление огню 5. Вы можете отдавать импу *следующие приказы:*

Стандартное действие: Рукопашная 1; цель — одно существо; Интеллект против Реакции; 1d8 + модификатор Интеллекта урона и продолжительный урон ядом 5 (спасбросок оканчивает). Имп становится невидимым до начала вашего следующего хода

Внутренняя природа: Если вы не отдаете приказаний импу до конца вашего следующего хода, то имп атакует смежного врага, над которым у него есть боевое превосходство. Если такой цели нет, то имп становиться невидимым и перемещается со своей скоростью к ближайшему врагу. Дополнительно, вы предоставляете боевое превосходство всем противникам до конца вашего слеюущего хода

Симбиоз: Пока призван имп вы наносите дополнительно 5 хитов урона всеми атаками по целям, которые предоставляют боевое превосходство.

Призвать Зверя Магмы **Атака волшебника 5**

Жгучая магма превращается в ужасное живое существо лишь с одним-единственным желанием — сжечь все живое

На день ♦ Магический, Инструмент, Призывание
Малое действие Дальнобойный 10

Эффект: Вы призываете зверя магмы Среднего размера в незанятую область в пределах дальности. Зверь магмы имеет базовую скорость 4 (8 для атаки в броске) и сопротивление огню 5. Вы можете отдавать ему *следующие приказы:*

Стандартное действие: Рукопашная 1; цель — одно существо; Интеллект против Реакции; 1d10 + модификатор Интеллекта огненного урона, цель замедлена и получает продолжительный урон огнем 5 (спасбросок отменяет оба эффекта).

Внутренняя природа: Если вы не отдаете приказания зверю магмы до конца вашего следующего хода, то он атакует смежных с ним существ или совершает атаку в броске на ближайшее существо и проводит вышеуказанную атаку вместо стандартной рукопашной атаки. В противном случае, зверь магмы перемещается к ближайшему врагу со своей скоростью. Дополнительно, вы замедлены до конца



вашего следующего хода

Симбиоз: Пока вызван зверь магмы, вы можете шагать на 2 клетки дейтсвием движения. Каждое существо, которое вы успешно атаковали базовой или стандартной атакой, не может совершать шаг до конца вашего следующего хода.

Заклинания на день 9 уровня

Призвать Адскую Гончую **Атака волшебника 9**

С раскатистым лаем на поле боя появляется горящее существо, напоминающее охотничьего пса

На день ♦ Магический, Инструмент, Призывание
Малое действие Дальнобойный 10

Эффект: Вы призываете адскую гончую Среднего размера в незанятую область в пределах дальности. Адская гончая имеет базовую скорость 7 и сопротивление огню 10. Каждое существо, входящее в смежную клетку с адской гончей, или начинающее там свой ход, получает 5 хитов огнем. Вы можете отдавать адской гончей *следующие приказы:*

Стандартное действие: Ближняя волна 3; цели - каждое существо в волне; Интеллект против Реакции; 2d6 + модификатор Интеллекта огненного урона.

Внутренняя природа: Если вы не отдаете приказания адской гончей до конца вашего следующего хода, то она совершает атаку по ближайшему врагу, стараясь задеть волной как можно больше существ. Если врага в пределах досягаемости нет, то она перемещается к ближайшему врагу. Дополнительно, вы получаете 5 хитов огнем.

Симбиоз: Пока вызвана адская гончая, вы наносите 1к6 дополнительного урона огнем ближними и зональными атаками. Каждое существо, попавшее по вам рукопашной атакой, получает 1к6 хитов огнем.

Призвать Суккубу **Атака волшебника 9**

В клубах ароматной серы в ваш мир грациозно вступает суккуба

На день ♦ Магический, Очарование, Инструмент, Призывание
Малое действие Дальнобойный 10

Эффект: Вы призываете суккубу Среднего размера в незанятую область в пределах дальности. Суккуба имеет базовую скорость 6, полет 6 и сопротивление огню 10. Вы можете отдавать суккубе *следующие приказы:*

Стандартное действие: Дальнобойный 5; цель — одно существо; Интеллект против Воли; 1d10 + модификатор Интеллекта урона и цель подчинена до

конца вашего следующего хода. Однажды подчиненная цель в сцене не может быть подчинена суккубой вновь в этой сцене.

Внутренняя природа: Если вы не отдаете приказания суккубе до конца вашего следующего хода, то она делает шаг и совершает атаку против вас или вашего союзника

Симбиоз: Пока вызвана суккуба, существо, которое вы поразили неограниченной или стандартной атакой, получает -4 к броскам атаки до конца вашего следующего хода



Заклинания на день 15 уровня

Призвать Тряску Атака волшебника 15

Властным знаком вы придаете форму грохочащим камням и ожившему грому

На день ♦ Магический, Инструмент, Гром, Призывание

Малое действие Дальнобойный 10

Эффект: Вы призываете тряску Среднего размера в незанятую область в пределах дальности. Тряска имеет базовую скорость 6 и сопротивление грому 10. Вы можете отдавать тряске *следующие приказы:*

Стандартное действие: зональная вспышка 2 в пределах 10 клеток; цель: каждое существо во вспышке; Интеллект против Реакции; 1к12 + модификатор Интеллекта урона звуком. Цель в центре зоны получает дополнительно 2d8 хитов урона

Внутренняя природа: Если вы не отдаете приказания тряске до конца вашего следующего хода, то он совершает атаку, стараясь задеть как можно больше существ. Дополнительно, вы получаете 5 хитов урона и сбиваетесь с ног.

Симбиоз: Пока вызван тряска, вы наносите 2d6 дополнительного урона громом вашими зональными атаками, и существо в центре зоны получает 2d6 хитов урона громом, если вы промахиваетесь.

Призвать Врока Атака волшебника 15

Из облака гниющего смрада вылетает крылатый демон лишь для того, чтобы снова и снова срывать плоть живых существ.

На день ♦ Магический, Инструмент, Призывание, Яд

Малое действие Дальнобойный 10

Эффект: Вы призываете врока Большого размера в незанятую область в пределах дальности. Врок имеет базовую скорость 6 и полет 8. Вы можете отдавать вроку *следующие приказы:*

Стандартное действие: Врок пролетает со своей скоростью и совершает следующую атаку в течение его движения; Рукопашная 2; цель — одно существо; Интеллект против Реакции; 2к10 + модификатор Интеллекта урона. Врок не провоцирует свободных атак во время этого перемещения.

Внутренняя природа: Если вы не отдаете приказания вроку до конца его следующего хода, то он совершает атаку против ближайшего существа. Если целей в пределах дальности нет, то он перемещается к ближайшему существу. Дополнительно, вы получаете 10 хитов ядом и теряете малое действие до конца вашего следующего хода.

Симбиоз: Пока вызван врок, вы не провоцируете свободные атаки во время движения, и наносите дополнительный урон 2d6 по ошеломленным и изумленным целям.

Заклинания на день 19 уровня

Призвать Коатля Атака волшебника 19

Древнее заклятие призывает крылатого и цветного змея
вам на помощь

На день ♦ Магический, Инструмент, Электричество, Излучение, Призывание

Малое действие Дальнобойный 10

Эффект: Вы призываете коатля Большого размера в незанятую область в пределах дальности. Коатль имеет базовую скорость 6, полет 8 (парение) и обладает невосприимчивостью к эффектам обездвиживания и удержания. Вы можете отдавать коатлю *следующие приказы*

Стандартное действие: Дальнобойный 20; цель — одно существо; Интеллект против Реакции; 2d10 + модификатор Интеллекта электричеством и излучением, или 3d10 + модификатор Интеллекта электричеством и излучением против демонов.

