

କ୍ଷତ୍ରିୟ ଗ୍ରନ୍ଥାଳୟ



2005

Оглавление

<i>Пролог</i>	2	<i>Арка Черной Розы</i>	74
		Аваллах	
<i>Места</i>		<i>Люди</i>	
<i>Древние Врата</i>	3	<i>Преображенные</i>	76
Mr. Garret		Azalin	
<i>Черное Убежище</i>	10	<i>Железный Легион</i>	82
Azalin		Mr. Garret	
<i>Дун Гол</i>	15	<i>Существа</i>	
Ника Бельская		<i>Голем, Пвана</i>	85
<i>Половец</i>	21	Mr. Garret	
Клевер		<i>Порождения Древних Врат</i>	87
<i>Бореалис</i>	25	Mr. Garret	
Mr. Garret		<i>Приключения</i>	
<i>Форт Джефферсон</i>	29	<i>Прожорливый</i>	100
Mr. Garret		Azalin	
<i>Легенды</i>		<i>Грозное Крыло</i>	114
<i>Шинтаниэль</i>	31	Mr. Garret	
Ника Бельская		<i>Правила</i>	
<i>Легенда о Волке и Человеке</i>	44	<i>Система Ravenloft-Fudge</i>	145
Mr. Garret		Эпикур	
<i>За Темным Горизонтом</i>	62	<i>Эпилог</i>	167
Mr. Garret			
<i>Сон Мертвых Холмов</i>	61		
Mr. Garret			
<i>Рассвет Черной Розы</i>	69		
Ника Бельская			

Редактор: Ника Бельская

RFD сборка: Azalin

Авторы статей: Mr. Garret, Azalin, Ника Бельская, Эпикур, Клевер, Аваллах

Дополнительная помощь: GER, Arkanis

Интернет поддержка: www.ravenloft.dungeons.ru, www.graycardinal.narod.ru

Вся наша жизнь – это череда встреч. Возможно мы сами не осознаем этого, но наша судьба вершится именно благодаря им. Кто знает, что было бы со мной, если бы в тот злосчастный день я не встретился с Раданавич, и не произнес слова, ставшие смертным приговором моему сыну. Кто знает, что было бы со всеми нами, если бы на ночной дороге судьба не свела меня с лордом Азалином, даровавшим мне силу убивать.

Встречи становятся нашим благословением, но они же и становятся проклятьем. Всю свою жизнь я встречался с Тьмой, но сколько же раз, благодаря этому, я встречался с теми, кто обязался служить Свету. И пускай многие из этих встреч были трагическими, мне не о чем жалеть. Каждая из них – это еще один урок, еще один стежок в величественной ткани моей жизни, которая создавалась много лет. И только одно печалит меня сейчас, когда я пишу эти строки. Я остался один. И в темноте моего дома, которая окружает пляшущее пламя свечи, меня ждут только воспоминания. Воспоминания о встречах...

Ван Рихтен отложил перо и, осторожно задув свечу, подошел к окну. В Мордентшире вновь шел дождь, несмотря на то, что уже вот-вот должна была начаться зима. Приближался к концу 749 год по календарю Баровии. Несколько минут, он молча смотрел на падающие капли дождя, а потом вновь вернулся к столу и опустился в кресло. Неугомонные Лаура и Дженнифер были где-то за городом, и во всем доме кроме него не было никого. Только он. И его воспоминания.

Ван Рихтен откинулся на спинку кресла, и закрыл глаза. Они вновь были рядом: Аланнтир, Геддар, Самуэль, Клаудия и десятки других, чьи имена известны только ему. Призраки тех, кому не суждено было пережить ту войну, которую он вел в течение всей своей жизни. В последние дни они все чаще стали приходить к нему во сне, и эти встречи приносили с собой печаль. Печаль, которая тупой болью отзывалась в его уставшем сердце. Книга была почти дописана, но вряд ли ей суждено было когда-нибудь увидеть свет. Кому интересны мемуары человека, который всю свою жизнь посвятил борьбе с тьмой? Кого интересуют имена тех, кто пожертвовал своей жизнью ради блага тех, кто даже не подозревает об их жертве? Возможно только горстку тех, кто сам рискует исчезнуть без следа во тьме, следующей за ними по пятам. Но эта книга должна быть написана. Хотя бы ради того, чтобы отдать долг воспоминаниям, лежащим в холодной земле Туманов. Ибо никто не должен оставаться забытым. Особенно там, где брошенная искра может зажечь очистительный костер.

Ван Рихтен зажег свечу, и вновь склонился над книгой. А дождь за окном продолжал падать серой пеленой на улицы Мордентшира ...

Места

Древние Врата

...Именно тогда, в год 711 по календарю Баровии, я оказался в Корвии, небольшом городе моей родины, Даркона. Именно там, и произошла встреча, во многом повлиявшая на всю мою жизнь. В зале небольшой гостиницы, расположенной возле центра города, я повстречался с Гедланом Железным Сердцем, который позже стал моим верным товарищем в борьбе с силами тьмы.

За те годы, которые я провел в странствиях с моим неутомимым товарищем, я узнал о народе Гадлана очень многое. И именно он заставил меня задуматься над вопросом, который мучает меня до сих пор – почему дворфы, считающиеся непревзойденными экспертами в горном деле, до сих пор отвергают плоды технического прогресса, всюю используемые в Ламории шахтерами-людьми.

На самом деле, в глубине этого столь незначительного вопроса может таиться многое. С каждым годом наш мир все дальше и дальше уходит по дороге, с которой уже нельзя будет сойти. Со временем, мы уже не можем представить нашу жизнь без достижений техники. Все больше и больше моряков Даймонлю отдает предпочтение паровым кораблям, которые уже начинают вытеснять парусники. И с годами остается все меньше и меньше людей помнящих о том, как ходить под парусами. И если магия не может столь глубоко войти в нашу жизнь, ибо она доступна далеко не каждому, то общедоступность техники привлекает все новых и новых людей. Но и пугает. Что станет тогда, когда мощь пара дарует человеку власть над силами природы, которые позволяют ему изменять окружающий мир? И куда приведет нас эта дорога?

Рудольф ван Рихтен

Домен

Культурный Уровень: Темные Века (5) хотя многие постройки свидетельствует о том, что более ранняя культура этих мест достигла Ренессанса (9).

Ландшафт: Арктические пустоши, тундра, горы и холодный неприветливый океан.

Древние врата – угрюмый домен, несбывшегося расцвета, управляемый странным механическим правителем, преследующим таинственные цели. Большую часть домена занимает огромный разрушенный город, давший название прилегающей территории. Местность в домене, как правило, очень неприветливая. На севере город омывает холодный, закованный в лед океан, воды которого недвижимы, и в их темных глубинах нет никаких существ, как будто бы бездна домена смертельна для любых живых созданий. На юге, руины города поглощаются холодной арктической тундрой, поросшей маленькими деревцами и карликовыми растениями. Изредка, над этими холодными пустошами поднимаются странные мегалиты, испещренные злобейшей рунной вязью.

Еще дальше к югу, в вечно темное, ночное небо домена, испещренное колючими иголками умирающих звезд, упираются два колоссальных пика – Гримгур и Крагер, снежные шапки не

тают даже коротким арктическим летом. По слухам, где-то в глубине этих гор находится огромный могильник, в котором древние хоронили жителей города, во времена ужасного мора.

Тундра, охватывающая руины поселения со всех сторон, негостеприимна, мрачна и угрюма, те искатели приключений, что пожелают путешествовать по ней, могут столкнуться с невиданными в других землях механическими ужасами.

Климатические условия Древних врат довольно экстремальны. Средняя температура этой полярной земли редко поднимается до уровня таяния воды. Большую часть года домен скован холодом ужасных морозов. Багровые бури, местные аналог обыкновенных гроз также приносят с собой лишь смерть и разрушение, но настоящим бичом этой погибающей земли являются куски разбитой луны, которая в результате неизвестного катаклизма сошла с орбиты, и теперь по частям падает на Древние Врата, производя чудовищные опустошения.

Даже солнце в этой земле не вселяет радость в случайных гостей, его огромный кроваво-красный лик никогда не заходит над полярным океаном, занимая три четверти черного неба, а колоссальные протуберанцы, явственно различимые невооруженным глазом, превращают ночь, простирающуюся над городом, в апокалиптическое полотно, олицетворяющее собой поражение жизни.

Основные Поселения: Древние врата ~ 2300 механизмов, Языки – исконный язык не известен, Религии – неизвестны.

Народ: В привычном для обыкновенных людей смысле, Древние Врата не заселенная земля, но на самом деле это утверждение не совсем верно. В отличие от других безлюдных доменов здесь существует жизнь, но она столько необычна и странна, что те немногие путешественники, что вернулись живыми из Древних Врат, до сих пор не уверены в ее объективном существовании. Все существа, населяющие Древние Врата механизированы, и, как правило, их тела на половину состоят из металла. Местная форма религиозного культа также не имеет аналогов в других землях, поскольку замечено, что некоторые из машин проводят какие-то загадочные ритуалы вокруг столбов пара, изредка фонтанирующих из земли.

Ходят слухи о том, что иногда на город нападают легионы живых мертвецов, поднимающихся из холодных могил некрополиса, расположенного в южных горах. Машины, как правило, отбивают эти атаки без особых потерь.

Управление: Технократия. Великий механик Дреморд – зловещий ученый, правит в Древних вратах своими, металлическими манипуляторами. Никто точно не знает, зачем Великий Механик строит новые механизмы, восстанавливает старые машины и борется с мертвецами извне. Ходят слухи, что некогда Дреморд был одним из величайших механиков города, но его деяния, впоследствии, привели к разрушению естественного спутника на орбите и смерти многотысячного поселения Древних Врат. Вполне возможно, что в течение тысячелетий Дреморд пытается исправить последствия своей ошибки, но эти старания тщетны.

Известно, что Великий механик не человек, вполне возможно, что он никогда им и не был, и его раса столь же непривычна, как и неизвестна для нас. Однако мы знаем совершенно точно, что большая часть его тела теперь механизирована и его невероятная физическая сила связана лишь с мощью огромных манипуляторов, приводимых в действие магической паровой машиной.

Торговля и Дипломатия: Древние врата не нуждаются в торговле, и, кроме того, Великий Механик повелел своим механическим слугам убивать всякого входящего в город торговца, поскольку те часто отвлекали Дреморда от интеллектуальных занятий. Из-за чрезвычайных запасов полезных ископаемых, Древние Врата очень привлекательный домен для рудокопов и искателей драгоценных камней, которые рискнут проникнуть в царство механизированного кошмара. Ресурсы (не использованные) – руда, золото, платина, драгоценные камни. Монеты – золотая и серебряная шестеренка были некогда самыми ходовыми монетами древнего города, но со смертью жителей их значение сошло на нет, ибо когда торговля отсутствует деньги не нужны.

Персонажи: Нет

Примечание для Мастера: Никто не знает дороги в Древние врата. По слухам, все посетители этого странного места, попадают в него предварительно затерявшись в туманах, но есть отдельные свидетельства, повествующие о том, что наибольшая вероятность попадания в Древние Врата будет в том случае если путешественник рискнет войти в злое тучи, со всех сторон окутывающие Разбитый проход.

Лорд Древних Врат

Великий механик Дреморд

Аутсайдер из Неизвестного мира, Живой механизм

Воин 16-го уровня, Паровой маг 10-го уровня (Fighter/Steamcraft Mage)

Законопослушно-злой

АС	-2	Сила	20
Движение	18	Ловкость	7
Уровень/Хит Дайс	16	Телосложение	19
НР	124	Интеллект	18
THAC0	8	Мудрость	11
Количество атак	4	Харизма	5

Урон 2d8+2/2d8+2/в зависимости от оружия/в зависимости от оружия

Особые Атаки – Циркулярные пилы+2, заклинания сферы Steam (5/4/4/3)

Особые Защиты – Для нанесения вреда необходимо магическое оружие +2 или лучше

Магическая Устойчивость – 25%

Умения и навыки: Advanced Craftsmen, Mechanical Genius, Industrial Know-how, Spell Infusion, Expert Craftsmen, Machine Mind, Master Craftsmen

Иммунитет к заклинаниям: Очарования, Удержания, Магии Смерти и Пара, а также к эффектам воздействия яда, огня и воды

Великий механик Дреморд выглядит словно огромный шагающий механизм, работающий при помощи сверхмощной паро-магической машины. Нижняя часть тела механика полностью закована в массивную броню, созданную из зачарованного металла, которая защищает от разрушения разноцветные витки силовых линий и цилиндры волшебных поршней, поддерживающих вечную жизнь существа. Четыре конечности Дреморда давно заменены манипуляторами из жидкого металла, способными видоизменять свою форму по воле механика (обычно они преобразуются в рабочие инструменты -отвертки, молотки и пилы).

Единственная часть тела Дреморда, оставшаяся от его мутировавшей биологической сущности — волкоподобная голова с тремя веками. Однако ее длинные звериные пропорции, острые клыки и злые глаза с двумя зрачками, не вызывают у смертных ничего, кроме ужаса и трепета. Дреморд знает, как страшен его внешний вид, но не желает менять его, поскольку так погружен в свои научные исследования, что на остальное у него не остается времени.

Предыстория: Много тысячелетий назад, Дреморд был начинающим механиком в далеком магическом мире, над которым раз в четыре тысячи лет всходила темная звезда, изгоняющая магию вне пределов реальности. Колдуны той далекой и забытой земли, страшились так называемых Черных Дней, когда сила звезды вытягивала из их тел магическую силу, и Единый Город полностью оказывался под контролем огромных, умных автоматов, созданных далекими предками нынешних правителей города.

Дреморд же, наоборот, много лет ждал приход Черных Дней, поскольку с детства ненавидел, правящих городом тиранов, убивших его родителей и сестру. Молодой Механик мечтал свергнуть правление королей-колдунов при помощи своих шагающих механизмов, и осуществил свое желание в один из Дней Наступившей Тьмы. В последние часы Единого Города, он активировал армию механизмов и направил их в сторону здания Чародейского Совета.

К ночи Единый город погрузился в хаос уличных боев. Гвардия Совета пыталась остановить продвижение механических ужасов, но не смогла ничего противопоставить боевой мощи неуязвимых машин. Призванные с окрестных полей, и наскоро вооруженные, старые ходуны, оставшиеся с последней войны, были быстро уничтожены техникой Дреморда, и только невероятной силы колдовской щит, окутавший имперскую канцелярию, спас магов от немедленной гибели.

Дреморд знал, что если к утру следующего дня его армия не сможет пробиться через магическую защиту, его тщательно спланированное восстание закончится поражением, ибо Черная Звезда опустится за горизонт, и волшебники, воспользовавшись магическими заклинаниями за пару часов сметут его металлические игрушки с поверхности земли. Оценив всю тяжесть сложившегося положения, Дреморд поспешил к своей возлюбленной — Кетерине Гриндэйл, работающей на колоссальной паровой станции, снабжающей энергией Единый город и его окрестности. Кетерина согласилась помочь Дреморду, но предупредила повстанца о том, что паро-силовая установка станции удерживает от схода с орбиты давно разваливающийся спутник планеты. Быстро рассчитав гравитационные характеристики и скорости падения луны, Дреморд пришел к выводу о том, что получасовое отключение магического потока не приведет к скольконибудь ужасным последствиям для Единого Города. Решение было принято, и Кетерина, отключив весь мегаполис от энергии, перенаправила ее в сторону мерцающего на улицах волшебного щита. К утру силовой барьер был пробит, но машины смогли уничтожить Цитадель Чародейского Совета лишь к полудню, ибо в конце затянувшейся битвы колдуны смогли использовать магию, и долгое время сдерживали прилив железных титанов. Дреморд не захотел остановить наступление, хотя и знал о том, что оставшийся без энергетической поддержки спутник начал входить в атмосферу планеты, неся с собой смерть древней цивилизации. Месть была для него единственным желанием, и он должен был воплотить её в жизнь.

Когда битва с колдунами подошла к концу, город пылал. Огромные развалины небоскребов, возвышались над исковерканными улицами и мостами. Черный, густой дым поднимался в синее небо полдня, но даже сквозь него просвечивал колоссальные куски, отрывающиеся от разваливающегося спутника.

Кетерина включила силовой луч сразу же после падения Волшебного Совета, но время было потеряно, луна сошла с орбиты и падала на Единый Город. Победа над тиранами обернулась апокалипсисом для угнетенных. Спустя двадцать часов массивный метеоритный дождь,

пролившийся с неба, стер Единый Город с лица планеты. Однако прежде чем первые метеоры поразили землю мегаполиса, над энергетической станцией Фростхэвен поднялась пелена густого тумана. Спустя мгновение, скрывающийся от армагедонна Дреморд, оказался в новой земле – холодной и неприветливой, в небе которой пылало огромное солнце. Вокруг простирался чужой, незнакомый мир и лишь далекие огни, неведь как очутившегося в этом месте Фростхэвена, напоминали механику о бесследно пропавшей родине.

Текущее Состояние: С момента гибели родного мира Дреморда прошли века, а может быть многие тысячелетия. Враг механика, Демон Фростхарр уверяет, что Единый Город погиб еще раньше, за миллион лет до сегодняшних дней, но мы не можем быть уверены в правдивости его слов. Как бы там ни было, но со времен появления Древних Врат прошло так много времени, что Дреморд забыл, кто он такой и откуда он прибыл. Все свое время, механик проводит за работой, пытаясь восстановить былое величие Единого Города и населить его живыми существами. У Дреморда имеется Великий План, высеченный машинами на стене приемной залы Цитадели Фростхэвен. В плане насчитывается 75 тысяч пунктов, согласно которым должна воссоздаться бывшая красота поселения. Несмотря на то, что к настоящему времени Дреморд завершил всего 30 тысяч из них, Великий Механик верит, что когда-нибудь ему все-таки удастся закончить великий труд.

Грандиозную работу механика задерживают лишь три небольшие трудности.

Во-первых, мертвецы с холодных гор, считающие, что город, занятый машинами Дреморда, принадлежит им по праву. Умертви постоянно срывают планы великого механика, и пытаются саботировать многие его начинания.

Во-вторых, мерзкий демон Фростхарр, отхвативший себе небольшой кусочек земли у побережья Великого Океана. Дреморд не против самого бытия демона в его земле, но беспорядок пространства, вызываемый колоссальными искажениями реальности, бесит его необычайно. Механик по очереди пытается то изничтожить демона, то помочь найти ему способ побега из туманной Тюрьмы. В дни редкого сотрудничества из труб Демонической пещеры постоянно валит густой черный дым.

В-третьих, механику мешает призрак загадочной женщины. Несмотря на то, что облик девы знаком Дреморду, он не может вспомнить, где он мог ее видеть. Призрачная девушка не может говорить и лишь вздыхает, блуждая каждую ночь по улицам разрушенного города.

Закрытие Границ: Дреморд может в любой момент закрыть границы своего домена, явив перед путниками сплошную завесу горячего пара, бьющую из земли. Стена простирается на 200 футов в глубь границы домена. Находясь внутри паровой завесы, персонаж вынужденно теряет 3d10 пунктов повреждений за оборот.

Бой: Дреморд довольно угрюмый правитель, и никогда не рвется в сражение с незнакомцами. Если вновь прибывшие персонажи его заинтересовали, он немедленно решит, что делать с ними, и если его выбор ведет к смерти «счастливчиков», то эту процедуру обыкновенно проводят за него умные машины. Сам великий механик вступит в сражение только тогда, когда незнакомцы отвлекают его от научных изысканий, или его противники оказались очень сильными врагами для медлительных и туповатых паровых слуг.

В схватке, Дреморд яростно атакует противника и никогда не отступает. В бою он полагается на огромные циркулярные пилы, способные за несколько секунд искромсать противника в кровавый фарш (каждая пила наносит в оборот 2d8+2 пунктов повреждений). Кроме вышеописанного способа нападения, механик может атаковать врага своими конечностями из жидкого металла, каждый раз преобразуя их в то оружие, которое больше всего подходит

данному моменту (в больших помещениях Дреморд предпочитает преобразовывать их в алебарды или в двуручные мечи, в более маленьких в рапиры или в боевые молоты).

Кроме того, будучи атакованным группой врагов, механик может один раз за бой активизировать свою паровую машину и обдать противников струей горячего пара, накрыв при этом всех живых существ, находящихся в радиусе 15 футов от его тела (пар наносит врагам 1d4 пунктов повреждений).

Если противники нападают на Дреморда в тот момент, когда над Древними Вратами бушует багровая буря, механик способен аккумулировать небесную энергию через громоотвод Фростхэвена и поражать ею своих врагов. Разряд багровой субстанции аккумулируется на одной из конечностей механика в течение 5 оборотов. После того, как энергия накопится в достаточных для нападения количествах, Дреморд может направить ее в своих противников (Инициация багрового потока приводит к поражению всех живых существ, имеющих металлическое оружие и броню в радиусе 100 футов от механика. Каждое, затронутое разрядом, существо получает 1d10 пунктов повреждения в первый ход, 1d6 во второй и 1d3 в третий).

Поскольку Дреморд много веков занимался изучением паровой магии (тайного наследия колдунов с его бывшей Родины) он смог расшифровать старые заклинания древних чародеев и изобрести множество новых разрушительных эффектов. Несмотря на свое огромное чародейское могущество, Дремод будет использовать колдовство только тогда, когда у врагов есть маги, активно применяющие против него свои свитки, артефакты и заклинания.

Темные силы, перебросившие Великого Механика в Древние Врата, даровали ему уникальную возможность, характерную только для священников злых религий. Дреморд в начале битвы может изгонять законно-добрых персонажей с шансом 35%. Известно, что нейтрально-добрые и хаотично-добрые герои не обращают внимания на эту возможность механика.

Поскольку тело великого механика заковано в зачарованную паровую броню (steamcraft armor) его плоть может быть повреждена только волшебным оружием +2 или более лучшим. Впрочем, та же самая броня производит невероятный шум, что дает 40% шанс любому персонажу, понять, что в его направлении движется великий механик. Встроенный в глаз монстра инфравизор, дает дарклорду способность инфравидения на расстоянии до 60-футов (*Lenses Of Night Owl*).

Черное Убежище

Я часто вспоминаю тех, кто отдал свою жизнь не ради идей добра и не ради спасения чужих душ, а ради одного человека. Меня. И все чаще и чаще я спрашиваю себя: "Кто знает, останься все эти люди живы, не был бы наш мир гораздо светлее и добрее чем тот, который расстилается вокруг?" И я могу ответить себе лишь одно: "Об этом судить не нам. И не здесь". Но я все равно испытываю перед ними чувство вины. И, прежде всего, перед Юргеном Д'Артом.

Я встретился с Юргеном в Валаконе, когда впервые столкнулся с проблемой проклятых домов. Именно тогда, когда я собирал людей для исследования загадочного дома, расположенного на окраине небольшого селения, на мой зов откликнулся этот служитель Эзры. Так началась наша дружба.

Вместе с Юргеном Д'Артом и другими моими товарищами мы отправились в Ледяной Дом, и после этого наши дороги разошлись на долгих пять лет, до того злополучного дня, когда я обратился к нему за помощью в проведении своей экспедиции в Дом Боли. Именно там,

когда зловещая воля проклятого дома завладела телом нашей спутницы, Юрген дважды спас мою жизнь. Сначала, когда остановил нож, летящий к моей груди, а потом, толкнув меня в портал, когда умирающий дом начал рушиться, стремясь унести с собой в небытие своих убийц. Как и еще один мой друг, Эстрин Даррано, Юрген погиб в следующие несколько мгновений, когда горящие стены Дома Боли обвалились, похоронив под собой моих товарищей...

В день перед смертью, Юрген, нахмурившись, рассказывал мне о том, как в лесах Даркона время от времени появляется странная банда грабителей и убийц, расправляющаяся с целыми торговыми караванами. Больше всего моего друга беспокоили две вещи: странная неуловимость банды и ненависть, которую испытывал вождь грабителей к его сородичам, эльфам. И кто знает, останься в ту ночь Юрген жив, возможно, удалось бы избежать тех десятков смертей, которые стали результатом нападений загадочной банды за эти годы...

Рудольф ван Рихтен

Домен

Культурный Уровень: Средневековье (7).

Ландшафт: Полная экология (лес). Черное Убежище представляет собой пещеру и часть Сумеречного леса, окутанную по краям Туманом. В лесу порой можно встретить животных, в основном мелких, разбойники охотятся на них для пропитания в трудные времена. Неподалеку от пещерки расположена небольшая могилка; никто не знает, кому она посвящена и почему так важна для лидера бандитов – его часто можно встретить у нее. По ночам по лесу ползет туман, и в нем мерцают призрачные огни. Бандиты говорят, что это души убитых приходят за ними и стараются не покидать Убежище ночью без нужды. Климат в лесу умеренный, когда Черное Убежище накладывается на другой домен, то погода сразу же становится такой же, как в том домене.

Основные Поселения: Нет, если не считать убежище бандитов поселением.

Народ: Население - 30; люди 100%. Языки – Балок*. Религии – нет.

В Черном Убежище живут около тридцати бандитов. Они из разных стран и их объединяет только жажда наживы и власти, и жестокость. В их небольшом обществе постоянно царит вражда, и плетутся интриги против лидера. Бандиты грубые и суровые люди, они беспощадны к пленникам – женщин насилуют, а мужчин убивают.

Управление: Деспотизм. Правит бандитами Кайл АпГорн – жестокий воин из Иммола. Он забирает себе большую часть всех сокровищ, хотя никогда не участвует в набегах. Все бандиты знают, что Кайл непревзойденный мечник, не знающий поражений. Кайл ненавидит всех эльфов, а особенно одного из них. Он приказал своим людям искать Габриэля Хантера из Невучар Спрингс везде, где только они смогут. Однако он не питает надежд и если его бандитам удастся пленить авантюристов он чаще всего отпускает их, если они смогут убедить его что попробуют найти Хантера для него.

Торговля и дипломатия: Ресурсы - нет. Монеты - нет, но пещера бандитов заполнена самыми разными сокровищами.

Кайл АпГорн обладает таинственной силой переносить свой домен, плывущий в Туманах в любой другой. Когда это происходит, его люди грабят путников, караваны или деревушки и

утаскивают добычу в Черное Убежище. Многие дворяне назначали награду за его голову, но никому еще не удалось ее получить.

Персонажи: нет.

Лорд Черного Убежища

Кайл АпГорн

Человек мужчина бой 1/слд 8; РС 9; средний гуманоид (человек) (6' 1"); КХ 1к10+8к8, хитов 62; Иниц +2; Скр 30 футов; КЗ 16, касанием 12, неподготовленный 14; Базовая атк +9/+4; Зах +11; Аتك +13 ближний бой (меч великой магии 1к8+2 крит 19-20/х2) или дальний бой +11 (длинный лук 1к8 крит х3); Полная атк +11/+6 ближний бой (меч великой магии 1к8+2 крит 19-20/х2) и +11/+5 (+1короткий меч 1к6+3 крит /19-20 х2) или дальний бой +11/+6 (длинный лук 1к8 крит х3); ОК избранный враг (люди) +4, избранный враг (животные) +2, сумеречное зрение, быстрое выслеживание, связь с дикой природой, страшный спутник (Овидий), лесной бродяга; МР НЗ; Спас Стой +9, Рефл +8, Воля +3; Сил 14, Лов 14, Слж 12, Инт 10, Мдр 13, Хар 8.

Навыки и фиты: Прятанье +6, Бесшумное передвижение +5, Верховая езда +6, Знание (природы) +8, Знание (планов) +4, Ремесло (оружейник) +2, Лечение +3, Слух +6, Профессия (травник) +5, Распознавать мотивации +7, Наблюдательность +7, Выживание +14, Сбор информации +1, Запугивание +3, Дипломатия +0; Крепость, Выслеживание, Фокусировка на оружие (длинный меч), Крепость, Бой двумя оружиями, Выносливость, Закаленный, Улучшенный бой двумя оружиями, Храбрость, Крепкий орешек, Тайное общество (Орден черной горгульи) [не действует].

Языки: балок, форфарианский, дарконисский.

Обычно подготовленные заклинания следопыта (2/1; спас Сл 13 + уровень заклинания):

Важные вещи: меч великой магии (+3), короткий меч +1, длинный лук, 20 стрел, кольчужная рубаха, напиток лечения средних ран.

На первый взгляд Кайл АпГорн не представляет из себя ничего особенного: бледный, не очень высокий человек неопределенного возраста с седыми волосами и лицом, покрытым шрамами. Внимание привлекают только его серые глаза – замороженные и почти не моргающие глаза матерого убийцы. Он одевается в помятую дарконийскую одежду, явно снятую с другого человека, и всегда ходит при оружии. Обычно он говорит холодным голосом, предпочитая объясняться короткими репликами, но если сочтет это необходимым, вполне может заставить себя вести длительную беседу.

Предыстория: Кайл родился в 737 году в Иммоле. Его родители погибли, когда ему было три года, во время Великого Соединения. Добрые соседи, конечно же, заботились об угрюмом мальчугане, но он не хотел их помощи. Когда ему было семь лет он ушел в леса и остался жить там, лишь изредка заходя в Иммол, обменивая ценные травы и шкуры убитых зверей на еду и оружие. Так Кайл стал следопытом. Когда ему было шестнадцать, он уже был отличным охотником и неплохим бойцом, местные охотники считались с ним и уважали его. Ходили слухи, что он присоединялся к разбойникам и вместе с ними грабил торговые караваны.

Все изменилось, когда ему шел 21 год. Молодой предприимчивый человек по имени Овидий Цепеш предложил ему постоянную высокооплачиваемую работу, и Кайл, давно ждавший чего-то подобного, легко согласился. Они собрали небольшой отряд, в котором Кайл, всегда стремившийся к власти, легко стал лидером, и начали выполнять разнообразные поручения, впрочем, не зная даже толком, на кого они собственно работают. Вскоре оказалось, что все эти

задания были всего лишь испытаниями, необходимыми для вступления в орден Черной Горгульи – личной, элитной гвардии Страда фон Заровича. Когда офицер Мирцей предложил ему стать боевиком ордена, Кайл был в растерянности: он ненавидел графа Страда, все время притеснявшего его народ, но в то же время Мирцей обещал то, к чему охотник стремился всю жизнь: власть. Немного подумав, он решил предать свои старые убеждения и присоединился к ордену, уговорив свой отряд последовать за ним.

Во время тренировок Кайл показал себя как превосходный мечник и, после завершения испытаний, был не только назначен командиром, но и награжден Мечом Великой Магии – оружием огромной мощи. Мечты Кайла быстро становились реальностью: их отряд легко выполнял самые сложные миссии, даже уничтожил гундарокитского героя Освободителя, и возжеленная позиция офицера казалось все ближе. Однако путь Кайла был выложен предательствами и трупами. Чтобы занять свое место, ему пришлось убивать людей, с которыми он ел за одним столом. Уговорив ведьму Халы присоединиться к своему отряду, он обрек ее на проклятие карги. Кроме того, Кайл уже подумывал о том, что в будущем он сможет претендовать даже на пост шерифа – главы ордена.

Однако амбициозным планам Кайла не суждено было осуществиться. Словно бы чувствуя в Кайле опасность, шериф фон Зарович решил направить их на невыполнимую миссию: требовалось убедить одного из сефов Борки заключить с Баровией военный союз.

Не смотря ни на что, Кайлу удалось выполнить приказ, потеряв при этом весь свой отряд. Однако именно в Борке Кайл столкнулся с Габриэлем Хантером. Иван Дилисня нанял эльфа для устранения сефессы Иванки Борицы, а отряд Кайла, под видом простых наемников леди Иванки, пытался этому помешать. Раз за разом Хантер доказывал свое превосходство над Кайлом, и его непрофессионализм, однако раз за разом отряд «наемников» спасал жизнь сефессы. В конце концов, Кайлу пришлось пожертвовать жизнью ведьмы из своего отряда, чтобы навсегда выдворить Габриэля Хантера, известного охотника на ведьм, удалось за пределы Борки, и вскоре после этого, злосчастный договор был заключен. Задание было выполнено, и Кайл вполне мог возвращаться домой, но его уязвленная гордость не позволила ему сделать этого. Кайл дал себе клятву отомстить за унижение и за смерть своей давней подруги. Он предал Страда фон Заровича и покинул Орден, хотя давал страшную клятву служить там вечно.

Медленно сходящий с ума Кайл отправился в Даркон, на родину Хантера, чтобы навсегда свести счеты с Хантером. Однако, не обнаружив там охотника на ведьм, мучимый кошмарами Кайл, и со стремительно развивающейся паранойей относительно Азалина Рекса, он бежал в стену Туманов, нарушив свою собственную клятву и надеясь, спастись от своих могущественных врагов и навсегда забыть Габриэля Хантера.

Текущее Состояние: Туманы не спасли Кайла. В 760 году матерый охотник, убийца и абсолютный предатель оказался заперт в пределах небольшой пещерки и рощи окруженной туманами. Свой домен он назвал Черное Убежище.

Всегда стремившийся к власти Кайл безжалостно предавал всех, кто становился на его пути, а сейчас находится во главе небольшой шайки подчинявшейся ему только на словах и плетущих интриги у него за спиной. Любой из них желал занять его место и лишь с помощью силы Кайл сохраняет свою позицию. Это его проклятие – все кто подчиняется ему, всегда будут предавать его.

Величайшей целью Кайла стало убийство Габриэля Хантера – он верит, что, уничтожив охотника на ведьм, он освободится от своей клятвы и от проклятья удерживающего его в пещере и сможет начать свою жизнь заново. Порой Черное Логово, плывущее в океане Туманов, может

проявиться у дороги какого либо государства. Чаще всего это Даркон, но появление Черного Логова в других доменах тоже не исключено. Кайл всегда знает о том, когда это произойдет, и даже в некоторой степени может влиять на это, и он всегда приказывает своим людям найти неуловимого эльфа и привести в пещеру, но те лишь смеются и издеваются, когда их командир не слышит. Однако они грабят торговые караваны и стягивают добычу в пещеру; у Кайла уже накопилось весьма солидное сокровище. Он без малейшего сожаления отдаст его тому, кто добудет для него Габриэля, однако, понимая, что его люди никогда этого не сделают, больше надеется на странствующих авантюристов.

Он вполне может взять в заложники одного из них и отправить других на поиски Хантера.

Бой: Кайл – великолепный фехтовальщик. В Великой Темнице он прекрасно изучил анатомию человека и сейчас способен легко превратить любого человека в фарш за считанные секунды. С нечеловеческими противниками все оказывается сложнее. В этом случае он предпочитает сначала измотать противника дистанционными атаками из лука и лишь, потом добить его своей молниеносной «мельницей». В бою с более или менее серьезным противником Кайл всегда вызывает к волшебным свойствам своего меча: особой командой меч становится +3 длинным мечом до конца столкновения (действует раз в день). Если позволяет обстановка Кайл всегда использует в бою своего чудовищного боевого коня – Овидия. Тем не менее, он редко утверждает себя составлением длительного плана атаки и обычно действует напрямик, надеясь на свое искусство. Именно на этом его и поймал Хантер.

Особые качества: Страшный спутник: Овидий – чудовищное животное. Злая магия карги из ордена Черной Горгульи превратила его в существо не от мира сего. Конь иссиня черный, когда он скачет, кажется, что за ним в воздухе остается теневой, призрачный след. Лошадь настолько свирепа, что даже Вистани никогда не рискнут ее украсть.

Овидий, тяжелый боевой конь: большое животное; КХ 7к10, хитов 48; Иниц +2; Скр 50 футов; КЗ 17, касанием 15, неподготовленный 11; Базовая атк +6; Зах +14; Аتك +10 копыто ближний бой (1к6+4); Полная атк 2 копыта +10 ближний бой (1к6+4) и укус +5 (1к4+2); ОК уклонение, сумеречное зрение, разделение заклинаний (Кайл), Духовная связь (Кайл), Нюх; МР НЗ; Спас Стой +9, Рефл +8, Воля +3; Сил 18, Лов 14, Слж 17, Инт 2, Мдр 12, Хар 6.

Навыки и фиты: Слух +5, Наблюдательность +6; Выносливость, Бег, Крепость.

Дом: Черное Убежище – пещера разбойников плывущая в вечных Туманах. Там на каменном троне проводит Кайл АпГорн большую часть своего времени.

Дун Гол

Драконы. За всю свою жизнь мне так и не посчастливилось увидеть хотя бы одного из них. Но кто знает, какая судьба ждала бы меня тогда. Я слышал немало рассказов моих сородичей – жителей Даркона – о зловещем темном звере, который подчинялся Лорду Азалину, владыке моей родины. В далеком Рокушима Ттайо рассказывают о подводном драконе, Чин-Ги, который раз в сто лет поднимается на поверхность моря, неся с собой смерти и разрушения. Но правда ли рассказывается в этих легендах?

Несколько лет назад, во время очередного посещения Ситикуса я познакомился с Изабель Камидазр, эльфийской предсказательницей и жрицей Платинового Дракона, Паладайна. Она

рассказывала мне о далеком мире, в котором превыше всего ценится честь и верность добру, и в небесах которого парят драконы. И каждый раз, когда я вспоминаю об этом, мою душу переполняет печаль оттого, что мне не суждено увидеть этих могучих существ. И вместе с тем я понимаю, какие беды мог бы принести людям зверь, обладающий подобной мощью. Кто знает, что ожидало бы всех нас, если бы одному из них, обладающему злобным и непостижимым для нас разумом, удалось вырваться из далекой туманной темницы?

Рудольф ван Рихтен

Домен

Земля: Дун Гол – скала Слез – это небольшой домен, центральная часть которого состоит из нескольких ольховых и кленовых рощ, окружающих высокий холм, на котором одиноко возвышается камень, покрытый древними письменами. Неподалеку от холма находится неглубокое озеро, которое известно среди местных жителей, как Лин Аргиад – Серебряное озеро – ибо воды его почти всегда покрыты рябью, и ветер, который колышет ольхи на его берегах, почти никогда не стихает. Берега озера скалисты, но существует несколько мест, в которых можно спуститься практически к самой воде. По ночам, в воде озера отражаются огни Кер Кирана – тверыни лорда Одрина. От подножия холма в сторону озера течет ручей – но когда путник приближается к нему, то понимает, что вместо воды в нем течет багровая жидкость,

напоминающая кровь. Тот, кто осмелится напиться из ручья, должен сделать спас-бросок против заклинаний или привлечь внимание Дайлета – одного из зловещих обитателей этого домена.

За несколько десятков миль к западу от Кер Кирана возвышается еще одна крепость – Кер Велл. Неподалеку от Кер Велла раскинулся единственный во всем домене лес – Элвуд. В отличие от других рощ Дун Гола, в Элвуде растут дубы.

Культурный Уровень: Средневековье.

Основные Поселения: Кер Киран – 900 людей, Кер Велл – 400 людей. Язык – близок к языку Вебрека. Бывалый странник может обнаружить, что слышал этот язык в одном из миров Основного Материального Плана и в королевстве Тир-на-Ог, где он назывался кельтским.

Народ: Люди – 70%, Нежить – 30%. В домене проживает не больше полторы тысячи людей. Кроме них, следует отметить значительное количество призраков-дроу и баньши, обитающих возле скалы Слез.

Управление: В основных поселениях (Кер Киране и Кер Велле) царят феодальные отношения. В первом властвует лорд Одрин, ближайшим советником которого старый воин Брендан. В Кер Велле власть находится в руках лорда Рандала, которому помогает его жена, Брандвин.

Торговля и Дипломатия: Основные ресурсы – дерево, зерно. Некогда люди Кер Кирана добывали под Дун Голом руду, но древние шахты были заброшены после того, как в них вновь поселилось зло. Кроме того, в последние годы на поля Кер Кирана пришел неурожай, в результате чего жителям крепости грозит голод. Отношения между двумя поселениями, никогда не бывшие дружелюбными, ухудшаются еще и тем, что благосостояние небольшого Кер Велла растет с каждым годом. Жители Кер Кирана связывают это с Элвудом, расположенным неподалеку и его таинственным духом, благоволящим владыке Кер Велла, лорду Рандалу.

Основные Персоналии: Одним из самых важных обитателей этого домена является Дайлет – призрак четвертой магнитуды. Некогда, он был прекрасным принцем эльфов, но, соблазнившись посулами Найера Скейяка, он предал своих братьев, и вместе со своими товарищами выступил на стороне Великого Вирма в битве у Дун Гола. За это, он и его приспешники превратились в темных эльфов – дроу. Несмотря на отвагу и бесстрашие Дайлета, он и его товарищи были побеждены, так как их самый могучий союзник был скован, а затем погружен в глубокий сон Аовелью, которую он ненавидит до сих пор. Дайлет был сражен эльфийским принцем Лиэслиа, но даже после смерти он не смог обрести покой. Он и его товарищи превратились в призраков (ghosts) и долгое время скрывались в подземных залах Дун Гола, но после ухода эльфов начали появляться на поверхности.

Дайлет обладает многими устрашающими силами, но, возможно, самой страшной из них является способность проникать в сны живых людей. Благодаря этому, он может изгонять души живых из тех, занимая их место или передавая тела своим товарищам. В результате этого, тело лорда Одрина и его ближайших соратников уже захвачены духами дроу, и, вскоре, Дайлет собирается переселить всех своих товарищей в подходящие для них тела. Он считает, что это позволит им дожидаться момента, когда Найер Скейяк будет освобожден из своей тюрьмы и дарует им всем новую жизнь в более подходящих телах.

Еще одним важным обитателем Дун Гола является Аовель – последняя эльфийка, оставшаяся в этом домене. Она обитает в Элвуде – единственном дубовом лесу, который остался в землях, которые все сильнее и сильнее пропитываются злобой спящего в глубинах скалы Слез дракона. Именно она много лет назад сумела сковать его заклинаниями и погрузить в глубокий сон в глубинах холма. Некогда она принадлежала к роду королей эльфов, и именно её брат, Лиэслиа, сумел нанести смертельную рану принцу дроу, Дайлету. Но теперь с уходом эльфов в Туманы, она осталась одинокой. Раньше она ненавидела людей, но, со временем, она прониклась к ним некоторым любопытством, а затем и уважением. Сейчас Аовель внимательно наблюдает за жизнью Кер Велла, оберегая крепость, возле которой находится её лес, и, особенно, его владыку – лорда Рандала – в котором также течет эльфийская кровь. Он единственный, кто знает о существовании Аовели – все остальные жители Кер Велла считают легенду о лесном духе обычной сказкой, которую принято рассказывать детям перед сном. В данный момент, Аовель обеспокоена усилением темных эльфов и тем, что её лес начинает постепенно умирать. К сожалению, она не властна над землями, лежащими вокруг Дун Гола, и может только подозревать о том, что древнее зло проснулось вновь.

Важные Места: Ключевое место этого домена – Дун Гол, скала Слез. Внешне это место напоминает высокий холм, на вершине которого установлен камень, покрытый рунами. Любой эльф, который сделает успешный бросок Интеллекта, сможет разобрать несколько слов древнего наречия: “опасность”, “сон”, “червь”. На самом деле, этот холм пронизан пещерами, которые уходят глубоко под землю. Все туннели постепенно сходятся в одно место – пещеру, в которой спит Найер Скейяк, Великий Вирм. В одной из пещер неподалеку от поверхности находится тронный зал Дайлета. Тем не менее, призрак редко бывает там – большую часть времени он проводит в теле Одрина, возвращаясь в глубины холма только по ночам. Это большая пещера, на стенах которой висят обсидиановые доспехи, в которых дроу вышли на поле битвы со своими сородичами. Кроме того, над троном Дайлета висит серебряный рог *Каванак* – рог Рассвета. Именно эта вещь, по легендам, способна сделать Найера Скейяка смертным, и именно её он страшится превыше всего. Тем не менее, она до сих пор остается у Дайлета, и служит гарантией того, что Великий Вирм не нарушит договора, заключенного с его союзниками.

Одной из самых неприятных особенностей этого места является то, что вход в него остается невидимым для людских глаз. Его может заметить только тот, кто носит на шее эльфийский камень снов (см. далее), так же те существа, которые способны видеть невидимое. Кроме того, каждый, кто входит в глубины холма без камня сна, должен делать раз в оборот спас-бросок против магии с отрицательным модификатором -4. Если спас-бросок провален, то пришелец забывает про все, и направляется в пещеру Наейра Скейяка. Он будет всеми силами сопротивляться любым попыткам остановить его. Вдобавок к этому, скорее всего, дракон сообщит о вторжении Дайлету, и тот позаботится о спутниках незваного гостя.

