"Крылья ворона"

1(9)/2011





Тема номера:

Охотники на нечисть...

2010(c) Grand Grimuare

Номер создавали:

Главный редактор:

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

Авторы материалов:

«Мельхиор» http://vkontakte.ru/id410272
«Mr.Garret» http://www.graycardinal.narod.ru/
«lawliet29»
«Аваллах» http://avallah.livejournal.com/
«ShadeMemory» http://shadem.ru/
«Operf1»
«Кракен»
Вероника «Draculina» Скороходова

Художник:

Комикс - Ольга «Firdjil»

Они помогли журналу:

Стас_Дубитский 1500
Александр_Амосенко 450
Николай Гекконов 270

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

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

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

При копировании материалов – ссылка на журнал и автора обязательна!

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

Для переводчиков:

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

Для креативщиков:

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

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

До встречи в следующем месяце☺








Привычное:
Авторская колонка 2
Переводческая артель 4
Новости 4-5

Из первых уст:
Аваллах (переводчик) 6-11
«Ночная ведьма» 12-13
«Сумрачный гений» 14-16



Равенлофт:
Винтерхилл 17-21
Катерина Буркет 22-23
Темная лаборатория 4 24



DnD 4:
Бэкграунды: Страх и Ужас 25-34
Конверсии Silent Hill 35



Мир Тьмы:
Vampire Translation Guide 36
Психозы вызываемые дисциплинами 37-40



Познавательно:
Игровые новелизации 2 41-42
Новаторство и плагиат в формате ККИ 43-44
Линия крови 6: История одного профессора 45-50



Комиксы:
«Вирус души 4» 51-63



Новости



Комиксы Клайва Баркера

Писатель и кинорежиссер Клайв Баркер вновь берется за «Восставших из ада. В далеком прошлом он написал повесть "Сердце, восставшее из Ада", а потом собственноручно снял по ней фильм, положивший начало одной из самых популярных и культовых серий фильмов ужасов. Теперьсеряи вновь запускается, но в виде комикса. Первый выпуск будет 40-страничной книгой и должен появится на прилавках магазинов США в марте 2011 года.

Одновременно с запуском этой серии будет запущен параллельный комикс под названием "Hellraiser: Masterworks" - переиздание комиксов компании Marvel, сюжеты для которой сочиняли (помимо самого Баркера) Ларри Вачовски, Нил Гейман, Майк Мигнола и другие.

Devil Survivor Overclock



В 2011 для консоли Nintendo 3DS, запланировано продолжение линейки jРПГ – «Shin megami tensey».

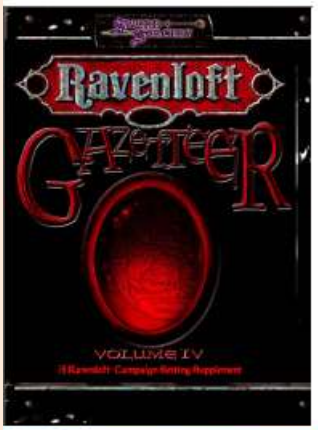
Сюжет игры развернется в период конца света. Солдаты перекрыли Токио, дабы не допустить излишней паники и начинают помаленьку эвакуировать людей. Герои застряли в самом центре Токио, где бушуют злобные демоны. Поедающие неудачников, оказавшихся у них на пути.

Впереди семь дней приключений и кошмаров. Игроки по традиции школьники умеющие подчинять себе демонов.

В игре их около 150.

Переводческая артель







Переводческая группа «Phantom» взялась за перевод «Книги игрока 3», уже готов обзор классов Battlemind, Monk и Psion. Они же начали перевод сеттинга «Темное солнце» для DnD 4. Вы можете ознакомиться с первыми 3 главами «Руководства по игровому миру Dark Sun». Без оформления, только текст.

Другая группа перево-дчиков – «Вечный орден», подготовили перевод Валакану, из «Аталаса Равенлофт 4». Помимо описаний земель Валакана, вас ждет описнаие его ужасного повелителя, вампира Урика Фон Харькова.

Помимо Валакана, четвер-тый «атлас» описывает Борку, Вербек и Ситикус, тоже не самые радужные места проживания неписей, но локации из которых ведущих сможет набрать много интересных идей.

Обещанный подарок на Новый Год всем любителям Мира Тьмы и, особенно, Wraith: The Oblivion - полностью переведенная книга Восставшие (Risen). В этой книге все желающие найдут информацию о призраках, которые пересекают Саван, чтобы вселиться в свои тела, а так же том, какие опасности и возможности ожидают их в Мире Живых. Книга действительно очень интересна, и, в особенности, пригодится тем, кто хочет осуществить кроссовер Призраков и Вампиров, благо она этому весьма способствует. Перевод все желающие могут скачать здесь.

“Я плюю на ваши могилы”

Премьера сиквела сиквела 1978 года, который сам был сиквелом экранизации книжного оригинала пятидесятых - подстерегла нас 27 января.



Еще один фильм, с места в карьер пытающийся шокировать зрителя. Хороших, держащих в напряжении фильмов ужасов становится все меньше, зато все больше появляется «стамесок» пытающихся воздействовать не на душу зрителя, а на первичные рефлексы желудка. Изнасилования, пытки, полтора часа монотонной резни. Учитывая дефицит ужастиков в феврале (и если вам хоть немного нравиться жанр «треша») то поглядите и это кино.

Кстати, поиск по торенту показал что есть эро-сиквел этой картины.

«За стенами»



Центральная Франция, 1922 год. Сюзанна, молодая писательница ищет вдохновения для новой книги уединившись в загородном доме. Исследуя особняк она находит потайную комнату в подвале. Женщину начинают преследовать кошмары и видения, в добавок ее присутствие заставляет нервничать местных жителей, вскоре в деревне мистическим образом начинают исчезать маленькие девочки.

Премьера фильма в России запланирована ориентировочно на апрель 2011 года.



Страшные “Войны Оз”



“Войны Оз/Oz Wars” основаны на “Волшебнике из страны Оз” Баума, но от первоисточника в нем мало чего останется. Режиссер собирается превратить детскую сказку в мрачную историю для взрослых. Новой Дороти предстоит встретится с монстрами, ведьмами, бандитами и прочей нечистью обитающей в стране Оз 21-го века. Впрочем, Дороти тоже не из робкого десятка. Она будет сексуальной и опасной девушкой, владеющей боевыми искусствами и сумкой набитой пушками.

Исчезновение на 7-ой улице



Необъяснимое затмение опускается на город Детройт, к восходу солнца только несколько человек остаются уцелевшими среди куч одежды, брошенных автомобилей и удлиненных теней. Каждый из них находит свой путь к бару, в котором полно еды, питья и есть бензиновый генератор.

И когда ситуация становиться вроде бы безлопастной… дни становятся все короче. И вскоре весь мир погружается во тьму…

Переводчик «Мира Тьмы»…
Задавал вопросы – Виктор «Гримуар» Лазарев
Отвечал – «Аваллах»
2010

1 – Расскажите немного о себе? Увлекаетесь ли ролевыми играми? Если "да", то какими? Если "нет", то почему?

Честно говоря, предложение рассказать о себе всегда ставило меня в тупик☺
С одной стороны, рассказывать слишком много означает неминуемо рисковать тем, что слушатель (или, в данном случае, читатель) заснет раньше, чем дослушает или дочитает до конца. Если же рассказывать слишком мало, то какой тогда смысл вообще браться за это дело? Именно поэтому, я постараюсь достичь золотой середины, чтобы не быть слишком занудным, и, в то же время, написать что-то интересное.
Начнем с того, что я регулярно забываю день и год своего рождения, хотя, благодаря периодическому заглядывают в зеркало, складывается впечатление, что я уже не совсем молод, но и еще далеко не стар. Моя основная специализация – это история, что, впрочем, не мешает мне писать статьи о философии памяти и снов. В данный момент я готовлю к защите диссертацию, посвященную проблемам эволюции исторических нарративов. Основным местом моей работы является Освенцим, хотя время от времени я инспектирую дамбы в окрестностях Ваттового моря. В свободное время занимаюсь переводами и социализацией представителей Тихоокеанского региона.



Настольными ролевыми играми я увлекаюсь с 2000 года, за что следует благодарить статью в одном из компьютерных журналов и GEP'a с его переводами Равенлофта. В своих предпочтениях я крайне неоригинален: первые шесть лет я водил по AD&D второй редакции, следующие четыре – по World of Darkness. В промежутках, впрочем, успел почитать и перепробовать достаточно многое, начиная 7th Sea и WHRP, и заканчивая Alternity и DRYH. Тем не менее, учитывая предпочтения постоянной партии, которая каждый раз с нетерпением ждет моего возвращения из концлагеря, мы с каждым разом возвращаемся к Миру Тьмы, что является дополнительным стимулом для переводов. В ближайшее время, впрочем, планируем попробовать Fireborn и Mountain Witch, которые в свое время прошли мимо меня.

2 – А какова ваша любимая линейка в «Мире тьмы» и почему именно она?

Если бы этот вопрос задали мне четыре или три года назад, ответ был бы однозначным: Подменыши: Греза (Changeling: The Dreaming). Тем не менее, в последние годы, выбирая любимую линейку Мира Тьмы, я разрываюсь между Феями и Призраками.



Феи – это игра о мечтах и волшебстве, а так же ностальгии по детству и вере в чудо. Хотя для многих людей суть этой линейки сводится к розовым кроликам и сахарным домикам, на мой взгляд ее можно назвать одной из самых сложных и глубоких линеек Старого Мира Тьмы. В действительности, феи – это игра, которая заставляет задуматься о том, кем мы были, и кем мы стали, а так же том, куда уходят наши старые мечты, и что занимает их место. Своеобразный Quo vadis, если можно так сказать.
Призраки не зря считаются самой мрачной линейкой Старого Мира Тьмы. Даже если отбросить тот факт, что игрокам предлагается отыгрывать уже умерших людей, которые могут видеть то, что происходит в мире живых, но, по большей части, неспособны воздействовать на происходящее (а это действительно очень неприятно, особенно, если в беде оказывается кто-то из близких), Стигия, основное государственное образование Подземного Мира, представляет собой ярчайший пример тоталитарной антиутопии, где любой диссидент может отправиться в кузницу душ, где из него очень быстро сделают стул или монету. В тоже время, Призраки – это игра о памяти и надежде. Призрак существует до тех пор, пока о нем помнят, и сам факт их существования указывает на то, что есть вещи, которые сильнее смерти. Именно поэтому, это игра не только о депрессии и грусти, но и о том, что любовь, дружба и товарищество продолжают жить даже после смерти.

3 – Как произошло, что вы начали перевод книг по системе «сторитейлер»? Почему была выбрана именно эта система?

Хотя это было достаточно давно, я прекрасно помню как произошел этот судьбоносный выбор ☺. Случилось так, что к нам в гости приехал весьма авторитетный в плане Мира Тьмы человек– Ольга Виноградова (Lian), которая сейчас является администратором одного из самых больших сайтов по Миру Тьмы. Помню, как мы гуляли по центральной улице города, и Ольга рассказывала мне, и двум другим моим друзьям (один до сих пор занимается ролевыми играми, другой уже отошел от этого дела) о Мире Тьмы. Я в то время был целиком и полностью увлечен AD&D (и, что греха таить, эльфами ☺), и потому почти сразу же спросил, есть ли эльфы в Мире Тьмы. Ольга, откровенно говоря, была вопросом слегка ошарашена, но, тем не менее, сказала, что есть, и мне нужно почитать линейку Фей. Слово за слово выяснилось, что все книги линейки были на английском, а мне тогда было гораздо легче изучать английский текст в процесса перевода (т.е. сидеть, обложившись словарями, и тщательно разбирать каждое предложение), чем читать бегло. В конечном счете, мы сошлись на том, что я попробую немного попереводить своих любимых "эльфов Мира Тьмы", и так оно все и началось.



4 – Были ли сложности в начале переводов книг, и в чем они выражались?

Должен сказать, что сложности были, есть, и, скорее всего, будут. Прежде всего, книги по Миру Тьмы отличаются сильным литературным уклоном, что делает их более сложными для перевода, чем многие из материалов того же D&D (из-за этого то время, когда я помогал Нике работать с сеттингами Dragonlance и Planescape, кажется мне сейчас райскими деньками). Соответственно, все требует большего количества времени непосредственно на сам перевод, и последующую корректировку.



Следующая очень важная проблема с переводом Мира Тьмы – это большое количество специфической терминологии, которая, вдобавок ко всему, нередко использует синонимы, которые в русском языке часто хочется охарактеризовать одним и тем же словом. В силу этого, приходится прикладывать немалые усилия для того, чтобы избежать повторов и путаницы (к примеру, слова Bond из линейки Вампиров и Fetter из линейки Призраков вполне можно перевести как Узы – и формально это будет правильным вариантом перевода в обоих случаях. Тем не менее, подобный вариант может вызвать путаницу, так как на игромеханическом уровне это весьма различные вещи). Кроме того, в книгах присутствует немало заимствований из других языков, а то и просто придуманных разработчиками слов. Естественно, что все это довольно нелегко, но, в то же время, очень интересно.

5 – Вопрос по «НМТ», в интернете полно противоположных мнений: одни утверждают что «Новый мир тьмы» написан лучше и «злободневнее», другие с пеной у рта доказывают что «НМТ» уже не торт. Каково ваше мнение по поводу «НМТ» и будущего иных сеттингов, кои создают «Белые волки»?

Я скажу так – оба Мира Тьмы по своему хороши, но я предпочитаю водить и играть по Старому. На самом деле, считать Новый Мир Тьмы продолжением Старого – это очень большая ошибка, которая, к сожалению, среди многих поклонников продукции White Wolves очень распространена. Это – неправильно, так же, как и заявления о том, что Новый Мир Тьмы – халтура, потому что там, например, нет какого-то клана вампиров или племени оборотней. Старый и Новый Мир Тьмы – это два абсолютно различных продукта, построенных на основе абсолютно различных подходов и идей. Всех желающих могу отослать к своему частичному переводу последнего продукта White Wolves – руководства, позволяющего переводить элементы линейки Вампиры: Маскарад в линейку Вампиры:

Реквием, и наоборот. Автор руководства, Мэтт МакФарланд, это очень хорошо описывает, приводя соответствующие примеры, на которые многим стоило бы обратить внимание.

Что же касается моих личных предпочтений, то они вызваны тем, что особенности Старого Мира Тьмы больше соответствуют моему личному подходу к ролевым играм, и тому, что нравится моей постоянной группе. Старый Мир Тьмы более авантюрный, разноплановый и, в определенной степени, революционный, чем Новый Мир Тьмы, в котором больший акцент сделан на психологичность и архетипичность вселенной и ее обитателей. Кроме того, Старый Мир Тьмы более подробно прописан, тогда как Новый Мир Тьмы отличается достаточно общим подходом, призванным предоставить Рассказчику определенный набор инструментов для игры. В силу этого, я могу порекомендовать Старый Мир Тьмы более ленивым Рассказчикам (к числу которых, что греха таить, отношусь и я сам ☉).



6 – Как вы считаете, что ваша работа по переводу, изменила в русскоязычных игроках (сделала недоступные ранее книги доступней; заинтересовала оригиналами и привнесла, таким образом, желание учить английский язык; может быть, сделала их добрее к окружающим?))

Сомневаюсь, откровенно говоря, что переводы могут сделать кого-либо добрее ☉. Тем не менее, не могу не согласиться с тем, что, благодаря переводам, Мир Тьмы стал гораздо доступнее русскоязычным читателям. Хотя сейчас переводы уже не вызывают такого ажиотажа, как во времена появления первой компиляции правил по Вампирам, выполненной коллективом Чи, мне очень приятно видеть, что количество игр по феям увеличивается, как, впрочем, и число тех, кому интересна эта линейка. Очень любопытно так же видеть новые формы, которые приобретает этот интерес, вроде, к примеру, костюмированных встреч в формате Высокого



Чая Слуагов. Мне бы очень хотелось, чтобы нечто подобное произошло с Призраками – именно поэтому я уделяю такое внимание переводу базовой книги этой линейки, который будет закончен уже в ближайшие месяцы.

7 – Какие личные качества / знания вы сами приобрели, создавая переводы и продвигая «Мир тьмы» в русскоязычное комьюнити? Как они помогли вам в дальнейшем?

Прежде всего, знание английского языка (и, если я все же займусь переводом немецких книг по Миру Тьмы, которые не издавались на английском языке, то и языка немецкого). Переводы – прекрасный способ лучше изучить язык, который я могу порекомендовать практически каждому. Работает гораздо лучше любых 25 кадров и подобных технологий ☉. Кроме этого, как ни парадоксально, мне удалось улучшить знание русского языка, который, в силу некоторых обстоятельств, я изучал целых четыре класса в школе. Относительно всего остального – пожалуй, стоит отметить усидчивость, и умение не бояться больших объемов работы (когда я начинал переводить, то не думал, что переведу больше нескольких страниц, а сейчас заканчиваю уже девятую книгу). Ну и, наверное, самое главное, что я вынес из всех этих лет работы: нужно всегда знать, что и зачем ты делаешь, и как можно меньше реагировать на глупости, которые слышишь со стороны. Это не значит, что не нужно слушать советы или полностью игнорировать то, что происходит вокруг. Нужно просто понимать, что выражать свое мнение или дискутировать можно до бесконечности. Достижение реальных задач (на которые, к сожалению, способны единицы) от этого не становится ближе, и если ты хочешь что-то сделать, то нужно делать, а не обсуждать.

8 – Как, по вашему мнению, следует относиться к НРИ в России - исключительно как к хобби, или можно рассчитывать на коммерческий успех?

Подозреваю, что меня сложно назвать экспертом в этой области ☺. Впрочем, если уже речь идет о моем персональном мнении, то лично я довольно сильно сомневаюсь в коммерческой успешности настольных ролевых игр в России. Причина, как мне кажется, в том, что материалы для настольных ролевых игр слишком легкодоступны в сравнении с обычными настольными играми. Приводя пример – лично мне, к примеру, вряд ли хватило бы терпения распечатывать и склеивать настольную игру Arhkham Horror, и потому я, скорее всего, куплю ее (хотя, при этом, вряд ли в отечественном магазине из-за большой накрутки, связанной с доставкой и другими моментами). В свою очередь, если мне захочется поиграть по Dark Heresy, то я, скорее всего, просто скачаю книгу с файлобменника. Это не значит, что я идеологический противник печатных изданий – наоборот, мне легче заплатить за печатную книгу, чем читать с монитора, особенно, когда я уверен, что эта книга мне пригодится. Тем не менее, легкодоступность материалов несколько развращает – и даже в этом случае, если я покупаю печатную книгу, то в 99% делаю это в зарубежном магазине, чтобы избежать все той же неизбежной накрутки. Особняком стоит ситуация с отечественными продуктами. В этом плане, честно говоря, я тоже настроен весьма пессимистично, потому что, на мой взгляд, отечественному производителю будет очень сложно выдержать конкуренцию с зарубежными компаниями – причем как на уровне размера бизнеса (достаточно вспомнить тех же Wizards of the Coast), так и на уровне авторов (при всем моем уважении к отечественному ролевому сообществу, я, кажется, не встречал разработок на уровне того же Джона Вика. Или даже Чака Вендига). Опять же, это не означает моей автоматической антипатии ко всему, что сделано в России. К примеру, я бы не задумываясь приобрел Diary of Charming Girl: Trapped Beauty, подготовленный командой Eternal Order, даже с учетом того, что я вряд ли буду проводить игры в подобном стиле. Тем не менее, учитывая весьма сдержанную реакцию на появление этого очень высококачественного продукта, мне кажется, что его издание вряд ли было бы рентабельным.

9 – С чего заинтересованным новичкам, лучше всего начинать знакомство с сеттингом «Мира тьмы»? Какие книжки почитать, какие фильмы посмотреть, о чем поразмыслить, дабы понять атмосферу игры?

Прежде всего, стоит отметить, что у Мира Тьмы есть очень важное преимущество перед многими другими системами и вселенными: по нему сделали целых две компьютерных игры (Vampire: The Repemption, Vampire: The Bloodlines).



Надо сказать, что обе игры очень неплохие (несмотря на несколько устаревшую графику), и потому всем желающим сделать свое знакомство с этой вселенной быстрым и приятным, я бы порекомендовал поиграть в одну из них. Из рекомендаций в области литературы – на самом деле, у нас хватает книг, авторы которых объективно "вдохновлялись" Миром Тьмы (можно было бы конечно назвать это по другому, но пускай уже будет так). Из наиболее приличных произведений Подозреваю, что меня сложно назвать экспертом в этой области ☺. Впрочем, если уже речь идет о моем персональном мнении, то лично я довольно сильно сомневаюсь в коммерческой успешности настольных ролевых игр в России. Причина, как мне кажется, в том, что материалы для настольных ролевых игр слишком легкодоступны в сравнении с обычными настольными играми. Приводя пример – лично мне, к примеру, вряд ли хватило бы терпения распечатывать и склеивать настольную игру Arhkham Horror, и потому я, скорее всего, куплю ее (хотя, при этом, вряд ли в отечественном магазине из-за большой накрутки, связанной с доставкой и другими моментами). В свою очередь, если мне захочется поиграть по Dark Heresy, то я, скорее всего, просто скачаю книгу с файлобменника. Это не значит, что я идеологический противник печатных изданий – наоборот, мне легче заплатить за печатную книгу, чем читать с монитора, особенно, когда я уверен, что эта книга мне пригодится. Тем не менее, легкодоступность материалов несколько развращает – и даже в этом случае, если я покупаю печатную книгу, то в 99% делаю это в зарубежном магазине, чтобы избежать все той же неизбежной накрутки. Особняком стоит ситуация с отечественными продуктами. В этом плане, честно говоря, я тоже настроен весьма пессимистично, потому что, на мой взгляд, отечественному производителю будет очень

сложно выдержать конкуренцию с зарубежными компаниями – причем как на уровне размера бизнеса (достаточно вспомнить тех же Wizards of the Coast), так и на уровне авторов (при всем моем уважении к отечественному ролевому сообществу, я, кажется, не встречал разработок на уровне того же Джона Вика. Или даже Чака Вендига). Опять же, это не означает моей автоматической антипатии ко всему, что сделано в России. К примеру, я бы не задумываясь приобрел Diary of Charming Girl: Trapped Beauty, подготовленный командой Eternal Order, даже с учетом того, что я вряд ли буду проводить игры в подобном стиле. Тем не менее, учитывая весьма сдержанную реакцию на появление этого очень высококачественного продукта, мне кажется, что его издание вряд ли было бы рентабельным.



9 – С чего заинтересованным новичкам, лучше всего начинать знакомство с сеттингом «Мира тьмы»? Какие книжки почитать, какие фильмы посмотреть, о чем поразмыслить, дабы понять атмосферу игры?

Прежде всего, стоит отметить, что у Мира Тьмы есть очень важное преимущество перед многими другими системами и вселенными: по нему сделали целых две компьютерных игры (Vampire: The Repemption, Vampire: The Bloodlines). Надо сказать, что обе игры очень неплохие (несмотря на несколько устаревшую графику), и потому всем желающим сделать свое знакомство с этой вселенной быстрым и приятным, я бы порекомендовал поиграть в одну из них. Из рекомендаций в области литературы – на самом деле, у нас хватает книг, авторы которых объективно "вдохновлялись" Миром Тьмы (можно было бы конечно назвать это по другому, но пускай уже будет так). Из наиболее приличных произведений подобного рода можно отметить циклы "Киндрэт" Пехова и "Тайный город" Панова. С фильмами несколько сложнее, хотя всегда можно начать с сериала Kindred: The Embraced, снятого



непосредственно по Миру Тьмы. Так же можно посмотреть "Город Грехов" (общая атмосфера готик-панка), "Шестое чувство" (классическая иллюстрация к линейкам Призраки: Забвение и Орфей), "Дом на холме" (еще один классический фильм о призраках), "Другой Мир" (война вампиров и оборотней), "Большая Рыба", "Лабиринт Фавна", "Маленькая Страна" (три последних фильма позволяют составить очень хорошее представление о линейке Подменышей).

Ну и, наконец, если действительно появится желание заняться Миром Тьмы, можно начинать читать официальные книги. При желании, можно попробовать выбрать наиболее интересную линейку с помощью обзорных статей (одна из них, которую в свое время написал я, была опубликована в одном из предыдущих номеров Крыльев Ворона), но, лично я бы посоветовал начать с линейки Вампиры: Темные Века или Подменыши: Греза.. Преимущество этих двух вариантов заключается в том, что базовые книги по ним переведены, причем переведены действительно качественно (в особенности, это касается книги Вампиры: Темные Века, переводом которой занималась Анна Шубина). В сети можно так же найти несколько вариантов перевода или компиляции базовой книги Вампиров: Маскарада, но уровень качества там уже ниже, хотя материал вполне пригоден для ознакомления.

10 – Переводом, какой книги вы сейчас занимаетесь?

