"Крылья ворона"
8/2010





Тема номера:

Лафкрафт и все-все-все...

2010(c) Grand Grimuare,

Содержание:

Привычное:
Новости 6
Переводческая артель 7

Из первых уст:
«Play-Q» 8-11
«Сквирл» 11-13
ММО «netBATTLE» 13-14





Ravenloft:
Темная лаборатория 3 15-16

MotRD:
Скрепки «МКС» 3 16-18

DnD 4:
Эксперименты Мельхиора 19-23

Другие игры:
«ARKHAM HORROR» 23-30
«Exorcism II» 30-40
Власть Аморфов 41-45

Познавательно:
Игровые новелизации 45-46

Комиксы:
«Вирус души 3» 47



Номер создавали:

Главный редактор:

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

Авторы материалов:

Виктор «Гримуар» Лазарев
«Мельхиор»
«Mr.Garret»
«Amethyst Bard»
«Morwiwan»
«Operf1»
«Кракен»

Художники:

Комикс - Ольга «Firdjil»
Текстура – «Mantanna»

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

При копировании материалов – ссылка на журнал и автора обязательна!

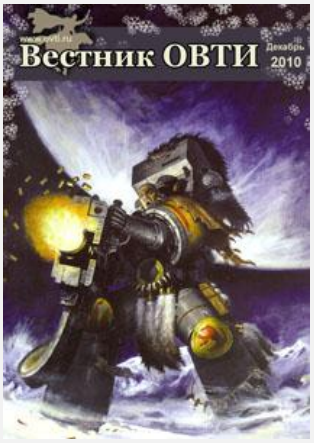
Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции… а может и совпадать))



До встречи в следующем месяце☺

Новости:

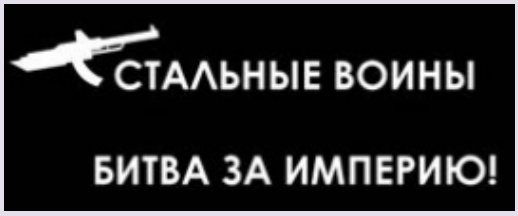
Новый номер «ОВТИ»:



В середине декабря вышел 11 номер фензина ОВТИ. «Вестник ОВТИ» это сетевое ежемесячное издание сделанное руками варгеймеров и являющееся информационной площадкой «Общества военно-тактических игр (ОВТИ)». В журнале вы найдете анонсы мероприятий ОВТИ на грядущий месяц, статьи о вселенной Warhammer, Warhammer 40.000, батлрепорты, материалы по технике покраски и создания элементов ландшафта для вашего поля битвы. Более подробную информацию и адреса наших клубов вы найдете на сайте www.ovti.ru

Настольный саундтрек:

Конечно саундтрэк – это вещь в себе. Трудно понять кому она нужна и зачем? Талантливый геймдизайнер (и как оказывается еще и музыкант) Томоко – создал несколько треков для своей настольной игры «Стальные воины».
Музыкальные треки выполнены в жанре темного эмбиента, с добавлением военных композиций.



Саундтрек можно скачать в этой теме http://www.forum.ohobby.ru/index.php?topic=1480.0
С самой игрой познакомиться в этом подфоруме http://www.forum.ohobby.ru/index.php?board=61.0

Сайт про ужастики:

Интерес к жанру ужасов,за последние годы сильно возрос, что незамедлило отразитьяс в появлении данного сайта.



Как известно, хоррор требует большего писательского мастерства и таланта, чем прочая жанровая литература. Такие произведения, как “Франкенштейн” М. Шэлли, “Джекил и Хайд” Р. Л. Стивенсона, “Дракула” Б. Стокера, “Поворот винта” Г. Джеймса, новеллы Эдгара По, новеллы Борхеса, “Призрак Хиллхауза” Ш. Джексон, “Осиная фабрика” И. Бэнкса по праву принадлежат к классике мировой литературы.
Этот проект возник в марте 2006 года.
Цель «Библиотеки ужасов» – рассказать об авторах, чье творчество определяют такие направления, как мистика, хоррор, саспенс, триллер. Здесь можно найти информацию о многих писателях жанра и их произведениях, от Эдгара По до Клайва Баркера: биографии и библиографии, последние новости, интервью, рецензии, обзор книжных новинок и прочие интересные материалы.
Много информации на сайте и о фильмах ужасов, ведь кино у нас напрямую связано с литературой. А также готика и мистика в картинках, интересные статьи о жанре «хоррор», занимательные экскурсы в мифологию и потусторонние миры и многое другое.

Сатанистский симс:

Начинающая команда девелоперов «Shimer games», занимается созданием игры «Lusius», являющейся ничем иным, как симулятором сатаны.
Игрок, возьмет в свои руки управление малолетним одержимым мальчиком (см. «Омен», «Ребенок Розмари», «Код Омега 1-2» и еще over9000 похожих ужастиков) и должен будет извести все свое семейство, чтобы получить наследство и начать подготовку к захвату мира.
Игра относитьяс к жанру квест, однако в ней будут элементы и шутера и стелс-экшена. Родню и прислугу можно убивать как подстраивая несчастные случаи, так и используя дьявольские умения.
Со временем герой «возмужает» и последним препятствием для него останется лишь родной отец, который и виноват в осатанении отпрыска...



Крик 2011:

Синди Прескотт ведет тихую и на удивление спокойную жизнь, вдали от вспышек фоторепортеров и камер телеоператоров. Прогремевшие в Вудсборгской Средней Школе многие позабыли. Есть новости злободневнее и погорячее. Однако наша героиня не могла встретить спокойную старость.
Убийца в маске призрака вернулся, убивая подростков! Фильм анонсирован на апрель 2011.



Первый «Крик» приглянулся зрителям. Интересный сюжет, сиквелы которые были лучше оригинала (а это редкость, уж поверьте)! Этот фильм собрал огромную кассу, возродил интерес зрителей к слэшерам и стал вдохновителем для юных-дарований-возомнивших-себе-режиссерами.
Кустарщину с обложками «Крик 4» и «Крик 5» я повидал предостаточно. В этой части, спустя многие годы собрали многих актеров оригинальных лент, а значит нас ждет нечто поистине захватывающее!

Такер и Дейл – против зла!

В декабре на экраны вышла комедия «Tucker&Dale vs Evil". Расскажет картина о простых парнях, Дейле и Такере, которые прикупили небольшой лесной домик (где когда-то жили психи-маньяки-людоеды), после чего принялись познавать тихую деревенскую жизнь – рубка дров, рыбалка, холодное пиво.
О чем еще мечтать?

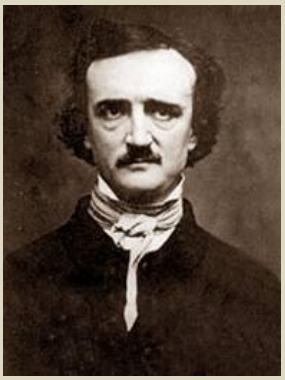


Идиллию нарушает группа тинейджеров, приехавших предаваться пьянкам и разврату в глухом лесу.

Дальше начинается комедийный-триллер, с достаточно грамотным сценарием и режессурой.

Новая пародия на слэшеры-в глухих-лесах («Поворот не туда», «Техасская резня бензопилой») догоняет по исполнению «Очень Страшное Кино», и легко обгоняет бредовые сиквелы «ОСК».

Эдгар – охотник на маньяка.



Многое повидали американские сценаристы… Сначала была борьба гордых и предубежденных с армией зомби, после американский президент воевал с вампирами. Ну а теперь очередь за мастером пера – Эдгаром Аланом По, который на старость лет столкнулся с жестоким психопатом.
Который развлекался тем, что коверкал рассказы писателя - создавая из них сцены убийств.
«Естественно, это абсолютный вымысел», – прокомментировал режиссер.
Автор умер при невыясненных и можно сказать мистических обстоятельствах.
Так же напомню что он написал такие знаменитые произведения как «Колодец и маятник», «Ворон», «Падение дома Ашеров», «Маска Красной Смерти». Многие его произведения были неоднократно перенесены на киноэкран. Фильм анонсирован на 2012 год.

Новая Лара:

Японцы знают как сделать игру интересной. Помните все эти унылые поскакушки по руинам? Лучше забудьте!
Японцы взяли от «расхитительницы» лучшее – Лару Крофт. А все остальное подвергли изменениям.
В новой игре Лара будет носиться по островку затерянному в Тихом Океане и кроваво гасить зомби с помощью лука, узи и гранат.



Лобзик 2: Мясо и кишки.



Некоторые знают, когда остановиться и уйти в зените славы, а вот остальные продолжают и продолжают свое унылое дело, пока не опозорят полностью себя и свое детище.

Понятно, что пока пипл хавает – нужно рубить дензнаки. Но если первая «Пила» собрала 150 000 000 и навсегда вошла на «Олимп триллеров и хорроров», оставив о себе впечатление качественного фильма, то 7 часть (а будет 8 и 9 – уж попомните мое слово) еле набрала 30 000 000 и стала таким однообразным, предсказуемым шлаком, что смотреть такое можно лишь предварительно настроившись – что идешь смотреть тупой слешер, к которому уже видимо по привычке добавляют псевдо-психологические закосы. Первая «пила» была замечательным фильмов. Вторая была чуть хуже, но и в ней был сюжет, вспомните хотя бы гениальный монолог про стакан воды, произнесенный антогонистом. Так… о чем мы вообще?

А да – в 2009 вышла видеоигра, которая стала бы неплохим квестом. Не напихай разработчики в нее КРИВУЮ боевую систему, сотню горемык-врагов (не надорвался Пила их всех похищать и перетаскивать?) и задалбывающие своей монотонностью паззлы. Игра вышла трешем почище последних частей кинца.



Однако в 2010 вышло продолжение. Анонсы рассыпаются в обещаниях шедеврального геймплея, а в одной головоломке герою приходиться выколоть себе глаз, что бы пройти дальше по сюжету. В общем, если вы давно не играли в бросовый треш – можете скачать эту игру, ну или одолжить у друга. Покупать эту дрянь не советую - обменять диск или вернуть деньги во многих магазинах РФ достаточно проблематично.

Всадники Апокалипсиса:

На 2012 запланирован выход игры “Darksiders 2”, игры основанной на комиксах Джо Мадурейры, о приключениях всадников апокалипсиса.

В первой части серии – игрок управлял Войной, огромным брутальным типом на красном коне с саблей наголо.

В сиквеле планируется иной персонаж, вероятно, кто-то из оставшейся троицы: Смерть, Чума или Голод. Этому «герою» предстоит долгое путешествие по руинам цивилизации, делимой между ангелами и демонами.

Разработчики не исключают возможность кооператива 4 героями одновременно. Но не стоит сильно на это надеяться, Left4Apocalipsis кажется достаточно странной перспективой.



Баффи на большом экране.

“Обитель другого мира зла 4: Новый рассвет после жизни”.

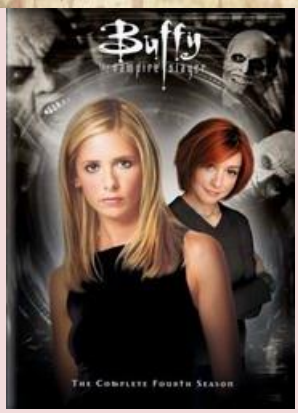


Ставшая человеком во второй части героиня впадает в кому… На 15 лет. Очнувшись она понимает что успела за это время родить дочь, 15 летнюю Нисса.

Найдя девочку (являющуюся вампиро-оборотнем), Селена узнает о некой корпорации БиоКом, которая собирается создавать сверх-оборотней что бы убить всех вампиров. Может я пересмотрел фильмов, но на ум сразу пришла «Обитель зла» и «Убить Билла». Знаете… а когда Элис набралась сверхъестественных сил, уж очень она стала напоминать Силену…

В любом случае «Другой мир» был отличным фильмов, создавших жанр Sity-gothick, и напоминавший чем то VtM. Уверен, что авторы сценария хотя бы пару раз но поигрывали в данную настолку. Второй был проходным боевичком, ну а третий фильм был экскурсом в прошлое… Серия неумолимо катиться по наклонной, и сдается мне что ДМ4 станет гвоздем в крышку гроба киносерии. Впрочем, я буду только рад если ошибусь и выйдет достойный фильм. Премьера запланирована на 2012 год.

Навечно ваш – Дюк.



Последний сезон окончился многоточием…

Баффи с друзьями щелкнула по носу мировое зло, убила его последователей и нашла убер-палицу. К тому же нарушила законы мироздания и новые охотницы стали вохникать повсеместно, а не раз в поколение.

На этом сериал был закончен. Еще выходил комикс, повествующий о битвах с вампирами будущего.

Однако стало изветсно что историю хотят возродить. Конечно же ныне Геллар, как ни гримируй, совершенно не похожа на школьницу. Потому новая история расскажет о взрослой Баффи – крутой, взрослой и сексуальной охотнице на упырей.

Фильм о новых похождениях Баффи ждите в 2012 году. А пока есть время пересмотреть оригинальный сериал – поверьте, он того стоит!

Заодно могу посоветовать «Светлячка» и «Кукольный дом» - над которыми работал тот же сценарист.

Проект Duke Nukem Forever, последние годы пребывал в коме.

Время от времени появлялись слухи о выходе, слухи о новых датах анонсов и слухи о том, что все еще не готово и когда будет готово неизвестно.



Однако новая дата выхода игры – весна 2011. Похоже на сей раз дата окончательна.

Игра демонстрировалась на недавно проходившем **Penny Arcade Expo** – конвенте посвященным одноименным комиксам. Где и была показана демоверсия игры, а все желающие даже могли потестить пару уровней.



Рыцарь по контракту.

Costume Quest



В 2011 году, для электронных сервисов XBOX360 и PS3 выйдет новая концептуальная аркада посвященная Хэллуину.

Игрок, в роле маленького мальчика, бегает по домам и выклянчивает конфеты.

Параллельно с добычей сладостей, персонаж разыскивает свою сестренку и борется с ужасными монстрами.

Интересной фишкой является то, что персонаж сможет собирать различные костюмы. Превращающие его в необычных существ. Например, на картинке изображено превращение в Джека-фонаря.

Игра будет содержать элементы РПГ, различные квесты и графически будет выполнена в мультяшном стиле.

Namco Bandai занимаются новым рпг-слэшером, выполненным в редком жанре темного фентези.

Главные герои «**Knight contract**», здоровяк Генрих, орудующий магическим оружием, вроде алебарды превращающей врагов в куски льда. И прелестная колудунья Грэта, отвечающая за магическую боевую поддержку.

Сюжет и стиль игры выполнен в узнаваемом стиле манги «Берсек». Из иных миров повылезали сонмы монстров, ну а на игрока полагается нелегкая задача по их уничтожению. Игра также выделяться интересным дизайном героев и чудовищ.



Переводческая артель:

Арканои Восставших: Влечение

В качестве небольшого пост-Самайновского подарка – Аваллах сделал перевод «Арканои Восставших» из книги «Risen». Всем поклонникам Ворона - внимательно прочитать описание третьего уровня ;).
http://avallah.livejournal.com/274121.html#cutid1

Фантомы – перевели карту приключения Крепость Царства Теней.

Группа Eternal Order перевела Валакан, из «Атласа Равенлофта 4». Результаты их труда можно будет увидеть в конце декабря.

Аваллах обновил файловый архив, в котором выкладывал свои переводы по Миру Тьмы. Ознакомитьяс с материалами можно здесь.
Сам список обновлений выглядит следующим образом:
Феи: Обновлены переводы книг Грезы и Кошмары (Dreams and Nightmares) и Неодушевленные (Inanimae). Добавлены частичные переводы китбуков Эшу (Kithbook: Eshu), Нокеров (Kithbook: Nockers) и Троллей (Kithbook: Trolls), а так же Люди Осени (Autumn People).
Призраки: Добавлены частичные переводы книг Восставшие (The Risen) и Призраки: Великая Война (Wraith: The Great War). В ближайшее время добавится файл по Морю Теней (Sea of Shadows). Впрочем, самое главное, что обновлен файл с переводом базовой книги Призраков: Забвения (Wraith: The Oblivion). На мой взгляд то, что архив перевода увеличился в два раза, а сам перевод перевалил за трехсотую страницу является хорошим доказательством проделанной работы.
Вампиры: Обновлен файл с кланбуком Салюбри (Clanbook: Salubri).

Новый сайт переводчиков: http://gurps.militoff.ru - сообщество фанатов ГУРПС переводящие книги этой системы на русский язык, переводят как базовые книги. Так и различные дополнения.

http://www.forum.ohobby.ru/index.php?board=58.0
множество переводов дополнений к архам хорору.

В настоящее время силами энтузиастов-любителей GURPS были переведены полностью Базовые правила (Basic Set) четвёртой редакции GURPS. Оформлен перевод аналогично оригиналу. Труд включает в себя 580 страниц. Скачать текущую версию GURPS Базовые правила можно по ссылке http://gurps.militoff.ru/#bs_

Продолжается перевод GURPS Магия. Уже переведена примерно треть книги, скачать или поучаствовать в переводе можно по адресу _http://gurps.militoff.ru/#magic_Книга Файл содержит детализированные правила по магии, а также около 1000 готовых заклинаний, несколько альтернативных магических систем, а также много полезной информации для любого игрока, решившего поиграть магом, будь то первобытный шаман или просвещенный техномаг.

На данный момент переведена примерно половина книги GURPS Силы.
Скачать уже оформленные главы можно по ссылке http://gurps.militoff.ru/#powers_Книга содержит обширное описание всего необходимого для создания любых нестандартных героев, а также великих волшебников, мастеров боя... и даже богов!

Примечание:

Перевод – дело кропотливое и ответственное, хочется выразить благодарность всем людям.

Электронный журнал «Крылья ворона» и авторское сообщество «GrandGrimuare» всегда поддерживали творческих личностей, делающих ролевые игры ближе и доступнее для нас - игроков и мастеров, всех тех кто не владеет свободно иностранными языками.

Вы можете послать описание своего сайта, проекта или странички где вы выкладываете результаты своих переводов, а также сообщать о своих новых переводах. Эта информация непременно появиться на страницах журнала. Что сделает ваш проект ближе для читателей.

Примечание 2:

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

Письма присылайте на ящик sorrow@t-sk.ru или пишите по квипу/аське **492370422**

Интервью с «Plai-Q».

Интервьюер – Виктор «Гримуар» Лазарев
Респонденты:
Илья «Semisouloff» – главный кодер команды
Стас «Dubitsky» – главный гейдиз команды
2010

1 – Как возникла ваша команда? Кто состоит в ней и чем отличился☺ ?

Илья:
Наша команда возникла одной тёмной ненастной ночью на кладбище облаков. Именно там все наши альтруистические мечты пожрали черные жирные черви и мы вылезли из своих рукотворных могил, белые и блестящие (а как еще должны выглядеть скелеты в лунном свете?) и решили, что пора всё менять, так как стало уже непонятно: где мир живых, а где кладбище?

Именно этим все мы и отличились и отличаемся от тех других деятелей, которые по сию пору лагают и разлагаются в своих уютненьких гробиках и думают, что так и должна выглядеть жизнь…



Стас:
Объясню, что сказал мой коллега. PLAIQ возникла, путем постлетального мутирования некоммерческой компании в баблосрубный мясозаготовочный комбинат широкого профиля имени трёх выпотрошенных фей, в котором голодные поэты и прочие мечтатели разделывают туши своих фантазий и тушат разделы горящих мозгов. Кушать-то хочется, а извилины чешутся. Но, должен заметить, что это не значит, что мы хотим грубо зарабатывать "нахлеб", мы уже нахлебались этого будучи простыми потребителями и теперь хотим создавать на рынке максимально качественные, глубокие линейки продуктов по цене ниже, чем у многих конкурентов, а главное - хотим получать кайф от самого процесса.

Почему же мы выбрали настольные игры? Из-за легкости и, одновременно, сложности их производства, с одной стороны чтобы пройти от идеи до прототипа требуется минимальное время, а с другой, если хочешь создать шедевр нужно вылизывать каждую косточку и создавать продукт не просто оригинальный, а эксклюзивный, во многом ручной работы в лучшем смысле этого слова и эта аура завораживает!

Да и производство каждой игры процесс более сложный, чем тиражирование игры компьютерной или тем более сетевой, а если учесть, что мы разрабатываем и версии наших игр для ipod и iphone, то становится понятно, что для нас именно в настолках с цифровыми версиями сплетаются вместе прошлое, настоящее и будущее. Тут вам и максимальное творчество и по-сути создание книг и чистая механика в духе машин 19 века, но на бумаге и полная свобода реализации идей, не говоря уже о технической стороне, мультиплеере, музыке и многом другом. Конечно, я не знаю чем мы будем заниматься через год-два, это зависит от успеха первых проектов, если они выстрелят, то мы продолжим, если нет, то займемся чистыми веб-разработками. Теперь о лицах. В нашей команде сейчас состоят: Станислав Дубицкий (геймдизайн, нейминг, реклама, разработка концепций графического вида игр и всего арт'а), Илья Семисалов (программирование, веб-разработки, геймдизайн, локализация и переводы), Мария Пономарёва "Недзуми" (иллюстрирование, дизайн), Екатерина Сисфонтес (связь с прессой и общественностью), Мария Кох (редакторская работа, тестирование), Павел Яковлев (музыкальное сопровождение проектов), Марина Амирханян (тестирование проектов, создание графических эскизов), Иван Холин (типография и верстка), а также еще несколько художников, которые сейчас на испытательном сроке. А вот кто в ней отличился... некоторые только начинают свою работу в команде, поэтому они просто еще не успели отличиться. А больше всех трудоголизмом страдают первые три человека в списке.



2 – Вы часто играете в настольные игры?