Еще одним важным местом Дуг Гола является Элвуд – последнее пристанище Аовели. Этот древний дубовый лес раскинулся неподалеку от Кер Велла. В самом сердце Элвуда находится Древо Судеб – Дор Кеннет. С его веток свисают сотни эльфийских камней снов, оставленных тут уходящими эльфами. На нем нет только двух камней – камня самой Аовели и камня её брата, Лизслиа, который она подарила лорду Рандалу. В лесу Аовель очень трудно заметить. Обычно, нечастые путники замечают только тень, метнувшуюся по листьям, или колыхающуюся ветку. Кроме неё, в лесу живет довольно много диких животных, обычных для дубового леса. В небольшой речке, текущей вдоль леса, живет пука, но в последнее время это существо практически не появляется из воды, уstraшенное возможным гневом Аовели. Тем не менее, пука знает, что запрет эльфийки касается только жителей Кер Велла, и потому с радостью попытается расправиться с чужаками.

Оверлорд Дун Гола

Найер Скейяк, Отец Драконов

Кристаллический Дракон, Хаотично-Злой

Armor Class -10 (0)

Движение 9, Fl 24 (C), Jr 3

Уровень/Хит Дайс 23

Хит-Поинты 110

THAC0 5

Кол-во атак 3 + особые

Урон/Атаки 1-6/1-6/2-12

Особые атаки Разящее дыхание (12d4+12), заклинания

Особые защиты Псионика, иммунитет к холоду и атакам, основанным на свете

Магическая сопротивляемость 40%

Как и все кристаллические драконы Найер Скейяк очень красив. Длинное тело, напоминающее исполинскую статую, сделанную из хрусталя, и вздымающийся над головой синий гребень, свидетельствующий о том, что Великий Вирм действительно очень стар, поражают воображение каждого, кто видит Отца Драконов. Но есть две вещи, которые отличают его от своих братьев – красноватый отлив чешуек, которым полагалось быть ослепительно белыми и безумие, горящее в его некогда столь мудрых глазах.

Сражение: Подобно всем драконам, одной из самых смертоносных способностей Найера Скейяка является его разящее дыхание. Дракон может испускать конус сверкающих кристаллов, причем длина конуса достигает 60 футов, а ширина – 10 возле рта дракона, и 30 – возле основания конуса. Тот, кто попадет под дыхание Отца Драконов, может сделать спас-бросок против разящего дыхания, чтобы получить половину урона, а затем еще один спас-бросок. Если

второй спас-бросок провален, то жертва глаза жертвы не выдерживают ослепительного блеска, и она слепнет.

Вдобавок к разящему дыханию, Наейр Скейяк обладает псионическими способностями. Он обладает следующими показателями:

Level	Dis/Sci/I	Attack/Defense	Score	PSPs
= HD	1/1/2	EW/M-	= Int	100

Отцу Драконов доступны следующие силы: *ясновиденье, яснослышанье, видение звука, предчувствие, боевой разум*. Кроме того, ему доступны заклинания мага и жреца (в соотношении 5/8).

Будучи Великим Вирмом Наейр Скейяк также владеет следующими способностями: *очарование человека* по желанию, *цветные брызги* и *совет* 4 раза в день, *чешийка удачи* раз в день и *управление ветрами* пять раз в день.

Основной особенностью Отца Драконов является то, что будучи полубогом он практически бессмертен. Уничтожить его можно только с помощью Каванака – магического рога эльфов, который может сделать его смертным.

Темные Силы даровали Найеру Скейяку практически неограниченную власть над разумами жителей его домена. В глубинах холма его зов практически невозможно преодолеть, тогда как в радиусе 3 миль от Дун Гола каждое существо должно сделать спас-бросок против магии с положительным модификатором +3 или выполнять повеления дракона. Со временем, его власть распространится на весь домен, и тогда никто уже не сможет остановить Великого Вирма.

Предыстория: Эта история началась еще тогда, когда во вселенной царило утро. В те дни, небесами правили Великие Драконы – существа, которых позже назвали богами. Именно тогда, Дракон Времени, Хронепсис, создал первых драконов, и те начали поклоняться своим предшественникам. И первым из них был Найер Скейяк, сын самого Хронепсиса, Отец Драконов.

Много лет Найер Скейяк жил среди своего народа, но, однажды, ему наскучила спокойная жизнь в небесах, и он отправился на поиски новых миров и пространств, которые существовали в безграничной вселенной. Будучи сыном Дракона Времени он обладал способностью перемещаться не только в пространстве, но и во времени. И, после долгих странствий, он поселился в далеком мире зеленых лесов и трав, на землях которого издавна жил Справедливый Народ – эльфы.

Найер Скейяк стал их учителем, и эльфы почитали его наравне со своими богами. Говорят, что именно он научил их магии и чародейству. Отец Драконов поселился в огромной пещере, и перед каждым важным решением, эльфийские вожди приходили к нему за советом. Так продолжалось много сотен лет, в конце концов, этой жизни наступил конец, как и всему в подлунном мире.

Постепенно, Найера Скейяка начал преследовать страх перед смертью. Век драконов долг – даже эльфам они казались бессмертными, – но не бесконечен. В отчаянии, Отец Драконов покинул этот мир и вернулся к своему отцу, Хронепсису, взмолившись открыть ему тайны будущего и помочь избежать гибели. И тогда Дракон Времени печально посмотрел на своего сына и изрек: “То, что имеет своё начало, имеет и свой конец. Я вижу твою гибель, и, хотя до неё еще много тысяч лет, она неизбежна. И придет она от руки одного из тех существ, учителем которых ты стал. От руки эльфов”.

И тогда страх навсегда поселился в душе Отца Драконов. Ничто не приносило ему радости, ибо во всем он видел тление и распад. Мрачный, подобно туче, он вернулся в свою пещеру, и никто из эльфов не знал, что произошло с их учителем.

Весь день, и всю ночь, Великий Вирм думал над тем, как избежать гибели, пытаясь обмануть судьбу, которая занесла над ним свой меч. Его прежние ученики достигли многого, не останавливаясь на достигнутом с его помощью, а продвигаясь все дальше и дальше по дороге знаний. И Найер Скейяк с горечью должен был признать, что даже он не смог бы выстоять перед объединенными силами эльфов. И коварный план родился в его обезумевшем разуме.

На следующий день, мысли Найера Скейяка проникли в разум Дайлета, одного из принцев народа эльфов. Он сулил Дайлету власть над всеми своими сородичами, но отважный эльф отринул его посулы. И тогда, оглушительный голос дракона загрохотал в разуме эльфийского принца: “Ты можешь отказаться от моего предложения, но тогда твой народ обречен! Я вижу – к твоему миру приближается враг. Противник, которого не смогут сдержать разрозненные племена эльфов, объединить которые может только сильный вождь. Выбери – жить твоим людям, или умереть”.

В ту ночь, Дайлет и его воины принесли страшную клятву Найеру Скейяку, поклявшись служить ему и выполнять его приказы. И тот же миг, когда последние эльфы принесли присягу, кожа всех соратников Дайлета почернела. Древние боги наказали их за то, что они предали их и своих братьев. И в эту же ночь, армия Великого Вирма вышла на свет.

Зазвенели древние мечи, разбивая обсидиановые доспехи. И пал древний Шакорэ А’Сай, стеклянные башни которого рассыпались в прах. И перед руинами города сошлись армии непримиримых врагов – вражда которых только усугублялась родством.

День, ночь и еще один день кипела битва. И в самой гуще её рубился Дайлет, в руках которого в тот день пел Киранан – Меч Сумерек. И никто не мог противостоять отчаянной мощи магического меча и руки, которая сжимала его рукоять. Пока перед темным эльфом не встал принц Лиэслиа – последний наследник королей Шакорэ А’Сая. Но в этот миг, над полем битвы потемнело небо. В небо поднялся Найер Скейяк, решивший окончательно определить ход битвы. И многие эльфы дрогнули и побежали, и только немногие остались на поле боя, перед армией темных эльфов.

И тогда, вперед вышла Аовель, сестра принца Лиэслиа, которой была дарована великая сила. Призвав на помощь своих богов, и обрушив на Отца Драконов всю свою волю и любовь к своим сородичам, она смогла связать его, и погрузила в глубокий сон в его прежней пещере. Но она была вынуждена заплатить за это высокую цену, да и не только она, но и весь её народ, сохранивший жизнь, но утративший жажду жизни. И хотя в тот же день принцу Лиэслиа удалось сразить Дайлета, некому было восстановить Шакорэ А’Сай. И только осенний дождь плакал в его руинах.

Но это было еще не все. Только через несколько месяцев эльфы заметили, что их земли окружили Туманы. Никто не знал, когда именно они возникли, а те, кто отправились за их пелену, никогда больше не вернулись. И со временем, их великого народа остались единицы, и тогда Лиэслиа взял свой магический рог, Каванак, и ушел в подземелья холма, в котором некогда жил их учитель, а теперь спал злейший враг. И когда он вышел обратно, то на груди у него уже не было рога, а сам он собрал своих последних сородичей и повел их к Туманам. И только одна не последовала за ним – его сестра, Аовель. Ибо знала она, что несмотря ни на что Найер Скейяк

спит, и что его сон может быть потревожен. А брат её, Лиэслиа, в последний раз оглянулся на скалу Слез – Дун Гол – и сказал: “Уходят все”. А потом шагнул в Туманы.

Текущее состояние: Сейчас Найер Скейяк продолжает спать в глубинах Дун Гола, но разум его уже начинает пробуждаться. И с каждым днем его все сильнее и сильнее мучает страх. Он боится исполнения давнего пророчества и считает, что Аовель продолжает строить свои козни, добиваясь его гибели. Ему хорошо известно о ненависти, которую испытывает к нему Дайлет, но он не страшится темного эльфа, разрешая ему действовать до тех пор, пока он следует главной цели Отца Драконов – вновь обрести свободу, что возможно только после уничтожения Дор Кеннета и последнего его стража. При этом ему хорошо известно о том, что Дайлет владеет Каванаком, но дракон считает, что ему уже удалось обмануть пророчество Хронепсиса, и последним, кто может воспользоваться рогом, является Аовель (при этом ему не известно то, что за многие тысячелетия его сна далекие потомки эльфов этого мира распространились практически по всем мирам вселенной).

Половец

Немногие вещи в нашем мире обладают такой страшной силой, как золото и серебро. С их помощью можно подчинять и освобождать, убивать и лечить, разрушать и строить. Но, самое главное, они обладают властью над душами, которую очень сложно разрушить. Среди тех немногих, кто был свободен от этого влияния, можно назвать и моего друга, Аланика Рэя.

Я познакомился с ним еще давно, но с годами наша дружба лишь крепла. И потому, я с таким беспокойством узнал о том, что произошло два года назад, в 747 году в Мартира Бэй, в Дарконе. И только несколько месяцев назад, я получил письмо от Аланика, после прочтения которого я еще раз ужаснулся тому, как далеко может зайти алчность.

Как писал мне мой друг, летом 747 года он попал на след большой группы контрабандистов, занимающихся нелегальной торговлей с пиратами моря Печалей, официально запрещенной указом Лорда Азалина. Рэю удалось выйти на их склады, расположенные в Береговом районе Мартира Бэй, но Великий Детектив решил не останавливаться на задуманном. Аланик Рэй принял решение проследить за караванами, два раза в месяц отправляющимися в море, чтобы, наконец, обнаружить тайную базу пиратов, с которой они уже не раз нападали на незащищенное побережье Даркона. Но ему нужна была помощь Леди Редлқасен, которая была Мэром Мартира Бэй. И тогда, мой друг обратился к своей союзнице, которая уже не раз поддерживала его.

Но на этот раз, его просьба была отклонена. И хотя Аланик только упоминал личный разговор между ним и Редлқасен, я могу догадаться о том, какую позицию заняли Леди-Мэр. Но, несмотря на все доводы, Рэй, как и я, не мог согласиться с тем, что для интересов города может понадобиться нарушение закона. Даже если это нарушение будет состоять в простом невмешательстве. И, скрипя сердцем, леди Редлқасен разрешила ему действовать.

Аланик понял все только тогда, в пустых коридорах центрального полицейского участка, где лежали тела двух его старших лейтенантов и трех сержантов зазвучали шаги, приближающиеся со всех сторон. И я могу лишь представить, что чувствовал мой друг, падая с пулей в груди и понимая, что его предала та, кому он служил, предал, ради алчности и желания сохранить выгодные для обеих сторон отношения...

...Аланик Рэй выжил, но я чувствую, что Мартира Бэй вскоре лишится своего главного констебля. И не будет ли эта цена гораздо выше той, которую отказалась уплатить ради старой дружбы Леди-Мэр?

Рудольф ван Рихтен

Земля: В основном, это холмистая местность с лесами перемежающимися редкими полянами. Климат умеренный, сильные дожди случаются крайне редко. Обилие лесов не дает обрушиться сильному ветру.

Культурный уровень: Средневековые.

Народ: 95% - люди, 5%- нечисть (лешие и черти, домовые и полевые, русалки, феи и пр.) Население говорит на одном из наречий Баровианского языка. Занимается скотоводством, рыбалкой, и, естественно, сельским хозяйством. Крестьяне живут в одноэтажных, зачастую, однокомнатных домиках, с крышей из соломы. Высшие слои населения, живут в больших замках и крепостях или городе. У крестьян, одежда максимально практична, коричневые штаны из льна летом и из шерсти зимой, льняные рубахи косоворотки и полушубки (зимой). Высшее население, одевается в разную одежду. Высшая каста, после попадания Половца в Равенлофт, раскололось на два лагеря, одни считают, что вокруг них только враги и это происки дьявола, другие, наоборот, ищут контактов с другими доменами и начинают помаленьку налаживать торговые (и не только) связи с другими доменами. Первый слой называет себя «рыцарями прошлого» и искренне считает, что пришел финал рыцарства и они – последние из мастодонтов, а дальше будет конец света. Второй слой называет себя соответственно «рыцарями будущего», у них в моде легкое поведение и постоянное веселье, тем не менее «рыцари будущего» уважают «рыцарей прошлого», считают, что без них они вряд ли родились, «рыцари прошлого», очень любят юнцов, относятся к ним как к своим детям. Детям, которые отбились от рук и ну совсем не хотят слушать истории о подвигах их дедов и совершают те же самые ошибки, что и отцы во время своей юности.

Управление: Половец разбит на две части, каждой частью управляет одна из двух же семей, вопреки сложившемуся мнению, подобная ситуация не приводит к раздорам и войнам, наоборот, две семьи очень уважают друг друга. Другое дело, что это исходит скорее из страха перед Ненасытой, чем из-за врожденной миролюбивости. Тем не менее такая ситуация всех устраивает и все довольны, что есть Ненасыта и можно просто мирно жить получать налог с крестьян, платить Ненасыте и ни о чем не беспокоиться. Итак, две семьи:

Волошек, семья, занимающая большую часть побережья и, следовательно, контролирующая большую часть рыболовецкой деятельности Половца. Во главе семьи стоит пан Волошек (рыцарь прошлого), старый, но молодящийся мужик. Правит крепкой рукой, которая еще помнит его разбойничье прошлое, но с тех пор он остепенился, завел семью, двор и дожил до своих шестидесяти лет. У него есть два сына и дочь, все сыновья его, несомненно, рыцари будущего. Олег и Ифрим, они одногодки и души не чают друг в друге, даже подписали соглашение, что после смерти папеньки править землей будут вдвоем. А вот о доченьке-то и забыли, Изольда, являясь самой красивой девушкой в округе, не может рассчитывать на те вольности, что доступны ее братьям. Ее готовят выдать замуж и непременно повыгоднее, как только ей исполнится девятнадцать ее передадут на руки жениху (а им, несомненно, будет являться Ненасыта), и прощайте девичьи деньки. Вот так и живет семья пана Волошек.

Засольник, семья его состоит из него самого. В кабаках и трактирах толкуют, что была у него когда-то семья, но толи черт подсобил, толи просто не повезло, и семьи у него не стало. С тех пор и живет он в своем замке один одинешенек. Но народ на него не жалуется, налоги он берет божеские, не содержит огромного штата придворных. Правда, по статистике, количество без вести пропавших самых красивых девушек на свете, в этой части Половца самое большое...

Основные Персоналии:

Трисмегистас - семья, управляющая большей частью Половца. Их наиболее известные представители, это – Родерик, Лиира, Мария, Антей и Альфред (их садовник). Теперь по порядку, Родерик глава семьи - сорока пяти летний мужчина в отличной форме, но с абсолютно седыми длинными волосами, которые он носит собранными в хвост. Каким-то образом к нему в руки попал журнал доктора Иллхаусена, возможно он сам интересовался этим, возможно, кто-то ему просто подкинул этот журнал, достоверно известно (из уст Альфреда), о том, что два раза в неделю, в спальне слышатся ужасные крики, судя по всему, это кричит хозяин дома, которого мучают кошмары... Лиира – сколько ей лет не может понять никто, по глазам ей не меньше пятисот лет, но тело ее подобно телу двадцати пяти летней дворянки, неизбежно случается так, что она поражает сердца многих юношей, но, не смотря на обилие поклонников, она безумно любит Родерика. Слово безумно очень хорошо подходит к описанию ее любви, говорят, что в полнолуние она выходит на крышу, садится и начинает петь. Альфред говорит - что однажды он попробовал предупредить ее об опасности нахождения влажной ночью на крыше. Так она даже не посмотрела в его сторону, а когда он полез на крышу за ней и схватил за руку в тот момент, когда она чуть было, не упала, Лиира вдруг тряхнула головой и наивно спросила, мол, что же она делает на крыше в столь поздний час? Альфред все рассказал хозяину, а тот лишь грустно вздохнул и приказал снести старую крышу, построить плоскую и поставить на ней кресло... Мария – дочь Родерика и Лиеры, ей всего двенадцать лет, но ее образованию позавидовал бы даже учитель городской школы. Маленькая Мария, любит петь и танцевать, увлекается историей и Лиира, подыскивает ей подходящую школу в каком-нибудь другом месте (читай домене). Антей, красотой очень похож на мать, характером на отца, за глаза его называют колдуном, хоть он и очень молод, но его способно удивляют многих. Он лекарь, причем, очень способный, хотя обращаться к нему простой человек будет в самом последнем случае, уж очень странную плату за свои услуги он требует - то отдать ему то чего не ожидаешь дома, то самую нелюбимую собаку.

Ненасыта: Его история проста и незамысловата, история простого сельского юноши «перехитрившего» черта.

Ненасыта, рос здоровым, но очень ленивым мальчиком. В то время пока его престарелая мать и пожилой отец горбатели спину пытаясь прокормить его, он мерно подремывал и просыпался лишь тогда, когда по дому разливался аппетитный запах маменькиной стряпни... Шли годы, а Ненасыта не менял своих жизненных принципов, пока вдруг не начал голодать. Тогда, что дрогнуло в его душе и он ушел от родителей, в поисках работы. Работал много, но бесполезно, никто не хотел себе рабочего не имеющего ни каких знаний, но требующего поесть каждый день по три раза да еще и за семерых людей. В очередной день бесцельного шатания по матушке земле, Ненасыте встретился странный человек, он был весь в грязи, от него пахло дымом и т.п. но он предложил Ненасыте не пыльную работенку, всего-то делов, подкладывать три раза в день дров под котлы и обещал кормить, сколько влезет. Не долго думая, Ненасыта принял это предложение и уже на следующий день стал истопщиком адских котлов. Работая у своих котлов, Ненасыта часто задумывался о том, что же кипятится в этих котлах? С этим вопросом он и пошел к работодателю: «Там кипят души, - ответил ему черт- вот в этом алкоголиков, в этом врунов, а

здесь одна единственная чистая душа, но помани мое слово, если ты хоть раз откроешь котел, я тебя придушу.» Смешно было бы утверждать что Ненасыта не открывал ни один котел, чистую душу он все таки выпустил и она в ответ за его благородство подсказала ему, какую плату взять с черта за свою работу.

Подошел срок окончания кочегарствования Ненасыты и черт спросил у него об оплате, мол, бери чего хочешь, а Ненасыта ему в ответ: “Хочу – говорит - тот старый кафтан, что висит на ржавом гвоздике”. Черт для виду покручинился, но все же отдал этот кафтан, о вещь это была волшебная, дело в том, что правый ее карман бал всегда полон золотых, а левый серебряных монет. С помощью кафтана, Ненасыта, быстро захватил власть на своей родине, и хотелось ему, чтобы всем было хорошо, поначалу...

Должен отметить, что кафтан обладал еще одним не известным Ненасыте свойством, он придавал своему владельцу, жуткую скупость, через неделю, Ненасыта уже заперся в своем полуразвалившемся домике и греб деньги, а через год Ненасыта настолько попал под действие артефакта, что убил нищего, который попросил у него милостыню. Все крупные семьи Половца, обязаны Ненасыте, так как когда брали у него деньги, но проценты уже настолько велики, что Ненасыта начал позиционировать себя, как неофициального короля, он даже нанимает различных бродяг и создает из них собственное королевское войско. Вот так и обманул, черт с помощью, беса, взявшего на себя роль чистой души, наивного парня, и сделали они его своим орудием в мире людском.

Бореалис (Borealis)

Свет. Ослепительные лучи пронзающие тьму часто снятся мне по ночам, заливая наш мир солнечным светом, и избавляя его от порождений зла, которые преследуют и убивают невинных. Но возможно ли это? Я сомневаюсь.

И не только потому, что многие говорят, что наш мир покинут богами. Просто мне слишком хорошо известно, что слишком яркий свет может быть чересчур опасен. И ослепительный блеск снега на перевалах Балиноэских гор обжигает, а не проясняет глаза путешественников. Да, вампиров, личей и других порождений тьмы питает отрицательная энергия, но что, как не энергия положительная, обеспечивает существование другого ужасного зла – древних мертвых, которые обитают рядом с нами. Вера в бесконечную Тьму заставляет культистов совершать ужасные деяния, но кто может сказать, что поступки тепестианской инквизиции лучше, светлее, чище того, что совершают они. И хотя в своих книгах я призываю к уничтожению порождений ночи, здесь, я еще раз молю вас – помните о том, что тьма не всегда является злом, а свет не всегда несет с собой добро. Ибо последствия подобных ошибок могут быть ужасны. Я слишком хорошо знаю это по себе.

Рудольф ван Рихтен

Культурный Уровень: Неизвестен, хотя по меркам человеческой цивилизации здесь, конечно, царит Дикость (0).

Земля: Кристаллическая пустошь, покрытая минералами и гроздьями драгоценных камней. Растительности и животному миру здесь нет места.

Бореалис – это мир наполненный энергией и мрачным сиянием зловещих огней. Здесь свет переливается повсюду – он прокатывается невообразимыми всполохами по небу, отражается в

гранях прекрасных кристаллов и даже тускло мерцает на полупрозрачной каменной поверхности, которая заменяет Бореалису почву. Это земля где царствует энергия в своей чистой, первозданной форме. К сожалению, для нас, силы, правящие в этом уникальном домене, направили свои устремления ко злу.

Бореалис состоит из двух прекрасных, но крайне смертоносных частей – равнины и, так называемого, обсидианового трона. Равнина представляет собой ровное, плоское, словно стол, пространство, аккуратно заставленное гроздьями математически правильных кристаллов и колоссальными самородками редких горных пород. Почву здесь заменяет полупрозрачное твердое вещество, покрытое симметричным повторяющимся узором. По нему, через равные промежутки времени, пробегают одинаковые темно-зеленые всполохи, неизвестной природы.

Обсидиановый трон, в нашем понимании, оказывается горным массивом, полностью составленным, из гигантских прозрачных кристаллов разных форм, цветов и размеров. Камни, положенные в основании трона, издают мелодичные, повторяющиеся звуки, которые доходят до странных небес Бореалиса, путешествуя по вытянутым, словно иглы столбам горного хрусталя. Над тронem всегда бушует электрическая буря, озаряющая низкие небеса домена сумасшедшими всполохами фиолетовых, зеленых и красных оттенков.

Небеса Бореалиса чисты, и в них постоянно мерцают разноцветные энергетические всполохи, выписывающие нереальную картину победившего хаоса.

Основные Поселения: *Отсутствуют* – Несмотря на это обитатели Бореалиса считают, что они живут в каждом месте домена одновременно, а также друг в друге. Языки – загадочный световой диалект блуждающих огней, Религии – Неизвестны.

Народ: Несмотря на то, что Бореалис лишен гуманоидных форм жизни, внутри его загадочных пределов обитают действительно уникальные существа – выглядящие словно гирлянды цветных пульсаров. Бореалис, также, стал домом для множества разнообразных блуждающих огней, тем или иным образом, оказавшихся затянутыми в домены Ужаса.

Несмотря на то, что все обитатели домена бесплотны, они отличаются повышенной агрессивностью и яростно атакуют незваных гостей. Некоторые из блуждающих огней способны нанести электрические, тепловые и даже световые удары по своим гуманоидным противникам.

Естественно, что Бореалис стал домом и для некоторых элементарных и параэлементарных существ, пришедших из других миров.

Управление: Деспотизм энергии. На самом деле, никто не знает, какой властью обладает самый главный огонь Бореалиса, которому подчиняются все обитатели домена. Известно, что это существо, зовущееся Квазар Злой Огонь, пользуется неограниченной властью над обитателями домена, и постоянно нагружает их работой по созданию правильного цветового рисунка в небе домена и на его полупрозрачной поверхности.

Удалось выяснить, что Квазар живет на вершине обсидианового трона и переговаривается со своими подчиненными при помощи изменения яркости светового потока.

Именно по его прямому приказу, обитатели Бореалиса убивают всех прибывших в домен существ, а их тела, тем или иным образом, преобразуются в свет.

В действительности, Квазар желает превратить все физические объекты в чистую энергию, а весь мир в царство тотального света, над которым уже не будет властвовать мрак и силы древней, непредсказуемой тьмы. Злодеяния, за которые Квазар попал в Равенлофт, остаются неизвестны. Скорее всего, они просто не уложатся в человеческое воображение.

Торговля и Дипломатия: Незнакомы энергетическим обитателям домена, поскольку ни питание, ни материальные блага им не нужны. Бореалис является раем для добытчиков драгоценностей и рудокопов. К сожалению, зловещие обитатели этих мест, превращают гипотетический рай в сияющий ад. Колоссальные залежи золота, драгоценных камней и самородков, никогда не обретут владельца, но послужат отменной приманкой для новых жертв ослепительного Квазара. Ресурсы (не использованные) – золото, платина, драгоценные камни, янтарь, горный хрусталь. Монеты – монетарная система отсутствует, но злые огни любят создавать из найденных монет, необычного вида обелиски. Они собираются вокруг них роем, и тихонько пульсируют.

Магический рейтинг: 5. Арканная энергия царит в каждой части Бореалиса и буквально рвется на свободу. К сожалению, магия клириков здесь не получает никаких преимуществ, и остается на уровне 3.

Персонажи: Дарклорд Бореалиса - Квазар Злой Огонь.

Примечание для Мастера: Записи о Бореалисе могут быть найдены в Мадригориане Том XVI, стр. 25, а также в «Сумрачной книге», писанной демоном Фростхарром, обитающем в Древних Вратах. Слухи об этом завораживающем месте доходили до членов «Братства Теней», но последние до сих пор не знают, то ли верить им, то ли объявить ересью и несуществующей легендой.

Оверлорд Бореалиса

Квазар, Злой Огонь

Уникальный Огонь Глубин (Will'O'Deep)

Хаотично – злой

АС	-8	Сила	-
Движение	Fl26(C)	Ловкость	20
Уровень/Хит Дайс 8	Телосложение	-	
НР	60	Интеллект	21
THAC0	9	Мудрость	18
Количество атак	2	Харизма	15

Урон 3d10 (электрический разряд)

Особые Атаки – Разрушительный свет, Превращение в свет

Особые Защиты – Затемнение

Магическая Устойчивость – 90%

Квазар Злой Огонь, один из самых могущественных повелителей островов ужаса, обладающий знанием своего бессмертия. Человеческому глазу, Квазар кажется плотным сгустком багрового света, внутри которого пульсирует яркое пламя внутреннего огня. Квазар постоянно меняет интенсивность своего светового потока, и частенько протягивает энергетические щупальца к ближайшим материальным предметам. Временами, Злой Огонь

становится невидимым, и, в таком облике, путешествует по своему сверкающему царству математического порядка.

Предыстория: В случае со Злым Огнем, мы понимаем, что наше знание ограничено лишь слухами и предположениями. Ни один человек никогда не говорил с Квазаром, вследствие чего исследователи могут полагаться только на записи, найденные в Мадригориане.

Итак, по версии беса Дригора, Квазар Злой Огонь некогда жил в таинственном Сияющем измерении, где все материальные и нематериальные субстанции излучали вокруг себя единое световое поле. Однажды, в тот далекий мир пришла страшная беда. По какой-то непонятной причине, свет стал тускнеть, излучение перестало быть интенсивным и мир начал погружаться во тьму. Естественно, что блуждающие огни, обитающие в том измерении, тоже начали умирать, и Квазар боялся подобной участи. Чтобы избежать ужасной судьбы, Злой Огонь стал захватывать чужие световые потоки, которые перенаправлял в себя. В то время, как несчастные живые огни тускнели и гибли, Квазар лишь усиливал интенсивность своего излучения. Прошли годы, а может быть тысячелетия или, даже, целые эпохи, спустя которые, Злой Огонь оказался единственным источником освещения в том царстве тотального мрака, в которое превратился его мир.

Именно так, сгусток энергии, погубивший свою вселенную, завоевал право оказаться в Доменах Ужаса.

Текущее состояние: Квазар Злой Огонь питает чрезвычайное пристрастие к свету. Находясь на вершине Обсидианового Трона, он танцует в ослепительных лучах, генерируемых уникальными гирляндовидными Вилл'О'Виспами. Мощность свечения этих гирлянд столь высока, что каждое существо Бореалиса, находящееся в любом месте домена, может увидеть всполохи и понять сверкающую волю Квазара.

Цели, которые преследует Квазар, нам неизвестны. Однако, существует предположение, что Злой Огонь стремится превратить всю материю вселенной в единый мощный поток светового излучения.

Закрытие границ: В отличие от всех других дарклордов, Квазар способен закрывать пределы своего домена двумя способами. Первый предназначен для существ имеющих постоянную физическую оболочку, тогда как второй может противостоять нематериальным тварям и элементам. Если Злой Огонь хочется остановить гуманоида, то на границах Бореалиса начинают расти вверх и вширь гигантские кристаллы Кварца. Рост заканчивается только тогда, когда беглец поворачивает прочь от границ домена. При втором способе, Квазар инициирует пространство бесконечной тьмы, которое действует подобно способности *Затемнение* (см. ниже). Тьма не ограничена временем и будет ранить свою бесплотную жертву до тех пор, пока последняя не отступит.

Сражение: Несмотря на то, что Квазар не может покинуть пределы домена, он способен свободно перемещаться по Бореалису, в том числе и в невидимом облике. Во время своего путешествия, Квазар частенько гасит заблудших Вилл'О'Виспов, с помощью своей уникальной способности, под названием *Затемнение*. В том случае, если Злой огонь инициирует затемнение, то в радиусе 30 футов от него, гаснут все источники освещения (факелы, лампы, магический огонь, существа с плана огня и сияния и молнии, а также любые формы вилл'о'виспов). В следующий миг интенсивность сияния Квазара повышается, и яркие лучи, исходящие от его тела,

начинают разрушать материальных существ, находящихся в 10 футовом радиусе от него. Разрушительный свет держится (количество поглощенных источников освещения * 2) оборотов, после чего свечение злого Огня возвращается к норме. Каждый оборот разрушительного света наносит 1d10+10 пунктов урона всем материальным существам, причем существует 60% шанс, что израненное существо ослепнет на 1d6 оборотов. Мало того, если жертва будет облучена разрушительным светом более трех раз, у нее возникает 75% шанс заболеть ослабляющей болезнью.

Злой огонь также способен преобразовывать любые не живые физические объекты в чистую энергию. В отличие от медленных гирляндовидных вилок'овиспов, Квазар успевает преобразовать 1 кубический фут материи в свет всего за 1 оборот. При помощи вышеозначенного превращения, Злой Огонь избавляется от павших врагов и драгоценных камней не правильной формы.

Конечно, как и любой блуждающий огонь, Квазар может самостоятельно постоять за себя, используя мощнейший электрический разряд, способный причинить противнику 3d10 пунктов урона. Поскольку Бореалис заполнен свободной энергией, Злой Огонь успевает восстановить затраченный запас электричества через 2 оборота. Поскольку убить Квазара практически не возможно, он никогда не пускается в бега и не отступает.

В случае разрушения энергетического поля Квазара (что происходит после «гибели оверлорда»), поверхность Бореалиса в течение 1d20 пикосекунд накапливает энергию и вновь формирует световое поле Злого Огня. Уничтожить Квазара можно лишь одним способом – погрузить весь домен в тотальную, непроницаемую тьму, которая воспрепятствует воскрешению ужасного огня Глубин.

Дом: Квазар Злой Огонь правит своим доменом, танцуя на гладкой поверхности обсидианового трона. Во всяком случае, здесь он появляется чаще чем в других местах, вследствие чего Дригор уверен в том, что это место является домом Квазара.

Кластер Форт Джефферсон

За свою долгую жизнь я видел многое. Но даже я не могу сказать, что мне удалось узреть всю Землю Туманов. В своих поисках мне во многом приходилось полагаться на слухи и легенды, истории, передающиеся из поколения в поколение, и песни, которые поют уже много сотен лет. И многие из этих песен рассказывают о месте, расположенном на краю нашего мира – о Форте Джефферсон

Одним из тех, кто посвятил свою жизнь поискам и изучению этого места был Юрген Торндорф. Я познакомился с этим человеком еще в те дни, когда только начинал обживать в Мордентшире. Вместе с ним, мы прочесывали библиотеки университета Даймонлю, выискивая упоминания о легендарном Ледяном Доме, который, по преданиям, был каким-то образом связан с самими Темными Силами – неведомыми владыками нашего мира. Во многом благодаря ему, я начал работу над Трактатом о Проклятых Домах, в основу которого были положены многие гипотезы и предположения Юргена.

В последний раз я видел его больше десяти лет назад, когда он пришел в магазин с пылающими глазами. Он рассказал мне о том, что смог найти доказательства того, что все проклятые дома каким-то образом связаны с тем, который он искал уже много лет, с

Ледяным Домом. И хотя его гипотеза о том, что каждый из проклятых домов существует в отдельной плоскости бытия, в отдельной ГРАНИ, границы между которыми стерты настолько, что их можно с легкостью миновать, кажется безумной, я убежден в правоте Юргена и до сих пор. И только одно не дает мне покоя – когда Юрген Пфунддорф уже выходил из моего дома, я спросил у него, кто помог ему в казавшихся безнадежными поисками. Его лицо исказилось злобной улыбкой, столь несвойственной для моего друга, и он тихо произнес: “Братство Теней знает многое. Даже слишком многое”. И ушел в ночь.

Рудольф ван Рихтен

Форт Джефферсон

Земля: Частичная экология (лиственный лес). Форт Джефферсон это маленький домен, большую часть которого занимает осенний лиственный лес. В густой чаще старых деревьев, частенько встречаются быстрые холодные ручьи и странные тотемы неизвестного происхождения. Внутри домена есть две примечательные локации – заброшенный Форт Джефферсон и невысокая наблюдательная вышка, расположенная в двух милях на север от укрепления.

День в этом месте никогда не сменяется ночью, вследствие чего над лесом стоит вечный полумрак.

Культурный уровень: Когда-то Ренессанс (9+), сейчас Дикость (0)

Основные поселения: Форт Джефферсон (поп.35 чел).

Народ: Лорд домена и 34 зомби-каннибала. Некоторое количество твана-големов.

Ужасающие жители форта Джефферсон – это изголодавшиеся по человеческому мясу зомби – каннибалы. Пребывая в вечных поисках живой плоти, эти мертвые создания патрулируют чаще окрестного леса, пытаясь найти неудачливых посетителей домена. Когда-то эти создания были солдатами, вследствие чего они до сих пор сохранили качества умелых бойцов и не разучились пользоваться ржавыми саблями и кремневыми ружьями.

Кроме отвратительных пожирателей плоти, в лесной чаще, рядом с фортом, обитают чудовищные порождения темных лесов – твана – големы. Эти огромные монстры, сотворенные из кусков обработанного дерева и грубой ткани, медленно передвигаются в лесной чаще, защищая затерянные могилы своих давно исчезнувших хозяев.

Языки: Зайрисийский.

Религия: Внутри форта, можно обнаружить заколоченное здание, в котором некогда помещался полевой алтарь Церкви Веры в Человечество.

Управление: Анархия. Несмотря на то, что формально зомби-каннибалы подчиняются своему командиру – Майору Иеремии Стоуну, в домене нет никакой власти. Майор не может управлять мертвецами, и, кроме того, не испытывает никакого желания руководить армией зомби. Удивительно, но несмотря на отсутствие субординации, мертвецы продолжают соблюдать воинский устав, и верны ранее принятой присяге.

Торговля и Дипломатия: Ресурсы – лес. Монетарная система – отсутствует, но карманах зомби могут быть найдены медные паридонские монеты.

Обитатели форта Джексон ровным счетом ничего не производят и не заинтересованы в создании дипломатических отношений с посетителями.

Магический рейтинг царства: 0. Повелитель этого места предпочитает палаш любому колдовству.

Персонажи: В форте Джефферсон не могут сформироваться герои.

Примечание Мастера: Каждый час блуждания персонажей в лесах домена, приносит 5% кумулятивный шанс того, что герои заблудятся и начнут ходить кругами по знакомым местам.

Примечания Юргена Шорндорфа

Существует гипотеза, что Форт Джефферсон, в действительности, не одинокий остров, плывущий в бесконечных туманах Равенлофта. Некоторые исследователи Царств Страха, считают, что это земля является частью кластера Зайриссия, которая оторвалась от Паридона во время Великого Сотрясения. Во всяком случае, полевой храм, найденный внутри форта и монеты, встречающиеся в карманах мертвецов, полностью подтверждают эту гипотезу. Все известные случаи попадания людей в этот жуткий домен, имели место только тогда, когда путешественники самостоятельно блуждали в туманах рядом с Паридоном.

Кроме того, на старых картах Стоуна (их герои могут найти внутри форта), в трех милях на юго-запад от крепости, помечена странная локация, означенная как Зброшеный Особняк Буркета.

Оверлорд Форта Джефферсон

Майор Иеремия «Death Hand» Стоун

Человек каннибал, Воин 6-го уровня

Законопослушно–злой

АС	8	Сила	17
Движение	12	Ловкость	12
Уровень/Хит Дайс	6	Телосложение	11
НР	22	Интеллект	14

ТНАС0 15 Мудрость 10

Количество атак 2 Харизма 12

Урон 1d8+2 (колдовская сабля «Ravenous»)/1d6(лезвие в левом рукаве) или 1d8+1 (мастерский револьвер)

Особые Атаки – Возможность выстрела лезвием

Особые Защиты – Стоуна невозможно убить огнестрельным оружием

Магическая Устойчивость – Нет

Майор Иеремия Стоун – высокий, тощий человек, примерно сорока лет отроду. Обычно майор одевается в свою военную форму, синего цвета, и тяжелый плащ такого же оттенка. На голове Стоуна, как правило, красуется широкополая серая шляпа, из-под которой пробиваются

черные с проседью волосы. На поясе майора всегда висит сабля в прекрасно сделанных ножнах и кобура, с заряженным 4-мя патронами револьвером.

Предыстория: Когда-то, много лет назад, Иеремия Стоун был боевым офицером и участвовал во множестве крупных сражений. Всего один раз он поддался панике, и эта ошибка стала причиной ссылки майора в отдаленный форт, стоящий в глухом захолустье. К несчастью, смена места службы, стала причиной еще больших бедствий. Солдаты невзлюбили своего командира, и выполняли приказы майора спустя рукава. Зима 740 года (Б.К.), показала порочность подобной практики, поскольку начавшиеся снежные бури отрезали форт от окружающего мира и, как следствие, от источника пополнения припасов. В конце концов, трое солдаты форта стали жертвой своей собственной беспечности. Презрев приказ майора, они не добыли провизии, и попытались удрать из деревянной крепости. Спустя пару дней, тела беглецов были обнаружены недалеко от форта, замороженными в снег. Поскольку питания не было, а пурга все не кончалась, оставшиеся солдаты, несмотря на ругань и угрозы майора, съели тела своих замерзших товарищей, и заперли Стоуна в одной из деревянных построек.

Находясь внутри неухоженного храма, майор нашел неприкосновенный запас пищи, который помог ему пережить три недели кровавого безумия, в течение которых его подчиненные убивали и пожирали друг друга. Два последних каннибала, ворвались в деревянную церковь с намерением убить Стоуна, но майор встретил их свинцом и лезвием своего палаша.

Когда последние людоеды были убиты, зимний шторм стих и форт Джефферсон оказался окутан туманами.

Текущее состояние: Стоун ненавидит форт и то место, в котором он оказался. Мало того, он ненавидит окружающие леса и своих подчиненных. С другой стороны, ему приходится мириться с текущим существованием, поскольку он не может покинуть окрестности своей крепости и войти в глубокий, жуткий туман, окружающий чащу.

Несмотря на внутреннее отвращение к каннибализму, Стоуну приходится поедать непрошенных гостей форта, вследствие того, что припасов внутри крепости крайне мало, а способ побега из туманной ловушки до сих пор не изобретен. Майор крайне редко покидает свою крепость, и большую часть времени занимается рытьем подкопа, ведущего из полевой церкви в сторону туманов.

В случае появления незваных гостей, майор постарается вежливо и терпеливо объяснит путникам, чем опасны ночные леса (стоит заметить, что внутри домена всегда царит полумрак), и предложит им переночевать внутри форта. Стоит ли говорить о том, какая жуткая судьба ожидает беспечных посетителей крепости.

Закрытие границ: Майор не осознает истинной природы туманной ловушки, вследствие чего не способен закрыть границы своего страшного царства. Впрочем, зомби-каннибалы непрерывно патрулируют туманную границу, избегая лишь небольшого участка леса, расположенного рядом с заброшенным особняком Буркета.

Сражение: В течение одного оборота боя, Иеремия может нанести две атаки холодным оружием или произвести один выстрел из револьвера. Будучи отличным фехтовальщиком, майор в совершенстве владеет своей зачарованной саблей Ravenous (ее описание будет дано ниже) и длинным потайным лезвием, спрятанным в левом рукаве френча.

В том случае, если патроны в оружие кончатся, майор может выстрелить в противника лезвием, при помощи скрытого пружинного механизма, обвивающего левую руку военного (THAC0=17, Dmg 1d6). Используя секретный прием, Стоун, до самого конца боя, будет пользоваться одной лишь саблей.

Удивительно, но поедание человеческой плоти даровало Иеремии новые способности. Во-первых, Стоун не может быть отравлен или заражен болезнью. Кроме того, он обладает иммунитетом к магии смерти и заклинаниям, воздействующим на разум. Помимо всего прочего, майор не может быть убит с помощью огнестрельного (в том числе и магического) оружия. Пули, попавшие в тело каннибала, практически мгновенно отторгаются организмом, после чего раны Стоуна заживают буквально на глазах. Скорее всего, подобный эффект является следствием невероятной регенерирующей способности Иеремии, которая излечивает 1hr каннибала за 2 оборота.

В том случае, если хит-поинты майора стали равны 0, каннибал падает на землю без сознания, но не умирает, и возвращается к жизни с 10 хит-поинтами спустя 2d6 оборотов.

Среди исследователей царств страха, ходит жуткая легенда о том, что убить Стоуна можно лишь пожрав его тело.

Сабля Ravenous – уникальное магическое оружие, найденное Стоуном рядом с телами замерзших солдат. Ravenous подобен магической сабле +2, которая ускоряет процесс регенерации хозяина на 1 пункт hr день. В добавок к этой способности, колдовская сабля обладает бонусом +2 к атаке и бонус +3 к урону, если использована против людей и демихуманов. Ravenous никогда не тупится, из-за чего, Стоун использует его для рубки плоти павших врагов.

Примечание для Мастера: Поев человеческого мяса, Стоун в течение трех дней имеет повышенную силу (18/33), телосложение (13) и интеллект (16). На четвертый день эффект завершается, и характеристики принимают базовое значение.

Заброшенный особняк Буркета (Карманный Домен)

Земля: Развалины некогда прекрасного особняка, расположенные посреди мрачной чащи Форте Джефферсон. Каждую ночь, на месте развалин, заблудившиеся путники могут обнаружить заброшенный двухэтажный дом, рядом с которым стоит высохшее лиственное дерево. К утру, от манора вновь остаются одни руины и развалины каменных блоков.

Культурный уровень: Ренессанс (9+)

Основные поселения: Внутри карманного домена не существует ни единого поселения.