Учитывая особенности моего подхода к переводам, ответить на этот вопрос не так уж легко. Обычно я перевожу то, к чему у меня лежит душа сегодня – учитывая то, что желающих переводить Фей и Призраков особенно не так уж и много, простор для работы у меня достаточно большой. Тем не менее, прямо сейчас я усиленно работаю с тремя основными проектами, которые я надеюсь закончить в



ближайшее время. Первый, и главный из них, это базовая книга Призраков: Забвение (Wraith: The Oblivion). Я работаю с этим переводом уже второй год, и, на данный момент, размер основного файла перевалил за 360 страниц. Если все будет нормально, перевод окажется закончен уже в ближайшие месяцы. Кроме того, у меня все основания предполагать, что его качество будет более высоким, чем мои предыдущие переводы, благо этой книге я посвятил очень много времени и сил. Второй проект – это книга Люди Осени (Autumn People) для линейки Подменышей. На мой субъективный взгляд, это одна из лучших (если не лучшая!) книг линейки, повествующая о главных антагонистах Подменышей: Банальности, Людях Осени и Даунтэйнах. Следует отметить очень хороший стиль авторов и значительное количество полезной информации, которое содержится в книге.

Третий проект – китбук Нокеров (Kithbook: Nocker), также предназначенный для линейки Подменышей. Думаю, что подробное описание этого народа фей очень порадует всех любителей стимпанка, которым всегда хотелось привнести в Мир Тьмы грезы о цеппелинах, боевых роботах и электричестве.

11 – Передадите несколько слов нашим читателям?

Могу только пожелать им всяческих успехов, а так же побольше интересных публикаций в Крыльях Ворона. Кроме того, если у кого-то из них будут вопросы или пожелания относительно Мира Тьмы и переводов по нему (или вдруг даже появится желание попереводить!), то я буду только рад увидеть их у себя в Живом Журнале Keep Dreaming☺



Анонс 10 номера:



В номере:

- Новые игромеханические материалы для ДнД 3.5/4
- Конверсия Силент Хилла
- Материалы по системе «сторителлер»
- Новый комикс о злоключениях магов и некромантов☺
- Много интересных статей и материалов…



«Ночная ведьма»

Задавал вопросы – Виктор «Гримуар» Лазарев
Отвечали – «Мелфис» и «Дрого»
2010

Вот и состоялось интервью с редакторами иррегулярного альманаха «Ночная ведьма», все же первый фензин посвященный теме РИ, поднявший знамя после «Легиона». Кстати с редакторами «Легиона» тоже было интервью, вот в этом номере.

1 – Расскажите немного о себе.
Мэлфис К.: 26 лет, женат, не состоял, не привлекался. Сфера деятельности – IT-индустрия, журналистика. Занимаюсь ролевыми играми лет с 16, перепробовал самые разные типы – от форумных до полигонных, но больше всего люблю конечно настольные.
Дрого: 31 год, безработный, бывший храмовник 1-го уровня (сейчас у меня снова нулевой уровень. Кто не в курсе, первую спецспособность храмовники получают на втором уровне). Именно ролевыми играми занимаюсь с декабря 2005 года.

2 – Как к вам пришла идея создать свой электронный журнал?
Мэлфис К.: Вдруг. Просто в одно прекрасное утро я открыл глаза и изрек коронную фразу «дорогая, я хочу делать журнал о настольных ролевых играх!», а дальше, было уже дело техники – мгновенно родилось название, набрался материал, а через неделю, вышел и пилотный выпуск.
Хотя, предпосылки к этому конечно были – во-первых, был наш сайт, «Штормовая башня», посвященный по большей части ролевым играм, где мы регулярно вывешивали новые переводы и свои наработки. Во-вторых, существовала некоторое время «форумная газетенка «народные новости»», шуточный, иррегулярный проект (давно сгинувший, к слову), о ролевых чат-играх. И в третьих, самое главное – было ужасно «обидно за державу». Ведь кроме коммерческих изданий типа «Dragon Magazine» или «White Dwarf», за рубежом фэн-зины выходят десятками, а у нас, на такую огромную страну, не было ни одного!
Когда «Ночная Ведьма» вышла в свет, журналов о настольных ролевых играх в РУ-нете не делал никто. Мы, конечно, не были пионерами в самой идее создания такого издания, но первыми перешагнули отметку в 5 выпусков, что для проекта, созданного без тени корыстного интереса, исключительно для души, совсем неплохо.
Дрого: Это к Мэлфису пришла, я присоединился позже.

3 – Что означает название журнала?
Мэлфис К.: Cherchez la femme, конечно же. «Ночная Ведьма», в дословном переводе, это имя персонажа одной девушки, с которой мне довелось сыграть однажды замечательную серию игр, запомнившихся, как одни из лучших игр в моей игровой практике. Тогда, в результате выполнения одной из сюжетных линий, у персонажа которым я играл, появился замечательный летающий корабль, который тут же получил имя «Ночная Ведьма».
А так как формат журнала, предполагает небольшое путешествие читателя по необъятному миру ролевых игр, то кто мы такие, чтоб заставлять его ходить пешком? На корабле намного веселее, тем более Летучем, вон, у Дрого спросите, он большой специалист по spelljammer.
Дрого: Имеется в виду, что летучий корабль (spelljammer, еще его переводят как "чаролет", но мне просто нравится одноименный советский мультик) первоначально создавался как транспортное средство, позволяющее без излишнего произвола ведущего и маразма игроков связать воедино разные миры-сеттинги AD&D2. Аналогично, цель нашего журнала связать воедино разные ролевые миры и разные русскоязычные проекты, при этом сохраняя право экстерриториальности (на корабле в море капитан - второй после Бога, а в порту иностранной державы на нем действуют законы страны к которой корабль приписан).

4 – Что отличает ваш журнал от многих иных? В чем главная «фишка»?
Мэлфис К.: На счет «многих других», это, если сравнивать в мировом масштабе? ;) Тогда отличие напрашивается само собой – Ночная Ведьма, журнал, выходящий для русскоязычной аудитории, на русском языке.
Но чем я по-настоящему горжусь, так это тем, что специально для журнала, было переведено и написано огромное количество самых разных материалов, которые вряд ли увидели бы свет, не появись в свое время «Ночная Ведьма».
Ролевые игры, это ведь не только советы игрокам и модули приключений, но и такие интереснейшие «околоролевые» темы, как игра в «Драконьи шахматы» или рассказ покойного Гэри Гигакса о создании мира «Серого Ястреба». Это те самые детали, без которых, нельзя сложить мозаику и увидеть цельную картину, и, я очень рад, что «Ночная Ведьма» исправно знакомит с ними своих читателей.
Дрого: Честно говоря, не понял, о каких многих идет речь. Если об иностранных - мы выходим на русском языке, если об отечественных... Хм, а почему вы говорите о "Легионе" во множественном числе? В апреле 2009, когда вышел пилотный выпуск "Ночной Ведьмы", старых журналов уже не было ("Легион" закрылся то ли в марте, то ли в начале апреля 2009, а прочие журналы задолго до этого), а новых еще не было. От "Легиона" же мы отличаемся более узкой специализацией (ролевой материал в "Легионе" составлял меньше половины).

Ну и, говоря о моей постоянной рубрике "Бестиарий" (мне никак не дают переименовать ее в "В мире

животных"), я не просто привожу описание какого-нибудь монстра - так делает подавляющее большинство журналов, но и короткое приключение, демонстрирующее как можно использовать экзотического монстра, или же нестандартное применение для старых и всем хорошо знакомых монстров. Допускаю, не всегда удается добиться задуманного.



5 – Сколько номеров вышло на данный момент, и какой номер вам особо запомнился?

Мэлфис К.: На данный момент вышло 10 номеров, идет работа над одиннадцатым. Какой из них запомнился больше всего, я, как непосредственный участник создания журнала, сказать не могу. Как не бывает в нормальной семье разделения на любимых и нелюбимых детей, так и у меня – все номера хороши по-своему. Конечно сейчас, глядя на первые выпуски, я вижу все их огрехи, но, желания переделать их, обновить – переверстать и исправить ошибки, - нет. Если бумажный журнал, нельзя изъять из продажи, то и электронный, пусть работает по тому же принципу. А правленые версии статей, можно потом и на сайте разместить.

Дрого: Мне больше всего запомнился восьмой, специальный, выпуск, посвященный сеттингу Spelljammer и космическим путешествиям в мире фэнтези. Я постарался максимально продемонстрировать читателям потенциал этого слабо известного у нас сеттинга на минимально возможной площади. Получилось или нет - не знаю.

6 – С какими трудностями вы столкнулись при создании журнала?

Мэлфис К.: Трудностей, если не считать хронической нехватки времени, при создании журнала, мне честно говоря, не встречалось. Журнал, это ведь хобби, а хобби, это всегда в радость. Вместо «трудностей», бывали «странности», например, очень удивляло отношение некоторых читателей – «да, вы пишите не о том, не там, и не так». Дело даже не в принципе, «возьми и сделай лучше». Я, обычно немного перефразировав, отвечаю – «возьми и сделай хоть как-нибудь», но, как правило, все, что есть за душой у «специалистов», это полторы статьи в блоге за пять лет...

Это не задевает, напротив, со стороны даже забавно

Дрого: Отсутствие обратной связи. Если что-то и пишут, то либо "молодцы", либо "придурки", не вдаваясь в подробности. Поэтому я даже не знаю, насколько удачной была идея со спецвыпусками, позаимствованная у журнала "Дракон".

7 – Как менялся журнал, с выходом новых номеров?

Мэлфис К.: Конечно же, в лучшую сторону! И я серьезно. Оформление, верстка, все претерпевало изменения и непрерывно совершенствовалось. Что осталось неизменным, так это содержание журнальных материалов. Тут, (и это вновь повод для гордости) я могу сказать, что с самого начала мы начали хорошо и до сих пор продолжаем работать в этом ключе.

Дрого: Одни рубрики появлялись, другие исчезали. Подробности лучше спрашивать у Мэлфиса, я до сих пор путаю назначение некоторых рубрик.

8 – Авторы «Ночной ведьмы» занимаются какими-то своими ролевыми проектами

Мэлфис К.: Я, с 2007 года перевожу и дополняю бесплатную систему правил «Лабиринты и Минотавры», кроме того, на её основе, пишу во-первых, браузерную игру, во-вторых, более «универсальный» вариант правил, подходящий для большего спектра фэнтези-миров.

Дрого: Перевожу разные ролевые материалы, раньше это был, в основном, сеттинг "Темное Солнце" для AD&D2, потом "Spelljammer" для той же игры, сейчас просто перевожу различные мини-приключения.

9 – Как толковый новичок может влиться в авторский коллектив?

Мэлфис К.: На самом деле, кажется для этого есть все условия. У журнала есть форум, в каждом номере мы публикуем наши почтовые адреса, в конце концов, сам сайт журнала, подразумевает возможность регистрации и участия в жизни проекта. И кроме того, мы всегда рады новым лицам, о чем не устаем повторять.

Дрого: Мэлфис уже ответил на этот вопрос.

10 - Желаете что-то передать нашим читателям?

Мэлфис К.: Большой привет, потому что все остальное будет рассмотрено, как реклама и вырезано ☺

Дрого: Основной девиз ролевиков: "All that you need, is your imagination". (Вообще-то я сам его придумал, но мне нравится).

«Сумрачный гений»

Задавал вопросы – Виктор «Гримуар» Лазарев
Отвечал – Алексей Анатольевич Передереев
2010

В мире на один альманах стало больше… Поскольку тематика альманаха о мистике и хоррорах, совпадает с тематикой журнала, а редакция уж очень любит все новое – было решено задать вопросы редактору данного издания. Надеюсь, интервью удовлетворит интерес наших читателей, о новом издании.

1 – Для начала, расскажите о названии журнала, что оно означает?

Термин «сумрачный гений» грамотными людьми (типа А. Блока) употребляется не персонифицированно, а для обозначения некоего сверхъестественного существа (духа из античной мифологии), определяющего характер соц.группы, местности и т. д. — то есть поступки, мировоззрение и прочее…

Гораздо позже данное понятие, было опущено до банальности «психа-констркутора». Сумрачный гений — псих-конструктор. Псих строящий, а особенно доводящий до выполнения, какие-то огромные и тщательно проработанные (ибо гений), но совершенно оторванные от реальности (ибо сумрачный) планы, масштабность которых не сдерживается никаким головным мозгом.

Дедушкой всех сумрачных гениев был доктор Фауст из одноименного произведения Гёте. Он заключил договор с самим Сатаной и послужил прототипом для будущих поколений.

Что же касается нашей интерпретации, то мы в название вкладываем другой смысл:

Гений – особенный, талантливый, неординарный автор, работающий в так называемой «темной» - сумрачной (ужас и мистика) литературе. Отсюда наш «сумрачный гений» не является чем-то сверхъестественным и тем более не псих-конструктор. Он автор, целиком посвятивший себя данному жанру литературы.

2 – При каких обстоятельствах, возникла идея создания журнала и как долго заняла ее реализация?

Данную идею я вынашивал почти два года. Понимая насколько хаотичен сейчас мир СМИ, я вдруг обнаружил, что среди глянцевых солидных изданий связанных с фантастикой, которые можно пересчитать по пальцам. Нет именно журнала развивающего остросюжетные направления. Ведь журнал посвященный ужасам и мистики, ждут и авторы, и фанаты этих жанров. Да, соглашусь, что в Интернете данной теме посвящены десятки сайтов и форумов, есть и существуют не один год электронные интернет журналы, к примеру: ваш журнал или «Тьма» *(с ними кстати тоже планируется интервью – прим. редактора*). Но я больше отношусь к тем, кто любит читать книги, тем более журналы на бумаге. При этом я сам журналист и не один год руководил СМИ, газетами, журналами. Я люблю взять в руки книгу или журнал, полистать, почитать, мне нравиться запах бумаги и типографской краски. Меня поддержали в проекте: Клуб фантастов «НФ-зона 2000», Литературное общество «Тьма» и Дизайн студия «Карандаш». Проект только начинается и есть надежда, на поддержку всех, кто любит и работает в жанрах «темной» литературы. Вкратце о самом проекте. Данный литературный альманах будет способствовать:

- популяризации: хоррора, мистики, готики и др. направлений объединенных остросюжетным жанром;
- выявлению новых имен в остросюжетном жанре: ужасы, мистика, готика и др., как в прозе, так и в поэзии;
- развитию русскоязычного хоррора, мистики, готики в России и СНГ.

3 – Расскажите о редакторском составе – кто эти люди, чем могут быть известны читателям и в каких проектах принимали участие?

В данный момент начинающее издание не имеет возможности иметь укомплектованный штат сотрудников редакции. И причина здесь не только в материальной состоятельности. Однако не в ущерб журналу, я пригласил в редакцию, вернее в редколлегию молодых опытных литературоведов и журналистов. Они всегда готовы помочь не только обсудить ту или иную творческую работу, но также посоветовать авторов, тему номера, подумать над оформлением журнала.

В первую очередь хочу сказать о нашей женской части Редколлегии, это **Анна Мамаенко** – наш незаменимый Литературный редактор журнала. Известная на Кубани и в Интернете поэтесса, окончила Литературный институт им. М.Горького, литературовед, журналист. Вдохновитель и бессменный руководитель Литературно – театральной группы «Пункт приема»;

Алексей Передереев – идеолог и редактор журнала, председатель клуба фантастов «НФ-зона 2000», писатель фантаст, журналист. Недавно открыт, мой личный сайт: http://www.aleksperedereeff.narod.ru

Михаил Парфенов – шеф редактор журнала «ТЬМА»,

его думаю многие знают из любителей ужасов и мистики. Кстати его Литературное общество Тьма, выступило с поддержкой проекта журнала «Сумрачный гений»;

Андрей Попов – известный блоггер, фантастовед и Кинговед, филолог и журналист;

Денис Шульгатый – журналист, писатель в жанре ужаса и мистического фольклора.

4 – Когда выходит первый номер, и какова периодичность выхода?

Мы постарались так спланировать выход журнала, чтобы было достаточно времени и на подбор новых авторов, и на предпечатные работы, и на распространение. То есть один номер в квартал, четыре номера в год. Сложность еще и в том, что не определилась система основного распространения. Уже с первого номера мы будем распространять наш журнал не только по Южному федеральному округу, но и по всей России. А так же наши авторы живут в Украине, и в Беларуси, есть из Израиля, в эти страны и страны СНГ журнал тоже нужно будет рассылать. Уже сейчас с 14 декабря 2010г. по 14 января 2011 года, мы стартуем офисной подпиской на 2011 год. Есть специальный подписной купон, благодаря которому можно оформить приход всех четырех номеров по почте наложенным платежом. При этом стоимость журнала определена всего в 80 рублей за один экземпляр любого номера, естественно без учета почтовых расходов.

5 – Какие материалы печатает журнал? Чем вы намерены заинтересовывать потенциальных читателей? И что сможет получить автор, присоединившись к вашему изданию?

По тематике журнал, мы ограничили чисто остросюжетными жанрами, из коих главными будут, разновидности хоррора (ужаса) и мистики. При этом, приветствуем и фантастические вещи, готику, детектив, альтернативную историю, и фольклор. Предоставляем возможность опубликоваться не только прозаикам, но и поэтам «теневой» литературы. При этом особенность нашего журнала чисто литературное направление. Почти 70% это творчество наших авторов, 20% это некоторые статьи, комментарии в тему, и 10% от общего объема журнала решено отдать под рекламу наших партнеров и спонсоров. К примеру, первый номере у нас получился чисто литературным, публикуются 12 авторов отобранных редколлегией.

Авторы, присоединившиеся к нам, будут иметь главную возможность – СИСТЕМАТИЧЕСКИ ПУБЛИКОВАТЬСЯ. Это раз, далее весь авторский состав будет в дальнейшем иметь возможность принимать участие в различных творческих конкурсах



и фестивалях с награждениями и призами. Конечно при условии стабильного выхода и роста тиража журнала. Поскольку чем лучше будет журнал распространяться, тем больше (в материальном плане) у редакции будет возможностей проводить разные мероприятия. У нас публикации безгонорарные, но мы хотим в дальнейшем помогать нашим активным авторам в издании собственных сборников и книг. Поэтому я уверен, что интересы журнала совпадают с интересами авторов.

6 – С какими трудностями. Вы столкнулись при подготовке номера?

Всегда, когда начинаешь новое нужное и интересное дело, существуют всякого рода опасения. У нас их было тоже предостаточно. Ведь, что нужно для нашего «Сумрачного гения» три вещи:

- *Авторы, новые и интересные работы;*
- *Самоотверженная работа редакции;*
- *Активное распространение, спрос, постоянное пополнение наших читателей.*

Но, как бы там не было, а начало положено. Верю, что трудности можно преодолевать вместе, сообща. Редакция – Авторы – Читатели, вот то триединство, которое приведет к успеху.

7 – Как новые авторы смогут к вам присоединиться? Каковы условия для авторов и их работ?

Что касается новых авторов, то мы готовы сотрудничать со всеми. Но надо иметь ввиду, что журнал мы поднимаем с нуля, и стараемся при этом, угодить прежде всего читателю. Поскольку читатель, покупая новое издание, хочет читать в нем качественную, добротную литературу. Так вот для этого Редколлегия и собрав присланные работы, отбирает интересные из них в очередной номер. При этом, конечно слабые и невзрачные работы будут выбраковываться. В некоторых случаях авторам будет предлагаться доработать свои вещи. Отсюда любой автор, достигший 18 лет, может присылать нам работы, но должен знать, что есть компетентный отбор и не каждый рассказ может быть опубликован. Поэтому чем больше и активнее авторы будут присылать свои работы, тем больше возможностей Редколлегии разнообразить последующие номера

различными направлениями остросюжетной литературы. Здесь не должно быть никаких обид и затаенной злобы.
С основными условиями по журналу и положением по реализации, можно ознакомиться на сайтах наших информационных партнеров: 1 2
Или на форуме
Так же по дополнительным вопросам можно связаться с редакцией по e-mail: karandash204@mail.ru

8 – Каков тираж журнала?
Тираж журнала пока еще точно не утвержден, поскольку неотработанны и не проанализированы данные по распространению и подписчикам. К тому же вы ход первого номера определен до 28 января 2011 года. Ну и тираж к тому времени будет известен, при этом точно могу сказать, что не больше 999 экз., что бы не нарушать закон о СМИ.

9 – Каковы отличия электронной версии от печатной?
В данный момент вопрос об электронном варианте не стоит так остро. Мы же делаем бумажный журнал, а электронная версия, это как возможность дополнительного удобства в распространении «Сумрачного гения» за пределами России. К тому же у нас нет сайта журнала, если договоримся с партнерами, то будем выставлять электронный вариант у них. Но об этом будет сообщено дополнительно. Следите за информацией.

10 – Поясните чуть подробнее вот этот момент «Каждый автор, утвержденный в номер, добровольно выкупает по себестоимости или берет на распространение не менее 5 экз. альманаха, а также получает другие рекламные материалы, связанные с выходом альманаха. Для их последующего распространения»?
Это выдержка из положения о журнале. Ее надо читать не как предписание, а как рекомендацию. На добровольной основе происходит выкуп журналов авторами, однако автор может этого не делать. Данная рекомендации, позволяет автору подать заблаговременно заявку на определенное им количество экземпляров (рекомендовано не ниже 5 экз.). Поскольку может получиться, так что автор захочет подарить друзьям и знакомым пару тройку экземпляров журнала с его рассказом. А лишних экземпляров не будет, так как не столь большой тираж уже будет расписан и разослан по заказчикам, в общем распродан. И где же он будет его доставать? Вот по этому и рекомендуется заказывать автору экземпляры заранее, и конечно же оплачивать. Уплаченные деньги, гарантируют получение именно того количества экземпляров, который был заказан. Неужели, это плохо? В дальнейшем данная мера будет не нужна, так как мы будем увеличивать тираж, и все кто захочет получить журнал, они его получат.

11 – И в заключении, несколько слов для наших читателей.
Я хочу пожелать читателям вашего журнала больше интересных тем и материалов. А вам успехов и интересной творческой работы. Верю, что **«Крылья ворона» и «Сумрачный гений»** будут плодотворно сотрудничать.

Лучший охотник на нечисть…

Окончилось голосование по определению лучшего охотника на нечисть, по версии «Мира ролевых игр».

Итак, 1 место – **Ведьмак Геральт.**
Вклад в образ: серия книг, телесериал, две компьютерные игры.



2 место – демоноборец **Дантэ**
Вклад в образ: 5 консольных игр, аниме-сериал.



3 место – Драк… т.е **Аллукард**
Вклад в образ: два аниме-сериала, законченная (!) манга.



Винтерхилл

Автор: «Mr.Garret»

Домен для ДнД 3.5

Винтерхилл под увеличительным стеклом

Культурный уровень: Ренессанс (8).
Экология: Частичная. Лиственные леса, поля и холмы.
Год формирования: 760 В.С.
Население: 200 жителей
Расы: Люди (100%)
Языки: Винтерхильский
Религии: Единая вера
Правительство: Теократия
Правитель: преподобный Эзра Мэйчен
Дарклорд: Катерина Буркет

ЛАНДШАФТ

Винтерхилл унылая земля, в которой стоит поздняя осень. Погода здесь холодная и дождливая. Очень часто, небесная вода превращается в холодный липкий снег. Большая часть домена покрыта густым лиственным лесом, который именуется местными не иначе, как Ведьмовская глушь. Общеизвестно, что Ведьмовская глушь граничит с жутким лесом форта Джефферсон, который жители Винтерхилла стараются избегать всеми мыслимыми и немыслимыми способами. Считается, что Глушь дает прибежище ужасающим порождениям ночи, и, конечно же, ведьмам.



Западная оконечность домена окутывает своими туманами угрюмое Зимнее озеро. Воды этого места всегда черны и холодны, как касание смерти. Ночной порой, Зимнее озеро подергивается тонким панцирем льда, который опять исчезает, когда над Винтерхиллом поднимается тусклое осеннее солнце. Дальняя оконечность озера теряется в туманах Конца Мира. Известно, что обитатели деревни, как правило, стараются не подходить близко к черным водам, поскольку считают, что под поверхностью «черного зеркала» таится некая злая сила. По той же самой причине, местные обитатели, никогда не ловят в Зимнем озере рыбу.

Деревня Винтерхилл, давшая название всему домену, расположена на юге мрачной земли, за чередой холмов, которые отделяют поселение от Ведьмовского леса. Сам Винтерхилл состоит из трех десятков деревянных домов с двускатными крышами, да небольшой церквушки. Деревенское кладбище, расположено рядом со святилищем к северо-западу от него.

На юге от Винтерхилла располагаются унылые поля, покрытые снежным крошевом. Поскольку в домене никогда не кончается поздняя осень, местные жители не пашут и не сеют. Они вообще не занимаются сельским хозяйством и добывают себе пропитание исключительно охотой на лесную дичь.