Внутренняя природа: Если вы не отдаете приказания коатлю до конца вашего следующего хода, то он делает шаг и атакует ближайшее существо в пределах дальности. Дополнительно вы получаете 10 хитов излучением и коатль толкает вас на 2 клетки от себя.

Симбиоз: Пока вызван коатль, и вы при этом получаете урон излучением (не считая урона от вашего коатля), то ваши атаки наносят 2к6 урона излучением до конца вашего следующего хода. Дополнтельно, вы можете сделать спасбросок против против обездвижевания и удержания в начале и в конце вашего хода

Призвать камнеогненного громилу
Атака волшебника 19

Вы призываете порочного стихийного служителя из огненной области Элементального Хаоса
На день ♦ Магический, Инструмент, Призывание, Огонь
Малое действие Дальнобойный 10
Эффект: Вы призываете камнеогненного громилу Большого размера в незанятое пространство в пределах дальности. Он имеет базовую скорость 8, +2 бонус к КД и сопротивление огню 10. Любое существо, входящее в смежную с ним клетку, или начинающее в ней свой ход, получает 10 хитов огненного урона. Вы можете отдавать громиле *следующие приказы:*

Стандартное действие: Рукопашная 2; цель - одно существо; Интеллект против Реакции; 2d10 + модификатор Интеллекта урона огнем.
Внутренняя природа: Если вы не отдаете приказания камнеогненному громиле до конца вашего следующего хода, то он атакует ближайшего врага в пределах досягаемости. Если врагов в пределах досягаемости нет, то он атакует ближайшее существо в пределах досягаемости.В любом случае он перемещается к ближайшему врагу. Также вы получаете 10 хитов урона огнем и штраф -2 к КД до конца вашего следующего хода.

Симбиоз: Пока вызван камнеогненный громила, вы получаете +2 бонус таланта к КД и каждое существо, задевшее вас рукопашной атакой, получает 5 хитов урона огнем.

Заклинания на день 25 уровня

Призвать землеветренного губителя
Атака волшебника25

Безумные ветра и локальное землетрясение врываются в ваш мир, предвещая появление земляного гиганта
На день ♦ Магический, Инструмент, Призывание
Малое действие Дальнобойный 10
Эффект: Вы призываете землеветренного губителя Огромного размера. Губитель имеет полет 8 (парение).
Вы можете отдавать ему следующие приказы:

Стандартное действие: Дальнобойный 5; цель - одно существо; Интеллект против Стойкости; 3к8 + модификатор Интеллекта урона и цель обездвижена до конца следующего хода губителя
Внутренняя природа: Если вы не отдаете приказания губителю до конца вашего следующего хода, то он совершает шаг и атакует существо, которое было его целью прошлой атаки.Если он не может атаковать эту цель, то он атакует ближайшее существо в пределах дальности. Дополнительно, вы получаете 10 хитов урона и обездвижены до конца вашего следующего хода.
Симбиоз: Пока вызван землеветренный губитель, вы успешными неограниченными Также, каждый враг, начинающий ход обездвиженным, удержанным или замедленным, получает 2к8 хитов урона

Призвать Марилит Атака волшебника 25

Сам воздух начинает кровоточить от множества рассекающих клинков, появившихся из ниоткуда
На день ♦ Магический, Интсрумент, Призывание
Малое действие Дальнобойный 10
Эффект: Вы призываете марилит Большого размера. Марилит имеет скорость 8. Вы можете отдавать марилит *следующие приказы:*

Стандартное действие: Марилит проводит три атаки: Рукопашная 2; цель – одно существо;
Интеллект против Реакции; 2d10 + модификатор Интеллекта урона (3d10 + модификатор Интеллекта урона против окровавленных существ), и марилит делает шаг на 2 клетки.
Внутренняя природа: Если вы не отдаете приказаний марилит до конца вашего следующего хода, то она атакует ближайшего врага в пределах досягаемости, или ближайшее существо в пределах досягаемости. Если существ нет в пределах досягаемости, то она двигается к ближайшему врагу. Дополнительно, вы получаете 15 хитов урона (20 если окровавлены).
Симбиоз: Пока вызвана марилит, вы можете шагнуть в любой момент, когда попадаете неограниченной или стандартной атакой. Также, когда по вам промахиваются рукопашной атакой, вы можете использовать вашу стандартную или неограниченную атаку немедленным ответом, включающую цель, атаковавшую вас.

Заклинания на день 29 уровня

Призвать Балора Атака волшебника 29

Воздух наполняется криками, день сменяется на ночь,
земля покрывается трещинами — все это следствие призванного вами ужаснейшего из демонов.



На день ♦ Магический, Огненный, Инструмент, Электричество, Призывание
Малое дейтсвие Дальнобойное 10
Эффект: Вы призываете балора Огромного размера в незанятуюобласть в пределах дальности. Балор имеет базовую скорость 8, скорость полета 12 (неуклюжий), сопротивление огню 25 и существа, начинающие свой ход в пределах двух клеток от балора, получают 10 хитов огненного урона. Вы можете отдавать балору *следующие приказы:*

Стандартное действие: Рукопашная 5; Цель — одно существо; Интеллект против Реакции; 4к10 + модификатор Интеллекта урона огнем и электричеством, и балор сдвигает цель на 5 клеток в незанятую смежную область.
Внутренняя природа: Если вы не отдаете приказаний балору до конца вашего следующего хода, то он атакует ближайшее существо в пределах досягаемости. Если целей нет, то балор перемещается к ближайшему врагу со своей скоростью. Также, если вы находитесь в пределах досягаемости балора, то он атакует вас стандартной ближней атакой.
Симбиоз: Пока вызван балор, каждое существо, которое вы атакуете, получаете дополнительно 10 хитов урона, и вы наносите дополнительные 15 хитов электричеством и огнем своими неограниченными, стандартными талантами и талантами на сцену.

Призвать Зовущего Бурю Джинна **Атака волшебника 29**

Звучит раскат грома, вихрем взрывается облако бури, проявляя бледнокожеее существо, видимое в нем.

На день ♦ Магический, Инструмент, Электричество, Гром, Призывание
Малое действие Дальнобойное 10

Эффект: Вы призываете джинна Большого размера в незанятую область в пределах дальности. Джинн имеет базовую скорость 6, полет 8 (парение) и сопротивление грому 15. Вы можете отдавать джинну *следующие приказы:*

Стандартное действие: Ближняя вспышка 2; цели – существа во вспышке; Интеллект против Реакции; 3d10 + модификатор Интеллекта урона электричеством и громом. Эффект: джинн сдвигает цели на 3 клетки.
Внутренняя природа: Если вы не отдаете приказания джинну до конца вашего следующего хода, то он делает шаг со своей скоростью, стараясь задеть как больше существ во вспышке. Дополнительно, вы получаете 10 хитов громом, сбиваетесь с ног и удерживаетесь до конца вашего следующего хода
Симбиоз: Пока вызван джинн, вы получаете полет 8 (парение), и можете телепортироваться на 3 клетки до или после совершения стандартной или неограниченной атаки. Таланты, которыми вы можете сдвигать цели, тянут или сдвигают цели вместо этого.