Народ: Из уст зомби-каннибалов, обитающих в Форте Джефферсон, можно узнать, что внутри особняка обитает жуткое, неестественное существо, по имени Rackoth The Dread One, убивающее любого, кто смел посягнуть на мрачное спокойствие манора. Большую часть времени, Отвратительная тварь бродит по темным коридорам особняка, или выходит из дома, чтобы собирать из камней манора, в лесу, нечестивые черные пирамиды. Отдавая таким образом, дань уважения своим темным, и непознаваемым для человека, богам.

Языки: Известны. Чудовище никогда не вступало в контакт со своими жертвами.

Религия: Rackoth The Dread One исповедует культ неизвестный в других областях Земли Туманов. Существует вероятность того, что это невероятно древнее создание поклоняется лишь истинным хозяевам Равенлофта, именуемым Темным Силам.

Управление: В домене не существует формального правительства, а все попытки Стоуна взять особняк под свой контроль, завершились полным провалом. Ни один из зомби-каннибалов, проникших внутрь дома, так больше и не покинул его стен.

Торговля и дипломатия: Ресурсы – нет ресурсов. Монетарная система – отсутствует, однако внутри дома находится примерно 8,000 паридонских фунтов.

Магический рейтинг царства: 6. Зловещие пирамиды из камня, построенные вокруг особняка, создают вокруг манора ауру невероятно мощной и, темной по своей природе, магии. Некроманты, оказавшиеся в радиусе 100 футов от пирамид, получают +6 бонус к своему DC. А герои, обладающие интеллектом не меньше 16 в ту же секунду оказываются способны разговаривать на Abyssal'ном языке.

Персонажи: В заброшенном особняке Буркета не могут сформироваться персонажи

Примечания Юргена Шорндорфа

Заброшенный особняк, расположенный в лесах Форта Джефферсон, содержит в себе невероятно мощного аутсайdera, проникшего в наш мир при помощи перемещения в одного из членов одноименного рода. В отличие от других бесов, обитающих в земле туманов, это создание не ищет путей к бегству, а сознательно пытается изменить ткань вселенной к некоему, известному лишь ему одному образу. Область, пораженная искаженной магией Dread One'a непрерывно увеличивается. Раньше или позже, чудовищная бестия сойдется в схватке с Майором Стоуном, и уничтожив его, станет единоличным правителем туманного острова. В том, что победит именно Rackoth у меня нет никаких сомнений. Остановится ли демон, или начнет захват плывущего рядом Паридона, вот в чем вопрос?

Волшебникам из Братства Теней удалось узнать, что внутри Особняка Буркета лежит могущественный артефакт "Книга Теней", способная, при соблюдении некоторых, чрезвычайно сложных условий, разбивать острова ужаса на туманную первоматерию.

Легенды

Тинтаниэль

Несколько лет назад один из моих корреспондентов в Баровии рассказал мне о том, что во время очередного посещения небольшого книжного магазина в Валлақи ему удалось обнаружить довольно странную книгу, которая называлась “Река Времени”. По его словам, книга просто поразила его, и он в ближайшее время собирался сделать копию для того, чтобы переслать её мне. Но по ужасному стечению обстоятельств, он погиб во время пожара спустя несколько дней после того, как отправил мне это письмо. Я надеюсь, что гибель его гибель была трагической случайностью, но многое наталкивает меня на мысль, что моего друга убили. И я могу лишь догадываться о том, какой важность обладала эта книга, если желающие уничтожить её не задумываясь решили пожертвовать человеческой жизнью. Но, несмотря на это, мне удалось получить определенные сведения об этом трактате.

Первая странность, о которой упомянул мой друг, была отсутствие имени автора книги. И только пристально осмотрев обложку, ему удалось обнаружить странные знаки – ворона, с расправленными крыльями, под изображением которого стояли три буквы СФЗ. Но это было только начало. Хотя в это очень сложно поверить, но первые страницы книги (которую можно было назвать отчасти научным трактатом, отчасти дневником) датировались 589 годом по календарю Баровии, и происходили в месте, которое называлось Мордентом. Но загадочнее всего было то, что в дневнике сохранились описания земель, расстилавшихся на запад и восток от этой страны, а также упоминания об озере, которое находилось на юге этой земли. Мой друг писал, что события, которые упоминались в дневнике, слишком ужасны, чтобы быть правдой, и что он не смеет изложить их в своем письме, ибо “...следуя полученной мною информации, я нахожусь в землях, пропитанных злом настолько, что оно вскоре начнет просачиваться через стены домов...” И только на содержании научного трактата он остановился несколько подробнее.

По его словам, гипотеза автора состояла в том, что все наша жизнь протекает в русле так называемой “Реки Времени”, от которой периодически отходят новые ответвления, которые, в свою очередь, могут порождать все новые и новые реки. Однако, существуют определенные точки, в которых основное русло может быть перекрыто, и река будет вынуждена свернуть в другую сторону. Но самое главное состоит в том, что, несмотря на односторонность течения, обладающий определенными средствами странник может вернуться по нему назад, перейдя в иное ответвление, а то и ПЕРЕКРЕСТЬ ПУТЬ ВСЮ РЕКУ. И хотя подобный поступок сопряжен с огромной опасностью, угрожающей как самому путешественнику, так и всей Реке Времени, подобный вариант возможен.

Но кто знает, что ожидает нас в новых руслах? И не остановится ли из-за нашего вмешательства ход реки?

Рудольф ван Рихтен

На бесчисленных ручьях, вливающихся в широкую реку Вучар, играли последние лучи заходящего солнца. А он все стоял на небольшом островке, возле великой Святыни Ручьев, и не мог оторваться от шершавой коры великого дерева. Как оно напоминало ему величественный

Кулдагар! Снежинки, танцующие в ослепительно синем небе Севера. Небе столь синем из-за того, что неподалеку отсюда, небесный свод переходит в ледяные воды моря Движущегося Льда. Суровые, но стойкие люди, жар сердец которых побеждал даже смертельный холод Долины Ледяного Ветра. Долины, которая многие годы служила ему домом. И, если закрыть глаза, перед ним вновь вставало то морозное утро, когда все изменилось. Изменилось навсегда.

Но у него не было времени на то, чтобы скорбеть о прошлом. Лучший боец церкви Эзры должен был вновь собираться в путь. Охотник вновь выходил на охоту. Охотник, которого звали Тинтаниэль Хантер.

Они еще сидели в уютном зале небольшой таверны, расположенной недалеко от ствола Великого Дуба. И он до сих пор помнил то странное предчувствие, которое охватило его в тот момент, когда дверь таверны хлопнула, и в зал ворвался Андер. Но прежде, чем кто-то успел задать вопрос, вор прохрипел одно лишь слово, которое заставило их вскочить на ноги – “Чума”. Тинтаниэль еще пытался осмыслить услышанное, когда Дерек тихо спросил: “Где?” И Андер заговорил...

...Уже после первых слов, у него чуть не остановилось сердце. Он любил Невервинтер. Любил той странной любовью, которую, казалось бы, эльфы питали только к своему родному острову – Эвермету. Но для него, всегда был важнее Город-без-Зимы.

Невервинтер! Стройные башни, взметнувшиеся ввысь, в морозное небо. Узкие улицы, по которым каждую весну текли ручьи. Стены замка, раскинувшегося на главной площади. Гул доков, где собирались странники со всего Фазруна. Но он понимал, что его боль не может сравниться с болью Андера, который вырос в том далеком городе, и семья которого уже много лет жила там, неподалеку от тихого кладбища, на которое, в конце концов, уходили все жители могучего города. Тинтаниэль часто бывал там. Теперь кладбищу суждено было разрастись...

Понимал их боль и Дерек. Эльф, избравший служение Латандеру, Повелителю Утра, всегда был чувствителен к чужой боли, особенно, когда она терзала сердца двух его братьев. И не играло никакой роли и то, что лишь один из них принадлежал к его народу. Дерек понимал их, и потому уже приказывал приготовить лошадей.

В углу, над своим медальоном склонила голову Даналия, еще одна служительница Рассвета. И когда она подняла глаза, то Тинтаниэль различил в них слезы. Она уже видела эпидемию чумы, когда болезнь унесла в чертоги Владыки Утра её мать-эльфийку. А через несколько лет, человек, который был её отцом, умер в нескольких футах от Тинтаниэля, когда они дрались на одном из перевалов Хребта Мира с отрядом гоблинов, пытающимся пробиться в низины. И тогда он поклялся Лайму, что сделает все, чтобы позаботиться о его дочери.

И только Фазлара не было рядом с ними. Но эльф знал, что маг, несмотря на свою внешнюю холодность, никогда не отвернется от чужого горя, а тем более, от горя его друзей. И, внезапно, Тинтаниэль почувствовал радость, оттого что знал – его товарищи никогда не покинут его, никогда не бросят и не отрекутся от воина. И он никогда не покинет их. И с этой мыслью, он вышел на двор, где Дерек уже подводил коней к крыльцу. И лишь один раз, странное чувство пронзило его сердце – почему-то, когда он оглянулся на Кулдагар, к нему пришло знание того, что он видит его в последний раз. Но когда они выехали на белоснежную равнину, он забыл обо всем. Они скакали на восток, и солнце в очередной раз вставало перед ними...

...Он скакал на запад, и солнце опускалось за край горизонта, отбрасывая последние огненные отблески на дорогу, расстилавшуюся перед ним. Тинтаниэль знал, что ночные дороги опасны, и Даркон не был исключением. Но ему было все равно. Он уже давно утратил страх за свою жизнь, да и был ли он когда-то? Возможно, все объясняется тем, что раньше он был не один, и ему было за кого бояться. Но теперь его путь одинок. Его больше ничто не тяготило, и никто не посмел бы его остановить, если бы он захотел совершить то, чего страшился раньше. Он был свободен, но почему-то, это его не радовало. И в душе вновь поднималась злоба,

утихомирить которую можно было лишь одним – кровью. Злоба на судьбу, которая забросила его сюда. Которая сделала его таким, каким он стал сейчас.

Когда они достигли ворот Невервинтера, вокруг все еще стояла предрассветная полутьма, облегающая город подобно темному савану. И только одно свидетельствовало о том, что его жители все еще живы – несколько стражников, стоящих у входа. И закрытые ворота.

Он натянул поводья, но прежде, чем ему удалось соскочить на землю, Андер уже был возле ворот. И возле человека в стальной кольчуге, сжимавшего в руках меч. Вор пытался что-то сказать, но, в конце концов, замолчал, и вдруг оттолкнул направленный в его сторону меч и крикнул: “Откройте ворота”. И вновь замолчал, пристально глядя в лицо стража.

Тинтаниэль уже стоял рядом с ним, когда стражник тихо произнес: “Ворота закрыты, и останутся запертыми до конца чумы. Мы не можем никого выпустить из города или впустить в него. Ради вашего же блага, уходите”.

Он чувствовал, как его рука тянется к мечу. Он понимал всю опасность чумы, но знал еще одно – если в городе чума, то там не может не пригодиться лишняя пара рук. В страже, в лечебнице, или даже здесь, у ворот. И он был готов отдать все, чтобы занять это место. Хотя бы ради того, чтобы и дальше называть Невервинтер своим домом. Он уже собирался высказать все это стражнику, когда Андер тихим голосом вдруг прошептал: “Что происходит в городе”?

Лицо воина исказилось. “В городе идут бои. В доках на улицы вышли мародеры, и нас не хватает людей, чтобы усмирить их. Люди в любой момент могут начать бунт. Но хуже всего в районе, прилегающем к кладбищу...”

Побледневший Андер вскрикнул: “Что там”?

“Мертвецы. Кто-то поднял мертвых, они вырезали весь квартал. Там никто не мог выжить. Никто...”

...Он должен был предугадать это. Он даже начал разворачиваться, но не успел. Бледный, как смерть Андер бросился вперед, к воротам, но на его пути встал один из стражников. И тогда, хрупкий вор, не останавливаясь, ударил его мечом. На ходу. В грудь.

Страж ворот упал на холодную землю, обливаясь кровью. А вор уже был возле самых ворот, когда стоящий возле Тинтаниэля страж направил на него арбалет. Почти машинально, эльф нанес ему удар в затылок, когда вдруг понял, что происходит. Но было уже поздно.

Ворота были закрыты изнутри. И Тинтаниэль только с ужасом мог наблюдать за тем, как вор ударил последнего, застывшего на месте стража. И эта сцена запомнилась ему надолго: стоящий с окровавленным мечом в руках Андер и туман, медленно наползающий с севера. А уже через несколько мгновений, туман окутал все вокруг, и все исчезло в белом мареве. И наступила тишина.

“Где мы”, услышал он шепот Андера. “Где бы мы ни были, мы должны как можно уходить отсюда. Тела скоро обнаружат. Но как только туман рассеется, я уйду. Тебя спасло лишь то, что мой кодекс запрещает убивать безумцев” - услышали они впереди холодный голос Дерека. Даже не видя лица вора, Тинтаниэль мог представить всю боль и ужас, отражавшиеся на нем. Но даже он не мог ничем помочь своему товарищу. Он и сам оказался перед тяжелым выбором - он мог либо уйти с паладином, чей кодекс действительно не разрешал ему оставаться рядом с убийцей, или остаться с другом, с которым он провел уже больше трех лет. И выбор осложнялся и тем, что он не знал, что предпочтут Даналя и Фаэлара...

...Еще когда туман только начал рассеиваться, Тинтаниэль с беспокойством начал вглядываться в контуры высоких деревьев, нависших над узкой тропинкой. Он знал только одно место в окрестностях Невервинтера, где могли расти подобные деревья - лес Невервинтер - но чтобы добраться до него, потребовалось не меньше двух дней. И, когда туманы окончательно развеялись, и остальные пораженно начали всматриваться в окружающую их чашу, только Тинтаниэль заметил, как Дерек прижался к дереву, с искаженным лицом. Он бросился к другу, то тот остановил его взмахом руки. “Что такое?”, прошептал Тинтаниэль, наклонившись к

паладину. “Земля, с ней что-то не так. Мне кажется, нет, я почти знаю, что вокруг Зло! Но я не могу понять, где именно. И еще одно, друг, я почти уверен - это, уже не наш мир”.

Не наш мир! Конечно же, Тинтаниэль, как и все жители Фаэруна, слышал легенды о множестве других миров, обитатели которых могли переходить из одного пространства в другое с помощью порталов. Как-то раз, он даже разговаривал с тифлингом, странным существом, которое было помесью человека и обитателя Бездны. Именно он рассказал эльфу о сотнях различных порталов, которые связывают различные части существующих пространств. Возможно, они каким-то образом прошли через один из порталов? Но в каком же мире они оказались? Тифлинг рассказал ему о пространствах Стихий, великом городе Сигиле и множестве иных, поразительных миров. Но он так и не упомянул о месте, в котором сама земля излучала бы зло...

...Они встретили её примерно через несколько часов ходьбы по лесной дороге. И теперь Тинтаниэль с болью вспоминал, что только он один обратил внимание на то, что хрупкая девушка догнала их практически бесшумно. Он мог бы попытаться предупредить остальных, но, как ни странное, его подозрения успокоил бесхитростный рассказ юной обительницы земли, которую она назвала Тепестом. По её словам, она жила неподалеку от озера Красных Листьев, и сейчас возвращалась домой после путешествия к родственникам, живущим возле границы здешних земель. И, в этот момент, эльф забыл обо всем, услышал название озера, возле которого жила девушка. Озеро Красных Листьев...

...И тогда, иллутиир презрели условия мирного договора, и, прямо на середине озера Рассвета, напали на короля народа Ийеллура, и нанесли ему множество ударов. И тогда, не удержавшись в раскачивающейся ладье, смертельно раненый король эльфов упал за борт, и, погружаясь в холодные воды озера, наложил свое предсмертное проклятье на предателей иллутиир, и на другие эльфийские народы, забывшие о своих братьях, и волнующихся лишь за себя. С тех пор, каждую осень, воды озера скрывает алая листва, и, кажется, будто его воды вновь окрашены кровью давно забытого короля. Но теперь уже невозможно сказать, правда это, или вымысел, ибо говорят, что через несколько лет, озеро Красных Листьев исчезло с лица земли, и только густые туманы клубятся на его месте. Так началась осень народа эльфов...

Он долго еще думал об истории древнего озера, не замечая того, как все сильнее и сильнее хмурится Дерек, и как непринужденно смеется Андер, ни на секунду не расстающийся с их попутчицей. И, когда они остановились на ночлег на небольшой поляне, и Андер вызвался дежурить первым, присев у огня рядом со своей новой подругой, Тинтаниэль лишь краем глаза заметил, как сжимались пальцы паладина на рукояти меча, а глаза его неотрывно наблюдали за лицом девушки...

Он до сих пор не знал, что в ту ночь заставило его проснуться. Возможно, хрустнула ветка, или зловещее предчувствие, которое преследовало его весь день, пробудило его ото сна. Но первое, что он увидел при тусклом свете гаснущего костра, было отсутствие Андера. И, начиная кричать, он понял, что вор уже мертв.

Они поняли все мгновенно. Не прошло и нескольких мгновений, как Даналя пробормотала несколько слов, и из её рук по поляне растеклось ослепительное сияние. А Дерек рухнул на колени возле кровавой дорожки, уходящей в густые кусты. И вдруг, он услышал треск ветвей, и подозрительно знакомый ему шум. Не медля, Фаэлар направил руку в сторону костра, и тот вспыхнул, заливая все окружающее пространство алыми бликами. Не веря своим глазам, Тинтаниэль сжал рукоять меча и прошептал: “Гоблины”. Шагнув назад, он встал в уже привычную стойку Танца, и замер, направив острие меча в землю. А потом, на поляну хлынули они, и он ринулся вперед...

...В первые же мгновения сражения, Фазлар отскочил за костер, и начал нараспев читать знакомую наизусть формулу. Он полностью сосредоточился на словах, которые произносил уже десятки раз, спокойно наблюдая за тем, как к нему мчится несколько приземистых тварей, размахивающих дубинками. И лишь когда до них оставалось всего несколько футов, он протянул в их сторону пальцы, и произнес последнее слово. А потом, из его пальцев вырвалось пламя...

Первый гoblin, бросившийся на Тинтаниэля, умер еще до того, как успел поднять дубину. Изогнувшись, эльф достал еще одного, пытающегося зайти ему за спину, а потом шагнул за дерево, в которое через несколько мгновений врезался огромный топор, который сжимал гoblin. Но пока он пытался вырвать его из жесткой коры, меч разрубил ему шею и вновь скрылся во мраке. Получив несколько минут передышки, воин замер в защитной позиции Танца, осматривая залитую светом поляну. И тут, он услышал крик.

Стоящая в центре поляны Даналия пыталась закончить заклинание, когда откуда-то со стороны деревьев вылетел камень, попавший жрице прямо в висок. Несчастная рухнула без сознания на траву. Двое гoblinов ринулись, чтобы добить ненавистного врага, и Тинтаниэль уже собирался броситься туда, когда...над телом жрицы встал закованный в сталь боец. Воин Латандера, паладин Дерек Анаэрран несколькими ударами смел обоих гoblinов, а потом шагнул вперед, отгоняя тварей к границам поляны. И Тинтаниэль начал пробиваться к нему...

...Не обращая внимания на тлеющие тела гoblinов, лежащие у его ног, маг начал произносить новое заклинание. Сжав в руке небольшой стеклянный конус, он наполовину прикрыл глаза, сосредотачиваясь для того, чтобы высвободить новую порцию магической энергии. Он продолжал произносить слова заклинания, когда появившийся из глубины леса гoblin воткнул ему в спину топор. Но он радовался своей победе только до тех пор, пока из-под руки упавшего эльфа ему в лицо не ударил холод, через несколько мгновений превратившийся в лед, и бросивший то, что осталось от убийцы на тело Фазлара...

Тинтаниэль продолжал Танец. Уклонившись от удара очередного гoblinа, он толкнул его свободной рукой, отбросив в сторону набегающего противника, одновременно пронзая тварь, угрожавшую ему топором. Двое столкнувшихся гoblinов еще лежали на земле, когда тень воина накрыла их, а затем меч опустился. Два раза. Внезапно, из темноты появилось сразу несколько врагов, которые бросились на него, размахивая дубинами. Один из гoblinов попытался подсесть его ноги, но эльф взвился в воздух, успев нанести удар одному из противников поперек груди. А потом, приземлившись, он ринулся вперед, отбивая сильные удары быстрыми взмахами меча и медленно оттесняя нападавших к кустам. В конце концов, один из них споткнулся. Подняться ему было не суждено...

...Он уже начинал уставать. С трудом отбив очередной удар дубиной, но сумел первым совладать с инерцией и вонзил меч в горло противнику. Краем глаза он видел, что к нему приближается еще один противник, но вдруг, он забыл о нем. Примерно в десяти футах от него дрался Дерек, и, в этот момент, к нему сзади приближался огромный гoblin, сжимающий в лапах большой топор. И, в этот момент, Тинтаниэль Хантер сделал, возможно, самый важный выбор в своей жизни. Не замечая ничего вокруг, он метнул меч в спину крадущемуся гoblinу. А еще через несколько мгновений, копьё вонзилось ему в бок, и отбросило эльфа в сторону, во тьму...

Победный крик застыл в горле Дерек Анаэррана, когда он увидел тело Тинтаниэля, неподвижно лежащее на земле, и гoblinа, застывшего над ним с копьем. Забыв обо всем, воин света бросился вперед, и одним ударом двуручного меча зарубил ненавистного противника. А потом, с широкой улыбкой, он обернулся навстречу приближающимся врагам, и шагнул вперед. Навстречу приближающемуся рассвету...

...Он с трудом открыл глаза. Рана в боку горела, и он с трудом смог приподняться, чтобы опереться на древесный ствол. Он уже собирался позвать на помощь, когда внезапно услышал голоса. Попытавшись сконцентрироваться, он посмотрел на поляну, и увидел, то, что заставило его застонать, но не от боли.

Посреди поляны, оперевшись на окровавленный меч, стоял Дерек, и по лицу его стекала струйка крови, рядом с ним, лежало тело Фазлара, а чуть дальше, неизвестный Тинтаниэлю человек склонился над телом Даналии. Еще несколько людей стояло перед Дерексом. Они оживленно переговаривались между собой, показывая на лицо эльфа. И только сейчас Тинтаниэль понял, что особое внимание они обращали на вертикальный зрачок и заостренные уши паладина. И вдруг, в руке человека, склонившегося над Даналией, блеснул нож. Он хладнокровно занес его над телом так и не очнувшейся жрицы и затем спокойно перерезал ей горло. И в этот же момент, стоящие перед Дерексом люди бросились на него. Тинтаниэль рванулся вперед, но безумная боль в боку остановила его прыжок и швырнула вниз, а потом в тьму...

...Латандер, отец наш, ты следишь за нами и направляешь нас, ведешь по светлomu пути к рассвету...

...Дерек бросился вперед, и пока стоящие перед ним выхватывали мечи нанес одному из убийц страшный удар по голове, ударив рукой, закованной в сталь...

...Мы все дети твои, и снизойди к своему сыну, он устал, и у него нет больше сил, так прими же его в свои объятия...

...Он развернулся, и вторым ударом отбросил еще одного человека на несколько футов, но третий успел выхватить меч, а вонзил его в тело эльфа...

...Он верно следовал твоим заветам, сражаясь с тьмой, желающей поглотить мир, и неся с собой свет...

...Глаза убийцы расширились, когда его противник не замечая боли врезался в него, а потом навалившись сверху одним ударом раздробил ему горло...

...Пусть ему откроется дорога к извечному свету, к которому он стремился всю свою жизнь, и пусть обретет он покой...

...Шатаясь Дерек поднялся на ноги, и вдруг развернулся, отбивая удар ножа, который пытался вонзить ему в спину человек, и вторым ударом рассекая ему лицо...

...Пусть закат его жизни станет рассветом, и в свой последний путь он уйдет зная одно – мы будем помнить его, и имя его не сотрется из памяти мира...

...Он стоял посреди поляны, а в нескольких десятках футов от него стоял ряд арбалетчиков. Он успел сделать всего несколько шагов, когда болты сорвались с тетив и ударили его в грудь...

...Да воссоединится он с тобой, Владыка Утра, и станет еще одним лучом солнца, который развеивает мрак, и заливают наш мир после долгой ночи, и да будет так...

...Сначала на залитую кровью траву упал меч, а потом, на неё мягко опустилось тело того, кто в прежней жизни был Дерексом Анаэрраном, и в невидящих глазах мертвого эльфа отражались лучи восходящего солнца. В Тепесте наступал новый рассвет, но его служителю уже не давно было увидеть его.

Он плохо помнил, что было потом. Почему-то все воспоминания давались ему с трудом. Он уже не мог вспомнить лицо Дерека, а при мысли о Фазларе перед ним вставала только изящная налобная повязка мага, и больше ничего. И только лицо Даналии он помнил ясно...

Кто знает, возможно это и к лучшему? Но нет, где-то в глубине души Тинтаниэль знал, что он должен бороться за свою память. Но после каждого возвращения в Даркон, он вновь забывал какую-то частичку прошлого. И ему становилось легче.

Иногда ему даже казалось, будто на самом деле, он родился и вырос в Невучар Спрингс, небольшом эльфиском городе, который чем-то напоминал ему Невервинтер. Но только чем-то? Или он и был тем загадочным городом, от которого в его памяти осталось только название? И сейчас, он всеми силами старался вспомнить, что было потом, после ужасной резни в земле, которую, как он узнал позже, называли Тепестом. Но в памяти вновь и вновь вставало лицо его воспитанницы, которая на некоторое время стала ему кем-то вроде дочери, и скорбные слова Гимна Заката, которые он произносил все время, когда полз по лесу на запад, творя его по всем, и каждому из погибших...

*Владыка Рассветов, приходит наш час,
И утро встречать уже будут без нас,
Но в памяти светлой бессмертного мира
Останется дум и деяний рассказ.*

*Темнее, чем ночь, обступившая мгла,
И мрак заглушает любые слова.
Но зов, обращенный к извечному свету,
Нельзя замолчать и отринуть – нельзя!*

*Годами тянулись зимы холода,
Но солнечный луч растопит толщу льда,
И земли предвечных, весенних рассветов,
Услышат сынов Латандера слова.*

Он хорошо помнил, что было потом. Долгие месяцы, когда он пытался выжить в лесах, скрываясь от всех, кто входил под сень деревьев. Обретение друзей, а потом новое предательство, после которого у него не было никаких шансов выжить. Бросив его в лапах гоблинов, его “товарищи” бежали, лишив остатков доверия к людям. Он уже умирал, когда его нашли проезжающие по лесу люди – отряд служителей Эзры. Именно они привезли его в Невучар Спрингс, где он вновь обрел дом и веру. Именно там он начал понимать, что у него вновь есть цель. А после двух лет обучения в храме, он понял, что смыслом его жизни стало служение новому богу, который, в отличие от Латандера и Кореллона Ларетиана, не отвернулся от своих детей в этой мрачной земле. И, наконец, он свершил месть...

...Они уже выезжали из небольшой деревушке, расположенной в дремучих лесах Тепеста, когда внимание Тинтаниэля привлек шум на главной площади. Несмотря на недовольный взгляд Инквизитора, он натянул поводья и спрыгнул на землю. Целью их отряда был небольшой храм Эзры, расположенный неподалеку от озера Красных Листьев, и потому они могли не спешить. Но вдруг, лицо Инквизитора исказилось, когда он заметил, что рука спешившегося эльфа тянется к рукояти пистоля, торчавшего из кожаной кобуры на поясе.

Двое ухмыляющихся мужчин вели к лежащей посреди площади груде дров избитую девушку, которая с трудом держалась на ногах. И даже не слыша голосов местных жителей, многократно повторяющих слово ведьма, все был понятен уже после пристального взгляда в её сторону. У несчастной были заостренные уши.

Нахмурившийся старейшина деревни подошел к столбу, к которому уже была привязана девушка и начал зачитывать приговор. Но Тинтаниэль, лицо которого скрывал капюшон, уже не слышал ничего и никого, и только отдельные слова доносились до его разума. “Колдунья...неурожай...нет дичи... чужестранка...дьявольское отродье...похитители детей...” Уже через несколько минут старейшина замолчал, и сделав знак высокому мужчине, сжимающему в руке факел, отошел в сторону. Из толпы вылетело несколько камней, но большинство стояло спокойно, ожидая начала казни. Никто не заметил, что стоящий на краю площади человек в капюшоне уже шагнул вперед, что-то вытаскивая из-за пояса. Кто-то из всадников попытался соскочить с коня, но Инквизитор взмахом руки остановил его.

Факельщик уже подошел к костру, когда раздался грохот. Несколько десятков людей молча следили за тем, как палач медленно оседает на землю, а из его виска толчками вырывается кровь. Один из стоящих в первом ряду нагнулся, что бы подобрать факел, но в этот момент, вырвавшаяся из-за человеческих спин тень сделала почти незаметное движение рукой, и кисть человека осталась на земле. Еще несколько мгновений, и старейшина рухнул на землю с огромной раной в груди, и только тогда тень превратилась в стройного человека. Вернее он был бы человеком, если бы не вертикальный зрачок, холодно пылающий зеленым светом. И только тогда, жители деревни опомнились.

Первый, рванувшийся вперед человек рухнул на землю, зажимая распоротый живот, второй отлетел в сторону, разбрызгивая кровь, и упал под ноги набегавших товарищей. На мгновение, люди остановились, но Тинтаниэль знал, что сейчас они бросятся на него все сразу, и сомнут. Но, несмотря на это, ему было все равно. Он занес меч, чтобы совершить последний в своей жизни Танец. Люди ринулись вперед, топча упавших, и в этот момент щелкнули арбалеты. Задняя шеренга, большую часть которой составляли женщины и дети упала на землю. Не поднялся никто. Ошарашенные жители начали оборачиваться назад, забыв о неведомом убийце, когда им в лица ударили новые болты, круша кости и разрывая плоть. И тогда, они побежали. Но несчастные еще не понимали, что им уже некуда бежать. Часть воинов Эзры пустила своих лошадей по сельским улицам, рубя все, что вставало у них на пути. Оставшиеся на площади арбалетчики бросились к костру, с которого Тинтаниэль снял потерявшую сознание девушку, и который уже начал заниматься. Через несколько минут, на крыши домов обрушились первые горящие стрелы, и вскоре вся деревня превратилась в огненный ад. И над всем этим хаосом, громом звучали слова Инквизитора:

Нечестивцы, вы нарушили заповеди Эзры, напав на слугу его, и потому будете наказаны! Но я не питаю к вам зла. И пройдя огненное очищение, вы присоединитесь к пламени светлого бога, и будете спасены! Дайте пожрать пламени ваши тела, и души ваши очистятся от скверны и ненависти. Будьте искренними, и горнило ада минует вас! Покайтесь!

В тот день, он познал всю мощь своего бога, верность товарищей и пляску огня. В тот день, он изменился. И хотя прошло уже больше четырех лет служения Эзре, он до сих пор вспоминал то чувство, которое охватило его в тот день. И сожалел лишь о том, что ни разу не испытывал его после этого. Спасенная им девушка оказалась полу-эльфийкой, травницей из далеких земель Ситикуса, которые она покинула много лет назад. Он рассказал ей о неугасимом огне Эзры, и Лана с уважением внимала рассказам о его боге, но и только. По её словам, она уже служила другим богам, но Тинтаниэль не огорчился – её боги, как и его, несли с собой свет, и это было главным. Он и сейчас думал так, но...что-то изменилось. Изменилось после Борки...

За несколько дней до отправления в путь, к нему в комнату зашел Инквизитор. Рассказ был недолгим – церковь получила информацию о том, что одна из аристократок Борки является ведьмой, которая уже много лет сеет тьму в этих землях. Инквизитор с улыбкой наблюдал за тем,

как лицо Тинтаниэля исказилось гримасой боли и ненависти – он был единственным, кто знал его истинную историю, а не ту, которая хранилась в анналах ордена Невучара.

С какой-то яростной радостью, он прибыл в Борку, где уже на второй день получил необходимую ему информацию об Иване Борице, которая скрывалась за маской благородной аристократки. Ему удалось несколько раз подобраться очень близко, но неведомый рок вновь и вновь вставал у него на пути. И этот рок принял облик высокого черноволосого мужчины, которого звали Кайл АпГорн.

В тот день, когда в дверь его убежища постучал посланник из Даркона, он готовил очередную ловушку, которая должна была стать смертельной для неуязвимой ведьмы. Но самое страшное был не приказ прекратить охоту, а то, что Инквизитор даже не попытался что-то ему объяснить. И только с улыбкой сказал, что его ждет новая цель – загадочная спутница АпГорна, еще одна ведьма...

Он до сих пор слышал её крики. Он был готов к тяжелой, и возможно смертельной для него битве, но не страшился её, ибо знал, что Эзра находится на его стороне. Но ведьма сама вошла на костер. И, почему-то, он почувствовал, что на этот раз он проиграл, хотя и уничтожил еще одну частицу тьмы. Возможно, это было потому, что грешница так и не согласилась признать в своих грехах и покаяться пред огненным ликом светлого бога. А может быть, в этом было виновато то странное чувство, которое Тинтаниэль ощутил в тот момент, когда её охватил огонь. И даже самому себе он боялся признать в том, что это было чувство злобной радости и наслаждения...

Услышав скрип стула у соседнего стола, Тинтаниэль вновь вернулся из мира воспоминаний в реальный мир. Здесь, в Валакане, его ожидало новое испытание – разведчики Эзры донесли о том, что в лесах, неподалеку от Ротвальда, находится дом служителя зла, который в течение многих лет собирает последователей. Вместе с ним в город прибыл десяток отборных воинов, которых возглавлял сам Инквизитор. После небольшого расследования, ему удалось найти служанку, которая каждую неделю приходила в дом старика, и теперь Тинтаниэль должен был допросить её.

Девушка уже подходила к выходу, когда эльф догнал её и схватил за руку. Та попыталась вырваться, но Тинтаниэль лишь усилил захват, и потащил её наверх, где их уже ожидал Инквизитор. Он находился всего в нескольких шагах от лестницы, когда дорогу ему преградил меч...

Холодно посмотрев вправо, он увидел молодого человека, облаченного в белоснежные доспехи, на которых красовалось изображение розы. Удивившись необычному символу, он попытался улыбнуться рыцарю, и одной рукой взводя курок пистоля, произнес сквозь зубы: “Прошу вас отойти, воин, я спешу. Мой бог ожидает меня, и эту женщину, которая желает внять его откровениям”.

Уже понимая, что так просто пройти ему не удастся, Тинтаниэль начал понемногу отодвигаться назад, одновременно внимательно наблюдая за рукой, в которой воин сжимал клинок. “Она не хочет идти с тобой, и, судя по её лицу, твой бог вряд ли служит свету! Клянусь Кодексом и Мерой, ты не пройдешь! Отпусти её!”

Внезапно ощутив странную легкость, Тинтаниэль печально покачал головой. “Ты ошибаешься, рыцарь. Мой бог не служит свету, он и ЕСТЬ свет! Мне жаль, что тебе не дано понять этого”.

Рыцарь успел сделать всего один шаг, когда эльф уже выхватил оружие. И, вдруг, он заглянул в глаза своего противника, и странное чувство пронзило его, чуть не остановив его руку. И только когда рассеялся пороховой дым, и тело воина осело на пол, он вспомнил, где он уже видел подобное выражение. Когда-то, много лет назад, на него так же смотрел его друг, Дерек Анаэрран. И, поднимаясь по лестнице, с онемевшей девушкой, он краем глаза заметил, что

единственный спутник рыцаря медленно приблизился к его телу, и склонился над ним. А потом зазвучали, слова, которые глубоко врезались в его память:

*О Хума, прими его душу в объятия!
Пусть он затеряется в солнечном свете,
В дыхании ветра, в небесном сиянье.
О Хума, прими его душу в объятия!*

*За гранью небес, равнодушных и гневных,
Введи его с миром в селенья блаженных,
Туда, где предел сокровенных мечтаний,
Где песне меча отзываются звезды.*

*Пускай отдохнет он, уставший сражаться,
В чертогах покоя, не зная печали,
Не ведая бега текущих столетий,
В обители Бога Добра, Паладайна.*

*Пусть гаснущий свет его глаз потускневших
Опять отразит безмятежное детство,
Все свежие краски тяжелого мира.
О Хума, прими его в душу объятия!*

*За тучи тяжелого дыма умчится,
Взыскую святого бессмертия неба,
Душа, так любившая бrenную землю,
В её вековых, вековечных заботах.*

*Коснувшись бессмертного звездного блика,
Письмен, что от века пророчат нам судьбы,
Она отрешится от горестей мира.
О Хума, прими его душу в объятия!*

*И вздохом последним душа удалится
Из вечного боя за счастье и правду –
Уходит герой, не познавший бесчестья,
В объятия Хумы, где сонмище древних.*

*Превыше вороньего, жадного крика,
Куда воспаряла мечта его сердца
О радостных веснах, цветущих без страха,
За светлой броней наследников Хумы.*

*Туда, где лишь сокол вещает о смерти,
Уходит воитель – он призван богами
Из гаснущей жизни в обитель бессмертья,
Из сумерек мира – дорогой рассвета...*

И, поднимаясь по лестнице, он думал только об одном – что никто и никогда не споеет над ним прощальную песню...

Уже наступили сумерки, когда они окружили дом чернокнижника. Инквизитор доверил Тинтаниэлю особую честь – он, вместе с тремя лучшими бойцами, должен был первым ворваться в дом прислужников зла. И потому, после того, как в крышу дома вонзились первые горящие стрелы, эльф бросился вперед, к массивным дверям, ведущим внутрь дома. Он уже почти достиг их, когда дверь распахнулась, и в проеме показалась чья-то фигура. Не останавливаясь ни на секунду, Тинтаниэль вырвал из кобур пистолеты и выстрелил вперед. Человек зашатался, и рухнул на пороге. А уже через несколько мгновений, воины Эзры ворвались в дом.

Комната быстро заполнялась дымом. Внезапно, откуда-то из угла комнаты к вошедшим бросился человек. Отбрасывая разряженные пистолы, эльф машинально потянулся к рукояти клинка, когда клинок одного из его товарищей пронзил нападавшего. Именно в это мгновение, Тинтаниэль начал испытывать смутные сомнения. На пол перед ним осело тело юноши, которому едва исполнилось двадцать лет. В руке он сжимал кухонный нож...

...Он быстро шагал по коридору, с трудом удерживаясь от кашля. Дым уже заполнил весь дом, и его отряду уже надо было покидать его. За прошедшие несколько минут, им встретились еще несколько людей, главным образом стариков, которые пытались выбраться из горящего дома. Все они умерли раньше, чем Тинтаниэль успел остановить своих людей, и он до сих пор сомневался, следовало ли ему это сделать. Но сейчас у него не было времени – им еще не удалось найти хозяина дома, и потому он должен был спешить.

Распахнув дверь, он понял, что, наконец, достиг своей цели. Здесь, в библиотеке, скрывалось зло. Зло, которое много лет пряталось за своей маской, растлевая и поглощая все новые и новые души. Огонь Эзры должен был положить этому конец. Он бросил взгляд на стоящие возле стены книжные полки – названия книг ничего не говорили ему. “Трактат о вампирах” ван Рихтена, “Природа сна” Иллхаусена, “Мифы и Легенды Севера Ядра” Монтерье, “Записки о Дарконе” Гарлона. Он слышал, как за его спиной другие воины переворачивают эти шкафы и поливают книги маслом – служители света не могли допустить распространения Тьмы, пусть даже и в такой форме. Но Тинтаниэль шел вперед – там, у окна, сидел, сдавшись, старый человек, сжимавший в руках рукопись.

Занеся над ним меч, Тинтаниэль начал произносить заученную до автоматизма формулу воина Эзры, которую произносил уже много раз, вынося последний приговор своим жертвам: “Ты согрешил, но священный огонь очистит тебя...”. Но в это мгновение, старик упал перед ним на колени, и начал говорить. Замолчав, Тинтаниэль молча слушал, а слова чернокнижника ударами молота отзывались в его мозгу: “Я готов умереть, но ради Эзры, возьми книгу. Я писал её всю жизнь, и я молю тебя – не дай ей пропасть. Тогда я умру с миром”. Все еще ничего не понимая, эльф нагнулся над упавшей на пол рукописью, и прочитал названия: “История Карга”. И только потом хлопнула дверь.

Этот звук заставил его очнуться. Он уже слышал треск огня, и стены окружавшей его комнаты горели. Перед ним стоял старик, а за его спиной возвышалась фигура Инквизитора, который, казалось, не замечал огня, и просто смотрел на Тинтаниэля. Эльф обернулся, и заглянул в темные глаза человека, который спас ему жизнь, и который стал его учителем. И, вдруг, услышал его голос: “Убей!” Тинтаниэль попытался что-то сказать, но из пересохшего горла не вырвалось ни звука. А тем временем, его руки, казалось, сами поднимают тяжелый меч, и заносят его над головой старого человека. И только когда клинок начал медленно падать вниз, глаза эльфа сами остановились на небольшом медальоне, висящем на худой шее – маленьком щите, на серебряной цепочке.

И только когда они вышли из горящего дома, Тинтаниэль заговорил: “Он был одним из нас”. “Не беспокойся об этом”, - небрежно произнес Инквизитор, “король Азалин будет доволен”. “Но при чем здесь Азалин?” – крикнул, не замечая посмотревших на него товарищей, эльф. “Ты видел все эти книги? Они порочат доброе имя владыки, и особенно та, которую написал этот безумец. Король Азалин поддерживает нашу церковь, и, значит, оскорбляя его, этот человек

оскорбил и самого Эзру.” “Но как же Владыка Пламени”, прошептал ошеломленный Тинтаниэль. И тут, лицо Инквизитора исказилось: “Глупец, пойми же, нет никакого Владыки Пламени! Эзра – это легенда! Миф! Мы служим Королю, а не какому-то сумасбродному святому, из наивных сказок! Ты чуть не предал нас сегодня, и, если это повторится, то Азалин лично узнает о твоём проступке. Запомни это!” В одно мгновение он понял все. Учение, в которое он верил, идеалы, которым он служил, и все его надежды, оказались ложью. Все эти годы, Тинтаниэль убивал по приказу владыки Даркона, превратившись не в воина света, а в наемного убийцу. И кто знает, сколько невинных погибло за это время от его руки.

Казалось, что в последний момент Инквизитор осознал, что его ждет. Он почти дотянулся до рукояти небольшой булавы, заткнутой за пояс, когда меч эльфа вонзился ему в горло. А когда его тело коснулось земли, Тинтаниэль уже мчался в сторону леса, навстречу спасительной тьме...

Вокруг вновь была ночь, и он вновь был один. Но теперь он знал, что дороги назад уже не будет. Его бывшие товарищи вот-вот начнут охоту за ним, и ему уже не было места даже в этом сумрачном мире. Где он мог спастись от цепких рук служителей Эзры? Возможно на островах. Неподалеку отсюда должен был находиться Окутанный Путь...

Но разве дало бы это хоть что-нибудь? И вдруг, Тинтаниэль резко спрыгнул с коня и выхватил оружие. Задумавшись, он не заметил странной тишины, обрушившейся на лес. Он не слышал ничего, но только посмотрев на землю он понял, что именно произошло. Под его ногами клубились туманы...

Спрятав пистолет, он вытянул меч из ножен и встал в защитную фигуру Танца. Туман постепенно рассеивался, и только впереди, где должен был находиться поворот дороги, все яснее и яснее проступали контуры небольшого холма, в склоне которого виднелся темный проем. Постепенно, Туманы исчезли, но, внимательно присмотревшись к роще деревьев, расположенной неподалеку, эльф заметил за ними белый полог. Он шагнул вперед, и замер, когда услышал голос. Казалось, будто он шел сразу со всех сторон, но, внезапно, взгляд Тинтаниэля остановился на высоком седом человеке с длинным луком в руках, который пристально всматривался во тьму. А потом, он снова услышал голос: “Я долго ждал. Но ты пришел”. И человек выстрелил.

Несмотря на невероятную скорость противника, Тинтаниэлю почти удалось уклониться от стрелы. Откинувшись в сторону, он попытался выхватить пистоль, но стрела, вонзившаяся вместо груди в плечо, остановила это движение и отбросила воина назад. А потом, он успел сделать лишь одно – поднять меч и остановить первый удар меча своего врага.

Отбивая удар за ударом, он видел за спиной своего противника лица других людей, которые стояли возле пещеры. Он понимал, что если даже ему удастся убить предводителя, то живым ему уже не уйти. Да и сделать это было не так уж легко, учитывая усиливающуюся боль в плече и нечеловечески сильные удары. Но он дрался, а противник все наступал.