Стоит отметить, что из деревни выходит разбитый телегами тракт Буркета, который скрывается в туманах, в миле на юг от Винтерхилла. Путники, вошедшие во мглу по этой дороге, неизбежно выходят к зловещему Особняку Буркета, который расположен в лесах, окружающих Форт Джефферсон.

СТРАШНАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ – ВЕДЬМОВСКАЯ ЯГОДА

Ведьмовская ягода это небольшое растение с длинными синеватыми листьями, которое венчает собой одинокий плод багрового цвета. Ягода обладает приятным сладким вкусом, но влечет за собой появление различных галлюциногенных расстройств.

В том случае, если человек случайно или преднамеренно съедает ведьмовскую ягоду, он должен совершить успешный спасбросок на Волю (DC20). В случае провала на 5 или менее пунктов, жертва ягоды начинает видеть галлюцинации – обычно это мертвые родственники или серые тени, мелькающие на периферии зрения. Если провал броска превышает пять пунктов, то жертва теряет сознание, падает на землю и начинает биться в конвульсиях, постоянно шепча имена своих родственников и друзей.

В течение 1d12 часов после употребления ягоды, персонаж получает штраф -3 на умение Концентрация.

ФЛОРА

Леса Винтерхилла сплошь состоят из лиственных деревьев. Однако, Ведьмовская чаща не кажется дружелюбной людям, поскольку растения в ней лишены листьев и, временами, скрючены от какой-то неведомой болезни. Внутри Ведьмовской чащи путника всегда преследует ощущение неотвратимой опасности и тревоги, а одинокий лесной шорох, способен довести путешественника до состояния истинной паники. Ночной порой, леса домена шепчут что-то на своем никому неведомом языке, а ветви

высоких деревьев непрестанно царапают ветками желтый лик угрюмой луны. Внутри чащи постоянно раздаются глухие шорохи и потрескивания, которые настраивают путника на тревожный лад.

Относительно недавно, обитатели Винтерхилла начали замечать на древесных ветвях странные фигурки, собранные из веток и скрепленные в единое целое при помощи маленьких веревочек. Эти жуткие конструкции напоминают своими формами о Твана – големах, а также указывают на то, что внутри чащи действительно действует ведьмовской культ о котором так много говорил Эзра Мейчен.

В лесах Винтерхилла произрастает множество кустарников и съедобных грибов, не боящихся ночных заморозков. Умершие деревья и пни очень быстро покрываются древковыми паразитами, которые вытягивают их них последние соки.

ФАУНА



В отличие от мертвых лесов соседнего домена, леса Винтерхилла богаты различной живностью. Здесь проживают не только косули и олени, но также огромные кабаны и лоси. Хищная природа домена включает в себя волков, лисиц, медведей, а также уникальных рысей, со шкурой белого цвета. Стоит отметить, что хищники домена невероятно пугливы и исчезают среди деревьев при первых признаках появления человека.



К сожалению, Ведьмовской лес скрывает в себе несколько ужасающих угроз, самой главной из которых, являются чудовища, вошедшие в домен из форта Джефферсон.

Огромные Твана – големы и отвратительные живые мертвецы проникают внутрь зловещей чащи для того, чтобы охотится на живых обитателей Винтерхилла. Преподобный Эзра Мейчен, считает, что подобная нечеловеческая активность, является прямым следствием деятельности ведьм. По его твердому убеждению, эти отвратительные дамы, призывают себе на помощь порождений мрака, дабы в умах обитателей деревни восторжествовала вера в Дьявола.

ДИКАЯ ПРИРОДА И НЕЕСТЕСТВЕННЫЕ УЖАСЫ

Стоит отметить, что истинные монстры достаточно редки в Винтерхилле. Конечно, Ведьмовская чаща дала прибежище различным злым огням и туманным тварям, но они так редко попадаются на глаза людям, что последние считают их галлюцинациями или посланниками ведьм.

Дикая природа: CR1/10 – мышь летучая, CR1/8 – крыса, CR1/6 – ворон, CR1/4 – дикий кот, сова CR1/3 – собака, змея (гадюка лесная), олень, лось, косуля CR 1 – рысь, волк, кабан, CR2 – медведь.

Монстры: CR1/3 – страшная крыса, CR ½ - растение (кровавая роза)*, CR 2 – огненный злыдень*, ворг, CR 3 – страшный волк*, элементал туманный*, мертвецы Форта Джефферсон, гигантская сова, пугало (ужасное)*, CR 4- Туманный перевозчик*, CR 5 – элементал туманный*, CR 6 – трупная свеча*, блуждающий огонь, CR 8 – пульсар*, CR 9 – Твана-голем.

ИСТОРИЯ

История Винтерхилла имеет непосредственное отношение к истории Проклятого Особняка Буркета – карманного домена, расположенного внутри форта Джефферсон. Некогда семья Буркетов была известна во всем регионе, как род колдунов и чернокнижников. Натан Буркет, патриарх семейства, частенько привозил из дальних земель странные книги и удивительные предметы, имеющие отношения к мистике и оккультизму. Вне всякого сомнения, Буркет не только сам занимался черным колдовством, но и обучал ему своих детей. Особые надежды в этом нелегком ремесле подавала его дочь Катерина. К несчастью для Натана, одной холодной осенней ночью из его лаборатории сбежало какое-то отвратительное неестественное существо. В течение всей ночи чернокнижник бегал за ним по холмам с мушкетом, и наконец застрелил его. Вернувшись в дом под утро, Буркет заперся у себя в кабинете, а когда вышел, повелел всей своей семье перебираться в Винтерхилл – деревню располагавшуюся неподалеку от особняка. Несмотря на хмурые взгляды Винтерхильцев, семья Буркета обосновалась в маленькой деревне. Не удивительно, что обитатели маленькой деревушки очень долго не могли привыкнуть ни к Катерине, ни к ее младшим братьям. В течение десяти лет, Катерина жила в условиях социальной изоляции. Когда умерла мать она сама начала ухаживать за своими младшими братьями и работать по дому. Она все делала сама, но ни на день не прекращала заниматься ведьмовством. В свое пятнадцатилетие, Катерина услышала зов леса, которому невозможно было противится. Направившись в зимнюю чащу, колдунья в течение

нескольких часов бродила по ней, пытаясь найти источник неведомых голосов, пока не наткнулась на огромное демоническое существо самого ужасающего облика. По началу, Лесной бес не заметил появления девушки, поскольку занимался строительством пирамиды из черных камней. Когда Катерина подошла поближе, демон оглянулся на нее и завел с маленькой колдуньей долгий разговор. Видимо, Катерина понравилась чудищу, поскольку бес научил ее многим темным заклинаниям и ужасающим ритуалам. Раз в неделю, в самое глухое время ночи, Катерина уходила в лес и внимала голосу лесного беса. Под утро она возвращалась в поселение, уставшая, но удовлетворенная своими новыми знаниями и способностями.

Естественно, что подобное поведение, не ускользнуло от внимательного взгляда некоторых деревенских обитателей, которые начали шептаться о том, что молодая Катерина Буркет такая же противница Бога, как и ее отец. Когда в Ведьмовской чаще стали пропадать дети, обитатели Винтерхилла начали глядеть на молодую женщину с неприкрытой ненавистью. За одну холодную зиму пропало десять человек. Весной без следа исчезли еще три ребенка. Осенью терпение горожан лопнуло, и они с вилами и мушкетами направились к дому Катерины Буркет, обвиняя ее в ведьмовстве и сговоре с демонами.

Однако, Катерине удалось избегнуть немедленной расправы. Она заявила, что непричастна к исчезновению несчастных, поскольку в этом преступлении виноват ее отец. Взбешенные обитатели деревни решили самостоятельно разобраться кто прав, кто виноват, и отправились за разъяснениями в лес. Когда группа мстителей вошла в Ведьмовскую чащу, к ней присоединился деревенский преподобный, а сама Катерина уверенно направила отряд к отчему дому. Нападение вооруженной толпы на манор Буркета было столь неожиданно, что колдун не успел скрыть следы своей темной деятельности и был пойман с поличным во время чтения заклинания в странном магическом кругу. Несмотря на то, что старый Буркет до конца отпирался и не считал себя виновным в похищении детей, скорый суд жителей Винтерхилла приговорил чернокнижника к смерти. Спустя час, Нанат Буркет был повешен на кривом мертвом дереве, которое произрастало рядом с северной стеной его собственного манора. Пока озлобленные родители расправлялись с отцом Катерины, девушка успела вынести из дома несколько самых ценных и редких книг, благодаря которым она смогла самостоятельно продолжить магические практики.

Поскольку исчезновение детей прекратилось, обитатели Висперхилла связали произошедшую трагедию с уничтожением колдуна, а также приняли Катерину в свою религиозную общину. Священник деревни – преподобный Эзра Мейчен – лично простил девушку за былые прегрешения, а также благословил все ее будущие начинания. Впрочем, несмотря на всеобщее прощение, Катерина так и не вышла замуж. Молодые люди не ухаживали за ней, несмотря на приятную внешность, а сама она не стремилась привлечь их внимание, посвящая большую часть свободного времени чтению старинных отцовских книг.

Когда очередная партия гримуаров была прочитана, Катерина шла в старый дом своего отца, и приносила оттуда несколько новых томов. Так продолжалось до тех пор, пока в один прекрасный день семейный Манор Буркетов не исчез из Ведьмовской чащи. Хотя Катерина и была напугана подобным явлением, она ничего не сказала о нем другим деревенским жителям. Страшная правда об исчезновении манора открылась лишь несколько месяцев спустя. Один заплутавший охотник, обнаружил, что на месте особняка Буркета располагается огромное черное пятно, вокруг которого нет ни досок, ни камней, из которого были некогда возведены массивные стены конструкции. Услышав дикий рассказ охотника, жители Висперхилла единодушно решили, что исчезновение дома является прямым следствием былой демонической активности.

Через пару месяцев после исчезновения жуткого манора, Винтерхилл попал под власть нового проклятья. В деревне начали умирать коровы. Сначала они давали отвратительное вонючее молоко зеленого цвета, а потом издыхали, мгновенно распадаясь в мерзкое черное крошево. После коров настал черед свиней и овец. Твари погибали с невообразимой скоростью и Винтерхильские фермеры начали в панике забивать скот. Они старались умертвить домашних животных, пока из них еще можно было сделать суп или отбивную. Завершение эпидемии пришлось на конец холодной дождливой осени, когда над полями стоял угрюмый плотный туман. Обитатели Винтерхилла с надеждой ждали наступления зимы и падения первого снега. Однако, они не дождались ни первого, ни второго.

Одной темной, угрюмой ночью, Винтерхилл был окружен стеной призрачного клубящегося тумана. Испуганный жители, крепко заперлись внутри своих домов, пытаясь переждать кошмарное природное явление. Одна лишь Катерина решилась выйти из своего небольшого каменного дома. Колдунья хотела понять, что стало причиной возникновения подобного явления. Проблуждав в тумане около трех

часов, колдунья вновь вернулась в свой дом и крепко заснула.
К вечеру следующего дня, из леса вернулось два окровавленных охотника. Из их рассказов стало понятно, что за Ведьмовской чащей теперь простирается неизвестная земля, в которой живут ужасающие чудовища – мертвецы и живые деревянные конструкции, в изголовье которых пылает бесовской огонь.

НАСЕЛЕНИЕ

Все население Винтерхилла состоит из нескольких сотен людей. Местные жители никогда не видели демихуманов, несмотря на тот факт, что последние являются стандартными персонажами местных сказок и мрачных преданий. Обитатели Винтерхилла с большим подозрением относятся ко всякому человеку, пришедшему из туманов. Когда в Винтерхилл въехало небольшое вистанское вардо, жители деревни единодушно схватились за мушкеты и устроили настоящую охоту на «смуглых нечестивцев».
Путники сумели спастись лишь потому, что вовремя сообразили укрыться под защитой туманов.

ВНЕШНИЙ ВИД

Жители Винтерхилла – это высокие стройные люди. Как правило, обитатели деревни сильны физически, поскольку работа на полях не любит неженок и слабаков. Большая часть обитателей Винтерхилла, носит черные волосы и имеет серые глаза. Впрочем, иногда среди деревенских жителей можно встретить людей с синими и даже голубыми глазами. Кожа у Винтерхильцев белая, а черты лица резко выраженные.
Местных женщин можно назвать красивыми, но эта красота будет понятна лишь избранным ценителям.
Виртерхиллки высокие, стройные, но при этом тощие и суровые. Их красота столь холодна, что под ее взглядом можно вмерзнуть в пол.

ЯЗЫК

Язык Винтерхильцев достаточно прост, и базируется на четко определенном порядке слов, который никогда не меняется. Вопросы и отрицания стоятся путем использования специально определенных слов, устанавливаемых в определенных местах предложения. В языке Винтерхильцев очень много дублирующих синтаксических конструкций, оставшихся из старых языковых форм.
Письменность Винтерхильцев гораздо сложнее, чем язык. Дело в том, что подавляющее большинство слов пишутся совсем не так как слышаться. Особые трудности иностранцам доставляют многочисленные глагольные формы, меняющиеся в зависимости от времени, в котором составлено предложение. Несмотря на то, что письменная форма языка подчиняется малому набору правил, следовать им всем достаточно трудно из-за огромного количества используемых исключений.
Особо стоит отметить тот факт, что писать и читать на родном языке умеют все без исключения обитатели деревни.

ПРИМЕРЫ СЛОВ ИЗ ЯЗЫКА ВИНТЕРХТЛЬЦЕВ

Лес	Wut
Ведьма	Wuthilga
Туман	Mellor
Странник	Stanhler
Да	Yu
Нет	Nu
Вера	Divvne

ОТНОШЕНИЕ К МАГИИ

Обитатели Винтерхилла боятся и ненавидят магов. Они считают их посланниками тьмы, заключившими договор с дьяволом. В данный момент времени внутри Винтерхилла нет ни одного практикующего волшебника, поскольку все они были повешены во время Очистительной охоты на ведьм. Любой человек, случайно заявивший, что он использует магию, или применяет магические ритуалы, наводит на себя огромные неприятности. При этом винтерхильцам абсолютно не важно какую магию (арканную или божественную) использует колдун.
Обнаружив ведьму или чернокнижника, винтерхильцы тащат несчастного в подвал церкви, после чего пытают его каленым железом до тех пор, пока последний не признается в связи с дьяволом. После этого, колдуна ведут в Ведьмовскую чащу, и весят на первом встреченном мертвом дереве, выбивая из-под ног небольшой корявый стул. В том случае, если в руки фанатиков попадает женщина, ее просто бросают в холодную глубину Зимнего Озера.
Один раз в Винтерхилле был рожден ребенок, обладающий врожденными магическими способностями. Мальчик мог зажигать на расстоянии предметы, и однажды сумел поразить стог сена направленным ударом молнии. Для того, чтобы спасти душу ребенка преподобный Эзра Мейчен пытался уморить голодом того самого беса, который по его предположению сидел в маленьком колдуне. Однако, преподобный не сумел проконтролировать действия заблудшего, вследствие чего одержимый бежал из подвала церкви и скрылся под сенью Ведьмовской Чащи. Поиски беглеца были тщетны, несмотря на то, что чащу прочесывали с собаками.

СТРАШНАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ – БРАТЬЯ КАТЕРИНЫ

Катерина Буркет изо всех сил скрывает от обитателей деревни, что ее семья, обладает врожденными способностями к колдовству.

С каждым годом скрывать правду становится все труднее и труднее, поскольку родственники Катерины не умеют справляться со своими колдовскими порывами. Сейчас Катерина раздумывает над своей дальнейшей судьбой. Если она оставит все как есть, то рано или поздно, Мейчен обнаружит в ее братьях проявления колдовского таланта. После чего направиться с ними на прогулку в Ведьмовскую Глушь. Если Катерина возьмется за обучение братьев, то есть вероятность, что отцовские секреты будут открыты потомку старшего Буркета по мужской линии.

РЕЛИГИЯ

Религией домена является, так называемая Единая вера. Верующие сами выбирают себе духовного наставника (преподобного), которым, как правило, оказывается самый мудрый и опытный житель деревни. В текущий момент, им является Эзра Мейчен, выбранный более восьми лет назад. Преподобный может принимать исповеди, а также благословлять начинания других людей. Кроме того, у него всегда спрашивают совета, если один из жителей поселения совершил преступление, и винтерхильцы хотят изгнать его прочь. Поскольку Единый бог никогда не давал своим священникам колдовского могущества, Мейчен не заметил изменений в своем сознании после перемещения в Равенлофт. Мейчен подозревает, что Единый Бог не существует, но не рассказывает об этом людям, дабы не нарушать вековую традицию, и чтобы не смущать истинно верующих в трудный час борьбы с внутренним злом. Религия Единого Бога проповедует принципы сурового аскетизма. Согласно им, люди должны тяжело работать, а также быть серьезными во всех своих начинаниях. Кроме того, им по возможности запрещается радоваться и улыбаться (этот запрет моральный, но многие жители Винтерхилла пытаются следовать ему).

СТРАШНАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ – СЛУГИ БЕСОВ

Любой, оказавший в Винтерхилле демихуман, автоматически становится врагом всех местных жителей. Винтерхильцы устраивают на них настоящую охоту, которая продолжается пока «злодей» не будет убить, или не скроется в туманах. В том случае, если несчастный сдается в плен, его жизнь продолжается до вечера следующего дня. Потом, бедолагу вздергивают на дереве, а вещи его сжигают в церковной топке, как помеченные бесами.

ВИНТЕРХИЛЛЬСКИЙ ГЕРОЙ

Расы: В Винтерхилле обитают только люди. Здесь нет других рас.

Классы: Воины и рейнджеры являются стандартными типами героев, обитающих в этой земле. Винтерхильцы считают колдунов и волшебников отвратительными порождениями Бесов, которые пришли в этот мир, для того, чтобы сводить людей с пути истинного. Если подобный герой появляется в домене, ему приходится сталкиваться с ненавистью местных жителей, и бежать как можно. Друиды неизвестные в Винтерхилле. Около месяца назад, один такой был застрелен в лесу после многочасовой погони. По всей видимости, жители деревни не видят особой разницы между колдунами и чернокнижниками.

Рекомендованные умения: Ремесло (Кузнец, Оружейник, Плотник), Лечение, Прятание, Запугивание, Знание (Местности, Природы), Бесшумное передвижение, Верховая Езда, Чувство правды.

Рекомендованные фиты: Боевые рефлексы, Использование экзотического оружия (Огнестрельное), Фокусировка на оружии (Рапира, Мушкет), Выстрел в упор, Повторный выстрел, Дальний выстрел, Выстрел на бегу, Уклонение, Выносливость, Улучшенная инициатива, Железная воля, Бег, Бесшумное передвижение.

Мужские имена: Амброз, Эзра, Джошуа, Улисс, Лоуренс, Джеймс

Женские имена: Хоуп, Элиза, Катерина, Мэрион, Ада

ГОСУДАРСТВО

Когда-то Винтерхилл входил в состав гигантской колониальной империи.

Однако сейчас, он ни от кого не зависит и никому не подчиняется. В свое время, общение между Винтерхильцами и властью происходило через преподобного Мейчена, который ежегодно отчитывался перед королевскими сборщиками налогов, а также общался с посланниками и эмиссарами далекой метрополии.

Несмотря на то, что портрет короля Ричарда XVI до сих пор висит в видном месте Мейченовского кабинета, преподобный начинает догадываться, что силы ужаса занесли его в такое дикое и удаленное место, в котором ему не поможет ни сам король, ни его армия.

Впрочем, Мейчен не столь глуп, чтобы афишировать свои мысли вслух.

Раз в неделю, обитатели поселения собираются на церковных скамейках, дабы выслушать проповедь преподобного, и вознести молитву Богу о продление жизни далекого короля.

КАТЕРИНА БУРКЕТ



Катерина - красивая, высокая женщина 26 лет. Лицо ее обычно суровое, но при этом его черты тонкие, аристократические. Свои белые волосы Катерина связывает в длинную косу. Левый глаз ведьмы зеленый и холодный, тогда как правый синий и завораживающий. Для того, чтобы скрыть от собеседника вышеозначенную ведьмовскую черту, Катерина всегда говорит стоя немного повернувшись.
Одевается Катерина в длинное черное платье, перевязанное у талии тонким поясом с серебряной пряжкой. Во время религиозных праздников, Катерина прикрепляет на правую часть платья небольшой цветок зимней розы, который подходит к цвету ее волос.
Лицо Катерины всегда спокойно и безмятежно. У многих горожан складывается ощущение, что девушка живет в своем собственном мире, который не желает раскрывать остальным. В действительности, все думы волшебницы сводятся к нейтрализации кошмарной угрозы, которая поселилась в лесах, вокруг Винтерхилла.

ИСТОРИЯ ЖИЗНИ

Прежде чем мы начнем рассказ о Катерине, придется рассказать о ее младшем брате – Арчибальде, который пропал из дома в двадцатилетнем возрасте. Натан Буркет не любил Арчибальда, ибо последний имел независимый нрав и никогда не принимал участие в делах своего отца. В свое время, Натан учил Арчибальда колдовству, но прекратил эти занятия, когда понял, что сын, во-первых, испытывает ненависть к темному волшебству, а во-вторых, является столь сильным волшебником, что когда-нибудь обязательно превзойдет своего учителя. Дав Арчибальду знание о простейших колдовских эффектах, Натан Буркет прекратил обучение сына и отправил его заниматься самостоятельным изучением шифрованных книг. На постижение колдовской науки у Арчибальда ушло десять долгих лет. Уверившись в своих силах, молодой волшебник попытался бросить отцу вызов. Он подловил Натана в тот самый момент, когда последний призывал в подвале ужасного демона. Ворвавшись в нижние помещения дома, Арчибальд разрушил круг защиты, и бестия вырвалась наружу. Разъяренный Натан схватил пистолет и выстрелил в собственного сына. Пуля попала Арчибальду в шею, и он упал на камни, захлебываясь в крови. Поскольку чудовище кинулось на улицу, колдун схватил со стены мушкет и бросился в погоню за бестией, забыв добить своего противника.
Расправившись с демоном, Натан вернулся в дом, чтобы увериться в гибели Арчибальда. Однако, тело сына пропало, оставив после себя огромную лужу крови. Спустя две недели, старший Буркет объявил Арчибальда пропавшим без вести и приказал своим родственникам переехать из особняка в Винтерхилл.

Теперь, самое время вернутся к Катерине. Мы начнем свою историю с того самого дня, когда жители Винтерхилла обнаружили, что их деревушка похищена неизвестными силами и перенесена в обитель ужасов и кошмаров.
Узнав о жутком перемещении, Катерина решила, что ее отец каким-то образом вернулся из мертвых, и решил отомстить деревенским жителям за свою смерть. Поскольку Катерина была активным участником убийства, она испугалась за свою жизнь, и целую ночь без устали инициировала защитные заклинания в подвале собственного дому. Кроме множества бесполезных аркан, колдунья инициировала тайное заклинание, окружившее деревню магическим кругом не пропускающим через себя существ хаоса. Испуганные соседи Катерины слышали глухие подземные удары, а также дрожь, пронзавшую землю, но не выходили из дома, думая, что это демоны лесов занимаются своими нечестивыми ритуалами.
Страшные предчувствия Катерины сбыли, когда на пороге ее дома возникла призрачная фигура отца, ставшего дарклордом Винтерхилла. Молодая ведьма в ужасе бежала в лес, но бесплотный мертвец неотступно следовал за ней, пока не пригнал к ручью Криков. Здесь, Катерина Буркета поняла, что дальше отступать некуда – по речному льду бежать было невозможно, ибо он проваливался под ногами.

Вспомнив древние заклинания, Катерина вступила в бой со своим восставшим отцом, и, наверное, проиграла бы, если бы ей на помощь не пришел тот самый лесной демон, с которым она беседовала в детстве. Невероятным усилием воли и волшебства, бес и Катерина смогли победить призрака, который, умирая, наложил на землю Винтерхилла проклятие вечной осени, на женщин домена проклятие бесплодия, а на детей проклятие одержимости.

Когда призрак Натана Буркета был уничтожен, а его останки, по приказу демона, сброшены в ручей, власть в домене перешла в руки Катерины Буркет. Демон же обещал приглядывать за своей ученицей, и направился в призрачный манор колдуна, который навеки стал для него ловушкой. Спустя пару недель после схватки в осеннем лесу, жители Винтерхилла вновь пали в панику, поскольку две роженицы не смогли родить живых детей, а подростки начали впадать в неконтролируемую истерику, крича о каком-то злобном проклятии, наложенном на них.

Через месяц, паника стала тотальной, ибо в деревни не осталось семьи, малолетние члены которой не страдали бы жуткими припадками жуткой природы.