Илья:
“Мы евреи, мы не читаем Библию, мы её пишем” © Когда позволяет время. Стараемся следить за новинками, перенимать опыт. Под опытом мы не имеем ввиду механики, идеи и прочее, скорее вещи связанные с маркетингом и монетизацией, в таких делах лучше не изобретать велосипед, а арендовать «Бентли».
Стас:
Илья – да и много, он эксперт, я же не играю вообще, хотя, наверное, надо было ответить наоборот, да? Что я слежу за всеми новинками, хожу в клубы, играю до одури...иначе же просто нереально сделать игру самому верно? Но я обожаю нереальные задачи! Чем меньше чужих идей в моей голове, тем больше я могу настроиться на чистый творческий процесс. Думаете, что тогда есть большой риск получить степень велосипедных дел мастера? Если халтурить - безусловно. Но если развивать любую идею максимально глубоко и подробно, создавать к ней уникальные дополнения и фишки, вдыхать свою душу, то тогда ЛЮБОЙ проект, будь он, хоть трижды "стереополией" будет считаться качественным и может иметь успех и это не тоже самое, что осознанное клонирование, которое так любят на Западе. Но как может человек, не играющий в бестселлеры понять, что нужно игрокам и угодить им своей игрой, это же бред...так скажут многие. А вот и посмотрим! Так же интереснее! Тем более, хоть я и главный геймдизайнер, но все игры мы делаем вместе.



3 – *Откуда взялась идея игры «Woo-Do!»?*

Стас:
Все произошло после ужасной трагедии потрясшей нас до глубины души, у одного из нас умерли два хомячка, девочка и мальчик, которые очень сильно и часто любили друг друга, мы так привязались к их распухшим как две мутантные опухоли щекам, что решили вернуть их к жизни…после дней очищения и поста, после долгого изучения книг и поиска нужных инструментов и, наконец, после мучительных и инфернальных часов таксидермии нам удалось сохранить их обоих в их любимой позе, ну а потом мы придумали «Woo-Do!» Откуда взялась сама идея? Хм…чтобы не повторять сказанное в других интервью отвечу так…черт…эммм…все-таки придется немного врать. Понимаете, я уже получил два знака от духов в виде мертвых голубей у моих ног, поэтому пусть причины создания игры останутся в тайне, а кому очень любопытно знать, тому мы устроим персональную экскурсию в мир нашего воображения…Что? Ну хорошо, хорошо. Я скажу им. Так вот, игру я сделал для дня рождения одной подруги, для большой компании ее друзей…нам было так весело, а мне так вкусно, что я решил использовать механизм игры для захвата как можно большего количества умов и душ…а потом нашу команду пополнила великолепный художник – Мария Пономарёва, которая является поклонником Вуду…одним словом все звезды сошлись.

4 – В чем выражаются преимущества игры в «Woo-Do!», с помощью ай-фона (и т.п девайсов)?



Илья:
Ну, как минимум, если вы играете в Woo-Do! на айфоне – значит, у вас есть айфон! Чем не преимущество?))) А если серьёзно, то представьте себе ситуацию: вы сидите, скажем, в кафе... За соседним столиком сидит красивая девушка, у неё в руках айфон (или другой девайс). Вы включаете Woo-Do! и отправляете девушке приглашение поиграть. Через пять минут – вуаля – вы уже знакомы, а через час… гм, не будем забегать так далеко.
Стас:
В том, что вы можете знакомиться с людьми из других стран, отправлять им сообщения, использовать более удобную навигацию по игре, участвовать в рейтинге…Что? Это очевидно для любой веб-версии игры? Ну хорошо, не буду разводить Колумбарий и открывать пастбища «америкоз». Одним словом – это более удобная и практичная версия игры, хотя она, возможно, лишена части того шарма, который дает классический вариант с картами и бумагой.

5 – Расскажите подробнее о системе составления душ?

Стас:
Эта система будет прилагаться только к самой полной версии игры, так как предполагает серьезное участие игрока. Если описать коротко, то представьте, что вы проходите тест и отвечаете на его вопросы прилюдно, а кто-то очень умный (по его мнению), например психолог, фиксирует ваши ответы, анализирует их и рисует портрет вашей души с помощью специальных символов и знаков, а потом подбирает вам пару. Всего есть более 220 уникальных знаков в 16 группах с помощью которых можно рисовать души, а также проработано отношение каждого знака к каждому во всех группах.



6 – В *«Woo-Do!»* встроено аж 19 вариантов игры! В чем различия между ними?

Илья:
Один вариант круче другого – вот их главные различия! Мы стараемся охватить как можно более широкий круг жер… игроков, поэтому у нас есть вариант для каждой ситуации: для двоих, для знакомых между собой людей, для фанатов…
Стас:
Иногда различия сводятся к небольшому изменению механики, к примеру, чтобы могли играть старые друзья, но есть и серьезные переделки с другими принципами. Самый яркий пример это большие версии игры для детей и для ролевых «гиков»: “Woo-Do! Woonderkind” и “Woo-Do! Caffeine coffin“. И если детская версия тоже является игрой для вечеринок и знакомств, то вот вторая игра вообще не является “салонной”, это полноценная карточная RPG по нашему игровому «сеттингу».

7 – Когда игра поступит в продажу?

Илья:
Пока точных данных нет, это зависит от издателя. Но мы изо всех сил надеемся и ждём, что это будет так скоро, как возможно. В принципе, мы уверены, что срок выхода игры зависит от количества приносимых нами жертв, поэтому стараемся изо всех сил…
Стас:
В конце декабря 2010 года. Это срок, на который лично я делаю свою ставку.



8 – Расскажите подробности об игре «Screw-crew»?

Стас:
Это самая большая пиратская игра за всю историю настольных игр и, возможно, одна из самых больших ролевых игр. Подробности в свежем выпуске кишок…Эх, ну вы сами понимаете, что такое рассказывать о таком большом проекте, ну да ладно, расскажу. “SC” изначально создавался как игра для творческих арт-клубов, в которой могли бы сражаться поэты, художники, музыканты и поэты и все это в лихом стиле абордажей, пиратов и рома. (Такая версия игры осталась под названий: “Screwative” и мы ее собираемся выпускать первой) Ее мы долго тестировали и были в полном восторге. Но затем появилось желание создать очень серьезный морской проект с большим реализмом. После этого добрых или злых полгода я изучал литературу и параллельно создавал сеттинг и общую механику игры, а также ее героев. Приведу простой факт, сейчас в “SC” создано 160 уникальных персонажей из более чем 20 стран, каждый из которых имеет свой язык, характер, историю, миссии, более того, имя и фамилию аутентичные его нации и державе, которой он служит.

9 – Проект «SLEEPROSARIUM» - что это?

Стас:
Это плод любви к "Silent hill" и желания его превзойти.

Я придумал его после одного ночного кошмара, проснулся и сразу же записал механику, так же на игру повлиял фильм «Начало». Если коротко, то это игра про три слоя реальности: наш с вами мир в границах старого дома-тюрьмы, мир снов, в котором все события и звуки приобретают форму ужасных монстров и мир подлинного безумия и хаоса, который меняется с каждым вдохом, рушится с каждым стуком сердца, чтобы собраться заново в еще более ужасной форме…вот по этим трем слоям и путешествуют герои игры, цель в ней очень проста – заснуть всеми способами, пройти мир кошмаров и суметь выжить в мире безумия, найдя там выход. Все это завязано на сюжете игры.

10 – Могут ли желающие (молодые и талантливые☺) присоединиться к вашей команде?

Илья:
хищно потирая когти Мы ждём всех! У нас есть совершенно уникальные условия для подобных людей: максимально дружелюбная атмосфера и оптимальные правила сотрудничества.

Стас:
Да, более того создавая агентскую фирму в Швеции мы думаем именно об этом, о поддержке и продвижении молодых талантов и защите их прав. А главное представлении их услуг и проектов на западном рынке. Нами разработана авторская схема работы с фриленсерами, которую может опробовать каждый.

11 – Каковы ваши дальнейшие творческие планы?



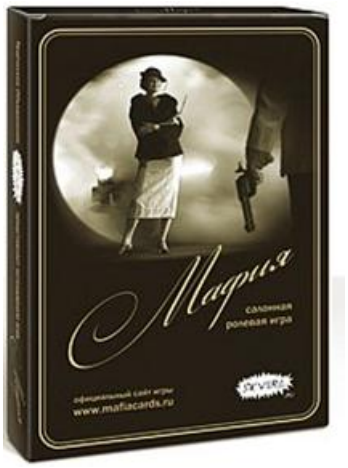
Стас:
Серия игр по популярному комиксу "Кожа да кости" и по известным западным сериалам, танцевальная психоделическая карточная игра “DENS”, ролевой «постапок» “EYEDEAR”, совмещающий живые разговоры игроков в форме схватки и пошаговые бои, тактический многоуровневый файтинг-головоломка”Wavylon”, настольные игры для изучения языков, в том числе русского, игры на основе поэтических произведений и многое другое. В идеале мы хотим создавать до 12 игр в год.

Интервью со «Сквирлом».

Интервьюер – Виктор «Гримуар» Лазарев.
Респондент – инсайдерская информация☺
2010

1 – Расскажите подробнее о творческом объединении «Свирл»?
Вполне полная картина сформируется из ответов на Ваши вопросы, приведенные ниже ☺

2 –ККИ «Мафия» - расскажите подробнее об игре и вашей работе над ней?
Это салонная командная психологическая ролевая игра с детективным сюжетом. Одна из немногих популярных во всем мире игр, придуманных в России. Мы всегда любили собраться компанией и поиграть в нее, но для этого приходилось пользоваться подручными средствами. Поэтому нам захотелось создать для игры «мафия» набор карт и предложить его на суд публики. Отличную идею, которая была еще полтора года назад передовой, мы воплотили, и она пришлась по вкусу не только нам, но и большинству любителей этой легендарной игры. Более того, это стало отличным способом познакомиться с миром настольных игр «изнутри».



3 – Что вы изменили в классических правилах «мафии» и какие добавили нововведения?

А что вы подразумеваете под классическими правилами? Лично мне известно более десятка их разновидностей и разобраться в том, какие правила были изначально, наверное, теперь уже нереально. Мы пытались прописать правила так, что бы это была благоприятная платформа для всех: используя разные модификации и дополнительные роли, предложенные нами, игроки могут с легкость адаптировать «Мафию» именно под себя. Так же мы подробно изложили, как можно играть без ведущего и в маленьких компаниях от трех человек. Если и Вам интересны наши предложения, посетите наш сайт www.mafiacards.ru.

4 – У вас есть еще несколько проектов – «12 стульев», «Война и мир» и т.д. Можете кратко рассказать про эти игры?

Недавно мы выпустили новую игру **«12 стульев».** В ней игрокам предстоит найти стул, в котором спрятаны драгоценности. Талант правильно распоряжаться небольшой суммой, умение выигрывать торги, способность обходить противников в смекалке и памяти, готовность вставлять палки в колеса конкурентам, и, конечно же, немного удачи будет залогом победы в этом динамичном и увлекательном приключении. Вот сайт, где можно познакомиться с игрой поближе - www.12game.ru.
Сегодня мы готовим к выпуску сразу несколько игр.



P.I.R. – игра разработана нами специально для проекта «Невозможные игры» около полутора лет назад. Достаточно большой интерес людей к P.I.R-у убедил нас сделать игру общедоступной. В ней используется похожая на «Мафию» механика, при этом логика игры и ее суть в корне изменены. Игра была представлена на мероприятиях «Невозможных игр» и завоевала огромный интерес игроков. Поступит в продажу в декабре 2010 г.

«Чикаго» (рабочее название) – Не надо пугаться, это не очередная салонная игра. Игра будет с интересной новой механикой, предназначенной для искушенных игроков. Выход назначен на начало нового года.

«Война и мир» - Это нами разработанный варгейм. Не смотря на то, что эту игру нам уже давно хочется выпустить, мы откладываем этот день, дабы не поспешить и выполнить ее на уровне.

Также в ближайшее время выйдет филлер, однако, название и мир игры еще не утверждены. Поэтому хвастать пока рано.

5 – Что за онлайн-игру вы создаете?

На эту тему мы предпочитаем пока отмалчиваться. Вполне вероятно, что игра выйдет не под нашим брендом.

6 – Многие авторы хотят продавать свои игры. Расскажите (как имеющие в этом опыт) что им необходимо для этого сделать?
Если вас переполняют идеи, вам понадобятся рядом талантливые люди, которые смогут реализовать их. Ну и, конечно же, среди вас должен быть хоть кто-нибудь с коммерческой жилкой. Главная проблема при реализации идей – это стартовый капитал, ведь для того, чтобы что-то продать, нужно это что-то воплотить в жизнь. Понимая, что не у всех есть необходимые возможности, Творческое Объединение «Сквирл» предлагает людям помощь в «оживлении» идей. И у нас есть очень удачные примеры: «Проект 16» и «Закрытые пространства» не оставили равнодушными никого, кто смог поучаствовать в них. Так же мы бок о бок работаем с популярным в Питере проектом «Невозможные Игры Макса Филаткина», которому помогали с самого начала и знакомством с которым мы очень гордимся.

7 – Ваша вампиро-крестьянская ККИ «P.I.R» основана на «мафии», в чем отличия правил и геймплея?
Главное отличие в том, что игроки почти не выбывают из за стола, а значит, нет скучающих в стороне. В «Пире» абсолютно другой психологизм. Тут мы с удовольствием наблюдаем, как яростный борец за добро на очередное утро вдруг начинает нервничать и судорожно искать глазами того, кто превратил его предыдущей ночью в вампира, ведь отныне они союзники и должны действовать вместе…

8 – Когда «P.I.R» появиться в продаже? Что входит в комплект?
Игра появится в магазинах уже в декабре. «P.I.R.» будет состоять из 18 карт: крестьяне, укушенные, вампиры и прочие, прочие...
9 – Вы сотрудничаете талантливыми людьми, которых - переполняют идеи. Можете изложить подробнее, о данном сотрудничестве.

Мы держим открытыми контакты на нашем сайте www.skvirl.ru, по которым можно связаться с нами абсолютно с любыми предложениями и далее обсудить их в непринужденной форме. Если идея заинтересует, то мы предложим все наши возможности и связи для ее реализации на равных условиях.

11 – Ваши контакты для желающих узнать больше?
Телефоны:
+7 (905) 872 0666 +7 (960) 261 6624
E-mail: games@skvirl.ru
Skype: Sasha_Reshe
ICQ: 248-737-381, 474-056-939

MMO «netBATTLE»

Интервьюер - Виктор «Гримуар» Лазарев. 2010
Респондент – Romix

1 – Расскажите о команде (кто вы, как собирались, чем занимаетесь, как срабатывались)?

Все началось буквально со случая. Одним тихим летним вечером 2008 года, я искал в сети, во что бы поиграть. На одном из форумов, я наткнулся на ККИ Bomb.it, главной особенностью, которой, по словам программиста, был универсальный клиент, который можно было задействовать под другие ККИ. Попробовал сделать что-то свое и у меня, к сожалению, ничего не вышло. Тогда я решил написать программисту, с предложением сделать свою игру. Так я познакомился с Сергеем, основным программистом проекта. Примерно 4 месяца мы просто обсуждали, что и как, и лишь 28 ноября 2008 года, в процессе мозгового штурма была мной придумана идея netBATTLE. В феврале 2010 к нам присоединился Александр, второй программист, которой вдохнул в проект новую жизнь. На удивление сработались мы очень быстро, и не смотря на то, что мы все живем в разных точках мира, мы работаем как одна команда.



2 – Расскажите подробнее о сеттинге игры?

Сеттинг игры прост, но интересен. По сюжету игры вы хакер, ваша цель с помощью программ (карт) снизить показатель щита противника до нуля. Все дуэли проходят как бы в виртуальном пространстве, поэтому возможности игрока ограниченны лишь набором программ которые у него есть.

3 – В чем уникальные особенности геймплея вашей игры?

Главная особенность игры – механика. Для начала был придуман ресурс ХОЛОДРАЙВ. ХОЛОДРАЙВ это аналог жесткого диска на вашем компьютере. Чем больше у игрока свободного ХОЛО, тем больше и более сильные программы он может запускать (как и в реальном мире, чем больше объем вашего ЖД, тем больше информации на него влезет). Вторая особенность игры, это параметр ТТЛ у всех карт. ТТЛ показывает, сколько данная программа «живет» в игре. То есть, даже сыграв самую сильную карту, она может, прожить всего 1 ход и после будет удалена в корзину – освободив ХОЛОДРАЙВ для дальнейших действий игрока. Этим достигается баланс выбора – что играть и когда играть. Но, несмотря на это, механика игры очень простая и разрабатывалась так, чтобы игроки, которые не играли в ККИ, могли бы быстро освоиться и начать играть. Некоторые из моих друзей, кто никогда не играл в ККИ, начинали нормально играть уже после второй дуэли, практически не читая правила.



4 – Расскажите о картах (количество, виды, различия)?

На текущий момент в игре существует 5 типов карт. Все карты, так или иначе, являются приемниками из реальной жизни:

- ХОЛОАПДЕЙТ – позволяет увеличить объем ХОЛОДРАЙВА.
- АВАТАР – виртуальный воин. На 99% только они могут атаковать щит противника.
- АПДЕЙТ – программа улучшения аватаров.
- ВИРУС – по сути, делает тоже, что и в реальности – вредит.
- ПАТЧ – все возможные улучшения игры для игрока.

Для старта игры мы подготовили 150 уникальных карт - 40 аватаров, 40 вирусов, 40 патчей, 30 апдейтов. Примерно раз в 3 месяца мы планируем выпускать новый сет со 150 картами.

5 – Как распространяются в игре бустеры (деки)?

Бустеры игрок будет покупать в специальном магазине. Бустеры будут делиться на 2 типа:
- Обычный - в котором будут от 5 до 7 карт.
- Типовой - в нем будут 5 карт одного типа (аватары, вирусы и т.д)

В будущем также возможно появление структурных колод.

6 – Как долго длилась разработка и когда игра будет доступна игрокам?

Разработка длилась 2 года.
Связано это в первую очередь с тем, что мы делали игру в свободное от работы время и в условиях отсутствия финансирования. Запуск игры планирует на 3 января 2011 года.



7 – Какие турниры планируются в игре?

В игре планируется несколько видов турниров:
- Стандартный – будет проходить каждый день, призы будут карты и бустеры.
- Недельный – будет проходить 1 раз в неделю, призы будут карты и бустеры, а также приглашения на месячный турнир.
- Месячный – будет проходить раз в месяц, попасть на него можно будет, только выиграв приглашение на недельном турнире. Призами тут будут реальные вещи.
- Полугодовой и Годовой – с реальными призами открытый для всех.

8 – Какой вид доната будет в игре? В чем особенности и отличия и что вложение реальных денег даст игрокам?

Скажем так, слово «донат» сюда не очень подходит. Для покупки бустеров игрок будет использовать внутреннюю валюту ХОЛОКРЕДИТ. «Вложение» реальных денег даст игрокам только новые карты, никаких других опций продаваться не планируется.



9 – Какое программное обеспечение использовалось в разработке?

Сервер игры JAVA. Клиент FLASH. Но по идее к серверу можно подключить любой клиент, поэтому в будущем не исключено появление мобильных версий. При всем при этом вне зависимости от клиента, игрок будет играть на одном сервере.

10 – Расскажите о серверах/е и осуществлении тех поддержки?

Это более технический вопрос, к сожалению, я не могу целиком на него ответить, напишу лишь, что для игры арендуется выделенный сервер, на котором крутится только игра. О тех. поддержке пока рано говорить, что будет в будущем, покажет бета тестирование.

11 – Как планируется развивать игру?

Как я уже писал, по планам выпуск нового сета карт каждые 3 месяца. Также переезд полностью на свою платформу, перевод игры на европейские языки. К сожалению больше пока сказать не могу, чтобы не испортить сюрприз☺

12 – Ну и главный вопрос – что по вашему должно привлечь внимание игрока к вашему проекту?

Главное в игре то, что мы сам в нее играем и нам действительно она очень нравится. Мы хотим развивать ее и цель продажи бустеров не «просто заработать денег на Феррари», а заработать и продолжать улучшать игру. Также игра будет интересна тем, кто не играл в ККИ, но кому интересен мир IT.

Темная лаборатория 3: темная экспа.

Автор – «Кракен».2006

> В общем, на мой взгляд предложенное Kraken'ом ни стоит реализовать ни в какой форме, и так все время боремся с метагеймингом и сленговым общением в партии, вместо нормального отыгрыша. Но уж если NPC начнут приходить и вещать про экспу все - пиши пропало... (c) The Horror (геймммастер)

Во всех остальных РПГ, по мере приключений герои хапают Экспу, Сокровища, Магшмотки, узнают новые заклинания, растят свои скиллы, атрибуты, хп, броню, Репутацию и т.д.

И становятся все могущественнее и могущественнее…
А герои «Call Of Cthulhu» идут на приключений не ради сбора Экспы или денег, не ради тупых убийств орд гоблинов. Они жертвуют собой ради блага остальных людей.
ИМХО «Call Of Cthulhu» - игровой пример самого большого героизма, который я видел.
Я много флудил на форумах, по теме «обратной прогрессии» персонажей.
Чем больше я думаю над этим, тем больше мне кажется – это здорово нужно в РЛ.

Причины просты и банальны:
I.Из всех ролевух ДнДя более всего рассчитана на игры в стиле «кроши монстров, хапай экспу»:
- максимальная простота (зачастую откровенный примитивизм),
- куча бонусов за активный сбор экспы (престижные классы, фиты и т.д.),
- активное подталкивание персов на сбор экспы
и многое другое.