Внезапно Тинтаниэль понял, что знает своего противника. Но только через несколько мгновений он вспомнил, откуда. И, как будто бы почувствовав мысли эльфа, человек громко расхохотался: “Да, тварь! Это я! Я, Кайл АпГорн, жизнь которого ты разрушил! Но сегодня ты умрешь, и все станет как прежде! Как прежде!”

Эльф задыхаясь прохрипел: “Ты ищешь мести?”

Нанеся очередной удар, который едва не сбил Тинтаниэля с ног, Кайл навис над ним и издевательски крикнул: “Да! Я отомщу тебе! Но не за ту проклятую ведьму, а за себя! Это ты виноват в том, что я здесь. И когда ты умрешь, я выйду на свободу!”

Новый удар бросил эльфа на колени, а его клинок улетел в сторону. Враг уже занес над головой клинок, когда Тинтаниэль спокойно посмотрел ему в глаза и прошептал: “Предатель”.

А еще через миг, метнулся за мечом.

Он стоял на берегу реки. Туман клубился вокруг него, впрочем, не подступая слишком близко. Вглядевшись, на другом берегу он начал различать фигуры. Все они были смутно знакомы: вот

юноша, почти мальчишка, с глазами замотанными повязкой, вот высокий аристократичного вида мужчина, женщина с чудовищными ожогами, замотанная в какое-то тряпье, нечто жуткое и неестественное, похожее на живые тени, клубящееся в одежде Диннара; их было много, но большинство скрывал туман. Фигуры шептали что-то, но он не мог разобрать слов. Их голоса сливались и превращались в шипение заполнявшее все вокруг, вползавшее в душу. Он развернулся, чтобы уйти прочь от этих странных фигур, но куда бы он не повернулся, всюду он видел туманный берег и ряды людей с укором смотревших на него. Не выдержав, он схватился за голову и закричал...

Только в последний миг, Кайл заметил летящий к его груди клинок, и машинально заблокировал удар эльфа. Еще через мгновение ему пришлось отступить на шаг, чтобы остановить прямой выпад противника. Потом еще на шаг, еще, еще...

Спать! Сейчас после длительных поисков нужной им башни, схватки с гоблуном и последовавшим побегом, волоча изнемогающего от усталости Диннара на плечах он неимоверно хотел отдохнуть. Но звуки волюнок и вопли гоблунов гнали его вперед. И тогда, понимая что их вот-вот догонят он принял решение: бросив Диннара на землю он объяснил: «Я хочу жить и поэтому должен бросить тебя здесь. Прощай». Убегая, он еще слышал шипение Диннара: «Предатель! Ты всю жизнь будешь предавать тех, кто доверится тебе! Отныне, такова твоя судьба!»

Он уже с трудом держал в руках меч. Эльф, казалось, нападал со всех сторон, а перед его глазами вновь и вновь вставало лицо Кору, уходящей вместе с Хантером навстречу смерти.

«Предатель!» – рокотал в его ушах рев Ханра – «Ты же знаешь что в Черном Ордене делают с дезертирами и предателями!» - великан отшвырнул его в сторону, цепи которыми были скованы его ноги и руки натянулись, когда ученики, державшие их, начали буквально растягивать его в разные стороны. «Ну что командир? - прошептал еще один голос. «Мы снова встретились. Вот только командовать теперь буду я». Обезображенное лицо Лайама склонилось над ним, кривя губы в кошмарной улыбке. Труп, бывший когда-то Лайамом, резким движением вытащил какие-то клешни и с криком «Предатель!» вогнал их в его лицо.

Он попытался закрыть лицом руками, забыв о мече врага, и только жгучая боль в груди заставила его вспомнить о противнике, остановив смертоносный клинок эльфа, направленный в горло. Но руки подвели его, и он упал на траву, выпустив меч, отлетевший на несколько футов...

...Тинтаниэль стоял перед своим врагом, сжимая в руке зазубренный клинок. Перед ним стоял на коленях враг, но он не видел его. Впервые за много дней перед ним вновь встало лицо Дерика, но не мертвого и залитого кровью, горящей в лучах поднимающегося солнца, а живого, стоящего вместе с ним на перевале Хребта Мира. И слова паладина, который произнес их, глядя на восток, где уже пламенел рассвет: «Если когда-то случится так, что мне придется уйти раньше тебя, то знай – чтобы ни произошло, я буду ждать тебя в чертогах Латандера. И ничто не заставит меня отвернуться от тебя, Тинтаниэль. Ничто».

Сзади он слышал шаги убийц, которые подходили к нему, но перед ним уже был Фаэллар, запускающий в ночной воздух серебряные молнии, заливающие все вокруг светом. И лица детей, которые смотрели на худошавого мага, метящего в безбрежное небо огненные шары. И ответ мага на вопрос Тинтаниэля: «Зачем?». Фаэллар просто пожал плечами, и улыбнулся. А потом сосредоточился, и перед зрителями возникли дворцы Эвермета, какими помнил их эльф...

Но постепенно, все эти картины гасли перед еще одним воспоминанием – маленькая девочка, сидящая рядом с ним у ручья, которая, внимательно вглядываясь в его лицо, вдруг тихо говорит: “Дядя Тинтаниэль, пообещай, что ты никогда меня не покинешь”. Обещаю, Даналия, обещаю...

Все еще слыша звенящие голоса, Тинтаниэль открыл глаза и занес меч.

Когда меч Хантера звякнул о камни, Кайл АпГорн поднял голову, и увидел, что эльф, зажимая рукой кровоточащее плечо, уходит в сторону туманной стены, окружавшей его темницу. Застонав от боли, он поднялся на ноги, и заметил лежащий прямо возле его руки клинок. Эльфу оставалось пройти еще двадцать шагов, когда человек, забыв про боль, сжал в руке рукоять меча и бросился за ним.

Перед глазами Тинтаниэля уже клубились Туманы, когда он ощутил боль в спине. Внезапно, он ощутил страшную усталость, и медленно опустился на зеленую траву. Он попытался рассмотреть своего убийцу, но наползающая тьма помутила его взор, а затем все почернело...

...Кайл АпГорн стоял над телом своего врага, сжимая окровавленный меч. Но, почему-то, он не чувствовал радости от смерти Хантера, а только усталость и безразличие. Он исполнил свой долг, и теперь мог уснуть. Но теперь, его сны должны были быть спокойными. Теперь его ждал покой... Он выпустил меч, и повернулся к своей пещере. На её месте клубились Туманы.

Взвыв, Кайл посмотрел себе под ноги, где белая пелена медленно поднималась вверх по его телу. Вокруг был только туман и холод, и он чувствовал, что вместе с ними приходит забвение. И тогда, Кайл АпГорн закричал, и крик его еще долго разносился в пустоте, пока не затих...

...Он лежал на зеленой траве, а перед его глазами, устремленными в безоблачное небо, была только ослепительная морозная синева. Он чувствовал боль в спине, но, почему-то, почти не обращал на неё внимание. Попытавшись подняться на ноги, он с трудом подавил крик, и, вдруг, замер на месте, до боли в глазах всматриваясь вперед. Там, на западе, возвышалась зеленая стена могучих деревьев, и широкая дорога вела вперед, к новым приключениям и новым целям. А над всем этим, в ясном северном небе вставали золотые шпили башен Невервинтера, Города-без-Зимы.

Легенда о Волке и Человеке

Воросток. Я никогда не был в его морозных лесах, но очень часто, я вижу его заснеженные холмы во сне и ощущаю хруст снега под своими ногами. Только легенды ходят об этом странном месте, где навеки воцарилась зима. И вера в Волка.

Я никогда не был верующим человеком. Идеалы Эзры еще могли бы увлечь меня за собой, если бы я не видел того, что творили с еретиками жрецы небольшого храма Защитника в Невучар Спрингс. И я собственными глазами видел пепелище небольшой деревушки в Тепесте, из жителей которой не смог спастись никто. “Защитник суров”, говорят его служители, но только так можно победить зло”. Возможно. Но я так не думаю.

Всепоглощающая вера в некий идеал заставляет нас закрывать глаза на слабые стороны нашей веры. Безграничная вера спасает душу – идеальное оправдание для любых преступлений, творящихся во имя бога, культа или убеждений. Но только оправдание, а не искупление.

Именно потому, я отказался от веры. И хотя до меня уже доходили слухи о том, что мои книги предаются анафеме среди слуг Огненного Бога, я опасаясь не их, Гораздо страшнее рассказы тех, кто столкнулся с последователями другого культа – церкви Волка.

Люди, отринувшие все человеческое, и называющие себя сыновьями Предвечного Охотника, который был предан и убит человеком на рассвете мира. И теперь, его дети решили отдать

долг нам кровью за кровь. Я могу лишь догадываться о том, что творится в Вебреке, но даже эта земля не может сравниться с Воростковым, откуда и происходят корни этого зловещего культа. Недавно, неизвестные люди в черных одеждах окружили небольшую деревню в Индивии, а затем предали её огню со всех четырех концов. Когда воины Адерре добрались до пепелища, все уже было кончено. И только одно указывало на убийц – кровавая надпись на земле: “За кровь Отца”.

Рудольф ван Рихтен

Владимир окинул взглядом, ледяную пустошь, простирающуюся до самого горизонта, и еще раз тяжело вздохнул. Кровавое солнце бесконечной зимы проваливалось за черную громаду далекого леса, окрашивая снег, и коричневые стволы угрюмых деревьев, гнетущими, настороженными оттенками розового света. Этот свет указывал на скорый приход тьмы, и на быстротечную смерть короткого зимнего дня. Пока лучи холодного светила не покинули мир волков, требовалось спешить и достичь вечно зеленой чаши великих деревьев прежде, чем ледяной холод пустоши захватит душу охотника в свои крепкие объятия.

“Ты должен набраться сил и идти вперед”, - прошептал про себя Владимир, что было необходимо для совершения последнего рывка, - “Среди деревьев ты сможешь разжечь костер и отогнать от себя тех трех волков, что следуют по твоим пятам с самого рассвета”.

Охотник выдохнул из себя облако белого пара и вновь пошел вперед, защищаясь рукой от ярости ледяного ветра и по колено утопая в мягком покрывале снега, непрерывно валившим над Воростковым в течение трех последних дней. В этот месяц года погода всегда была крайне суровой, и на дальнейшее путешествие по пустошам охотника толкнула лишь крайняя необходимость. Какие-то лихие люди, возможно, боярские беглецы или простые разбойники, похитили его невесту Ладу, и ушил, оставив после себя лишь кровь и трупы. Несмотря на то, что бандиты пытались идти лесами, Владимир не терял их след и медленно догонял шайку. Теперь, до лихих людей было всего лишь несколько часов пути напрямик. Если Великий Отец Севера сжалится над Охотником, то когда розовые лучи рассвета окрасят снежное пространство ледяной чаши, кровь недругов давно впитается в снег, а их холодные, заледенелые тела будут одеты пушистым саваном безжалостной зимы. Впрочем, прежде, чем убить последнего из них, Владимир обязательно возродит древний обычай мести, который веками практиковали его суровые предки.

Владимир шел вперед из последних сил, упрямо продвигаясь к спасительной зелени чаши, и продолжал свой путь даже тогда, когда шар солнца скрылся, и на мрачном покрывале ночи зажглись холодные иголки звезд, льющие умирающий свет на одиноко бредущего человека. Как, охотник и предполагал, троица волков, шествующих за Владимиром с самого утра, не отставала от него ни на шаг. Упрямые твари настойчиво преследовали охотника, ожидая того момента, когда человек ослабнет и им удастся без особого риска напиться его теплой крови. Пока еще, серые звери держались на некотором расстоянии от путника, опасаясь его огромного топора и тяжелого металлического зуба, привязанного на поясе. В отличие от охотника, волки никуда не спешили, поскольку хлад севера, раньше или позже убивал все двуногих, вне зависимости от того, как быстро они шли, и сколько зубов в руках у них было. Если бы волки имели собственный язык, они обязательно возблагодарили бы за эту предусмотрительность Отца Севера. Однако, терпеливые существа не могли общаться с Отцом Всего Сущего и выражали свое почтение унылым воем, разрывающим мрак арктической ночи.

“Не отстаёте, твари,” - тихо рычал Владимир, поглядывая за красными глазами зверей, мелькающими у него за спиной, - “Сегодня вы останетесь голодными, поскольку я еще не потерял все свои силы и могу постоять за себя! Если бы над землей уже вошла луна, то я смог бы различить в холоде ночи ваши серые шкуры и показать вам, кто является истинным хозяином

леса. Пока же, мне не остается ничего иного, как следить за вашими передвижениями по красным точкам глаз и надеяться на то, что ваша осторожность не исчезнет, до наступления сумерек”.

К тому времени, когда на черном покрывале неба появилось слабое желтое сияние восходящей над пустошами луны, охотник был уже в нескольких сотнях шагов от леса, дающего надежду на спасение. Прибавив шагу, Владимир уверенно сокращал расстояние между собой и деревьями, и волки словно почувствовали это. Решив, что добыча ускользает, они перешли с шага на бег, и их серые тени заскользили в серебристом свете далекой луны, словно вестники неотвратимой смерти. С каждым шагом они приближались к двуногой добыче и животный страх, свернувшийся где-то в глубинах их сознания, не мог пересилить желание добыть немного свежего мяса. Пусть даже эта охота могла стать для них последней, они все равно достигнут и пожрут двуногое существо.

Когда человек вошел под сень огромных деревьев, волки еще находились на территории снежной пустоши. Вбежав в темное пространство среди огромных сосен, они остановились и ощетинили свои клыки. Человека здесь не было, им здесь даже не пахло. Наоборот, местный запах говорил о невообразимом для волков ужасе, к которому примешивалась отчетливая доля столь же сильного неестественного страха. Разобравшись в отдельных оттенках лесного запаха, звери поджали свои мохнатые хвосты и стали, рыча, отходить во мрак угрюмой чащи. Несмотря на то, что в лесу было тихо и пусто, волки боялись оставаться в нем на короткий отрезок времени и даже не думали приступить к поискам удравшей добычи. Ужас, источаемый этим местом, был столь силен, что серые создания стрелой выскользнули из его пределов, и вновь отправились в ледяные пространства пустошей. Даже голод, не смог заставить их остановить свой бег и, тем более повернуть обратно, поскольку в замерзших пространствах чащи царствовали существа, гораздо могущественнее и древнее волков.

В тоже время, похитившие Ладу разбойники, весело сгрудились вокруг огромного костра и с удовольствием поглядывали на свою жертву, за которую один из местных бояр обещал отдать им целую телегу мороженого мяса. Похищение какой-то девчонки могло на несколько месяцев продлить жизнь этим пяти негодяям, и они открыто радовались тому, что в скором будущем вновь разойдутся по своим теплым домам, и будут заниматься более мирными и менее опасными вещами.

Впрочем, один из похитителей, суровый человек по имени Юрий, не разделял счастливого оптимизма товарищей. Наоборот, он мрачно смотрел в угрюмый лик бесконечной чащи и, ощутив очередной порыв ледяного ветра, сильнее кутался в подбитую мехом шубу. Временами, Юрий отводил взгляд от друзей и смотрел вверх, туда, где мрачными лампадами мертвых богов светили холодные искры звезд. Мягкое, невесомое сияние, исходящее с неба, страшило разбойника пуще всего остального, поскольку ему казалось, что перед ним простирается не бездонное пространство бесконечной зимы, а ледяной погост, источающий умирающий свет.

Словно услышав мрачные мысли Юрия, верхушки огромных елей зашевелились и застонали, попав под порыв непогоды. Сосны также зашелестели, своими пушистыми ветвями, и разбойник заткнул уши рукавами тулупа, чтобы не поддаться всепоглощающей панике, которую вселяла в него жуткая чаща. Наконец, ветер перестал завывать в верхушках деревьев, и Юрий опасливо огляделся по сторонам. Встретившись взглядом с пленницей, он неприятно подивился пристальности взгляда, ее синих глаз, пронзающих разбойника до самой сердцевины души. Конечно, прежде чем отправиться в Онеку, нанявший их боярин сказал Юрию о том, что эта черноволосая красавица самая настоящая чаровница, и ее надо убрать подальше от Владимира, чтобы его лучший охотник не попал под злое влияние ведьмы. Тогда, в деревянном тереме хозяина, разбойник решил, что все рассказы боярина не более чем байки, но сейчас, встретившись взглядом со взглядом Лады, Юрий посчитал, что, возможно, в словах его нанимателя имеется некая доля правды.

“Боишься,” - коротко произнесла девушка, заставив разбойника в очередной раз вздрогнуть

“Нет,” - грубо отозвался Юрий, кляня себя за то, что его движения выдали то страх, что таился в глубине обеспокоенного разума.

“И зря,” - спокойно произнесла чаровница, водя сосновой веточкой по мягкому, сверкающему покрывалу снега, - “Ведомо ли тебе, что наши предки именовали это лес Волчьей рощей”, - веточка на секунду прекратила свое гладкое движение по белой перине, сверкающей словно гряда алмазов, но вскоре снова продолжила движение, - “Когда-то, много столетий назад, наши прадеды шли в самый центр чащи и приносили на одинокий гладкий камень жертву – оленя или кабана. Так они пытались задобрить злую силу волка, которая временами просыпается в этих хищных животных. Сейчас же, лес пуст, а существа, обитающие в нем, до сих пор голодны. Подумай сам о том, что ждет путников, не желающих уважать законы и безмолвное величие того места, где они оказались?”

“Думаю, женщина, тебе стоит умолкнуть”, - зло прошептал Юрий, и осторожно оглянулся по сторонам, чтобы убедиться в том, что поблизости нет ни единого гладкого камня, способного выступить в качестве жертвенника. Поскольку стоянку разбойников со всех сторон окружали лишь вековые вечнозеленые деревья, разбойник смахнул снег с воротника и тихо добавил, поглядывая на пленницу, - “Еще одно слово и...”

“И что”, - с любопытством произнесла Лада, - “Неужели ты поднимешь руку на чаровницу? А лихой человек?”

Юрий не стал отвечать на вопрос женщины, и лишь резко махнул рукой, намекая женщине на то, что неприятный разговор окончен. Несмотря на свой суровый нрав, разбойник испугался поднять длань на волшебницу, а то еще лес прогневаается, и после смерти, поднимет его из могилы как живого немертвя, обреченного на веки ходить по снежному мраку чащи. От такой мысли Юрию стало очень не уютно, и он довольно заметно поежился, поглядывая на длинные языки костра, взмывающие в бездонное черное небо, испещренное точками далеких огней

“Я думаю, что волки не отпустят нас”, - довольно спокойно произнесла Лада, продолжая чертить на снегу странный, магический узор, - “Не знаю, кто из вас выбирал путь бегства, но он явно не интересовался теми новостями, о которых болтают в деревнях старые деды за кружкой хмельного напитка”.

“Что еще за новости, такие”, - угрюмо пробурчал Юрий, пытаясь не показать свою заинтересованность в данном вопросе. Каким-то образом, девчонке верно удалось подметить тот факт, что разбойник не знал о последних событиях в Онеке

“Несколько дней назад, Владимир рассказал мне, что близи волчьей чащи пропала боярская десятка, отправившаяся на поиски дочурки деревенского старосты. Из всего отряда удалось найти лишь тело десятника, замерзшее в снегу, и страшно обглоданное диким зверем. Не трудно понять, что волки нападают на вооруженных людей, только если голодны”.

Юрий задумался над словами чаровницы и вскоре размеренно протянул.

“Да нет, быть того не может. Ребята б этих тварей на пики бы подняли. Не верю я, что десятник с парнями не выстояли против серых зверюг”.

“Владимир также сказал, когда в избу вернулся”, - кивнула головой чаровница, - “Не мог одинокий волк решиться на подобное и выйти из схватки победителем. Сказал мне муж мой, что это дело когтей оборотца нечистого!”

Услышав последнее слово, разбойник тихо засмеялся, но смех этот был не от радости, а от черного страха, прокравшегося в его подлую душу, ибо ужасна была смерть от оборотня, страшнее даже чем гибель от зимнего духа, или от древа темного бесом томимого.

“Оборотца, значит заподозрил твой охотничек”, - покачал головой Юрий, после чего встал, стряхнул с себя мелкое снежное крошево, и, взяв в руки лежавший рядом с пнем топор, произнес, - “Пойду, пожалуй, пройду с лагерем, а то, чего доброго, каких-нибудь заблудших гостей принесет”.

Пройдя через поляну, на которой плясало яркое рыжее пламя огня, разбойник услышал за своей спиной шутки и громкий смех товарищ, не боящихся ни леса, ни тех ночных теней, что скрываются в ветвях древних деревьев.

“Далеко пошел”? – прокричал вслед Юрию, Ратомир – негласный главарь их шайки и непревзойденный в родной деревне силач.

“Прогуляюсь вокруг лагеря. Мои глаза увидели какую-то тень, и я решил проверить, не человек ли это?” – не моргнув глазом соврал Юрий.

“Человек посреди ночной чащи”, - громко рассмеялся Ратомир, ударяя себя пудовым кулаком по колену, - “Не думал, что ты так напуган, друг. Кто бы мог поверить в подобное!”

“Не вижу в том ничего смешного, Ратомир”, - мрачно протянул разбойник и, не оборачиваясь более, последовал в глубину заснеженного леса.

Твердо решив не отходить на большое расстояние от стоянки, Юрий молчаливо обходил зеленые, пушистые шубы елей и с интересом поглядывал на огромные стволы сосен, верхушки которых вместе с ветром пели литании ночной темноте. Впрочем, посреди гигантских древ не царил вековечный мрак. Лунный свет, проливающийся на чашу, придавал ночному лесу, колдовской, чарующий облик и ту необыкновенную призрачную загадочность, детали которой невозможно различить в ярком свете полудня. Казалось, что тени пушистых великанов оживали в его нежных прикосновениях, и, словно снежные духи пустошей, начинали следить за незванным гостем. Юрий внимательно смотрел по сторонам, пытаясь отогнать от себя то малоприятное ощущение, которое появляется в любом человеке, когда тот понимает, что за ним наблюдает кто-то невидимый и страшный. Разбойник чувствовал на себе незримый взгляд чужих глаз, но так и не пришел к выводу, что на него смотрит. Иногда ему думалось, что это зрит с дерева голодный хищный зверь. Пройдя еще несколько шагов, Юрий приходил к выводу, что подобное ощущение может вызывать лишь парализующий взор утбурда – заблудившегося в чаще ребенка, погибшего посреди леса в разрушительной ярости ледяного шторма.

Поскольку мрачное ощущение было устойчивым и с каждой секундой все больше усиливалось, разбойник решил не плутать более по чаще и начать обратную дорогу к своим. Вернуться к разбойничьему костру, ни сказав ни слова об отвратительном чувстве чужого взгляда, пронзающего спину, а потом протянуть как-нибудь до утра и к вечеру следующего дня выйти из зловещей чащи.

Остановившись и отдышавшись у высокой пушистой ели, Юрий развернулся в сторону стоянки и не поверил своим глазам. На расстоянии нескольких десятков шагов от него стояло жуткое существо, неестественных форм, противных не только взору, но и разуму человеческому. Тварь была огромной, а ее черная шерсть сверкала в лунном свете, словно темная ткань, которой покрывают мертвеца, когда последний лежит в часовне, дожидаясь отведенного часа погребения. Острые уши существа внимательно слушали холодный воздух леса, а ее пронзительные красные угольки, расположенные на месте глаз, буквально раздирали храбрость разбойника, парализовали его волю и заставляли бежать без оглядки, сквозь снежный саван замершей в ужасе чаще.

Едва Юрий сделал осторожный шаг назад, как монстр двинулся в его сторону, помогая себе при ходьбе огромным, достающими до снежного покрывала руками, пальцы на которых кончались острыми лезвиями смертоносных когтей. Теперь, глядя на перемещающееся чудовище, разбойник не сомневался в том, что убежать ему не удастся. Сжав крепче топор, он бросился навстречу жуткой твари, издав отчаянный крик ненависти, отдаленным эхом пронзивший древнюю чашу, и долетевший даже до ушей немедленно встрепенувшихся разбойников.

“Что это было, Ратомир?” – задал вопрос главарю молодой парень по имени Игорь.

“Не знаю”, - сурово отозвался Ратомир, хватаясь за рукоять огромного двуручного меча, чье лезвие было испещрено следами многих кровавых сражений.

“Мне показалось, что это был крик Юрия”, - испуганно произнес стоявший у костра Петр, - “Неужто это боярин со своими людьми?”

Выслушав нервную реплику Петра, Ратомир подошел поближе к своему товарищу, и положил на его трясущееся плечо свою руку.

“Дурак ты, Петр, хоть и выглядишь, словно знахарь какой. Подумай сам, что делать воеводе в ночном заснеженном лесу?”

“Тогда кто это был? С кем встретился Юрий”, - завопил Петр, но так и не получил ответа.

“Ты видел мой меч, Петр”, - сурово произнес разбойник, - “Ты знаешь, в скольких схватках он участвовал, и кровь скольких людей омыла его зазубренное лезвие. Сегодня грядет славная ночь и я, пожалуй, присоединюсь к охоте Юрия. Мне не важно, кого он встретил в этой отвратительной чаще, ибо мой яростный меч разрубит любого противника на куски. А теперь, Петр, ты останешься у костра и будешь следить за девкой”, - схватив товарища за воротник тулупа, Ратомир, подвинул его шею поближе к лезвию своего тесака и добавил, - “Лада никуда не сбежит, но если ты попробуешь удрать от нее, то я уж постараюсь поймать тебя, несмышленишка и показать тебе правительный путь к Отцу Севера”.

“Я и думать не смел о таком, Ратомир”, - скороговоркой запротестовал Петр, пытаясь отвести свой запуганный взгляд от чудовищного оружия смертоубийства, - “Конечно же... Конечно, я останусь с Ладой”.

“Ну вот и хорошо”, - кивнул головой разбойник, после чего обернулся к оставшимся головорезам, - “Теперь, что касается вас. Пойдете со мной, в сторону крика. Покуда не узнаем, что с Юрием случилось, ни на шаг от меня не отставайте. Держаться будем все вместе, поскольку так шансов выжить больше. Если кто бежать прочь вздумает, пусть к смерти от моего меча готовится. Предательства не прощу”, - Сурово произнес главарь, и вновь кинул грозный взор на притихшего Петра.

Дождавшись того момента, когда все разбойники возьмут в руки привычное к бою оружие, Ратомир сбросил на холодную землю свою теплую пушную шубу, и направился в угрюмую лесную чащу, серебряную от льющегося с неба лунного света. Несмотря на сверхъестественный страх, овладевший душами негодяев, разбойники последовали вслед за своим главарем, боясь его гнева больше, чем клыков невидимых зимних ужасов.

Чаща, окружающая похитителей, безмолвствовала, погруженная в искрящийся саван бесконечной зимы. Казалось, она с интересом наблюдала за несколькими запуганными людьми, бредущими через ее морозные пределы, но не предпринимала никаких попыток помешать им.

“Игорь, мне кажется, что в этом лесу нет ни волков, ни других лесных тварей,” - Неожиданно проговорил Игорю его спутник, стареющий грабитель по имени Алексей, - “Когда я вошел в этот лес, вслед за Ратомиром, меня охватило какое-то отвратительное чувство, но я не стал его высказывать вслух”.

“Наверное, ты зря промолчал, друг,” - поддержал своего спутника Игорь, - “Теперь мы все погибнем в этой снежной чаще, как и этот ворчун Юрий”.

“Тише, там”, - рыкнул на своих последователей Ратомир, массивная фигура которого черным пятном мелькала среди колючих веток древних елей и прутьев снежной травы.

Услышав приказание главаря, бандиты замолкли и начали бросать осторожные взгляды по сторонам, ожидая нападения в каждое мгновение своего мрачного пути. Чтобы собраться с духом и не броситься прочь с гибельной дороги, по которой ранее прошел Юрий, Игорь начал гладить рукой иззубренное лезвие своего топора, холод которого придавал бандиту известную долю уверенности. Мрачные раздумья разбойника, прервал испуганный возглас Алексея, - “За той елью скрывается снежная тварь,” - затравленно завопил разбойник, - “Я видел, как ее серое тело укрылось посреди снежных сугробов”.

Остановившийся спереди Ратомир, оценивающе посмотрел на гряды снежных деревьев, на которые указывал его последователей, после чего оперся подбородком на рукоять своего огромного меча и произнес, - “Игорь, иди туда и проверь, не прячется ли там кто?”

Понимая, что с главарем препираться бессмысленно, а в текущей ситуации, еще и опасно для жизни, разбойник удобнее перехватил древко своего топора, и осторожно направился в сторону страшных сугробов. Медленно приближаясь к мрачно шумящим елям, Игорь пытался увидеть хоть какой-нибудь признак опасности, но чутье подсказывало ему, что окружающий лес пуст, а видение Алексия было не более чем плодом запуганного разума.

Не дойдя несколько шагов до первой ели, Игорь остановился. Разбойник прервал свое движение, потому что в темном переплетении ветвей ему послышалось тяжелое звериное дыхание, которое не смогли бы выдохнуть из себя человеческие связки. Впрочем, сколько бы разбойник вновь не прислушивался к звукам ночного леса, ему так и не удалось услышать ничего подозрительного. Чаша молчала, и лишь верхушки вековых сосен качались в такт ледяным порывам замерзшего ветра.

Отринув от себя последние остатки сомнений, Игорь двинулся вперед и раздвинул колючие лапы ближней ели. В следующий миг какое-то черное существо, вырвало из рук разбойника топор и, схватив его клыками за горло, потянуло за собой по девственному покрывалу снега, темнеющему от кровавых потоков, омывающих сверкающий снег. Дотащив труп Игоря до огромного сугроба, возвышавшегося в десятке шагов от Алексия, чудовище выпустило жертву из своих клыков и накинuloсь на стоящего поблизости разбойника.

Отбросив от себя боевой молот, разбойник кинулся прочь от монстра, несмотря на то, что бестия передвигалась во много раз быстрее бегущего человека. От неминуемой смерти, Алексия спасло лишь лезвие Ратомировского меча. Увидев оборотня, главарь разбойников бросился навстречу твари и мощным ударом своего огромного оружия, отбросил монстра к деревьям. Впрочем, даже собранная в ударе недюжинная сила Ратомира не помогла ему уничтожить грозного противника. Не ожидавший удара оборотень, упал на спину, и хитрым кувырком вновь встал на ноги. Теперь его уже не заботил испуганный человечешка, исчезнувший в серебристой чаще великого леса. Сейчас, перед его глазами стоял более опытный воин, не желающий отдавать свою жизнь без боя.

“Да ты не простая тварь, как я прогляжу”, - с каким-то странным уважением, проговорил Ратомир, поглядывая на своего огромного желтоглазого противника, - “Думаю, что простым оружием тебя не возьмешь! Против тебя надо использовать что-нибудь посильнее”.

И прежде чем тварь атаковала разбойника, руки Ратомира сорвали с пояса небольшой перетянутый веревкой мешочек, в котором хранились высушенные соцветия волчьей отравы, способной немедленно ввергнуть оборотня в объятия продолжительного сна. Увернувшись от сокрушительного удара волчьей туши, разбойник бросил в его морду хрупкие останки травы, и откатился в сторону.

Перепрыгнув через главаря разбойников, ужасное создание устремилось за Алексем. Догнало его в два огромных прыжка, и завалило в бок, пронзая клыками беззащитную человеческую шею. Прежде чем дурман отвратительной травы, парализовал сознание и мозг чудовища, волколак расправился с разбойником и отбросил его страшно изуродованное тело на одинокий пенек, оставшийся от давно засохшего дерева.

Прежде чем, Ратомир успел поднять на ноги, монстр вновь развернулся в его сторону, и ощерился, приготовившись разделаться с ловким противником. Однако, волчья отравы заставил монстра упасть на снег, перекатиться через спину, вновь встать на ноги и, сделав несколько пошатывающихся шагов, растянуться в окровавленном снежном крошеве, в котором остывал истерзанный труп Игоря.

“Но вот, теперь и ты, проклятый, доигрался,” - мрачно произнес Ратомир, поднимая с земли свой гигантский меч, - “Сейчас я тебя крепко свяжу, а потом, оставляю здесь замерзать. Рано или

поздно, ты превратишься в человека, и замерзнешь посреди бескрайнего снежного леса. Замерзнешь, как жалкий бездомный пес, коим на самом деле, ты и являешься!”

Последние слова Ратомир выкрикнул так громко, что они проникли в самое сердце темной чащи, пронзили ветвистые лапы вековых елей, и унеслись прочь – в чистое звездное небо полуночи, освещенное призрачным светом далекой луны.

“Подумать только, за одну ночь я лишился половину своих товарищей,” - разъяренный этими словами Ратомир, изо всех сил ударил беспомощного монстра рукояткой своего меча, - “Игорь, Алексей, и, скорее всего Юрий, теперь никогда не увидят своих жен, а я буду вынужден искать на их место новых, людей. И еще большой вопрос, будут ли они верны мне, а не местному воеводе, или боярину!”

“Я думаю, что этот вопрос так и останется без ответа, разбойник, - раздался из-за спины Ратомира, холодный женский голос”.

Ощущая леденящее прикосновение ужаса, Ратомир развернулся к неведомой собеседнице, и волосы его встали дыбом, даже среди бескрайних морозов ночного Воростокова. В нескольких десятках шагов от него, в тени огромной, пережившей века ели, сидело странное противоестественное существо, являющееся отвратительной смесью женщины и лесного чудовища. Привлекательная северная красота, свойственная Воростоковским девушкам, соединялась в этом создании с сильными, покрытыми шерстью конечностями и длинными, выпирающими из-под губ клыками. Глаза бестии смотрели на мир, такими оттенками ледяного синего цвета, что ночь, казалось, была вынуждена отступить в тех места, куда перемещался взгляд омерзительной бестии. Черты лица чудовища напоминали лицо чаровницы, но их вытянутые, звериные формы, указывали Ратомиру на то, что перед ним еще один проклятый пожиратель человеческой плоти.

“Твой друг, Петр, умер быстро” – проговорило жуткое существо, глубоким и крайне спокойным голосом, - “Я не заставила его мучиться, и он оставил мир легко, так и не успев подвести тебя”.

“Эта тварь все знала с самого начала”, - подумал про себя Ратомир, готовясь к смертельному противостоянию. В этот раз разбойник не обманывал себя, отчетливо понимая, что без спасительной травы у него нет ни единого шанса дожить до следующего рассвета, - “Намеренно прикидывалась дурачком, дожидаясь того момента, когда над нами взойдет полная луна, и она сможет с легкостью расправиться с нами. Вот уж не думал, что мне придется погибнуть в результате собственной глупости”.

“Ты не сможешь одолеть меня, разбойник,” - прошептала отвратительная тварь, “Ни сила, заключенная в твоих руках, ни твой огромный меч, не смогут нанести мне никакого вреда. Трава твоя кончилась и теперь ты находишься под властью луны. Теперь же, беги. Я даю тебе последний шанс на спасение, прежде чем в святой для нас чаще начнется охота и былью станут древние слова, которые произносятся в легенде О Волке и Человеке – Мы все добыча друг друга, и только земля Древнего Леса, когда нибудь поглотит наше бранные оболочки. Беги же смертный! Беги с такой скоростью, с какой можешь бежать!”

И Ратомир побежал, понимая, свою обреченность, зная, что ему никогда не убежать от существа, способного в два прыжка преодолеть расстояние в двадцать шагов. Отбросив меч в сторону, разбойник кинулся куда-то в бок, прокатился под лапами скрючившейся ели, каким-то чудом удержался на ногах, едва не поскользнувшись в груде останков Юрия, и наконец вырвался с угрюмой поляны, ставшей местом множества людских смертей.

Ратомир не бежал, он шел по глубокому снегу, понимая, что бестия заигрывает с ним никогда, не теряя его из виду. Несколько раз ему начинало казаться, что тварь утратила его след, но в следующий миг, над чащею раскатывался разрывающий душу волчий вой, и гонка начиналась с новой силой.

Разбойник утратил всякое ощущение времени и направления, он метался из стороны в сторону, прятался под корнями сосен и даже пытался обойти волколака со стороны, с надеждой

наблюдая за тем, как умирающая луна удлиняет тени деревьев, а ночная темнота сменяется томительным чувством предрассветного ожидания.

Наконец, перед самым рассветом, когда далекий диск луны утратил свои желтые оттенки и начал белеть, подкрашиваемый далекими лучами восходящего солнца, Ратомир увидел цепочку человеческих следов. В последнем, отчаянном порыве, разбойник устремился вперед, и выбежал к танцующему пламени костра, который был разложен на поляне, и чей завлекающий свет, мелькал между высокими стволами суровых северных деревьев.

Рядом с огнем сидело четверо человек, и каждый был одет в шерстяной плащ черного цвета. Пред каждым путником лежал короткий меч, со скругленным наконечником и тщательно уложенная походная сумка. Над пламенем костра жарился сочный кусок свежего, источающего неописуемый аромат, мяса.

Увидев путника, вырвавшегося из черного круга деревьев, Владимир поднял глаза, и сразу узнал того, кто был виновен в похищении его собственной жены. Он не стал тянуться за мечом, а наоборот совершил спокойный, приглашающий жест рукой, указывая на то, что он не держит на разбойника зла. Ошарашенный бандит несколько мгновений раздумывал, стоит ли ему принять приглашение человека, ставшего ему врагом, но страх перед чашей сделал свое дело, и Ратомир сел подле оставшейся троицы.

“Некоторые обычаи должны быть восстановлены, чтобы над миром воцарился древний баланс добра и зла. Зверя и человека”, - сказал человек, сидящий слева от Ратомира.

“И некоторые легенды должны вновь укрепиться в умах людей”, - кивнул головой незнакомец, сидящий справа. Он потрогал деревянной палочкой жареный кусок плоти, а потом отрыл в золе, под ним, кусочек паленой шерсти, - “Волки были бы рады этому...”

“Но сам то ты, что думаешь об этом, человек”, - произнесла третья спутница, и разбойник похолодел, в объятиях никогда ранее не испытываемого ужаса. Ибо этот жуткий хрипящий голос мог принадлежать только чаровнице Ладе..

За Темным Горизонтом

Корабли в море. Сколь раз я уже провожал взглядом стройные силуэты каравелл и клиперов, уходящий в туманы моря Печалей. И каждый раз, когда паруса корабля в последний раз мелькают в гуще туманов, я задумываюсь над тем, суждено ли ему вернуться. Ответа на этот вопрос, скорее всего, не знают и сами мореходы. Но раз за разом, они уходят вдаль от знакомых берегов. И вряд ли кто-то из них сможет сказать, зачем.

В чем-то, их жизнь похожа на мою. Бесконечный путь, у которого нет ни конца, ни начала. И моя охота столь же далека от завершения, как мы далеки от покорения морей. И только легенды остаются от тех, кто пропал в море, уйдя в серую даль навсегда. Останутся ли подобные легенды обо мне? Кто знает. Но они остались о другом человеке, который был моим близким другом. Дарионе Крассе, капитане брига “Риверран”.

К сожалению, я был знаком с ним очень недолго. Именно он на свой страх и риск отважился отвезти на с доктором Иллахаусеном на далекий остров Земель Кошмаров. И во многом благодаря ему, мы смогли вернуться с него. Но легенды, которые рассказывают о нем во многих прибрежных тавернах, повествуют не о его жизни, а смерти.

В 743 году, Дарион Красс вышел на своем бриге в море Печалей, исполняя миссию, порученную ему Адмиралтейством Даймонлю. Многие корабли пропали в туманных водах моря, и немногие выжившие моряки рассказывали об ужасном железном дредноуте, который

подобно призраку выскальзывал из туманов, и обрушивался на ничего не подозревающую жертву. Капитан Красс должен был выследить дерзкого пирата и уничтожить его, исполнив приговор.

Но даже он не мог предугадать, с чем именно ему придется столкнуться. На третью неделю патрулирования вод моря Печалей, “Риверран” столкнулся с пиратом. Но прежде чем матросы брига успели задействовать катапульты и носовую баллисту, броненосец нанес удар. Залп артиллерии смел фок-мачту и орудийные расчеты, находившиеся на палубе. А затем, после второго залпа, большие четверти находящиеся на палубе матросов были убиты. И тогда, капитан Красс принял решение. Встав к штурвалу, он направил свой бриг в борт броненосцу. Пираты успели только начать поворот, когда нос “Риверрана” вонзился прямо в исполинское гребное колесо, сминая его. А затем, гордый бриг начал медленно погружаться в воду.

Практически не пострадавшие пираты хладнокровно расстреляли практически всех матросов, которым удалось выплыть из водоворота, образовавшегося на месте гибели корабля капитана Красса. И только после того, как из машинного отделения показались матросы, экипаж броненосца понял, что ни обречены. Самоубийственный удар брига повредил гребное колесо, и теперь экипаж дредноута ожидало только одно – дрейф в водах моря Печалей, который будет продолжаться и после того, как весь экипаж достигнет голодная смерть...

Но зло не всегда успокаивается даже после своей смерти. И не раз, и не два после этого, я слышал истории о том, что проклятый дредноут продолжает бороздить воды моря Печалей, собирая урожай жизней с тех, кто встречается у него на пути. А это значит, что многие из тех, кто сейчас вышел в море, может не вернуться домой.

Рудольф ван Рихтен

Море Печали в тот вечерний час было мрачным, словно сами демоны темных глубин готовились восстать из титанической бездны, над которой медленно ковыляло наше паровое суденышко, носившее название «Неустрасимая Звезда». Я, запуганный этим устрашающим зрелищем, еще раз окинул взглядом горизонт, всматриваясь в угрюмые темно-зеленые волны надвигающегося шторма, украшенные рваными клочьями странной белесой пены, танцевавшей на них, и в тяжелое осеннее небо, в сумраке которого царило загадочное заволакивающее движение. Темные, рваные, словно призрачное одеяло, облака, стремились к горизонту со скоростью потрясающей воображение. Иногда они сталкивались друг с другом, или вовсе меняли направления полета, следуя прихоти изменчивого северного ветра, уносившего их куда-то в даль, туда, где узкой розовой полосой, в бездонный омут океана проваливалось заходящее солнце.

“Надвигается шторм”, - уверенно произнес капитан «Звезды», опуская руку на рычаг корабельного телеграфа, - “Уменьшу-ка я давление в котлах. Надо встретить непогоду в полной готовности”.

- Вы не против, если во время бури я останусь на мостике? - спросил я шкипера.

- Я буду только рад, большая часть команды находится в машинном отделении, а рулевой что-то приболел. Вы, единственная живая душа, которая может составить мне компанию в последующие суровые часы. Впрочем, я не понимаю вас, молодой человек, ваши друзья сейчас всю развлекаются, почему вы не с ними?

Я оценивающе посмотрел на капитана, размышляя сказать ему всю правду, или ограничиться набором вежливых фраз. Старый моряк, конечно же, увидел мой взгляд, но даже и бровью не повел, продолжая дымить своей древней, многое повидавшей трубкой. Шкипер «Звезды» был стар, его спокойное, покрытое морщинами лицо выражало уверенность, а густые жесткие усы отливали серебром давно пришедшей старости. Спокойствие и невозмутимость этого человека передались и мне, вследствие чего и я решил открыться перед ним. Запустив руку в карман

сюртука, я вытащил оттуда небольшую фляжку, наполненную вином из Решемело, и передал ее моряку. Пока тот откручивал крышку и пробовал напиток на вкус, я попытался рассказать, как оказался на мостике.

- Сказать честно, эта увеселительная прогулка давным-давно утомила меня, я даже подумывал отказать жене, которая потащила меня во всю эту авантюру, но любопытство взяло вверх, и я согласился. Пару дней мы добирались до порта в небольшой рыбацкой деревеньке, что расположена на западном берегу Мордента. Там нас уже дожидался ваш корабль, и около десятка человек на нем. Как оказалось, все эти люди были друзьями моей супруги. Однако, меня они мало заинтересовали и вот уже сколько дней я чувствую себя не в своей тарелке. Ни с кем из них мне так и не удалось поговорить больше десяти минут, каждый из этих франтов считает меня недоразумением, которое каким-то чудом умудрилось пробраться в их аристократический кружок.

- Значит вы не из знати, - с голосом полным понимания протянул капитан, - Думаю, вам пришлось с ними не сладко.

- С другой стороны, они не очень утомляли меня своей пустоголовой компанией, - словно не расслышав вопроса, продолжил я, - К счастью во всем это был один существенный плюс. В течение нескольких дней я был лишен долгих и нудных разговоров о лошадях, вине и политической ситуации в Инвидии. Игнорируя общество франтов, я решил сбежать к жене, но та проводила свое время в обществе супруг путешествующих на судне эстетов. Как ни крути, мостик оказался единственным местом, где бы я никому не мешал.