Неизвестно, кто первый начал разговор о ведьмах, но жуткое предположение нашло активную поддержку среди запуганных людей. Охоту возглавил деревенский священник – преподобный Эзра Мэйчен, который начал допрашивать малолетних детей во время припадков, да записывать книгу все имена, сказанные ими. Первой жертвой безумцев стала старая Марта, которая жила на отшибе и занималась травничеством. Винтерхильцы единогласно признали ее ведьмой и спалили вместе с собственным домом. Потом, охота начала набирать темп, и за четыре недели фанатично настроенные обитатели маленькой деревушки повесили десять ведьм. Поскольку ведьмы не сознавались в своих злодеяниях, Винтерхильцы решили пытать их, но Мейчен остановил фанатиков сказав, что вера в Бога поможет найти остальных нечестивых последовательниц Дьявола.

Поскольку под подозрение фанатиков попали все жители Деревни, Катерина немедленно прекратила все магические практики, но не преминула наложить на Мейчена могущественное заклинание очарования, которое позволило ей выдержать еще месяц ведьмовской охоты.

ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ

Пытаясь уберечь себя от прогулки на костер. Катерина Буркет была вынуждена остерегать еще одной, новоявленной опасности. На следующую, после гибели отца, ночь девушка пошла в лес, и встретилась с пропавшим братом - Арчибальдом.

По всей видимости, последний решил извести свой проклятый род под корень, поскольку выстрелил в Катерину из мушкета, но промахнулся и кинулся за нею с ножом. Молодую Ведьму спасло лишь то, что она была быстра на ноги и успела добежать до деревни. Остановившись у самого края леса, Арчибальд прокричал Катерине вслед, что он найдет способ выйти из чащи и уничтожит ведьму.

Когда Катерина рассказала о странном безумце Мейчену тот направился в лес, но так и не нашел ни единого следа этого странного человека. Хуже того, он сказал ведьме, что в лесу вообще никогда не было, и она видела приведение.

Однако, Мейчен ошибался. Следующей ночью, Таинственный незнакомец попытался прорваться через защитное заклинание окружающее деревню. Однако, волшебство, наложенное Катериной в ночь гибели, отца выдержало арканный удар. Для того, чтобы восстановить колдовскую защиту, Катерине пришлось потратить одну минуту своего времени. На следующую ночь попытка вторжения повторилась. В этот раз, ведьме пришлось потратить на восстановление защиты две минуты своего времени.

Спустя три месяца нападений, Катерина поняла, что если зловещий незнакомец, не прекратит своих попыток, то однажды на восстановление защиты ей придется потратить всю ночь и часть утра. Раньше или позже, но кто-нибудь сможет заметить, что Катерина занимается каким-то странными вещами в подвале. И тогда, ее не спасет от страшной казни даже зачарованный преподобный.

Для того, чтобы временно отвлечь от себя внимание людей и придумать способ уничтожения Арчибальда, Катерина начала накладывать на деревенских жителей порчу и парализацию, которая непрестанно указывает людям на то, что вокруг них обитают ведьмы. Под прикрытием множественных расправ над Колдуньями, Катерина создает чудовищное заклинание, способное убить всех живых существ, обитающих в лесу. Ведьма, понимает, что у нее очень мало времени, и спешит как можно быстрее закончить свою работу.

ЗАКРЫТИЕ ГРАНИЦ

Катерина не способна закрывать границы своей земли. Она недавно находится в демиплане и не имеет времени, чтобы изучать преимущества, дарованные Темными Силами. Из-за того, что границы домена всегда открыты, внутрь Винтерхилла могут проникать чудовища, обитающие в форте Джефферсон и призраки, вырвавшиеся из проклятого манора Буркета.

Темная лаборатория 4 – жуткий свет Равенлофта…

Автор – «Кракен». 2006

<u>Зловещая магия - Кровавый Свет (Scarlet Light)</u>

Другие Миры: в других мирах заклинания «Light», «Continual Flame» и целый ряд солнечных заклинаний обеспечивают приключенцев - простым, дешевым и надежным источником света. Но в Царствах Страх все не так…

Новый Маткомпонент: в Равенофте для всех заклинаний, которые должны давать свет, есть небольшая дополнительная цена - они требуют несколько капель крови заклинателя, как обязательного материальный компонент при исполнении заклинания.

Кровавый Свет: все заклинания с таким материальным компонентом, при использовании дают красный свет; характерного, хорошо запоминающегося, кровавого оттенка.

Дальновидение: существа, питающиеся кровью (например вампиры и стриги), могут видеть такие источники света на расстоянии до 5 миль. Это видение имеет сверхъестественную природу, и физические преграды не является для него помехой. Однако освященные объекты, например храм, надежно защищают от этого. Это видение не принуждает их к каким либо эмоциям (например страху или радости), или действиям (бежать от источника, или наоборот к источнику). Хотя зачастую существ охватывает любопытство.

Ближний Эфир: Кровавый Свет также очень хорошо виден в Ближнем Эфире. Любые существа, находящиеся в нем, могут видеть такие источники света на расстоянии до 5 миль. Это видение имеет сверхъестественную природу, и физические преграды не является для него помехой. Однако освященные объекты, например храм, надежно защищают от такого видения. Это видение не принуждает их к каким либо эмоциям (например страху или радости),или действиям (бежать от источника, или наоборот к источнику). Хотя зачастую их охватывает любопытство.

Солнечные заклинания: заклинания домена «Солнце», исполненные с таким материальным компонентом, дают кроваво – красный свет, подобный свету заката. Этот свет, все еще считается солнечным, однако совершенно безопасен для существ, страдающих от прямого солнечного света (например вампиры).

Кроме того, заклинания призванные наносить повреждения солнечным светом (например «Солнечный Луч»), не наносят дополнительных повреждений нежити. Те виды нежити, которые питаются кровью (в первую очередь вампиры), при провале спас-броска от таких заклинаний получают только половину повреждений, и не получают их при успешном спас-броске - как если бы они имели воровскую способность «Невероятное уклонение».

Аниматор-кины: как уже упомянуто выше, этот свет привлекает существ из Ближнего Эфира. Среди них можно отметить призраков всех видов и аниматоров. Однако крупных призраков и аниматоров привлекают большие источники света. Мелкие же источники обычно привлекают гейстов, низших аниматоров и аниматор-кинов - эфирных существ, уступающих старшим собратьям, как по разуму, так и по способностям. Однако несмотря на это, могут представлять большую опасность.

«Ouija Table»: Как пример такого аниматор-кина можно вспомнить существо, которую жители Демелье называют «Ouija Table» или «Угрожающий столик». Это странное существо старается вселиться в гадальные принадлежности любого рода, после чего они начинают выдавать только мрачные и зловещие предсказания, упорно отказываясь давать любые другие. Что еще хуже – через некоторое время все эти предсказания начинают сбываться.

«Догорающая свеча»: Из всей череды аниматор-кинов заклинатели более всего боятся существ, которых жители Мордента прозвали «Snuff-out Candle» или «Догорающая свеча». Эти странные эфирные существа обычно вселяются в немагические источники света, например свечи или фонарь. По мере того, как горючее сгорает в фонаре или свече, самочувствие владельца становится все хуже и хуже – он умирает вместе с источником света. Когда горючее кончается и свет гаснет, владелец светильника умирает.

Владельцы магического света, услышав легенды о «Догорающих свечах», обычно считают себя в безопасности – их источник света не требует топлива. И встреча с «Догорающей свечой» как правило бывает для них фатальной - топливом будет сам владелец светильника. Если «Догорающая свеча» вселяется в магический светильник, он начинает вытягивать жизненные силы его владельца. Он при этом не испытывает никаких болезненных ощущений, только странную усталость. Обычно владелец замечает опасность, только когда чувствует, что скоро потеряет сознание. Единственным шансом для владельца светильника выжить – своевременное обнаружение «Догорающей свечи». Заклинание «Обнаружение Зла» обнаруживает злую силу в светильнике. Существа, способные видеть Эфир, могут увидеть изображение владельца, постепенно сгорающее в огне светильника.

Бэкграунды: Страх и Ужас

Автор: «Мельхиор». 2010

В нашем понимании Бэкграунды (background) представляют собой основополагающую суть персонажа, это отражение наиболее важного момента или периода в его жизни. Это некий момент в его прошлом, который обязательно находит выражение в его настоящем. События прошлого, как и суть персонажа, могут быть не только обыденными. Они могут быть наполненными страхом и ужасом. Ужасом может быть наполнена душа самого персонажа или его суть вселяет оный в сердца окружающих. Бывает, что это Страх и Ужас и есть основополагающая персонажа, наиболее важный момент его прошлой жизни.

Кроме того, история бэкграунда даёт общие рекомендации того, кто вы или что могло произойти в вашей жизни. Это своего рода подсказка и путеводная нить в построении истории вашего персонажа. По сему мы не призываем использовать описание бэкграунда как жёсткое правило, а всего лишь как рекомендацию, пищу для вашей фантазии, направление для построения вашей индивидуальности.

При составлении данных бэкграундов, мы старались компенсировать получаемые способности либо механически, либо используя внесистемные элементы. Особо стоит подчеркнуть, что создавались они с оглядкой на их ролевое использование, не обращая внимания на то, как это можно использовать для оптимизации. Ролевой компонент в нашем случае играл ключевую роль. Отыгрыш бэкграундов чрезвычайно важен. Отыгрыш того ужаса и страха, что царит внутри вас или который вы распространяете вокруг себя. Атмосфера страха и ужаса должна поддерживаться как мастером, так и каждым из игроков, дабы каждый, кто рядом мог его чувствовать.

Отравленная Душа

Ваша душа наполнилась ядом. В Переносном смысле. Она была отравлена каким-то вашим поступком, который шел в разрез с вашими принципами, идеалами, верой. Но этого мало. Вы находите оправдание этому поступку, не считая его грехом или подлостью или чем-то похожим.

Что это могло быть? Вы предали своего господина и бросили его в момент, когда смерть нависла над ним? Вы убили невинное дитя во спасение многих людей? Или быть может вы подло вонзили кинжал в спину того, кто хотел расторгнуть мир с вашим сюзереном и перебили всех кто поддерживал этого изменника?

Чтобы это ни было, но это отравило навеки вашу душу злом и вдвойне оттого, что вы не раскаиваетесь в этом. По сему отрава все больше заполняет вашу душу.

Выгоды: Вы получаете сопротивление (resistance) яду 2, а также +1 бонус к спас-броску против яда. Если вы уже имеете сопротивление яду, то вы увеличиваете его на 2.

11-ый уровень: сопротивление яду повышается до 4, бонус к спас-броску против яда до +2. Если вы уже имеете сопротивление яду, то вы увеличиваете его на 4.

21-ый уровень: сопротивление яду повышается до 6, бонус к спас-броску против яда до +3. Если вы уже имеете сопротивление яду, то вы увеличиваете его на 6.

Ведомый Смертью

Смерть поселилась за вашим плечом. Смерть сделала вас своим союзником. Спросила ли она вас о вашем желании? Не факт. Быть может, вы были причиной смерти многих людей, или вам очень дорогих людей, или сами много убивали.

Смерть улыбается вам, видя какой подарок вы преподнесли ей. Её дыхание течёт в ваших жилах.

Быть может вы просто хладнокровный убийца, жестокий на расправу, без жалости и сожаления готовый убить за один косой взгляд?

Быть может вы убийца, который признал смерть своей сестрой?

Или вы загнанный зверь, который только и помнит бегство, и вы отбивались из последних сил, с остервенением хватаясь за жизнь, и для этого убивая всех, кто пытался её отнять?

Кто бы вы ни были, вы принесли обильные дары смерти и оттого она ходит рядом с вами в предвкушении новых жертв.

Выгоды: Вы получаете +1 бонус к кубику урона для Сил с ключевым словом некротик (keyword necrotic).

16-ый уровень: Бонус к кубику урона для Сил с ключевым словом некротик (keyword necrotic).повышается до +2.

Отмеченный Болью

Страх пронизывает вашу сущность, словно нити пронизывают одежду насквозь, вдоль и поперёк.

Вы очень долго жили во страхе. Ваше детство было наполнено ужасом? Или вы бывший солдат, что провел годы в плену, где прошел испытание страхом?

Страх стал вашей тенью, который вы боитесь, но он и стал вашим оружием.

Вы желаете каждого заставить бояться вас. Во что бы то ни стало. Вы убеждены, что страх – это единственная форма власти и управления. Только страх дарует настоящую силу. Это вы испытали на себе.

Для вас видеть страх в глазах жертвы или подчинённого – это удовольствие, с которым поспорить может не многое.

Выгоды: Вы получаете +1 бонус к кубику атаки для Сил с ключевым словом страх или рэттлинг (keyword fear or rattling).

Однако вы получаете штраф -1 ко всем защитам против Сил с ключевым словом страх или рэттлинг (keyword fear or rattling).

Выпивающий Болезни

Вы обладаете очень странной способностью, забирать болезни, выпивать их с кровью. В момент, когда вы выпиваете болезнь, вы похожи на хищного вампира. Ваши клыки удлиняются, вы впиваетесь в плоть своей жертвы, по вашим губам и подбородку течет алая кровь, а вместе с кровью вы высасываете и болезнь, что терзает человека. Однако выглядит это столь неприятно, да и раны что вы оставляете заживают очень долго и часто в процессе заживления исходят гноем. Всё это заставляет большинство видеть в вас не спасителя, а проклятого, который вместе с болезнью забирает и душу. Ведь выглядит это столь мерзко и неестественно, что невольно заставляет думать о худшем.

Вы бескорыстный спаситель, который старается украдкой помочь людям и не угодить на костёр? Или же вы не можете жить без вкуса испитой болезни на языке? Эта сладость заставляет вас действовать? Или вы и правда потомок ужасных вампиров? Или вы просто эксперимент безумных, жестоких магов или жрецов?

Кем бы вы ни были – это ваша суть…

Выгода: Однажды в день вы можете использовать ритуал Лечение Болезней (Cure Disease) без книги ритуалов и без материальных компонентов.

Для данного использования ритуала, считается, что умение Лечение у вас тренировано, даже если это не так. Иными словами вы получаете бонус к проверке Лечения +5, если умение Лечение у вас не тренировано.

Болезненный

Болезнь для вас слово, от которого вы невольно вздрагиваете, от чего ваше настроение может сойти на нет, а быть может и побелеть от страха лик.

Вы болели всю вашу жизнь, из-за чего подвергались насмешкам? За вами, может даже, закрепилось обидное прозвище?

Или вы пережили страшную эпидемию, которая выкашивала всех, кто жил рядом, вашу семью, деревню, город?

Или же вас отравили, и вы чудом выжили, спаслись лишь случайно?

Яд или болезнь въелись в ваше тело, впиталось, словно вода в сухую землю, да так крепко, что вы тонко чувствуете любую силу, которая оперирует ядами и хворями.

Но ваш иммунитет подорван. Вы часто простужаетесь, кашель, насморк ваши частые спутники.

Легко ли быть таким? Когда на тебя смотрят, словно на убогого, на калеку или что хуже на прокаженного. НА что человек пойдет ради уважения, как далеко он зайдет?

Выгода: Вы получаете +1 бонус ко всем броскам атаки с силами, с ключевым словом яд (keyword poison), однако получаете штраф -4 ко всем спас-броскам против сил с ключевым словом яд и к самим ядам. А также -2 пенальти к Стойкости против всех болезней и ядов.

Чумной

Вы странный человек. Смерть и зараза не берут вас, но вы их носитель и распространитель.

В Ваших жилах течет пламя болезни, которая не затрагивает вас и спасает от многой потравы для тела и души.

Но вот в чем беда, если вы не поделитесь с кем-то болезнью, что кипит внутри вас, если вы не заставите кого-то страдать под гнётом её жара, то она начнёт выжигать вас страшной болью изнутри.

До какого момента вы сможете терпеть эту боль? Да и будете ли терпеть вообще? Что ценнее – ваша жизнь или того, кого вы даже не знаете, и быть может, никогда не увидите? Есть ли вам дело до какого-то жалкого бродяги? Или же вы стараетесь сохранять остатки благородства и заражаете только отъявленных подонков?

А возможно вы дошли до того, что находите в этом выгоду и продаете за деньги возможность заразить кого-то страшным недугом. Сварливого соседа, конкурента, вождя соседнего племени или царя…

Выгода: Вы получаете сопротивляемость 3 к яду и некротику (resistance 3 to poison and necrotic).

Однако, один раз в день, вы должны заразить одного гуманоида (humanoid) Болезнью «Огненная Лихорадка» Если вы не сделаете этого, то вы

становитесь дезориентированным (daze) до конца следующего дня.
Чтобы заразить гуманоида, вы должны совершить успешную атаку касанием
Атака: Ваш уровень + Модификатор Конституции VS. Стойкость.
Вы можете применять эту способность раз в день и только вне боевого энкаутера. Вы можете совершать одну попытку заразить в день.

Огненная Лихорадка	***Уровень: Равен уровню персонажа. Болезнь***
Болезнь проявляется как жар с ознобом, дезориентация, пульсирующая боль во всем теле, постепенно усиливающаяся с прогрессией болезни.	
Атака: Ваш уровень + Модификатор Конституции VS. Стойкость	
Выносливость: *Улучшение DC:* 15 + 2\3 вашего уровня *Поддержание DC:* 10 + 2\3 вашего уровня *Ухудшение DC:* 9 + 2\3 вашего уровня	
Начальный эффект: Цель получает штраф -5 на все проверки Наблюдательности (Perception).	
Промежуточная стадия: Цель страдает от ужасных болей. Цель должна делать спас-бросок каждый раунд. Если удачен, то ничего не происходит, если неудачен, то цель дезориентирована (daze) до конца следующего хода.	
Финальная стадия: Цель получает штраф -2 к скорости перемещения и не может делать шифт (shift).	

Каннибализм

Поедание себе подобных это то, что вы считаете приемлемым. Быть может вы родились в обществе, где это было нормой жизни? И вы не то, что не желаете признавать, что это плохо, вы уверены, что это нормально и тот кто считает иначе просто глупец. И вы находите вкус человечины изысканным и безумно вкусным.
Быть может вы сторонник лишь определенного поедания. Съесть сердце человека – получить его силу, съесть его печень – получить удачу.
Может быть, вы съедаете лишь внутренние органы.
А может быть, вы искренне не желаете этого. Но в ваших жилах течет страшное проклятие, сила которого заставляет вас питаться человечиной. Вы теряете контроль над собою и, вгрызаясь в жертву, не отдаете отчет своим действиям, лишь позже ясность мысли возвращается к вам, и вы видите, что натворили.
Возможно, вы воспитали в себе это со временем. Путь от обычного человека к каннибалу занял время. Вас толкнула на этот путь нужда или же жестокость феноменальная, чуждая человеку.
Выгода: Вы получаете следующую Силу

Каннибализм	**Сила бэкграунда**
Вы улучается момент и вгрызаетесь зубами в плоть своего врага. Вкус горячей плоти наполняет вас силой.	
Дневная Минорное Действие	Атака в упор
Цель: Существо	
Атака: Сила или Ловкость + 4 VS. Рефлексы 11-ый уровень: +6 VS. Рефлексы 21-ый уровень +8 VS. Рефлексы	
Попадание: Модификатор Силы или Ловкости урона и вы можете потратить Хилинг Сюрдж.	
Специально: Цель может быть только гуманоидом (humanoid).	

Однако, если вы не принимаете в пищу свежее мясо гуманоида (humanoid) в течении дня, в объеме 2 фунтов, то вы становитесь ослабленным (weakened) до конца следующего дня.

Сделка со Смертью

Вы уже умирали, и вас никто не спас. Вы умирали в одиночестве или у всех на глазах. Ночью в глухой подворотне или же на алтаре, может быть, вас убивала болезнь, а может быть жадные бандиты на дороге.
Однако желание жить было в вас так велико, сколько велик был ваш ужас умереть. Вы молили,

просили, умоляли все силы земные и небесные сохранить вам жизнь, вы обещали откупиться от Смерти всем чем угодно, продать свою душу. Но смерти не была нужна ваша душа. Ей нужны смерти людей. Всех и каждого.

Вы обменяли свою смерть на смерть многих, всех тех, чьими жизнями вы должны расплачиваться до конца своих дней.

Отчего вам было важно жить? Возможно, вы просто боялись смерти, что невозможно страшиться более. Возможно, в вас говорила месть. Месть тем, кто отнял вашу жизнь, за медный грош и стертые ботинки или же за княжий престол.

Может быть, вы жизнь ваших любимых в тот момент зависела от вашей жизни и за их жизнь вы готовы были расплачиваться чужими.

Вам нужно было выжить, или хотели выжить. Но так страстно так неистово, с остервенение, с такой силой. Что Смерть решила заключить с вами сделку. Ваша жизнь в обмен на жизни других. И вы согласились.

Жалеете ли вы? Дрожит ли у вас рука, когда вы отнимаете чью-то жизнь не ради защиты себя, а ради того, что такова цена? Или ваше сердце наполнилось ненавистью, боль превратилась в ярость, а душа ваша развратилась и жизни других для вас не более, чем разменная монета.

Выгода: Вы получаете следующую Силу

Загнать в могилу	**Сила Бэкграунда**
Смерть даровала вам силу, которую вы охотно используете, чтобы бес всякой пощады расправиться с любым своим врагом.	
Дневная Минорное Действие Цель: Одно существо **Эффект:** Когда вы совершаете бросок урона против цели (исключая нежить, конструктов, животных, слизь, растения, элементалов) вы можете добавить Модификатор выбранной вами характеристики к урону.	
Специально: Однажды выбрав Модификатор характеристики в эффекте силы, вы не можете поменять его. Вы можете использовать эту Силу 3 раза в день.	

Однако, если вы за день не убиваете не одно существо (исключая нежить, конструктов, животных, слизь, растения, элементалов) вы получаете пенальти ко всем броскам урона равно Модификатору выбранной вами характеристики в эффекте выше описанной силы до конца следующего дня. Если вы не убиваете существо за исключением выше указанных 2 дня подряд , то в дополнение вы дезориентированы (daze) до конца следующего дня. Если вы не убиваете существо за исключением выше указанных 3 дня подряд, вы замедленны (slow) до конца вашего следующего дня. Если, вы не убиваете существо за исключением выше указанных 4 дня подряд то вы умираете.

Одно убийство, за исключением убийства существ выше указанных отменяет один штраф, начиная с последнего.

Наслаждающийся Болью

Боль приносит вам неестественное наслаждение. Наслаждение исключительное, которое сложно заменить чем-то иным.

Не исключено что в своё время вы были рабом или слугой, которого нещадно били, регулярно и с умением. Постепенно вы смирились со своей участью, смирились с болью, и постепенно вы стали получать удовольствие.

Вы заходитесь в блаженном экстазе, время от времени, когда боль становится столь интенсивной, что пульсирующими волнами разливается блаженством по телу.

Или ваша любовь к боли уходит корнями в некое учение, в которое вы были посвящены. Учение воспевало боль, призывало любить её, потому что весь мир состоит из боли, суть этого мира страдания. И чтобы полюбить этот мир нужно полюбить и боль. Получать наслаждение от жизни в мире и не получать наслаждение от боли? Это значит лукавить самому себе…

Выгода: Вы получаете сопротивляемость урону 1 (resistance 1 to all damage).

11-ый уровень: сопротивляемость урона повышается до 2.

21-ый уровень: сопротивляемость урона повышается до 3.

Однако, первый раз в энкаунтере когда у вас начинается кровотечение (bloodied), вы становитесь ошеломлённым (stun) до конца вашего следующего хода.

Архаичный некромант

Древнее учение о смерти, которое восходит к древнейшим временам и цивилизациям, когда

человеческая жизнь была пустяковой платой за знания. Учение о магии, ингредиент которой один – смерть.

Сложно сказать какими путями вы получили эти знания, которые казалось, забыты и преданы забвению, погребены под толщей веков.

Вы нашли древнюю книгу и с огромным трудом расшифровали её.

Быть может, вы волей судьбы встретились с носителем этого знания.

А быть может вам является призрак и нашептывает эти знания по ночам, прокрадываясь в ваши сны.

Но как бы то ни было вы обучены ужасным, кровавым ритуалам, которые включают в себя жертвоприношение. Ритуалы могут быть различный, но финал всегда один – жертва должна умереть и магия явит свою силу.

Прольёте ли вы слезу, прибегая лишь по необходимости? Или разменная монета с ликом человеческой жизни лишь ваш инструмент и строгая необходимость. Но как долго вы сами сможете оставаться человеком, если в других вы не видите людей?

Выгода: Однажды в день вы можете применить ритуал Разговор с Мёртвым (Speak with Dead) без использования книги ритуалов и без материальных компонентов. Однако, в качестве материального компонента вы должны убить одно существо (исключая нежить, конструктов, животных, слизь, растения, элементалей) непосредственно в процессе сотворения ритуала. Для данной способности считается, что у вас тренированные навыки Дипломатии и Религия (то есть если у вас не тренированы эти навыки, вы получаете +5 бонус тренировки к ним)

Культист Белого Червя

Как можно укрепить свой разум? Достаточно ли обычных знаний и тренировок? Хватит ли медитаций, чтобы разум стал крепче стали? Культист Белого Червя ответит вам – нет.