Об авторе
Даниэль Марталер (Daniel Marthaler) является заядлым игроком с манией величия и мечтает пробиться в игровую индустрию. Несмотря на свой рост метр девяносто, он обожает играт за нискорослые расы, такие как кобольды и гномы.

Заметки Азалина 2

Автор: Азалин. 2010

Языки

Традиционно в равенлофте множество языков:
Ядро разбито на пять языковых групп (дарконийский, вассанский, балок, мордентиш и фалковнийский), причем две из этих групп имеют родные языки всего в 1 домене). Но каждый остров имеет свой язык :(
Ввести языки с интересными правилами (как в манускрипте Джестера или в придумать свои) несложно!
НО! Однажды герои попадут на остров ужаса и внезапно окажется что понимание "аборигенов" там будет невозможно без ритуалов, а двухсторонее общение еще и без проверки арканы со сложностью 35(!!!).
Конечно, барьер языков может стать интересным "роллплей оппортунити", как говорят, но каждый раз, когда герои попадают на остров играть в игру "пойми меня" и "нарисуй таверну" глуповато.
Второй вариант - забить на это и сделать в Равенлофте всеобщий язык (убрать языки придется полностью, в них теряется смысл - это не то, что народы за века совместной жизни выработали какой-то общий язык - а просто предполагать, что во всей мультивселенной люди говорят на абстрактном общем наречии)

Вещи

Вас никогда не смущало в 4ке (да и в 3ке) что магичность магических вещей исчезла?
А знаете почему? Потому что некоторые ДМы игнорировав ряд пассажей из ДМГ восприняли цены на вещи не как их оценку, а как натуральный прейскурант. Но это лирика.
Ниже рассказывается, как мы будем избегать этого в Равенлофте.
В новом продукте от Визардов – ДнД Эссентиал, Визарды наконец опомнились и попытались более четко объяснить своим овцам, магические предметы. Да, они сохранились, и их будет так же много, потому что одевать персонажа – это круто и по рпгшному. Но делать это нужно с умом. Подробней о методе эссентиал можно прочитать в соответствующих темах, тут же я просто расскажу о своем подходе все идеи эссентиал, какбэ выдав за свои.
Итак, все вещи делятся на несколько категорий: мастерские, необычные и редкие.

Мастерские вещи – это те, которые дают статичный бонус. В частности это +X вещи. Но также сюда относятся многие другие вещи, дающие пассивный бонус к скиллам и спасброскам. Де факто, эти вещи не магические в большинстве случаев, а просто мастерские и делаются соответствующими мастерскими тренировками (смотри Мартиал паверс 2). Некоторые содержат на себе простенькие энчанты (если их эффект не объяснить с точки зрения логики). Такие вещи можно купить в магазинах в соответствующих больших городах, можно сделать самому просто имея фиты и деньги.

Необычные вещи – это волшебные вещи или мастерски сделанные вещицы. Необычная вещь – это та, что имеет активируемую раз в день силу или энкаунтерную силу. Сделать их непросто – нужны редкие реагенты и поиск их может занять время или стать вообще отдельным модулем. Как правило, реагенты обсуждаются и если, например герой убил красного дракона, то сделать меч убийцу драконов он может из его зубов. Такую вещь можно продать за полцены, если найти покупателя.
Примечание: навык Аркана необязательно может обнаружить магию в таких вещах. Многие из них не магические вообще. +2 меч, например, выкован так же как и обычный, просто более профессиональным кузнецом и из более дорогой стали!

Редкие – это могущественные магические вещи. Такие вещи имеют энкаунтерные или ат-вилл силы. Покупателя найти на них сложно, но в случае находки их легко заберут за полную стоимость!
Совместно с наследными предметами (вещами растущими по уровням и, как правило, привязанными к бэку хозяина), легендарными дарами и мастерскими тренировками – такая система хорошо создает основу для вещей в маломагическом мире.

Более точную градацию вещей, думаю, можно будет составить после выхода эссентиала, но суть уже ясна и сейчас.
Таким образом, опытные герои будут иметь большую и эффективную экипировку, но магических вещей будет немного что хорошо соответствует с маломагическим миром.



Огнестрел



В последнем модуле прогремел террорестический взрыв и игроков похоже очень заинтересовало пороховое оружие.
В связи с чем, стало понятно, что пора его переводить в реалии четверки:

Jester предлагает следующие характеристики:
Pistol +1 1d8 10/20 30 gp 2 lb. Firearm Load 2 minors
Pistol, Pocket +1 1d6 6/12 35 gp 1 lb. Firearm Load 2 minors
Blunderbuss +1 1d12 20/40 45 gp 5 lb. Firearm Load 2 minors, high crit
Carbine +1 1d10 15/30 40 gp 4 lb. Firearm Load 2 minors, small, high crit

Понятно, что это просто смешно:
Greatbow +2 d12 25/50 30 gp 5 lb. Bow Load free
Superior crossbow +3 d10 20/40 30 gp 6 lb. Crossbow Load minor
На порядок лучше. Jester просто не осознает, что +1 бонус, это чудовищный минус и должен быть соответствующе сбалансирован способностями.

Нужен хороший вариант. Я хотел, чтобы огнестрел радикально отличался от обычного стрелкового оружия, но имел соответствующие минуса.

Пистоль +2 2d8 10/20 30 gp 2 lb. Firearm Load move, fumble
Мушкет +2 2d8 20/40 45 gp 5 lb. Firearm Load move, high crit, fumble

Разумеется, для них нужна новая група (огнестрел) и фиты супериор вепон профешенси.
Впрочем для людей из цивилизованных стран, они считаются маритальными, а воры например заменяют некоторые свои оружия (типа пращи) на огнестрел
Я не хотел делать пистоль и мушкет совсем разными (потому что тогда бы все использовали мушкет).

У каждого из этих оружий появилось особое свойство fumble - при выбросе единицы, нужно потратить стандартное действие, прежде чем производить следующий выстрел.
Перезарядка оружия - действие движения (престижным классом видимо можно будет спустить ее до минорки, но не ниже)

Ну и относительно дорогая цена патронов: 10 зарядов стоят 1 золотой (включают порох).

Наметки по огнестрелу

=Superior weapon=
Two handed
Musket +3 2d6 10/20 65 gp 6 lb. Firearm Load move

One handed
Pistol +3 2d6 6/12 50 gp 3 lb. Firearm Load move

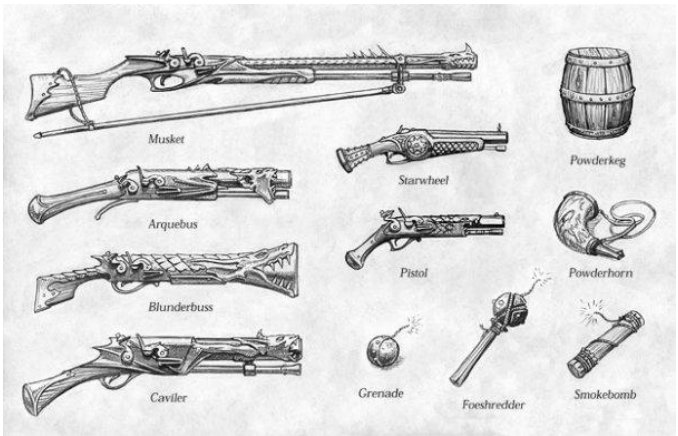
Ammunition
bullet and powder (20) 5g 5 lb

firearm -> counts as crossbow and hand crossbow for powers



Экономика

Тысячи золотых в ценах ДНД всегда очень подкашивали реализм. Стоимость золотого кольца в 250 золотых монет (а ведь на одно кольцо уйдет столько же золота сколько от силы на 5 монет!).
Поэтому решено провести деноминацию цен.
Градация остается такой же (100 мед - 10сер - 1 золотая – 0,01 платиновая)
Но золотая монета в ценниках равна новой медной монете.
То есть +1 меч, стоит 3 серебряных и 6 медных.
Почему-то мне кажется, так будет более правильно чем тонны злата.