- Да уж, мне трудно помешать, - добродушно произнес капитан, - И все-таки, меня не проведешь, я вижу, что вам не впервой бывать в таком месте. Вы не обидитесь, если я предположу, что когда-то вы были моряком?

- Истинная правда. Экий вы наблюдательный, - мрачно улыбнулся я, - Вижу, что от вас ничего не скроешь. В детстве я действительно провел множество дней в команде торгового судна, капитаном на котором был мой отец. Впрочем, сегодняшнее мое пребывание рядом с вами, как раз связано с теми далекими годами. Если вы выслушаете мой рассказ, то вы, я думаю, поймете, почему я предпочел спокойствие каюты, ярости надвигающейся бури.

- Что же, я с удовольствием выслушаю вашу историю, - отозвался старый моряк, и дым из его трубки повалили с удвоенной силой.

Много лет назад, в годы своей далекой юности, я был человеком моря, странником океанов, как и мой ныне покойный отец. Недели и месяцы мы проводил вдали от родимых берегов, где нас ждала моя престарелая бабка, да молоденькая сестричка Криста. Матери у нас не было, отец говорил, что она умерла от странной болезни, источившей ее тело, но я сомневаюсь в правдивости этих слов. Когда она покинула нас, я был слишком мал, и не мог реально оценить многие вещи. Собственно, из-за отсутствия матери отец стал брать меня с собой, в дальние плавания, ведущие наш крупный корабль в Дементлю, Ламордию и даже Даркон.

Сказать по правде, я любил посещать далекие страны, всматриваться в загадочные силуэты чужих городов, и чувствовать запахи загадочных культур, но где-то в глубине своей маленькой души я чувствовал, что земля не моя стихия. Она сковывает и связывает мои желания, которые вязкой, тугой массой ворочаются где-то в глубинах еще не созревшего сознания. Уже потом, много лет спустя, я понял, что моей страстью был океан, мрачный, зловещий и могущественный в своем холодном величии.

Я помню тот день, когда я полюбил море, и почувствовал, что и я не безразличен ему. Это ощущение пришло утром, когда я находился на носу корабля, и всматривался в разливающийся вокруг быстроскрылого клипера туман, который извивался вокруг судна, словно некое загадочное чудовище. Ключья белесоватой пелены, стелющейся над спокойными волнами, формировались в какие-то странные образы, волнующие меня своей необъяснимой притягательностью. Несмотря на то, что старые матросы запрещали мне всматриваться в эти фантасмагорические видения, я не

слушался их советов и поступал так, как хотелось мне. Каждое раннее утро я соскакивал со своего гамака и бежал на нос судна, встретиться с любимыми и причудливыми образами.

Шли месяцы и как-то раз я заметил, что формы принимаемые туманом все меньше и меньше напоминают мне о радости и счастье. У меня складывалось такое ощущение, что видения моря становятся посланниками зловещей силы, способной увлечь меня в таинственные глубины. Когда я рассказал о своих ощущениях отцу, тот лишь мрачно ухмыльнулся и намекнул мне на то, что раннее утро является часом мертвецов, а туман всего лишь проецирует в нашу реальность жуткие сны мертвых, вследствие чего мне не надо всматриваться в его загадочные глубины, пытаюсь увидеть в них что-нибудь интересное. Любой контакт с белесой пеленой может закончиться безумием, предупреждал меня родитель, но я пропустил его слова мимо своих ушей.

К несчастью для всех нас, я не послушал отца и продолжал вести свои наблюдения. Любопытство, свойственное всем детям и подросткам, поднимало меня до рассвета, и направляло на корму или нос корабля, туда, где консистенция тумана была больше, и где я мог без особого труда различать его причудливый танец.

В тот день, когда случилась беда, я встал в четыре часа утра. Поспешно оделся, вытащил из деревянной тумбочки большой лист чистой бумаги, кусочек угля и подозрную трубу с дефектным стеклом. Убедившись, что свеча, оставленная мною на ночь, потухла, я тихонько выбрался из каюты, и пошел на корму клипера. Пробравшись мимо настороженного рулевого, припавшего к бутылке с крепким питьем, я проскользнул вдоль огромных ящиков с товарами и остановился у огромного кормового фонаря, внутри которого тускло пылал умирающий огонек, зажженный вахтенным матросом прошлым вечером.

Отчетливо помню, что в тот день море было удивительно спокойным, и туман вокруг судна был настолько плотным, что со стороны могло показаться, что корабль плывет по нему. Подобная мистическая картинка пленила мое воображение, и я перегнулся за фальшборт, пытаюсь увидеть кильватерную струю корабля. К моему удивлению, белесая пелена была очень плотной и я так и не смог ничего рассмотреть.

Вытащив из специального кожаного футляра подозрную трубу, я аккуратно положил перед собой лист бумаги и стал рисовать на нем наш клипер, стремящийся по волнам жуткого тумана. Несколько минут я неотрывно работал над изображением, и был полностью погружен в это занятие. Однако, жуткий, протяжный вой, отраженный спокойной гладью моря, заставил меня вздрогнуть и оторваться от увлекательного занятия. Через короткое мгновение, вой повторился еще раз, заставив мою спину покрыться крысиными коготками мурашек. Этот протяжный, исполненный мучительной боли, стон был столь удручающ, что рулевой, находившийся за моей спиной не смог сдержать свой страх и стал бегло читать молитвы Эзре и другим богам, способным упокоить души людей, погибших в море.

Я же, не разделяя суеверий морского люда, заинтересовался загадочным звуком, и решил обнаружить его источник (в тот момент мне казалось, что существо исторгнувшее вопль находится не так далеко от нас). Прильнув глазом к окуляру подозрной трубы, я стал всматриваться в туман, пытаюсь различить ту тварь, что так напугала матроса. Несколько долгих секунд я видел перед собой лишь молочную завесу, стоящую над волнами, но потом, я узрел его – жуткий ржавый силуэт, вместилище стремящегося к нам не именуемого кошмара. Впервые увидев ЭТО, я решил что воображение сыграло со мной злую шутку, ибо подобное творение могло принадлежать только океану, и не возможно было поверить в то, что оно является творением рук человеческих. Однако, зловещий корабль существовал, и медленно приближался к нам. Я отчетливо различил его огромный, ржавый корпус, массивные, застывшие в бездействии, гребные колеса, способные придать судну огромную скорость, искореженную невероятной силой палубу и стволы артиллерийских орудий, которые были вестниками смерти, для любого, кто когда-либо вставал на пути этого дредноута. Несмотря на то, что густой туман вскоре вновь сократил видимость, я смог различить, что корабль был пуст, и команда отсутствовала на его борту.

- Морем любишься, парень? - неожиданно раздался за моей спиной глубокий сильный голос Ньюела, первого помощника моего отца.

- Да не совсем, - встревожено ответил я, поворачиваясь лицом к своему собеседнику, - Я тут увидел кое-что. Думаю, вам будет полезно взглянуть, - добавил я, протягивая Ньюеллу свое подозрительную трубу, и указывая рукой то направление, куда следовало смотреть опытному моряку. Приняв из моих рук оптический прибор, первый помощник некоторое время обозревал спокойный саван тумана, раскинувшийся над океаном, после чего произнес.

- Здесь ничего нет, молодой человек. Что бы вы не видели, вам должно быть показалось, - Ньюелл вернул мне подозрительную трубу и продолжил, - Море слишком загадочное место, и некоторые тайны раскрываются лишь для конкретных людей.

- Это был корабль, - твердо произнес я, - Ржавый паровой корабль, изъеденный морской водой с верхушек мачт, до самого киля.

- Ерунда, это всего лишь ваше воображение, - прервал меня первый помощник, - Судно, о котором вы говорите, не может подойти к нам бесшумно. Паровая машина издает специфический звук, и я думаю, мы смогли бы услышать ваш корабль раньше, чем он бы оказался в пределах нашей видимости.

- Возможно, - кивнул я головой, поняв, что не смогу доказать истинность своих слов бывалому моряку.

- Вот и отлично, - улыбнулся Ньюелл, - Сегодня ваш отец хочет перераспределить груз на корабле, поскольку к ночи погода испортится, и мы должны будем пожертвовать скоростью, ради остойчивости клипера. Думаю, сегодня ваши руки должны черпать свою силу из других источников, нежели рисование.

И действительно, когда белая пелена тумана рассеялась над бескрайней гладью океана, мы все смогли убедиться в том, что ночь обрушит на нас шквалистый ветер и холодное безумство ледяного дождя. Несмотря на то, что до наступления непогоды оставалось более десяти часов, океан уже в полдень представлял собой ужасающее зрелище. Массивные, свинцового цвета волны, ударили в нос клипера, разбрызгивая по палубе фонтан ледяных брызг, проникающих под ворот теплой рубашки. Ну а тучи, молчаливыми оракулами шторма, зависли над бездной, пытаясь достичь далекого горизонта.

Мы работали, словно проклятые, весь день, не обращая внимания на зловещие предзнаменования. В те последние часы относительного спокойствия, вся команда занималась тем, что перетаскивала огромные ящики с экзотическими товарами, пытаясь расположить их таким образом, чтобы груз равномерно располагался в трюме. Это была адская работа, но мы выполняли ее без упреков и ропота, поскольку знали, что приближающаяся ночь проверит нас на крепость характеров.

К шести часам вечера, тусклый багровый шар солнца в последний раз нырнул в холодные свинцовые волны Моря Печали и навеки скрылся в недостижимой бездне мрака, в которой многие моряки нашли свой последний приют. Чудовищные волны, и без того заливавшие наш клипер в течение всего дня, набросились на наш корабль, словно легион демонических ужасов. Вдобавок к этому, тяжелые серые тучи, окончательно затянувшие все небо, испустили из себя мокрый и мерзкий снег, моментально облепивший все надстройки клипера.

Когда настало время моей вахты, и я выбрался из трюма на палубу, перед моими глазами предстала апокалиптическая картина, морской ярости. Волны вздымались над нашим суденышком, возвышаясь над мачтами, словно призраки неведомых глубин, пытающихся забрать с собой наши души. Тусклое пламя кормового фонаря, призрачно мерцало в потоке струящегося с неба снега, и я всерьез боялся того, что если фонарь погаснет, меня, заблудившегося во мраке, запросто снесет за борт потоком холодной воды, переливающейся через фальшборт.

Передвигаясь по скользкой палубе клипера к небольшой рулевой кабинке, я удивленно замечал, что ванты, свернутые и прикрепленные к мачтам паруса, и многие канаты заледенели и больно обжигали руки. К счастью, страх за свою жизнь придал мне сил, и, мгновением спустя я

уже был в рулевой рубке. В которую, следом за мной, вкатилось несколько галлонов ледяной воды.

- Твоя очередь, стоять на вахте, парнишка, - весело крикнул мне Черри, второй помощник капитана, - Я уже свое отстоял, теперь спущусь в каюту и выпью чего-нибудь крепкого.

- Давай, давай, проваливай, - крикнул вслед Черри рулевой Стэнвелл, - Мы и без тебя здесь справимся.

- Да я уж не сомневаюсь, - отозвался на ходу помощник моего отца. Добравшись до выхода из рубки, Черри на секунду остановился и добавил более серьезным тоном, - Поосторожней, господа, сегодня дьявольская ночь. Давно такого не видел! Словно все демоны бездны восстали из своих ледяных чертогов и пытаются потопить нас. Если увидите, что-нибудь странное, сообщите немедленно.

Черри взялся за ручку двери, собрался с духом, и быстро выскочил наружу. Его поспешность спасла нас от очередной порции ледяной воды, пронесшейся неудержимым потоком от носа до кормы судна.

- Пошевеливайся парень, - прокричал мне Стэнвелл, - Хватай трубу и смотри прямо по курсу. Предупреждай о высоких волнах, я не хочу, чтобы наше корыто врезалось в них бортом. Скорость большая, клипер управляется плохо, того и гляди, протараним какую-нибудь ледяную громадину.

- Хорошо! – коротко сказал я, снимая с себя насквозь промокший плащ. Через пару минут я уже стоял рядом с рулевым и внимательно обзоревал горизонт через подзорную трубу. Первый раз в жизни я видел такой яростный океан. Волны были настолько огромными, что я не мог различить ту узкую серую полосу, которая отделяет воду от неба. Раз в несколько секунд прямо перед моими глазами взмывала вверх огромная масса темной воды, ударяющая нас все мощью Моря Сумерек. Снег, холодный и липкий, засыпал все вокруг и снижал и без того небольшую видимость. Если бы в этот момент перед нами выскочил бы риф, то я был просто уверен, что Стэнвелл не смог бы уклониться от него.

Около трех часов ночи я так устал и продрог, что мои замерзшие пальцы кое-как удерживали на весу подзорную трубу. Меня одолевала усталость и желание согреться, но я терпеливо ждал конца своей вахты. И тут мои глаза, смотрящие сквозь оптический прибор, выхватили в бездне океанического шторма тусклый, еле видимый огонек, который имел явно рукотворное происхождение.

- Стэнвелл, на норд-норд-вест судно, - выкрикнул я, - Судя по огням на мачтах это военный корабль.

- Этот-то откуда взялся, - пробурчал рулевой, - Ты не путаешь парень? Ты уверен, что это не пират?

- Да, сэр, это наш военный корабль, два огня слева от мачты и один наверху. Сейчас волна разобьется о наш форштевень, и вы сами сможете увидеть его.

Я передал подзорную трубу матросу, а сам схватился за штурвал. Стэнвелл несколько долгих мгновений оглядывал горизонт, после чего произнес.

- Здесь ничего нет. Тебе либо показалось, либо это все-таки пиратское судно.

- Какой смысл пирату прятаться от жертвы во время шторма, он все равно не сможет захватить нас при такой качке?

- Я не разбойник, и я не знаю, что может быть на уме этих головорезов!

- Надо позвать Черри! Он сможет разобраться, что за огни я видел, - твердо произнес я.

- Помощник спит после тяжелой вахты, и нечего будить его по таким пустякам, - выкрикнул в ответ Стэнвелл, прогоняя меня от штурвала.

- Тогда я схожу за отцом, - настаивал я.

- И он отвесит тебе пару тяжелых тумачков, - широко улыбнулся рулевой, выставив на показ два ряда гнилых зубов.

Я хотел было ответить остро слову что-нибудь крепкое, но не успел, поскольку Стенвелл неожиданно изменился в лице, и заорал, как безумный.

- Проклятый, слепец, куда смотришь твои офицеры!!!

Взволнованный голосом матроса, я развернулся и устремил свой взгляд на нос судна, прямо перед которым неумолимо поднимался огромный форштевень военного корабля, созданного из металла. Несмотря на то, что сигнальные огни судна тлели во мраке ледяной ночи, словно глаза полуночного кота, железный корабль был погружен во тьму, и разбитые стекла капитанской рубки свидетельствовали о том, что он не управляем.

- Я не успею сойти с его курса, держись парень. Мы врежемся в него носом!

В страхе я прижался к стене рубки, наблюдая за тем, как на нас надвигается стальная смерть. Столкновение казалось неизбежным, но тут я в ужасе понял, что огромное судно не протаранит нас, ибо массивная волна, огромная, поднимающаяся до самого неба стена воды, вознесла судно вверх и спустя краткое мгновение бросила его вниз, туда где беспомощно полз наш клипер.

- Это конец, - тихо прошептал рулевой, отворачиваясь к стене каюты.

Я настолько оторопел от страха, что даже не смог закрыть глаза. Волна бросилась на нас, увлекая собой металлический броненосец, который с жутким треском проломил нашу палубу, и помчалась сквозь корабль, словно ножницы через податливую ткань. Клипер дернулся в предсмертной агонии. Искореженный корпус задрожал жуткой дрожью, словно надрезаемое желе, а крики испуганных людей затихли в потоке ледяного ветра. Наконец форштевень темного судна, сбил бизань и врезался в рулевую рубку. Стенвелл коротко вскрикнул и исчез из поля моего зрения, сбитый носом броненосца. Бросив краткий взгляд на палубу нашего клипера, я увидел отца, пытающегося добраться до нас за те краткие мгновения, пока корпус ужасающего корабля поддерживал нас на плаву.

Он не успел дойти до рубки всего пару шагов, когда корма дредноута исчезла во мраке ночи, а искореженный клипер начал тонуть. Отец протянул ко мне руку, и исчез, смытый ледяным потоком океанской воды. Снег повалил еще гуще, скрывая от меня смерть любимого судна, которое под жутким углом зарывалось в бездну. В тот миг я отчетливо понял, что близиться моя смерть. Однако, я не испугался и лишь зачарованно наблюдал за тем, как немногие спасшиеся люди, пытаются столкнуть за борт небольшой паровой катер. Я понимал, что шторм сорвет все их попытки, и даже не пытался прийти к ним на помощь. В конечном счете, так и получилось. Очередная огромная волна порвала металлическую цепь, на которой крепился парусный катер, и лодка сорвалась вниз, ударилась о поверхность волнующегося океана и развалилась пополам. Команду разочарованных матросов смыло за борт следующей волной. Мне показалось, что они даже не сопротивлялись бурной стихии и смиренно приняли свой рок.

Вскоре волны захлестывали рубку, обжигая мое тело ледяным касанием смерти. Температура океана была столь низка, что я буквально ощущал весь холод океанских глубин. Вода поднималась, заливая стулья, столы и навигационные карты. Наконец ее уровень поднялся на столько, что потухла масляная лампа, озаряющая безумие морской стихии.

В последнем, отчаянном порыве сознания, я попытался вырваться из той ловушки, которой для меня стала деревянная рубка. Закрыв глаза, я нырнул воду, и толкнул свое тело вперед. Дикий вопль мой боли был поглощен темной глубиной, и, проплыв десяток футов вслепую, я умудрился вынырнуть на поверхность сурового океана.

Клипер тонул с непостижимой для такого корабля скоростью. Его палуба уходила в воду под столь крутым углом, что я не мог больше сомневаться в окончательном разрушении судна, и начала отплывать от него, поскольку был слышан о мощнейших водоворотах, устремляющихся вслед за погружающимся в бездну судном.

Сделав несколько мощных гребков прочь от корабля, я почувствовал, что силы оставляют меня, а холод ледяным панцирем начинает сковывать мое тело. Бросив прощальный взгляд на клипер я уже приготовился было умереть, как шторм прекратился, облака разошлись и в ночном

небе вспыхнули холодные иголки далеких звезд. Впрочем, холод все равно не отступил от меня, продолжая тянуть меня в глубины темных вод.

От неминуемой смерти меня спасла небольшая лодка, которая видимо в спешке была сброшена с клипера, и теперь неуверенно дрейфовала в океане, подчиненная лишь силе ветра и потоку холодного морского течения. Собрав последние, оставшиеся у меня силы, я в надежде устремился к суденышку и вскоре уже переползал через его борт.

Внутри лодки валялось множество деревянных щепок, канатная бухта и небольшой лакированный сундучок, изящный замочек которого был сделан из какого-то мягкого металла. Дрожа от холода, я носком сапога отбросил сундучок в сторону, и обшарил носовое отделение лодки в том месте, где у всех моряков храниться неприкосновенный запах, приготовленный на случай крушения судна. Как я и предполагал, внутри небольшого деревянного отделения хранилось несколько кусков вяленого мяса, бутыл с пресной водой, небольшая колбочка, заполненная согревающим напитком золотистого цвета. Мне не пришлось долго уговаривать себя открыть пузырек и жадно выпить его содержимое, которое разлилось по моему телу волной спасительного тепла. В те секунды я почувствовал, что грозная длань смерти отступила от меня, но это была всего лишь видимость – внутреннее желание, не имевшее под собой реальной основы, поскольку в моих ушах раздался отчаянный вопль погибающего человека.

Окинув взором окрестности, я увидел на темном фоне океанской поверхности тела двух человек. Один из них был уже мертв, и плавно покачивался на поверхности холодной воды, а второй что-то пронзительно кричал и махал мне рукой. Медлить было нельзя, я поднял со дна лодочки длинные, но легкие весла, и вставил их в уключины. Из всех сил я стал грести в сторону тонущего человека, пытаясь прийти к нему на помощь раньше, чем смерть пройдет за его духом. Прежде чем я смог достичь несчастного рядом с лодкой проплыло тело еще одного бедняги. По воротнику плаща, я смог понять, что передо мной был бедняга Черри. Я знал, что матросы боялись его и считали, что он вершарк, однако печальная судьба несчастного свидетельствовала о том, что моряки ошибались, и их вера потакала их самым темным суевериям.

Совершив пару сильных гребков, я оставил тело первого помощника за кормой лодки, и вновь обернулся через плечо, пытаясь определить расстояние до тонущего человека, и скорректировать курс своего движения. К моему несказанному удивлению, я понял, что в паре сотен футов от меня высится бесшумная громада потопившего нас броненосца, и тонущий бедняга из всех сил плывет к нему, осознавая, что вряд ли сможет продержаться до моего появления рядом с ним.

Решив внимательно приглядеться к незнакомому судну, я сложил весла на гребную скамейку, и всмотрелся в странный корабль. Действительно, дредноут был самым странным кораблем, встречавшимся на жизненном пути подростка. Это было массивное, бронированное судно, чьи стальные пластины истекали кровавыми слезами ржавчины, а колоссальные гребные колеса, прикрепленные к боку корабля, лишь подчеркивали ту темную, смертоносную ауру, что окружала его. Мне хватило всего одного краткого взгляда на броненосец, чтобы понять, что это судно является одним из тех призрачных кораблей Моря Сумерек, о которых ходит столько жутких легенд. Артиллерийские башни дредноута застыли в вековом молчании, всматриваясь в белесую похоронную луну, агрессивными жерлами голодных пушек. Тусклые навигационные огни корабля мерцали во мраке ночи, озаряя призрачные обрывки парусов, развевающиеся над мачтами. Командирская рубка, и бронированная кабина солнечных дальномеров, были раскурочены неизвестной силой с таким неистовством, что рваные клочья железа торчали наружу, словно открытые, никогда не заживающие раны. Однако самым страшным в дредноуте было то, что его мертвое существование было лишь отсветом, той мрачной жизни, что затеплилась в его недрах, когда добравшийся до корабля матрос начал забираться по пеньковому канату на его борт.

Оказавшись на ржавой палубе дредноута, бедняга бросил на меня последний взгляд, наполненный радостью спасения, и расхохотался. Наивный, он думал, что нашел свое спасение, но он не видел тех приземистых, сгорбленных существ, чьи красные глаза ярким пламенем ненависти горели за его спиной. Я лишь в ужасе мог наблюдать за тем, как эти неименуемые демоны океана сбили с ног несчастного моряка, занесли над его телом, сверкнувшие во тьме, лезвия остроконечных лап и буквально на моих глазах разодрали на куски то, что когда-то было человеком.

В следующее мгновение дредноут ожил, огласив мрак океана жутким стоном морского чудовища, только что отведавшего крови, а мрачная команда судна увидев меня, заголосила словно армия мертвецов, узревших лакомую добычу. Бестии скалились на меня своими зубастыми ртами и указывали на мое суденышко кривыми перепончатыми лапами. В ту же секунду, в глубине дредноута зажглось какое-то синеватое сияние озарившее палубу с останками прежней команды корабля. Кости несчастных валялись на палубе в перемешу с их оружием и ключьями одежды. Оперевшийся о штурвал броненосца скелет капитана, смотрел на смерть своих людей из узкой щели боевой рубки. Ну а те темные фигуры, что в действительности управляли кораблем, красными точками следили за мной через густую пелену повалившегося снега. В глазах этих существ не было ненависти и любопытства, они излучали лишь холодное презрение к той маленькой частичке бытия, коей был я посреди величия великого Моря Сумерек, вечно катившего свои холодные волны до самых дальних пределов рваных туманов. Взгляд этих созданий пронзил меня холодом до самых костей, и я почему-то уверился в мысли о том, что эти существа древнее меня и вообще всего человечества наших Царств. Эти твари вселили в мой разум такой вселенский ужас, который буквально пронзил меня насквозь и парализовал мои члены. Я не мог совладать с отчаянием до тех пор, пока огромный дредноут не направился в мою сторону, и из-под его гребных колес не поднялись высокие волны ледяных брызг.

В ужасе я снова сел за весла, и что есть сил поплыл от чудовищного корабля, мачты которого ловили луны, своим облепленным снегом такелажем. Я греб от дредноута, вкладывая в бегство все силы, но расстояние между моей лодкой и железным кораблем неуклонно сокращалось. Окинув море взглядом загнанного в угол зверя, я заприметил тонкую струйку поднимающегося над водой тумана, которая была не так далеко от меня. Возможно, это был единственный мой шанс на спасение, и я решил воспользоваться им.

Повернув в сторону туманных ключев, я заметил, что дредноут также изменил курс и прибавил скорости. Несмотря на то, что колеса судна крутились в бешеном темпе, я не заметил работы паровых котлов, ибо все трубы броненосца были сломаны и из них не тянулись даже слабые струйки дыма. Не переставая грести, я думал о том, что за странная сила управляет судном, которое лишено любой возможности передвижения, заставляя плыть его с необычайной для такого тяжелого корабля скоростью. «Не мудрено, что мы не смогли избежать столкновения с ним», - пронеслось в моей голове, - «Эта древняя колымага со злобной командой нелюдей плавает быстрее любого парусного клипера!»

Рассуждения помогали мне сосредоточиться, и не смотреть на неуклонно приближающийся ко мне нос металлического судна. Когда до ключев тумана осталось не более 3 футов, форштевень броненосца возвышался над моей маленькой лодкой, грозя раздавить ее. В то мгновение я приготовился встретить смерть в холодной воде океана и от отчаяния закрыл глаза, но столкновения так и не последовало. Несколько долгих минут я не мог лишить себя полной темноты, боясь открыть глаза и осмотреться, однако первый страх прошел, и я чуть-чуть приоткрыл веко левого глаза.

К своему удивлению, я был жив, находился на своей лодке и медленно дрейфовал в пелене густого тумана, принимавшего самые причудливые формы. В какой-то момент мне даже показалось, что в глубине молочной пелены я увидел призрачный женский образ, молниеносно сменившийся жутким демоническим ликом, тот час же смешавшимся с другими видениями этого сумрачного царства мертвых.

- Да, сэр, - протянул дослушавший историю шкипер, - В море всякое бывает.. Однако, вы так и не рассказали, как вы спаслись?

- Довольно банально, - тяжело вздохнул я, поглядывая на далекие вспышки молний, синей цепью зарниц прокатывающихся по застывшему во тьме горизонту, - Меня спасло небольшое рыболовецкое суденышко из Даркона. Выслушавший мою историю капитан, лишь усмехнулся в свои черные усы, и налили мне еще стаканчик горькой настойки, пообещав мне, что от нее, я окончательно приду в себя.

- Действительно, в вашу историю очень сложно поверить. Очень уж она загадочная и странная.

- Совершенно верно, мне иногда самому начинает казаться, что все случившееся со мной лишь тяжелый дурной сон, который так и не выветрился из моей головы. Однако, потом я вспоминаю корабль, смерть отца, ужасных тварей, и понимаю, что я видел все это своими глазами. Возможно, что даже находясь в вашей рубке я лишь ищу дополнительные доказательства своей правоты, подтверждающие здравомыслие своего сознания.

- И каким же образом вы делаете это? – спросил меня шкипер, медленно меняя курс судна.

- Я жажду вновь встретиться с ним, и выискиваю мрачный силуэт дредноута в безбрежном холодном море. Я верю, что рано или поздно он вновь появится у края темного горизонта и необратимо заберет меня в те жуткие холодные дали из которых он когда-то появился.

Сон мертвых холмов

Фалковния. Многие считают это место земным адом, в котором нет места добру и милосердию. К моему глубочайшему сожалению, я долгое время считал так же. И только встреча с Генрихом Мюллером, скромным архивариусом из Сильберфаса изменила мое мнение об этой стране.

Именно Генрих Мюллер был автором “Трактата о Земле” – научного труда, который остался практически неизвестен в нашем мире. Лишь чудом, мне удалось достать одну из его копий, которую Генрих передал мне за несколько месяцев до своей смерти. И лишь тогда я смог осознать весь гений этого человека. Генрих проанализировал военные кампании, которые велись Драковым, сосредоточив свое внимание на так называемых Войнах Мертвеца – военных столкновениях на территории Даркона. И я могу лишь поразиться смелости выводов Генриха Мюллера - он предположил, что причиной проигрыша войск Фалковнии были не зловещие силы короля Даркона, Лорда Азаина, а воздействие самой земли. Ученый предположил, что земля Даркона является ЖИВОЙ, и что она сама поднимается против чужеземных захватчиков, препятствуя всем попыткам Дракова завладеть ею. Подумать только, какие новые гипотезы можно выдвинуть благодаря возникновению этой теории! Кто знает, возможно, случай с Дарконом не является уникальным, и все королевства нашего материка, а то и острова также обладают собственной волей, и лишь терпят нас на своих землях? И какие новые горизонты открывает это для нас в проблеме познания тайн нашего мира?

Генрих Мюллер был повешен за предательство родины и диверсионную деятельность в пользу Даркона зимой 735 года.

Рудольф ван Рихтен

*Восстаньте и торжествуйте, поверженные в прахе
(Исаия 26:19)*

Над холмами шел холодный угрюмый дождь, барабанивший по влажной, грязной земле, с неумолимой яростью бездумной стихии. Низкое серое небо Даркона, раскинувшееся до самого горизонта, лишь подчеркивало всеобщее уныние, окутавшее природу, и не давало путникам ни единой надежды на изменение мерзкой погоды. Вокруг, куда ни кинь взгляд, расстилась размытая от непрерывных дождей холмистая местность, с изредка встречавшимися на ней сожженными фермами дарконийцев.

“Мерзкая земля, и мерзкий народ!” - с ненавистью прошипел Рудольф, морщась от боли. Видимо он ожидал от своих товарищей ответной реакции одобрения, но Иван промолчал и лишь бросил быстрый взгляд на окровавленные бинты своего друга. Не требовалось быть лекарем, чтобы понять, что рана, нанесенная боевым молотом, не заживала, и постоянно кровоточила. В том случае, если им снова не повезет, Рудольфу придется обойтись без руки. Только вот хватит ли Катерине духу на совершение подобной операции.

Иван перевел взгляд на Катерину – священника Вечного Ордена, которая была проводником в их маленьком отряде, и постоянно твердила что-то о мертвецах, которые заберут живых в свое серое царство. Иван никогда не доверял ей, потому что по ночам на нее находило какое-то безумие, и она могла проснуться с диким, выматывающим душу криком. Как-то раз, она даже сказала Ивану, что за ними шествуют странные призрачные люди. Поначалу воин думал, что Катерина шутит, но потом ему пришлось переменить свое мнение и прийти к тому выводу, что женщина больна и переступила ту нечеткую грань, что отделяет нормального человека от безумца.

Ганс, тебе не кажется, что мы уже шли по этим местам? - донесся до Ивана голос штурмфюрера Гельмута Фон Кригховена, неприятного молодого человека из отдельной бригады Когтей. Он и его подчиненный Ганс, присоединились к отряду Ивана позавчера и уже успели зарекомендовать себя безжалостными людьми, убив раненого фальковнийского солдата, умирающего у обочины грязной дороги. Несмотря на то, что беднягу могла поставить на ноги божественная сила Катерины, когти вогнали ему в сердце лезвие меча и заявили, что облегчили страдания несчастного. На самом деле они облегчили ему кошелек, и, смеясь, пошли дальше. Иван промолчал, хоть и ненавидел подобных «людей». Он просто боялся взбунтоваться против этих убийц, поскольку сомневался, что сможет выстоять в схватке против двух когтей сразу. Конечно, он мог прирезать их ночью по одиночке, но подобная деятельность была ему не по вкусу. Мерзостное это дело было, не стоило с ним связываться.

Может быть и шли мы по этим местам, а может и нет, - угрюмо прошептал Ганс, поглаживая свой массивный черный арбалет, отбитый в короткой стычке с дарконийским отрядом сопротивления, которая произошла вчерашним вечером. Так уж получилось, что следуя по направлению, данному Катериной, небольшой отряд фальковнийцев попал в засаду Дарконских ополченцев. Десяток вооруженных вилами и топорами людей темными призраками появились из окружающего дорогу леса, и в мрачной тишине набросились на небольшой отряд Ивана. Лютер был убит мгновенно, бедняга упал в грязь и ползал в ней до тех пор, пока один из крестьян не добил его кузнечным молотом. Рудольф пытался сдаться, но враги не горели желанием брать пленных, и другу Ивана пришлось оказать сопротивление. Рудольф был трус и нерешительность стоила ему раздробленной руки. Увидев дарконийцев, Катерина бросилась в лес, пытаясь скрыться в чаще, и избежать возможного насилия. Во время неожиданного нападения не запаниковал только Иван, бывший главным в отряде, и когти. Сеча была ожесточенной, но очень короткой. Пока Иван отбивался от трех крестьян с вилами, Ганс пригвоздил к земле одного из нападавших и выдернул из его рук арбалет с двумя настороженными болтами. Раздавшийся выстрел оборвал жизни еще двух оборванцев, и обратил оставшихся в бегство. Гельмут бросился за налетчиками, выкрикивая грязные ругательства, но вскоре вернулся из чащи и начал обирать карманы павших в бою врагов. Смерть Лютера сократила численность и без того небольшого отряда до шести человек.

“Да были мы здесь, говорю тебе, - опять затынул Гельмут, устало выговаривая слова, - Вот за тем холмом находятся руины небольшой деревеньки. Название я, ее запомнил, поскольку эти дарконийские слова нормальному человеку просто не запомнить. Деревушка была частично сожжена по моему приказу. Если какой-нибудь умник не перестарался, мы все еще сможем найти в ней кров, и, протянув ночь под сухой крышей, к завтрашнему вечеру выберемся из Даркона”.

“А если ты ошибаешься, Гельмут?” - произнес Ганс, уставившись взором в грязь, плескающуюся под подошвами его сапог.

“Значит, будем, как свиньи плюхаться в грязь”, - ухмыльнулся штурмфюрер, после чего добавил, - “Да тебе и плюхаться то не надо. Вся твоя броня в черной жиже, да и борода не лучше. Любая баба, увидев тебя, бросится бежать прочь, как от нечисти лесной. Лови ее потом, по окрестным чашобам”.

“Да зачем ее я ловить буду? - пробурчал в ответ Ганс, - Что я, от вил крестьянских умереть хочу?”

Отвечать на реплику своего подчиненного штурмфюрер не захотел, и фальковнийский отряд стал продвигаться к деревушке, соблюдая абсолютное молчание. Единственными звуками, которые доносились до уставших людей, были всплески, разбрызгивающейся во все стороны грязи, да угрюмый звенящий звук, привешенного к поясу оружия. Когда солдаты подошли к поселению поближе, перед их глазами развернулась ужасающая картина смерти и запустения. Сгоревшие, черные от дождя и копоти остовы построек возвышались над каменным крошевом и обломками деревянных конструкций. Немногие уцелевшие после пожара дома, были покинуты жителями и в их внутренних помещениях царили лишь мрак и молчаливое отчаяние.

Мертвая деревня среди мертвых холмов, - мрачно протянула Катерина, и раскатистый звук, прокатившегося по небу грома, словно бы подтвердил правоту ее слов.

“Что ты сказала, женщина?” - неожиданно произнес Гельмут, буквально оцепеневший от видов жутковатого поселения, - “Про какие мертвые холмы идет речь?”

“Про мертвые холмы”, - просто ответила Катерина, и на ее губах заиграла улыбка, свойственная безумцам, - “В глубине этих холмов дремлют мертвые, жаждущие отобрать власть у живых. Века и тысячелетия они спят, дожидаясь своего часа, который близиться с каждой уходящей секундой. Мертвая деревня, покинутая живыми, всего лишь реальное отображение моих слов. Реальное отображение”.

“Ну все, хватит!” - нервно выкрикнул Рудольф, морщась от тяжелой раны в замотанной руке, - “Мертвая деревня, живая деревня. Какая нам-то разница. Посмотрите вокруг, некоторые дома до сих пор сохранились, и я думаю, что мертвецы не будут против, если мы проведем ночь в их деревушке”.

“Еще пара дней бегства, и бывшие солдаты дойдут до такого состояния, когда они окажутся способны перерезать друг другу глотки” – подумал про себя Иван, слушая нервные вопли своего друга, и собираясь войти внутрь ближайшей полуразвалившейся хибары. Толкнув ногой дверь, фальковниец бесшумно вошел внутрь и замер, ожидая возможного нападения. К счастью, внутри постройки было тихо, и лишь просачивающаяся через крышу вода, давала понять, что какая-то видимость движения еще не покинула всеми заброшенное место. Прежде чем позвать оставшихся солдат внутрь дома, Иван пробрался в следующую комнату, желая убедиться в безопасности всего жилища и замер от отвращения.

На полу лежал труп, вокруг которого темнело черное пятно давно свернувшейся крови. В спине мертвеца торчал арбалетный болт, который, по всей видимости, и оказался фатальным для несчастного хозяина постройки. Само состояние мертвого тела было ужасно – птицы падальщики знали свое дело, и давненько вычислили пищу по отвратительному запаху, витающему по коморке.

“Иван, что там у тебя?” - донесся до солдата голос его приятеля.

“Ничего хорошего”, - пытаясь сохранить уверенность, отозвался пробравшийся в дом фальковниец, - “Не думаю, что эта лачуга станет нам лучшим убежищем на ночь”.

“Почему?” – донесся до Ивана вопрос штурмфюрера Кригховена, - “Снаружи домишко выглядит вполне прилично”.

Солдат пытался было сказать о мертвом теле внутри дома, но в небольшом коридорчике раздался громохочущий стук солдатских сапог, сменившийся ворчанием вошедшего в комнату офицера.

- “Смотрите сами”, - оправдываясь, пробормотал Иван, и его указательный палец показал на труп, валяющийся у его ног.

“Это всего лишь мертвец, рядовой. Пахнет конечно отвратно, но я думаю, что сегодня ночью он поделится с нами своим жильем. Кроме того, я считаю, что именно тебе, Иван, выпадет честь похоронить этого негодяя в его же собственном саду. Это пойдет на пользу не только спокойствию вечно воющей Катерины, но и прекрасному саду, от которого теперь осталось всего лишь несколько обожженных деревьев”.

Отдав приказание, Коготь вновь вышел из дома, и вскоре Иван уже слышал команды и распоряжения офицера, которые тот отдавал небольшому отряду, замерзших и запуганных Фальковничей. Еще несколько минут назад эти люди считались с авторитетом Ивана, ибо доверяли его чутью и интуиции, однако теперь проклятый Коготь вышел из тени и стал давать указания направо и налево.

“Чертов, выскочка”, - пробурчал про себя солдат, легонько пнув труп носком тяжеленного сапога, - “Эти проклятые Когти всегда умничают. Всегда!” - Иван внимательно посмотрел на недвижимое тело, распростершееся у носков сапог и добавил, - “Убил бы на месте, да боюсь, как последний трус. Впрочем, теперь у меня есть приказ, и я должен закопать тебя в саду”, - Иван схватил труп за руку и потянул его прочь из комнаты, в сторону задней двери дома, выходящей к небольшой фруктовой посадке, большое количество деревьев которой было сожжено огнем. Дотянув тело до ближайших кустов, Иван пинками столкнул мертвеца в небольшой овражек и забросал его гнилыми осенними листьями, слипшимися друг с другом от грязи и дождливой погоды.

Некоторое время солдат стоял рядом с большой кучей листьев, заполнившей овраг, и напряженно думал. Сейчас он был в одиночестве и ему представился удачный шанс сбежать, покинуть прочь пределы мерзкой деревни и мелочного диктата зловещего офицера. Какое-то мгновение Иван колебался, но потом отказался от этой идеи. Во-первых, ему было некуда идти, во-вторых, враждебная территория была не лучшим местом для спонтанного побега.

К вечеру все помещения домика были тщательно обследованы, и солдаты собрались в большой гостиной комнате, в северной стене которой был расположен огромный очаг. Фальковничей старались согреться и поесть то немного, что было сохранено ими в переносных мешках или найдено в пределах опустевшего дома. Едва Когти успели доточить лезвия своих мечей, как в дом ворвался Рудольф. Его голос дрожал от волнения и страха.

“В погребе... Там, там”, - запинаясь произнес раненый рядовой.

“Что там, трусливая крыса?” - нетерпеливо прошипел Ганс.

“Там мертвячка, господин офицер!”

Тяжело вздохнув, Коготь поднялся со старого скрипучего стула и, оттолкнув в сторону солдата, пошел к лестнице, ведущей в нижние помещения дома. Вслед за Гансом поднялась Катерина. Глаза служительницы Ордена непрерывно бегали по сторонам, словно искали в лагуне предмет, за который можно было бы зацепиться взглядом.

“Какого черта Рудольф пошел в подвал?” - устало протянул Иван, поглядывая на огонь, пляшущий в глубине очага.

“Надо бы посмотреть, что там такое?” - отозвался на слова солдата второй Коготь.

“И то верно”, - тяжело вздохнул Иван, которому никуда не хотелось идти.

Преодолев усталость и лень, солдат вышел в маленькую комнатушку, и медленно опустился по скрипучей лестнице в погреб. В подвале дома было сыро и холодно. На стенах тусклыми

кристаллами блестели крупные капли влаги, а посреди этого ледяного царства смерти стоял грубый гроб, срубленный из болотной сосны.

“Кто там лежит?” - прошептал Иван, пытаясь взглянуть на мертвеца через плечо Ганса.

“Теперь вспомнил”, - довольно громко произнес офицер, тревожа покой наспех созданной усыпальницы, - “Когда мы вошли в деревню, там было что-то типа свадьбы. Жених взялся за оружие, и пошла потеха. Вообще, парня убили, а девку его насквозь пикой проткнули. В гробу-то она и лежит”.

Иван подошел поближе к сосновому ящику, и посмотрел внутрь. Меж деревянных досок лежала красивая девушка, которой едва стукнуло шестнадцать лет. Казалось, что девочка спит, но синие губы и побелевшая кожа свидетельствовали о том, что она мертва. Погасшая свеча, которую обнимали ее холодные руки, давно уже погасла, и воск густыми каплями пролился на саван. Образа, стоявшие у изголовья гроба, суровыми ликами глядели на Ивана, словно предостерегая его от громких слов.

“Пусть то, что было даровано землей, отойдет в нее с миром”, - тихо произнесла Катерина, совершив ритуальное движение святым символом, - “Покойся с миром, дитя”.

Вновь заняв свое место у камина, Иван крепко задумался. Ему уже давно не нравилась эта чертова война, эти проклятые убийцы детей, с которыми ему пришлось делиться едой, эти ужасные варварства, которые творили обе воюющие стороны на протяжении всего конфликта, эта ненависть, которая заставляла людей уродовать трупы павших врагов. Иван думал, что он устал, но только сейчас до него дошло, что он находится на грани безумия – темной бездны, из которой никому нет возврата.

“Задумался, парень?” - сочувственно протянул Гельмут, - “Ничего, до дома немного осталось. Перемахнем через холмы и, считай, что спаслись!”

Иван не стал отвечать на слова когтя и лишь покрепче зажмурился, пытаясь отогнать от себя образ меча, перерезающего офицерское горло.

“Рудольфу плохо”, - глухо, словно из тумана донесся голос Катерины.

Когда солдат подбежал к своему боевому товарищу, того уже била сильная судорога, а из его горла шла кровь. Руки Рудольфа хаотично стучали по деревянному полу, аккомпанируя звукам содрогавшейся брони.

“Что ним такое?” – сурово произнес Гельмут, направляясь в сторону женщины, склонившейся над раненым солдатом.

“У него судороги”, - коротко отозвалась Катерина и провела рукой над головой Рудольфа. Приглушенное сияние, исходившее от длани священника, вызвало у Когтя состояние трепета, но не растопило его холодное сердце.

“Глупая женщина!” – вскричал Гельмут, - “Если ты будешь тратить свои силы на раненных, то ты не сможешь помочь нам в случае новой битвы”.

Впрочем, Катерина не обратила внимание на слова негодая, и продолжала излечивать Рудольфа до тех пор, пока у раненого не прекратились судороги и солдат не впал в крепкий сон.

“Он будет жить?” – спросил Иван клирика.

“Какое-то время, да”, - кивнула головой Катерина, - “Его может спасти только ампутация конечности. В противном случае, ему грозит смерть!”