II.Кроме того РЛ мало годится для игры высокоуровневыми персонажами. Мастера не пускают в игры высокоур. персов, не давая внятного объяснения, хотя литературные персы (Джандер, Казимир) имеют вполне приличные уровни. ИМХО нужен какой-то тормоз, затрудняющий прокачку персов до высокого уровня.
III.Это может добавить в сеттинг хорошей готической атмосферы.
Зачатки обратной прогрессии уже есть в РЛ – это система ПЧ, являющаяся упрощенным аналогом системы Человечности из «Вампов».
Однако она реализована из рук вон плохо.
В РЛ ПХБ авторы попытались сделать полноценную обратную прогрессию для файтеров – те получают ПЧ с уровнями.

Но игрокам эта попытка жестко не понравилась…

Итак, мы должны как-то изменить стандартное ДнДшное «хапай экспу».
Мне пришло в голову несколько вариантов, которые я опишу ниже.
Но важное замечание по всем вариантам, где экспа опасна.
При каждом таком варианте сбор экспы приключенцами должен быть необязательным, и перс должен иметь право от нее отказаться.
Например, если перс убивает монстра – он должен решить: возьмет он её себе или откажется
Сами варианты:

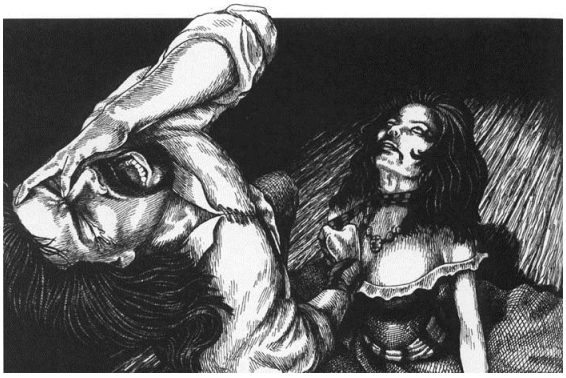
«Военный синдром»
Суть: персы, набирающие экспу боевкой с монстрами, постепенно сходят с ума.
Теоретическое обоснование : убийство остается убийством вне зависимости кого ты убиваешь – напавшего на тебя монстра, врага твоей Веры, сюжетного злодея или просто человека наступившего тебе на ногу.
Человеческая психика не рассчитана на бесконечную серию убийств.
У людей, которые привыкли пачками валить монстров, быстро начинаются проблемы с психикой.
Игромеханика: при получении каждого уровня персы должны делать проверку на маднесс.
Примерный DC = Lev*2 +5. Например на 2 ур. DC = 9, на 10 = 25 и т.д.
Известное персонажам: в «Царствах Страха» карьера приключенца редко бывает долгой.
У приключенцев «со стажем» творится что-то неладное с головой, и зачастую это приводит к их гибели.

«Запредельная энергия»
Суть: персы, набирающие экспу боевкой с монстрами, постепенно сходят с ума.
Теоретическое обоснование: Экспа – это некая мистическая энергия. В «Царствах Страха» она несколько изменена Темными Силами, и не предназначена для людей. Людей, которые её собирают, она постепенно сводит с ума.
Игромеханика: при получении каждого уровня персы должны делать проверку на маднесс.
Примерный DC = Lev*2 +5. Например, на 2 ур. DC = 9, на 10 = 25 и т.д.
Известное персонажам: в «Царствах Страха» карьера приключенца редко бывает долгой.
У приключенцев «со стажем» творится что-то неладное с головой, и зачастую это приводит к их гибели.

«Рок предначертанного»
Суть: в «Царствах Страха» на экспе лежит проклятие.
Теоретическое обоснование: Много лет назад великий пророк, которому явилась Эзра, возвестил миру, о жуткой воле Рока - в «Царствах Страха» экспа

проклята. А тем, кто будет её собирать, предначертана гибель.
Игромеханика: при получении каждого уровня персы должны делать проверку на проклятие.
Примерный DC = Lev*2 +10. Например на 2 ур. DC = 14, на 10 = 30 и т.д.
Тип проклятия выбирает ДМ.
При каждом следующем провале перс либо получает новое проклятие, либо усиливается предыдущее. Например воин при первом заавле получает проклятие «-2 к силе, если берет в руки оружие». При следующих провалах оно может расти (-4,-6 и т.д.)
Известное персонажам: в «Царствах Страха» карьера приключенца редко бывает долгой.
Приключенцев «со стажем» преследует загадочный и страшный Рок, и их жизни редко бывает долгой.

«Темная экспа»
Суть: экспа ведет к потере Человечности владельцем.
Теоретическое обоснование: Экспа – мистическая энергия. В «Царствах Страха» она несколько изменена Темными Силами, и отражает своего последнего владельца. Экспа, полученная при убийстве вампира – это экспа вампира, полученная при убийстве гоблина - это экспа гоблина, полученная при убийстве безумца или злодея - это экспа безумца или злодея.
Экспа, полученная из злых существ злым путем, ведет к потере Человечности владельцем.
Игромеханика: при получении каждого уровня персы должны делать Проверку Сил.
Её вероятность решать Дму, но я бы рекомендовал Вероятность = Lev*2. Т.е. 4% для 2 ур., 20% для 10ур.
Известное персонажам: в «Царствах Страха» карьера приключенца редко бывает долгой. Приключенцев «со стажем» постепенно теряют себя и звереют.



Темный Вестник: одной из главных проблем ПЧ – многие игроки считают их не бедой, а достоинством. Таким игрокам ДМ должен объяснить, что первой жертвой «звереющего» персонажа легко может стать кто-то из его команды.
Если это не помогло, Темные Силы могут послать к партии Темный Вестника.
Им может стать любое страшное и запоминающееся существо – монстр, «страшный» фамилиар (например злой ворон Невермор), Мрачный Жнец, существо из Туманов.
Он объясняет партии примерно следующее:
Своей жестокостью и жаждой экспы вы привлекли внимание Великих и Могущественных Хозяев этого мира.
Они хотят развлечься хорошим боем гладиаторов. И предлагают вам за это в награду множество экспы, которой вы так жаждете.
Тот из вас, кто убьет своего союзника по команде, получит в дар всю его экспу.
Если он не остановится на достигнутом, и убьет еще одного, получит всю его экспу в удвоенном размере – в дар за неудержимую жажду экспы.
Если он не остановится и на этом, то за каждого следующего будет получать больше, чем за предыдущего.
Если из вас останется только один, он получит специальный дар от моих Великих и Могущественных Хозяев.
Вы можете приступать немедленно. А можете не торопится, ждать удобного момента, и атаковать врасплох.
Дальнейшая судьба: если партия немедленно начинает резать друг другу уши, то дальнейшая их судьба понятна – в «Царствах Страха» стало одной страшной легендой больше.
Если она выбрали второй вариант, то мастер может хорошо сыграть на создании недоверия и паранойи (персы должны не спать, не поворачиваться спиной, не есть вместе с остальными).
Если вообще отказались, мастер также может хорошо сыграть на создании недоверия и паранойи – намекая партии, что один из персов очень хочет получить кучу экспы.



Пацифизм
Суть: в «Царствах Страха» не дают экспы за убийство.
Теоретическое обоснование: так и неизвестно, чего хотят Темные Силы вводя Проверки Сил.
Одни полагают что зла, другие – что добра. Скорее второго – в «Царствах Страха» нельзя получить экспу за тупую резню
Игромеханика: персы не получают экспу за убитых противников
Известное персонажам: в «Царствах Страха» карьеру приключенца не сделаешь на ордах убитых монстров. А потому приключенцы «со стажем» редки – мало кому хватает терпения бескровно прокачиваться.

Скрепки МКС 3

Автор: Виктор «Гримуар» Лазарев. 2010

Подземная столовая…

Какое-то существо жестоко расправляется со старателями серебреных копий, в одном из пустынных городков Техаса. Жертвы разорваны, у них обглоданы кости и вырваны внутренности. На некоторых телах видны ужасные ожоги. Рабочие молят всех возможных богов и отказываются продолжать работу. Была нанята банда местных головорезов, однако в первую же ночь их охоты, они выбежали из пещеры с ужасными воплями, отстреливаясь от неизвестных преследователей. На утро они, значительно поседевшие сбежали, даже не забрав обещанные деньги. Вскоре все рабочие упоминали в разговорах некого «эль дьябло», долго и часто крестились, и испуганно смотрели по сторонам, будто ожидали нападения.

Понятно, что ни один рабочий не пошел бы в шахты даже под страхом смерти, потому работа не сдвинулась с места. Хозяева шахты за огромные деньги наняли группу наемников, специализирующихся на борьбе с неведомым и мистичным. Итак, персонажи прибывают к шахтам…



А разгадка одна…

Дракон. Он спал долгие годы, в своей уютной пещере, пока взрыв внутри пещеры не пробудил его ото сна. Он прячется в цепе пещер и охотиться на людей, оказавшихся рядом с его логовом. Стараясь насытиться и защитить кладку яиц со своими дракончиками. Он не имеет крыльев (да и толку от них под землей?), зато обладает зачатками интеллекта, острой пастью, огромными клыками и способен дышать огнем. Высота в холке чуть меньше двух метров.

Живая утопленница:

Группа отважных героев, помогает доставить ведьму из отдаленной деревушки в город на заседание суда, данная ведьма раскаялась в грехах прошлого, сдалась властям и желает дать показания против нескольких человек, чьих родственников она извела за плату.

Один из таких клиентов – ученик печально известного Блэка (смотри №6, скрепка «Бурные воды»), возглавивший после ухода учителя секту «Хрусталь». Он сумел натравить водяного элементаля на девушку, желая утопить ее прямо на суше. Однако используя свою силу, ведьма сумела ослабить элементаля. Он оказался заточен внутри ее тела. Теперь партии необходимо сделать крюк и добраться до секты. Ведьма прекрасно осведомлена о месте нахождения секты и ее руководства. Всего их пятеро, и ликвидация хотя бы двоих – разрушит ритуал.

Плескающийся в крови элементаль:

Создает проблемы для ведьмы, она потеряла большую часть своих магических способностей (силы ей приходиться тратить чтобы сделать элементаля не опасным для жизни), ее постоянно рвет, в том числе кровью. Долго прожить с элементалем в теле ведьма не способна. Пара дней и она умрет, а злодеи останутся на свободе.

К тому же внешне ведьма напоминает утопленницу.



Вариант 2:

Ну и конечно же есть вариант, что ведьма сама разыграла этот спектакль – втерлась в доверие к героям, подстроила свое (не)смертельное слияние с элементалем и принялась охотиться на конкурентов из «Хрусталя».

Досрочное освобождение.

Не лучшие дни для Парижа – сильные потоки ветра сбивают людей с ног, вместо звезд ночное небо наполняют шаровые молнии. Постоянные грозы, дожди и оглушающий гром. По какой – то причине эпицентром этих бедствий является Эйфелева башня. Ученые высказываются, что возможно масса ЭБ создает неизученные магнитные колебания, которые и вызывают эти погодные неурядицы.

А на самом деле:

Многие годы назад, отважный охотник на демонов Ной☺ настиг демона-бурь, по имени Серафим. Этот Серафим чуть не утопил весь мир, создав ужасный потоп, который поглотил берега многих стран.

Не в силах убить столь могущего демона, Ной заключил его в подземную тюрьму, откуда он бы не сумел выбраться до скончания дней. Однако прямо на «могильнике» с Серафимом, воздвигли ЭБ, чье мистическое и до конца не изученное излучение – создало резонанс и потихоньку разрушает тюрьму с демоном, давая возможность выбраться на свободу. Пока все что пережил Париж лишь «грибной дождик», как только Серафим получит свободу – он утопит весь мир.



Незнакомцы в поезде…

Пассажирский поезд, направляющийся в Париж охвачен паникой – найден обезображенный труп проводника. Хотя машинист призывает остановить поезд, едущий в поезде констебль не собирается этого делать. Со своими помощниками (персонажами игроков) он пытается вычислить преступника.
До прибытия целая ночь…
Убийства тем временем продолжаться и не все доживут до конца пути…
В поезде всего 8 вагонов, включая вагон-ресторан и грузовой отсек. Можно перемещаться поверх вагонов, по днищу поезда (что достаточно опасно, непременно прокидывайте спас-броски на ловкость, иначе ваш персонаж лишится чего-нибудь жизненоважного, оставив куски своей плоти на рельсах), или осторожно переходить по бокам вагонов. Всего в поезде 10 человек не считая героев. Мастеру стоит бросить 2д6 и узнать что произошло.

1- **Мария** – миловидная девушка больная ликантропией, она неконтролируемо превращается в монстра, когда испытывает сильный страх. Например страх что где то в поезде орудует убийца.

2 – **Маркус** – второй проводник. Он убил своего сменщика. Потому что тот нашел контрабандный груз, что Маркус пытается перевести. Ему необходимо поскорее извлечь груз и сбежать, пока поезд не прибыл на станцию.

3 – **Джон** – тот самый проводник… Джона разыскивают и власти, и преступники. Потому он решил, что лучше всего инсценировать свою смерть. Осталось лишь - пустить поезд под откос и использовать фору пока власти будут опознавать трупы.

4 – **Марк и д-р Стивинсон –** два археолога нашедших мумию, саркофаг с ней они перевозят в грузовом отсеке. Только вместо мумии там лежат алмазы и рубины, которые увидел любопытный проводник.

5 – **Имхотеп** – везут в саркофаге все же мумию, но она не настолько мертва как кажется на первый взгляд.

6 – «**Хамелеон**» - агент немецкой разведки. Он завербовался в качестве проводника поезда, попав внутрь, убил одного из пассажиров и переодел в окровавленную форму и как следует, изуродовал труп. Сейчас он «принял облик» погибшего и собирается забрать груз, который контрабандой должен перевозиться на данном поезде. Ну, а после он взорвет поезд.

7 – **Тед Салливан и Маршал Симпсон** – два незнакомца встретившихся в поезде. Один жаловался на брата, которому досталось все наследство родителей, второго - достала жена, с которой он не может развестись. Найдя много общего, они решили помочь друг-другу…

8 – **Лиза Симпсон** – сварливая жена которая многие годы планировала избавиться от супруга, к сожалению в темноте она убила не того… но у нее еще есть шанс.

9 – **Донни Дарко** – 11 летний паренек увлекающийся астрономией и стихоплетством. А еще он видит неизвестных существ. Которых не может быть в природе. Например, жуткого монстра покрытого кровью, который нападает на людей рядом с Донни.

10 – **Девять заговорщиков** - когда-то давно девять человек стали свидетелями ужасного убийства, невинной девушки. В ту жуткую ночь, они поклялись найти и наказать убийцу. У каждого был свой мотив, одни хотели справедливости, вторые – мести. Наконец убийца (проводник) был, найдет и получил по заслугам.

11 – **Проводник** - стал зомби и охотиться за мозгами пассажиров. Имеет ли теперь значение, кто убил его?

12 – **Машинист** - поругался с проводником и убил его. А сейчас ему страшно – он очень не хочет в тюрьму, и способен на любое преступление, лишь бы замести следы.

Эксперименты Мельхиора.

Автор: «Мельхиор» . 2010



«Сказка Ложь, Да в ней намёк!»

Сокрыта в сказках порою история кровавая и страшная. Где нет места состраданию, а лишь боли и ненависти.

Прошло наверное чуть больше сотни лет, как произошла эта история.

Будучи молодым и властным князь Огнеслав сильно насолил местным кудесникам (warlok), ежели не сказать большего. Кого-то повесил, кого-то он четвертовал, кого-то посадил на кол. И сильна была у него охота всех их сжить со света. Говорят, что боялся шибко тех, кто общается с силами тёмными да неведомыми, неизвестными. Боялся, что когда-то сойдутся они все вместе и свергнут его с княжения. Оттого огнём и мечом вырезал под корень всю их братию.

Но как водится однажды наткнулся он на тех, с кем не сумел сладить. Два кудесника, Негода Рыжая и Борута Свистопляс стали его камнем преткновения. Два года он гонялся за ними по всем своим землям теряя людей и засеивая поля сражений трупами своих дружинников.

Все закончилось внезапно, когда по счастливому случаю удалось загнать кудесников в болота. Остановился князь лишь на пару часов, чтобы дать воинам отдохнуть и двинулся в глубь болота, куда загнал он свою добычу, по праву рассчитывая на скорую расправу.

Два часа кудесники рыскали по болотам, чувствуя гибель свою. И в отчаянии, используя остатки сил своих скудных, которых и наскребли-то с трудом превеликим, уговорились с духами болота о помощи в обмен на души свои. И помогли духи. Облачили

Колобок (Жратич) **Элитный Громила**
Большой Искаженный (aberrant) Зверь **7 уровня**
Опыт 600

Инициатива +4; **Чувства Внимательность** +6; **Сумеречное Зрение (low-light vision)**
Хиты 194; **Ранен** 97;
КД 21; **Стойкость** 22, **Реакция** 20, **Воля** 21
Скорость 6
Спас-Бросок +2; **Очки Действия (**action points**) 1**

Черты (Traits)

Зловоние Плесени ✦Аура 1
Любой враг, который начинает или заканчивает свой ход в ауре получает -2 пенальти на все броски урона до конца следующего хода колобка.

Стандартное Действие

Укус ✦По-Желанию (базовая атака)
Атака: Ближняя (одно существо); +12 против AC
Попадание: 2d6 + 5 и колобок хватает (grab) цель.

Пережёвывание ✦По-Желанию
Атака: Ближняя (одно существо, схваченное колобком); +10 против Рефлексов
Попадание: 2d8 + 5 урона и цель дезориентирована (dazed) до конца следующего хода колобка.

Малое Действие

Харчёк Плесени ✦Перезаряжающийся 5 6
Атака: Ближняя Вспышка 3 (Close Burst 3) (одно существо); +10 против Стойкости
Попадание: 1d6 урона и цель опутана (restrained) (спас-бросо)

Плевок Телом ✦По-Желанию
Атака: Дальняя 5 (одно существо отличное от схваченного); +10 против Рефлексов
Попадание: 1d8 + 5 урона и цель падает (prone).
Специально: Для совершения данной атаки колобок должен бороться (grab) с существом отличным от цели. В результате этой атаки захват (grab) этого существа прекращается и данное существо перемещается в квадрат смежный (adjacent) с квадратом в котором цель данной атаки. Считается, что схваченное существо падает с высоты 10 футов в результате этой атаки.

Вызванное Действие

Черная Кровь На Сцену ✦
Триггер: Колобок первый раз за сцену получает кровотечение (bloodied)
Эффект (Свободное Действие): Колобок автоматически перезаряжает Харчёк Плесени и может применить его.

Сил 19 (+7)	**Лов** 10 (+3)	**Мдр** 16 (+6)
Тел 17 (+6)	**Инт** 8 (+2)	**Хар** 6 (+1)

Мировоззрение Хаотично Злое **Языки** Обий

братьев-духов в плоть замешанную на крови кудесников, которой щедро они обагрили воду и болотной трясине.
И взошли из мутных омутов чудовища – прожорливые головы с пастью зубастой, покрытые бородавками и тиной.

И когда вышли лихие дружинники на поляну, где выбившиеся из сил кудесники были, рванулись им на встречу чудовища, коих потом окрестили Жратичами.

Пять чудовищ с утробным рыком на поляне оставляли позади себя лишь смерть. Перекусывали людей и лошадей, словно щепу, брызжа людской кровью на болотный полог. Крик вился над болотом, под стягом зарева заката. Страх, боль, смерть… и смех. Истеричный, надменный смех полуживых кудесников зрящих, как смерть собирает жатву, кося их врагов под корень.

Князь отступил, как говорят хроники. Князь побежал, как говорит история. С остатками свой разгромленной дружины, да так что сверкали подковы на копытах лошадей.

Лишь одного Жратича сумела завалить дружина, остальные же обеспечили пищей пир для болотных жителей.
Когда стих топот лошадей, которые уносили на своих спинах одержимых ужасом людей, обратили Жратичи свои голодные взоры на кудесников. И стих смех кудесников и сошли улыбки с их лиц, лишь ледяной пот выступил на их лбах. Но тишину разрушил тихий хохот болотных духов, которые не обмолвились ни словом кудесникам, что они останутся живы.

Предсмертный крик разразился на болотом, чтобы через мгновение стихнуть, захлебнувшись в страданиях.

А дальше… дальше покатились Жратичи искать князя, осторожно, пробираясь по чащобам, да болотам. Но горе было путнику, который повстречал Жратича по злому року.

В сказке донесена иносказательно история одного из оставшихся четырёх Жратичей. Не раз посылал князь на поиски жратичей наёмников лихих да смелых. Не всем удача улыбнулась.

Богуш Заячьи Уши не справился. Схарчил его Жратич или как в сказке говаривалось ушёл от него. А по истории скорее от его растерзанного тела. Полёг и Ведан Серый и Шемяка-Медведь. Не смогли нахрапом справится со Жратичем и лишь жизни свои отдали зря, став пищей для воронов черных.

Однако. Удача улыбнулась охотнице Цветаве Лисе. Взяла его не нахрапом, а хитростью, обманула Жратича заманив в ловушку, где тот и встретил свою смерть. А Цветава за заслугу обещанное злато получить едва успела, ибо через неделю князя на охоте застигли оставшиеся Жратичи и устроили бойню. Как не пытались защитить князя самые умелые его дружинники, но лишь отсрочить смерть смогли свою и князя.

С тех пор разбрелись жратичи по земле княжей, схоронившись в логовах. Хотя под покровом ночи говорят нападают на деревни, на путников, на стада пастухов. И лишь обглоданные кости находят тех несчастных, кто заплутал в лесах и болотах жратичей.

Тактика Колобка (Жратича)

Колобок (Жратич) стремиться как можно быстрее расправиться с выбранным противником. Как правило ближайшим к нему или на его взгляд наиболее слабым. К которому он будет прорываться только если он не слишком далеко и не слишком плотны ряды врагов перед ним. Отвлечь от жертвы Жратича может только появление в пределах досягаемости более слабого противника, к которому он может бросится с утробным рыком или вначале плюнет в него зажатым существом в своей пасти, после чего атакует.