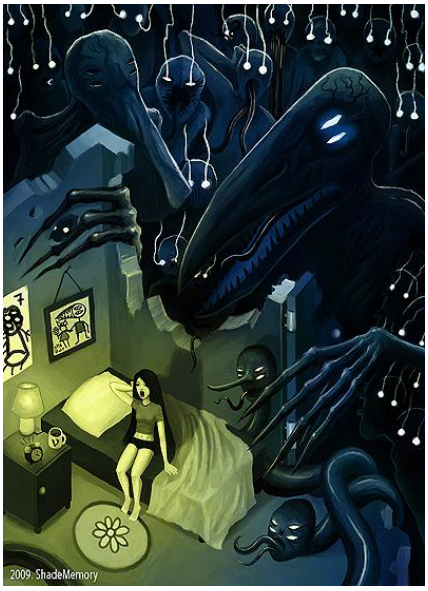


Сеттинг «the V».

Автор: ShadeMemory

«the V» — это особое вещество, которое вырабатывается в организме девушки, мучающихся от душевной пустоты. Когда содержание «the V» в крови достигает предела, девушка впадает в кому, а её сознание попадает в город, где может встретить остальных, таких же жертв наркотика.

Отличительная особенность этого города, в том, что он материализует кошмары всех своих обитателей. Если побороть собственный страх, то можно подчинить его.
В городе существует несколько групп, которые образовываются за счёт различий в фобиях и отклонениях. Группы, часто конфликтуют между собой. «Убить» в городе V, значит — вывести человека из комы. Но многие, достаточно быстро понимают, что именно в этом городе они находятся на своём месте, и борются за право остаться.



Вещество «V»

В первую очередь, в группу риска входят замкнутые люди, имеющие сложности в общении с окружающими, те кому неприятен или даже отвратителен окружающий мир. Среди них могут быть как крайне аппатичные, так и агрессивные личности. Зачастую носителем the V может быть и девушка терзаемая пустотой в своей душе и сердце.

Само вещество the V невозможно обнаружить посредством современной медицины. Вырабатывается оно путём воздействия души на кровяные тельца, причём все свойства крови, после этой трансформации, сохраняются. По мере взросления, объёмы вырабатываемого вещества увеличиваются.

Порог содержания вещества в организме, при котором происходит то самое проникновение в город V, индивидуальный и совершенно не предсказуемый. Сознание девушки, впавшей в кому, переносится в город, где физические ограничения её тела уже не работают.
Однако, V ограничивает свободу действий, не давая возможности реализовывать всё что вздумается. Например, девушка не может просто взять и полететь или трансформировать своё тёло. В первую очередь, большой проблемой остаётся, накопленный в период взросления, опыт взаимодействия с окружающей средой, но помимо него и сам город вносит свои ограничения. И всё же, если на Земле ограничения человеку ставит физика, анатомия и мораль, то в городе V всё это уже не имеет такой абсолютной силы.
Это вещество нельзя синтезировать – покинув организм владельца, оно тут же уничтожается. Анализ крови не выявит отличий обычной крови и крови содержащей V.



Город «V»

Внешний вид города был сформирован искаженными фантазиями и страхами девушек, генерирующих вещество the V. Первые невольные поселенцы, попавшие в город создали почти 50% его облика. В те времена можно было обнаружить пустые асфальтированные площадки, простирающиеся на сотни километров. Каждая новая девушка создавала своим пришествием всё меньшие и меньшие сегменты города. В настоящее время каждая новая гостья «V» приносит, разве что, новую комнату в одном из зданий. И всё же, город никогда не находится в привычном понимании стабильности. Некая, ещё не обнаруженная сила, время от времени создаёт, искажает или заменяет различные элементы города. Представьте, что в одно прекрасное утро ваша ванная пропала, а на месте двери в неё, как ни в чём не бывало, стоит стена.

Помимо появлений и исчезновений в городе можно так же наткнуться и на более загадочные явления. Например, искажения пространства, когда одна из комнат дома, может по площади оказаться больше чем всё здание, в котором она находится. Зайдя в дверь заброшенной одноэтажной бензоколонки, вы можете обнаружить внутри лабиринт протяжённостью в несколько километров с лестницами, уходящими в пустоту.

А что же происходит если кто-то пытается покинуть город? Пересекая черту города, девушка попадает в простирающуюся до горизонта пустошь. С каждым шагом, она ощущает набирающую силу головную боль. Спустя 30 минут боль становится просто невыносимой. Если продолжать двигаться дальше, то уже через десять минут девушку ждёт паралич и медленная смерть. Как и в случае с другими летальными исходами в городе, после смерти несчастная выходит из комы и теоретически может продолжать обычную жизнь.

Современный город «V» представляет собой множество районов нескольких разных типов. Часть из них населяют девушки, другая часть заброшена или заселена свободными монстрами.

Соответственно, в городе возможны свои невероятные явления. Они касаются и языка. Девушка мгновенно воспринимает речь другого персонажа мира V, так как она привыкла её слышать. Т.е. доносимый смысл и интонации понятны ей вне зависимости от того, на каком языке говорит собеседник. Грубо говоря, если кто-то говорит тебе на испанском и грязно ругается, да ещё и коверкает слова, в V, ты понимаешь что именно он говорит, понимаешь что ругается и что коверкает, хотя испанского ты не знал никогда. Это не то чтобы автопереводчик, а скорее точная передача ощущений от передаваемой информации и её эмоциональной окраски.

В городе нет необходимости питаться, как таковой. Растраченные силы восстанавливаются сами собой со временем. Но можно есть для удовольствия или чтобы заглушить ощущения голода, которое вызывают некоторые спеллы или монстры. Поглощение пищи, это такой вариант времяпровождения. Например, пища может быть чем-то вроде дополнения к обсуждению на собрании и т.п.

В некоторых случаях поглощение определённого продукта связано с управлением монстрами. Например девочки из Дистресс часто пьют молоко.

Сама по себе еда, как и многое другое, естественно не производятся девушками, а добывается как находка в заброшенных магазинах и домах. В плане сроков годности тут можно встретить как продукты портящиеся с несвойственной для них быстротой, так и вообще не портящиеся.





Время в городе и на планете Земля течёт непропорционально. 1 месяц в коме = 1 год в городе. При этом, самые выдающиеся персонажи, вроде Красной Королевы, умудряются выживать в V многие годы, ещё больше ужимая время (может доходить до пропорции 1 неделя в коме = 1 год в городе). Персонаж дольше всех проживший в городе, лежал в коме всего четыре с небольшим года.

Во-вторых, как ни странно, физическое состояние тела девушки, попавшей в V, которое лежит на больничной койке, не только не ухудшается, но и может улучшиться. Например, одна из девушек, которую убили в городе, пролежав год в коме избавилась от астмы (правда потом вышла замуж и повесилась). Т.е изменяется только психическое состояние, корёжатся черты личности и т.д.