“Смерть!” – пронеслось в голове Ивана это страшное слово. Конец живого существования друга и может быть начало нового бытия, еще более ужасного и непонятного. Всего несколько недель назад, Иван думал, что вечный покой будет спасением от ужасов мира, но после столкновения с легионом живых трупов, фальковниец кардинально изменил свое мнение. Теперь, смерть страшила Ивана, поскольку он не знал, не будет ли она продолжением той пытки, что вот уже месяц терпит его взвинченный до предела организм. Каждую ночь, едва сон поглощал разум Фальковница, Ивану виделись ужасы последней войны. Легионы зла, марширующие в ночь по бескрайним просторам Даркона. Мертвецы, подгоняемые светом тиранических звезд, в своей

погоне за мясом врагов. Пусты глазницы черепов, куски гниющей плоти, свешивающиеся с изломанных костей, чудовищные раны и прочие ужасы не могли выветриться из памяти солдата, хотя слуги Азалина давным-давно остались позади удирающих войск Дракова. Марш мертвых было невозможно забыть, и Иван отчетливо понимал, что каждая следующая ночь в его жизни, будет кошмаром, которому нет конца.

От шума Иван проснулся и резко схватился за рукоять своего меча. Он не помнил, как заснул, и ночная темнота, объявшая собой комнату, лишь мобилизовала его рефлексy.

“Звук исходит из подвала!” – донесся из темноты женский голос.

“Ничего особенного, просто в подпол пролезли какие-то мелкие твари”, - довольно громко отозвался Гельмут, зажигая свечу, - “Впрочем, все равно надо проверить подвал. Иван возьми меч, а ты Катерина пойдешь следом за нами. Ганс, остаешься здесь. Если в дом вернулись недобитые местные, то обеспечь им теплый прием”.

“Будет исполнено”, - кивнул головой Коготь, снимая с пояса тяжеленный шестопер.

Закончив отдавать приказы, Гельмут также извлек меч из ножен и первым направился в холодное подземелье. Пнув ногой деревянную дверь, находящуюся внизу хлипкой лестницы, офицер осторожно вошел внутрь и внимательно огляделся, подсвечивая скопившуюся в углах темноту неровным пламенем свечи. В подполе было пусто, мертвячка недвижимо лежала в гробу, и иконы, расположенные над ее головой, все также мрачно глядели на пришедших, пытаясь прогнать захватчиков темной силой своих деревянных глаз.

“Вроде пусто”, - коротко отозвался Коготь, и в следующее мгновение вздрогнул от леденящего душу крика, прозвучавшего в верхних помещениях дома. Иван задрожал, как лист на ветру, но успел отметить, что голос принадлежал не Гансу.

Взбешенный Гельмут, обернулся и начал кричать на Ивана, чтобы тот поднялся наверх и посмотрел, кого прирезал его друг, но солдат не слышал офицера, поскольку все его внимание было приковано к мертвой женщине, чьи глаза неожиданно раскрылись, ужаснув фальковнищa кошмарными бельмами, плавающими на месте человеческих зрачков.

Катерина, также увидевшая пробуждение трупа, начала медленно отступать из подпола, отмахиваясь от чего-то невидимого, которое словно бы шло за ней. Святой символ клирика выпал из ее рук и повис на цепи, болтаясь из стороны в сторону.

Разъяренный неповиновением Коготь, поднял руку, чтобы ударить Ивана, но мертвячка бесшумно подкралась к нему сзади и принялась душить, сжимая шею воина пальцами рук, в которых билась неизведанная мощь мертвых.

Какой-то миг Иван колебался. Он мог броситься в бой с трупом или бежать прочь, пытаясь самостоятельно достигнуть границы Даркона, шествуя среди темных холмов. Однако, ранее принесенная клятва верности, заставила солдата сделать выбор, и Иван бросился на мертвую женщину, занося для удара свое тяжелое оружие. Не обращая внимания на оставшихся врагов, мертвячка трясла Гельмута, словно тряпичную куклу. Офицер задыхался, пытаясь набрать воздух в свои легкие, но тварь сжимала ему шею стальной хваткой, и целилась кривыми черными зубами в его горло.

К счастью для когтя, Иван подоспел вовремя - схватив женщину за волосы, он одним мощным ударом снес ей голову, окропив все вокруг фонтаном черной крови. Труп ужасной женщину рухнул куда-то в бок, а голова твари осталась в руках солдата.

“Помоги, мне!” – обратился к дрожащей Катерине Гельмут, но проводница ничего не ответила офицеру, поскольку видела, как из тьмы, танцующей за спиной Когтя, появляются черные искривленные фигуры шагающих трупов, исторгнутые земляными стенами подпола. Женщине казалось, что ужасные разлагающиеся твари, буквально вынырнули из мрака подвала, стремясь покончить с незванными гостями.

Мертвецы бесшумно, словно тени, подходили к запуганным солдатам, представляя собой ужасное зрелище разлагающейся плоти. Руки некоторых тварей держали серпы, косы и даже шипастые цепи, способные поломать кости неловкой жертве.

Ощувив что-то неладное в атмосфере подпола, Гельмут обернулся и увидел перед собой одну из могильных тварей, в чьем черепе зияла чудовищная рана, нанесенная каким-то дробящим оружием. Издав тихий неразборчивый свист, мертвец вогнал серп в промежуток между бронированными пластинами доспеха, защищавшего тело когтя. Посиневший Гельмут уже не мог сопротивляться, и его глаза удивленно уставились на струю крови, брызнувшую между стальными пластинами лат.

Узрев надвигающихся мертвецов, Иван издал безумный вопль отчаяния, и бросился вон из подпола. Пытаясь спастись от трупов, солдат выбежал из подвала, и захлопнул за собой деревянную дверь, оставив позади себя напуганную до смерти Катерину. Страх, поселившийся в разуме фальковнича, был столь силен, что Иван в ужасе вылетел с лестницы, и кинулся во внутренние покои дома, ища возможной поддержки у оставшегося в живых Когтя.

“Ганс”, - изо всех сил вопил солдат, - “Ганс, они пришли за нами”, - кричал Иван, но зловещий дом замер во мраке и лишь тени, неслышимо скользящие за окнами жилища, свидетельствовали о том, что солдат не один в мертвом царстве сгоревшей деревни.

Добравшись до комнаты с камином, Иван поскользнулся в луже чьей-то крови, и вздрогнул, услышав жуткий крик, донесшийся из подпола. Внимательно оглядевшись по сторонам, фальковнича понял, что Рудольф и Ганс таинственно пропали, словно растворились в угрюмых ночных тенях дома.

Солдат не мог даже предположить, где сейчас находились его боевые товарищи, вследствие чего решил не забивать голову подобными проблемами и осторожно двинулся к распахнутому на улицу окну.

Добравшись до ставней, Иван вытащил из сапога тяжелый, острозаточенный кинжал, и осторожно высунул голову в окно. На улице было темно, хоть глаз выколи, а унылый дождь, монотонно шумящий вне дома, ограничивал дальность видимости несколькими футами.

“Бежать! Надо бежать”, - трусливая мысль неотступно преследовала Ивана, и солдат решил слушаться ее, поскольку только она могла спасти его шкуру, - “Убийцы мертвы! Они заплатили за свои грехи”, - шептал страх, аккомпанируя частым ударам сердца, - “Но ты другой, ты должен спастись. Беги! Беги, куда есть силы!!!”

И Иван побежал. Выпрыгнув в окно, солдат пригнулся и последовал к тем зарослям, где прошлым вечером забросал землею труп неизвестного поселенца. К непередаваемому ужасу фальковнича, наспех сделанная могила была разрыта, и в ее сырой утробе копошились клубки красных червей-трупоедов.

Если пойдешь вдоль кустов, то обязательно выйдешь к лесу, - быстро и уверенно зашептал обитающий в теле Страх.

Согласившись с голосом разума, Иван остановился и прислушался к шуму дождливой ночи. На какое-то мгновение ему показалось, что до его ушей донесся звук хлюпающей грязи, но наваждение быстро прошло, и солдат бросился вперед, не обращая внимания на острые колючки кустарника, царапающие незащищенную кожу рук и лица.

Пробежав в сторону леса около трех сотен футов, Иван выскочил из кустарника и буквально налетел на черную, практически невидимую в темноте ночи фигуру, сгорбленно бредущую в сторону леса. Чавканье грязи под ногами неизвестного человека было полностью заглушено лязгом солдатской брони и шумом воды льющейся с неба.

Отскочив от незнакомца в сторону, Иван вытянул вперед свой кинжал, и угрожающе прошептал: “Приблизись хоть на шаг, убью не задумываясь”!

Человек, некоторое время молчал, словно раздумывал над словами фальковнича, а потом произнес: “Почему ты бежишь от нас, Иван, ведь мы твои товарищи?” - незнакомец медленно поднял голову, и солдат только тогда понял, кто стоит перед ним. Это был Рудольф. Вернее

сказать, тень того, что некогда было Рудольфом. Перед Иваном стояла обезображенная человеческая оболочка — окровавленная и изуродованная зубами и конечностями тех, кто вернулся из холода угрюмых могил.

Разобравшись в истинной природе своего бывшего друга, Иван попытался обойти Рудольфа стороной, но мертвец угадал намерение оппонента, и бросился на человека, вытянув вперед свои испачканные землею руки.

Когда пальцы мертвеца, впились в горло Ивана, солдат попытался разжать их, но был повален в грязь, которая мутными всплесками брызнула во все стороны. Рудольф душил фальковнича, но Иван не мог разжать смертоносных объятий. Собрав все оставшиеся силы, солдат полоснул тяжелым кинжалом по запястьям твари, и на мгновение ослеп от фонтанирующих потоков черной крови.

Откинув мертвеца ударом ноги, Иван приподнялся и бросился вперед, пытаясь перехватить инициативу, ускользнувшую в начале схватки. Сбив Рудольфа с ног, фальковничец нанес мощнейший удар кинжалом, и лезвие оружия с тошнотворным хрустом вошло в голову монстра.

Моментом позже, Иван мчался по зловещему лесу, покрытому мраком дождливой ночи. Солдат бежал вперед с такой скоростью, словно за его спиной неслась рассвирепевшая стая огромных оборотней. Стволы деревьев и их кривые ветки, плясали перед глазами солдата, исполняя танец какого-то нечистого ритуала. Холодный дождь, которым разрядились небеса, хлестала Ивана по лицу с такой злостью, будто бы пытался выбить солдату глаза.

Иван бежал быстро, но не наугад. Он помнил направление до холмов, за которыми должна была быть земля из которой он пришел.

Если мне повезет, то к утру я буду в Фальковнии, живым и невредимым, - словно заведенный повторял Иван, пробираясь через заросли высокого папоротника.

Когда колония огромных растений была преодолена, лесная земля снова стала черной, а огромные деревья нависли над головой фальковнича, пытаясь скрыть его бегство. Иногда, сосновые великаны качали своими колючими лапами, и ветер шелестел среди них, призывая Ивана ни на секунду не останавливать свой бег.

Иван дал отдохнуть телу только тогда, когда небесный водопад прекратился, и молчаливый лес замер, прислушиваясь к тишине, царившей между стволами и хитросплетениями его корней. Угрюмые холмы, поросшие соснами и другими вечнозелеными деревьями, спали, изредка издавая тяжелые низкие звуки. Мокрая, черная почва леса, хлюпала под ногами продрогшего солдата, который окончательно заблудился и даже приблизительно не представлял своего текущего месторасположения.

Иван потерялся, но чувствовал слабое удовлетворение от того, что ему удалось живым уйти из страшной деревни. Несколько раз фальковничец хотел прекратить свой тяжкий путь и подремать среди корней какого-нибудь огромного дерева, но страх не давал ему расслабиться и непрерывно гнал вперед, в кромешную тьму, промозглой ночи.

Солдат блуждал среди тьмы много часов, и это время слилось для него в непередаваемый гобелен царящего вокруг мрака, озаряемого всполохами ужасных воспоминаний. Иногда, Ивану казалось, что среди кривых мрачных деревьев он видит своих бывших товарищей по оружию — мертвых, окровавленных, безмолвных. Спустя мгновение жуткое наваждение рассеивалось, но солдат все равно не мог взглянуть на то место, где несколько секунд назад стояли «друзья».

Когда над лесом вновь заструился дождь, Иван начал понимать, что ясность разума может окончательно покинуть его этой страшной ночью. Мертвецы шли за ним, и оборачиваясь через плечо, фальковничец видел их безжизненные контуры. Иван не знал, что рождает этих бестий, лес или его собственный разум. Он сомневался, и бежал, пытаясь понять, не отстали ли от него те, кто шел за ним.

Несколько раз, солдат видел среди деревьев фигуру молодой женщины, которую случайно убил в первый день вступления в Даркон. Он навсегда запомнил черты ее лица, и не сомневался,

что мертвячка перед своей смертью также запомнила, как выглядит ее обидчик. Женщина шла за Иваном, ориентируясь во мраке так уверенно, словно ее глаза могли пронзять тьму безбрежной ночи.

Иван не заметил того момента, когда женщину сменил маленький мальчик, который некоторое время ковылял за солдатом, издавая неразборчивые шипящие звуки. Змееныш отстал только тогда, когда Иван спрятался за дерево и крепко зажмурился, пытаясь отогнать надоедливые видения. Отдышавшись, и успокоившись, фальковниец открыл глаза и увидел перед собой двух когтей в разломанных доспехах. Солдаты стояли и не двигались, всматриваясь черными дырами глазных провалов в дрожащую фигуру беглеца. Наконец немая сцена завершилась странным шорохом, который сопровождал появление женщины в одеяниях клирика Вечного Ордена.

Изуродованное существо женского пола было ужасно. В сером одеянии мертвячки зияли дыры, сквозь которые белели кости и болтающиеся куски плоти. Дождевые капли, стремящиеся по телу твари к холодной земле леса, чернели, проделывая кровавый путь по телу трупа. Женщина подошла к Ивану на десять шагов и подняла правую руку, показывая на замершего в ужасе солдата.

Ты последний из тех, кто не заплатил, - произнесла мертвячка, и звук ее голоса замер в шорохе ночного дождя, - Холмы заберут тебя, до начала следующего утра.

Иван вновь закрыл глаза, и сжал кулаки с такой силой, что кровь заструилась между пальцами рук.

“Их нет! Мертвецы далеко!! Я ни в чем не виноват!!!”, - повторял про себя Фальковниец, - “Это призраки, которые никогда не существовали в действительности”.

Самоубеждение подействовало, и Иван некоторое время брел по лесу в полном одиночестве. Чаща тихо шумела, аккомпанируя хрусту веток под ногами солдата и, наконец, полностью замерла, словно предчувствуя наступающий над холмами рассвет.

Когда серая полоска света появилась у края далекого, затянутого тучами горизонта, фальковниец находился у края чащи, среди стволов засохших деревьев. Несмотря на то, что ночь подходила к концу, лес молчал и его зловещую тишину не прерывал ни единый звук животного происхождения.

Поскольку мертвецы перестали попадаться на глаза Ивану, солдат прижался спиной к стволу старого дерева и попытался рассмотреть ландшафт, начинающийся за краем темного леса. Пока фальковниец всматривался в неясные очертания далеких холмов, от противоположной стороны ствола отделилась массивная черная тень, красные глаза которой, могильным светом сверкнули в холоде чащи.

Повернувший голову Иван, не смог сдвинуться с места, увидев нависающий над собой силуэт неименованного лесного ужаса. Мелкие капли дождя с громким звуком барабанили по латам чудовища, и тут же стекали по обезображенной руке монстра, пальцы которого сжимали острое лезвие боевого топора. Перед тем, как мертвец нанес последний удар, Иван вытянул вперед руки и выкрикнул имя человека, который некогда был лучшим другом.

Когда отзвуки крика стихли, лес одобрительно зашумел своими ветвями. Впрочем, этот шелест так и не смог разбудить холмы, которые продолжали дремать, погруженные в тяжелый сон. Сон смерти, такой же угрюмый, как нарождающийся рассвет очередного дождливого утра.

Рассвет Черной Розы

Джамель из Хрота. Еще один представитель народа эльфов, который стал моим другом на многие годы. И который, как я могу надеяться, надолго переживет меня.

Я встретился с ним в 724 году, во время охоты на Болотного Монстра Хрота, и, сначала, думал, что наши пути никогда больше не пересекутся. Но в 727 году, когда мне вновь пришлось возвратиться в Ситикус, я вновь встретил Джамеля. И благодаря ему победил зло, создавшее себе новых слуг. Искатели Семи Скарбеев давно уже покоятся в холодной земле Ситикуса, но мне до сих пор не дают покоя воспоминания об этом странном королевстве. Мне кажется странным, что именно там я впервые за многие годы вновь испытал отчаяние. Мой собственный путь казался мне ведущим в никуда, в пропасть. Мне казалось, что я стал безжалостным маятником, день за днем раскачивающимся в смертоносном движении, и раз за разом увлекающим за собой все новые и новые жизни. И тогда именно Джамель из Хрота помог мне осознать обратное. И вновь стать самим собой.

Сейчас я жалею о том, что его нет рядом. Возможно, ему вновь удалось бы прогнать те призраки прошлого, которые витают в моем пустынном доме. Но уже несколько месяцев переписка между нами замерла. И раз за разом, перечитывая последние строки письма моего друга, я испытываю сильнейшее беспокойство. В своем последнем письме, Джамель писал, что его все сильнее начинает беспокоить обстановка, сложившаяся в его стране. А затем, в самом низу листа, большими буквами написал: "Тени сгущаются, Рудольф, тени сгущаются".

Тени сгущаются...

Рудольф ван Рихтен

Он вновь видел свет. Густые, лиловые сумерки, окружавшие его, были пронизаны багровыми лучами огромного солнца, опускающегося за цепь темных зданий, виднеющихся на горизонте. Он уже знал, что это за место, хотя раньше никогда не видел его. Сигил. Город Дверей. Но внезапно, из его памяти всплыло еще одно слово, которое было каким-то образом связано с этими двумя – Бездна. И его память вновь окутали туманы забвения.

Он не помнил ничего. Только тени, огромные, черные тени, которые метнулись к нему из углов огромного зала с высокими сводами, в котором не было места солнечным лучам. И все. Он попытался подняться на ноги, и лишь тогда заметил его. Меч...

...Казалось, будто адский огонь некогда опалил его, покрыв светлую сталь несмываемым слоем копоти. Но даже среди черноты, отчетливо выделялся символ, выгравированный на рукояти – черная роза. А еще через несколько мгновений появилась боль.

...Смеющееся лицо прекрасной молодой женщины, улыбающейся ему со стен замка. Цветущий розовый сад... Огненная гора, медленно падающая на огромный город. Огонь, пожирающий тело и душу...

"Брось его, Морт" – услышал он далекий голос. "Грабить мертвецов должны Мусорщики, а нам предстоит еще долгий путь".

"Подожди, Безымянный. Мне кажется, он еще жив," - произнес мягкий голос, прозвучавший у него прямо над ухом.

"Мда. Знаешь, Анна. Я раньше не замечал за тифлингами склонности к милосердию или добросердечности."

"Замолчи," - произнес второй голос, и кто-то осторожно дотронулся до его плеча.

Он открыл глаза, но еще за несколько мгновений до этого, он инстинктивно произнес несколько смутно знакомых ему слов, слов, как-то связанных с его прошлым: "Ост Соламнус, Эст Митас." И только после этого он увидел, кто стоит перед ним.

В нескольких шагах от него в воздухе висел человеческий череп, оскаливший голые челюсти в неприятной ухмылке. За черепом возвышалась темная фигура, от которой веяло силой. А над ним склонилась молодая девушка, с кинжалом в руке.

“Какой он странный!” – воскликнула девушка, оборачиваясь к своим спутникам. “Морт, как ты думаешь, откуда он?”

Стараясь не обращать внимания на длинный хвост девушки, он пристально посмотрел на череп, пытаясь вспомнить, нечто связанное с ним, и не замечая, как его ухмылка превращается в жуткий оскал.

“Отойди от него, чертов тифлинг!” – прорычал череп, зависая почти перед его лицом. “Я никогда не любил вашу породу, но даже ты не заслуживаешь смерти от руки...”

“Кого?” – прежде чем он успел закончить, перебила его девушка.

Помолчав несколько секунд, череп посмотрел на неё: “Тебе лучше не знать.”

Зарывав от ярости, он поднялся на ноги, желая только одного – узнать свое истинное имя, независимо от того, чем или кем ему придется заплатить за это, но незнакомец, стоящий невдалеке, опередил его. Несколько минут они мерили друг друга взглядами, а затем человек, которого звали Безмяннным, отступил назад, и, не оборачиваясь, бросил черепу:

“Что ты знаешь о нем, Морт?”

“Он был проклят смертью так же, как ты был проклят жизнью,” – прошипел череп. “Нам следует убираться отсюда, ибо за ним уже идут”.

“Кто?” – одновременно произнесли оба.

“Те, имен которых нет в ваших языках, как нет их и в языках мертвых”.

Безмяннный отшатнулся назад, и, пробормотав несколько слов, вскинул руки с оберегающим жестом. Девушка и череп уже скрылись за углом, а он продолжал стоять, безмолвно глядя на *него*. И только когда *он* уже хотел шагнуть вперед, человек свернул за угол, пробормотав еще несколько слов. И эти слова еще долго звучали под темным небом Сигила, хотя он давно уже скрылся в ночи. “Я тоже узнал тебя рыцарь”. И он вновь остался один.

Он не знал, сколько времени он пребывал во тьме, когда они наконец догнали его. Сначала, он даже не заметил, что окружающий его воздух стал холоднее, и только тогда, когда каменная стена соседнего дома покрылась инеем, он обернулся. В нескольких сотнях футов от него клубились Туманы. Их белесые щупальца уже тянулись к нему, а их середина наливалась белым. Откуда-то он знал, что должен бежать, уже готов был развернуться, когда внезапно заметил в белой пелене вспышку синего. И раньше, чем его разум успел осознать это, сторевшие губы прошептали: “Китиара”. И не в силах сдержать крик, рвущийся изнутри, он рухнул на колени...

Синий дракон, парящий в ослепительно синем небе. Высокая женщина с жестокими глазами и лукавой улыбкой. И она же, но умирающая, с лицом, искаженным ужасом. Туманы, наползающие на него...

И вдруг, он услышал звук флейты. С трудом открыв глаза, он посмотрел вперед, и увидел, что туманная пелена застыла всего в нескольких шагах от него, бессильно пытаясь пересечь невидимый барьер. А ее через несколько мгновений, из глубины Туманов выступила фигура, которая легко перешагнула невидимую границу. И только тогда высокий золотоволосый эльф опустил флейту.

Прошло еще несколько минут, и эльф первым нарушил тишину. “Мне удалось сдержать их, но только на время. Никто не в силах остановить их или воспрепятствовать им. “ *Он* молча смотрел на него, чувствуя, что где-то в глубине его сердца разгорается ненависть. *Он* уже встречался с ним раньше, и ему было, за что ненавидеть его спасителя. Он сжал рукоять меча, приготовившись к удару, как вдруг странная мысль пронзила его, подобно молнии. Он заглянул в безмятежные золотые глаза и задал вопрос, который сжигал его изнутри: “Ты знаешь, кто я?”. “Да,” – спокойно ответил тот “я знаю, кто ты, и ненавижу тебя. Ты годами угнетал мой народ, но я слишком хорошо понимаю твою боль. Они отобрали у тебя твою любовь, и использовали её для того, чтобы заманить тебя в ловушку, из которой нет выхода, и нет спасения”.

“Тогда почему ты здесь? Тебе удалось вырваться из их *ловушки*, всемогущий эльф,” - с издевкой произнес он. “А может быть ты просто один из Них?”

“Нет, я был таким же пленником, как и ты, да и сейчас остаюсь им. Просто я стал слишком ценной игрушкой, ради которой можно и нарушить некоторые правила”.

“Но в чем же твоя ценность, червь?”

Нет ничего более интересного, чем игрушка, которая понимает, чем она является”.

“Ты говоришь так, будто знаешь, кто такие на самом деле Они”.

“Да”, - промолвил эльф. “Это те, чьих имен не знал никто, которые появились еще до существования нашего мира. Великие кукловоды, разыгрывающие на исполинских подмостках свою бесконечную игру. Ты, я, Страд – мы всего лишь игрушки, в их руках. Их невозможно победить, ибо ни одной кукле не достать до веревок, которые привязаны к её рукам. И наши попытки оборвать их, только развлекают их”.

Внезапно, но почувствовал, что уже где-то слышал подобные слова. В его памяти предстал высокий мужчина, с ярко-красным камнем на груди, и замороженными глазами. Его звали Страд. Граф Страд.

“Страд говорил о них, как о тюремщиках...”

“Скорее всего, он просто пытался утешить себя. У заключенных, какой бы страшной не была темница, всегда остается надежда сбежать. У кукол, танцующих в руках кукловода, её нет.”

“Ты говоришь так, будто надежды нет.”

“Надежда есть, но не такая, какой её понимаешь ты. “

“Ты слаб, и потому ты не смог спастись. Не сравнивай меня с собой, эльф, ибо я прошел через то, что тебе даже не снилось.”

С грустной улыбкой, его собеседник посмотрел на него и произнес: “Тогда, твой путь лежит на Площадь Порталов. Но я не хочу внушать тебе напрасной надежды. Наверное, они уже предусмотрели все это, и теперь только ожидают, когда ты последуешь написанному им сценарию.”

“Я не покорился богам. Я не сдамся и Им.”

“Они будут следовать за тобой всегда и везде, наслаждаясь своей игрушкой, пока она не надоест им. И тогда, они вновь вернут тебя в свой мир, чтобы потом поиграть с тобой снова”.

Он молча наблюдал за тем, как эльф подходит к колеблющейся туманной стене. И вдруг, уже вступая в неё, он обернулся и произнес: “Куклы не могут достать до веревок, но они могут разорвать их. Раз и навсегда”.

А затем, Туманы сомкнулись над ним, и тихо начали растворяться в воздухе, под быстро светлеющим небом. Он постоял неподвижно еще несколько минут, а затем развернулся и зашагал туда, где небо было еще темным, и куда еще не добрались вездесущие солнечные лучи. Он ненавидел того, кто только что говорил с ним, но в глубине души чувствовал его правоту. И потому, пройдя еще несколько сотен футов, он перешел на бег...

...Солнце Сигила уже давно миновала зенит, когда он наконец достиг основной артерии Вечного Города – Аллеи Слез. И ощущение опасности, которое преследовало его, только усиливалось вместе с тем, как к нему постепенно возвращались воспоминания. Когда-то он был воином, но Боги его мира ополчились против него, наложив жестокую кару – он был обречен жить вечно, а его мертвое тело не поддавалось разложению. А потом, через многие столетия унылого существования, его предали вновь, заманив в ловушку, пребывание в которой было тысячекрат горше жестокого проклятья владык его мира. Каким-то чудом ему удалось вырваться из неё, и теперь неведомые силы хотели вернуть его обратно. И теперь у него оставался всего лишь один шанс – он должен был достигнуть Площади первым...

...Он заметил его только в последнее мгновение. Маленький юркий человечек, на лице которого сверкала улыбка, метнулся к нему с радостным криком. И осел на холодные камни дороги, пронзенный мечом. Сам не зная, зачем он делает это, он нагнулся над его телом, теряя драгоценное время. И замер на несколько секунд, драгоценных секунд, которые исчезали под

жестоким небом города на перекрестке пространств и времен. В руке у существа, которого звали кендером, была зажата увядшая черная роза, шипы которой глубоко вонзились в мертвую руку. Он осторожно разжал маленький кулак, и сжал цветок в стальной перчатке. А затем, метнулся вперед, чувствуя, что впереди его ждет дом...

Вся Площадь Порталов была заполнена Туманами. Туманы клубились над крышами домов, закрывая свет звезд. Каменные арки были накрыты белой пеленой, и странники из других миров обеспокоено перекликались, боясь потерять друг друга. Но он знал, что им нужен только один человек – Он. Но он еще стоял у входа на площадь, сомневаясь в реальности происходящего, когда щупальца Туманов поползли в его сторону. Он понимал, что у него остался только один выход – бежать. И он побежал...

...Споткнувшись, он чуть было не упал на каменные плиты, и только в последнее мгновение успел ухватиться за выступающий из стены камень. И вдруг, на него упала огромная тень. Медленно подняв глаза он посмотрел вперед, туда, где уже через несколько часов должно было подняться солнце. Посмотрел на Неё. Леди Боли.

Он видел огонь Бездны, и парящих драконов Кринна, Туманы мира Осени и ужас оживших теней. И впервые за все свое долгое существование, он опустил глаза, не вынеся взгляда глаз – если, конечно же, это были глаза. И так, глядя на покатые камни мостовой, он внимал голосу, который грохоча катился по Вечному Городу.

Ты пришел сюда незванным, и привел за собой тех, чьи имена не могу назвать даже я. Их мощь превосходит мою, и даже в своей обители я не осмеливаюсь бросить им вызов. Они здесь уже не первый раз, и это переполнило чашу моего терпения. Ты должен уйти из Сигила и забрать их с собой. Так говорю я, Леди Боли.

“Чем ты можешь угрожать мне,” - прохрипел он. “Я мертв уже много сотен лет, и я пережил самые страшные муки, которые только может представить разум. Я предал свою любовь, и боги проклинали меня. Я провел десятки лет в рабстве тех, кого ты так страшишься. Тебе меня не испугать.”

Сжав рукоять меча, он приготовился подняться на ноги, направив удар в грудь стоящего перед ним существа, но его остановил смех. Госпожа Города Врат стояла перед ним и тихо смеялась. А потом, она вновь заговорила.

Я понимаю тебя, рыцарь. Я вижу, что ты действительно не боишься смерти, и что твоя ненависть так же горяча, как и огонь, который пылает в горниле твоей души. Я не могу изгнать Их из моего города, но в моих силах указать тебе путь. У тебя еще есть время достигнуть портала. Иди, и придешь.

И Она исчезла.

Поднявшись на ноги, он огляделся вокруг. Позади лежала Площадь Порталов, на которой клубились Туманы. А впереди, небо уже начало светлеть, и хотя до рассвета оставались еще часы, небесное светило Вечного Города уже поднималось откуда-то из-за края мира. И впервые за много лет, он пошел на восток, навстречу встающему солнцу...

...Внезапно, он почувствовал боль в руке. Первые лучи уже играли на крыше высокого серого здания, на противоположной стороне площади. А кольцо вокруг него сжималось в сильнее и сильнее. Опустив глаза, он увидел, что черная роза, которую он продолжал сжимать в перчатке, начала набухать, а её шипы уже пронзили её у запястья. И вдруг он осознал, что остановился у

небольшой арки, которая, казалось, вела в никуда. Но вместо унылой улицы, в дальнем конце которой уже появлялась пелена туманов, между двумя черными столбами воздух дрожал и переливался всеми цветами радуги. И тогда он понял, что ему удалось найти портал.

Он видел краем глаза, как к нему приближаются клубящиеся белые облака, но понимал, что они не успеют. Эльф ошибся, ибо он нашел путь, а это значило, что даже Они не всеильны. А в арке уже светило весеннее солнце, и на пологих зеленых холмах стояла такая знакомая фигура в белом платье, рядом с которой на меч оперся юноша, в белоснежных доспехах. Женщина бросилась вперед, и он уже был готов сделать шаг, как вдруг... В её глазах стояла туманная пелена. Каким-то чудом, ему удалось задержать свое движение, и он только чудом успел ухватиться за один из столбов арки. Порождение Туманов стояло всего в нескольких футах от него, протягивая к нему руки. И тогда он вспомнил последние слова эльфа, и шагнул назад, обернувшись к наползающему туману. Он опять видел, что где-то в глубине все ярче и ярче проскальзывают синие сполохи, но внезапно он ему бросилось в глаза, что всего в двух футах от него, на улицу выходил узкий переулок, уводивший в тьму. Он инстинктивно шагнул туда, чувствуя, что если он сделает еще один шаг, то сможет спастись, и вдруг остановился. *Они будут следовать за тобой всегда и везде, наслаждаясь своей игрушкой, пока она не надоест им. И тогда, они вновь вернут тебя в свой мир, чтобы потом поиграть с тобой снова.*

Впервые за много сотен лет, бывший Рыцарь Соламнии, а теперь Рыцарь Черной Розы сделал окончательный выбор. Лорд Сот вонзил себе в сердце меч, в первый и последний раз улыбаясь сожженными небесным огнем губами. И уже медленно опускаясь на каменные плиты бесконечной улицы Вечного Города, он понял, что ему наконец-то удалось победить страх. А потом, над его телом сомкнулись туманы.

Приближался новый рассвет. Леди Боли стояла перед еще одной из бесчисленных арок Сигила, Города Дверей, сжимая в руках распутившийся цветок. Черную розу.

А где-то очень далеко от Сигила, в другом пространстве и времени, в развалинах Даргаардской Твердыни впервые за многие сотни лет расцвели розовые кусты.

Арка Черной Розы

Направление: Сигил – Равенлофт. Существует 90% вероятность того, что странника выбросит в Ситикус наших дней; 10% - что путешественник окажется в Ситикусе времен лорда Сота.

Расположение: Арка расположена на улице Звона в Районе Гильдий, где, неподалеку от квартала халфлингов, расположены ломбарды. Именно там, где дома прилегают друг к другу ближе, чем где-либо еще, возвышается две каменных статуи, изображающих сгорбленных под тяжелым грузом титанов, у ног которых лежат груды осенних листьев. Скульптуры изваяны из твердого кислорода неведомым мастером из далекого Единого Города, который некогда находился в одном из миров Прайма, в Ночь Безумных Художников, которая последний раз проходила в Сигиле около трех сотен лет назад. Приблизительно на высоте 10 футов протянутые вперед руки титанов соединяются, образуя арку, нависшую над улицей.

Внешний Вид: как уже упоминалось выше, портал выглядит, как арка, созданная руками двух титанов. В момент открытия портала, воздух в арке начинает дрожать, а затем там возникает туманное облако, в котором смутно угадываются очертания покатых холмов. Это холмы Ситикуса, одного из доменов Демиплана Ужаса.

История: Портал был создан в то мгновение, когда лорд Сот появился в Сигиле, оказавшись там после Часа Кричащих Теней. Став в тот момент частью Города Дверей, Сот, соответственно, отдал часть своей души городу, в результате чего в нем возник портал. Будучи связанным одновременно с двумя планами, а именно Кринном (частью Основного Материального Плана) и Равенлофтом (Демипланом Ужаса), Сот сам определил направление данных врат. Невозможно

сказать, был ли портал хаотичным, но уже через несколько часов Темные Силы, возвратившиеся в Сигил завладели им, соединив с Равенлофтом. В конце концов, Сот узнал об этом, и, отказавшись по собственной воле вновь стать пленником, исчез в Туманах, нанеся перед этим себе смертельную (?) рану.

Триггер: Триггером портала является черная роза, необычный цветок, растущий только в двух местах вселенной: саду Даргаардской Твердыни на Кринне и в домене Ситикус, расположенном на Демиплане Ужаса. Если странник не обладает этим цветком, то он может заказать его в Растениях Флорайн, небольшом магазинчике, расположенном в Сигиле. За доставку одной розы владелица магазина берет 300 gp. Срок выполнения заказа – 3 дня. Кроме того, портал может быть активирован только на “рассвете” Сигила, когда небо города начинает вновь окрашиваться в алые тона.

Люди

Преображенные

У Зла много обличий. Но страшнее всего то, которое принадлежит близким нам людям. Именно потому, многие из нас так страшатся допплегангеров - истинного проклятья нашей земли. Много лет о них ходили лишь слухи, в которых говорилось о далекой земле, расположенной за пологом туманов, и городе, в котором невозможно отличить правду от лжи. И теперь, они начинают появляться и на нашем материке.

У Зла много обличий, и потому его сто́крат сложнее узнать. Но сложнее всего найти истину там, где она расчетливо скрывается. Кто знает, какие бездны тьмы скрываются в душах наших соседей, друзей, а то и родственников. И когда придет время для того, чтобы сделать выбор, сможет ли мы понять является ли наш враг допплегангером или обычным человеком, об истинной сущности которого мы не подозревали.

Стопка листов лежащая на краю моего стола - основа для моего будущего труда, посвященного этим существам. Увы, я должен был начать его гораздо раньше, но я надеюсь на то, что найдется человек, который завершит его вместо меня. Я предчувствую, что придет день, когда нам придется сорвать маски с тех, кто прячется под ним веками. Ибо зло может скрыться или изменить свой облик, но оно останется злом. Всегда.

Рудольф ван Рихтен

Черная Роза,

бывший темный владыка Ситикуса

Человек мужчина экс-Пал 9/ЧрС 6: РС 18; средняя нежить (дополненный гуманоид) (6 футов); КХ 15к12, хитов 97; Иниц +2; Скр 20 футов; За 31, касанием 11, неподготовленный 20; Базовая атк +15/+10/+5; Зах +21; Атк +25 ближний бой (1к8+9, крит 17-20, +3 длинный меч ранения), или +21 касание ближнего боя (1к8+4 [плюс повреждения Слж], касательная атака); Полная атк +25/+20/+15 ближний бой (1к8+9, крит 17-20, +3 длинный меч ранения), или +21 касание ближнего боя (1к8+4 [плюс повреждения Слж], касательная атака); ОА немертвые последователи, вызывание скакуна (страшный кошмар), огонь бездны, аура зла, аура отчаянья, аура страха, рассекать добро 3/в день, подлая атака +2к6, заклинания, заклинательные способности; ОК управлять нежитью, поглощение урона 10/магия, темное благословление, темное зрение 60 футов, обнаружение закона, дьявольский слуга (нет), иммунитет к холоду, электричеству и полиморфу, наложение рук 1/в день, использование яда, иммунитет к изгнанию, нежить; СМ 25; Мр ХЗ; Спас Стой +17, Реак +11; Воля +11; Сил 22, Лов 14, Слж - , Инт 10, Мдр 15, Хар 19.

Навыки и фиты: Блеф 13, Прятанье +2, Запугивание +12, Знание (религии) +9, Знание (благородства) +3, Верховая езда +8; Рассекать, Большая Стойкость, Улучшенные критические удары (длинный меч), Улучшенное ломание, Бой верхом, Могучий удар, Фокусировка на оружие (длинный меч).

Языки: ситиканский*, балок, луктар.

Обычно подготовленные заклинания черного стража (2/2/1; спас Сл 12 + уровень заклинания): 1st – рок, нанесение легких ран; 2nd – сила быка, разбить; 3rd – крошечная тьма.

Важные вещи: +3 полный доспех, +3 длинный меч ранения, +2 щит.

Черная Роза – рыцарь смерти (смотрите Книгу Монстров II), его голос глухой и холодный, а глаза горят оранжевым светом под забралом шлема. Он всегда носит свой черный пластинчатый доспех. Его эмблема - черная роза – украшает его облачение и выгравирована на его щите.

Магический огонь, превративший Черную Розу в нежить, навсегда очернил его доспех: никаким образом невозможно отчистить с него сажу. Доспех полностью покрывает тело Розы, но когда он снимает шлем или перчатки можно увидеть его белую, покрытую волдырями кожу. Его губы и кончики пальцев потрескались, глаза сгорели, а в пустых глазницах горит жуткий огонь.

Предыстория: Черная Роза родился в иноземном мире, где шла война между армиями драконов, в которую постоянно вмешивались боги добра и зла, и он был отважным членом почитаемого рыцарского ордена. Но, несмотря на его благородное происхождение, сердцем Розы правили похоть и зависть. Он убил жену, чтобы продолжить незаконную связь с эльфийской девой, и это преступление не было раскрыто. Так началось падение Черной Розы.

Пока он поддавался злу, один клирик начал восходить к власти.

Первосвященник творил зло во имя богов и угрожал узурпировать трон богов. И Розе был дарован последний шанс искупления: он должен был выступить в святой поход и остановить жреца, до того, как боги сотрут его безумие ужасным катаклизмом. Черная Роза отправился в путь, но завистливые, злобные сестры его эльфийской девы остановили его в пути. Эльфийки оклеветали жену Розы, солгав ему, что он не отец их новорожденного ребенка. У Черной Розы была возможность остановить апокалипсис, но он предпочел вернуться домой, чтобы призвать свою жену к ответу. И мир рухнул.

Когда огонь дождем обрушился на крепость Розы, тот убивал свою жену и отказался спасти их маленького сына. Огонь сжег Розу, но боги не даровали ему смерть и проклинали его жить столько, сколько могли бы жить миллионы погибших. Роза превратился в немертвый ужас – рыцаря смерти (смотрите Книгу Монстров II), а его символ – красная роза, нанесенная на его сверкающих полный доспех стала черной от сажи.

Черная Роза поселился в своей потрескавшейся крепости и провел там много веков, в то время как цивилизация постепенно поднималась на ноги. Но потом драконы вновь сцепились и злая воительница – Голубая Леди – осмелилась завербовать на свою сторону Черную Розу. Желание вновь загорелось в пепельном сердце Розы, и он сдал Леди врагам, в момент ее триумфа. Он отнес ее труп свои руины, собираясь присоединить ее к своей немертвой свите, но вместо этого Туманы присоединили его к своей.

Немного побродив по Ядру, Роза получил Ситикус, домен наполненный безумными и искаженными воспоминаниями о его прошлом. Он слышал о том, что дух Голубой Леди бродит по его государству, но никак не мог поймать ее. Даже болезненные, но бесценные для него воспоминания оставляли Черную Розу, и он постепенно погружался в глухое отчаянье.

Но в 752 году его сенешаль Азраэль Дак предал его и вступил в заговор с вистаной Инзой Кулькевич и тираном Малоччио Аддере. Этот заговор привел к смерти Магды Кулькевич, матери Инзы и давней союзницы Черной Розы. В то же время войска Инвидии, при поддержке солдат преданных Азраэлю и вечно бунтующих эльфов Ситикуса осадили крепость Черной Розы. Но все это было всего лишь блестяще спланированным отвлечением, и когда началась осада, предатель-сенешаль лично провел ритуал в глубинах шахты Вейдравы в пещере, под названием Черная Часовня. В результате этого колдовства случилась катастрофа, известная как Час Кричащих

Теней. Собранные Азраэлем тени вырвались из-под его контроля, уничтожили крепость Розы, осадившие ее армии и предположительно самого закованного в доспехи владельца крепости и вновь разлетелись по стране, восстанавливаясь с владельцами.

Текущее состояние: Никто не знает, что произошло с Черной Розой после Ночи Кричащих Теней. Возможно, он и в самом деле был уничтожен. Возможно, Темные Силы отпустили его, разочарованные тем, что он полностью сдался своим мучителям. А может быть, ему было уготовано проклятие, намного страшнее, того, что держало его в Ситикусе.

Сражение: В бою Черная Роза сражается своим волшебным мечем, и использует все свои способности. Часто вместе с ним сражается его нежить. Порой он выезжает в бой на своем скакуне.

Особые Атаки: спас броски против особых атак Черной Розы делаются со Сл 21.

Немертвые последователи: на службе Черной Розы постоянно состояли 13 верных воинов скелетов (используйте статистики страшных воинов из Монстров Фазруна) и 13 баньши (смотрите Книгу Монстров II).

Заклинательные способности: по желанию – обнаружение магии, оживить мертвого, видеть невидимых, стена льда, прогулка в тенях (только в пределах Ситикуса); 1/в день – символ страха, символ боли, огненный шар. Уровень заклинателя 15 и спас бросок делается против Сл 14 + уровень заклинателя.

Особые Способности:

Управление нежитью: в пределах Ситикуса Черная Роза не был ограничен в количестве нежити, которая могла одновременно находится под его контролем.

Неумирающая душа: если Черная Розы убит, то его тело превращалось в туман и исчезало. Через 2к6 дня он восстанавливался на троне своей крепости.

Дом: Крепость Недрагаард стоит на краю Великой Расщелины. В ней обитают воюющие духи – баньши – и другие немертвые слуги Черной Розы. Безумное отчаянье Черной Розы превратило крепость в обитель зла 5 ранга.

Закрытие границ: Когда Черная Роза хотел закрыть границы, он начинал петь скорбную песню, о своих грехах. Вскоре к нему присоединялись голоса и других грешников в домене. Песня окружала границы, и была настолько чудовищна, что все кто слышали ее, должны были вернуться назад, либо теряли рассудок (без спас броска, и ничто, даже желание, не способно было восстановить их).