Каждый член культа проходит обязательный ритуал в рамках которого в тело нового адепта проникает белый червь. Полу-разумное существо. Симбионт и паразит. Одно его присутствие позволит вам лучше контролировать свои мысли, яснее видеть намеченную цель. И пусть за это поплатиться тело – оно все равно смертно. А Разум куда важнее.

Червь живет внутри вас. Он размножается внутри вас, расползаясь по вашему организму. Теперь это его дом. И чем их больше, тем крепче ваше сознание, тем чище ваш рассудок. Возможно, вы даже научитесь слышать их «голоса». Но и они требуют своё. Им надо есть и они очень требовательны. Как бы вам не было противно, но насыщать организм сырой землёй вам придётся, глотая влажную почву, отправляя себе в желудок, на радость живущим в тебе червям.

Но может ли наступить момент, когда вам станет тесно друг с другом? Кто в этом случае возьмёт верх? Как далеко распространяются их силы и смогут ли они завладеть вашим разумом, вытеснить вас из него? Или же не стоит бояться? Кто знает… кто знает… какова окажется цена в итоге?

Выгода: Вы получаете +1 бонус к Воле, но получаете -1 пенальти к Стойкости.

11-ый уровень: Бонус увеличивается до +2, пенальти увеличивается до -2.

21-ый уровень: Бонус увеличивается до +3, пенальти до -3.

Каждый день вы должны поедать сырую землю в объеме 2 фунта. Если вы не делаете этого, то вы теряете бонус к Воле, но сохраняете штраф к Стойкости до тех пор, пока не съедите.

Переживший Ужас

Ваш разум сломлен пережитым Ужасом в прошлом. След этого кошмара навсегда остался внутри вас. Вы были достаточно проворны, чтобы пережить, избежать, убежать от Ужаса, который, казалось бы, уничтожит вас.

Что это было? За вами охотился маньяк-убийца? Изводя вас преследованием, он кружил вокруг вас как акула, оставляя кровавые знаки в виде жертв вокруг вас, и кажется, упивался вашими страданиями, смакуя их…

Или это Ужас сверхъестественный? Проклятие древних могил, что вы с подельниками решили ограбить в надежде на жирную поживу?

Ужас был не просто рядом с вами. Он ломал и коверкал ваш разум. Вы готовы бежать в любую минуту.

Знает ли кто-то о том, что вы пережили? Или вы храните это в секрете? Единственное, что вы знаете точно, что более не желаете встречаться с тем, что вы чудом пережили.

Выгода: Вы получаете +1 бонус к Рефлексам, но получаете -1 пенальти к Воле.

11-ый уровень: Бонус увеличивается до +2, пенальти увеличивается до -2.

21-ый уровень: Бонус увеличивается до +3, пенальти до -3.

Преследуемый Кошмарами

Что вы совершили такого, что вас до сих пор,

день за днём преследуют кошмары? Они не дают вам спать. Вы уже не помните, когда во сне вам не являлся ужас, а может быть и возмездие, которого вы боитесь или, по крайней мере, опасаетесь.

Вы убийца, который устал от своего ремесла? Вас преследуют призраки ваших жертв во снах, а иногда и на Яву? Ведь вы явно переполнили какую-то чашу их кровью.

Вы видели что-то, что вы не должны были видеть? Вы стали свидетелем запретных ритуалов? Или быть может, вы были свидетелем того, как люди обратились в волков и разорвали в клочья всех жителей деревушки? Вас заметили, и вы едва унесли ноги? Теперь вы просыпаетесь в холодном поту оттого, что боитесь, что они вышли по вашему следу и настигли вас?

Чтобы то ни было, вы не можете найти себе покоя. Вы бежите от кошмаров, которые вас преследуют, но получается у вас из рук вон плохо. Кошмары постоянно за вашим плечом, стоит вам остаться наедине с самим собой. Ваш сон никогда не будет спокоен. Возможно, вы это заслужили и ищите искупления. А возможно в этом нет вашей вины, и вы просто не хотите никогда больше пересекаться с источником своих ночных кошмаров, и страх ваш силён. Но вы готовы. Вы готовы бежать, бежать от него без оглядки, если понадобиться.

Выгода: Вы получаете +3 бонус к Наблюдательности (Perception) и один Хилинг Сюрдж, однако ваш продолжительный отдых (extended rest) увеличивается на 4 часа.

Фичи для бэкграундов

Отрава Зла [Фича Бэкграунда]

Требования: Бэкграунд Отравленная Душа.

Выгода: Вы получаете +3 бонус фичи ко всем проверкам Запугивания (Intimidate) и следующую силу.

Отрава Ярости	Сила Фичи
Вы даёте волю своей неконтролируемой ярости, наполняя слова раскалённым гневом.	
Энкаунтерная Действие немедленного прерывания **Триггер:** Вы проваливаете проверку Запугивания **Эффект:** Вы можете перебросить проверку Запугивания и применяете этот результат, даже если он хуже.	

Однако, каждый раз как вы совершаете проверку Дипломатии, вы теряете 1 Хилинг Сюрдж.

Требования: Бэкграунд Отравленная Душа.

Выгода: Вы получаете следующую силу.

Отравленная Стойкость	Сила Фичи
Ваша душа гиблое место, даже энергия может умирать касаясь вас.	
Энкаунтерная Минорное Действие **Эффект:** До конца вашего следующего хода вы заменяете сопротивление яду на любое сопротивление выбранной вами энергии. До конца вашего следующего хода новое сопротивление увеличивается на 3.	

Слияние Разумов [Фича Бэкграунда]

Требования: Бэкграунд Культист Белого Червя.

Выгода: вы получаете следующую силу.

Слияние Разумов	Сила Фичи
Вы и ваш сембиот соединяете свои разумы, на некоторое время, мешая любым силам зацепиться за ваш разум, кроме того у вас появляется нечувствительность к боли. А после этого приходит боль…	
Дневная Действие немедленного прерывания **Триггер:** Вы поражены атакой совершенной против вашей Воли. **Эффект:** Вы получаете +4 бонус к Воле, и Сопротивление урону 4 до конца вашего следующего хода.	
Специально: Когда эффект силы заканчивается, вы дезориентированы до конца вашего следующего хода.	



Червивая Магия [Фича Бэкграунда]
Требования: Бэкграунд Культ Белого Червя
Выгода: Вы получаете следующую силу.

Червивая Магия	Сила Фичи
Вы исторгаете из своей плоти мелких прожорливых червей которые расползаются под ногами ваших противников, вгрызаясь во всех кто находится рядом.	
Энкаунтерная Свободное Действие **Триггер:** Вы используете классовую силу **Эффект:** Когда вы применяете вашу классовую силу, вы можете добавить эффект данной силы к той что вы используете. Вы создаёте зону червей, которая существует до конца вашего следующего хода. Любое существо начинающее свой ход в этой зоне или входящее в неё получает урон равно Модификатору выбранной вами Характеристики. Если ваша сила имеет цель – существо, то зона червей 1 клетка под каждым существом которое является целью силы.Если сила имеет форму Взрыва (Blast or Burst), то зона червей равна площади Взрыва, но не больше Burst 1 и Blast 3.	
Специально: Однажды выбрав характеристику в эффекте, вы не можете сменить её. Вы дезориентированы (daze) до конца вашего следующего хода	

Зараженная Сила [Фича Бэкграунда]
Требования: Бэкграунд Болезненный
Выгода: Выберете одну из своих Сил Атаки 1-ого уровня, которую вы можете использовать «По-Желанию» (At-Will power).
Отныне эта сила имеет ключевое слово (keyword) яд (poison).
Вы получаете -2 пенальти ко всем проверкам Выносливости (Endurance).

Городская крыса [Фича Бэкграунда]
Требования: Бэкграунд Болезненный
Выгода: Вы получаете +3 бонус фичи ко всем проверкам Блефа (Bluff) и Знания Улиц (Streetwise).
Вы получаете -2 пенальти ко всем проверкам Выносливости (Endurance).

Расплата за боль [Фича Бэкграунда]
Требования: Бэкграунд Отмеченный болью
Выгода: Вы получаете следующую силу.

Расплата за боль	Сила Фичи
Никто не смеет причинять вам боль. Но кто осмелиться должен быть повержен. И смерть его должна быть ужасна!	
Энкаунтерная Действие немедленной реакции **Триггер:** Враг наносит вам урон, который вводит вас в состояние кровотечения (bloodied). **Эффект:** Вы можете использовать одну из ваших Сил Атаки 1-ого уровня, которую вы можете использовать «По-Желанию» (At-Will power), которая имеет ключевое слово Страх (Fear) или Рэттлинг (rattling).	
Специально: Вы теряете один Хилинг Сюрдж.	

Взрыв Боли [Фича Бэкграунда]
Требования: Бэкграунд Отмеченный болью
Выгода: Вы получаете следующую силу.

Взрыв Боли	Сила Фичи
Вы наносите удар с такой силой, жестокостью, почти животной, наслаждаясь каждым мгновением страха вашей жертвы, что ваш противник испытывает истинный страх. И вы забываете кажется обо всем что творится вокруг.	
Энкаунтерная Минорное Действие **Эффект:** Ваша следующая атака, которая имеет ключевое слово Страх (Fear) или Рэттлинг (Rattling), которая попадает до конца вашего следующего хода, в дополнение к имеющимся эффектам дезориентирует (daze) цель до конца вашего следующего хода. Вы предоставляете боевое преимущество всем существам до конца вашего следующего хода.	



Поедание [Фича Бэкграунда]
Требования: Бэкграунд Канибализм
Выгода: Вы получаете следующую силу.

Поедание	Сила Фичи
Вы склоняетесь над трупом и с вожделением вгрызаетесь в плоть, слизывая тёплую кровь с кусков мяса. Этот изумительный вкус вводит вас практически в состояние опьянения.	
Дневная Специальное Действие **Цель:** Существо (исключая нежить, конструктов, животных, слизь, растения, элементалов) у которого 0 или менее хит-поинтов. **Эффект:** Если вы находитесь в упор (adjacent) к существу у которого 0 или меньше хит-поинтов и тратите стандартное действие и два минорных действия, поедая существо, вы получаете эффект ярости каннибала. Когда вы находитесь под этим эффектом, вы получаете +1 бонус силы (power bonus) ко всем броскам атаки и урона до конца вашего следующего хода.	
Удержание: Вы можете удержать силу как минорное действие.	

Суп Каннибала [Фича Бэкграунда]
Требования: Бэкграунд Канибализм
Выгода: Однажды в день вы можете использовать ритуал Приготовление Зелья (Brew potion) без книги ритуалов и без затраты материальных компонентов. В процессе ритуала вам необходим свежий труп гуманоида (humanoid). Гуманоид должен был умереть не более суток назад.
Вы можете использовать эту фичу чтобы приготовить только Суп Каннибала, который идентичен зелью Лечения (Potion of Healing).
С 11-ого уровня идентичен зелью Восстановления (Potion of Recovery).
С 21-ого уровня идентичен зелью Живучести (Potion of Vitality).
Если вы выпиваете в день больше одного Супа Каннибала, вы ошеломлены (stun) до конца вашего следующего хода и не восстанавливаете хит-поинты каждый раз, как вы выпиваете суп кинибала, начиная со второго раза.

Впитывающий Боль [Фича Бэкграунда]
Требования: Бэкграунд Наслаждающийся Болью.
Выгода: Ваша сопротивляемость урону, даруемая бэкграундом Наслаждающийся Болью повышается на 1. Однако, вы дезориентированы (daze) до конца вашего следующего хода, первый раз когда вы получаете урон в энкаунтере.

Болевой Экстаз [Фича Бэкграунда]
Требования: Бэкграйнд Наслаждающийся Болью
Выгода: Вы получаете следующую силу.

Болевой Экстаз	Сила Фичи
Вы испытываете настоящий экстаз от боли, тело чувствует боль, но ваши силы преумножаются.	
Дневная Действие немедленной реакции **Триггер:** Вы получаете урон. **Эффект:** Когда вы получаете урон, вы можете потратить Хилинг Сюрдж, но не восстановить хит-поинты, вместо этого вы получаете временные хит-поинты равно нанесенному вам урону, но не больше объема вашего Хилинг Сюрджа (Healing surge value).	

Липкая Смерть [Фича Бэкграунда]
Требования: Бэкграунд Ведомый Смертью
Выгода: Вы получаете следующую силу.

Липкая Смерть	Сила Фичи
Силы смерти которыми вы сражаетесь словно липнут к врагу намертво, не желая отпускать свою добычу из цепких лап.	
Энкаунтерная Свободное Действие **Триггер:** Вы попадаете силой с ключевым словом некротик (keyword necrotic), которая накладывает эффект, бонус или пенальти которые длятся до конца вашего следующего хода. **Эффект:** Вы тратите Хилинг Сюрдж, но не восстанавливается хит-поинты, вместо этого триггерная сила поучает постэффект (aftereffect) идентичный бонусу, пенальти, или эффекту триггерной силы, который длится до конца вашего следующего хода.	

Дары Смерти [Фича Бэкграунда]
Требования: Бэкграунд Ведомый Смертью
Выгода: Вы получаете +1 бонус к одной из защит, к Стокости, Рефлексам или Воле на ваш выбор.

Аккуратный со Смертью [Фича Бэкграунда]
Требования: Бэкграунд Сделка со Смертью
Выгода: Вы получаете +1 бонус к АС и Рефлексам. Однако вы теряете 1 Хилинг Сюрдж.

Несущий Смерть [Фича Бэкграунда]
Требования: Бэкграунд Сделка со Смертью
Выгода: Выберете один тип оружия или имплеймент. Вы получаете +1 бонус фичи ко всем броскам атаки и урон используя этот тип оружия или имплеймент.
11-ый уровень: бонус повышается до +2.
21-ый уровень: бонус повышается до +3.
Однако вы теряется 1 Хилинг Сюрдж.

Выпивающий Недуги [Фича Бэкграунда]
Требования: Бэкграунд Выпивающий Болезнь
Выгода: Вы получаете следующую силу.

Испитее Недуга	Сила Фичи
Вы словно вампир кусаете существо, впиваясь вырастающими клыками, забирая в себя его боль, его недуг себе.	
Энкаунтерная Минорное Действие **Цель:** Одно существо в упор (adjacent) к вам **Эффект:** Один негативный эффект находящийся на целе который длится до конца следующего хода, до спасения (save end) или до конца энкаунтера, теперь находится на вас вместо цели.	
Специально: Вы теряете один Хилинг Сюрдж.	

Разжигание Жизни [Фича Бэкграунда]
Требования: Бэкграунд Выпивающий Болезнь
Выгода: Вы получаете следующую силу.

Разжигание Жизни	Сила Фичи
Вы вгрызаетесь в шею вашему союзнику, выпивая его кровь, однако ваша слюна разжигает в нём сияние Жизни ярким пламенем.	
Дневная Минорное Действие **Цель:** Один союзник в упор (adjacent) к вам. **Эффект:** Цель получает урон равно Модификатору вашей максимальной характеристики и теряет 1 Хилинг Сюрдж. Однако, цель получает временные хит-поинты (temporary hit-point) равно его Хилинг Сюрджу + модификатор вашей максимальной характеристики.	

Эхо Лихорадки [Фича Бэкграунда]
Требования: Бэкграунд Чумной.
Выгода: Вы получаете следующую силу.

Эхо Лихорадки	Сила Фичи
Вы протягиваете руки в сторону вашего врага, призывая болезнь клокочущую внутри вас и её эхо проносится сквозь него волной.	
Дневная – Яд Стандартное Действие **Цель:** Существо в упор 1 (melle 1) **Атака:** Модификатор Выбранной Характеристики VS. Стойкость.	
Попадание: Цель получает урон ядом равно модификатору выбранной выше Характеристики, цель падает (prone) и ослаблена (weakened) до конца вашего следующего хода.	
Специально: Вы теряете 1 Хилинг Сюрдж.	

Закаленный Лихорадкой [Фича Бэкграунда]
Требования: Бэкграунд Чумной.
Выгода: Вы получаете 5 хит-поинтов и +3 бонус фичи ко всем проверкам Выносливости (Endurance), однако вы теряется 1 Хилинг Сюрдж.

Касание Минувшего Ужаса [Фича Бэкграунда]
Требования: Бэкграунд Переживший Ужас.
Выгода: Вы получаете следующую силу.

Касание Минувшего Ужаса	Сила Фичи
Вы вызываете в памяти тот ужас, который вам некогда повезло пережить, он терзает ваш измученный разум, но врага повергает в еще больший ужас.	
Дневная Стандартное действие **Цель:** Существо Ближний взрыв 5 (Close Burst 5) **Атака:** Модификатор выбранной вами характеристики +2 VS. Воля. 11-ый уровень: +4. 21-ый уровень: +6.	
Попадание: Вы делаете слайд (slide) цели на количество клеток равно модификатору выбранной	

Готовность к спасению [Фича Бэкграунда]
Требования: Бэкграунд Переживший Ужас.
Выгода: Вы получаете +1 бонус к скорости и Инициативе. Однако вы получаете -3 штраф к спас-броскам против сил с ключевым словом страх (keyword fear).

Ненависть к Кошмару [Фича Бэкграунда]
Требования: Бэкграунд Преследуемый Кошмарами.
Выгода: Вы получаете следующую силу.

Ненависть к кошмару Фичи	**Сила**
Ваш ужас преследующий вас оживает вокруг вас. Вы разите его отчаянно, со всей яростью, хотя и сами боитесь до безумия.	
Энкаунтерная Минорное действие **Эффект:** Следующая атака, которая попадает до конца вашего следующего хода, наносит дополнительно 1d8 урона.	
Специально: Вы предоставляете боевое преимущество всем до конца вашего следующего хода.	

Ускользающий от Кошмара [Фича Бэкграунда]
Требования: Бэкграунд Преследуемый Кошмарами.
Выгода: Вы получаете следующую силу.

Ускользающий от кошмара Фичи	**Сила**
За каждым углом вам мерещится преследующий вас кошмар, в каждой тени вы видите его порождение. Но вы научились ускользать от него молниеносно.	
Энкаунтерная Действие Перемещения **Эффект:** Вы делаете Шифт (Shift) на 2 клетки.	
Специально: Вы можете применять данную силу дважды в энкаунтер.	

Мёртвый Свет [Фича Бэкграунда]
Требования: Бэкграунд Архаичный Некромант.
Выгода: Однажды в день вы можете применить ритуал Черный Свет (Dark Light) без использования книги ритуалов и без материальных компонентов. Однако, в качестве материального компонента вы должны убить одно существо (исключая нежить, конструктов, животных, слизь, растения, элементалов) непосредственно в процессе сотворения ритуала.

Дорога Мертвецов [Фича Бэкграунда]
Требования: Бэкграунд Архаичный Некромант, 8 уровень.
Выгода: Однажды в день вы можете применить ритуал Теневой Путь (Shadow Walk) без использования книги ритуалов и без материальных компонентов. Однако, в качестве материального компонента вы должны убить одно существо (исключая нежить, конструктов, животных, слизь, растения, элементалов) непосредственно в процессе сотворения ритуала.

Голосование «Мисс и Мистер Равенлофт».

Прошло голосование на определение двух самых привлекательных, обаятельных, т.е исключительно харизматичных дарклорда из сеттинга «Равенлофт». О самом сеттинге вы можете подробно прочесть в в_самом_первом_номере нашего журнала.

Итак победители:
Веркрыса ***Жаклин Ренье*** из Ришемлю. Повелительница домена с явно Французскими корнями, мечтающая о мировом господстве.
И ***Черная Роза, т.е Лорд Сот*** – повелитель эльфийского Ситикуса. Которого Темные Силы выпустили из туманной тюрьмы, из за проблем с авторскими правами☺



Конверсии Silent Hill: Мясник

Автор: «lawliet29».2010

Встречаются в этом разнообразном мире создания, которые появляются не природным или магическим путём, а через мысли других. Когда очень злые, жестокие или безумные люди очень много думают о чём-то или подсознательно, их мысли могут обрести плоть. Так рождается Мясник, чудовищное воплощение бессмысленной жестокости и жажды крови. Внешне выглядящий как мускулистый гигант в кровавом мясницком фартуке, левая половина лица которого покрыта ржавым стальным панцирем, а правая лишена каких-либо черт, Мясник таскает за собой огромный тесак, которым орудует с пугающей смертоносностью. Его любимое занятие – потрошить всех, кого он сможет поймать в свои кровавые лапы. Несмотря на любовь к любому кровопусканию, у Мясника есть одна вожделенная цель: его создатель. Чудовище преследует его, является ему в кошмарных снах, неустанно идёт за ним по пятам. Кроме необычайной физической силы, Мясник обладает другими способностями: всякий, кто его видит, впадает в панику.

Он боится не столь смерти от рук чудовища, сколько его внешнего вида, ибо он – олицетворение их сокровенных страхов.

Мясник	**Одиночный Солдат 9 уровня**
Большой теневой гуманоид	Опыт 2000
Инициатива +12	**Чувства** Внимание +13
Хиты 422; **Раненый** 211	
КД 22; **Стойкость** 25, **Реакция** 22, **Воля** 21	
Спас-бросок +5	
Скорость 8	
Очки Действия: 2	
Иммунитет психическая энергия	
Особенности (Traits)	
Жуткая Тварь • Аура 10	
Противник, начинающий свой ход в ауре, становится дезориентированным (Dazed) до конца следующего хода Мясника.	
Стандартные Действия	
Удар Тесаком • По-Желанию (базовая атака)	
Атака: Досягаемость 2 (одно существо); +12 против Реакции	
Попадание: 2d6 + 3 урона и продолжительные 5 урона (спасение оканчивает).	
Рассечение Сухожилий • Перезарядка 4 5 6	
Атака: Досягаемость 2 (одно существо); +12 против Реакции	
Попадание: 2d6 + 3 урона, продолжительные 5 урона и замедлен (спасение оканчивает оба).	
Жестокое Потрошение • Перезарядка 6	
Атака: Досягаемость 2 (одно существо); +11 против Стойкости	
Попадание: 4d6 + 6 урона, и вторичная атака:	
Вторичная Атака: Ближний Взрыв 10 (все враги); +14 против Воли	
Попадание Вторичной Атаки: 1d6 урона психической энергией и оглушён (stun) до начала следующего хода цели.	
Малые Действия	
Удар Кулаком • По-Желанию	
Атака: Досягаемость 2 (одно существо); +11 против КД	
Попадание: 1d6 + 3 урона и толчок (push) на 1 клетку.	
Навыки: Атлетика +17; Запугивание +15.	
Сил 19 (+12) **Лов** 17 (+11) **Мдр** 11 (+8)	
Тел 18 (+11) **Инт** 13 (+9) **Хар** 14 (+10)	
Мировоззрение Злое	**Языки** -

Знания о Мяснике

Игрок может получить следующие знания о Мяснике, бросив проверку на Религию:

КС 20: Мясник – кошмарное воплощение подсознания жестокого или видевшего необычайную жестокость человека, обретшее плоть путём чрезмерного выплеска негативных эмоций субъекта.

КС 23: Мясник орудует жутким тесаком, одним ударом которого может разрубить надвое лошадь. Когда Мясник терпит поражение, его тесак вместе с его телом растворяется в луже крови.

КС 25: Если Мясника убить, позже он возродится вновь. Только покаяние в своих грехах или победа над своими страхами заставит Мясника исчезнуть.

Грамотное применение в хоррор-кампании

Если вы хотите сделать Мясника центральным персонажем или злодеем героического этапа (heroic tier), то сделайте следующее:



*Пусть Мясник сначала несколько раз появится, но не будет нападать на ИП (PC): вместо этого он должен потрошить на их глазах трупы, сюжетных НИП (NPC) 2-го плана или других монстров. Сражение должно произойти ближе к концу Этапа.

*Ярко опишите его внешность: *Вы слышите громкий, режущий слух скрип металла, доносящийся из правого коридора. Перед вами предстаёт чудовищная тварь: мускулистый человек огромного роста, облачённый в заляпанный бурыми пятнами запёкшейся крови фартук. Левая половина головы и предплечье монстра целиком закрыты стальным панцирем, правая половина открыта, но, глядя на неё, вы невольно подумали, что лучше бы она была закрыта: существо не имеет лица: ни глаз, ни носа, ни рта, только неровная чёрная дыра на месте уха. За собой чудовище тащит жуткого вида гигантский окровавленный тесак, издающий тот самый скрип. Не говоря ни слова, ужасная тварь поднимает своё оружие и бежит к вам.*

Vampire Translation Guide

Перевел: «Авалах». 2010

Мини-рецензия на последний продукт, изданный компанией White Wolves Publishing.
Автор: Мэт МакФарланд.
Кол-во страниц: 52.

Содержание: Vampire Translation Guide состоит из шести частей. **Первая** из них содержит абстрактные рассуждения Мэта на тему того, чем отличается Маскарад от Реквиема. Несмотря на то, что рассуждения занимают всего три страницы, они весьма неплохо справляются со своей задачей. Пожалуй, в книге представлено наиболее качественное и емкое описание основных отличий, которое я встречал до этого. В силу этого, оно крайне рекомендуется для ознакомления новичкам, желающим составить определенное представление об обоих продуктах - ради такой цели, пожалуй, можно его даже перевести.