Традиционные Знания о Колобке (Жратиче): Герои могут узнать следующую информацию, совершив проверку знаний.

DC 15: Колобок (Жратич) прожорливое, голодное чудовище диаметром примерно 9-10 футов. Вы не слышали о том, чтобы их кто-то убивал или видел, кроме перепуганных крестьян.

DC 20: Колобок (Жратич) точно существует. О том гласит история о князе Огнеславе. Их создали два кудесника Негода Рыжая и Борута Свистопляс. Если искать, то искать их в глуши, в которую вряд ли нормальный человек сунется по доброй воле. Болотная вода ослабляет их, если облить его ею.

DC 25: Поговаривают, что Негода и Борута прокляли духов болот в момент своей смерти, но проклятие пало на колобков (жратичей). Или скорее зацепило их. Если раздобыть какие-либо останки кудесников, или их личные вещи, то колобок (жратич) рядом с ними будет уязвим для атак того, при ком будет то или иное.

По слухам у Цветавы Лисы было что-то из личных вещей кудесников, с помощью которой она и сразила одного из колобков (жратичей). Используя кровь колобка (жратича) можно приготовить очень сильный яд. Колобок (Жратич) вполне вероятно имеет прихвостней подле себя, которые его подкармливают, крадя для него людей и скотину крестьян в обмен на защиту и покровительство. Так что не будет для вас удивительным, ежели он будет не один.

Неразлучники (Двое из Ларца)



«Это вы и думать за меня будете?..»

Средь высоких сосен, в пепельной туманной дымке лежит ларец багряный как закат.

Он появляется то тут то там, он прячется в тумане, он возникает в нём и в нём он растворяется бесследно.

И только двое из Ларца одинаковы с лица бродят в округе от него, в поисках своих жертв. Горе тому несчастному, кто не уберётся с их пути. А в это время ларец всё манит и манит к себе своих новых хозяев. Того, кто будет столь беспечен или жаден, чтобы попытаться завладеть его содержимым. Немало сменил ларец хозяев, даруя им в слуги Неразлучников, которые не будут перечить ни единому приказу. И возгордиться такими слугами не сложно, возгордиться своей силе – ведь оные ослушаться не посмеют. Но обратная сторона ара этого страшна. Ведь день за днём ларец лишь больше утягивает из своего хозяина разум, подменяя его мысли своими желаниями и просто забирая разум, превращая хозяина в бездумное покорное Неразлучникам существо.

Но беда в том, что не всяк догадывается об этом, не всяк знает об этом, а тех кто верит в эти россказни и того меньше.

Неразлучники – умертвия, с почти угасшим разумом, которые подчиняются то ли своей прихоти, то ли желаниям багряного ларца, то ли отголоскам памяти своих смертных личностей.

Их кожа мертвецки бледна, подернута незаживающими ранами, одежа их потрепана настолько что более напоминает грязные лохмотья. Глаза их наполняет тусклое гнилистое сияние. А в жилах их струиться туман.

В момент появления ларца всегда где-то рядом бродят Неразлучники. А подле них часто можно видеть странные фигуры, которые больше напоминают мертвецов, которые движутся за ними. Но ничего не желают если только Неразлучники не вступают в бой…

Ходят слухи, что это бывшие Хозяева Ларца, чей разум истлел под натиском их желаний, лени и силы Ларца.

Иные твердят, что это жертвы, замученные Неразлучниками, которые не могут обрести покой, пока живы Неразлучники.

А другие молвят, что это бывшие Неразлучники, которых сменили их жертвы, дав им покой хотя бы в такой форме.

Неразлучники **Одиночный Налётчик**
Средний натуральный гуманоид (Нежить) **9 уровня** **Опыт** 2000

Инициатива +14 **Чувства Внимательность** +13; **Ночное Зрение (Darkvision)**

Хиты 438; **Ранен** 218;
КД 26; **Стойкость** 23, **Реакция** 24, **Воля** 22
Спас-бросок + 5
Скорость 7
Очки Действия: 2
Сопротивление некротической энергии 5; излучению 5.

Черты (Traits)

Истекающий Туманом

Когда неразлучники становятся раненными (bloodied), из их ран начинает истекать туман и они получают маскировку (concealment), до тех пока не перестанут быть раненными.

Двойная Сущность

Неразлучники состоят из двух существ. Каждое из которых является существом среднего размера, занимает одну клетку. У них общие хит-поинты, и соответственно урон наносимый каждому из Неразлучников отнимает хит-поинты из общего количества. У них равные характеристики, умения и силы. Каждый из них имеет свой стандартный набор действий, как если это было два существа и действуют они отдельно. Инициатива одного 15 у другого 10. Кроме того к этому значению прибавьте модификатор указанный вше.

Смерть Хозяина

Когда умирает Хозяин Неразлучников (см. ниже), то Неразлучники излечивают 20 хит-поинтов. Если Неразлучники имеют максимальные хит-поинты на данный момент, они получают 20 временных хит-поинтов.

Стандартное Действие

Удар Умертвия ✦ **По-Желанию** (базовая атака)

Атака: Ближняя 1 (одно существо); +14 против AC

Попадание: 2d10 + 5 урона и цель падает (prone).

Ловушка Ларца (Некротическая энергия; Телепортация) **4 5 6**

Атака: Ближняя 1 (одно существо); +12 против Стойкости

Попадание: 1d8 + 5 урона некротической энергией и цель убирается с поля до конца следующего хода Неразлучника совершающего атаку. Цель не занимает никакого пространства, невидима, не может совершать какие-либо действия. После истечения эффекта цель появляется в том квадрате в котором была на тот момент, когда была поражена данной атакой.

Туманный Всплеск (Некротическая энергия; Телепортация) **Перезарядка 5 6**

Атака: Ближний Взрыв 1 (Close Burst 1) (все существа, которые не являются нежитью); +12 против Воли

Попадание: 3d6 + 8 урона и Неразлучник Сдвигается (Shift) на 5 клеток.

Действие Перемещения

Братские Объятия (Телепортация) **По-Желанию**

Эффект: Неразлучник может телепортироваться в клетку смежню с другим неразлучником, если только он находится не более, чем в 15 клетках от него.

Малое Действие

Невероятная Проворность **По-еланию**

Эффект: Неразлучник может Сдвинуться (Shift) на 2 клетки.

Навыки: Атлетика + 14; Внимательность + 13

Сил 21 (+9) **Лов** 18 (+8) **Мдр** 17 (+7)
Тел 19 (+8) **Инт 8** (+3) **Хар** 14 (+6)

Мировоззрение Хаотично-Злое **Языки** Общий

Волокуши **Миньон Контроллер**
Средний натуральный гуманоид (нежить) **9 уровень** **Опыт 100**

Инициатива +7 **Чувства Внимательность** +8; **Ночное Зрение (Darkvision)**

Хиты 1; Промах никогда не повреждает миньона.
КД 23; **Стойкость** 20, **Реакция** 20, **Воля** 22
Скорость 6

Стандартное Действие

Умиротворение Лени (Некротическая Энергия) **По-Желанию** (базовая атака)

Атака: Дальняя 10 (одно существо); +13 против Воли

Попадание: 5 урона некротической энергией и цель замедленна (slow) до конца следующего хода Волокуши.

Вызванное Действие

Последняя Воля (Очарование) **На Сцену**

Триггер: Существо наносит урон Волокуше в результате которого хит-поинты Волокуши опускаются до 0 или ниже.

Эффект (Действие немедленного прерывания) (immediate interrupt): Волокуша доминирует (dominating) существо нанесшее ему урон до конца его следующего хода и может отдать приказ этому существу, как свободное действие.

Сил 12 (+5) **Лов** 16 (+7) **Мдр** 18 (+8)
Тел 19 (+8) **Инт 3** (0) **Хар** 10 (+4)

Мировоззрение Хаотично-Злое **Языки** Общий

Безмолвно бредут во тьме ночи Неразлучники преследуя неведомые смертным цели. Они убивают, вырывают сердца, глаза и языки – оставляя после себя растерзанных жертв. Что далее они делают со своими «трофеями» неизвестно, ибо не нашлось того, кто бы добровольно пошёл за Неразлучниками. А если и нашелся, то либо его заставляет молчать ужас, либо по глупости своей он присоединился к сонму жертв слуг ларца.

Это происходит до тех пор пока ларец не исчезнет в тумане или пока какой-нибудь глупец не сумеет открыть его, превратив Неразлучников в своих слуг

Крохи тех знаний, что дошли в летописях Златограда и Святопольского монастыря до наших дней гласят – некогда Неразлучники были живыми воинами братства Ока. Ничто не намекает о том что они были приверженцами зла. Предположительно Неразлучники при жизни были Сежир и Таислав, которым судя по летописям было доверено охранять некий ларец братства, в коем хранилась самая ценная реликвия братства. Неизвестно ни как тот ларец выглядел, ни что было внутри. Ни даже то, являются ли на самом деле Сежир и Таислав Неразлучниками. Но сопоставление дат и событий, описываемых в летописях заставляет думать именно так.

Для истинных героев это моет стать настоящим вызовом – откопать правду из глубин веков, сколь тягостной она бы не была.

Тактика Неразлучников

Неразлучников чаще всего можно встретить в окружении Волокуш. Насколько их будет много решать мастеру в каждом конкретном случае. Волокуши не отличаются умом и действуют абы как.



Атакуют ближайших враждебных существ, сознательно не используют фланг, местность в свою пользу. Даже сражаясь на краю обрыва Волокуша даже не подумает попробовать скинуть незадачливого героя.

Неразлучники действуют более умно. Они используют свои многочисленные таланты по максимуму. Они охотно используют фланг, Одни Неразлучник может телепортироваться к другому чтобы зажать в клещи персонажа. Как правило так поступают с самыми слабыми персонажами или слабозащищенными, убирая с поля на время мешающих дефендеров или страйкеров.

Традиционные Знания о Неразлучниках

Герои могут узнать следующую информацию, совершив проверку знаний.

DC 17: Неразлучники хранят сокровище. У них есть сундук, который они прячут в лесу или на болоте. Говорят, что в этом ларце собрано не мало богатств… которые будут принадлежать тем, кто сможет отыскать ларец и не попасть в пасть Неразлучников.

DC 22: Тот кто завладеет содержимым багряного ларца сможет управлять Неразлучниками, которые будут выполнять любое повеление хозяина, любой приказ.

DC 27: Получив контроль над Неразлучниками непонятно кто является истинным хозяином – владелец или сам ларец. Ларец обладает своей волей и вероятно разумом. Связываться с ним опасно. Самые большие объёмы информации о Багряном ларце и Неразлучниках в летописях Златограда, Малахитового Город, Святопольского монастыря.

Неразлучниками могут быть представители братства Ока – Сежир и Таислав.



ARKHAM HORROR

Автор: MR.GARRET. 2005-2009

Аркхэм 20-ых годов прошлого века был веселым городом. Люди в нем активно радовались жизни, пытаясь забыть ужасы Великой Войны, по ночам в ресторанах играли джаз-бэнды, а подпольные заведения, торгующие запрещенным спиртным, работали до самого утра. Однако, за внешними покровами беспечности и веселья скрывалась ужасающая опасность. Великие древние, облюбовавшие землю Новой Англии, стали отходить от своего вечного сны, исторгая из темных углов земли орды культистов и неименуемых бестий. Теперь, когда судьба человечества зависит от свершения древних пророчеств, лишь группа храбрых и знающих героев может остановить приход надвигающейся тьмы...

Arham Horror – игра классического Лавкрафтианского ужаса была придумана Ричардом Ланиусом и выпущена фирмой Chaosium в конце 70-ых годов прошлого века. В 2005 году Fantasy Flight Games издала 2-ую редакцию настолки, шикарно оформленную благодаря неустанному труду художников, работавших над Call Of Cthulhu CCG. Внутрь коробки 2nd Edition авторы вложил 16 листов персонажей, несколько десятков монстров и целых 8 великих древних (включая таких известных персонажей как Катулу, Азатот, Шуб-ниггурат и Ньярлототеп). Сегодя мы с Commander-ом взглянем на Arkham Horror с точки зрения обыкновенных игроков и попытаемся описать в виде скупых строчек текста мрачную атмосферу Лавкрафтианской ночи.

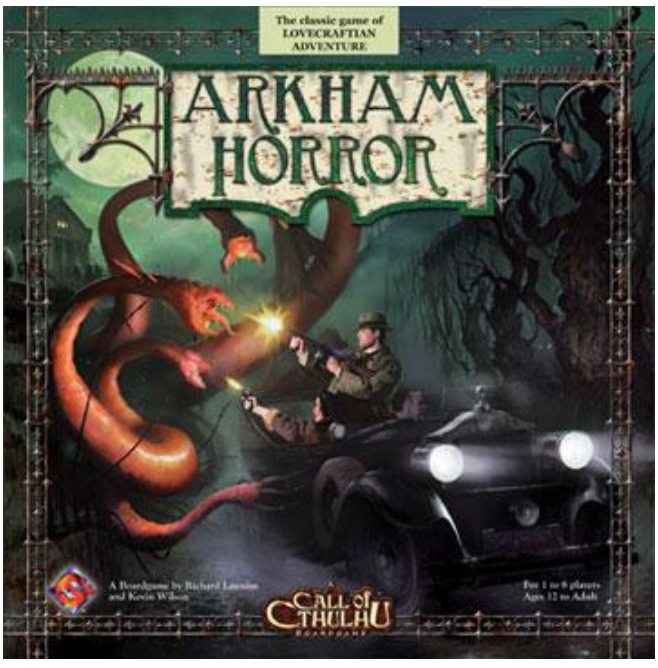


УЖАС АРКХЭМА

В начале приключения, игроки разбирают карты персонажей. Всего в игре представлено 16 базовых героев, среди которых есть гангстер, журналист, частный детектив, светская львица и, естественно, аналог Эша из магазина Хозтоваров. У каждого персонажа по восемь скиллов, разбитых на четыре взаимосвязанные пары. Степерь минимальных и максимальных значений, описываемых показатель, различна и полностью зависит от типа героя.

Также, на картах персонажей присутствует специальное число фокуса, отвечающее за величину, на которую игрок может изменить показатель умения в течение хода. Здесь же присутствуют пункты жизи и пункты разума, описывающие психическую и ментальную живучесть героя. В отличие от компьютерных ролевых игр, герои «Аркхэма» не смогут стать суперсолдатами, покольку усиление мощности одного умения понижает показатель прокаченности смежного умения. Таким образом крутой боец, будет иметь очень плохой показатель маскировки, тогда как умелый stealth-мэн вряд ли сможет забить даже самого слабого зомби.

После того, как все играющие определились с героями, искатели приключений выставляются в начальные локации и игроки выбирают противостоящего им Великого Древнего. Стоит отметить, что среди Древних нет слабых противников. Каждый из них обладает ордами вредных культистов, а также одной дополнительной отрицательной особенностью, которая действует в то время, когда чудовище спит (ледяной ветер Тсаттогуа, к примеру, убивает всех персонажей оставшихся в конце хода на улице). На карточке каждого великого древнего присутствует особая Шкала Рока, на которой, специальным маркером отмечается, как долго будет спать чудовище. Когда шкала заполнится полностью, Великий Древний проснется и вступает в прямую конфронтацию с героями. При выборе Great Old Ones необходимо помнить, что чем слабее Великий древний, тем быстрее он просыпается. Самые могучие создания – вроде Азатота – спят очень долго, но их пробуждение означает верный конец игры.



В ТЕМНЫХ УГЛАХ ЗЕМЛИ

Глобальная цель искателей приключений заключается... Нет-нет, с Великими древними не стоит вступать в открытую конфронтацию. Лучшего всего будет продлить его сон, а для этого игрокам требуется блокировать определенное количество порталов. Портал, в свою очередь, можно запечатать – истратив специальный Знак Древних – и закрыть, потратив пять зелененьких «улик». Часть персонажей уже начинает игру с уликами, тогда как другие вынуждены искать их по всему городу. Однако, дело это не простое и опасное, ибо улики возникают в крайне неприятных местах, подобных кладбищу или ведьмовскому дому. Большая часть подобных локаций изобилует «случайными столкновениями» со странными явлениями и зловещими существами, заинтересованными в провале героической миссии.

Когда все игроки сделают свой ход, начинают действовать Великие древние. Большая часть, сопутствующих им карт открывает в Аркхэме иномировые врата, из которых тут же начинают вываливаться толпы чудовищ. При этом, открытие новых порталов инициирует появление монстров из всех иномировых провалов и повышает на один пункт «Шкалу рока». Стоит отметить, что если герои разрешат бестиям беспрепятственно бродить по Аркхему и начнут уклоняться от встреч с ними, городской показатель страха увеличится. Вскоре, начнут закрываться магазины с боеприпасами, а во тьме ночи станут исчезать союзники. Когда показатель страха достигнет максимальной отметки, вверх поползет шкала Рока, что приблизит пробуждение Великого Древнего. Таким образом, наилучшая игровая защита заключается в нападении. Игроки могут биться с чудовищами при помощи оружия (пистолетов, дробовиков, томми-ганов) и магических заклинаний. Кроме того, в игре есть некоторое количество артефактов и волшебных предметов, умеющих преобразовать обыкновенное оружие в магическое. Подобная трансформация имеет жизненно важное значение, если в Аркхэме поселились шогготы, призраки и другие малоприятные твари не обращающие никакого внимания на 9мм пули. Во время сражения с героем, монстр наносит ему не только физический, но и ментальный урон. Особо противные твари не столько ранят героя, сколько сводят его с ума одним своим внешним видом. Таким образом, в мощном игровом отряде должен быть специалист по уничтожению обыкновенных тварей, и могучий колдун, способный разобраться с мистическими чудовищами.

К сожалению, самые мощные существа мифов имеют неузявимость как к пулям, так и к магии, а значит, для их учичтожения приходиться придумывать разные хитрые планы. Кстати говоря, большая часть бестий не сидит на одном месте как Dark Young, а активно передвигается, бегает или летает. Последний тип чудовищ может долго кружить в ясном небе, а потом атаковать самого заметного персонажа высунувшего нос на улицу. Как вы уже, наверное догадались, герои потерявшие все HP оказываются в больничке, тогда как лишившиеся рассудка попадают в психушку. Сошедшие с ума и загрызенные персонажи считают уничтоженными и пропадают из города... навсегда.

Через несколько часов активных боевых действий, игра приходит к одному из двух возможных финалов. В случае счастливого исхода, люди закрывают все возникшие порталы и устраняют угрозу, иначе Великий Древний просыпается от тысячелетнего сна и вступает в битву с искателями приключений.

ХРЕБТЫ БЕЗУМИЯ

Битва с Великим древним – величайшее испытание для персонажей. В большинстве случаев, оно заканчивается полным разгромом приключенцев, а значит, герои могут достичь успеха, если знают слабости своего врага и умело действуют в команде. Сражение развивается по ходам, во время которых обе стороны конфликта обмениваются сокрушительными ударами. Каждое успешное попадание по Великому древнему снижает шкалу Рока на один пункт (как вы понимате, пробиться через защиту Great Old One значительно тяжелее, чем продырявить шкуру самого могучего чудовища). Когда вышеозначенный показатель достигнет нулевого значения, Великий древний снова уснет. К сожалению для игроков, столь успешный исход редко выпадает на их долю. Описываемые противники столь сильны, что могут разметать среднюю партию воителей всего за 2-3 хода...



В КАЧЕСТВЕ ЗАКЛЮЧЕНИЯ

Arkham Horror – отличная игра Лавкрафтианского ужаса, от которой могут получить удовольствие не только фанаты HPL-я, но и люди узнавшие о существовании Ктулху в момент начала приключения. Однако, прежде чем садиться за игровой стол, следует высвободить 5-6 часов свободного времени, прочитать 36-ти страничную книгу правил (а также эррату на нее, поскольку оригинальный документ страдает просчетов в балансе) и настроиться на приключение, участники которого активно помогают друг другу. В Arhkam Horror нет однозначного победителя. Есть либо счастливые триумфаторы, либо разгромленные побежденные...

КРУПНОМАСШТАБНЫЕ ДОБАВКИ

ARKHAM HORROR: DUNWITCH HORROR EXPANSION



Данвич – угрюмый городок полностью состоящий из старых скособоченных домиков, увенчанных прославленной треугольной крышей. Когда-то в 17 веке Данвич фонтанировал жизнью, но сейчас на его узеньких улицах редко встречаются люди. Животные не любят Данвич, ибо окружающая его пустошь убивает всякую жизнь. Ночной порой ветер приносит из нее жуткие крики. Холмы вокруг Данвича покрыты мерзким колючим кустарником, но если вы направитесь вглубь пустоши, то обязательно наткнетесь на развалины старой фермы. Говорят, что поблизости от этих руин некогда упал метеорит. Согласно местному поверью, путники, решившие провести ночь в руинах фермы, быстро сходят с ума или пропадают без вести. Пустошь, как это не удивительно, продолжает жить, но пульс ее темной крови слышен лишь вестникам иных миров, да храбрецам решившим сыграть в Dunwitch Horror...

Итак, сегодня мы взглянем на первую крупномасштабную добавку для Arkham Horror, которая называется «Ужас Данвича» и поставляется в отдельной большой коробке. Первое, что сразу же бросается в глаза игроку – это отдельное игровое поле, описывающее интересные локации Данвича и пустошь, которая прилегает к городу.