Векна, Покалеченный Бог, Шепчущий, Хозяин всех Тайн, Повелитель Паучьего Трона, Скованный Бог,
бывший темный владыка Кавитуса*

Полубог Вол 20/Клр 20: БР 5; средняя нежить (5 1/2 футов); КХ 40к12, хитов 480; Иниц +7; Скр 60 футов; За 46, касанием 36, неподготовленный 39; Базовая атк +10/+5; Зах +32; Атк +37 ближний бой (1к4+12, крит 19-20, +5 нечистый ранящий кинжал призрачного касания), или +32 касание ближнего боя (1к8+5 [плюс паралич], касательная атака), или +32 касание дальнего боя (заклинанием), или +32 касание ближнего боя (заклинанием); Полная атк +37/+32 ближний бой (1к4+12, крит 19-20, +5 нечистый ранящий кинжал призрачного касания), или +32/+27 касание ближнего боя (1к8+5 [плюс паралич], касательная атака), или +32 касание дальнего боя (заклинанием); ОА парализующее касание (СЛ 29), подчинять нежить 12/в день, силы доменов,

заклинательные способности; ОК иммунитет к повреждению характеристик, к кислоте, к холоду, к дезинтеграции, к электричеству, к трансмутации, поглощение урона 15/эпическое, сопротивление огню 10, отдаленная связь, спонтанное применение божественных заклинаний, фамилляр (змеи), сопротивление изгнанию +4, божественная аура (50 футов, СЛ 24), 1 не считается автоматическим завалом, чувства, чувство профиля, автоматическое действие, создание магических предметов, нежить, бессмертие; СМ 57; Мр НЗ; Спас Стой +23, Реак +28; Воля +39; Сил 24, Лов 24, Слж - , Инт 43, Мдр 35, Хар 29.

Навыки, фиты и особые божественные способности: Оценка +42, Блеф +35, Концентрация +48, Ремесло (алхимия) +64, Дипломатия +57, Маскировка +35, Прятанье +41, Запугивание +37, Знание (магии) +64, Знание (истории) +64, Знание (религии) +64, Знание (планов) +64, Слух +48, Бесшумность +41, Поиск +50, Распознавание Мотиваций +46, Ремесло Заклинаний +64, Наблюдательность +44; Внимательность, Бой Двумя Оружиями, Бой Вслепую, Варить Зелья, Боевая Магия, Боевые Рефлексы, Создание Жезлов, Создание Посохов, Создание Чудесных Предметов, Уклонение, Мощное Заклинание, Заклинания без Компонентов, Увеличенное Заклинание, Продолжительное Заклинание, Ковка Колец, Большая Стойкость, Высшие Проникающие Заклинания, Высокое Заклинание, Максимальное Заклинание, Заклинание на Расстоянии, Священные Заклинания, Писать Свитки, Тихое Заклинание, Проникающие Заклинания, Неподвижное Заклинание; Магическое Мастерство, Автоматическая Метамагия (быстрое заклинание), Божественный Взрыв, Божественное Быстрое Лечение, Божественный Щит, Увеличенное Сопротивление Заклинаниям, Знание Тайн.

Языки: знает все языки и способен разговаривать со всем существами в пределах 5 миль от себя.

Заклинаний клирика в день: (6/9/9/9/8/7/7/6; спас СЛ 22 + уровень заклинания)

Заклинаний волшебника в день: (4/8/8/8/7/7/7/6; спас СЛ 26 + уровень заклинания)

Важные вещи: Раздумье (+5 нечистый ранящий кинжал призрачного касания) (уровень заклинателя: 25, вес: 1 фунт), наручи брони +10, плащ сопротивления +10.

*Статистики Векны даны на то время, когда он находился в Равенлофте. После освобождения он стал малым божеством и его статистики можно найти в Богах и Полубогах, издаваемых Wizards of the Coast.

Векна, бог тайн, выглядит как лич, у которого отсутствует одна рука и один глаз. Векна правит над тем, что не должно быть узнано и над тем, что люди хранят в секрете. Его одежда черных и багровых цветов и украшена драгоценностями.

Предыстория: Возможно Векна, это самый злой из всех тиранов, когда либо стоящих у власти на Оэрте. Он родился за многие сотни лет до основания Великого Королевства. Злодеяния Векны превосходили все мыслимые и немыслимые пределы - по одной из легенд он сжигал целые деревни, чтобы обеспечить себя телами для чудовищных некромантских экспериментов. По другой, когда в молодости женщина, которую он избрал своей женой отказала ему, он приказал распять ее, ее семью и всю ее деревню. Целые города склонялись перед его мощью.

Векна был волшебником, но свою магию он узнал не от смертного учителя. Его обучил магии первичный источник зла, называемый им Змей. Некоторые утверждают, что это был Асмодей; другие, что это сущность, еще более древняя, чем Асмодей – магическая сила, олицетворяющая собой мировое зло. При жизни Векна носил на голове корону изображающую свернутого змея, чтобы показать свое почтение перед этой силой.

Одним из его чудовищных творений была Книга Злой Тьмы, которую по некоторым источникам написал сам, а по другим сильно дополнил. Этот проклятый артефакт до сих пор считается одним из самых страшных во вселенной.

Наверное, Векна подобрался ближе всего к чистому злу, насколько это вообще возможно для смертного. После своей смерти он стал немертвым личем, и его зло возросло во сто крат.

В то время, за 1350 лет до того как Баровия оказалась в Равенлофте, у Векны был жестокий помощник по имени Кас. Векна даровал ему могущественный артефакт, известный как Меч Каса. Этот предмет был таким же злобным, как и его создатель и он окончательно извратил Каса и заставил его выступить против своего повелителя. После великой битвы, стершей с лица земли темную башню Векны, оба противника сгинули. Все что осталось от них, это Меч Каса, Глаз и Рука Векны.

Векна был существом абсолютной тьмы, и многие злодеи почитали его как бога. Со временем молитвы этих людей наполнили его дух силой, и Векна действительно стал полубогом. Кас тоже "выжил". После поражения он попал в заточение в Цитадель Кавитус, расположенную на Квазиэлементарном Плана Пепла (где-то на краю Элементального Плана Огня и Плана Негативной Энергии). Там за долгие годы негативная энергия исказило его тело, и превратила его в вампира, жаждущего разрушения и хаоса.

Но даже статус полубога не смог удовлетворить Шепчущего. Собрав всю свою мощь Векна собрался возродить свою империю и, используя всю свою силу, стать великим богом и отобрать власть на Оэрте у остальных богов. Впрочем, сомнительно, что даже этого хватило бы Покалеченному Богу.

К счастью, попытка Векны получить абсолютную власть на Оэрте провалилась. Мало того, в его планы закралась фатальная ошибка, и он стал уязвим для Туманов. Вскоре им удалось утащить в Равенлофт Векну и его Цитадель Кавитус. И в 750 году Шепчущий оказался запертым в домене Кавитус.

Векна был в ярости, когда понял что ему не уйти из его тюрьмы, и не только поэтому. За стенами Цитадели Кавитус, за Пепельными пустошами и за Горящими скалами лежал домен Товаг, где правил предатель Кас. Для Векны, который желал власти больше всего на свете, такое беспомощное положение было самым ужасным проклятием. Именно тогда он получил имя Скованный Бог.

Но Векна пробыл в заточении меньше пяти лет. Вскоре, после того как провалилась его попытка спастись, переродившись в ребенке смертной женщины, в его домен прибыл Айуз Старый, желающих убить его и получить всю его силу. Векне удалось победить его, что сделало его на время великим богом. Векна направился в Сигил, место, где до этого не был ни один из богов, но Леди Боли удалось изгнать его оттуда с помощью своих смертных избранников. Векна был отброшен назад на Оэрт, и он стал малым богом, а Айуз остался полубогом.

Текущее состояние: Сейчас Векну занимает лишь одна цель – полное уничтожение всех остальных богов, чтобы править Оэртом самому.

Векна уверен, что есть тайна, позволяющая уничтожить любое существо, как бы могущественно оно не было. В каждом сердце есть семя тьмы, скрытое от всех, кроме его владельца. Нужно лишь найти это потаенное зло и подобрать ключ к нему и можно победить любого врага. Сила и власть, по его словам приходят от узнавания и управления тем, что недоступно другим. Поэтому он строго приказывает своим последователям никогда не открывать другим ничего из того, что они знают.

Сейчас его клирики подрывают правительства, соблазняют добрых людей на сторону зла и планируют однажды захватить власть над всем миром. Если их захватывают они жертвуют собой и поэтому действуют в глубокой тайне. Они расползлись по всему Фланэсу и везде несут зло или ищут древние документы или предметы. Особенно их интересуют потерянные реликты своего повелителя (рука и глаз).

Сражение: Как и любой бог Векна почти непобедим в бою. Он сильнее любого другого существа в Равенлофте.

Особые атаки:

Заклинательные способности: по желанию – поле антимэгии, богохульство, ясновидение/яснослышание, создать нежить, осквернение, обнаружить тайные двери, обнаружение мыслей, разглядеть местность, рассеять добро, рассеять магию, предсказание, найти путь, предвидение, идентификация, дать способность заклинания, знание легенд, магический круг защиты от добра, расщепление Морденкайнена, магическая аура Нистула, защита от добра, защита от заклинаний, сопротивление заклинаниям, поворот заклинания, вызов чудовища IX (только как злое заклинание), истинный взор, нечистая аура, нечистая гниль. Уровень заклинателя 15 (16 для злых заклинаний и заклинаний предвидения) и спас бросок делается против СЛ 24 + уровень заклинателя. По желанию – телепорт без ошибок. Уровень заклинателя 20 и может переносить с собой до 500 фунтов.

Особые способности:

Чувства: Векна может видеть (обычным или темным зрением) слышать и нюхать на расстоянии в 5 миль. Как стандартное действие он может воспринимать все в 5 милях от своих верующих, святых мест, предметов или тех мест, где было произнесено его имя за последний час. Он может блокировать силу чувств богов своего ранга или ниже в двух таких местах одновременно на 5 часов.

Чувство профиля: Векна чувствует нахождение, запись или передавание любого секрета, который знают хотя бы 1000 человек.

Автоматическое действие: Векна может использовать Знание (магии), Знание (истории), Знание (религии), Знание (планов) и Ремесло Заклинаний как свободное действие, если СЛ 15 и ниже. Он может использовать два таких свободных действия в раунд.

Создание магического предмета: Векна может создавать магический предмет, если его рыночная цена 4500 зм.

Дом: Цитадель Кавитус была расположена в центре Пепельных Пустошей. Постоянные ритуалы и жертвоприношения сделали ее обителью зла 5 ранга.

Закрытие границ: Когда Векна закрывал границы, из земли появлялись сотни тысяч отрезанных рук. Они хватают тех, кто пытается уйти, и иссушают жизнь из него.

Однако он был не в состоянии закрыть границы между Товагом и Кавитусом и его враги могли ускользнуть от него через Горящие скалы.

Железный Легион

Законопослушно-злое секретное общество

День за днем, год за годом в нашем мире идет невидимая война. Тьма сражается со светом, ночь с днем, рассвет с закатом. Но случается и так, что эти силы обращаются против самих себя. Говорят, что зло пожирает себя, но мне горько признать, что это же относится и ко всем нам. Примером этого может быть то, что происходит в Дарконе, а точнее, в Невучар Спрингс.

Много лет, здешний город оставался тихим местом, где царил покой и мир. Но в последнее время, оттуда начинают доходить странные известия. Таинственные церемонии, проходящие в храме Эзры. Таинственные корабли, уходящие и выходящие из Туманов. Уличные бои, которые несколько часов кипели на одной из окраин города. Именно на последнем происшествии сосредоточил свое особое внимание Арсен Керде, который не так давно поселился в Борке. Ко мне уже доходили слухи о том, что он пишет монументальный труд, называющийся “История Карга: Живые Тени”. Если это так, то он поступает абсолютно верно, ничем не подтверждая данные рассказы.

В одном из своих писем Арсен писал о том, что в уличных боях принимали участие элитные силы полиции Лорда Азалина, известные, как Каргат, но что самое загадочное, им противостояли существа, которых свидетели охарактеризовали, как состоящих из металла монстров, которых не брало обычное оружие. Я до сих пор думаю над тем, откуда могли явиться подобные существа. Являются ли они порождением Туманом, или это создания наших человеческих рук?

Рудольф ван Рихтен

Тайна Древних Врат, скрытая под белесым саваном зловещих туманов, не ускользнула от ока злых колдунов из Братства Теней. Те немногие маги ордена, что смогли выбраться живыми из земли механизмов, впали, по версии своих бывших братьев, в некий вид ереси, провозгласив себя пророками новой эпохи. Эры – в которой домены будут свободны от власти людей, и перейдут под власть механизмов и механических констрактов. Основав секретное общество, названное «Железный Легион», бывшие волшебники Братства принялись экспериментировать над своими, и чужими телами, пытаясь преобразовать себя (и других) к машинному облику.

Членство

Членом железного Легиона может стать только волшебник или священник злого мировоззрения, который был в Древних Вратах и смог выбраться оттуда живым. Для членства в ордене необходимо иметь параметр Силы не меньше 13 (ведь операции по вживлению машинных фрагментов довольно болезненны), и Интеллект не менее 15. Орден сам выбирает себе новых членов, и ставит перед ними выбор – либо добровольно подчинится влиянию ордена, либо стать подопытным кроликом для жутких экспериментов, в ходе которых служители Легиона пытаются произвести симбионтов – биологических существ с множественными механическими имплантатами. По нижеуказанным причинам членам Ордена запрещается носить железные латы.

Железным Легионом управляет Паровой Маг (Steamcraft Mage) Альберт Нортфилл, которому подчиняется совет ордена, состоящий из трех членов, чьи имена неизвестны.

Опознавание

Членов ордена настолько мало (в целях конспирации численность ордена никогда не превышает 20 человек), что они знают друг друга лично и обходятся без сложных ритуалов опознавания. Впрочем, в случае необходимости, любой член Легиона, может показать один или несколько механических имплантов, встроенных в свое тело. Подобные «украшения» пока существуют в земле Туманов только у членов «Железного Легиона».

Активность

Члены ордена путешествуют по многим местам туманной земли в поисках новых технологических изобретений и подходящего биологического материала, необходимого для проведения экспериментов. У ордена две основных цели. Первая заключается в преобразовании всех живых существ Царств Страха к машинному виду, а вторая в создании думающего устройства, способного мыслить, как человек (или даже лучше человека).

Орден соблюдает максимальную конспирацию и не заявляет о своем существовании никому. Из тайных источников стало известно, что правители Легиона, инкогнито, переписывались с Виктором Мордхеймом, Владом Драковым и Малоччио Аддере (!). Конспирологи Царств Страха считают, что подобным образом Легион пытается приобрести союзников и устроить тайную войну против Каргата, разгромившего в 755 году первую штаб-квартиру ордена, расположенную в Невучар Спрингс.

Кроме того, Орден проявляет повышенную активность в исследовании Некрополиса, и таинственных свойств Савана. Загадочные исследования мертвого Ил Алука проводятся при помощи миниатюрных паровых големов.

Штаб – квартира

На 757 год, штаб-квартира ордена расположена в Людендорфе, столице Ламордии. Раз в три месяца члены Железного Легиона собираются в личном особняке Нортфилла и докладывают о своих успехах и неудачах. Агенты Каргатана несколько раз пытались проникнуть в особняк и даже нанимали наемников, чтобы взять его штурмом, однако все попытки уничтожить Легион окончились полным провалом. Подобные неудачи неудивительны, поскольку внутри дома прячется множество враждебно настроенных механизмов, ловушек и магических силков, а улицу рядом с особняком контролируют множество паро-магических камер.

В случае нападения на свое жилище, Нортфилл (благодаря камерам) немедленно узнает кто ему угрожает, количество противников и направление их главного удара.

Новое оружие, изобретенное членами Железного Легиона:

Ружье Нортфилла - Портативный электрический разрядник*

CL – 9+

Цена ~15,000 Гр, ДМ должен помнить, что члены Легиона никогда не продад

Урон – 1d10+5 по всем существам с железными предметами в радиусе 30

противнике надета металлическая броня, то остаточные заряды поражают вра

третий ход после попадания, нанося ему $1d6+3$ и $1d3+1$ пунктов урона соответств

Расстояние – 30 футов

Вес – 30 фунтов

*Ружье имеет всего три заряда. На перезарядку от специальной электри уходит 12 часов. Каждый «легионер» имеет при себе один экземпляр подобного у

Существа

“Тыль Империй”. Эта книга уже несколько лет занимает свое место в библиотеке, среди моих самых любимых книг. И хотя мне не удалось лично познакомиться с её автором, Мэдлином Гэлбрайтом, написанный им труд сказал мне многое о личности этого необыкновенного человека. Но дело не в этом. Именно эта книга заставила меня задуматься над вопросом, с которым со временем сталкиваемся все мы. Что значат все наши поступки в истории нашего мира? Разве может мы, обычные люди, изменить его жизнь, рассеять окружившую его тьму, привести к свету? В своем труде, Галбрайт собрал свидетельства о множестве древних цивилизаций, которые существовали в нашем мире задолго до появления людей. Восстат Нор Хазлана. Древние строители городов Ришмюло. Эльфийская цивилизация Ситикуса, закат который мы наблюдаем в данный момент. Странные монументальные сооружения на мелководье моря Печалей. Никто не знает, кто основал их, да и вряд ли это суждено узнать хоть кому-то. И не суждено ли нам со временем скрыться за серой пеленой, которая укрывала прошлое этих народов? Кого будут интересовать труды старого травника через сто, двести, триста лет? Мэдлин Гэлбрайт оставляет этот вопрос открытым, но мне кажется, что я могу дать на него ответ.

Несмотря ни на что, понятия добро и зло остаются неизменными. Я верю в то, что наши предшественники сражались с окружающей их тьмой так же, как теперь сражаемся с ней и мы. И, возможно, именно благодаря им мы можем продолжать нашу борьбу с тьмой, которая будет продолжаться до окончательной победы. И если через много сотен лет кто-то найдет один из моих трактатов, этот человек будет знать, что с ним делать. И еще одной частичкой Тьмы в нашем мире станет меньше.

Рудольф ван Рихтен

Голем, Твана

Твана големы являются ужасными порождениями лесов, угрюмо стоящих вокруг Форта Джефферсон. Эти огромные, медленно передвигающиеся конструкции, созданы из ткани и крепкого дерева, зачарованного при помощи неизвестных демонических ритуалов, не сохранившихся до наших дней.

Жуткие порождения лесного сумрака даже издали не похожи на человека. Деревянные брусья, составляющие основу их тел, скреплены друг с другом при помощи натянутых кусков грубой ткани, на чьей грязной поверхности можно увидеть написанные кровью символы и узоры, имеющие загадочное мистическое назначение.

Несмотря на то, что у чудовищ нет головы, ее с успехом заменяет огромный кусок горного хрусталя, внутри которого полыхает неуправляемое пламя демонического огня. Если кристалл будет оторван от тела чудовища или погашен, при помощи заклинания darkness (или ему подобного), бестия немедленно прекратит свое существование, до тех самых пор, пока какой-нибудь неосторожный колдун не воскресит внутри камня искру жизни, воспользовавшись магией, дарующей свет.

Климат/регион:	Форт Джефферсон
Частота:	Редкий
Организация:	Одиночка
Цикл активности:	Любой
Диета:	Нет
Интеллект:	Низкий (5-7)
Сокровища:	Драгоценный камень
Мировоззрение:	Законопослушно-Злое
Количество:	1
Класс Защиты:	4
Передвижение:	9
Хит Дайс:	8
THAC0:	12
Количество атак:	2
Повреждение/Атаки:	1d8/1d8
Специальные атаки:	Заклинания
Специальные защиты:	Спиритуальное хранилище
Соппротивление магии:	50%
Размер:	L (10'-12' высоты)
Боевой Дух:	Бесстрашный (19-20)
Опыт:	7,500

собирается с полностью восстановленными пунктами жизни, спустя час, после своей «гибели». Несмотря на то, что констракт полностью иммунен к заклинаниям, воздействующим на разум и биологическую деятельность живых существ, он получает двойной урон от магии, основанной на эффектах огня и кислоты.

Находясь на некотором расстоянии от враждебных существ, твана-голем раз в сутки может инициировать заклинание phantasmal force. Персонажи, провалившие спас бросок против враждебного влияния чудовища, с ужасом видят, как небо становится багровым, а тьма осенних лесов принимает отвратительный рыжий, оттенок, причем все растения чащи начинают сочиться кровавыми каплями. Подобное видение может стать причиной чека страха для некоторых, впечатлительных персонажей.

Вступив в бой с противником, твана – голем наносит удары своими сильными трехпальными пальцами, сделанными из крепкого дерева. Каждый из двух ударов приносит противнику 1d8 пунктов повреждений. Причем, если тварь наносит критический удар, то один из ее пальцев насквозь протыкает тело персонажа, и причиняет ему 1d20+5 пунктов урона.

Поскольку тела твана големов сделаны из магического дерева, ни одно простое оружие не в состоянии нанести им урон. Кроме того, стоит отметить и тот факт, что эти бестии не могут быть повержены при помощи огнестрельного оружия, за исключением тех пушек, что стоят на стенах Форты Джефферсон.

Место обитания/Общество: По всей видимости, твана-големы создаются таинственным хозяином Призрачного Особняка Буркета, в целях охраны каменных пирамид. Говорят, что любое существо, потревожившее камни, наваленные поверх захоронений, нацеливает на себя гнев Твана-Големов, а потом обязательно погибает от их руки, если, конечно, не сбежит за пределы туманных земель Форты Джефферсон.

Твана големы не могут говорить, и не слушаются ни одного человека, за исключением таинственного хозяина разрушенного особняка, руины которого находятся в самом сердце страшного леса. Во время своего передвижения по угрюмой чаще, скованной вечными объятиями осеннего холода, создания издают звук, схожий с тихим похрустыванием старых веток.

Сражение: Твана големы могут быть повреждены только магическим оружием +1, и уничтожены лишь тогда, когда камень, заменяющий им глаза, окончательно потухнет. В том случае, если hp существа достигли нулевого значения, тварь разваливается на отдельные деревяшки, но вновь

Среди магов, входящих в Орден Братства Теней, ходит слух, повествующий о том, что это создание может управлять каннибалами форта и способно координировать действия пожирателей человеческой плоти в то время, как они охотятся на своих жертв.

Экология: Поскольку секрет создания твана-големов неизвестен, ни один колдун Царств Страха не может создавать подобных констрактов. Замечено, что количество этих созданий внутри домена всегда остается неизменным. Нам неизвестно, является ли эта странность следствием действий могучего колдуна или непосредственными проявлениями активности темных лесов домена.

Порождения Древних Врат

Несколько дней назад я вновь получил толстый конверт, на котором, как и на предшествовавших ему, не было обратного адреса. И только одно позволяло мне связать их воедино - небольшая сигла в виде солнца, проставленная в верхнем правому углу.

Открывая конверт, я уже догадывался о том, что меня ждет. Толстый журнал в кожаной обложке и небольшой лист бумаги, который торчал между страниц, чуть высовываясь из-за переплета. Осторожно вынув его, я надел очки и погрузился в чтение, пытаясь разобрать странный почерк моего корреспондента, чем-то отдаленно напоминающий почерк Джамеля из Хрота...

Порт-а-Лючин, 23 Флеймула

Скорбь. Сколько раз меня охватывало это чувство, когда я видел зеленые леса Баровии и луга Борки, весну в Ситикусе, и нетронутый снежный покров Картакасса. Когда-то, я был одним целым с окружавшей меня природой. Теперь, я стал её проклятьем. Цветы увядают, когда я прикасаюсь к ним, и даже рассвет, который всегда приносил надежду, теперь лишь напоминает мне о том, кем я был. И кем я стал. Я обречен на вечную тьму, но... у меня остались воспоминания. Воспоминания о свете.

Они лишены даже их.

Все мы созданы богами. Люди, эльфы, халфлинги, демоны, драконы. Даже порождения ночи занимают свое место в мире, ибо без ночи не существовало бы и дня. Так задумали боги, и таков порядок, царящий в нашей вселенной.

Они были созданы нами.

Все мы может испытывать боль, страх, ненависть, жalousть, любовь.

Тот, кто создавал их, решил, что эти качества им не понадобятся. Он научил их только убивать.

Перед нами расстилается целый мир, и хотя я вижу его лишь под покровом ночи, я свободен, и могу отправиться в любой его конец.

Они обречены на унылое существование за огромными стальными вратами, в стране снега и льда, багрового неба и серого камня.

Они – живые механизмы страны, которую называют Древними Вратами.

ДС

Багровый странник

Багровый странник – крайне таинственный, и ни на что не похожий механизм, изначально созданный Великим Механиком для изучения энергии Багровых Сияний, изредка появляющихся в темном небе Древних Врат. Не многие искатели приключений выжили после встречи с багровым странником, но те, которым удалось уцелеть, говорят, что этот противник является машиной только на половину. Из-за массивных, зачарованных магией, броневых пластин можно увидеть части тел, и куски плоти, изначально принадлежавшие разным существам. Голова

Климат/регион:	Древние Врата
Частота:	Редкий
Организация:	Небольшие группы
Цикл активности:	Багровый шторм
Диета:	Падаль
Интеллект:	5-6/14-15 (S/C)
Сокровища:	Нет
Мировоззрение:	Хаотично-Злое
Количество:	1d3
Класс Защиты:	-2
Передвижение:	9
Хит Дайс:	10 (80 hp)
THAC0:	17
Количество атак:	2
Повреждение/Атаки:	2d6/2d6
Специальные атаки:	Разрядник
Специальные защиты:	Иммунитет к электричеству
Сопротивление магии:	Нет
Размер:	L (11' высоты)
Боевой Дух:	8/20 (S/C)
Опыт:	10,000

чудища, как правило, собакоподобна, и имеет четыре красных глаза, которые потрясающе видят даже в полной темноте. Необычный вид багрового странника подчеркивает также странная V-подобная металлическая конструкция, расположенная сразу же за паро-магической машиной, на сутулой спине монстра. Немногие выжившие искатели приключений замечают, что эти металлические штыри, каким-то образом связаны с разрядниками механизма, поскольку перед выстрелом из оружия, между ними проскакивает багровая искра.

Сражение: Главное оружие багрового странника, так называемый «багровый разрядник», поражающий противника, каким-то видом красного энергетического разряда, физика и происхождение которого до конца не изучена. Некоторые маги Равенлофта

считают, что энергия разрядника подобна электрической, но выжившие искатели приключений замечают, что в Древних Вратах невозможно совершить ни одно заклинание, подобное молнии. Это замечание подводит внимательного исследователя к той мысли, что Темные Силы каким-то образом запретили использование электрической энергии в домене, заменив ее на странную багровую силу, несомненно, связанную с кровавыми всполохами в ночном небе Темных врат.

Так же известно, что в обычные ночи (без багровых сияний) багровые странники не путешествуют по городу и его окрестностям, однако во время «кровавого шторма», они передвигаются в красной пелене опустившейся на город, отыскивая своих потенциальных жертв.

Боевое столкновение с багровым странником, как правило, проходит в смертельно-опасных погодных условиях. В такие ночи, воздух города буквально трещит, а по броне искателей приключений пробегают всполохи багрового цвета. Пользующийся инфравидением багровый странник (200 ft радиус видимости во тьме и в шторме) выскакивает из багровой мглы, как правило, неожиданно и молниеносно (+2 бонус к инициативе монстра). За первым чудовищем могут следовать еще две подобные твари.

	Эффект
	Багровая молния попадает в одного из РС (3 d6, спас-бросок против п всех персонажей в железной броне или с железным оружием повреждение уд
	Багровая молния попадает в молниеотвод багрового странника (+1 заряд ,
	Разряд уходит в почву
	Разряд уходит в почву
	Багровая молния попадает в молниеотвод багрового странника (+1 заряд ,
	Сразу несколько молний попадает в молниеотвод багрового странника (разрядника)

Определившись с инициативой, в начале каждого раунда боя необходимо выкинуть 1d6 на взаимодействие персонажей и бушующей вокруг непогоды.

По всей видимости, багровая энергия крайне важна для монстра, поскольку он использует ее для стрельбы из энергетических разрядников и для нормального функционирования своих основных узлов. Некоторые ученые предполагают, что внутри металлической брони чудовища, находятся специальные волшебные устройства сохраняющие багровую энергию. Мы также знаем, что в начале боя, монстр всегда атакует врага, опутав его энергией разрядника (3d4, спас-бросок против паралича), если первый выстрел удачен, то багровый странник стреляет второй раз (4d4, спас-бросок против паралича). Без перезарядки багровый странник может сделать до 6-ти выстрелов, после чего он должен дожидаться подзарядки от багровой молнии, либо запустить паро-магическую машину, на разогрев которой он тратит один раунд.

Багровые странники перешедшие на пар, уже не могут использовать свои разрядники, и просто бьют ими врага со все силы (2d6 левым и 2d6 правым). Этот удар может быть настолько могуч, что даже очень сильные воины могут не удержаться на ногах (надо совершить проверку на падение). Кроме того, переход багрового странника на паровой двигатель связан с уменьшением их интеллектуальных способностей, монстр начинает ошибаться, совершать непонятные действия и пытается скрыться. Причина такого поведения не известна.

Также замечено, что багровые странники с удовольствием поедают падаль, особенно трупы животных и гуманоидов. Есть свидетельство, что багровые странники иногда не убивают своих противников, а пытаются их поймать, используя небольшие манипуляторы, расположенные под разрядниками. Как правило, поимке подвергаются парализованные, или неспособные передвигаться жертвы. Если багровый странник использует свои манипуляторы, то он не может стрелять из основного оружия, что, по всей видимости, связано с переводом багровой энергии из разрядника монстра в его конечности. Поймав жертву (ТНАС0 при атаке манипуляторами = 17), багровый странник пытается удержать ее следующий ход (вероятность 60%) и в случае удачи вгоняет в ее грудь острый железный штырь (2d6+4, 1d3 пунктов повреждения каждый раунд), после чего его разрядники вновь перезаряжаются до двух дополнительных выстрелов в каждом. Любая попытка снять жертву со штыря, до смерти багрового странника, обречена на неудачу, а храбрец пытающийся сделать это получает 2d4 пунктов повреждения от разряда багровой энергии. Если багровый странник работает на пару, то он не может использовать свои захваты. Существует версия, что трупы и ужасный штырь, пронзающий захваченных противников, нужны багровому страннику для того чтобы добывать багровую энергию из живых тел (что еще раз доказывает ее схожесть с животным электричеством).

Еще одной особенностью багрового странника является его способность таинственного общения с мертвецами. Используя багровую энергию для управления восставшими трупами, багровый странник передает им свои мысленные приказы, связываясь с разумами живых трупов, посредством невидимых волн. Кроме того существует свидетельство, что багровый странник может брать мертвецов под свой контроль, осуществляя это точно также как любой Evil священник.

Точный способ взаимодействия багрового странника и живых мертвецов неизвестен, скорее всего, носителем контакта является злое энергетические поля багрового шторма.

Уничтожить багрового странника очень сложно, его магическая броня защищает его от обычного оружия, вследствие чего повреждение ему может быть нанесено только оружием +1 и лучше. Кроме того, багровый странник имеет полный иммунитет к заклинаниям, основанным на электричестве, каждое использование подобного спелла позволяет ему совершить дополнительный выстрел из разрядника. Святая вода и символы также бессильны против этого чудовища. Единственная слабость багрового странника - заклинания и магическое оружие с эффектом холода, которые наносят ему утроенные пункты повреждения. Также существует версия, что любое заклинание рассеивания магии полностью опустошает разрядники твари и насильственным образом заставляет ее перейти на паровую тягу.

Место обитания/Общество: По слухам, Великий Механик Дреморд создал не больше десяти багровых странников, пытаясь создать думающую машину, способную работать без помощи паровой тяги. К неудовольствию механика, эксперимент провалился, багровые штормы очень редко бушевали над Древним Врата, а паро-магическая машина тех времен была еще слишком слабой для такого монструозного создания, каким был багровый странник. Разочаровавшись в еще одной машине, Великий Механик отвел багровым странникам место защитников города во время багрового шторма. Багровые странники – это единственные машины, которые могут передвигаться в эту ужасную непогоду по городу, остальные рискуют погибнуть от разряда случайно ударившей багровой энергии.

Экология: Багровые странники – единственные защитники Древних Врат, во время ужасающих «кровавых бурь». В такие дни только они могут выступить против армии мертвецов, регулярно совершающей набеги на город, а это значит, что присутствие этих механизмов жизненно важно для древнего города, который никогда не должен оставаться без защиты.

Зомби, Морозный

Климат/регион:	Древние Врата
Частота:	Нередкий
Организация:	Небольшие группы
Цикл активности:	Ночь
Диета:	Падаль/трупы
Интеллект:	5-7
Сокровища:	Нет
Мировоззрение:	Нейтрально-Злое
Количество:	1d4
Класс Защиты:	6
Передвижение:	9
Хит Дайс:	6 (48 hp)
THAC0:	15
Количество атак:	2
Повреждение/Атаки:	2d4+3/2d4+3
Специальные атаки:	Заморозка
Специальные защиты:	Иммунитет к воздействию холода
Сопrotивление магии:	Нет
Размер:	М (7' высоты)
Боевой Дух:	8-10
Опыт:	800

Экстремальная внешняя среда разрушенного города, породила, новые, зловещие формы умертвей, наводящие ужас даже на опытных борцов с монстрами. В отличие от других земель, древние склепы Древних Врат вернули к нечистой жизни заледенелые трупы, единственная цель которых – разрушить город зловещих машин, никогда не прекращающих свою непонятную деятельность. К счастью для темного владыки этих мест, машины и стальные бестии Древних Врат с успехом отражают атаки медленных и неповоротливых Ледяных Зомби, которые каждую ночь темным приливом устремляются к ярко освещенному газовыми фонарями городу.

По словам немногих путешественников, вернувшихся из

Зомби, Криогенный

Климат/регион:	Древние Врата, цитадель
Частота:	Редкий
Организация:	Одиночка
Цикл активности:	Любой
Диета:	Падаль
Интеллект:	5-6
Сокровища:	Нет
Мировоззрение:	Законопослушно-Злое
Количество:	1
Класс Защиты:	3
Передвижение:	6
Хит Дайс:	3 (20 hp)
THAC0:	15
Количество атак:	2
Повреждение/Атаки:	2d8/1d4+3
Специальные атаки:	Заморозка /Ледяные когти
Специальные защиты:	Иммунитет к воздействию холода
Соппротивление магии:	Нет
Размер:	М (7' высоты)
Боевой Дух:	11
Опыт:	1,500

крюков, проникающих куда-то в глубь тела.

Сражение: В отличие от Паровых Каркасов, Ледяные Зомби не являются машинами, и живут благодаря могущественной силе Королевы Замерзшей Крови, вернувшей их из царства смерти. Загадочные стальные наросты, на теле чудовищ, являются механизированными хранителями плоти, цель которых поддерживать температуру твари на предельно низком уровне. Впрочем, в минуту критической опасности, зомби может использовать их как оружие, выпустив специальный, чрезвычайно холодный газ, содержащийся в них, в сторону своего противника. Если враг не выкидывает спас бросок против парализации, то та часть тела, куда ударила струя ледяного газа, полностью парализуется (см. таблицу). В случае боевого использования хранителя плоти, зомби в течение 2d6 раундов должен добраться до места, с температурой ниже уровня замерзания воды. В противном случае, его плоть подвергнется немедленному разложению, и монстр будет уничтожен.

Если столкновение с противником не смертельно опасно, мертвец предпочтет пользоваться обычными средствами нападения, и попытается поранить врага своими руками, каждая из которых наносит добавочное поражение холодом (не забывайте тело мертвеца крайне сильно заморожено).

Во время своих безжалостных нападений на город, Ледяные Зомби стараются держаться подальше от работающих цехов и фабрик Великого Механика, где механизмы всегда стараются поддерживать высокую температуру, необходимую при работе с металлом и сталью. Вообще, Ледяной зомби очень боится огня, заклинаний основанных на этой стихии, а также любых проявлений пламени и багровой энергии. В том случае, если против существа было применено оружие, магия или артефакт, связанный с использованием пламени, существует 75% вероятность того, что зомби обратиться в бегство. В случае успешного использования огненной стихии

Древних врат, Ледяной Зомби, это труп давно погибшего жителя города, восставший из царства вечного мрака по воле великой Королевы Замерзшей Крови. В отличие от других зомби, рассматриваемый нами монстр, более стоек к воздействию внешней среды из-за влияния чрезмерно низкой температуры кожных покровов. До ныне неизвестная магия королевы, предохраняет плоть Ледяного Зомби от быстрого разложения, и дает ему некоторые дополнительные сверхъестественные способности. Отдельные наблюдатели считают, что заморозка плоти твари, каким-то образом связана с загадочными, стальными наростами на спине чудовища, из которых непрерывно валит холодный пар. Стоит заметить, что эти таинственные устройства крепятся к телу мертвеца с помощью специальных

против Ледяного зомби, мертвец получает удвоенное повреждение в первый ход, и половинное повреждение во второй.

Как и следовало ожидать, заклинания холода, яда, и магия, базирующаяся на разуме и очаровании, не оказывают воздействия на монстра.

Священники могут изгнать Ледяного зомби как существо с 2-мя HD.

Таблица повреждений от низкотемпературного газа

1	Часть тела, пораженная газом	Эффект
1	Левая Рука	Парализация
2	Левая Нога	Невозможность бегать
3	Голова	Смерть
4	Туловище	Смерть
5	Правая Нога	Невозможность
6	Правая Рука	Парализация

Место обитания/Общество: Ледяные зомби передвигаются небольшими группами и повинуются только своей Королеве, да и то не очень охотно. Твари, отступившие от приказов королевы, немедленно уничтожаются мертвой властительницей. Если доверять некоторыми непроверенным свидетельствам выживших в домене путешественников, то можно прийти к тому выводу, что Ледяные зомби бродят по ледяным пустошам маленькими группами, состоящими из 1-4 тварей. Если такая группа мертвецов прорывается за внешний периметр Древних Врат, она начинает уничтожать и разрушать все живое и механическое в пределах своей видимости. Дреморд ненавидит этих тварей, но не относится к ним серьезно, полагаясь на защиту своих механических ужасов, и недавно разработанных паукообразных Ловчих Крестоносцев (Prey Crusader'ов).

Экология: Много веков назад Ледяные зомби были жителями Древних Врат. Однако, после смерти, потомки заключили их тела в ледяной холод зловещих склепов, вырытых внутри горного массива на юге города. Сейчас Ледяные зомби - зловещие тени из другого мира, которым нет места в царстве живых машин.

Криогенный Зомби. Впервые столкнувшись с ледяными зомби, Дреморд попытался разобраться в той загадочной технологии, что продлила жизнь этим странным существам. Многие месяцы экспериментов дали Великому Механику ценный научный материал, который был использован им для создания нового вида живых мертвецов, способного заменить ненадежные Паровые Каркасы. Разработав специальное заклинание, Морозное Оживление Дреморда (Dremord's Frost Animate), Великий Механик смог кристаллизовать плоть трупов и воскресить их в виде ледяных существ, покрытых твердой ледяной коркой. Новые мертвецы обладали некоторыми полезными возможностями по сравнению с Ледяными Зомби, но их медлительность, тугодумие, и невероятно сложная процедура, необходимая для сохранения их тел, привели к тому, что Дреморд разочаровался в них, и стал искать новые пути возвращения жизни в погибшее тело. Некоторое количество верных Дреморду Криогенных Зомби, все еще находится в криогенных камерах Цитадели Фростхэвен. Помните, что дробящие оружие, наносит утроенное повреждение этому виду умертвей.

Квазиэлементал Жидкого Металла

Климат/регион:	Древние Врата, Магичес
Частота:	Редкий
Организация:	Группы
Цикл активности:	Любой
Диета:	Жидкий металл
Интеллект:	5-14
Сокровища:	Нет
Мировоззрение:	Хаотично-Нейтральное
Количество:	1d6
Класс Защиты:	-4
Передвижение:	6+, особое
Хит Дайс:	6, 9, 12
THAC0:	6 HD – 14 9 HD – 19 12 HD - 7
Количество атак:	1
Повреждение/Атаки:	1d10+2/HD
Специальные атаки:	Смотрите ниже
Специальные защиты:	Смотрите ниже
Соппротивление магии:	Нет
Размер:	М (7' высоты)
Боевой Дух:	15-16
Опыт:	6 HD – 4,000 9 HD – 7,000 12 HD – 10,000

Механик решил обратиться за помощью к буйным элементам огня. Каково же было удивление Дреморда, когда за место ожидаемых огненных существ перед ним предстали чудовищные, истекающие жидким металлом, бестии с дерзким и вызывающим нравом, первым желанием которых было уничтожить своего хозяина. Если бы не природная сообразительность великого механика (успевшего залить ужасных тварей плавящимся в домне металлом), его судьба бы была весьма печальна.

Спустя некоторое время Дреморд повторил свой вызов, и смог приучить призванных существ, которые с тех пор используются великим механиком в магических кузницах Фростхевена.

Квазиэлементал жидкого металла может быть призван только из ртути или другого жидкого металла найденного в Древних Вратах.

Сражение: Квазиэлементал жидкого металла злобное и мстительное существо, не любящее, когда его отвлекают от какого-либо дела. Любой персонаж, вторгнувшийся в кузницу, где трудятся эти твари, немедленно воспринимается ими, как враг, которого необходимо уничтожить.

Магические цеха Великого Механика, основное место сборки его волшебных механизмов. Много столетий назад, Цеха были местом работы многих великолепных механиков, исследователей и кузнецов, но после Катастрофы, заводы опустели, огромные печи, необходимые для подготовки зачарованных металлических пластин погасли, паровые котлы остановились – казалось, Великое Искусство погибло навсегда.

Только Дреморду удалось осуществить невероятное, он вернул жизнь машинам и наладил непрерывный процесс из создания, связанный не только с механикой и металлургией, но и магией. Однако в самом начале воссоздания, грандиозная затея могла завершиться полным поражением, вследствие нехватки работников – людей не было, машины требовалось построить, и Великий

Чудовище может атаковать свою жертву двумя способами. Во-первых, оно может ударять противника своим щупальцем из горячего, нестабильного вещества (щупальце наносит 1d10 пунктов повреждения), а во-вторых, Квазиэлементал может превращать свое щупальце в какое-либо холодное оружие, базовый эффект повреждений которого равен эффекту аналогичного оружия сделанного в обыкновенной кузнице. Впрочем, оружие созданное элементом из своей плоти волшебное, и причиняет +2 добавочных пункта повреждений за каждый пункт HD.

Благодаря своей магической природе квазиэлементал жидкого металла может получить повреждение только от магического оружия +1 или лучше. В противном случае орудие нападения расплавляется и добавляет квазиэлементал столько HP каков его максимальный уровень повреждений. Например, файтер Дорфф нападает на элементала, используя warhammer со стандартным уроном 1d4+1 и попадает в щупальце монстра. Тварь не получает никаких повреждений, потому что оружие не зачаровано, и вживляет его металл в себя, получая дополнительно 5 HP (это максимальное повреждение боевого молота).

Место обитания/Общество: Квазиэлементалы жидкого металла живут небольшими группами и находят удовольствие в работе связанной с преобразованием одних веществ в другие. Единственная форма организации этих существ проявляется в совместной деятельности. Кроме того, известно, что элементалы немедленно отвечают на призыв великого механика и даже могут покинуть пределы волшебной кузницы. Поскольку скорость этих тварей недостаточно велика, они предпочитают пользоваться волшебными рельсами Дреморда для быстрого перемещения в пределах города.

Экология: Поскольку квазиэлементалы жидкого металла неизвестны в других доменах, некоторые ученые Туманной земли предполагают, что эти бестии могут быть вызваны только в пределах Древних Врат и нигде более. Уничтожение одной, или нескольких таких тварей не приведет к глобальным изменениям в городе, поскольку Великий Механик немедленно призовет к себе новых помощников.

Паровой Каркас

Искатели приключений, побывавшие в Древних Вратах, обыкновенно рассказывают о том, что на узких улицах разрушенного города, частенько встречаются необычные типы живых мертвецов, которые никогда не встречались в других доменах. Паровой Каркас как раз одно из таких существ.

Паровой Каркас – это мертвец, поднятый темным умением Великого Механика. Источником жизни Парового Каркаса является миниатюрная паровая машина, встроенная в ткани его тела в области спины. Когда машина останавливается, сознание ходячего трупа угасает, а конечности перестают двигаться, ибо техно-магическое устройство передает необходимую для движения мертвеца энергию, преобразуя пар в таинственную волшебную силу, наполняющую Древние Врата.

По непроверенным слухам, лорд домена создал этот тип механических мертвецов для того, чтобы они поддерживали в порядке город, и создавали в нем некое подобие жизни. К несчастью, создания не блистали особым умом, из-за сложности паровой машины требовали постоянного ремонта, и медленно разваливались от старости. Именно поэтому Великий Механик, через некоторое время, прекратил механическое производство помощников, и стал воскрешать мертвецов, используя открытое им заклинание *Морозное Оживление Дреморда* (Dremord's Frost Animate).