Вторая часть описывает непосредственную конвертацию кланов Маскарада в Реквием, и Реквиема в Маскарад. Каждый подраздел включает краткое описание оригинального клана, возможные вариации конвертации и игротехнические моменты. В принципе, ничего сверхъестественного или удивительного здесь нет - тем не менее, выполнено все на совесть. Ассамитов предлагается прописать в качестве Ковенанта, Бруджа - линии крови клана Дэва или части Картианцев, Сеттитов - аналогично Ассамитам или же как еретическую фракцию Священного Копья, Ласомбра отправляются к Мекетам, параллельно кроссоверясь с Бездной магов (пожалуй, одна из самых любопытных идей раздела), Равносов так же предлагается записать в ряды Картианцев, Тремере позиционируются как секта-клан, аналогичный Ста-Ау из "Древних Линий Крови", и, наконец, Тзимицу рассматриваются как часть клана Вентру. Что же касается всех остальных, то они, так или иначе, уже были прописаны в Реквиеме, и всем желающим предлагается обратиться к любезно перечисленным книгам. Тот же самый алгоритм действий распространяется на обратную конвертацию Носферату, Вентру и Гангрелов; что же касается оставшихся двух кланов Реквиема, то представителей клана Дэва предполагается пропи сать с помощью соответствующего Пути Просветления, а из Мекетов сделать таинственный культ Геенны. Отдельно стоит отметить весьма грамотно предоставленные краткие описания оригинальных кланов - как и в случае с первым разделом, все сделано очень кратко и по существу, и может весьма пригодиться тем, кто только начинает знакомиться с Миром Тьмы.

Часть **третья** повествует о трансформации Сект и Ковенантов. В принципе, здесь так же нет ничего неожиданного: из Камарильи в рамках Реквиема предлагается сделать дочернюю организацию Инвиктуса, или же аналог вампирской полиции, тогда как Шабашу отведена гордая роль будущих правителей мира, стремящихся поработить человечество. Обратная трансформация выглядит более любопытной: Картианцы позиционируются в качестве альтернативы Джихаду, а так же возможной организации Каитифов, любителей Круга Старицы отсылают к Книге Нод (и беспощадно умерщвленной Каином похотливой Старице) и древним истинам, Инвиктус становится дочерней организацией Камарильи, а Ордо Дракул, как это ни удивительно, - орденом Тзимицу, основанным Владом Цепешем. Самой интересной выглядит ситуация со Священным Копьем, которое так же предлагается связать с Книгой Нод, сделав альтернативой Шабашу.

Последние три раздела посвящены игромеханической информации (трансформация Дисциплин и Ритуалов, совместимость систем Реквиема и Маскарада, конвертация персонажей из одной системы в другую). Как и ранее - ничего особенно революционного, но выглядит все достаточно добротно. Отдельно стоит отметить последний раздел, позволяющий достаточно быстро составить впечатление об основных отличиях Реквиема и Маскарада на уровне механики.

Вердикт: Добротный продукт, который (что вполне логично) будет особенно полезен тем, кто занимался одной системой, и хочет составить определенное представление о другой. Учитывая то, что сама конвертация представляет собой набор общих рекомендаций и советов, Vampire Translation Guide будет, скорее, полезен для ознакомительных целей. Впрочем, учитывая то, что стоит он целый доллар, это выглядит достаточно справедливым.



Психозы вызываемые дисциплинами

Перевод – Русская Борзая.

Источники:Players Guide to Hight Clans, cmp. 149-162, Players Guide to Low Clans, cmp. 143-156

Хотя нижеследующие опциональные правила по психозам, вызываемым дисциплинами, взяты из «Dark Ages: Vampire» (то есть, revised-редакции «Темных Веков»), нет никаких противопоказаний, не позволяющих использовать их также и для игры по современности.

Опасное Могущество

Пусть каинит, владеющий высокими уровнями одной или нескольких Дисциплин, получает в свое распоряжение невероятную силу, эта сила также может (и часто — действительно начинает) воздействовать на него ментально. Подобно тому, как некоторые властители-люди развращаются и дегенерируют из-за полученной власти над другими людьми, нормальность каинита может оказаться подточена силой Даров Каина.

Когда применить «Психоз от дисциплины», в итоге остается на усмотрение Рассказчика. Ниже приведен перечень условий, которые указывают на возможность возникновения психоза от дисциплины. Как правило, опасность заполучить подобное расстройство имеется лишь у персонажей, владеющих Дисциплиной 6-ого или более высокого уровня, но если игроки и Рассказчик согласны, подобное расстройство может появиться и на более ранних этапах. Если персонаж соответствует трем условиям, он подвергается серьезной опасности получить временное психическое расстройство. При выполнении пяти или более условий способен появится постоянный психоз. Психические расстройства, подходящие для каждой из Дисциплин, перечислены ниже.

- Уровень одной клановой Дисциплины выше, чем суммарный уровень двух других клановых дисциплин.
- Уровень неклановой дисциплины выше уровня любой из клановых дисциплин.
- У персонажа есть несколько способностей одного и того же уровня Дисциплины.
- Персонаж достиг максимального потенциала в Дисциплине, не достигнув хотя бы 5-ого уровня в другой.
- Персонаж несколько раз проваливал (ботчил) использование Дисциплины в последнее время.
- Персонаж неоднократно достигал феноменальных результатов (шесть или более успехов) при недавних использованиях Дисциплины.



- Персонаж сильно полагается на использование Дисциплины, даже когда в этом нет необходимости.
- Персонаж изучил или развил Дисциплину в результате диаблери.

Временный психоз постепенно исчезает, когда вызвавшие его условия больше не выполняются, в то время как постоянные психические расстройства, вызванные Дисциплиной, остаются. В конечном итоге их можно преодолеть, как и любые другие психозы, но персонаж не может исцелиться, просто воздерживаясь от использования вызвавшей психоз Дисциплины, психическое расстройство все равно останется.

Безумное Начало

Да, можно начать уже с психическим расстройством от Дисциплины, взяв недостаток «Психоз (Deranged)» (стр. 305 «Dark Ages: Vampire»), или решив, что персонаж изначально является сумасшедшим, если опциональная система Достоинств и недостатков не используется. Этот психоз должен быть завязан на самую развитую клановую дисциплину персонажа (и особенно хорошо это подходит персонажам, взявшим все четыре точки в одной Дисциплине). Взятие этого Недостатка при создании персонажа означает, что в ходе первых применений дисциплины что-то пошло не так, или что персонаж недостаточно стоек психически, чтобы управлять ею.

АНИМАЛИЗМ (ANIMALISM)

Персонификация Животных (Animal Personification)

Некоторые мастера Анимализма настолько привыкают к общению с животными и оказыванию влияния на них, что забывают о том, что обычно животные не настолько развиты, как люди. Каинит, страдающий от этого расстройства, ведет себя с животными, словно с людьми, говоря с ними как с обычными людьми и ожидая, что они будут отвечать как разумные существа.

ПРОРИЦАНИЕ (AUSPEX)

Бессознательное чтение мыслей (Unconscious Thought Reading)

Каинит, привыкший к использованию «Прорицания» для проникновения в чужой разум при всяком удобном случае, может неожиданно обнаружить, что больше не способен отключать чтение мыслей. На

него обрушивается «фоновой шум», или, если находится в компании всего одного или двух человек, он начинает отвечать на незаданные вопросы. Когда это психическое расстройство активно, персонаж получает штраф в +3 к сложности всех Ментальных и Социальных бросков, а также штраф в +1 на сопротивление Безумию (Frenzy), если только не находится в компании всего 1–2 человек.

ХИМЕРИЯ (CHIMERSTRY)

Привыкание к Иллюзиям (Illusion Addiction)

Власть Химерии такова, что она способна создать все, что владелец способен вообразить… или пожелать. Иногда мастера этой Дисциплины впадают в зависимость от фантазий, которые способна создавать Химерия, и пропадают в собственных вымышленных мирах. Когда это расстройство активно, персонаж часами сидит, создавая доставляющие удовольствие иллюзии; чтобы предпринять что-либо иное, игрок должен сделать успешный бросок Силы Воли (сложность 7).



СТРЕМИТЕЛЬНОСТЬ (CELERITY)

Дезориентация (Disorientation)

Это расстройство проявляется у тех, кто слишком настойчиво полагается на высокие уровни «Стремительности». Разум привыкает к медленному миру, который виден при активированной «Стремительности», и оказывается дезориентирован, когда мир «ускоряется» после прекращения действия Дисциплины. Персонаж оказывается сбит с толку темпом мира и получает +1 к сложности всех бросков, когда «Стремительность» не активна. Он может утверждать, что мир движется слишком быстро и что окружающие должны говорить медленно и не бегать.

ПОМЕШАТЕЛЬСТВО (DEMENTATION)

В отличие от других Дисциплин, «Помешательство» не несет с собой риска довести до безумия — она гарантирует сумасшествие. Любой, изучивший «Помешательство», получает также хотя бы один психоз; если вампира впоследствии излечивают от безумия, он больше не сможет применять «Помешательство». Психическое расстройство связано не с самой Дисциплиной, а с индивидуумом, который ее выучил. Поэтому, как бы это ни было забавно, сосредоточенность на «Помешательстве» не несет опасности получить расстройство — по крайней мере, для самого персонажа. Впрочем, находящиеся рядом с ним, вполне вероятно окажутся заражены безумием.

ДОМИНИРОВАНИЕ (DOMINATE)

Эмпатическая Слепота (Empathic Blindness)

Это расстройство, во многом похожее на то, что в наше время называют социопатией, встречается у часто пользующихся Доминированием. Персонаж становится слеп к нуждам, желаниям и намерениям других. Он не способен понять, почему другие вдруг могут быть не согласны с ним, не выполнять его приказы и вообще не делать чего-либо, чтобы ему служить. Он получает штраф в +3 к сложности всех Социальных бросков при общении с теми, кто не выполняет каждый его приказ, и должен проводить проверку на Безумие (сложность 4), если ему открыто не подчиняются.



СТОЙКОСТЬ (FORTITUDE)

Недостаточный инстинкт самосохранения (Lack Of Survival Instinct)

Иногда каиниты, владеющие высокими уровнями Стойкости, уверяются в собственной неуязвимости — до такой степени, что пренебрегают даже смертельной опасностью. Персонаж уверен, что он несокрушим в бою. Он получает -2 к сложности всех бросков Смелости, но не будет уклоняться, парировать или блокировать наносимый удар, и крайне неохотно покидает поле боя. Если его все же ранили, или если друзья и соратники покинули поле боя, он может принять решение отступить. Чтобы осуществить это, игрок должен сделать бросок Силы Воли. Сложность будет 9, если соратники покинули поле боя, 8 — если он получил повреждений до уровня «Ранение (Wounded)» (-4 уровня здоровья)

или больше, 7 — если повреждения летальные, и 6 — если урон аггравированный. В случае смешанного урона используйте наиболее низкую сложность.

ЗАТЕМНЕНИЕ (OBFUSCATE)

Навязчивая Невидимость (Compulsive Invisibility)

Это расстройство проявляется у тех пользователей Затемнения, кто или страдает от паранойи, или стремится передвигаться под Затемнением при каждой доступной возможности. В конце концов, страдающий от этого расстройства не может отключить собственное Затемнение. Игрок может сделать бросок Силы Воли (сложность 6), чтобы его персонаж сбросил Затемнение в важной ситуации, но он вновь вернется к невидимости при ближайшей же возможности.

ВЛАСТЬ НАД ТЕНЬЮ (OBTENEBRATION)

Одержимость Тенями (Shadow Infestation)

Это не психоз, а скорее физическое состояние, иногда проявляющееся у применяющих «Власть над Тенью». Глаза персонажа превращаются в озера непроницаемой тьмы, в его присутствии тени движутся по собственной воле, и время от времени могут проявляться спонтанные эффекты «Власти над Тенью». Игрок может подавить этот эффект, потратив пункт Силы Воли.



МОГУЩЕСТВО (POTENCE)

Пренебрежение Слабостью (Disdain of Weakness)

Владеющие «Могуществом» могут ломать бревна и с легкостью сокрушать камень, плоть и кость, и должны быть осторожны, чтобы не повредить окружающих людей и предметы. Страдающие от этого расстройства начинают выказывать полное пренебрежение к тому, что считают слабостью других. Персонаж постоянно отмечает хрупкость предметов и людей, и всегда вкладывает в физическое действие всю свою силу. Рукопожатие ломает руку собеседника, похлопывание по плечу превращается в сокрушительный удар, а, открывая дверь, персонаж вполне способен сорвать ее с петель.

ПРЕВРАЩЕНИЕ (PROTEAN)

Неконтролируемое Превращение (Uncontrolled Shifting)

Обычно для применения «Превращения» требуется сознательное усилие. Однако персонаж, страдающий от «Неконтролируемого Превращения» обнаруживает, что его тело отзывается на подсознательные импульсы и его форма меняется без его сознательного желания. Если Гангрел испытывает гнев, он отращивает «Когти Зверя»; если он боится за свою не-жизнь, он принимает форму тумана. Это не только тратит кровь, но может поставить в неудобное, а то и явно опасное положение (активация «Когтей Зверя» для каинитов является аналогом выхватывания меча). Потратив пункт Силы Воли можно подавить этот эффект на одну сцену, хотя особенно сильные стимулы могут по-прежнему вызывать изменения (по усмотрению Рассказчика).



СМЕРТОНОСНОСТЬ (QUIETUS)

Кровавый Фетишизм (Blood Fetishism)

Чаще всего встречающееся среди Ассамитов из касты воинов, это расстройство проявляется как нездоровая одержимость кровью. Страдающие от этого расстройства часто наносят порезы себе и другим, чтобы наблюдать за потоком крови, питаются часто и медленно, чтобы насладиться вкусом крови, мажут свое тело кровью и предпринимают другие малопривлекательные действия, благодаря которым они испытывают глубокое психологическое удовлетворение.

ПРИСУТСТВИЕ (PRESENCE)

Бессознательное Влияние (Unconscious Influence)

Как уже разъяснялось в описании дисциплины, каиниты, владеющие «Присутствием», иногда бессознательно активируют силу своей харизмы.

Страдающий от «Бессознательного Влияния» делает это постоянно, и что еще больше усугубляет положение, отказывается это осознавать. Беседуя с кем-нибудь, на кого он хотел бы повлиять, он автоматически применяет «Восторг», и даже если его обвиняют в применении Дисциплин, он будет отрицать это, поскольку верит, что жертва считает его невероятно обаятельным без какого-либо использования сверхъестественных способностей.



СЕРПЕНТИС (SERPENTIS)

Пренебрежение к человеческому облику (Disregard of Human Form)

Благодаря Серпентису Последователь Сета может приблизится к совершенству Сета. Поэтому некоторые Сетиты демонстрируют пренебрежение к собственной человеческой форме, вместо этого предпочитая принимать одну из форм, которую дарует Серпентис. Если кто-нибудь пытается убедить персонажа не принимать подобную форму или выйти из нее, персонаж должен сделать проверку на Безумие (Frenzy) (сложность 4), поскольку предложение оставить состояние близости с богом является оскорбительным.

ИЗМЕНЧИВОСТЬ (VICISSITUDE)

Бесконтрольное Перетекание (Uncontrolled Flow)

Полагаемое некоторыми Тзимици не психозом, а возвышенным состоянием разума, это расстройство влияет на способность персонажа контролировать эффекты управления плотью. Время от времени проявляются спонтанные эффекты управления плотью и костью, обычно в качестве отзыва на внешние стимулы. Разгневанный Тзимици может начать отращивать когти, а ласкающий любимого слугу может начать изменять этого слугу, делая того более красивым.



Харизматичная троица

Полная_версия_голосования

Дракула, Ван-Хелсинг и Алукард. Неразлучная троица, пересекающаяся во множестве произведений.

По странному стечению обстоятельств, подробные и информативные статьи о них – есть в наших журналах. О **Дракуле** в этом, о **Аллукарде** в этом, ну а об **Ван-Хелсинге** – статья располагается чуть дальше в номере.

Итак, самая харизматичная троица по версии «МРИ».



Граф: Дракула (Дракула Брэма Стокера)

Обладатель странной прически и клоунского костюма. Зависает веками в своем Трансильванском замке, покорил все окрестные земли и ныне скучает. Отчаянно бродит время от времени по заграницам, пытаясь найти себе новую любовь. Умеет гипнотизировать, управлять зверьем и погодой, а еще имеет своенравную тень, которая редко отображает правильный угол падения света... Слишком смертный - может быть убит обычным ножом.



Охотник: Ван Хелсинг (Дракула Брэма Стокера)

Доктор, судмедэксперт, знаток латыни и эвтаназии. Орудует скальпелем как волк зубами, а в сердце может вогнать кол - с силой отбойного молота. Вечно гоняется за вампирами. Долго и безобразно глумиться над ними, собирая материал на очередную книгу. Не издавался (цензура не пропустила). Не обделен лидерскими качествами, но вечно таскается с каким-то инфантильным идиотом. Смертен. Но жив в памяти людей по сию пору.



Анаграмма: Алукард (Хеллсинг)

Читер и манчкин. По идее смертен, но все никак не удается. В детстве был предан родней и содомирован турками. С тех пор перешел на черный юмор и питание кровью. Умеет очень много мистических плюшек и самое сильное существо на свете! Однако при этом подкаблучник каких свет не видывал, безропотно выполняющий приказы "старой девы" которая ему в пра-пра-много пра-внучки годиться. Видимо это любовь. Может принимать кавайную форму, при этом становиться жутко похож на девочку-скромняжку. Потому не удивительно что за ним постоянно плетутся какие-то странные типы. (Спойлер!) В конце умирает. Да невероятно, но факт!

Игровые новелизации 2

Автор:* «Operf1»*.2010

С недельной задержкой, но все же приветствую вас в очередном выпуске «Новелизаций». Литература по мотивам компьютерных и видеоигр – явление относительно новое, но задолго до нее существовали многочисленные книги на основе Dungeons & Dragons.

Компания TSR, породившая феномен настольных RPG, активно содействовала появлению таких романов, а разнообразие придуманных вселенных сослужило хорошую службу. Стандартная формула настольной партии – собралась группа разномастных героев и пошла бороться со злом, кочует из книги в книгу, но разные декорации все же способны поддерживать интерес, и некоторые серии за 30 лет существования D&D разрослись до десятков томов.

В России одной из первых стала издаваться серия "Сага о копье" (Dragonlance), зародившаяся когда-то как переложение игрового модуля, и в итоге разросшаяся до 130 (!) книг. В мире Кринн, придуманном самими авторами, отважные герои сражаются со злобными драконами всех цветов и их приспешниками-драконидами, постепенно доводя вселенную на грань гибели.



Изначальная трилогия – классика героического фэнтези, посвященная приключениям целой партии героев: маг-неврастеник и его брат-вояка, полуэльф, страдающий от своего происхождения, раздражающий всех воришка и ворчливый гном, паладин с несгибаемой волей... Сегодня все они кажутся ходячими стереотипами, но не забывайте, что первая книга вышла еще в 1984 году – куда более невинные времена.

Что интересно, если не знать заранее, то при чтении у вас вряд ли зародится подозрение, что все это написано на основе правил D&D. Единственное, что выдает этот факт, так это нетривиальная система запоминания и применения заклинаний, которую авторы пытаются описать как можно литературнее.

В дальнейшем появились романы, посвященные другим уголкам Кринна и временным периодам, а также по мотивам этой серии вышло несколько неплохих компьютерных игр – например, пошаговая стратегия War of the Lance, три хардкорных RPG из цикла Goldbox и… симулятор сражений наездников на драконах Dragonstrike.

На русском на сегодня доступны 39 книг серии, текущий официальный издатель – "Максима", который, к счастью, перевыпустил все ранние книги, так что редкие уцелевшие с начала 90-х экземпляры искать не придется.



Прежде чем перейти к самому популярному D&D-сеттингу - Forgotten Realms, обратимся к менее известным: Darksun и Planescape.

Первый представляет собой крайне необычный постапокалиптический мир: разрушительные магические войны превратили планету в выжженную пустыню, уцелевшее население которой влачит жалкое существование в городах-государствах под управлением жестоких королей-чародеев. Металл ценится на вес золота, как и уцелевшие с довоенных времен механизмы, а воины сражаются костяными мечами и обсидиановыми топорами.

Все, к чему вы привыкли в других D&D-вселенных, тут поставлено с ног на голову: первобытные племена халфлингов-людоедов, мародерствующие эльфы-кочевники, раса разумных богомолов с психоническими способностями… Клерики здесь молятся не богам, а стихийным элементам либо королям-чародеям, а магов все ненавидят – ведь именно из-за них некогда цветущий мир превратился в пустыню. То, что оставшиеся волшебники черпают силу для заклинаний из немногочисленных уцелевших растений, плодородных земель и даже живых существ, само собой, не добавляет им популярности.

Столь благодатный материал послужил основой тринадцати книг, разбитых на три цикла, самый известных из них - "Пенталогия Призмы", написанная

Троем Деннингом. Как один из создателей мира Dark Sun в бытность геймдизайнером TSR, в своих романах Трой по полной задействует его особенности. Бескрайнее море из ила на месте бывшего океана, полное опасных тварей, кровавые восстания против гнета королей-чародеев, могущественные артефакты из полузабытых времен, когда планета еще была покрыта зеленью… Все книги официально изданы на русском, так что если хотите узнать, что получится из смешения Fallout с Baldur's Gate, проблем это не составит.



Все тот же Деннинг написал и роман Pages of Pain, действие которого происходит во вселенной Planescape, хорошо известной игрокам по шедевральной CRPG от Black Isle. Как и в Torment, сюжет в основном разворачивается в городе Сигиле – месте, где есть выходы на все планы бытия, и населенном всевозможными существами. Главный герой бросает вызов самой Госпоже Боли, правящей городом, и ничем хорошим это не кончается. Депрессивное и психоделичное чтение, больше напоминающее ужастики вроде Silent Hill – лишнее доказательство, что литература по D&D не ограничивается одними лишь описаниями приключений всемогущих магов и темных эльфов.

Также существует новелизация игры Planescape: Torment, и (весьма посредственная) трилогия Blood Wars, посвященная бесконечной войне сил зла между собой. А вот из разряда курьезов: самый интересный роман по мотивам этого сеттинга, Fire and Dust от Джеймса Гарднера, TSR публиковать отказалась, и в итоге автор выложил его в сеть для свободного скачивания. Существует и фанатский перевод на русский язык, и, если вы любите историю Безымянного и его безумной компании, "Пламя и Пыль" вам стоит прочитать обязательно. Запоминающиеся герои, обилие как юмора, так и вполне серьезных сцен, захватывающий сюжет, проводящий читателя по множеству разнообразных планов…

Самый харизматичный герой:

1 – Капитан Джек-Воробей (Pirates of the Caribbean)
2 – Данте (Devil may Cry)
3 – Капитан Шепард (Mass Effect)



Самый харизматичный злодей:

1 – Джокер (Batman)
2 – Сара Кэрриган (Star Craft)
3 – Дьявол (Diablo)



Новаторство и плагиат в формате Коллекционной Карточной Игры (ККИ)

Автор: «ShadeMemory»



Несомненно, благодаря успеху Magic: the Gathering (МТГ), мы можем сейчас говорить о таком устоявшемся формате настольной игры, как ККИ. В период с 1993 года по 2008 вышло великое множество ККИ, поскольку явные достоинства такого формата были налицо. Но, разумеется, далеко не все подобные проекты получили признание игровых масс. Некоторые незаслуженно, некоторые наоборот. В любом случае ещё не нашлось такого ККИ-проекта, который по живучести мог бы потягаться с МТГ.

Успех игры по началу, конечно, был обеспечен за счёт новаторского формата настольной игры в сочетании с популярной темой фентези, а затем, в дело пошла мощная турнирная поддержка со сложной увлекательной структурой, которая смогла перевести игру почти-что в разряд спорта. Особенно интересно отметить, что рождение формата ККИ пришлось на бурный расцвет компьютерных и видеоигр, и одним из главных достоинств карточных игр стала возможность вытаскивать человека из-за компьютера, ради живого общения и интеллектуальной деятельности. Да, МТГ была не первой в истории ККИ, но первой заметной и оказывающей наибольшее влияние на все последующие релизы подобного рода.

Поскольку речь идёт именно о формате, стоит определить его **основы**, каждую из которых заложила МТГ:

— Для игры нужны специальные иллюстрированные карты.

— Основной формат игры: 1 на 1 (дуэль).

— Каждый игрок играет своей собственной колодой карт, состав которой он определяет по своему усмотрению, но в соответствии с правилами (обычно это минимально необходимое количество карт в колоде и ограничения по числу копий одной и той же карты).