Поскольку Данвич и Аркхэм находятся на некотором расстоянии друг от друга, путешественники должны дождаться на вокзале поезда и потратиться на билет. Стоит отметить, что Данвич полон нестабильными локациями. Местная пустошь притягивает к городу всякую нечисть, а земля под поселением регулярно обваливается в подземные каверны (встреча героев и хтонианцев в этих местах достаточно обычное явление – прим.авт.). В добавок к этому, обитатели города боятся пробуждения собственной легенды – жуткого Ужаса Данвича. Сон этой твари очень чуток и отображается на карте в виде специальной шкалы. Когда horror track подходит к концу Ужас пробуждается и вступает в битву с героям. Мощь этого «пятикапельного» страшилища такова, что он запросто может разделаться с большей частью отряда, да еще и сможет пробудить противостоящего героям Великого Древнего. Короче говоря, лучше это создание не будить. Пусть и дальше спит в своем ведьмовском доме.

Монстры. Если в Arkham Horror игроки сражались с типовыми лавкрафтианскими чудовищами, то в Данвиче героям придется сразиться с порождениями темного колдовства и с пришельцами из иных пределов. Персонажи смогут увидеть «крыс в стенах», звездных вампиров и даже великий «свет из иных миров». Помимо типовых чудовищ, в добавке появились создания, ассоциированные с конкретным Великим древним. Примером подобного существа может выступить Children of Abnoth – отвратительная глазастая груда слизи, которая исполняет роль культиста у самого Abnotha! В качестве десерта творцы Dunwitch Horror заготовили для героев несколько порождений Йог-Сотота и знаменитого колдуна Уитли. Вся эта жуткая кампания будет изо всех сил стараться для того, чтобы искатели приключений потерпели сокрушительное поражение на ранних этапах игры. К счастью, герои Dunwitch Horror тоже не лыком шиты. Восемь новых искателей приключений покажут великим древним, на что способны их заклинания и огнеметы. Среди новых инвестигейторов есть очень примечательные личности: солдат, вернувшийся с фронтов первой мировой, исследователь, видавший Хребты безумия и даже певичка, которая имеет три(!) руки (то есть может палить из пистолета и томпсона одновременно). На фоне этих деятелей музыкант с артефактным тромбоном и переметнувшаяся на сторону людишек девушка-культист смотрятся несколько предсказуемо. В принципе, игроки могут исследовать Dunwitch Horror и с базовым персонажами. Однако, их приключение будет очень тяжелым. Герои, обладающие низким показателем ментального сопротивления (к примеру, Гангстер), скорее всего, из пустоши не вернутся.

Авторы Dunwitch Horror расширили пантеон Великих Древних, добавив в него четырех новых существ. В игре появился ШубдаМелл (повелитель хтонианцев, придуманный Брайном Ламли – прим.авт.), пробуждение которого вызывает массивной землетрясение и полное уничтожение Аркхэма, а также Абнот, повелитель отвратительной слизи. Глааки и Тсаттогуа на первый взгляд выглядят менее ужасно, но в действительности, способны причинить много бед невнимательным и неосторожным искателям приключений. В целом, великие древние Dunwitch Horror стали заметно мощнее. Если играя в Arkham Horror вы боялись Шуб-Ниггурата и Йог-Сотота, то для игры с добавкой вам потребуется множество предварительных тренировок.

Большая добавка невозможна без новых правил. К сожалению (или счастью) в Dunwitch Horror авторы практически не изменили игровую механику. Некоторые монстры научились избегать столкновений с героями, тогда как сами персонажи обрели увечья и стали массово сходить с ума, после обнуления жизни и ментальной стабильности. В целом, идея ментальных и физических увечий настолько удачно вписалась в концепцию Arkham Horror, что ее без изменений можно использовать и в оригинальной игре!

Вывод: Dunwitch Horror Expansion – восхитительная игровая добавка, расширяющая мир оригинального Arkham Horror. Если вы выучили наизусть монстров, героев, предметы и карточки базовой игры, Dunwitch Horror поможет вам вновь почувствовать сладостный вкус опасности и приключений!

ARKHAM HORROR: KINGSPORT HORROR EXPANSION

Kingsport – маленький захолустный городишко, укромно приютившийся на берегу Атлантического океана. Внутри его скромных пределов нет ничего, кроме нескольких крохотных магазинчиков, да портового района, обитатели которого занимаются рыбной ловлей. Однако, спокойствие этого места обманчиво. Ночной порой, поблизости от старого маяка собираются зловещие тени. Призрачный свет танцует на верхушках рифов, а темные воды Атлантики озаряются подводными огнями, исходящими от руин утонувших городов. Именно здесь у берегов Кингспорта Древние расы являют миру свое несокрушимое могущество, ожидая прихода Великих древних. Четвертый по счету expansion pack на Arkham Horror противопоставит искателям приключений тяжкие и практические непреодолимые испытания, новых чудовищ и новых Great Old Ones. Последние дни близко. Сможете ли вы спасти человечество от новых, неодолимых угроз?

В отличие от King in Yellow, Kingsport Horror добавка фундаментальная. Она не только вводит в игру новые карты, предметы и энкаунтеры, но также меняет игровой процесс приключения. Стоит отметить, что сам Кингспорт (представленный в добавке отдельной доской) совершенно стабильное место. Новые врата в его пределах не открываются. С другой стороны, на берегу океана прослойка между двумя реальностями столь тонка, что иные измерения могут создают своеобразный дрейфующий пузырь. Пузырь, называемый в игре Rift, способен, подобно вратам, исторгать из себя новых чудовищ. Более того, перемещаясь по городу, Rift иногда поднимает Doom Track. Таким образом, уничтожение странствующих врат становится задачей номер 1 для всех сражающихся приключенцев. Ну а для того, чтобы жизнь героев стала совсем тяжкой, Великий древние научились открывать врата в тех нестабильных локациях, что были предварительно запечатаны elder sign-ом!



Великие древние, дебютировавшие в Kingsport Horror, выглядят один другого страшнее. Особенно удачным получился «Эйкхорт». Если герои убивают его культиста или запечатывают врата, Эйкхорт накладывает на них свою метку и требует совершения специального броска. Если величина проверки оказывается меньше или равна количеству Эйкхорт токенов, герой уничтожается! Насовсем! Генерьте, господа, нового инвестигейтора. Другие великие древние позволяют монстрам сбегать с поля боя, увеличивают свой дум-трэк при чтении книг, а также открывают запечатанные врата. Вообщем монстрятник «Великих древних» основательно усовершенствовался, ибо новые чудовища гораздо мощнее прежних, обитавших в Arkham и Dunwitch Horror. Типовые монстры Kingsport-а в основном поражают своим внешним видом, да уникальными способностями. Кроме давно ожидаемых пауков ленга и дипонов, в Kingsport Horror появились твари уклоняющиеся от сражений, и бестии, способные плавать из Кингспорта в Аркхэм! Вероятно в будущих добавках тема водоплавающих страшилищ будет продолжена. Завершая разговор о чудовищах, стоит отметить, что Армия Ньярлототепа обзавелась двумя новыми могучими маско-монстрами.

Конечно же, крупный Expansion pack никак не мог обойтись без новых героев. На тропу войны с древним злом вышла очередная тетечка библиотекарь, проклятый журналист, политик (умеющий снижать показатель страха в городе), охотник за головами (конвертирующий монстров в баксы), спящий (собирающий улики во время хождения по иным мирам), певичка, девочка, стартующая с elder sign-ом, а также специалист по боевым искусствам, характеристики которой представлены в виде модифицируемых скиллов! Стоит отметить, что новые искатели приключений предназначаются, в первую очередь, для опытных игроков. Кингспортовские герои это не мастера на все руки, это узкие специалисты, играющие уникальные роли в составе крупномасштабных партий. Их умения поражают воображение, но правильно использовать этих героев можно далеко не в каждом отряде. Искатели приключений, применяющие Кингспортовских героев, должны играть слажено и обладать заранее продуманной стратегией борьбы.

Помимо двух новых герольдов (злой луны и светящегося зеленого пламени), в Kingsport Horror действуют так называемые защитники. Эти персонажи оказывают непосредственно покровительство героям, непрестанно находясь за пределами игровой доски. С технической точки зрения, их применение подобно применению герольдов, то есть они активизируются при инициации определенного события. Вообщем-то, защитники (guardian) серьезно упрощают игру инвестигейторам, а значит их использование возможно лишь в том случае, если вы играете в составе начинающей партии. Ветераны Arkham Horror, скорее всего, откажутся от защитников, но будут играть с герольдами.

Вывод: Kingsport Horror – великолепный expansion pack, созданный Fantasy Flight Games для замечательной настольной игры Arkham Horror. Добавка предоставляет игрокам огромное количество новых возможностей, оказывающих серьезное влияние на ход игрового процесса. Изменения правил серьезно усложнят игру ветеранам, и облегчат ее новичкам.





ARKHAM HORROR: INNSMOUTH HORROR EXPANSION

Инсмут – мрачное, быстро вымирающее поселение, расположенное подле известного рифа Дьявола. Дома в нем старые, развалившиеся, люди – угрюмые и неприветливые. Лица Инсмутских жителей несут на себе заметную печать вырождения. Посторонние, решившие приехать в Инсмут, быстро осознают тот факт, что в городе они лишние. Обитатели поселения отказываются говорить с гостями, а единственный в Инсмуте отель напоминает отвратительную крысиную нору. Ключи в нем постояльцам не выдают. Почему? Да потому что ночной порой в город приходит безымянный ужас. Поднявшись из океанской бездны, он вторгается на городские улицы, распространяется по домам и пожирает тех несчастных, что решили избежать его смертельных касаний. Сможет ли отряд приключенцев одержать победу над древними тварями моря? Ответ на этот вопрос вы узнаете, если сыграете в Innsmouth Horror – новейший expansion pack для «Ужаса Аркхэма».

Немного статистики: Innsmouth Horror поставляется в стандартной квадратной коробке, внутри которой лежит дополнительное игровое поле, шестнадцать новых персонажей, восемь ужасающих великих древних, два новых герольда – отец Дагон и мать Гидра, а также дополнительные комплекты предметов и action карт. Содержимое Innsmouth Horror можно использовать, как в составе оригинальной игры, так и в качестве добавки к содержимому других наборов.

Герои могут попасть в Инсмут через вокзал. Заплатив один доллар, персонажи оказываются в мрачном городке, расположенном на берегу океана. Посреди центральной площади возвышается жутковатый Храм Дагона, в который лучше не соваться дневной порой (про ночь вообще говорить не стоит). К западу от храма располагается полицейский участок, к югу - отель и жутковатая фабрика Марша. На востоке разместился крохотный порт, его лодки помогут добраться до рифа Дьявола, который, в свою очередь, соединен с таинственным городом подводной расы. Каждая локация карты имеет индекс избегания. Когда дум трэк великого древнего достигает значения 6, в Инсмуте вводится комендантский час. Свободное перемещение по городу оказывается невозможным. С этого момента, герой, прибывший в Инсмутскую локацию, обязан совершать бросок на уклонение от местных сил правопорядка (в качестве модификатора используется индекс избегания). В случае провала броска, персонаж попадает в тюрьму и получает шанс превратиться в deep-one-а.

Инсмут не имеет дополнительных иномировых локаций. Вместо этого, на игровом поле появился специальный deep-one-трэк. Когда шкала морского народа подходит к концу, твари выползают из океана и пробуждают Великого древнего ото сна.



Блокировать поползновение тварей можно Федеральными рейдами. Однако, вызов федов дорогое удовольствие, на него следует потратить 6 clue token-ов!

Ясно-понятно, что Инсмут не мог обойтись без новых монстров. Город населен большим количеством плавающих чудовищ и огромными тварями, скрывающимися в тени доков. Кошмарные прото-шогготы способны бросить вызов самым мощным героям. Однако истинным ужасом Инсмута является Служитель древних богов. Один удар этого существа может уничтожить (devoured!) среднего инвестигейтера, выбив из него все пункты жизни и ментальной стабильности. Самое ужасное, что побежденная тварь не может стать трофеем. Она расплывается в слизь и возвращается в «чудовищную» коробку. Могучий Ллоигор вместо движения вышибает у героев один пункт жизни и один пункт ментального здоровья. Помимо простых монстров, в Инсмуте обитают и новые маски Ньярлатотепа: Барнабус Марш и Шугерон. В руинах злобного города скитаются служители Бокруга. Когда их божество пробуждается ото сна, они приобретают полный иммунитет к физическому оружию.

Если Великие Древние Кингспорта только казались непобедимыми, то чудовищные мастера Инсмута являются такими на самом деле. Отвратительный Zhar, во время первой атаки сдавливает героя, на второй ход он уничтожает его своими щупальцами. В самом начале боя его doom track удваивает свою величину. Nioghta утаскивает персонажей в подземный мир, в добавок к этому тварь имеет невообразимый штраф на попадание, равный -8! Rhan-Tegoth усиливается за счет жизненных сил героев, да еще и повышает doom track, пожирая собственных культистов.

Взгляд Ghatanothoa замедляет персонажей. Остановившийся герой немедленно погибает. Cthugha сжигает направленное против него оружие и предметы. Оставшийся без айтемов персонаж исчезает в его неостановимом пламени! Другие Великие древние, представленные в игре, не столь оригинальны, но не менее смертоносны!

Что касается героев Инсмута, то они, к сожалению, слабее новых чудовищ. Персонажи, имеющие показатели жизни и стамины равные 3 (к примеру, психолог), вызывают у игроков презрительную усмешку. В битве они обречены на поражение. Любая удачная атака отправляет их на лечебную койку. Впрочем, среди ивестигейторов встречаются и интересные люди. К примеру, астроном, способный менять знак на закрытых вратах или бутлегер, блокирующий пропажу предметов и передвигающийся, как стандартный «лунный» монстр. Также можно отметить Федерального агента, который всегда имеет при себе улики и деньги, виолончелистку, передающую другим персонажам своим улики, а также Шпиона, обладающего оригинальным методом фокусировки характеристик. Искреннее недоумение вызывает моряк, способностями которого можно воспользоваться лишь в Инсмуте. В других добавках его умения оказываются бесполезными. В целом, новые герои имеют узкую специализацию и предназначены для опытных игроков.

Вывод: Innsmouth Horror – долгожданная морская добавка, раскрывающая перед игроками секреты Лавкрафтианского Инсмута. Expansion Pack представляет серьезный интерес для игровых ветеранов, решивших испытать настоящие трудности и одолеть самых сильных чудовищ за всю историю Arkham Horror. Войдя в Инсмут, помните, что твари имеют над вами серьезное преимущество и втроем их победить не удастся!

МЕЛКИЕ ДОБАВКИ

ARKHAM HORROR: CURSE OF DARK PHARAOH

Первая игровая добавка, рассказывает о событиях, связанных с приездом в Аркхэм египтологической выставки. Мумии и древние мертвые возвращают к жизни ужасного Темного Фараона, а также призывают в эту реальность остальных монстроподобных последователей Ньярлототепа. Героям игры придется схватиться с могущественными противниками по правилам великого Повелителя Масок.

Поскольку «Проклятье темного фараона» мини-экспэнш, в его коробочке содержится две колоды карт, одна из которых вставляет в игру новые полезности, тогда как вторая описывает уникальные события, происходящие в старых локациях. «Проклятье темного фараона» не изменяет уникальную механику игры, но вводит в Arkham Horror новые объекты и способности. В частности, по ходу приключения герои могут захватить Запретные Предметы – могущественные артефакты, не появляющиеся в арканных магазинах. Обладание подобными вещичками дарует персонажам хороший шанс на победу. Кроме того, в игру вводятся новые союзники и карты достоинств и недостатков. Механика последних идентична использованию проклятий и благословений. Естественно, приобрести достоинства и недостатки можно только по ходу игры. В магазинах их купить невозможно. Еще одной новацией «Темного фараона» являются блокированные локации. С увеличением уровня страха люди бегут из Аркхэма, закрывая не только лавочки, но и церкви, мэрии и прочие замечательные заведения. Естественно, в условиях тотальной недоступности безопасных мест, вероятность победы над некоторыми Великими Древними становится равной нулю.

В целом Curse of Dark Pharaoh рассчитан на опытных игроков, которые знают тонкости оригинальной игры и готовы к новым испытаниям. Добавка не ломает ход приключения, выглядит сбалансированной и (при некоторых условиях) ее успешное прохождение возможно партией, ориентированной на «рукопашный» (не-магический) бой.



ARKHAM HORROR: KING IN YELLOW

Третья по счету игровая добавка, повествует о мистическом театральном представлении, которое ввергло добропорядочных жителей Аркхэма в состояние ментального шока. Обитатели старой Англии, превратились в безумных маньяков, схватились за топоры и начали крушить в щепки несчастный город. Хуже того, в поселении появились двинувшиеся пророки Хастура, вещающие о скором конце времен. Естественно, спасение Аркхэма вновь легло на плечи знакомых нам бесоборцев.

Подобно «Проклятью темного фараона» «Король в желтом» добавляет в игру новые карты локаций, предметы и заклинания. Среди последних можно выделить чудовищные по мощности спелы, конвертирующие пункты Fight в пункты Lore (теперь никто не будет говорить, что Гангстер - слабак). И это еще не самое могучее из доступных заклинаний. Отдельные арканные эффекты обрели способность продолжаться несколько ходов, вследствие чего в добавке появились карточки продленных оккультных состояний.

Игровая механика также подверглась изменениям. В Arkham Horror были введены Герольды – могучие помощники Великих древних, пытающиеся пробудить ото сна своих кошмарных повелителей. В частности, представленный в expansion packe – Король в желтом, способен конвертировать пункты Ужаса в пункты Рока, тем самым приближая героев к полному поражению. Более того, в присутствии Короля, активизируются пророки Хастура, «пророчества» которых оказывают глобальный эффект на ход проходящей игры. Забавно, что один из подобных товарищей, сам является суммонером. По требованию повелителя, он может призвать на городские улицы респаунящихся монстров типа Riot. Описываемый юнит подобен базовому Маньяку, но при этом обладает выдающимися штрафами к боевым броскам и требует как минимум трех попаданий. В случае провала битвы, герой тут же получает четыре пункта урона!



Книга правил King In Yellow описывает особый игровой режим, в котором действие игры ограничено тремя актами Сумасшедшей пьесы. Если персонажи не успеют спасти мир до того, как представление будет завершено, Великий древний просыпается и Аркхэм подвергается беспощадному уничтожению. Как вы уже догадались, King In Yellow рассчитана на харкорных игроков, не боящихся трудностей. Монстры добавки бросают серьезные вызов исследователям и при этом обладают внушительным количеством возможностей для того, чтобы завершить игру в свою пользу. Первый призыв героев способен пройти expansion pack лишь с крайним напряжением сил (и то, далеко не в каждом варианте игровой партии).

В свою очередь персонажи из Dunwitch Horror больше приспособлены для ведения арканно-боевых действий в условиях тотальной нехватки времени. В общем, господа и дамы, King In Yellow это развлечение не для новичков!



ARKHAM HORROR: BLACK GOAT OF THE WOODS EXPANSION

Третий маленький add-one на Arkham Horror, носящий название Black Goat of the Woods, полностью посвящен Шубб-Ниггурату и его странному лесному культу. В отличие от общества Silver Twilight, культисты охотно принимают в свои ряды новых членов, даруя им ограниченное могущество и поддержку. Однако, в то же самое время, за миролюбивым фасадом общества скрывается страшная тайна. Во-первых, всякий человек, решивший сделаться культистом, должен принести жертву (чаще всего, своей кровью), ну а во-вторых, помогая героям, фанатики преследуют свои собственные темные цели, которые идут в разрез с чаяниями храбрых инвестигейторов.

Black Goat of the Woods – карточный expansion, поставляемый в маленькой коробе и не имеющий в своем составе дополнительного игрового поля. Добавка немного меняет механику изначальной игры и вводит в игровой процесс пять различных уровней сложности. Они представлены в виде специальных карт. Считается, что стандартная игра по правилам Arham Horror имеет уровень сложности 3. Первые два difficulty level-а облегчают героям задачу спасения мира, тогда как два последних усложняют её. В частности на Максимальном уровне сложности, герои начинают приключение с уровнем страха 5, без союзников и с закрытым магазином по продаже обычных товаров (то есть, сражаться приходится редким и дорогим арканным оружием – прим.авт.).

Посетив Леса, Старую Пещеру или Забый остров, герои могут стать адептами культа Тысячи. Обряд инициации требует жертвы монстрами (вернее, их кровавыми капельками) или понижения собственной жизненной силы (stamin-а). Став сектантом, герой получает доступ к картам специальных событий, а также к карточкам Corruption-сил.

Обратите внимание, что Corruption карты бывают двух типов: зеленые – помогающие персонажам в их борьбе с Великим древним и красные – вредящие героям. Каждая corruption карта имеет на своей поверхности специальный символ – триггер. Когда Великие Древние вытаскивают карту хода с точно таким же символом, триггер срабатывает и запускается череда Культистских событий. Самое забавное, что красные карты в основном действуют на тех героев у которых есть зеленые карты, но зеленые карты способны помочь любому, присутствующему в городе персонажу. Когда стопка Corruption карт подходит к концу, Великий древний пробуждается от вековечного сна. Таким образом, жадные и охочие до тайных знаний искатели приключений легко подставляют под удар не только себя, но и своих товарищей.



Недра Black Goat of the Woods скрывают нового герольда – громадную древообразную тварь, помогающую самому Шубб-Ниггурату. Если Black Goat вступает в противоборство с героями, искатели приключений должны найти второе вместилище для чудовищ, в котором будут обитать гексагональные монстры. Когда великие древние достают карту с параметром Monster Scourge, половина гексагональных чудовищ выпрыгивает из банки и разбегается по всему городу. В случае особо «благоприятного» стечения обстоятельств, бестии объединяются в маленькую армию и начинают странствовать по Аркхэму, круша все встречное и поперечное. Убийство гексагонального монстра влечет за собой получение красной Corruption карты, что самым негативным образом сказывается на процессе игры и очень часто отдаляет шансы персонажей на конечную победу. Для противодействия Black Goat-у, искатели приключений должны изменить тактику борьбы. Им необходимо ускользать от монстров, а не биться с ними. Забавно, что при появлении герольда ранее стационарные Dark Young-и достают из земли корни и отправляются в путешествие!