Сон как таковой не является необходимостью в городе. И уж точно нет распорядка сна вроде: днём бодрствуем, ночью спим. Но некоторые спят для того, чтобы ускорить процесс регенерации повреждённого тела, некоторые используют сон как часть своего ритуал, некоторые получают во сне информацию. Большинство же спит по старой привычке, у многих при длительном отсутствии сна усиливается нервозность и тревожность.

Сами сны как правило ничего необычного не представляют. Практически то же самое что и обычные сны (за исключением снов для ритуалов и поиска информации).

One Leaf Clover
COMPANY

«Однолистный клевер»

До сих пор не было зарегистрировано ни одного случая связи жителей города the V с реальным миром. В этих обстоятельствах особенно странно выглядит деятельность компании "Однолистный клевер", которая занимается очень необычной благотворительностью: берёт девушек, впавших в кому, на бесплатный стационар. Как правило, даже успешные бизнесмены, которых постигло горе, спустя годы ожидания, соблазняются освобождением затрат по уходу за своими "полуживыми" дочерьми и отвозят девушек в центры One Leaf.

За время существования компании, ей были открыты центры по оказанию помощи девушкам, прибывающим в состоянии комы, во всех крупных городах мира.

Условия приёма больных:

— One Leaf Clover оказывает помощь девушкам в возрасте от 16 до 25 лет. Предоставляет место, а так же берёт на себя все расходы по содержанию пациента, пребывающего в состоянии комы.

— Пациент поступает на стационар в клинику One Leaf Clover, в зависимости от результатов его первоначального обследования. Компания имеет право отказать в оказании помощи пациенту без объяснения причин.

— Родственники пациента, имеют право навещать его в приёмные дни. Руководство One Leaf имеет право отказать в посещении, без объяснения причин.

— Пациента, отданного в One Leaf, можно забрать лишь после его выхода из комы, либо смерти.



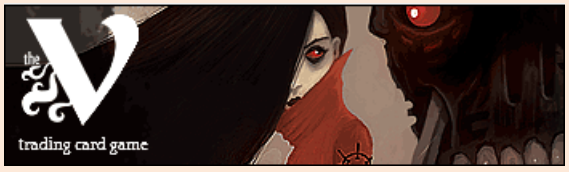
Новая жизнь «избранных»:

Девушки попадают в город в период юности, и тут их нормы морали успевают измениться координальным образом. В городе не существует прав и законов, применимых абсолютно ко всем, кроме закона силы (кто сильнее, тот и прав). Его дополняют внутренние правила групп, которые как правило сводятся к запрету на убийства и переманивание монстров внутри группы. Наказанием обычно служит смерть или пытки. Кроме этого, на мораль оказывает влияние и тот факт, что в городе организм полностью прекращает своё старение и износ органов. Не смотря на это, девушки всё же продолжают по привычке отсчитывать свой возраст и даже отмечать дни рождения. В конечном итоге, девушка попавшая в V, из юности переходит в некую особую стадию развития, лишь немного сходную со зрелостью.



Первый этап проникновения в город: шок.
Однако, здесь все стереотипы разбиваются быстро и безболезненно, поскольку девушка уже подготовлена текущим в её крови веществом. Поскольку появление происходит в случайном месте города, как правило всю информацию о происходящем, человек получает от группы, обитающей в этой области. Разумеется, в общении с новичками, немного искажаются факты, тем самым создаётся стимул для вновь прибывшей, стать членом подобравшей ее группы. Но существует и множество случаев перехода из одной группы в другую по идеологическим соображениям.

Второй этап: адаптация.
Девушка избавляется от неизвестности, вступает в группу и изучает окружающий мир. Уже в самом начале этого этапа каждый человек, попавший в город, ощущает невероятный психологический комфорт. В этом заключается одна из основных особенностей города V. Ощущение того, что ты находишься на своём месте, осознание бессмысленности всей предыдущей жизни и жажда освоения города выливаются в итоге в страх смерти, ведь каждый знает: умереть в городе V, значит навсегда выйти из комы. Многие, только попав сюда впервые ощущают вкус к жизни, познают радость от существования и развития.





Третий этап: знакомство.
Рано или поздно девушка встречается со своим монстром или даже с целой сворой кошмаров. Обычно группа подготавливает к этому моменту, поэтому знакомство приносит скорее удивление и интерес, нежели ужас. Бывает так, что девушка видела своего монстра ещё до города, в своих снах или галлюцинациях. Иногда, монстр появляется в качестве олицетворения бесформенного страха или мании.
Дальнейшие отношения со своими монстрами во многом зависят от группы, в которую попала девушка. Некоторые относятся к монстрам пренебрежительно, как к рабам (Ренд), некоторые боготворят их (Дистресс), как бы то ни было, монстры играют в городе огромную роль.

Четвёртый этап: активность.
В конечном итоге девушка начинает принимать участие в деятельности группы, отстаивая свои территории и интересы. Так же на этом этапе некоторые, определившиеся со своими предпочтениями, уходят в другую группу, становясь врагами своих бывших наставников.





Группировки:

Ренд:

Ренд, далеко не первая группа, образовавшаяся в городе V. Долгое время их члены входили в составы самых разных альянсов, но в итоге изгонялись из них за чрезмерную жестокость и пренебрежительное отношение к монстрам. Оставшись одни, девушки становились лёгкой добычей во время охоты или зачистки районов, проводившейся враждебными сформировавшимися культами и группами.

Ключевую роль в становлении Ренд, сыграла, так называемая, Красная Королева, которую называли так же Одинокой Королевой, поскольку никто и никогда не видел монстра в её подчинении. Когда-то, она была одним из сильнейших ассасинов группы Дистресс и славилась тем, что в одиночку убивала самых опасных чудовищ противостоящих альянсов. Об Одинокой Королеве всегда ходили противоречивые слухи, но никто не знал её истинной натуры. Королева регулярно конфликтовала с членами альянса Дистресс и активно выступала против изгнания жестоких девушек. Многие презирали и даже открыто ненавидели её, но группа не могла потерять такой рычаг влияния. Весь город знал о возможности лишиться своих лучших монстров в схватке с Королевой.

Лидер альянса Дистресс - Кассильда, всегда старалась урегулировать разногласия возникающие у других членов с Королевой, и по возможности, защищала её от нападок. Но, однажды, между ними разразился спор (информацией о сути которого, до сих пор так никто и не располагает), вскоре переросший в схватку. В ней, Королева заколола личного монстра Кассильды, а ей самой отрубила левую руку. Сразу после этого, Одинокая Королева покинула Дистресс и отправилась на поиски изгнанных за кровожадность девушек.

Спустя месяц, команда Королевы насчитывала ещё 4 человека: две девушки, выгнанные из Дистресс, одна из Силенто и одна, только что прибывшая в город. Этим небольшим составом, без единого монстра, девушки, без потерь взяли штурмом юго-восточный спальный район, занимаемый группировкой Суб-Негата. Под жесточайшими пытками, из выживших девушек выбили информацию о предполагаемом местоположении изгнанных из Суб-Негата. Так у Красной Королевы ещё больше расширилась группа и появилась своя территория. В результате была провозглашена новая группа — Ренд, которая на данный момент, является одной из влиятельнейших в городе.