— Уникальность каждой партии достигается за счёт перемешивания колоды (каждый раз вы оперируете разными пополняющимися наборами карт).

— В игре присутствуют различные игровые зоны (самые основные: в игре, колода, отыгранные карты, рука). Многие из этих зон сходны с классическими карточными играми (скажем, с "подкидным дураком"), но в данном случае, каждый игрок обладает собственным набором игровых зон.

— В игре присутствуют "цвета" (т.е. разделение всех выпущенных карт на несколько групп. При составлении колоды, игрок, как правило, использует карты только из одной/двух подобных групп).

Так же можно отметить **дополнительные фишки** МТГ, которые часто используются в других ККИ:

— В начале игры игрок берёт несколько карт (как правило семь. в основном этими картами он будет пользоваться в ближайшее время). Затем берёт по карте в начале каждого хода.

— Если взятые карты не понравились, можно взять муллиган (пересдать себе начальные карты).

— Игры ведутся до двух побед, после первой партии можно заменить часть карт в своей колоде используя заранее заготовленные карты из так называемого "сайдборда".

Конечно, некоторые игры избавлялись от части вышеперечисленных основ. Например, в каких-то отсутствует игровая зона "рука", в каких то отсутствуют "цвета", и т.д. Но, как правило, сознательное удаление этих основ приводит к ослаблению сегментов игры. Можно ударить по интересу составления колод, по элементу неожиданности и т.д.

Разумеется, большинство разработчиков стремилось сделать свою ККИ оригинальной и, по возможности, отдалить её от статуса "клон МТГ". Для этого используются различные навороты, которые наращиваются на основы. Добавление всяческих игровых зон (например, использование в игре двух разных колод), размещение на картах уникальных характеристик, переработка фаз хода игрока и очерёдности действий игроков и многое другое. Ухищрений много, но все они в итоге ведут к одному и тому же базовому процессу. Как бы не была усложнена ККИ, в конечном итоге это:

— набор игровых зон, между которыми перемещаются карты.
— состояния, в которых находятся эти карты.
— счётчики.

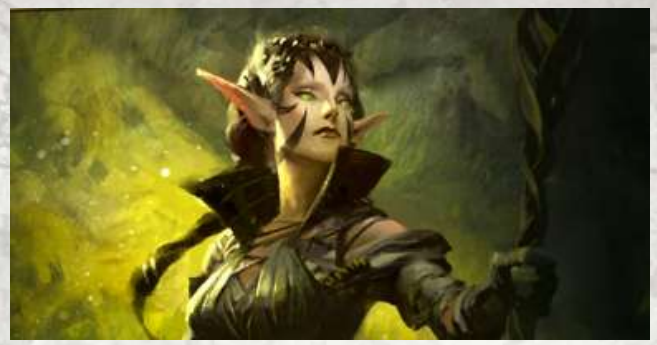
Например, основной счётчик в МТГ — это количество жизней игрока. Вызов существа — перемещение его из игровой зоны "рука" в зону "в игре", смерть существа — перемещение его из зоны "в игре", в зону

"кладбище". Состоянием карты может быть то что она повёрнута, лежит в игре рубашкой вверх либо на ней лежат фишки (каунтеры) которые модифицируют характеристики карты, продолжительность её действия и т.д. Любые ваши действия всё равно сведутся к изменениям счётчиков, смене состояний карт и перемещениям карт между игровыми зонами. Как правило различия между ККИ базируются на разных боевых системах и возможностях взаимодействия между игроками.

Если повнимательнее присмотреться к той же МТГ, видно, что там довольно давно сформировали некоторый набор эффектов и из сета в сет ставят их то одним, то другим боком. Быстрые существа, большие существа (бивни), контерспеллы, ремувал, директ, манастабилизация, взятие карт, сброс карт, уничтожение разных типов карт... этот набор качует из сета в сет, приправляемый новыми механиками, результатом которых всё равно становится один из перечисленных эффектов.



Вот мы и подошли к основной идее, которую я хочу выразить в этой статье. Она сводится к следующему: новаторство в формате ККИ сильно ограничено самим форматом. Вместо того, чтобы гоняться за совершенно новыми механниками, которые могли бы вырваться за пределы вешеперечисленных трёх пунктов, стоит заняться геймплеем, проработкой внутриигровых связей и ценностей, созданием или подбором интересной вселенной для игры и непосредственно разработкой кардпула. Фактически, движок ККИ имеет гораздо меньшее влияние на удовольствие, получаемое от игры, нежели интересные и сбалансированные сеты. По большому счёту около 50% всех правил задаётся именно текстом на картах, а не книгой правил как таковой. То-есть даже на основе рулбука МТГ теоретически можно сделать непохожую на неё игру за счёт текстов самих карт, их стилистики и т.д.



Резюмируя вышесказанное, можно считать, что даже большое количество плагиата может привести к созданию интересного и самодостаточного проекта. Примером может послужить World of Warcraft TCG. Другой вопрос: какую цель преследует разработчик, заимствуя элементы из других ККИ, скажем 2 разных колоды из L5R, насколько органично такое заимствование вписывается в игру, и что получается в итоге? Если игрок постоянно ловит себя на мысли: "да я как будто играю в МТГ", значит дело обстоит не лучшим образом.

На последок, перечислю основные, на мой взгляд, проблемы с которыми может столкнуться ККИ:

— Унылая "вселенная".

Чаще всего мир игры описывается небольшим абзацем в стиле "в сказачном мире произошла катастрофа и вылезли злодеи" или "на волшебный мир вдруг нагрянули полчища нечисти" и дальше идёт стандартный суповой набор: орки, эльфы, грифоны. Это не призыв основывать ККИ на будущем и коссмических полётах, но даже фентези среду можно интересно обработать и интересно подать (см. a Game of Thrones, MTG: "Lorwyn").

— Излишнее влияние фактора случайности.

То что игроки мешают свои колоды уже хватает с головой для введения в игру рандомизации. Броски кубиков (Warlords, Берсерк) и монет (Pokemon) хороши для классической настолки с ограниченным количеством карт, но в кки это может привести к тому что отличный игрок с продуманной колодой проиграет нелепой колоде из-за одной только неудачи. Это касается и МТГ, в которой мана скрю, колор скрю и флуд могут превратить поединок в одностороннее избиение.

— Одинаковые колоды.

Если в сете есть мощные карты которые по правилам несложно положить в любую колоду, в конечном итоге может получится, что все будут играть очень похожими колодами, положив в них все самые сильные карты. Так было, например с Pokemon. Лучший вариант баланса, когда в итоге конкурентноспособными оказываются пять и более архетипов колод для текущего метагейма и кардпула.

Благодарность за статью сайту http://shadem.ru/

Линия крови. Часть 6: История одного профессора.

Автор - Вероника «Draculina» Скороходова.2010

Ван Хелсинг: Джек. Подойди. Я знаю, как сильно ты её любил. Поэтому ты должен мне поверить…

Доктор Сюард: Поверить? Как я могу вам верить?

Ван Хелсинг: Я хочу, чтобы ты принес мне набор ножей для вскрытия.

Доктор Сюард: Вскрытие? Вы хотите сделать вскрытие?

Ван Хелсинг: Не совсем. Я просто хочу отрезать ей голову и вытащить сердце.

«Дракула Брэма Стокера», 1992 г.

В предыдущих статьях речь шла о «любителях красненького» во всех их проявлениях. На сей раз разговор пойдёт о том, кто контролирует численность оных (речь идёт, ясное дело, о нечисти, которая охоча до гемоглобиносодержащей жидкости). Прошу любить и не жаловаться - доктор Ван Хелсинг! Да-да, тот самый, который в нынешних кинолентах ведёт себя отнюдь не как доктор, а скорее как супермен, спецназовец и далее по списку. Но к этим «докторским» безобразиям мы вернёмся несколько позже, а пока поговорим о других:)

Наверняка у многих читателей имя Абрахама Ван Хелсинга ассоциируется с «Дракулой» Стокера (о нём речь шла в первой статье цикла «Линия крови»). Так что начнём, пожалуй, именно с него:)

Абрахам Ван Хелсинг (в некоторых переводах известен также как Ван Гельсинг) - доктор, метафизико-философ, специалист по оккультной магии. Но, как известно, «в каждой шутке только доля шутки» - всякий выдуманный персонаж имеет реальный прототип (или группу реально существующих лиц, чьим собирательным образом стал). Если присмотреться, то в знаменитого охотника на вампиров Стокер вложил и собственные черты - взять хотя бы имя. Брэм - не иначе как сокращение от Абрахам. Однако, наибольший вклад в образ Хелсинга внёс агент британской разведки и историк Арминиус Вамбери. Подобно стокеровскому Хелсингу он был образован и занимался научными изысканиями. За свою жизнь он написал немало полезной литературы, в числе которой - огромный труд, озаглавленный «Венгрия в древности, в средние века и в современности» (1886). Он стал одним из опорных источников, откуда черпал информацию Стокер во время работы над первыми главами «Дракулы». Возможно, впервые Вамбери встретился с Брэмом Стокером именно в 1890 году, в момент начала работы над «Дракулой».



Он был в списке гостей, приглашенных Стокером на вечер в Бифстик Рум, где люди собирались после показа спектакля в театре Лицея. Раймонд Т. Макнелли и Раду Флореску ставят Вамбери в заслугу то, что он повернул интерес Стокера, ранее обращенный к Австрии (что отражено в его рассказе «Гость Дракулы») к Трансильвании — месту действия в начальных и завершающих главах «Дракулы». К сожалению, ничего из переписки Стокера и Вамбери не сохранилось. Может быть, именно он рассказал Стокеру о Владе Колосажателе - историческом Дракуле. Писатель был очень впечатлен рассказом и, как считается, приписал Ван Хелсингу многие черты Вамбери. Правда, стоит упомянуть, что не все:) Согласно историческим документам, Арминиус был не только любознательным и трудолюбивым учёным, но и думал о материальных благах. Спустя 20 лет работы на разведку он потребовал от своих начальников назначить ему соответствующую его заслугам пенсию. В противном случае он грозился передать в руки врагов Британии имеющиеся у него документы, которые касались закулисных аспектов внешней политики Лондона. В результате прошение Вамбери было удовлетворено, и в январе 1911 года - за два года до своей смерти - он передал документы генеральному консулу Британии в Будапеште. Взамен он стал получать ежегодное пособие в размере 140 фунтов. Стал ли причиной его смерти шантаж вышестоящего руководства - неизвестно, но всё может быть...

Разумеется, небезызвестное произведение Стокера немало раз подвергалось экранизации. Ровно как экранизации подвергались и поделки, на создание которых авторов вдохновила книга Стокера (об этом речь шла в первой статье из цикла «Линия крови»). Сэр Хелсинг как персонаж изначально был колоритен сам по себе, но как этот колорит отразился на экране - вещь достойная отдельного упоминания. Его роль исполняли разные актёры, в их числе:

- Питер Кашинг — «Дракула» (1958)
- Лоуренс Оливье — «Дракула» (1979)
- Энтони Хопкинс — «Дракула Брэма Стокера» (1992)
- Мел Брукс — «Дракула, мёртвый и довольный этим» (1995)
- Кристофер Пламмер — «Дракула 2000» (2000)
- Каспер Ван Дин — «Дракула 3000» (2004)

- Хью Джекман (Габриэл Ван Хелсинг) — «Ван Хельсинг» (2004)

- Уве Крёгер — «Dracula das musical» (2007)

Наиболее ярко образ «стокеровского» доктора Хелсинга на экране воплотил Энтони Хопкинс в саге Фрэнсиса Форда Копполы 1992 года. Хопкинс в этой роли считается лучшим Ван Хелсингом. Каждый актёр в этом фильме сыграл на твёрдое "отлично", но Энтони привнёс особый колорит. В его Ван Хельсинге нет-нет, да и проглянет доктор Ганнибал Лектер, что, как это ни удивительно, пошло персонажу лишь на пользу. Издавая циничные реплики, и внося мрачный юмористический оттенок в это готическое повествование, Хопкинс сделал фильм интересным и тем зрителям, которым все любовные истории и вампирьи страшилки до фонаря.



После, образ Хелсинга начал меняться вместе с активным появлением поделок на «дракуловскую» тематику. Ныне в данной сфере распространён образ уже не повидавшего жизнь интеллигентного циника, а «крутого парня», разумеется, мучимого внутренними терзаниями. Что, впрочем, не мешает ему рубать плохих дядек (и тётек) - как Дракулу, так и другую нечисть - направо и налево. Можно предположить, что эти черты обусловлены «страной-производителем», выпускающей очередное произведение с участием Хелсинга-персонажа. Поскольку ей практически всегда является США, то в образе главгероя обычно воплощается «американская мечта». Её можно ёмко охарактеризовать как «проложи себе дорогу пушкой» или «добро с кулаками». Поневоле здесь вспоминается двустишие:

«Сказал мне с грустью поседевший горец
- Чья армия сильней - тот миротворец.»

Впрочем, визуальное оформление в этих творениях реализуется весьма недурно, хотя о соответствии костюмов эпохе здесь речи не идёт. Хелсинги в американских кинолентах «новой эпохи» держат стиль, и даже задают определённую моду (которую нередко подхватывают главгерои других кинолент). Но это уже совсем другая история:)

Весьма недурно наёмного охотника за нечистью сыграл и Хью Джекман в одноименном кинокомиксе 2004 года, но именно что не классического,



а некоего Габриэла Ван Хелсинга. При этом, состоят ли они в родстве с Абрахамом, либо это сам Абрахам в буйной молодости действовавший под псевдонимом Габриэл, зрителю остается додумывать самому. Данный фильм является типичным примером «нового американосского» кино - то есть годится для того, чтобы посмотреть что-то красочное, стильное и не слишком грузящее мозги после трудного рабодня. Соответственно, и Хелсинг здесь уже не профессор, а эдакий «рыцарь на побегушках» (проще говоря, киллер по поручению Его Святейшества), который по наводке Ватикана уничтожает всякую нечисть - например, мистера Хайда. Вот и в этот раз рыцарь Святого Ордена Ван Хелсинг «отправляется на дело» дабы уничтожить Дракулу.

Кратко о сюжете - четыреста лет назад в Трансильванией правил король Валерий, сын которого обратился ко злу и был убит некой Левой Рукой Господа. После смерти он заключил сделку с дьяволом и стал графом Дракулой. Как и полагается мясным американским экшенам, пресыщенным зрелищами, Дракула узнает в новом враге своего бывшего друга и собственного убийцу - воина, которого называли Левою Рукой Господа. Однако Ван Хелсинг случайно наводит Дракулу на след монстра Франкенштейна - ключ к возрождению новой расы вампиров. Разумеется, задание главгерой выполняет не один - по пути он встречает некую Анну, у которой тоже есть зуб на вампирье сообщество. Открыв тайну Сил Тьмы, Ван Хелсинг пытается переправить монстра в Рим - туда, где его вампиры не смогут достать. Но по дороге кортеж атакует воинство Дракулы. В схватке погибает превращённый в оборотня принц Велкан, при этом успев укусить Ван Хелсинга, и захвачена в плен принцесса Анна. Дракула предлагает обменять её на монстра - сделку договариваются провести во время маскарадного бала в Будапеште в ночь на Хеллоуин. Обмен происходит, впрочем, вопреки воле заинтересованных сторон. Дракула получает монстра, однако Ван Хелсинг узнает тайну Ледяной Крепости — тюрьмы-убежища в параллельном мире, в котором заключён король вампиров. Получивший ранение от

оборотня, Ван Хелсинг теперь обладает сверхъестественной силой и в поединке второй раз убивает Дракулу. При этом Анна, которая должна была ввести Хелсингу «антиоборотневую» вакцину, гибнет по его вине, хоть и неумышленно. В качестве слезливого бонуса, покидая Трансильванию, Ван Хелсинг видит образ улыбающейся Анны на небесах.

В принципе, это типичный пример «крутого парня», которым являются большинство киношных главгероев в наши дни - увы, от самого Ван Хелсинга (точнее, классического его образа) в нём не так много черт осталось. Что, в принципе, не мешает любителям боевиков/страшилок/мистики:) Убийца нежити, так или иначе, в наше время выглядит довольно однотипно везде - не только в кино. Поэтому перейдём от него в другую область - аниме, первые серии которого вышли в 1999 году.

Да, речь будет идти об почти одноименном сериале и «полнометражках», именуемых «Хеллсинг». «Почти» - поскольку авторы решили добавить в название колорита. Собственно, причём здесь Хелсинг как таковой?:) Ответ и прост, и вычурен одновременно - в данном аниме имеется и свой Дракула «на службе Его Величества», а потому носящий имя Алукард (почему именно так - писалось подробнее в третьей статье из цикла «Линия крови») и свой Хелсинг. Интегра Фарбрук Уингейтс Хеллсинг (всё это - ФИО одного человека:)). А также организация Хеллсинг, которая борется с нечистью. Изначально (согласно классическому произведению Стокера), фамилия «Helsing» пишется с одной «l», в то время как в аниме «Hellsing» это, на первый взгляд, составное слово из двух частей «hell» и «sing», что можно перевести как «адская песнь». Однако, в брошюре, которая поставляется с первым японским Hellsing DVD, говорится, что «Hellsing» является аббревиатурой от «Her Royal England Legions of Legitimate Supernatural and Immortal Night Guard» (Её Величества Английский Легион Законной Сверхъестественной и Бессмертной Ночной Стражи).



Интегра Хеллсинг — 22-летняя аристократка, член ордена протестантских рыцарей, последний представитель древнейшей семьи Хеллсинг, глава одноимённой организации и хозяйка главного вампира Хеллсинга - Алукарда. В обязанности семьи Хеллсинг входит защита Англии от вампиров, поскольку Хеллсинги, являются, по сути, потомственными охотниками за нечистью. Внешне Интегра холодна и расчётлива, чётко соответствуя роли "железной леди", что и понятно - она управляет немаленькой организацией (тайной и неслабо оснащённой) и несёт большую ответственность (не говоря о том, что надо командовать кучей мужиков, которые слабины не простят:)). Кроме того, Интегра - единственный человек, который может управлять силой Алукарда. Интересно, что прадедом Интегры был не кто иной, как Абрахам Ван Хеллсинг. Впрочем, подчинить и заточить Дракулу по сюжету удалось лишь её отцу - Артуру Ван Хелсингу. Собственно, благодаря этому она и может управлять его силой - поскольку вампир способен подчиниться лишь «силе крови», т.е. тому, в ком течёт кровь его поработителя.

Хеллсинг (как Интегра, так и организация, которую она возглавляет), можно назвать гармоничным творческим продолжением классического образа Хелсинга, в отличие от многих прочих современных поделок кинематографа с персонажем-Хелсингом. Сама Интегра, как и Стокеровский Абрахам, блещет знаниями в области мистики, эзотерики и сведений о нечисти. Правда, в отличие от него, её орудие более практично и с успехом применяется не только в отношении вечно голодных не-мёртвых, но и вечно жадных живых. Интегра вполне на уровне (можно сказать, профессионально) владеет огнестрельным оружием и фехтованием.

На мой взгляд, это наиболее оптимальный образ «современного Хелсинга» - в нём сочетается классический образ и подход с современным «геройствованием» в виде стрельбы с двух рук и прочих спецэффектов. Но это не единственный удачный пример такого совмещения. Если людям стало скучно смотреть на «бабахи» на экране, то остаётся вовлечь их в процесс, чтобы они попробовали «бабахать» злополучную нечисть сами. По традиции «Линии крови» видеоигры тоже никуда не делись из обзора:)

Кастлвания - как много в этом слове... Настолько много, что она упоминалась уже не в одной статье цикла:) Вот и здесь она будет к месту. У тех, кто знает эту серию игр, наверняка возникнет вопрос - причём тут Хелсинг, если ни одного такового в данной саге не упоминается? Аналогия и использованная авторами первооснова (в виде Хелсинга, разумеется), дорогие читатели, тоже немаловажно для привлечения нашего пристального внимания. Речь идёт о клане Бельмонтов, которые на протяжении поколений воюют с Дракулой, по дороге к нему уничтожая нечисть «для сугрева». Серия «Кастлвания», первая игра которой вышла в 1986 году, имеет довольно

интересную сюжетную линию, и чтобы понять, о каких «аналогиях» речь, надо знать, с чего всё началось. Поэтому рекомендую устроиться поудобнее:)

Эта история началась в 1094 году, во времена рыцарей и замков. В тот период начала крепнуть феодальная власть и разлагаться власть централизованная - рыцари, будучи защитниками интересов своих господ, готовы были отдать за них жизнь. Но как только отдельные семьи феодалов начали борьбу за территориальное господство, рыцари стали пешкой. После укрепления силы Католической церкви и проведения григорианских реформ, настал период религиозного властвования, где рыцарям была отведена новая роль: «защищать мир и Церковь». Некоторые из них начали создавать братские ордены, чтобы сражаться вместе, ради благородных целей. В эти годы одна группа рыцарей казалась непобедимой. Их было двое: Леон Бельмонт и Матиас Кронквист. О первом из них и пойдёт речь - том самом Бельмонте, с которого всё и началось.

Леон Бельмонт был выдающимся молодым человеком, не знающим страха и боевым умениям которого не было равных. Спустя определённое время реформы Католической церкви приняли другой оборот. Рыцари стали теперь не защитниками мира, а всего лишь орудием церкви для завоевания новых земель. И однажды загадочная армия монстров появилась во владениях Леона. Церковь запрещала любые битвы, кроме тех, что были направлены против её политических врагов, поэтому Леон остался без какой-либо военной поддержки. В разгар этих событий, Матиас, несмотря на болезнь, покинул свое жилище и примчался к Леону - он был уверен, что напавшие монстры - вампиры, чьим пристанищем является замок в лесу, зовущийся «Вечная ночь». Однако лишь испугом нападение не закончилось: возлюбленная Леона, Сара, похищена и заточена в том замке. Не имея другого выбора, Леон разрывает связи с Церковью, отрекается от своего титула лорда и в одиночку отправляется спасать свою возлюбленную.



Приближаясь к угодьям замка, он встретил старика Риналдо Гандолфи, алхимика, живущего в этом вампирском лесу. От него Бельмонт узнал, что лес был погружен в вечную тьму, благодаря усилиям очень могущественного вампира - Вольтера Бернхарда. Его бессмертие настолько наскучило ему, что вампир развлекался как мог - он раз за разом начинал свою игру, забирая у людей что-то ценное. В данном случае, возлюбленную Леона, Сару. Более того, Вольтер разрешил Риналдо жить здесь и помогать охотникам, продавая им необходимые товары, поскольку это делает игру более интересной. Желая помочь, старик дал Леону Кнут Алхимии - артефакт, созданный им, который обладал гораздо более мощной силой, чем любые мечи охотников на вампиров.



Посетив замок, Леон узнал, что Вольтер обладает «черным камнем», который и позволяет ему держать лес в вечной тьме. Во второй раз Леон встретил в замке Вольтера вместе с Сарой в своих объятьях. Вампир добился своей цели - развлечение само пришло к нему в гости. Он отпустил девушку, сказав, что она ему уже не нужна. А разъяренному рыцарю Вольтер предложил дуэль в главной башне замка. Однако Леон решил увести девушку из замка. Но на подходе к жилищу Риналдо, Сара упала без сознания. Причиной стали следы от укуса. Разумеется, сделал это Вальтер - и чтобы излечить девушку, необходимо было его уничтожить. Однако, было непонятно, как это сделать. От Риналдо Бельмонт узнал, что Кнут Алхимии сможет обрести свою полную силу, если Леон убьет Сару, объединив свою ненависть и силу кнута. Поглотив энергию девушки, кнут получит достаточно силы для уничтожения Вольтера. Получился замкнутый круг. Сара подслушала этот разговор и сказала, что готова пожертвовать своей жизнью. Леону пришлось сделать нелёгкий выбор. И в результате родился легендарный кнут, получивший имя Убийца

Вампиров. Теперь Бельмонт поклялся, что отомстит за Сару, и отправился на последний этаж замка. Сидевший на троне Вольтер при виде кнута не впечатлился, что не помешало прекратить его бессмертное существование. Но Вольтер был совершенно не готов к тому, что произошло далее: неожиданно появился демон по имени Смерть. И тут выяснились интересные детали - оказывается, Матиас, бывший союзником Леона, предал его. После смерти своей возлюбленной Элизабет, умершей ещё до нападения монстров в ту роковую ночь, Матиас проклял бога, за которого воевал все предыдущие годы как рыцарь. И ради того, чтобы проклинать его вечно и везде гнобить позором, Матиас решил получить бессмертие. Но для этого ему требовалась душа вампира - получить он её смог руками Леона, который изначально ринулся в замок, чтобы спасти Сару. В ответ на предложение о бессмертии Леон отказался, что Матиаса не расстроило. Тот отдал бывшего соратника в лапы Смерти, превратился в летучую мышь и улетел по своим делам (наверное, гнобить бога позором и писать о нём гадости на заборах:)). Впрочем, Смерть так же была нашинкована, но пообещала вернуться снова. Тогда Леон сказал, чтобы она передала Матиасу послание: «Ты стал проклятым созданием, и теперь этот кнут и мои родственники когда-нибудь уничтожат тебя! Ныне Бельмонты будут охотиться и ночью!».