Также Black Goat of the Woods содержит в себе несколько новых предметов, пару средненьких артефактов и два могучих summon заклинания. Первый магический эффект позволяет призвать в город монстра, тогда как второй насильственно вырывает из сна Великого Древнего, инициируя битву эпических масштабов. Вдобавок к этому, в игре присутствует магия, конвертирующая вражеские пункты жизни в stamin-у героя, убившего чудовище.



Что касается монстров, то помимо классический Dark Young-ов и Goat Beast-ов, в игре появился Темный друид, а также слабые, но чрезвычайно быстрые Children of the Goat. Все представленные в игре твари несут на себе гексагональный символ!

Вывод: Arkham Horror – Black Goat of the Woods – крайне интересная карточная добавка, посвященная Шубб-Ниггурату. Если вы хотите попробовать свои силы в интеллектуальном противостоянии с древним культом, то новый expansion pack вас не разочарует. Сложность новых механик такова, что играть в Black Goat of the Woods можно даже персонажами из оригинального Arkham Horror.

ARKHAM HORROR EXPANSION - THE LURKER AT THE THRESHOLD.

Автор: Mr.Garret. 2010

В отличие от предшествующий добавок The Lurker at the Threshold полностью карточный expansion pack. Внутри его коробки вы не найдете ни новых монстров, ни новых исследовательских локаций. Авторы попросту отказались от них, поскольку поняли, что в своем текущем состоянии (оригинал + 6 добавок) Arkham Horror слишком инертная и медленная игра, сложная для начинающих игроков и лишенная относительной прозрачности оригинала. Именно поэтому The Lurker at the Threshold ориентирован на изменение базового игрового процесса и большую социализацию игроков в рамках одной игровой партии.

Внутри маленькой игровой коробки, в которой поставляется Lurker at the Threshold, спит новый, чрезвычайно мощный герольд – Таящийся у порога. Жуткое создание, напоминающее собой груду светящейся плоти, способно протянуть дружеское щупальце всякому герою, оказавшемуся в тяжелой ситуации. У вашего персонажа кончились жизни или ментальные силы? Обратитесь к «Луркеру» - он поможет, поднимет утраченные параметры до максимальной отметки и даст вам токены силы, которые можно будет преобразовать в ценные «Улики». Только, связавшись с монстром, не забывайте о том, что помощь его не бесплатна. Приняв её, вы заключаете с чудищем Темный пакт – договор, приближающий гибель этого мира. Всякий раз, когда в Аркхэме открываются врата, герои, связавшиеся с чудовищами, тянут из специальной колоды карту Темного пакта и немедленно разрешают ее. Враждебные действия Таящегося ослабляют героев или дестабилизируют сложившуюся в Аркхеме ситуацию. Персонаж, заключивший пакт с монстром, всегда выигрывает тактическое противостояние, но теряет инициативу и оказывается в сложнейшей стратегической ситуации.

Информация к размышлению. Наиболее полно способности герольда раскрываются в рамках базовой игры. Если вы используете Arkham Horror с добавками, то монстр будет долго прозябать на отшибе или вылезет в самом начале приключения, превратив сражение в хаотичный поток разрушительных событий. Противостоять натиску герольда в реальности последних expansion pack-ов, смогут лишь опытные игроки, ведущие прокачанный отряд героев-специалистов.

The Lurker at the Threshold продемонстрировал игрокам новый вид карт – карты Отношений. Описываемые элементы выдаются приключенцам в самом начале противостояния и описывают отношения, сложившиеся между игроком и его соседом, сидящим по левую руку. Карты отношений даруют игрокам маленькие, но чрезвычайно полезные бонусы, одновременно действующие на связанных героев. К примеру, одна из карт позволяет игроку вытаскивать магический спелл всякий раз, когда его товарищ добывает новое заклинание. Представляете, что будет, если подобная система отношений сложится между сильными оккультистами Токены врат, представленные в The Lurker at the Threshold, претерпели ряд преобразований. Во-первых, в игре появились сдвоенные врата, ведущий не в одну, а сразу в две локации. Кроме того, каждый токен обзавелся специальным маркером, указывающим игроку на событие, происходящее в том случае, если gate открылся в одной локации с персонажем. Помимо означенных выше элементов в состав коробки входят мощные магические заклинания, новые предметы, карты древних, карты врат и невиданные ранее карты базовых локаций.

Процесс изучения добавки займет у вас не более пяти минут, поскольку базовая механика игра не изменилась, а новации расписаны предельно простым и понятным языком.

The Lurker at the Threshold поставляется в виде маленькой картонной коробки, внутри которой лежат наборы карт (общим количеством 110 штук), два листа игровых фишек (модифицированные врата и силовые маркеры) и одна карточка нового хитроумного герольда.

Вывод: The Lurker at the Threshold – крайне интересное дополнение, ориентированное на почитателей оригинальной игры. Если вы решили запустить Threshold вместе с одной из последних добавок, готовьтесь к серьезному противодействию со сторон Великих древних.!?




EXORCISM II
By WashMorwiwan 2009.

Exorcism II

Автор – «Morwiwan».2010

Morwiwan - итак, для тех, кому это действительно интересно. Я пробую себя в разных ипостасях, вот тут написал хоррор игрушку. Мастера, дорогие - берите, играйте) Полная книга правил и сюжет по "Экзорцизму 2", от начала до конца (С) мое детище, написанное с ужасом и вдохновением одновременно. *Во имя Отца, и Сына, и Святого Духа. Аминь.*



Действующие лица:

(Alpha) DeLight

Добродушная, непосредственная. При жизни была мед сестрой из захолустного городка.

Вера:6 Ярость:2 Надежда:2 хп:12 Любовь:2

-Оператор Психической Связи: Поддерживает связь с базой за счет вмонтированных в шлем коммуникаторов.

-Световая дифракция: Дробит белый цвет на тысячи разноцветных бликов. Работает как маскировочный костюм (Дробит астральное свечение сущности, делая ее не идентифицируемой).

-Ярость: Дар святого Духа. Высвобождает духовную энергию, изгоняющую души врагов (ярость: 8, мультиудар)

(Omega)Angelot

Агрессивная, несговорчивая. При жизни была побитой временем женщиной, "знавшей все".

Вера:3 Ярость:5 Надежда:3 хп:18 Любовь:1

-Кадило: Прикованные цепями к рукам кадила, источающие сладостный запах ладана Дают эффект горения: на следующий после удара ход врагу наносится дополнительные д6 урона.

-"И вышел огонь от Господа, и сжег их, и умерли они пред лицом Господним" Лев. 10:2: Дар Святого Духа. Огневая атака (эффект горения на 3 хода, ярость: 6, мультиудар).

(Omega)Crusader<Max>

Яростный, порой иступленно безумный. При жизни был неистово православным.

Вера:3 Ярость:6 Надежда:2 хп:20 Любовь:1

-Щит и меч: Энергетический щит, помогающий отражать любые удары (вера: 6). Меч позволяет мультиудар.

-Заступничество Святого Георгия: Дар Святого Духа. Автоматически переводит инициативу противника на крестоносца, позволяет в следующий после заявки ход нанести удар с силой 10.

(Alpha)Cleric<Selestin>

Романтик, одухотворенная личность. При жизни служка при церкви, шизофреник.

Вера:5 Ярость:3 Надежда:2 хп:15 Любовь:2

-Клинок Чистилища: Из кровоточащих стигмат носителя клинков исходит пламя, испепеляющее души грешников. При попадании убивает вне зависимости от нанесенного урона.

-Благославление/Изгнание: Дар Святого Духа. Молитва о Благодати и спасении. Восстанавливает жизнь дружественного героя, изгоняет нечисть. (8д6)

*Мультиудар: Атака, распостраняющаяся на Д6 врагов. Считается с одного броска, против которого каждый спасается отдельно.

**Дар Духа Святого: Способность используется за очки любви или по большой Божьей Благодати.

**Навыки

Макс
Щит и меч: Имеется по базе. Щит открывается в первую же битву.

Заступничество: Появляется во время битвы с Тисифоной

Ангелот
Кадило: Имеется по базе. Зажигается когда захочется игроку.

Огонь Господень: Как только она его зажжет!

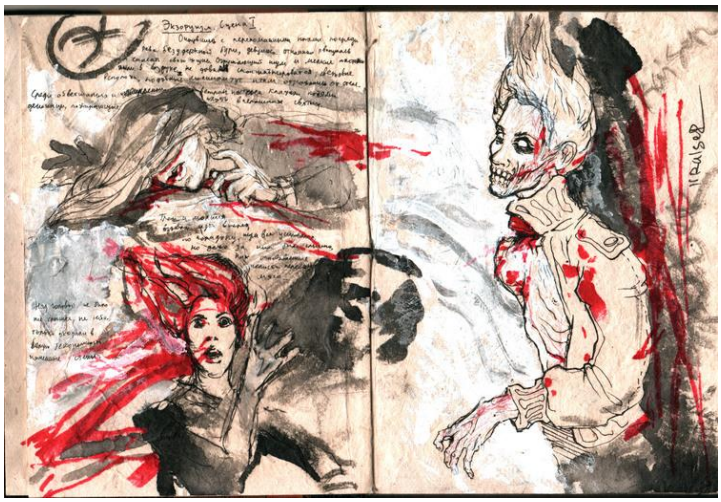
ДеЛайт
Дифракция: В миссии с клетками

Гнев: В Темнице страданий

Клерик
Клинки: После прикосновения к кресту на Голгофе

Изгнание/Исцеление: Во время битвы с Астартой

Сцена I. Ворота Сна.
Очнувшись с переломанными ногами посреди рева безудержной бури, девушка отчаянно рванулась спасать свою жизнь. В ней не было понимания происходящего, лишь инстинкт, испуг, подогретый оглушающий шумом. Мелкие частицы пыли дробью били по лицу. Над головой не было никакой крыши, только обветшалые каменные стены, уходящие в туманную бесконечность. Меж них, подобно молниям, скакали световые всполохи. Свет звал, заставляя двигаться вперед, к центру сосредоточения огромной силы.
С каждым шагом шум усиливался, но даже сквозь него девушка могла слышать клацанье когтей и мерное шамканье окровавленных челюстей, перемалывающих мясо. Подобно миражу из песчаной бури возник сгорбившийся силуэт безглазого монстра, отрывающего от своей жертвы куски плоти вместе с одеждой.
Этой жертвой был Селестин. Он погиб, буквально только что на ее памяти, хотя, она не могла сказать сколько времени точно прошло с тех пор, как за кровавой завесой потерялась ее память- все комкалось как страшный сон, времени не существовало, зов усиливался.
Он поднялся, прижимаясь к стене, сдавленный рык исторгся из его груди с потоком багровой крови. Вместе с одеждой фурия содрала с него и кожу: обнажились челюсти, трахея и ключицы.
Обхватывая сам себя окровавленными костлявыми руками, он выпрямился:
-Пожалуйста, не смотри на меня так. Я в порядке и еще способен идти.



В голосе его не было ничего человеческого.
Глинянный кувшин со свернутым пергаментом внутри:

<Здесь не осталось живых кто способен на бой
И мертвые встали, чтоб звать за собой.
"Что нам терять в каждом шаге в разлом?"
Святых заклеймили бороться со злом.

Влажные, пропитанные кровью волосы прилепают к плечам.
-Оператор психической связи? Оператор психической связи?
-Мы опаздываем! Врата открыты, поспешите!
-Господа ради! Нет времени, оно крайне не стабильно! Вводите в летаргию!
-Слушайте, если вы сейчас же не пройдете сквозь врата, ваши души будут растерзаны психической декомпрессией фантазии!
-Святая Мария, Матерь Бога, молись за нас грешных!...

Тишина. Подавляющий, копошащийся мрак рождает убаюкивающий голос... Вифания. Весь мир есть ее сон, а сон есть Вифания. И вы все ее сон. Сон рассеется с рассветом, ведь он лишь прихожая для наших ног.

Сцена II.
Голгофа. С горы открывается прекрасный вид: выжженная на многие километры земля, почерневшая галька и с хрустом ломающиеся под сапогом кости. Тут и там виднеется дым от костров, вдалеке сломанными зубами в небо поднимается древний разрушенный город, маяк потерянной жизни. В свинцовом небе замер гул: вот-вот оно с ревом обрушиться на землю. За спиной тихий шелест кожаных крыльев...

Это летучая мышь тихо приземлилась на иссохший деревянный крест... Тут их три.
<Задача: Cleric должен припасть к кресту, дабы получить стигматы>
Старый город. Помехи в канале связи.
-Где-то в развалинах города есть место, где возможно будет установить длительный сеанс!...

<Задача: Добраться до города и найти там то, что может позволить связаться с внешним миром. Что-бы найти это что-то, надо для начала представить, как оно выглядит>

<Задача: Разжечь кадила Angelot. Для этого нужно духовное пламя>

Развалины города:

Заблудший ветер гуляет по каменным улицам, кое, где горят факелы, но даже это не дает ему ощущение живого места. Каменные балконы и портики, словно груды наваленных друг на друга камней слой за слоем образуют ткань города. Вездесущие лестницы ведут на крыши и в подвалы, лишь одна унылая башня вздымается скелетом из пирамиды этажей. Камень стал слабо фосфоресцировать и дрожать, еле видимые извивающиеся волны поползли по комнате. Из воздуха раздался голос:
Оператор на связи, Экзорцизм. Вы знаете, что такое фантазия? Это порождение синтеза разума и души, она является одним из психических огранов человека и напоминает шар, заполненный мечтами, снами и сублимацией окружающего пространства. Стенки у этого сосуда крайне тонкие, по этому в них возможно аккуратно войти посторонней энергии. Сначала пальцем, потом рукой, а затем и всей сущностью демоны проникают в фантазию, поглащая и заражая все, что находится внутри. Когда все содержимое переработанно, падшие ангелы приступают к творению собственой фантазии с помощью зараженного органа, и капля по капле полнят злобой и развратом хрупкие стенки. Если фантазия лопнет и выплеснется наружу, все ее содержимое станет реальностью и обретет плоть и кровь. Такова суть творчества, и этой погрешностью пользуется великий враг в поисках возможности разрушить творение Бога. Сейчас вы находитесь внутри фантазии нашей подопытной, ее имя Вифания. Вы лишены пороков плоти, и ваша задача - уничтожить демонов, заполнивших и поработивших фантазию, пока не произошло разрыва. Будьте осторожны - ваша собственная сущность так же порождает мечтания, заполняющие фантазию, посему вы можете стать причиной катастрофы. Будьте осторожны. Нужно спешить. Мы выбрали вас потому что ваша доблестная и самоотверженная смерть в борьбе с "Координатором" возвела вас в ранг святых великомучеников, только вам, возможно, доверить судьбу нашего дальнейшего существования.



Спускаясь по отвесной стене как ящерица, изящное существо заговорило глубоким хриплым голосом:
-Я бы не стала ему верить.- Ее кожа была цвета пустыни, верхняя челюсть оголилась так, будто бы губу с нее оттянули до самого затылка. В точности же ее натянутая кожа переходила в костяные наросты, напоминавшие побеги молодого лука.
-Если вы ищите ключ, то это я. Мое имя Клото и я мойра. Сейчас я вижу что у вас нет никакой возможности спасти фантазию, вы уже мертвы.
Ха! Было бы глупо думать, что фантазия просто гнилой мешок, который можно вытряхнуть. Люди так часто подбирались к разгадке ее тайны: эфир, вихрь, сумрак, кундалини. Каждый видел и говорил что-то свое, но едино было лишь понимание этого океана за гранью взгляда и сознания. Это сделало из обезьяны человека, заставило глаза закатиться под веки и посмотреть внутрь собственного черепа. Не взор и не осязание, не запах и не обрывок фразы, это шестое чувство, дающее человеку увидеть бескрайний космос, почувствовать вязкие волны, прорости в самую суть фантазии корнями трав. В такие моменты человек становился лишь сосудом, в него вливалась внешняя энергия фантазии, она мягко омывала внутренности. Так появились творцы. Наглотавшись эфира они жаждали излить, откашлять, как только что тонувший человек все эмоции и образы, рожденные разумом. Это звали музой, вдохновением, одержимостью или напротив святостью. Человек оказался идеальной машиной материализации фантазии. Откровение, вибрировавшее под тонкой кожей пальцев будоражило сознание... Но некоторые люди видели Тартар, безумный, пылающий злобой ад, дрейфующий обломками на волнах энергии. Для тех кто сверху это бы обозначило вторжение, но для нас- торжество. Нет индивидуальной фантазии - она одно море для всех!- Мойра хрипло засмеялась.- Оглянитесь вокруг, оно безгранично и оно уже наше! Вы понимаете? В мире больше не осталось мыслей о спасении или любви, что там еще обычно воспевают люди? Забудьте об этом - вы уже в АДУ!!

Она с хохотом выпала из окна спиной назад.

*Гарпии (Дочери Лилит) 7шт
сила атаки: 3
уклонение: 2/5 (сбитая/в полете)
жизни: 7

В момент, когда когти вошли в плоть перед глазами вспыхнули ужасные видения: расчленение тела, умирающие в больницах люди, горящие в пожарах леса и животные, наглотавшиеся нефти птицы, старики, уставшие и брошенные посреди толпы на съедение уличным стаям. Тело было лишь иллюзией, в настоящей пламенной боли захлебывалась именно душа.

<Задача: отмахаться от гарпий. Далее планирует длинный диалог партии на тему "кто виноват и что делать">

Из башни есть уходящая вниз крутая лестница с ажурными, покрытыми копотью перилами. Ее путь спускается из причудливо громоздящихся друг на друга полуразрушенных зданий к внутреннему двору. В утоптанной пыльной почве есть разверзнутые черные дыры, в которых извивается что-то похожее на белые водоросли. При ближайшем рассмотрении они оказываются клетками, сквозь прутья которых время от времени просовываются белесые руки, измазанные в коричневатой, засохшей крови. В дальнем краю двора стоит сторожевая башня, в окнах которой мелькает что-то черное. Перепуганные, всхлипывающие женщины внутри клеток были поразительно прекрасны, словно молодые нимфы с кожей цвета молока, на некоторых красовались золотые украшения и тусклые от пыли брильянты. Точенные тела покрывал слой глины и запекшейся крови. Ключ... Ключ у стражника... *клацая зубами* Они уводили одну за одной... Одну за одной.

<Задача: Найти вход в Темницу страданий>

Вход в темницу заперт массивными железными воротами.

*Стражник
сила атаки: 5
уклонение: 3
жизни: 10

<Задача: Открыть ворота>



Сцена III. Подземелье без драконов.

Внутри множество путанных темных переходов заполненных жаром и изменчивым светом факелов. Тут дежурят ламии, женоподобные демоны в шнурованных костюмах из собственной кожи. Цепи, вонзенные с помощью крючков в их плоть, лязгают по полу. Широкий коридор разделяется на три нефы.

<Задача: проскользнуть мимо ламии>

*Ламия (Дочери лилит)
сила атаки:5
уклонение:3
жизни:10

Коридор желаний: Зал сужался, пока не привел к одному единственному проходу в рост высокого человека. Внутри пылал оранжевый свет, по стенам стекали струйки испарины. Странная, ритмичная вибрация наполняла помещение, и только продвинувшись глубже можно было понять - в этой галерее вместо стен были плотные стекла, разделенные на равные отсеки, словно в террариуме. Внутри каждого из аквариумов можно было увидеть монотонно повторяющиеся движения переплетенных в жутких эротических фантазиях тел. Воздух содрогался от приглушенных стонов. Голова жутко кружилась от сильных и приторных запахов, внезапно знакомое клацанье послышалось с потолка. Клото вас недооценила, раз вы смогли сюда добраться. Добраться, но не убить дракона... *на этот раз ее хриплый смех более походил на старушечий* Я с радостью посмотрю на то, как вы попытаетесь это сделать. Но за вход вы должны кое-что заплатить..." Внезапно, одно из стекол треснуло, и подобные ветвям, покрытые сладострастным потом руки дернули Селестина в темноту "аквариума". Кузница: По мере углубления в темницы, жар все нарастал. Герои вышли в круглое помещение, посередине которого раскинулся пылающее озеро жидкого металла, в его центре, на небольшом каменном островке стояла Тисифона (См. Арт).

Улыбаясь, она снова и снова замахивалась бичом, дабы нанести удар в озеро с магмой. Казалось там, в бурлящем потоке, что-то еще жило и извивалось, то рука, то голова выныривали из огня и кричали от боли. В левой и правой частях зала были такие же проходы, ведущие по ступеням наверх, в гигантские кузни, где лился и шипел, остывая в гигантских бочонках с водой, раскаленный до красна металл.

*Голем 1 в 4 хода
сила атаки:6
уклонение:1
жизни:10

*Тисифона Бичевательница
сила атаки:7
уклонение:3
жизни:25

В критический момент на каменный портик около места, где стоял Максим сел белый голубь.

<Задача: применить молитву для победы над демоном>

Победив Тисифону, герои бодрым шагом вышли в противоположный выход из зала и провалились в темноту.

Темница страданий:
Проклятый стержень страданий
Камера пыток из собственных ребер
Безжалостный комплекс желаний
По капле стекает на язвы у бедер.
Нет выхода из Темницы для Палачей.

Палач-Ангелот-Пыточная Камера.