Как известно, основанием для создания группы является свод принципов и особенностей, которые близки тем, кто вступает в неё. Ренд не явилась исключением:

— Члены Ренд не считают своих монстров инструментами самовыражения и познания V.

— Монстры Ренд используются лишь как вспомогательные средства для успешного доминирования на территории V.

— Члены Ренд обязаны находиться в прекрасной физической форме, а так же изучать особенности и слабости монстров других команд. Независимость от собственных монстров и лишения противника его воплощённых кошмаров, является основой силы группы.



Силенто:

История группы Силенто начинается с Виктора Корбана, успешного предпринимателя. Когда его дочь Кассиопею похитили неизвестные, Виктора шокировало бездействие правоохранительных органов. Недолго думая, он создал тайную организацию "Поиск", занимающуюся розыском пропавших дочерей. В эту организацию вступили его ближайшие друзья, а позже и другие отцы, безуспешно разыскивающие своё потомство.

Когда численность "Поиска" достигла 22 человек, удалось найти похитителя Кассиопеи. Им оказался душевно больной человек, державший девушку взаперти, на своей даче. Каждый день он говорил Кассиопее о том, что вынужден утопить её, но никак не может решиться на это.

Виктор Корбан лично утопил преступника на глазах у всех остальных, но эта ночь самосуда не принесла никому желанного ощущения возмездия. Буквально в течении следующей недели, 17 членов "Поиска" покончили с собой.

Виктор, всю неделю принимавший известия о самоубийствах уже и сам приготовился к такой же участи и для себя. Однако, вскоре, мысли о суициде покинули его и всех выживших: помешательство приняло гораздо более тяжёлую форму. Спустя 22 дня, Виктор Корбан собственными руками утопил дочь. Это не было доказано, тело девушки, как и улики подтверждающее убийство не были найдены.

Пять выживших членов организации "Поиск" продолжили свою деятельность по розыску пропавших детей, но не возвращали найденных родственникам, а держали взаперти.

Виктор, изредка посещавший узников, объяснял, что должен утопить девушек. Его безумие было похоже на заразу, витающую в воздухе. Следующий самоубийца из "Поиска" предварительно отправил в прокуратуру подробное описание их действий и попросил спасти остальных членов организации.

Виктор и его последователи были арестованы и по заключению экспертов отправлены на лечение в психиатрическую клинику. В квартире номер "22" нашли восемнадцать девушек. Получив помощь психологов все они вернулись в свои семьи. Именно эти девушки и стали основой группы Силенто в городе V.

Все, кто позже вступал в ряды Силенто отрицали настоящее и жили прошлым.

Лидер группы — Кассиопея, по сути единственная кто может управлять витающими в облаках членами Силенто. Никто не знает, попала ли она в город уже мёртвой или всё же выжила, и сейчас находится где-то в коме. Однако, лишь Кассиопея живёт в мире the V настоящим и умеет управлять девушками из своей группы изменяя их воспоминания.

— Воля всей группы диктуется единственным человеком: Кассиопеей. Действие членов Силенто, не находящихся под её контролем могут быть неожиданными и даже абсурдными.

— Страхи Силенто тесно связаны с водой.

— Силенто, как и Драйвен, считается дикой группировкой.

— Силенто могут не только сами погружаться в воспоминания, но и вынимать самые страшные переживания прошлого из своих врагов.



Дистресс:

Дистресс — одна из старейших и стабильнейших групп города V, . Основатели группы, во главе с Кассильдой, поселились в огромном здании, именуемом "Ветвью", представляющем собой нечто вроде небоскрёба, целиком закопанного в землю. Это здание стало определяющим в судьбе Дистресс.

По началу, группа занимала лишь первые три этажа (проход дальше был завален камнями и арматурой), и уделяла больше внимания изучению окрестностей. Тогда ещё не существовало других групп и попавшие в город V либо вступали в ряды Дистресс, либо бродили по городу в одиночестве.

Новенькая девушка, примкнувшая к Дистресс — Ниона, сразу же сказала, что завал нужно расчищать и продвигаться вглубь здания. По началу её словам никто не придал значения, но, когда Ниона в одиночку проработала целые сутки, как одержимая, некоторые не устояли и пришли помочь. На десятом этаже произошёл несчастный случай: потолок обвалился и одна из девушек погибла. Это привело всех в чувство, работа остановилась. За десять этажей, ничего интересного так и не попалось на глаза, поэтому многие согласились с тем, что риск не оправдан. Ниона пыталась уговорить девушек продолжить работу, но теперь уже никто её не поддержал. Она продолжила разгребать заваленные проходы в одиночку. В группе стали побаиваться этой сумасшедшей девушки. Что находится внизу, она объяснить не могла. Каждый день, засыпая, многие раз за разом представляли, как Ниона раскапывает там внизу свои двери, опускаясь всё глубже и глубже. "А если она найдёт там что-то опасное, и это что-то однажды ночью поднимется наверх?".

Не смотря на то, что город V сильно притупляет и модифицирует привычный человеку страх, члены Дистресс начали испытывать всё больший и больший ужас. Они не знали как поступить и решить проблему. Вытащить Ниону силой? В конце-концов убить её и бросить там, на нижних этажах?

На общем собрании, Кассильда предположила, что Ниона не может так стремиться вниз, не зная что там находится. "Мы спустимся вниз, и получим от неё эту информацию ". Все согласились.

Уже на восьмом этаже процессия ощутила такой неописуемый ужас, что некоторые девушки застыли на месте как вкопанные. Даже Кассильда, чьими стараниями удерживались все остальные, ощущала страх, поднимающийся с нижних этажей, и была на грани срыва.

Наконец, группа добралась до пятнадцатого этажа. Очередной завал блокировал проход дальше. Обыскав этаж, девушки обнаружили единственную запертую дверь. Поскольку остальные уже почти ничего не соображали, Кассильда приняла решение взломать её.

Стоило двери упасть на пол, все девушки, присутствующие на этаже, потеряв рассудок, неистово заметались, сталкиваясь друг с другом, падая и снова вставая. Лишь Кассильда стояла молча, не шевелясь. За дверным проёмом Кассильда обнаружила длинный тёмный корридор, стены и потолок которого были обиты голубым бархатом. В конце корридора её ждала небольшая комната, где трёхметровое синее чудовище держало на руках тело Нионы. Чудовище распахнуло дверь в своём животе и пригласило Кассильду войти.

Как выяснилось потом, на пятнадцатом этаже шпиля, через дверь в синем монстре, можно было попасть в ночные кошмары маленькой девочки Марии, жившей в реальном мире. Путешествуя в этих кошмарах, Кассильда и встретила Скорна. Гиганта, с которым она вернулась к своим людям в город V. Девушки из Дистресс налаживали контакт с монстрами и выводили их в город.

Монстры легиона для девушек Дистресс словно члены семьи. Ни в одной другой группе к монстрам города не относятся с таким почтением и уважением. И эта связь не односторонняя, вызванные из кошмаров чудовища оберегают и заботятся о своих девушках.
— Самая спокойная и уравновешенная группа.
— Члены Дистресс не пользуются возможностью быть могущественными своенравными детьми, которую даёт the V. Вместо этого они стараются совершать взвешенные поступки, в полной мере осознавая ответственность за свои действия.
— Кассильда старается налаживать дипломатические отношения с тем, с кем это возможно в городе.
— Основные задачи Дистресс: изучение города и его законов, противостояние анархии, защита своих территорий и монстров.
— Дистресс, единственные кто ведёт исторические сводки, описывая происходящее в городе.