С этого момента семья Бельмонтов начала свою борьбу против зла. Сюжет, с которого началась«Каствания» имеет явные параллели с небезызвестным произведением Стокера. Борьба со злом, которая для центрального персонажа - профессия; похищенная этим самым злом возлюбленная; про́клятый лес, через который надо пройти, дабы попасть к «главному злыдню» вампиру и замок, этим самым вампиром управляемый; несчастные смерти в ходе борьбы с главным врагом; проблема выбора, которая становится и перед главгероем, и перед его девушкой...

Стоит сказать, что по хронологии серии Кастлвания история противостояния «бобра с козлом» длится с 1094 по 2036 год. За столь длительное время, ясное дело, сменился уже не один Бельмонт. И не одним кнутом каждый из них пользовался. В логове врага всегда можно было найти (как это ни удивительно) спрятанное там более традиционное оружие против нечисти. Правда, использовать его как основное не получится, лишь как дополнительное. Крест, святая вода, библия - это можно назвать реверансом авторов в сторону стокеровского Хелсинга. Также, не смотря на то, что игры данной серии представляют собой слэшеры, они (за исключением разве лишь нескольких) рассчитаны и на логическое мышление. Это тоже очень удачный ход авторов - несмотря на всю свою боевитость, главгерой, как подразумевается, обладает и познаниями в области монстроведения, и даже истории (последнее становится ясно из диалогов по ходу игры). Приходится думать, какое из дополнительных оружий использовать главгерою в той или иной локации, в каждой из которых водятся свои представители нечисти. Кроме того, как и во всякой приставочной игре, для каждого босса необходима своя стратегия. Одними монстрами, впрочем, дело не ограничивается. Замок, в котором традиционно происходит действие, тоже хранит в себе немало секретов. Чтобы пройти его, надо сообразить, где какой рычажок дёрнуть (хотя, чтобы открыть все секреты, приходится решать задачки и похитрее). Собственно, благодаря такому сочетанию по формуле «мускулы плюс размышлизм» получилась необычная для того времени игра, впоследствии завоевавшая немаленькое число фанатов.



Правда, не одним Бельмонтом живы игры. Кастлвания - это творение из рода видеоигр, но в настольных тоже есть свой Хелсинг. Речь идёт о Равенлофте, который сам по себе примечателен заимствованием и сочетанием в себе многих образов персонажей (преимущественно из классической готической литературы). Не стал исключением Ван Хелсинг. Правда, в Равенлофте персонажа зовут Рудольф Ван Ричтен. Но хоть имя иное, а аналог он Хелсингу самый прямой и наиболее близкий к классическому стокеровскому.

Рудольф родился в 671 году в Ривалисе. С детства он был прилежным учеником, получая образование, соответствующее его аристократическому происхождению. Более всего он преуспел в изучении трав и впоследствии получил медицинское образование. В это же время он женился и у него появился сын Эразмус. Затем Рудольф вернулся в родной Ривалис, чтобы практиковать свои медицинские навыки, в результате став одним из наиболее уважаемых людей города. В 706 году клан Вистани, в то время находившийся на территории Ривалиса, попросил доктора оказать помощь больному мальчику. Но Ван Ричтен не смог вылечить его, несмотря на все свои знания и бесчисленное количество испробованных лекарств. В отместку клан

похитил Эразмуса и исчез. Однако доктор последовал за ними и спустя время он уже шёл вслед за воинами-нежитью, которые вели его сквозь туман к клану Вистани. Однако там он узнал, его сына продали барону Метусу, о жестокости которого ходили легенды. Ван Ричтен впал в ярость, и его эскорт устроил бойню, убивая Вистани. Впрочем, лидер клана, мадам Раданавич, успела проклясть его. Теперь Рудольф был обречён жить среди монстров и смотреть, как от их когтей погибают все, кто ему до́роги.

Доктор отправился туда, где мог бы находиться его сын - в поместье барона Метуса. Но по прибытии Рудольф оказался не в состоянии проникнуть внутрь. Пришлось разбить лагерь и прямо там заночевать. Ночью к доктору пришёл его сын. Точнее то, что им раньше было. Метус, будучи вампиром, превратил Эразмуса в одного из своих тёмных слуг. И сын, собрав остатки своей свободной воли, пришёл к отцу, чтобы рассказать ему об этом и о том, что только может знать слуга о своём новом господине.

Разбитый и опустошённый, Ван Ричтен вернулся домой. Но там он нашёл тело своей жены, которая была убита Метусом, использовавшим свою силу, чтобы добраться до дома доктора раньше него самого. С того момента Рудольф обезумел, решив уничтожить и вампира, и его слуг во что бы то ни стало. Ван Ричтен вернулся к особняку Метуса, чтобы убить его, воспользовавшись знаниями, вычитанными в книгах, и услышанными от своего не-мёртвого сына.

С этого момента началась карьера Рудольфа Ван Ричтена как охотника на вампиров и эксперта по сверхъестественному. С собой он постоянно носит знак Эзры, бутылку святой воды, маленькое зеркало, серебряный кинжал и деревянный кол. Доктор редко нападает на нечисть в прямом столкновении, предпочитая действовать хитро и использовать их слабые места.

В 1996 году был выпущен бокс-сет под названием «Bleak House: The Death of Dr.Rudolph Van Richten», содержащий несколько карт и сюжетную линию, которая, как и многие модули Равенлофта, может идти по разным путям.

(Например в одной из развязок Ричтен погибает жуткой смертью, а зло соответсвенно торжествует. В другой – особняк Ван Ричтена становиться доменом, сосредоточием зла где добрый доктор и злобная вистанка веками продолжают свое противостояние. В общем по традиции, многие финалы были далеки от хэппи-энда – прим. редактора)

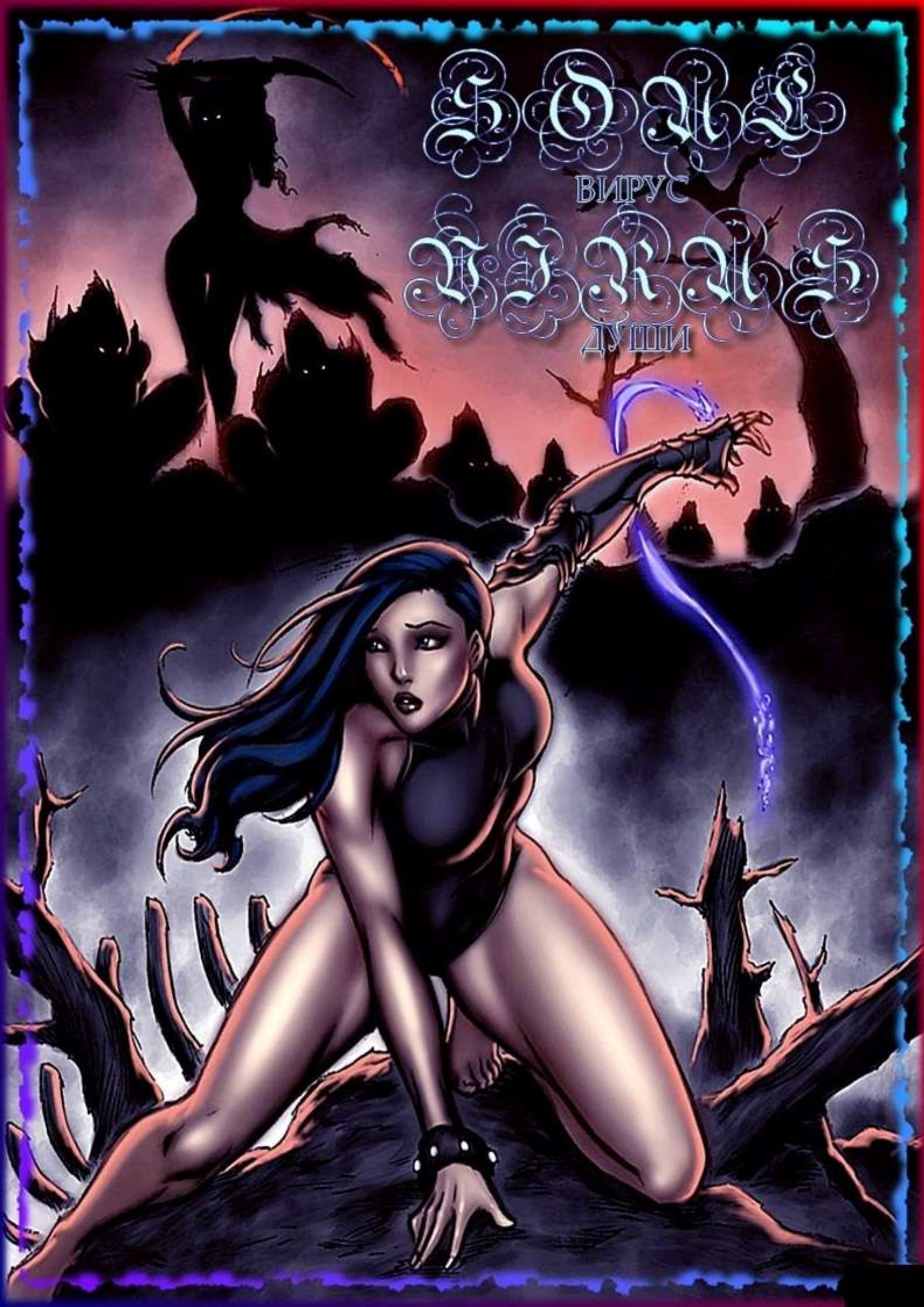
Оглянув всё вышенаписанное, можно видеть, насколько изменился образ Хелсинга. Благодаря творческой мысли реальный человек - весьма образованный и не обделённый способностями, чьим оружием был ум - сначала стал персонажем книги: умудрённым жизнью учёным, знающим повадки «невидимого врага» и потому готовым к его ударам. Затем (в 1986 году) персонаж трансформировался в человека, наделённого немалой физической силой, но всё так же образованным, с живым умом и готовностью к вражеским козням. Несколько лет спустя (в 1996 году) последовало «возвращение к корням», но скорее в виде приквела - о буйной молодости доктора, которая и смогла превратить его из просто образованного человека в жёсткого, умудрённого жизнью охотника, готового к любым козням врага. Далее, Хелсинг стал уже «разбитным парнем» с кучей оружия, жёстким и всегда «на стрёме», но весь его интеллектуальный потенциал свёлся, увы, к жизненному опыту и паре прочитанных книжек.

Как итог - мы получаем те творческие изыски, которые в большинстве своём отражают вкус масс. К сожалению, этот вкус от содержания весьма часто переходит к форме. Но, учитывая, что в последнее время упомянутые массы всё более тяготеют к хитросплетённым интригам, сложным характерам и неожиданным поворотам сюжета, надежда ещё есть.

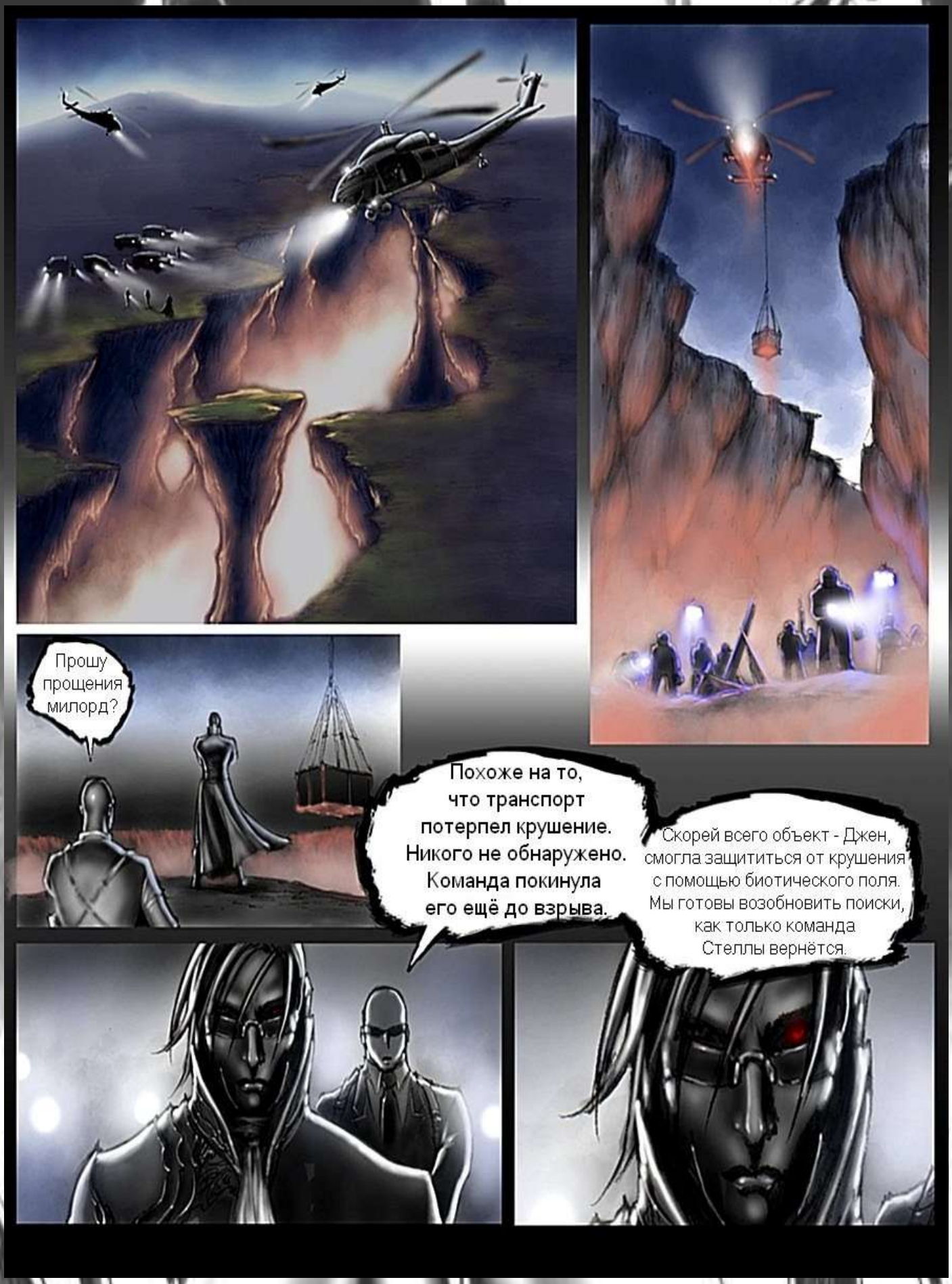


В 2011 году вышла настольная игра ***«Van Helsing».*** Рассчитанная на 3-5 игроков.
Игра весьма продолжительна, партия занимает более часа.
В центре событий команда «охотников» на нечисть. Во главе с доктором Ван Хелсингом, которые прибывают в старинный замок, за знатной добычей (Дракулой).
Персонажам нужно исследовать замок, уничтожать приспешников вампира, искать необходимые предметы и оборудование и быть начеку.
А то ужасный вампир покусает их и обратит в тварь по своему образу и подобию.
Тогда героям придется не только сражаться с древним кровососом, но и отбиваться от бывших друзей, которых потянуло на свежую кровушку.

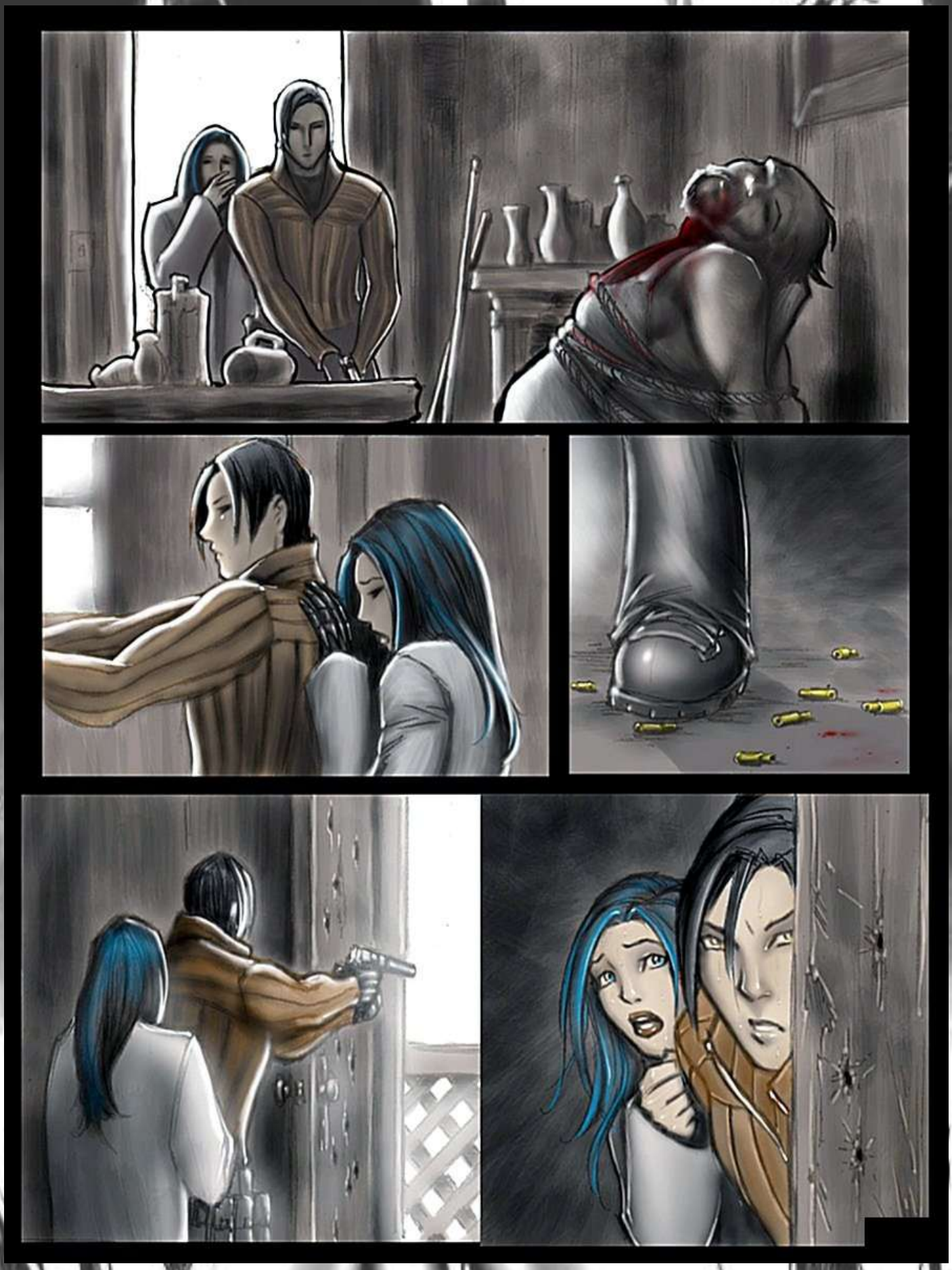
В общем суть игры прозрачна. Команда охотников ищет необходимые предметы для уничтожения Дракулы, граф же пытается обратить всех охотников в вампиров и параллельно собирает по замку своих невест для завершения жуткого ритуала.


ЗОЛА
ВИРУС
ИЗ КАЗЬ
ДУШИ


Джен!
Что с тобой случилось, глупенькая?
Брендон... Это ты?
Да... У тебя прямо талант вляпаться в самое...
Я... я не знаю...

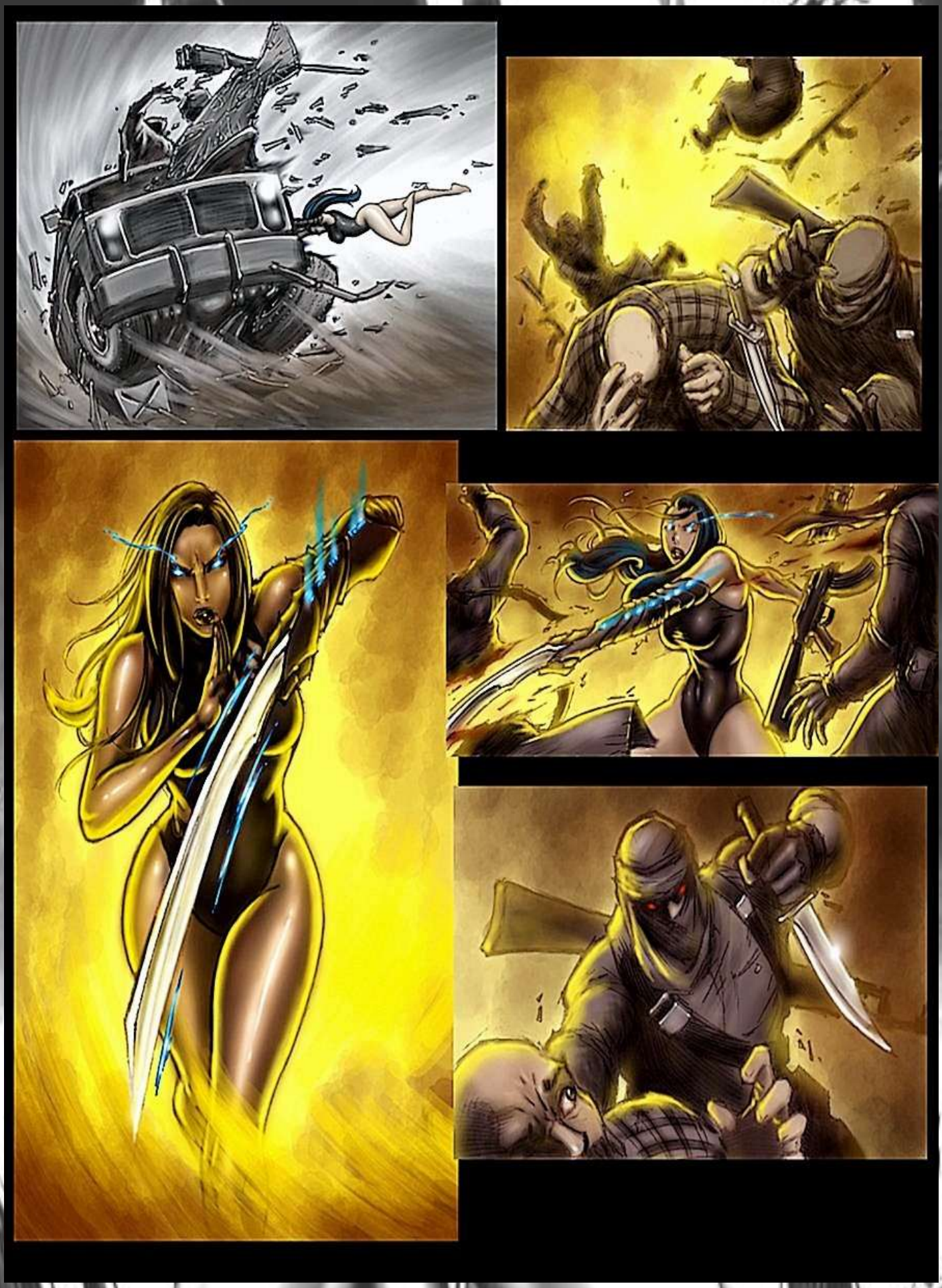

Прошу прощения милорд?
Похоже на то, что транспорт потерпел крушение. Никого не обнаружено. Команда покинула его ещё до взрыва.
Скорей всего объект - Джен, смогла защититься от крушения с помощью биотического поля. Мы готовы возобновить поиски, как только команда Стеллы вернётся.


А как ты нашёл меня? Это организация послала тебя?
Нет конечно. Я просто шёл на шум "мочилова"
Серьёзно?
Абсо-лютно.
Возможно те люди смогут подвести нас до города
Ты уверен? Здесь как-то тихо. Может никого нет дома
Да, это странно Что-то явно не так...




О господи... Что творят те люди?
Не знаю... Я бы мог сжечь их, но с последнего раза мой пирогенез ещё не стабилен...
Пожалуйста... Помоги им... "Больно"...
Их сейчас убьют... "Моя рука"... "Больно"...
Чудовища! Их нужно остановить!








Как вы, всё в порядке?
Да... всё миновало.


Ты как? Нам нужно выбираться от сюда.
Я бы мог, отвести вас в город?
Что? ...Да. Большое спасибо!
В грузовике есть одеяло и покрывало от дождя. Можете ими воспользоваться.
Что же эти твари сделали с тобой. Всё стало хуже, чем раньше. Но на этот раз,я смогу защитить тебя.







...И всё будет таким, каким ты захочешь...



"Крылья ворона"

2(10)/2011





Тема номера:

Метаморфозы

2010(c) Grand Grimuare

Broken souls I:



Sorrow

© "Grand-Grimuare" 2010

DnD 3.5; Ravenloft…