Вдоль закопченных стен из темного камня стоят чадящие жаровни. На лбу проступает испарина. Прямо под решетчатым окном надзирателя ржавеет в ожидании длинный стол, заполненный изощренными инструментами для пыток: крючьями, цепями, косами и лезвиями, кнутами и иглами. В углу мерно сочится из стены вода, собираясь в слегка запачканное ведро с плавающей драной губкой внутри.

Ангелот имеет право как хочет муссировать свою жертву - Обессилевшее и окровавленное тело светловолосого молодого человека, подвешенного за крючья посреди комнаты, словно распятого на невидимом кресте.

Надзиратель (Прокуратор)-Макс

-Сегодня, прокуратор, вы наконец-то докажете нам свою праведную веру! Народ ждет честного суда над нечестивцем! Не жалейте своего палача - Сказала служанка, облаченная в серые одеяния, вручая стопку бумаг. "Maleficarum! Считается виновным в колдовстве и общении с духами, подстрекательстве и поднятии бунтов против истинной веры. Не раз учувствовал в ритуальных убийствах, организовывал вооруженные нападения и соблазнял мирян своими ересями. Установлена его связь с Координатором и причастность к возмущениям фантазии". Макс наблюдает за пыткой и дает право карать-не карать-карать сильнее). ДеЛайт. Сопровождает аляписто ряженного, словно на парад, Императора на зрелище пыток в качестве служанки. Не имеет права отойти от его Величества. Именно ей приходит видение кровавой надписи на стене.



Селестин. Ну а кого еще могли так распять? <ДеЛайт должна воспротивиться и использовать навык гнева, что бы рассеять чары фурии> Как только до всех все допрет и все всех признают и поймут свои ошибки, они находят скорейший выход из кошмара.

Сцена IV. Из огня да в Полымя.

-О Господь Святой... Как там было больно... Она шептала мне, говорила: эти врата закроются лишь жертвой, вечным страданием одного ради тысяч, сотен тысяч, искуплением грехов всего мира ценой одной жертвы в вечном страдании и очищении...- Селестин параноидально размазывал кровь по лицу. Вдалеке, поднимая пыль, пронеслась черная конница. Они кричали и радовались.

Капище Астарты: к тому моменту как отряд добрался до капища настала ночь. Возможно, мир просто ждал пока они дойдут до этого места, а возможно в этой точке фантазии просто никогда и не наставало дня. Путь к капищу обрамляли камни, чуть дальше это были нагромождения глыб все большего и большего размера: из трещин в камнях торчали обломки копий и шестов с гротескно насаженными на них головами. Дорога привела к небольшому, сложенному все из тех же грубых камней амфитеатру.

Стоящие по кругу жаровни источали сладковато-мерзостный дым, напротив прохода вздымался каменный алтарь. К стене за алтарем было приковано обезглавленное тело в богатых одеяниях.

-Вы наверное думаете о том, кто этот несчастный? Это Саул, "Царь Израиля", Филистимляне распяли его здесь. Как жалко... -Наигранно сказала сидящая на камнях мойра.- Неееет, я не она. Меня зовут Клото, а то была Атронас. Я только пришла вас предупредить: берегитесь атаки сверху.

Гарпии (Дочери Лилит)
сила атаки:3
уклонение:2/5 (сбитая/в полете)
жизни:7

<Смерть одной из гарпий на алтаре призовет Астарту>

В темном небе одна за одной стали вспыхивать необычайно яркие звезды. Словно во время салюта, они молниеносно загорались и падали вниз, шипя, словно рассерженные змеи. Сначала это безумное движение показалось хаотическом, но спустя несколько минут звезды стали собираться у самой высшей точки амфитеатра - сразу над телом несчастного Саула. От пульсирующего скопления звезд исходила колоссальная энергия, сливаясь воедино они, всхлипывали и кричали. Чем дальше заходило это действо, тем более человеческим становился их голос. Наконец глубокий вздох облегчения пронесся над равнинами: материализация Астарты была закончена.

*Астарта
сила атаки:5
уклонение:8
жизни:35

Астарта парит в воздухе, время от времени кидаясь в "экзорцизм" звездами.

-Погоди, прикрой меня! Один мой дружок говорил: что бы победить бога, позови другого бога побольше!

Сцена V. Гнездо ткачих.
-Так. У меня есть ощущение, что мойра пытается нас убить. Думаю не стоит верить ничему в этом мире.
<Задача: найти мойр в горах. Ну, типа Олимп, где же еще жить греческим богиням.>

У подножья гор есть лес Якшей. С изумрудной листвы срываются свежие капли влаги, у ног бьет соблазнительно чистый ключ. Чем ближе подножье горы, тем плотнее пышная растительность обступает "Экзорцизм". Протянувшиеся над головами лианы благоухают хищными орхидеями, огромные бабочки порхают среди острых листьев гигантских растений, тонкие столбики света еле-еле пробиваются сквозь обилие жизни. Глядя на фрукты и воду очень хочется пить, от жары, кажется что среди деревьев мелькают неясные тени. В глубине источника что-то блестит.
<Селестин и Макс пропадают>

Вдалеке слышен звут барабанов. Отодвинув крупные листья фикуса, можно увидеть как на вытоптанной поляне в танце кружатся широкобедрые, смуглокожие женщины в ярких набедренных повязках. Их гипнотический танец вокруг вздыхающего пеплом костра каждым ударом отзывается в почве под ногами, звук музыки вибрирует в солнечном сплетении. Где-то за костром привязанные по рукам и ногам Макс и Селестин собираются стать обедом. Якшини едят плоть мужчин

*Якшиня (Дочери лилит)
сила атаки:3
уклонение:4
жизни:10

*Мамбо *насылает безумие раз в 4 хода*
сила атаки:4
уклонение:4
жизни:12

Гнездо мойр: горы покоряют своим спокойствием. Ровная серая даль куда не кинь взор, кажущийся разряженным воздух. С каждым его глотком охватывает апатия. Наконец-то в почти отвесной скале показывается широкая пещера, раскрытая, словно хищная пасть.

-Слышу как они дышат за моей спиной, сейчас войдут и возьмут ключ! -Не вытягивай этой нити! Дно пещеры было выстлано соломой и перепутанными шерстяными нитями. От стены к стене, от прялки к еще каким-то причудливым инструментам тянулись нити.

*Клото, Атронос и Лахезис
сила атаки:4 (глааз!)
уклонение:10/2
жизни:25+25+25

Уклонение мойр будет непробиваемым пока цел их "глаз"- хрустальный шар в дальнем углу комнаты. <Задача: найти "ключи" мойр. Они спрятаны внутри их тел.>

Сложив мозаику, "Экзорцизм" наблюдали, как развезлась стена в абсолютно черный проход.



Сцена VI. Храм великой Матери.

Чем дальше продвигался отряд, тем более спертым становился воздух. Вскоре этажи перестали уходить вниз: они были почти у цели. Мрачные каменные коридоры Храма Великой Матери сдавливали виски холодным молчанием. На верхних этажах гулял затхлый ветер с равнин, тут же царила спертая, смрадная тьма. Чем дальше продвигался "Экзорцизм", тем чаще встречались на стенах чадящие факелы. Иногда они неожиданно гасли. Перед небольшой дверью обнаружилась узкая полоска кровавой слизи, ноги предательски скользили. Войдя внутрь герои увидели, что влажный след тянется вглубь огромного зала, в котором точками мерцали засаленные огни. Стоя на единственном в зале пятачке света, можно было различить, что в дальнем краю существовала какая-то вибрация и копошение... Длинный след слизи уходил именно туда. Пройдя чуть вперед клирик припал к колоне всем телом и зажал рукой рот:
-Иисусе, слава тебе я уже мертв.

В мерцающих огнях, подобная изваянию ожидала Великая Мать. Ее каменный трон напоминал гинекологическое кресло, под собственной тяжестью она откинулась в нем почти навзничь. Гневный взор пал на героев, эти черные глаза светились злобой. Ее руки с черными, длинными фалангами, перетекавшими в когти, покоились на подлокотниках, воздетые ноги открывали зрелище ее нутра. Черная расселина меж ее бедер была широко раскрыта и закреплена крючьями на цепях. От туда и стекала липкая слизь. Внутри ее живота было видно какое-то шевеление. Кажется, она была готова извергнуть содержимое своей утробы на отряд.

*Лилит
сила атаки:8
уклонение:2
жизни:65
Лилит непрерывно рождает дочерей. Якшинь, ламий и гарпий.

Мир вокруг стал распадаться: сначала он трескался, как великие базальтовые плиты, потом крошился, оседая пылью, сквозь пораженные участки фантазии пробивался пульсирующий свет. Яркие лучи наполняли пространство блеском, небесный хор трубил в звуках разрушения о великой победе над злом.

Клерик вцепился в руки ДеЛайт, но размытые, полупрозрачные очертания, подобно двум потокам воды просто влились друг в друга, разрушая четкость их образов.

-Что бы то ни было, я прошел этот путь и не собирался умирать не на одном из шагов. Я не хочу уходить, не хочу, что бы ты уходила, что бы мы уходили! Нет!- Его голос тонул в фанфарах победы.- Здесь и сейчас - нам нужен разрыв фантазии для перехода в реальность! Забудьте все то, что у нас за плечами! Истинная память это мечты, страстные желания, и вера в то, что еще не все кончено! Быстрее! Вспомните их! Мечтайте! Мечтайте вслух!

Сцена VII. Восставшие из ада.

Словно из густого киселя, они вынырнули из мешка фантазии, разрывая тонкие стенки и заполняя все вокруг светом. Глаза почувствовали что такое видеть, кожа ощутила одежду и легкий ветерок, касающийся век. Парень задрожал и упал под стол, отползая к стене. Только приткнувшись, он, обливаясь потом, взвизгнул: -Я не виноват! Координатор не ждал, пока на его действия откликнутся демоны! Он сам культивировал и создал своей магией этот "мешок" в сознании Вифании! Содержимое должно было излиться в наш мир, как только притворился бы его план с взрывом церквей и... Думаю, вы сами больше знаете... У нас не было другого выбора, кроме как послать вас, мы не думали, что из "мешка" возвращаются... - Он закрыл руками голову.

-В первую очередь я хочу домой, мне нужно выспаться. -Ты забудешь это? Я никогда... *он посмотрел на свои руки*...Это мне никогда не забыть. Но если бы не это, я бы не встретил тебя. Прости, получилось неромантично.

ВЛАСТЬ АМОРФОВ

Автор: Amethyst Bard.2010



Всем известно, что мир Фаэруна велик и огромен своим разнообразием. Нашлось там место и для мерзких отродий, которых именуют «аморфами» или «слизями». О них то и пойдет сегодня речь.
Казалось бы, что нам эта слизь? Масса без формы, специальных качеств и особенностей. А главное – с полным отсутствием интеллекта. На самом деле, все намного сложнее.
Слизей и аморфов – великое множество, и их в прямом и переносном смысле «не охватить». Поэтому, для начала разберем, что такое слизь.

Слизь представляет собой чаще всего аморфную, бесформенную массу, не обладающую никаким интеллектом (хотя бывают исключения), зато имеющую одну жизненно важную функцию – поедать все. Передвигаются эти твари, довольно своеобразно, перетекая из одной части своего тела в другую. У некоторых слизей и аморфов есть глаза, но большинство их, так сказать большая масса, органов зрения, как и других органов чувств не имеет. Считается, что слизи имеют квазимагическую природу, то есть когда-то давным-давно были созданы по желанию какого-то божества или с помощью магии.
Обычно, эти существа ориентируется в пространстве с помощью так называемого «слепого зрения». В этом случае, речь идет о том, что всей массой существо чувствует малейшие колебания поверхности, на которой оно находится, или которой касается. Обычно слизи крайне медлительны, но и убить этих ничего не чувствующих существ - крайне трудно. В своем желании сожрать вас, они могут без устали преследовать своих жертв по подземелью, пока они не выбьются из сил и не попадут к ним в утробу, или пока слизи не найдут добычу менее строптивую.



При этом большинство из них имеет иммунитет к кислоте и холоду, и даже если разрубить ее напополам, то вам вряд ли повезет убить аморфа.

Вместо этого рядом с вами окажутся две слизи поменьше. К тому же, основное оружие слизей – это их пищеварительные соки – сильнейшая кислота способная разлагать даже металлы, в том числе и магические.
Согласно утверждениям большинства выживших авантюристов слизи и аморфы действительно не разумны. Но бывают и исключения.

К тому же, по Фаэруну давно ходят слухи, что так было не всегда. Давно, еще до появления на планете Торил человеческой расы, некое божество называемое Единым Древним лишило разума своих верных последователей. Аморфы действительно поклонялись и чтили божество, как вполне разумные гуманоиды. Причины, которыми руководствовалось божество при лишении разума своих верных последователей – неизвестны.



Так, мы плавно подобрались к еще одному интересному моменту. Божества.
Дело в том, что весь Фаэрун пережил множество божеств, разной мощи и силы. Один из самых древних и старых божеств, как раз является покровителем слизи. И имя ему – Гонадор.

Клирики Гонадора утверждают, что он появился из первичной слизи. Раньше ему поклонялись как раз эти слизи и аморфы, но в припадке ярости божество наградило своих основных последователей безумием, а у многих вообще отобрало интеллект. С тех пор церковь Гонадора пришла в упадок. Лишь несколько тысячелетий назад, верование в Того кто Скрывается возродилось.

Формально Гонадор считается состоящим в пантеоне дроу, бывших темных эльфов. Этим он обязан главной богине дроу – Лолс, которая втянула его в свои интриги. Да и верят в Гонадора те, кто разочаровался в тирании Лолс. Паучья Королева пригрела это почти умирающее божество в своих Ямах Паутины Демонов и с тех пор иногда использовала его. И лишь после Войн Паучьей Королевы в 1379 году по летоисчислению долин, Гонадор, наконец, вырывается из царства Лолс и организует свой план в Глубинных пещерах.

Церковь Гонадора сейчас – это разбросанные по Подземью ячейки, в основном находящиеся во власти одного индивидуума. Но существуют и исключения: несколько городов дроу все еще чтят Гонадора, а так же аболеты – водный народ, строит в его честь храмы в своих подводных городах.

Старший глаз, как его еще называют, является меньшим божеством. Но, несмотря на не большой статус, он крайне злобен. В человеческом смысле, Гонадор может показаться непредсказуемым. В один момент он может своими божественными силами помогать какому-нибудь мелкому клирику, а в другой, без повода сожрать его. Гонадор тираничное божество, он требует от своих клириков убийства других жрецов и разграбления храмов других божеств. Особенно яростно он относится к последователям Селдарина – эльфийского пантеона, и божествам которые властвуют в Подземелье.



Старший Глаз убежден, что он и только его слизи вместе с последователям и должны наполнять Подземелье. Никто, даже последователи, не может точно сказать, как именно выглядит бог Слизи. Одни говорят, что это огромный кусок зеленоватой или пурпурной массы, с гигантским глазом внутри, другие же говорят, что он может предстать и в образе изящного мужчины дроу с ярко зелеными глазами.

Игровая информация:
Имя: Гонадор (Ghaunadaur)
Титулы: Тот-Кто-Скрывается, Старший Глаз
Ранг: Меньшее божество дроу
Символ: Пурпурный глаз на пурпурном, фиолетовом и черном кругах
Домашний план: Ямы Паутины Демонов
Мировоззрение: Хотично-злой
Сфера: Илы, слизь, желе, изгои, мятежники
Прихожане: Аболеты, дроу, бойцы, илы, изгои, роперы
Мировоззрения клириков: CE, CN, NE
Домены: Пещеры, Хаос, Дроу, Зло, Ненависть, Слизь
Одобренное оружие: Аморфное щупальце (военный молот)

Гонадор заставляет своих клириков приносить ему жертвы. За жертвы, в роли которых обычно выступают разумные гуманоиды, он может выдавать заклинания и увеличивать силу жреца. Особенно божество любит, когда жертва отдает себя аморфу по собственному желанию. Клирики, которым удалось совершить подобное, очень ценятся в кругах последователей и обычно отмечаются самим божеством.

Так же Старший Глаз любит наблюдать за охотой, за тем, как огромные аморфные твари догоняют и пожирают агонизирующую добычу.

Гонадор не диктует своим клирикам времени, в которое они должны ему молиться. И каждый культ сам определяет это время. Но одно условие обязательно – на молебне должны приноситься в жертвы. Божество может принять в жертву и кости, и еду, и злаки, которые сжигаются, предварительно вымачиваясь в масле. Если жрец не может предоставить жертву своему богу, то он обязан молиться, держа одну руку в открытом пламени, причем без магической защиты, и этим он свой долг.

Символ Гонадора – пурпурный глаз в пурпурном, фиолетовом и черном кругах, известен как знак обители слизи, где могут обитать аморфы находящиеся под защитой клириков Старшего Глаза.

Гонадор говорит со своими клириками очень редко, но его голос описывают как тихий, перетекающий булькающий звук. А вся речь его состоит из простых и прямых высказываний. Но даже при таком общении жрецы поняли догмы Старшего Глаза.

Единственный Древний говорит им:

«Каждое существо достойно силы, если сможет обладать ею. Тот, кто пожирает слабых, усиливает всех остальных. Изгнанники и мятежники могут проложить себе путь в жизни. Они должны сделать все для собственного превосходства. Делайте жертвы. Бойтесь меня и служите мне. А в конце, отдайте мне свое тело».

Естественно, не только Гонадора можно назвать олицетворением слизи. Один из его аспектов живет в Лорде Демонов, правителе 222 слоя Абисса – Джуиблексе.



Принц Слизи, как его еще называют, правит этим слоем не один, а делит его с Зуггтмой, Леди Грибов. Если Королева Грибов заведует поверхностью и возвышенностями слоя, то Джуиблекс – его подземельями и впадинами. Его слой, Яма Слизи, - это зловонное болото, полное странных форм жизни. Никогда не знаешь, окажется ли кочка, на которую ты наступил просто зловонной ямой, или ужасающим аморфом, порожденным хаосом и разложением этого слоя.

Джуиблекс, известный также как Безликий Лорд, является отвратительным демоном из слизи и ила. Даже большинство демонов избегает его, а другие Лорды называют его «Лорд Ничто». Он — один из слабейших Владык, но, тем не менее, довольно ужасный противник. Он воплощает в себе различные способности слизей и илов, а также обладает немалыми волшебными способностями. Обычное оружие даже не тронет его зловонную слизь, а многие заклинатели трижды подумают, прежде чем запускать в него боевые заклятия. Принц слизи способен из своего тела создавать аморфов и слизей, а так же пользоваться услугами своих подчиненных танар’ри.

Имя: Джуиблекс

Титулы: Безликий Лорд

Домашний план: Абисс

Ранг: Лорд Демонов

Мировоззрение: Хаот-злое

Сфера: Слизи, Аморфы



Обычно Джуиблекс выглядит как конус из желеобразного вещества трех – трех с половиной метров высотой, с разводами грязных черных и зеленых цветов, а также вкраплениями желтого и красного. Естественно, как и любой аморф, этот Лорд может менять свой вид, но одной из его излюбленных форм является – растекшаяся лужа слизи. Однако, в любой форме, Джуиблекс будет иметь множество красных, похожих на огромные пульсирующие пузыри, глаз, что смотрят во всех направлениях. Но не спешите делать выводы, Принц Слизи обладает, также как и его подчиненные, «слепым зрением».



Сражения не часто приходятся на долю этого мерзкого существа, но ведь никто не скажет, что он этого не умеет. В бою Джуиблекс, обычно, «натекает» на своих противников, стараясь поглотить как можно большее их число. При этом он сдавливает их, душит, а также жжет кислотой. Вокруг его тела, по желанию демона, может образовываться аура холода, которая движется вместе с ним.

У Безликого Бога нет стремлений и планов по захвату каких-либо других планов Абисса. Его единственное желание — просто существовать в своих слизистых владениях, разрушая и пожирая все встречное. Так же, у Джуиблекса нет культа среди смертных. Ему поклоняются лишь небольшое количество аболетов и отдельные безумцы других рас.

Но существо имеет свой символ, который мало кто знает, и который очень редко используется. Он представлен в виде изображения капающей слизи, снабженной множеством псевдо отростков.



Отдаляясь от темы Гонадора и его прислужников, можно отметить еще одно божество Фаэруна, которое хоть и не имеет прямого отношение к слизям, но отвечает за разложение в целом.

Божество ныне мертво, но многие архивы и баллады бардов хранят упоминание о Моандере.

Игровая информация:



Имя: Моандер

Титулы: Несущий Тьму, Гниющий Бог, Бог Великого Ужаса

Ранг: мертвое божество (прежде меньшее)

Символ: лицевая сторона ладини с пастью посередине

Мировоззрение: Хотично-злой

Сфера: Разложение, разрушение, слизи.

Мировоззрения клириков: CE, CN, NE

Одобренное оружие: Тяжелая булава

Хотя происхождение божества не понятно, Моундер может похвастаться самым ранним упоминанием в истории Фаэруна. Одна легенда считает его ответственным за то, что он развратил Тич, богиню судьбы в древние времена, что привело к тому, что богиня раскололась на двух "сестер" судьбы, которые существует и поныне, а именно, Тимору и Бешабу.
Но его история включает не только это знаменательное событие.