Драйвен

Драйвен, группа сумасшедших девушек, объединённые своим альтернативным видением мира the V. Как правило, все члены Драйвен имели проблемы с психикой ещё в «нормальной жизни». Паранойи, фобии, беспричинные резкие смены настроения, психозы, - это лишь начало списка. С виду, действия Драйвен часто лишены логики. Они могут хаотично вредить как другим так и себе.

Безумие - контактируя с другими девушками и даже монстрами, члены Драйвен сеют вокруг себя безумие, накаляя атмосферу и получая доступ к самым мощным силам. Параметр Безумие, это единая величина, которая увеличивается как за счёт ваших карт, так и за счёт карт противника.
Само по себе Безумие выступает только как ресурс, необходимый для работы ваших карт.

Безразличие - Драйвен смеются смерти в лицо. Страх, который они могут испытать, настолько искажён, что можно даже сказать: они не боятся ничего. Некоторые из членов Драйвен легко готовы пожертвовать собой, при этом нарушив планы врага, и таким образом предотвратить доминирование противника.

Гипноз - в схватке с членом группы Драйвен можно запросто потерять рассудок и совершить неразумные действия. Гипноз позволяет диктовать во время схваток свои правила.

Лантари

Лантари, весьма специфическая группа в городе V. Её члены попадают в город в изменённом человеческом облике. В группе нет своих монстров, и это связано с первичным страхом девушек-лантари: чудовищным страхом перед собственным существованием. Это довольно редкий страх, кроме того, оставляющий отпечаток на внешнем виде при появлении в городе. Подобные особенности объясняют чрезвычайную малочисленность группы. Активных членов Лантари можно буквально пересчитать по пальцам. Не смотря на это, Лантари считаются наиболее опасной и враждебно настроенной группой города. Обладающие невероятной силой, выносливостью, схверхбыстрым метаболизмом и молниеносной реакцией, эти чудовища могут в одиночку расправиться с целым отрядом неприятелей.

Внешне Лантари группы похожи на обычных девушек, исключение составляют огромные и мощные кисти рук. В них расположены резервуары для крови. В этих резервуарах живут черви, которым группа обязана своим названием - ланты. Сами по себе, ланты обитают в телах водяных ведьм Силенто как паразиты. Новые члены Лантари, убивают ведьму и подсаживают червей в свой организм, при этом из паразита червь становится симбиотом, многократно ускоряя метаболизм и усиливая слабые телекинетические способности своего хозяина. В моменты получения членами Лантари ран, ланты начинают испускать особого вида волны стимулирующие регенерацию тканей, но при этом загрязняют кровь внутри тела. Лантари очищают свою загрязнённую кровь, кровью девушек-жертв, всасывая её через отверстия в ладонях. Более того, благодаря усиленным телекинетическим способностям кровь можно высасывать даже на расстоянии, перенося её по воздуху.

Достаточно просто нанести небольшую рану своей жертве.

По сути своей, Лантари это жестокие расисты, нетерпимые к пребыванию в городе V людей и их монстров. В отличие от вспыльчивых яростных Ренд, Лантари, это группа - погружённая в тихую ледяную ненависть.

Попытки объединённых сил Ренд и Дистресс истребить малочисленную группу убийц обернулись лишь ужасными потерями для девушек, в то время как Лантари не потеряли ни одного члена своей группы.

Не смотря на то, что некоторые группы не ведут дипломатических переговоров, есть негласное правило, при пересечении с членами Лантари даже конфликтующие группировки сражаются против этих чудовищ сообща.



Настольный Равенлофт.

Автор: Виктор «Гримуар» Лазарев. 2010

Хозяин Ravenloft ждет гости на ужин, и Вы приглашены!

Скачать правила бесплатно!

Игра:

В этом году Визарды активно некромантят – то Дарк Сан получил вторую жизнь, то новости о новом Планскейпте появляются, дошло дело и до самого готичного фентези-мира. Равенлофт вновь возродился, ясно дав понять – что хорошие идеи не умирают. На этот раз в виде настольной игры. В игру включено несколько коротких сценариев, описывающих жуткие приключения в жутком замке Равенлофт. Чьи башни и мрачные комнаты наполнены злом. Ну, а игроки в количестве 2-5 берут на себя управление героями и чистку этих самых башен и комнат от зла… Достаточно стандартный данженкроул, только вместо листочка и карандаша, перед вами находиться коробка с многочисленными игровыми элементами. Сама игра не требует особой хитрости игрового процесса или задачи – как правило, игроки разыгрывают один из сценариев, вроде поиска определенной вещи, разграбления замка, спасение НПС или вынос определенной твари.



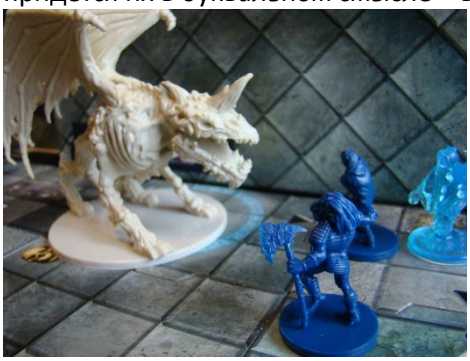
РЛБ не совсем обычная настольная ролевая игра. Наличие ДМ в ней не обязательно. Игроки и сами могут тянуть карточки, кидать кубики и крошить нечисть. При желании можно играть в РЛБ в одиночку, впрочем, при этом теряется суть игры. Это ж не компьютерная игрушка, где в качестве напарника и противника выступает ИИ, а настолка сама по себе последствия решений генерировать неспособна. Так что зовите большую кампанию, РЛБ – игра кооперативная. Однако Визарды во многом продвигают РЛБ именно как ролевой продукт. По нему вполне можно провести классические данжи, где ДМ будет вести сюжет, а миниатюры помогут сделать его рассказ более осязаемым…

Правила достаточно просты и умещаются на 15 страницах. Пролистываются за полчаса и за пару игр запоминаются.

Коробка с игрой увесистая и высокая. Набита до краев, игровым стаффом.

Картонные рамки, из которых выдавливаются токены – лучше сложить под пластиковый контейнер, так конструкция станет устойчивее.

Кстати о токенах – их достаточно много и сделаны они на уровне. Картон многослойный и позволяющий надеяться, что токены не истреплются во время игры. Приготовьтесь, что извлекать будете их минут 20, их много, да и картон скреплен слишком хорошо, придется их в буквальном смысле – выдавливать.



На уровне выполнены и миниатюры – если вам импонируют ДнД-миниатюры, то понравятся и эти. Пластик качественный, формы четкие, смазанных частей нет. Миниатюры разноцветны, что позволяет на глаз определить, где герои, а где злодеи. Призраки сделаны из полупрозрачного пластика и несмотря на кажущуюся хрупкость – достаточно прочны. Особо отличился Драколич – огромная «миниатюра» высотой с ладонь. Выполнена из белого пластика и гнется в отдельных элементах, вроде крыльев. Предусмотрительно, учитывая, что такую красоту так и хочется покрутить в руках. Кстати о днд-миниатюрс, при желании можно добавить и их в игру, если стандартных не хватает или очень уж хочется набить замок зоркими бехолдерами и греющими сердце тарасками.