Так, например, в 75 году ЛД Моандер Несущий Тьму бросил все свои силы, включая и так называемое «ползущее зло», на эльфийский город Тсорнил, губя большую часть окрестных лесов. Магия Моандера исказила все живое в округе, причем и своих же последователей и их жертв, превратив их в ужасных монстров, таких как глубинные отродья или ползущие насыпи. Зло распространялось, и на него никак не могли найти управу. И тогда эльфы с помощью Высшей Магии разъединили «ползущее зло» - главное создание и материальную оболочку бога, и самого Моандера. «Ползущее зло» было заключено в темницу под Тсорнилом, которая впоследствии была известена как местность Даркватч. Это ослабило Моандера наТориле, хотя и стоило жизни тридцати двум эльфам, включая и Высших Эльфийских Магов, чья жизненная энергия и магия позволила разделить и связать силу божества.
Это существо, все ждало своего часа под Даркватчем, поджидая носителя хоть капли божественной энергии, для того чтобы вновь возродить Моандера.
И в 171 году ЛД Кормантирские эльфы из Миф Драннора сразились против аватара воскресшего Моандера, в его последнем храме. Убив всех его жрецов и разруша храм, они запечатали его сущность в магической каменной кладке, в месте, называемом Юлаш, но он мог быть освобожден не рожденным ребенком. Это случилось в 1350-ых, и Моандер был возрожден. В конце концов, Моандер погиб на его домашнем плане от рук легендарного барда Искателя Вивернспура, который забрал его божественную силу и стал полубогом.
Если какое-нибудь божество на Фаэруне и можно назвать мертвым, так это Моандера. И все же, существует крошечная часть его силы, заключенная в остатках его тела, дрейфующих по Астральному Плану. И чисто теоретически, божество бы могло ожить, если бы достаточно верующих выражали ему преданность и возносили молитвы.



Игровые новелизации.

Автор: «Operf1». 2010

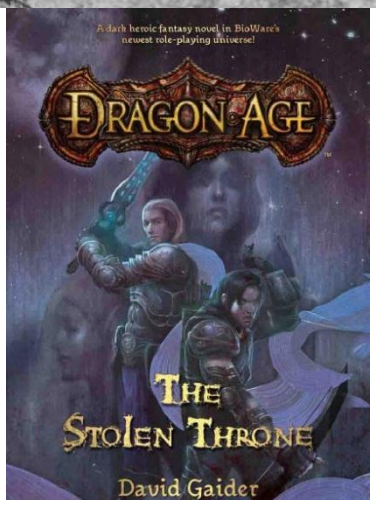
Как-то раз, прогуливаясь по Лос-Анджелесу, я зашел в магазин крупной книжной сети и первым делом отправился в отдел с фэнтези и фантастикой. Бродя между высоченными полками и обходя сидящих на полу людей (ковры очень мягкие и чистые, и никто не запрещает ознакомиться с приглянувшейся книжкой прямо на месте – красота!), я наткнулся на целый стеллаж с околоигровой литературой. Несколько метров длиной и заставленный с обеих сторон томиками с такими знакомыми названиями.

Преобладала среди них продукция **Blizzard** – многочисленные книжные сериалы по мотивам **StarCraft**, **Warcraft** и **Diablo**. Парочка книг про **Halo**, роскошное издание **The Myst Reader** (944 страницы!), и, совсем уж неожиданно, трилогия про **Hellgate: London**. Скрипя зубами, и походив вокруг да около, я удовольствовался только что вышедшим романом **Mass Effect: Revelation** за 10 долларов, написанным сценаристом из **BioWare Дрю Карпишиным**.

Книжка оказалась так себе – суровая боевая фантастика в духе той, которой завалены все лотки на вокзалах (от автора сюжета и диалогов в **Jade Empire** и **Knights of the Old Republic** честно говоря, ожидаешь большего). Но художественная ценность – далеко не главное в случае подобных произведений. Дело ведь вот в чем: если у игры хорошо проработанная вселенная, то люди раз за разом захотят возвращаться в нее и узнать, что же приключилось с их любимыми героями. Но есть небольшая такая проблема – привычка той же **Blizzard** выпускать продолжения с перерывами по 12 лет, тогда как книг можно издавать хоть несколько каждый год.

Другой плюс – возможность познакомиться с предысторией описываемых в играх событий или персонажей, что порой представляет их совсем в другом свете. Каким был Сарен перед тем как стать главным злодеем первой **Mass Effect**? За что он ненавидит людей? Что же на самом деле произошло на той фабрике, из-за чего Андерсон потерял возможность стать первым человеком в рядах Спектров?

На похожие животрепещущие вопросы отвечает и **Dragon Age: The Stolen Throne** от другого постоянного сценариста BioWare – Дэвида Гэйдера. За какие подвиги Логэйн получил дворянский титул? Почему он так ненавидит орлесианцев, что готов из-за этого предать собственного короля? Откуда, наконец, взялся рунный меч, который вы можете подобрать как трофей в DLC **Return to Ostagar**, и какую роль



сыграла голем Шейла в освобождении Ферельдена от оккупантов? При иных обстоятельствах – заурядное фэнтези, при помещении в знакомые декорации роман сразу становится интересным. Впрочем, это работает, только если книга предшествует или продолжает события игры, а не является новелизацией: чтение двух томов Baldur's Gate ничего, кроме раздражения, не вызывает. Герой действует совершенно не так, как проходили две части культовой RPG вы сами, зачем то изменены некоторые персонажи и сюжетные ходы, и закрывать глаза на стандартное косноязычие автора уже не возникает никакого желания.
Сборник рассказов по Neverwinter Nights, к сожалению, отменили – а ведь интересно было бы почитать короткие зарисовки из жизни знакомых героев и злодеев, написанные разными авторами. Одних только предысторий наемников хватило бы на полноценные приключенческие повести – но увы, нам пришлось довольствоваться диалогами в игре.

Иногда получается так, что книги пишутся на основе отмененных проектов. Так, весьма увлекательная Lord of the Clans повторяет сюжет самого, пожалуй, известного среди закрытых Blizzard проектов – Warcraft Adventures. История Тралла, раба людей, ставшего в итоге предводителем Орды – одна из важнейших вех в мифологии вселенной, но в играх она нам подается лишь обрывками. Кристи Голден рассказывает о жизни великого вождя от самого его рождения и до первых побед – а среди причин нелюбви знаменитого орка к людям оказывается не только воспитание в кандалах, но и весьма, гхм, экзотическая романтическая линия.
Или взять "Героев Уничтоженных Империй" – задумывавшийся стратегический сериал закончился после первой же не слишком удачной части, зато книг успели опубликовать аж три штуки. Компания GSC, к слову, одна из первых на постсоветском пространстве, что начала мыслить не просто выпуском игр, а построением брендов, охватывающих все формы медиа, от браузерных проектов до киноэкранизаций, а не слишком удачный опыт с "ГУИ" компенсировался запуском самой успешной на сегодня отечественной книжной серии S.T.A.L.K.E.R.



Как уже говорилось в конце прошлого поста, впереди всех, конечно, компания GSC – первый эксперимент с книжными дополнениями она устроила еще в поддержку стратегии "**Герои уничтоженных империй**". По мотивам зачахшей после не слишком удачной первой части планировавшейся трилогии написано целых три романа. Я одолел только один из них, служащий приквелом, и, честно говоря, книжка - скука смертная, но начало было положено.

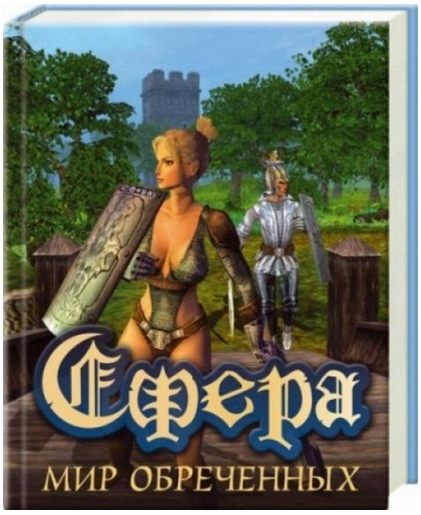
S.T.A.L.K.E.R. – проект куда более успешный, а книжная серия по его мотивам даже переросла по популярности исходные игры, настолько удачным получился придуманный киевлянами мир Зоны. Началось все со сборника рассказов-победителей литературного конкурса, устроенного разработчиками в честь выхода каждой из трех игр: так, подобное издание прикладывалось к подарочному изданию "**Чистого Неба**". Представляет он собой набор маловменямого фанатского творчества и интереса заслуживает разве что как прародитель книжного цикла.

Сегодня книжная серия **S.T.A.L.K.E.R.** - это миллионные тиражи, участие таких известных фантастов как **Александр Зорич** и отдельный портал , интересный, прежде всего, рубрикой "Самиздат". Хотя среди выпущенных романов встречаются действительно интересные произведения, большая беда всей эпопеи – даже не столько неровный уровень работ, но отсутствие единого канона. Каждый автор выдумывает собственную трактовку произошедшего в Зоне и вводит в нее новые сущности, зачастую противоречащие как самой игре, так и произведениям своих коллег.

Самое интересное началось уже после того, как серия стала состоявшимся феноменом на отечественном книжном рынке. В ЭКСМО, после долгих разбирательств уступившем права на **S.T.A.L.K.E.R.** издательству **АСТ**, подумали-подумали… да и запустили серию-клон "**Зона Смерти**", в которой вышло уже приличное количество романов. А не так давно появилась **Z.O.N.A.** – действие тут перенесено в район падения Тунгусского метеорита, но основной антураж все тот же: военные, аномалии, отважные исследователи-одиночки.



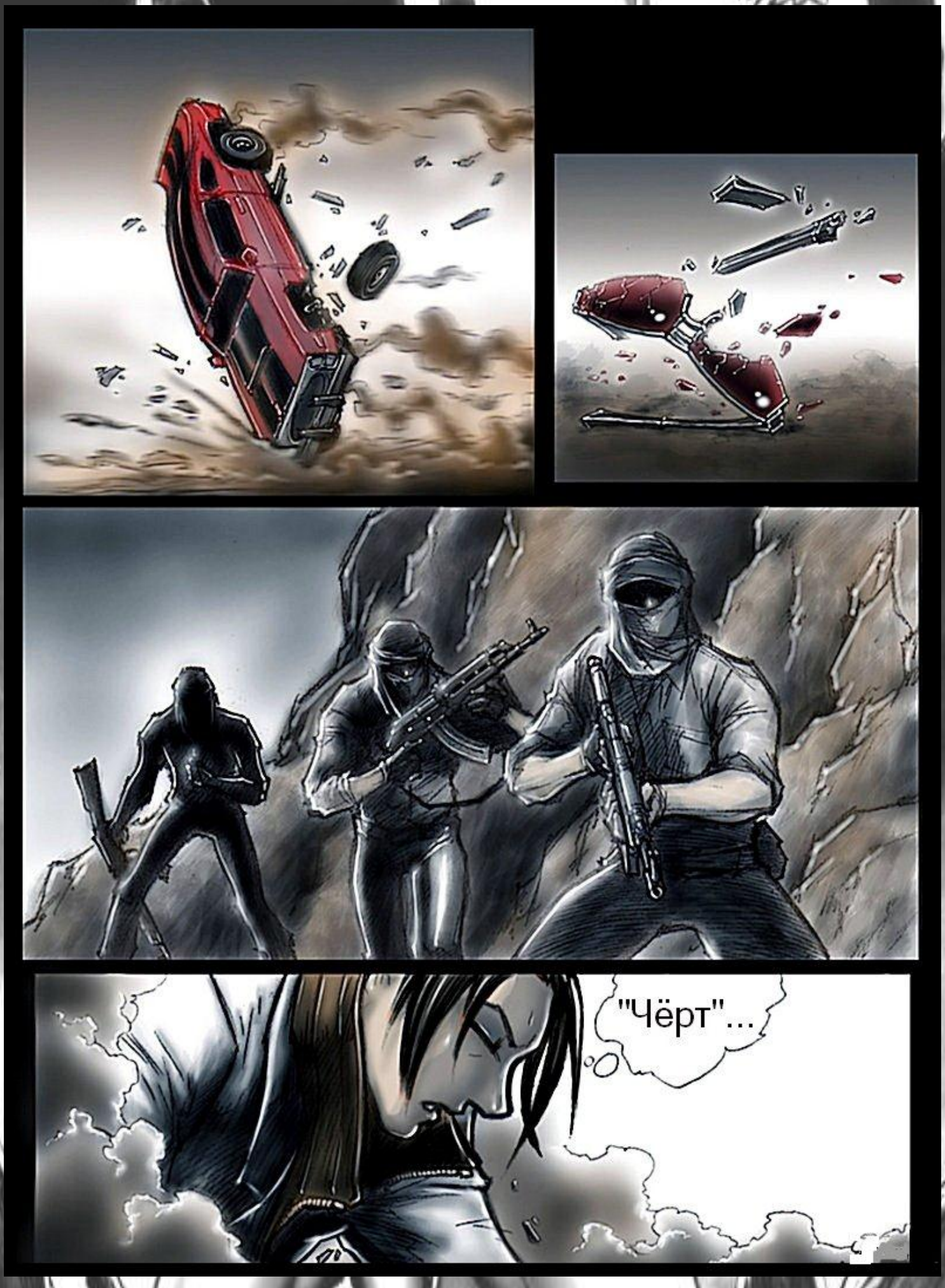
Ну а после выхода шутера "**Метро 2033**" набирает известность и одноименная серия, у которой есть все шансы повторить успех **S.T.A.L.K.E.R.** – уж больно отечественному читателю нравится постапокалиптическая тематика. И хотя исходное произведение **Дмитрия Глуховского** появилось довольно давно, выпуск сопутствующих книг приурочен именно к релизу компьютерной игры. Приметы времени, что тут добавишь.

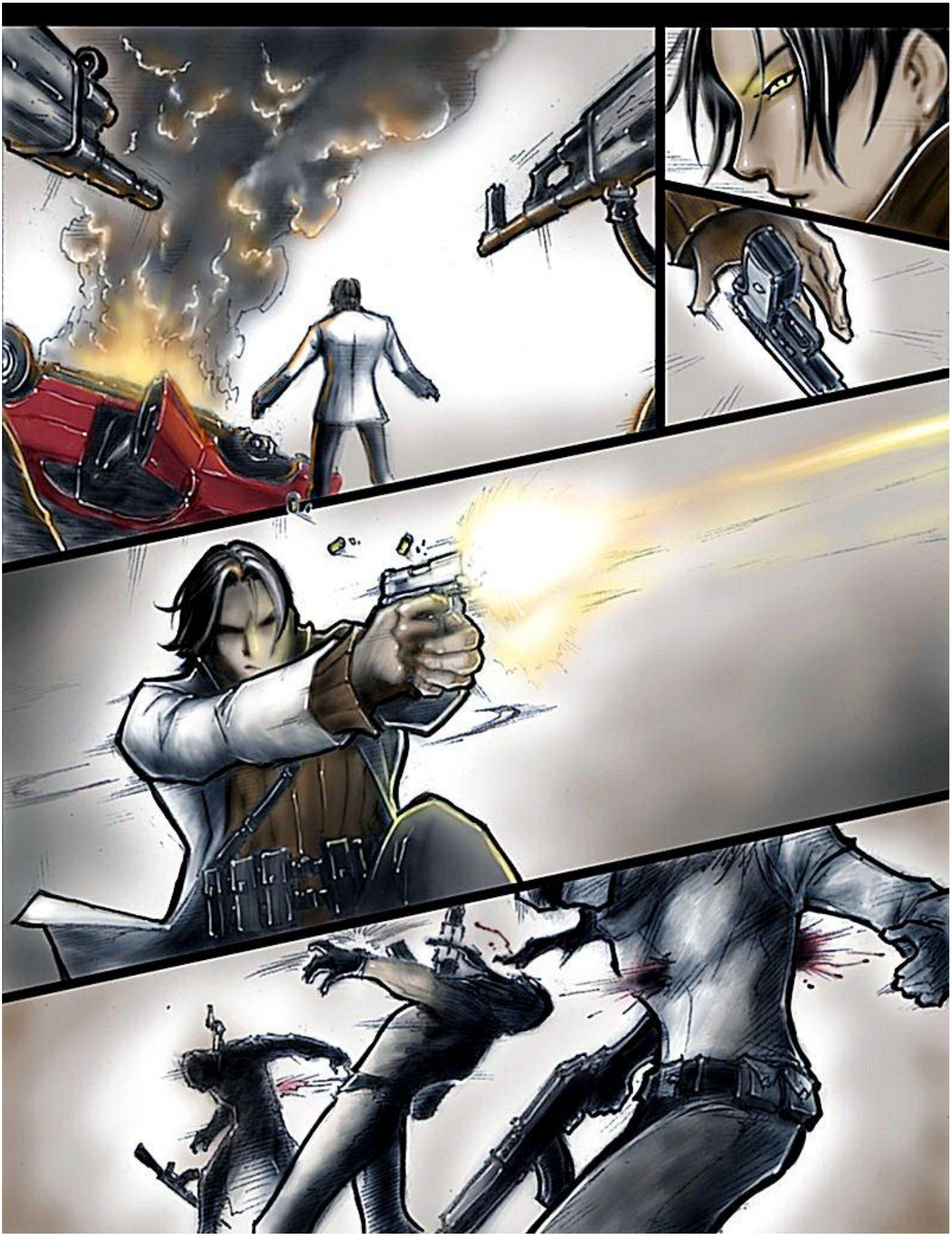


Напоследок можно упомянуть "**Сферу. Гостя из главного мира**" – литературное дополнение к рекламной кампании по переводу первой полноценной российской MMORPG на условно-бесплатную модель. Из запланированной трилогии вышло лишь две книги, о достоинствах которых можете судить сами, взглянув на одну только обложку второго тома – "**Мира обреченных**". На этом наше включение заканчивается – в следующий раз мы поговорим о новелизациях настольных RPG.


ЗОЛА
ВИРУС
УДАЧА
ДУШИ




"Чёрт"...

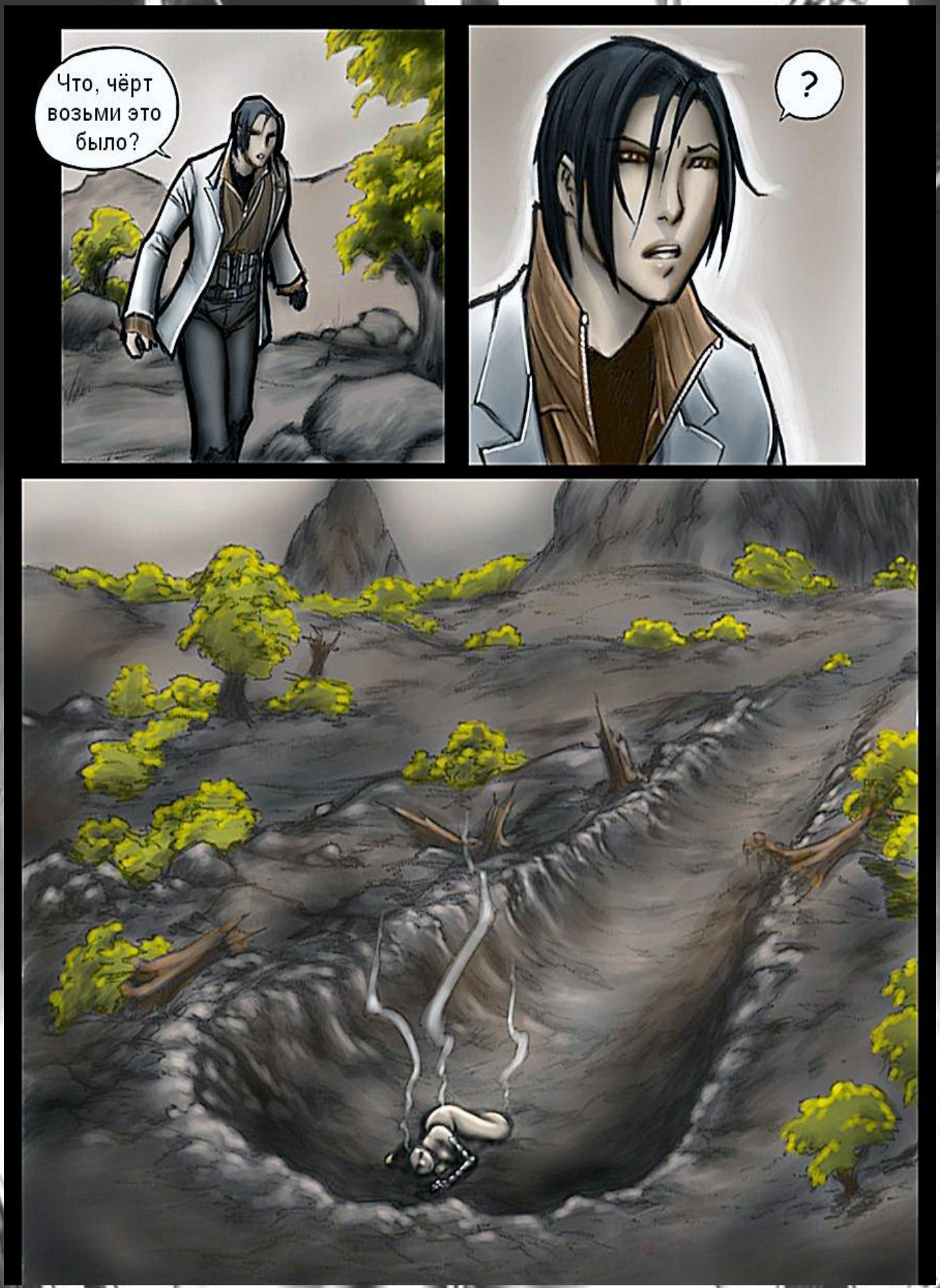



Ох, Джен
...


Где бы
ты ни была,
я найду тебя.


BREEP
BREEP
Разумеется... Следуйте выбранной цели.
Брендон как всегда. Заносчив и груб, но он знает своё дело. Пожалуй, стоит аккуратно последовать за ним.
Рассредоточится.


Что вам нужно?
...Я нашёл их, ну то, что от них осталось...
Не заблуж-дайтесь, я не ваша марионет-ка
Я найду её, но не ради вас!


Что, чёрт возьми это было?
?

"Крылья ворона"

1(9)/2011





Тема номера:

Охотники на нечисть...

2010(c) Grand Grimuare, .