Геймплей приближается к привычному геймплею ДНД 4, персонажи перемещаются по плеткам, атакуют по этим же клеткам, перезаряжают супер-удары и сводят HP злодеев в итоге к нулю. Время о времени герои находят нычки с сокровищами, и мародерствуют на трупах предыдущих гостей замка. Но конечно большая часть инвентаря собирается с убитых монстров. Все это лишь усиливает ощущение что перед нами обычная днд игра, только в реалиях готики. Впрочем если переименовать замок и убрать Страда, то с Равенлофтом ничего общего не будет. Прямо как «Return to Castle Ravenloft» - есть пара узнаваемых названий, но в целом все иное. Впрочем, это было понятно еще до выпуска игры в продажу. В любом случае умельцы смогут сделать конверсию игры, переделав или изменив некоторые элементы.

Игре так же понадобиться большой стол – сперва все элементы надо разложить, подготовить к. убрать мусор и начать воздвигать сам замок! Части карты сделаны в виде паззла, что позволяет замкАм сцепляться. И не дает карте разлететься от неловких движений игроков.


ЗОЛ
ВИРУС
ЗАКАЗ
ДУШИ


Я не очень хотела бы поступать так, но...
УММ... НННХ!
Странно... Её разум не поддаётся.
Подучись, прежде чем пытаться!
УНН... ААХ!
Чтоб тебя! Следовало догадаться, что просто не будет!
BLAM
BLAM
BLAM
BLAM
BLAM

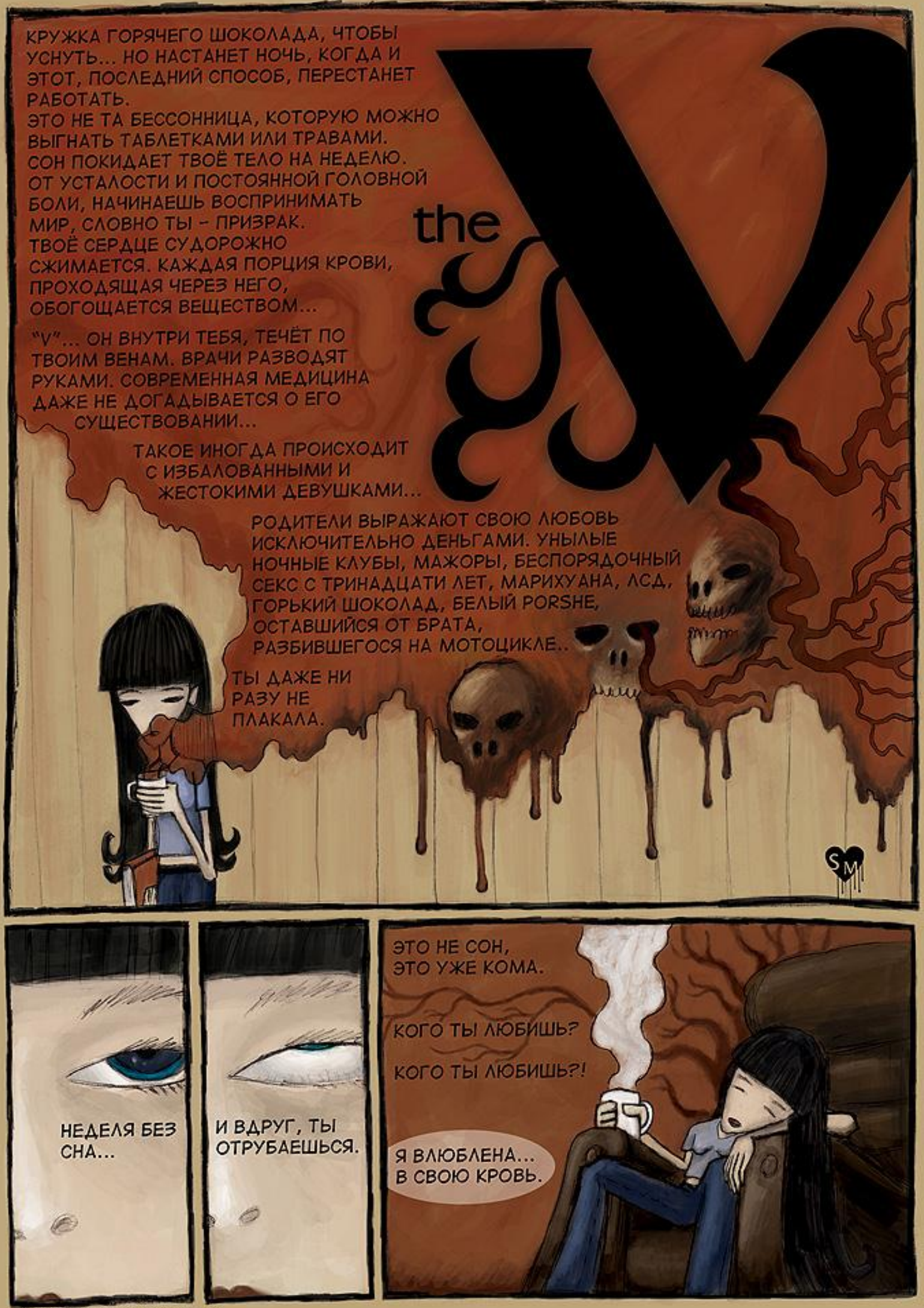

УРГ!
SHOOM


Сделай что-нибудь, Корбен!
Это всё? Я в вас разочаро-вана!
Расслабься. Я просто жду подходящего времени.
BOOM
А вот и оно!
SHLAKT
ZZZKKKZZZKKKK


Это Стелла. Задание выполнено… Она не повреждена, на сколько можно судить… Да сер.
Она стала сильнее и быстрее. Её биотические способности почти такие же как у Кристофа.
Согласна. Что думаешь, Корбен?
Без разницы. Я лишь хочу, убраться отсюда по-скорей.
Так, слушайте сюда.
Мы должны привести девчонку Кристофу, всё прочее не обсуждается. Если она осмелится стать его врагом, то пусть будет под нашим контролем.



Бездна.



2007. SHADEMEMORY


ВРЕМЯ ВЗГЛЯНУТЬ В ЛИЦО
СВОИМ КОШМАРАМ.


ПРИВЕТ. ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В "V".
ЗДРАВСТВУЙТЕ. А КАК МНЕ ДОБРАТЬСЯ ДО ГОРОДА?
ПРЯМО ПО ЭТОЙ ДОРОГЕ. АВТОБУСЫ ЗДЕСЬ БОЛЬШЕ НЕ ХОДЯТ.
Добро пожалов
ЭТОТ ГОРОД СОБИРАЕТ ВСЕХ, ЧЬИ КОШМАРЫ ПРЕДСТАВЛЯЮТ СОБОЙ НЕЧТО БОЛЬШЕЕ, ЧЕМ ПРОСТО ДУРНОЙ СОН.
ОЧЕНЬ ВАЖНО ОСОЗНАТЬ, ЧЕГО ТЫ БОИШЬСЯ.


НЯМ-НЯМ...

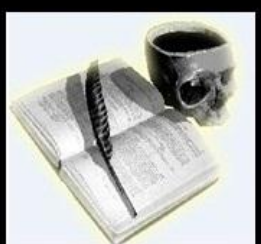

МАЛЬЧИКИ, ОБЕД ПРИШЁЛ.



2007. SHADEMEMORY

"Крылья ворона"
8/2010





Тема номера:

Лафкрафт и все-все-все...

2010(c) Grand Grimuare,