Климат/регион:	Древние Врата
Частота:	Нечастые
Организация:	Небольшие группы
Цикл активности:	Ночь
Диета:	Трупы
Интеллект:	5-6
Сокровища:	Нет
Мировоззрение:	Нейтрально-Злое
Количество:	1d4
Класс Защиты:	5
Передвижение:	12
Хит Дайс:	4
THAC0:	13
Количество атак:	2
Повреждение/Атаки:	1d12/1d6
Специальные атаки:	Нет
Специальные защиты:	Нет
Соппротивление магии:	Нет
Размер:	М (6' высоты)
Боевой Дух:	Стойкий (11-12)
Опыт:	750

критическое попадание смертельно). Вследствие этого, прямое столкновение с Паровым Каркасом смертельно опасно.

Единственный способ уничтожения мертвеца, заключается в физическом или магическом разрушении его паровой машины. Если персонаж атакует Паровой Каркас оружием или магией, любое чрезвычайно удачное попадание (attack roll = 19, 20) может привести к уничтожению парового котла, из-за чего мертвец полностью прекратит какую-либо деятельность через раунд. Любые боевые заклинания кроме огненных, также могут разрушить паровую машину (ее инстинктивная прочность = 15Нр, которые не вычитаются из Нр мертвеца). Если против Парового Каркаса или рядом с ним применяется заклинание *Жар* (Heath) или какое-либо волшебство с огненным эффектом, живой труп опять получает возможность поднять температуру пара в котле. Заклинание *оживление мертвых* (Animate Dead) разрушает Паровой Каркас, который имеет иммунитет к заклинаниям *сна*, *очарования*, *защиты от негативной энергии и удержания* (Sleep, Charm, Negative Plane Protection и Hold). Кроме того, Паровой Каркас не может быть изгнан священниками и паладинами, вследствие того, что он все же машина, а не потустороннее существо.

Место обитания/Общество: Паровые Каркасы – это существа, действующие небольшими группами. Вся их деятельность сводится к выполнению указаний Великого Механика, который заботится о сохранности их физических оболочек в своей цитадели Frost Heaven. Как правило, паровые мертвецы чинят систему энергетических рельс или восстанавливают какую-либо часть Древних Врат. Частенько Паровые Каркасы объединяются с Рельсовыми Ужасами Дреморда, для поимки вторгнувшихся в город противников. Поскольку Великий Механик довольно давно прекратил создание этих существ из-за нехватки человеческого материала, их количество непрерывно уменьшается с каждым годом.

Сражение: Во время битвы, Паровой Каркас в основном полагается на паромет, специальное оружие, обдающее врага струей горячего пара (range=20ft). Каждое успешное попадание из этого ужасного оружия причиняет сильную боль и 1d12 пунктов повреждения. Боезапас паромета ограничен лишь топливом, перегорающим в паровой машине. Стоит заметить, что если противник находится рядом с живым трупом, то во время вторичной атаки использует левую руку чтобы вцепиться во врага и вырвать из него кусок плоти (1d6 пунктов повреждения). Выдранный из противника мясо, Паровой Каркас немедленно отправляет в топку, и на следующий раунд получает возможность поднять температуру в паровом котле, и обдать противника еще более горячим паром (1d20,

Слабым утешением для незваных посетителей Древних Врат может являться то, что лорд домена никогда не воскресит их в виде Паровых Каркасов. Человеческая плоть слишком ценна, чтобы можно было позволить ей медленно разлагаться в арктическом воздухе Древних Врат.

Экология: Раньше Паровые Каркасы были важны для экологического состояния домена, на них лежала большая часть нагрузки по восстановлению поврежденных механизмов, и сохранению Древних Врат в сколько-нибудь приемлемом виде. Сейчас, с уменьшением их количества, Паровые Каркасы стали пережитком прошлых веков, и Великий Механик не спешит уничтожать их только из-за того, что некоторые тела мертвецов когда-то принадлежали его друзьям. Таким образом, в настоящее время, уничтожение Паровых Каркасов не повредит домену.

Процесс создания Паровых Каркасов был открыт Великим Механиком Дремордом, спустя 20 лет после механической катастрофы, постигшей Древние Врата. Используя секретную лабораторию Великих механиков, известную, как Frost Heaven, и заледеневшие трупы людей, обнаруженные на улицах города, Дреморд, провел несколько сотен экспериментов, получив в результате существо, которое жило при помощи магического парового двигателя. Обрадованный первыми успехами, механик оживил множество трупов, пытаясь воскресить жителей города, но вскоре остановился, поняв, что его создания не люди, а тупые варианты паровых машин, способные лишь на самую простую работу. Разочаровавшись в своих первых творениях, механик поручил им задачу восстановления города, а сам стал исследовать другие возможности по воскрешению погибшего населения Древних Врат.

Рельсовый Ужас Дреморда

Климат/регион:	Древние Врата,
Частота:	Нечастые
Организация:	Небольшие группы
Цикл активности:	Круглосуточный
Диета:	Нет
Интеллект:	5
Сокровища:	Нет
Мировоззрение:	Законопослушно-Злое
Количество:	1d3
Класс Защиты:	8
Передвижение:	20R
Хит Дайс:	2 (16hp)
THAC0:	17
Количество атак:	1
Повреждение/Атаки:	3d12 или 2d6
Специальные атаки:	Смотрите ниже
Специальные защиты:	Смотрите ниже
Сопротивление магии:	Нет
Размер:	S (3' высоты)
Боевой Дух:	6
Опыт:	500

Великий механик Древних Дреморд построил эти злобные механизмы для установления быстрой связи со всеми частями Древних Врат. Первые версии DRT имели опоры и передвигались по земле шагом. Однако, Дреморд быстро уничтожил эти несовершенные устройства, поскольку они были чрезвычайно медленны.

Новый вид этих зловещих машин увидел свет лишь тогда, когда великий механик разработал специальное заклинание *Создание Магического Рельса Дреморда* (Dremord's Create Magic Rail), создающее магический эфирный рельс, за который могут крепиться существа, способные взаимодействовать с этой тонкой материей. После того, как Дреморд опутал волшебными путями весь город, он создал несколько сотен новых

помощников, используя детали и сознание старых аппаратов. Рельсовые Ужасы Дреморда,

передвигающиеся по волшебным рельсам, показали себя самым лучшим образом. Они развозили приказы Лорда, производили разведку и даже сражались с теми героями, что вошли в Древние Врата без приглашения.

Сражение: Рельсовые Ужасы Дреморда всегда передвигаются по волшебным рельсам своего хозяина, развивая при этом очень высокую скорость. Появление Ужасов сопровождается тонким свистом рассекаемого воздуха, после чего над растерявшейся группой героев проносится злобный механизм. Рельсовый Ужасы Дреморда совершает только две атаки (по одной в раунд), после чего пытается выйти из битвы, пользуясь колоссальным преимуществом в скорости. Удержать его от бегства может лишь серьезное повреждение жизненно важных частей, или конец магической дороги.

Свою первую атаку на противника, Ужас совершает на очень большой скорости (модификатор инициативы +3). Слабенький, но злобный интеллект машины рассчитывает примерную высоту удара таким образом, чтобы острозаточенные крепежи для рельс, смахнули незваным гостям головы или верхнюю половину туловища (поскольку машина в ширину перекрывает всю городскую улицу каждый член партии оказывается под ее ударом, и в случае медленной реакции на окружающее, получает 3d12 пунктов повреждения (Любое критическое попадание в данный момент означает потерю головы, или смерть от сноса верхней части тела). После нападения, Рельсовый Ужас не останавливаясь проносится дальше, совершает разворот на расстоянии 100 футов и атакует партию последний, второй раз.

Повторная атака также проходит на большой скорости, но при этом механизм полагается не на острые крепежи, а на цепи с крюками, которые вылетают из туловища во время приближения к врагам. Каждая из двух цепей может нанести 1d6 повреждений (стоит помнить, что в случае проваленного knockdown roll крюк впивается в противника, и волчит за собой по земле 1d4 раундов, нанося 1d6 повреждений каждый ход)

Единственной слабостью этого молниеносного кошмара является низкая прочность корпуса, вызванная тем, что Дреморд никогда не предполагал их боевое применение, вследствие чего не зачаровал их броню, оставив паровую машину и тело существа незащищенными. Любое повреждение механизма, отменяет его атаку, и сбрасывает его с рельс. Пока машина вновь пытается закрепиться на магических силовых линиях, она беззащитна. Как правило, опытные воины успевают за это время уничтожить ее, доставляя не мало хлопот великому механику, который будет вынужден тратить время на ее восстановление.

Кроме того, стало известно, что Ужас Дреморда крайне уязвим в клерическому заклинанию холод (Cold), которое гасит огонь в его топке и полностью парализует Рельсовый Ужас Дреморда.

Любое оружие с эффектами холода, наносит злобной железке удвоенное повреждение.

Место обитания/Общество: Рельсовые Ужасы Дреморда – это злобные существа, подчиняющиеся только своему повелителю, и понимающие не больше трех простых команд. На самом деле они запоминают больше, но не желают их выполнять, отдавая свое свободное время патрулированию города, в котором они и видят свое основное предназначение. Путешествуя по заброшенным улицам, машины собирают сведения о всем происходящем в Древних вратах, а также указывают механику, какие из его механизмов вышли из строя. Увидев потенциальных врагов, машины, некоторое время следуют за ними на расстоянии, после чего собираются небольшой группой, но атакуют по отдельности, воспринимая сражения как некую

увлекательную игру. Когда Ужасы не охотятся, не выполняют приказы и не патрулируют Древние Врата, они чинят частично разрушенную сеть магических рельс. Каждый из Рельсовых Ужасов Дреморда в этих целях может раз в день использовать заклинание *Создание Магического Рельса Дреморда*. В заключении стоит сказать, что металлическая голова каждого механизма, напоминает какое-то существо. Дреморд создал эти ужасные лица, о скуки, он хотел развеселить себя, но удовольствие получилось посредственным. Морды вышли страшными, и очень злобными. Некоторые считают, что эти металлические лица могут даже выражать эмоции соответственно текущей ситуации.

Экология: Рельсовые Ужасы Дреморда – это механические существа, полное уничтожение которых может привести к окончательному разрушению Древних Врат, однако Дреморд настолько быстро восстанавливает их, что даже разрушение целой сотни таких механизмов не скажется на функционировании домена.

Паровой Механизм

Климат/регион:	Древние Врата (или мир)
Частота:	Очень Редкие
Организация:	Одиночки
Цикл активности:	Любой
Диета:	Нет
Интеллект:	9
Сокровища:	Нет
Мировоззрение:	Нейтральное
Количество:	1
Класс Защиты:	-2
Передвижение:	6
Хит Дайс:	13 (75hp)
THAC0:	10
Количество атак:	2
Повреждение/Атаки:	3d10/2d4
Специальные атаки:	Смотрите ниже
Специальные защиты:	Смотрите ниже
Соппротивление магии:	Нет
Размер:	L (10' высоты)
Боевой Дух:	20 (Бесстрашный)
Опыт:	10000

Появившись в мирах, где технология заняла место магии, Паровой Механизм является одним из самых опасных созданий механиков, заключивших договор с Темными силами Равенлофта. Паровой Механизм, чудовищная машина, первоначально созданная умельцами Древних Врат (Ancient Gate - это один из моих доменов прим. автора) для защиты от орд живых мертвецов. По первоначальной задумке создателей, Паровой Механизм должен был быть тем буфером, который бы оградил жителей города от зловещих детей ночи.

Никто точно не скажет, как в изначальной груде, обвешанного оружием, металла, появилось злобное демоническое сознание. В одну ночь, стоявшие в выключенном состоянии

механизмы пришли в движение и уничтожили всех своих создателей. Вместо того, чтобы защитить город от чудовищ, машины стали его самым страшным кошмаром, от которого мало кто смог спастись.

До сих пор эти мрачные механизмы бродят по улицам Древних Врат, заглядывая тусклыми магическими зрачками в выбитые окна заброшенных домов, пытаясь найти того, кто в прошлый раз ушел от их ярости.

Сражение: Паровой Механизм опасный соперник, подавляющий врага своей огромной мощностью, и той силой, что дает ему неугасимый паровой двигатель. В начале боя, механус выбирает себе самого сильного противника из группы врагов, после чего пытается добить его всеми возможными способами, коих у него не мало. Совершая две атаки за раунд, Паровой

Механизм может убить или нанести серьезное увечье даже подготовленному воину. Свою первую атаку машина наносит огромным молотом, прикрепленным с правой стороны тела (3d10, враг сбивается с ног, если на d10 выкидывается 5 или более), после чего в бой вступают острые лезвия, которые вращаются вокруг вертикальной оси механического монстра. Суммарно они могут нанести 2d4 пунктов повреждений. Следующий раунд боя Паровой Механизм атакует только лезвиями, поскольку молот очень тяжел и крайне медленно приводится в состоянии боевой готовности. На третий раунд машина снова комбинирует его со своим вторичным оружием.

Поскольку Паровой Механизм действует и передвигается крайне медленно, слабые или трусливые герои пытаются отбежать от него и тут в бой вступают ноги механизма. Удар машинной опоры о почву или любую твердую поверхность приводит к тому, что стоящие на ней противники падают с ног (на d10 надо выкинуть 6 или больше), позволяя медленному Паровому Механизму продолжить свою кровавую резню.

Как же выжить против этой машины уничтожения? Самый просто способ это порубить ее на куски, но дело это долгое и опасное, кроме того, зачарованную механиками Древних Врат, броню Парового Механизма пробивает только волшебное оружие +1 (или лучше). Таким образом, самым слабым местом механизма является топка его паровой машины, в которой бесчинствует огонь, зажженный от элемента Погребального костра (некоторые исследователи считают, что подобная огненная тварь, каким-то таинственным способом и пробудила бездушные куски железа к жизни). Огонь можно затушить, бросив в топку сосуд со святой водой (на бросок накладывается трудность +4). В результате меткого попадания огонь угасает, и SM приостанавливает свою разрушительную деятельность до тех пор, пока в нем вновь не зажжется огонь (для воскрешения угасших машин по Древним Вратам бродят ужасные Механизмы Погребальных Костров (Purge Mechanus)). Будучи разрушенной, машина полностью прекращает свой существование.

Место обитания/Общество: Паровые Механизмы любят в одиночестве путешествовать по разрушенным Древним Вратам, они никогда не взаимодействуют друг с другом, и несмотря на некоторую разумность не координируют свои действия. Поскольку их единственной страстью является разрушение, Паровые Механизмы можно частенько увидеть за тем, как они разрушают город, и калечат стены Замка Железных Шипов.

Экология: Паровой Механизм – это рукотворное существо и поэтому его разрушение не приведет к трагическим изменениям в окружающем мире.

Приключения

Прожорливый

Мы сами вершим свою судьбу. Я знал людей, которые отдавали свою жизнь ради того, чтобы не запятнать её тьмой. Мой собственный сын, Эрасмус, умолял меня убить его, чтобы избежать мучительного существования в облике вампира. Я слышал о том, как в Пепесте люди восходили на крестер, чтобы не предавать своих близких и не служить тем самым распространению безумного фанатизма, охватившего здешних жителей. И пускай их поступки кажутся безумными, они служат свету. А значит, мешают ночи затопить наш мир. Независимо от того, направлены ли они против жестокого правителя, безжалостного убийцы или порождения ночи они оправданы. И я не могу, не поддержать их.

Но что же с теми, кто заходит за грань, пересекает которую не стоит никому? Многие делают это по недомыслию, кто-то – руководствуясь благими побуждениями или безграничной верой в правоту своих действий. Они виновны, но не мне судить их. И они сами выносят себе приговор. Как вынес его себе Эдренн Ван Дорн, который в своем стремлении подчинить себе мощь магии зашел слишком далеко...

Но хуже всего другие. Те, кто сознательно переходят эту грань, желая уподобиться ужасающим порождениям ночи и обрести власть над душами и разумами людей. Именно они страшнее и опаснее всего. И когда, мой друг, ты встанешь перед выбором, который не раз приходилось сделать и мне, помни о том, что отринувший все человеческое уже не является человеком. И только смерть может положить конец отвратительному существованию подобного существа. Раз и навсегда.

Рудольф ван Рихтен

*Надо есть, чтобы жить, а не жить,
чтобы есть.*

Бенджамин Франклин

Это приключение рассчитано на отряд из 3-4 героев 1-2 уровня. Оно проходит в Равенлофте, но так как имеет небольшую привязку к миру, может быть проведено почти в любом сеттинге. Лучше всего если герои были рождены в Равенлофте (в идеале в Ламордии). Также очень неплохо, чтобы они умели обращаться с огнестрельным оружием, так как в Ламордии оно является стандартной экипировкой. Герои должны быть известны в Ламордии как надежные люди, иначе вряд ли их возьмут в армию.

Стоит отметить, что есть большая вероятность одному или нескольким героям погибнуть, поэтому лучше проводить этот модуль отдельно, а не как часть кампании.

Предыстория

В 695 году король-фюрер Влад Драков, агрессивный тиран и правитель Фалковнии, обрушил свою военную машину на Ламордию.

Основные сражения проходили на подступах к Неуфурчтенбургу и шли с переменным успехом. Но события в модуле происходят вдали от военных действий. К югу от Неуфурчтенбурга стоит небольшой форт. В этом районе больших сражений не предвидится, но

если Драков соберется прорваться по бездорожью с юга, форт должен оказать ему посильное сопротивление.

Мотивации Героев

* Герои останавливаются в Людендорфе. Там они узнают о том, что восток страны охвачен войной и что армии как никогда нужны наемники и добровольцы. Барон фон Аубреккер, в связи с военным положением переехавший в Людендорф, принимает героев, желающих поступить на службу в армию Ламордии и сражаться.

* Если герои из Ламордии, то они обязаны вступить в военные силы и сражаться за родину. В любом случае герои получают теплую одежду, мушкет, рожок пороха, 10 пуль и рапиру. Они будут доставлены в форт вместе с продовольственным обозом.

NPC

Чтобы легче было читать, все NPC называются в модуле не своими именами, а характеризующими их терминами. Мастер может подставить любые имена, которые подходят для его кампании или использовать те, что приведены в их описании.

Полковник (полковник Конрад Турниссон)

Male Human Fighter 6 CE

Str 20 Dex 14 Con 15 Int 12 Wis 9 Cha 13

Hp 52

AC 15 (+2 Dex, +3 studded leather)

Base Attack +2

Attacks: Rapier +10 melee (1d6+5/18-20) or 2 claws +10 (1d4+5).

Saves: Fort +8, Refl +4, Will +1

Handle Animal 5, Ride 6, Bluff 5, Escape Artist 6

Exotic Weapon Proficiency (firearms), Toughness, Skill Focus (Escape Artist), Skill Focus (Bluff)), Lighten Reflexes, Iron Will, Dodge, Voracious*

Dark Gift: Str +2, unarmed attacks 1d4

Dark Curses: Кожа бледноватая. Должен есть человеческое мясо, без него не может.

*Voracious (Прожорливый) – этот навык описан в **Трактате ван Рихтена о Живых Мертвецах**. Мастера без этого приложения могут считать, что при поедании человеческого мяса Полковник восстанавливает 6 хитов и получает +2 к Str и Con на неделю.

Полковник атлетически сложен, у него небольшая бородка и усы. Волосы у него длинные и он носит их связанными в косичку. У него хорошая осанка и он выглядит безукоризненно. Разговаривает он четко, командным тоном. (Когда он в виде «Ганса», его волосы растрепаны, он ходит немного сгорбленно и дрожит).

Он является главным антагонистом модуля. Полковник служил в обороне Ламордии очень давно. Он заболел тяжелой и неизлечимой болезнью и

должен был умереть через месяц. Но он узнал от бродячего дарклинга (падший

Вистани) секрет лечения от всех болезней. Для этого нужно было, есть человеческое мясо.

Случай представился быстро. Полковник присоединился к обозу идущему из Неуфурчтенбурга в Людендорф и ночью намеренно сбился с пути. Они долго плутали в метели и, наконец, нашли пещерку у южного края Гор Спящего Зверя. Он нашел ее давным-давно, когда юношей странствовал по этим горам. В этой пещерке он прикончил всех своих спутников, одного за другим и питался их мясом какое-то время. Темные Силы обратили на него свое внимание и дали ему в награду могущество, но одновременно он жаждал все больше человеческой плоти.

Когда мясо кончилось, Полковник отправился в форт, который находился неподалеку. Темные силы уже дали ему два дара – у него бледная кожа и голод, который может утолить только мясо человека, но зато он стал сильнее и способен руками рвать плоть на куски.

Капитан (капитан Людвиг Каргенбруннер)

Male Human Warrior 2 LN

Str 14 Dex 14 Con 15 Int 12 Wis 9 Cha 13

Hp 16

AC 15 (+2 Dex, +3 studded leather)

Base Attack +2

Attacks: Rapier +4 melee (1d6+2/18-20) or musket +4 ranged (1d12x3).

Saves: Fort +5, Refl +2, Will -1

Climb 7, Handle Animal 6, Ride 6, Knowledge (local) 2, Survival 1

Exotic Weapon Proficiency (firearms), Toughness

Капитан добродушен, полноват и любит выпить, но в меру. У него круглое румяное лицо и он гладко выбрит. Он вежлив, обходителен и совсем не похож на бывалого вояку. Тем не менее, он достаточно давно на службе в Ламордии.

Доктор (лейтенант Франс Юрденфургер)

Male Human Expert 2 CN

Str 10 Dex 12 Con 10 Int 15 Wis 6 Cha 7

Hp 7

AC 14 (+1 Dex, +3 studded leather)

Base Attack +1

Attacks: Rapier -3 melee (1d6/18-20) or musket +2 ranged (1d12x3)

Saves: Fort +0, Refl +1, Will +1

Heal 5, Handle Animals 3, Spot 3, Listen 3, Knowledge (medicine) 7, Profession (surgeon) 3, Sense Motive 3, Bluff 3

Skill Focus (Heal), Exotic Weapon Proficiency (firearm)

Лицо у Доктора скуластое и острое. Глаза немного мутноваты от пьянства, а взгляд немного безумный. Он часто бессознательно вытирает рот рукавом.

Одет он очень небрежно. Он никогда не откажется выпить, если ему предложат, и всегда носит с собой небольшую фляжку кджнипса (крепкий сухой алкогольный напиток в Ламордии), но никогда никому его не предлагает, но если у него просят, он дает. Правда при этом он так грустно смотрит на того, кто пьет из его фляги, что пропадает всякое желание просить у него снова.

Доктор обучался в Людендорфе, но ему пришлось переехать в Неурчтенсбург, чтобы свести концы с концами. Постоянное пьянство (один раз он нечаянно убил человека, на операционном столе, правда ему удалось замять это дело) рано или поздно обязательно погубит его. Доктор утверждает что пьет, потому что очень несчастный человек, но на деле большинство его неудач и бед произошли именно из-за пьянства.

Боец (рядовой Оскар Гердеништейн)

Male Human Fighter 1 LN

Str 16 Dex 14 Con 16 Int 10 Wis 10 Cha 7

Hp 16

AC 15 (+2 Dex, +3 studded leather)

Base Attack +1

Attacks: Rapier +4 melee (1d6+3/18-20) or musket +3 ranged (1d12x3) or pistol +3 ranged (1d10x3)
Saves: Fort +5, Refl +2, Will +0
Climb 7, Swim 5, Tumble 4, Survival 1 Exotic Weapon Proficiency (firearms), Toughness, Dodge

Боец мускулистый и хорошо сложенный. Он много тренируется, каждое утро, делая комплекс упражнений. Боец немного простоват и груб, но он хороший человек. Он немного хвастлив и самоуверен. До войны он был егерем в лесах у Людендорфа. Боец достаточно опытен в бою и любит сражаться.

Жалкий (рядовой Ян Тимбельтраттен)

Male Human Commoner 1 CN

Str 8 Dex 12 Con 10 Int 10 Wis 8 Cha 7

Hp 2

AC 14 (+1 Dex, +3 studded leather)

Base Attack +0

Attacks: Rapier -5 melee (1d6-1/18-20) or musket -3 ranged (1d12x3)

Saves: Fort +5, Refl +2, Will +0

Craft 4, Handle Animals 2, Spot 3, Listen 1

Alertness, Run

Жалкий худой и болезненно бледный, он часто чихает и кашляет. У него тонкие жилистые руки и ноги. Когда он взволнован, то немного заикается.

Он был подмастерьем (не очень удачливым и успешным) в Неуфурчтенбурге, когда Драков напал на Ламордию. В армию он попал, потому что его хозяин, отъявленный патриот, сказал, что если он не будет сражаться за родину, то потеряет работу. К счастью его распределили в дальний форт, и ему

не пришлось понюхать пороха на передовой.

Дварф (Рюрик Горрун)

Male Dwarf Warrior 1 LN

Str 14 Dex 12 Con 15 Int 12 Wis 9 Cha 10

Hp 16

AC 14 (+1 Dex, +3 studded leather)

Base Attack +1

Attacks: Axe +4 melee (1d8+3/x3).

Saves: Fort +5, Refl +2, Will -1

Knowledge (history) 3, Climb 6, Survival 1, Craft 5

Weapon Focus (battleaxe)

Дварф, как и вся его раса, крепко сложен и коренаст. На руке у него татуировка в виде сложного узора. Он молчалив и любит трудиться. Никогда никому он не рассказывает о своем прошлом и этому есть причина.

Дварф родился в далеком мире и попал в Страшные Королевства некоторое время назад. По его вине, его клан потерпел поражение в бою с орками завоевателями, и он был опозорен. Чтобы искупить свою вину он устроил ловушку на мосту через каньон, по которому должен был проезжать караван орков. Караван погиб, но, как оказалось, везли они не добычу а пленников дварфов. Уничтожив пять орков сопровождающих краван, Дварф погубил около пятидесяти своих сородичей. Когда он в отчаянье брел по родным холмам, поднялся Туман и Дварф попал в Ламордию.

Часть 1

Лагерь

Герои прибывают в лагерь вместе с обозом через четыре дня, после того как покинули Людендорф. В пути ничего особенного не происходит (если только Мастер не решит иначе), кроме того, в середине третьего дня началась сильная метель, и обозу пришлось простоять несколько часов, а потом еще около часа пока герои и извозчик разгребали дорогу.

Наконец впереди показался лагерь:

Лагерь выглядел небольшим и был окружен частоколом в полтора роста человека. В центре лагеря нависала вышка, вся крыша ее была замечена снегом. На вышке можно было разглядеть какого-то человека, с мушкетом и в шубе. Из-за частокола поднимался дымок. Ворота раскрылись, и худой человек в солдатской шинели помахал вам, показывая, что бы вы проезжали. На лицо у него был намотан шарф, но даже он плохо защищал от царящего тут холода. Внутри было три строения, конюшня и склад. Как это не странно, но вы увидели крепкого, жилистого человека, который колот дрова в одной рубашке.

Дайте героям время разгрузиться, и познакомится с теми, кто во дворе. Человек, который колет дрова, это Боец, а тот, что впустил их - Жалкий. Извозчик помогает им разгрузить вещи с саней и, попрощавшись, отправляется в обратный путь.

Боец предлагает героям сразу же провести их к капитану, но если они захотят осмотреться во дворе, никто не будет возражать. Жалкий забирается назад на вышку, постоянно кашляя, и продолжает вглядываться на восток, высматривая фалковнищцев.

Самое добротное строение, конечно же, принадлежало капитану. В первой комнате сидел низкорослый человек с бородой (дварф), и внимательно осматривал метательный топор. Он поднял на вас глаза и вежливо кивнул.

Тут было очень тепло по сравнению с тем, что творилось на улице, и снег на вас сразу же стал таять и капать с ваших плащей.

Боец представляет героям Дварфа и комментирует, что он молчалив, не знает человеческого языка и его племя живет в южной части Гор Спящего Зверя уже много лет. Когда они проходят Дварфа, вернувшегося к своему занятию (он полирует лезвие своего оружия), Боец шепотом сообщает на ухо одному из героев, что Дварф является отклонением от безупречной ветви развития человека и просит их не относится к нему слишком строго. Наконец он заводит их в комнату капитана:

Капитан сидел в комнате, в расстегнутом мундире. Тут было так жарко натоплено, что он был весь в поту. В руках он держал небольшой молоточек, а на столе перед ним лежал орех. Капитан одним метким ударом разбил скорлупу и вытащил белые внутренности. Заметив вас, он поднялся и кивнул: «Так значит, вы и есть то самое подкрепление? Что-ж садитесь, поговорим. Ты свободен, Боец». Боец, кивнув, вышел.

Во время разговора капитан рассказывает героям про текущее положение боевых действий, отвечает на их вопросы по поводу лагеря и угощает их хорошим кджнипсом. Капитан выглядит радушным и приветливым, как и все в лагере. Герои должны понимать, что угроза находится только по другую

сторону границы от них – в виде фалковнйских головорезов, поэтому они будут в шоке, когда она придет совсем с другой стороны. Капитан приглашает вечером зайти к нему, выпить и поговорить подробней и объясняет, как найти казармы и их комнаты.

Ночной Гость

Предполагается, что герои захотят устроиться в своих комнатах и найдут чем занять себя до вечера. Любые NPC, с которыми они захотят поговорить ответят на их вопросы. Доктор с утра успел накачать себя кджнипсом и сейчас спит. Если герои попробуют разбудить его, то он смотрит на того, кто его разбудил ослепевшими глазами, нащупывает рукой бутылку, отпивает и вновь отключается. Дварф не разговаривает с героями, если они не знают языка дварфов, но если они знают, он все равно очень неразговорчив.

Начало темнеть. Лес вокруг лагеря почернел и стал каким-то мрачным. Деревья скрипели от мороза, и порой из глубины леса слышался далекий вой одинокого волка. Горы, серыми гигантами нависали над лагерем и их величественные вершины, занесенные снегом, пронзали темнеющее небо. Холод, который даже днем казался нестерпимым, становился просто чудовищным.

Герои должны вспомнить, что Капитан приглашал их выпить вечером, но если они не вспомнят, или не захотят идти, то ход событий придется немного изменить.

Капитан встречает героев радостно, наливает всем по стакану кджнипса и предлагает тост «за победу». После чего Капитан ведет с героями разговор, расспрашивая их о Людендорфе и о том, откуда они прибыли. Несколько раз упомяните в разговоре, что капитан сидит спиной к окну, а герои (хотя бы один из них) лицом. Событие случится, после того как все выпьют по третьему стакану:

За окном летели белесые хлопья снега, по краям окно было покрыто инеем. В комнате капитана было тепло и уютно, и вы были рады, что вам в ближайшее время никуда не нужно будет идти.

Внезапно за окном что то мелькнуло...Как будто бы человек с длинными седыми волосами которые развевались на ветру. Он на секунду прижался к стеклу обмороженным лицом, глядя на вас безумными глазами, затем рухнул вниз.

Разумеется, герои должны обратить внимание капитана на это (если же они решат, что им привиделось, то человека найдет Боец через 15-20 минут).

Впрочем, капитан и сам заметил, как лица героев сидящих перед ним изменились и оборачивается, спрашивая «Что там? Увидели снежного дьявола?»

После того как герои расскажут ему, что видели человека он снимает со стены мушкет, дает одному из героев шпагу, другому пистоль (если у них оружие не с собой) и, одев шубу, выходит на улицу.

Чернота ночи была изрезана белыми снежинками, летящими со всех сторон. Колочий северо-западный ветер, казалось, никак не задерживался частоколом, а огибал его сверху и бросался на вас как дикий зверь. Капитан, сжимая в одной руке фонарь, в другой мушкет обошел свой домик,

иногда оглядываясь, чтобы убедиться, что вы идете с ним, и подошел к окну. Там в снегу лежал человек. Казалось, он уже мертв – его одежду, бороду и волосы покрывал иней, руки у него были голубого цвета и все вены выделялись на них черными нитями. Он был одет в рваную рубаху, военные брюки и сапоги.

Капитан выругался и приказал вам тащить его в казармы, да побыстрее.

Шум, который поднимают герои, втаскивая тело, будит всех в казарме (кроме Доктора). Боец выскакивает из своей комнаты, сжимая в каждой руке по пистолю, но, видя, что прямой угрозы нет сует их за пояс и бросается помогать героям устроить тело у камина. Дварф появляется почти сразу же и тоже помогает, как может и делает все, что ему говорят. Жалкий появляется последним, кашляет и его немного трясет. Капитан приказывает одному из героев разбудить Доктора. Это не настолько простая задача, но в принципе это уже возможно. Пусть игрок выскажет несколько идей, как пытается разбудить, и когда ему удастся, то:

Доктор открыл глаза, вытер рот рукавом рубашки и поднялся часто моргая: «Фалковничцы?» буднично спросил он, другой рукой нацупывая свою бутылку.

Доктор осматривает тело, велит кому-нибудь принести свой чемоданчик, горячей воды и побольше теплой одежды. Он осматривает тело и с удовлетворением отмечает, что ранений нет. Затем он велит обтереть тело горячей водой и укутать теплыми одеялами и одеждой. Сказав все это, он садится к столу и наливает себе полкружки кджнипса. После того как тело будет вымыто, и обмотано теплыми одеждой все собираются за столом. Все (кроме Дварфа) высказывают свои предположения, относительно того, кто

этот человек. В основном предполагают, что это бежавший пленник фалковничцев. Судя по одежде можно предположить, что это ламордианский солдат. Если у героев будут свои предположения, то они могут тоже их высказать.

Все слишком возбуждены и никто не задумался об одной простой вещи, – каким образом этот человек проник на территорию лагеря? Если один из

игроков выскажет это вслух, то Капитан немедленно отправляет его и еще кого-то проверить ворота:

Белый буран кружит со всех сторон. Ворота возвышаются мрачными гигантами – они открыты и завалены снегом, так что, не расчистив их уже не закрыть. Тот, кто дежурил последним – поставил весь лагерь, любой мог спокойно войти к нему, от фалковничцев до диких зверей.

Капитан, узнав об этом гневно смотрит на Жалкого, тот в свою очередь сжимается и чуть ли не в слезах утверждает что закрывал ворота после того как впустил обоз, а потом ему просто незачем было его открывать. Все ругают его, и Боец даже бросается его бить (если герои не оттаскивают его, он успевает проехать по лицу Жалкого пару раз, прежде чем его оттаскивает Дварф). Если до утра на ворота никто не обращает внимание – то утром Жалкий запирает их и умалчивает об этом.

Спустя несколько часов ночной гость приходит в себя. Несмотря на ранний час, никому не хочется спать, и все собираются вокруг него. Капитан

протягивает ему кружку кджнипса и человек жадно пьет. Странно – но он выглядит почти здоровым, хотя и сильно бледен. После чего капитан просит

рассказать его свою историю. Окинув всех полубезумным взглядом, человек начинает свой рассказ:

Меня зовут Ганс Краусберг. Мы ехали с обозом из Неуфурчтенбурга в Людендорф. Кроме меня в команде было еще четверо и одна женщина, которая хотела перебраться к родственникам, подальше от боевых действий. К сожалению, сильная вьюга сбила нас с пути, и мы сделали большой крюк к югу.

Наши сани сломались, была сильная метель вокруг, и мы пытались найти убежище от непогоды. К счастью недалеко мы нашли пещерку в горах, куда и перенесли все вещи. Все вокруг замело снегопадом, он не прекращался, и было решено переждать его в пещере. Провизия быстро кончилась, а снегопад только усиливался. Тогда нам пришлось убить лошадей. Вскоре мясо лошадей тоже подошло к концу. Я предложил лучше отправится в путь и попробовать прорваться через завалы, но у нас ничего не вышло – видимо это было действительно не возможно. Тогда полковник Гурниссон высказал мысль, что нам придется убить и съесть одного из нас...

На этом моменте лучше сделать небольшую паузу. По тону рассказа можно предположить, что дошло бы до этого, но игроки часто склонны считать, что все заканчивается хорошо. После паузы ночной гость продолжает рассказ.

Разумеется, я отказывался, как мог, но потом я заснул от истощения, положив рядом шпату. Когда я проснулся, пахло мясом. Эти безумцы убили одного из мужчин и варили ее в том же котле, в котором варили мясо лошадей. У нас вышла небольшая драка с полковником, но он обезоружил меня и пригрозил, что убьет, если я буду сопротивляться. Мне пришлось есть вместе со всеми, но я задумал побег.

Наутро я скрылся из пещеры и стал пробираться по снегам на юг, а не на север к Неуфурчтенбургу. Погони вроде не было, но я страшно замерзал. Через день меня начали преследовать кошмары и видения – меня лихорадило, но я шел в бреду. Свою шинель я потерял по пути и вдруг ночью второго дня пути я наткнулся на ваш лагерь.

Все начинают обсуждать историю «Ганса». Боец выражает откровенное презрение к нему. Жалкий пытается защитить его, говоря, что он действовал под влиянием обстоятельств. Дварф, конечно, молчит. Доктор рассуждает о том, что ему очень повезло, что он не замерз. Капитан пытается добиться сможет ли он указать примерное месторасположение пещеры – может еще есть шанс спасти женщину и остальных. На это «Ганс» говорит, что там был приметный знак – руины какого-то монастыря на горе, в нескольких милях от этого места. Поэтому если снегопада не будет, то найти это место не составит особого труда.

Дайте игрокам высказать свою точку зрения на рассказ «Ганса». Если игрок захочет сделать проверку Распознавание Мотиваций, то сделайте ее против Блефа Гурниссона, но добавьте ему +5, так как особенно подозревать его не в чем. При успехе – скажите герою, что он чувствует какое то несоответствие в истории, но не говорите откровенно, что Ганс врет.

В любом случае капитан поверил истории Ганса и полон решимости спасти оставшихся людей. Он отправляет всех спать и говорит, что наутро выходим.

Подъем происходит через 4 часа – этого хватило, чтобы немного выспаться, но не хватило, чтобы восстановить хиты и заклинания.

Часть 2

Поход

Наутро начинаются сборы. Капитан решает, что Дварф и Жалкий останутся в лагере, а он, Боец, герои и «Генри» отправятся в путь. Выберите одного героя случайным образом. Дварф подходит к нему и заговаривает (что уже должно удивить персонажа – так как до этого Дварф молчал). Дварф выбирает персонажа случайным образом, но если кто-то из них дварф, или напоминает дварфа, то он выберет его. Дварф расстилает перед ним кусок кожи, на котором нарисована какая-то странная картинка, изображающая страшного

гуманоида. Дварф показывает на него и говорит «Wendigo». В мифологии дварфов, Вендиго, это жуткий дух, который вселяется в того, кто попробовал плоти разумного существа. «Будьте осторожны», предупреждает дварф тихо. Мастер должен уделить этой сцене особое внимание. Все должно быть спокойно, но загадочно. Игрок понимает, что дварф пытается предупредить о чем-то страшном, но не понимает о чем именно. Лучше если это событие будет проходить отдельно от группы. Тогда игрок сам может рассказать им предупреждение Дварфа, или может решить не рассказывать его вовсе. Путь от лагеря до пещеры всего 10 миль, но он занимает полтора дня пути:

Заснеженный хребет Гор Спящего Зверя серой громадой поднимался впереди и уходил дальше на север. Снег кружился в морозном воздухе, и порой вы проваливались в него по колено. Деревья величественно стояли в белом покрове, а серое небо было покрыто мрачными тучами.

Встречу с росомехой лучше организовать, когда отряд выйдет на вершину небольшого обрыва:

Вы вышли на небольшой овражек. С него была отлично видна снежная равнина внизу. Солнце уже клонится к краю Спящего Зверя, и скоро нужно будет думать о привале. Капитан подошел к краю оврага и осмотрелся. «Нам туда», сказал он, указывая рукой в бок, видимо заметив там безопасный путь. Внезапно снег сзади зашуршал и злое животное, похожее на выгнутую ласку на ногах выскочило из него. Шерсть существа топорщилась в разные стороны, и оно угрожающее шипело. Это была росомеха и, похоже, что ваш отряд чем-то очень раздражал ее.

***Росомеха (1) 30 хитов**

Важно чтобы росомеха ранила кого-нибудь (неважно из игроков или из NPC) Если в отряде есть клирик, и он быстро вылечит все ранения, то игроки упустят один важный момент, который может помочь им узнать истинную сущность «Ганса». Если же хоть один будет ранен, то происходит ночное событие.

Если в отряде есть раненые, то Капитан приказывает устраиваться на ночь прямо тут. Если нет, то отряд спускается вниз и проходит еще какое-то расстояние, а потом делает привал. После того как все перекусят и улягутся спать в палатках (Капитан оставляет одного человека часовым снаружи, у костра, но не «Ганса»), прочитайте или перефразируйте следующее, для того героя, который был ранен и не вылечен:

Среди ночи ты просыпаешься от прикосновения. В палатке тихо, и слышно как дышат во сне твои спутники. Снаружи палатки раздается треск костра. Ты видишь темную фигуру возле

тебя, и чувствуешь прикосновение к своей ноге, как будто она разматывает бинты, которыми перевязали твою раненую ногу.

Предположительно герой поднимет тревогу. Все просыпаются, начинается суeta, когда приходит часовой с фонарем и освещает все, то игроки видят следующее:

Ганс сидит в углу палатки, он дрожит и напуган и как будто пытается защититься от света руками. Его щека измазана кровью и [вставьте имя героя поднявшего тревогу] замечает при свете, что его рана кровоточит. «Умоляю», стонет Ганс, «я не хотел».

Капитан распоряжается вывести его и связать. Боец с радостью выполняет это, приложив Гансу при этом пару раз кулаком. Ганс не сопротивляется, только бормочет извинения. Кажется, что он безумен. Часового меняют (возможно, на одного из героев) и все снова ложатся спать. Те, кто не принимали активного участия в пленении «Ганса» (не использовали специально навик Использование Веревки, не применяли на него никаких заклинаний и не сражались с ним), считаются нормально выспавшимися и утром восстанавливают хиты и заклинания. В противном случае отдых считается прерванным.

Примечание: если все герои здоровы, то это происходит с одним из раненых NPC, в этом случае игроки просыпаются от крика.

Резня

На следующий день путь продолжается. Если ночное происшествие имело место, то «Ганса» ведут на веревке и Боец постоянно пинает его и обращается с ним весьма грубо. Если нет, то «Ганс» свободен, и сражаться ему будет намного легче. Через несколько часов отряд добирается до леса, окружающего невысокую гору. Снегопада нет и в чистом горном воздухе вдали видны заброшенные руины монастыря:

После получаса ходьбы по лесу вы выходите к небольшой пещерке.

Местность тут скалистая и пещера выдолблена прямо в скале в незапамятные времена. Капитан предупреждает, чтобы все были настороже и медленно приближается к ней, держа вход на прицеле своего ружья.

Внезапно в лесу закричала птица, и вы чуть не выстрелили, но сдержались. Не считая того звука, тут тихо. Даже очень тихо, как в древней могиле, или в зачарованной чаще. Черный зев пещеры был на небольшом возвышении, сбоку бежал ручеек, от воды поднимался пар.

Капитан приказывает двум героям идти в пещеру на разведку, Бойцу забраться наверх, над пещерой, чтобы держать зону перед пещерой под обстрелом, а сам с Жалким, «Гансом» и другими героями остается чуть ниже пещеры, у ручья.

Теперь лучше воспользоваться следующим методом. По очереди описывайте события сначала для тех, кто проник в пещеру, потом для тех, кто остался снаружи. Когда вошедшие в пещеру найдут кости, то «Ганс» нападает снаружи, и можно сообщить героям в пещере что они слышат шум и выстрелы снаружи. Если они останутся, то дать им возможность обследовать пещеру. Если они побегут наружу, то вернуться на несколько раундов назад (на третий, если они побежали сразу) и начать бой снаружи с нападения Ганса, а через какое-то время остальные герои выбегут из пещеры.

Если вести иначе, то либо герои в пещере будут знать что Ганс начал резню и будут осторожней, а если остальные игроки узнают что те, кто в пещере нашли кости, то могут заподозрить Ганса. К тому же такое раздельное ведение добавляет зрелищности и способно

вызвать напряжение у игроков, ожидающих своей очереди. Сначала зачитайте или перефразируйте игрокам, вошедшим в пещеру следующее:

Туннель ведет вперед. Стоит тишина. Вы начинаете подозревать, что безумный полковник сожрал всех и сбежал в снега. Ваш фонарь тускло освещает влажные стены, ваши тени пляшут на них как живые. Иногда вам кажется, что слышен шум, и вы замираете, но потом вы понимаете, что это звук ваши шагов.

Внезапно вы входите в круглую пещеру. Тут остатки костра, несколько пустых ящиков, с ужасом вы замечаете большую кость на полу. Земля тут рыхлая и в уголке пещеры вы видите яму.

Дайте игрокам в пещере предпринять действия если они захотят, но когда они соберутся спуститься, в яму, то опишите игрокам снаружи следующее:

Ганс начинает волноваться, он тревожно оглядывается вокруг, нюхает воздух и дрожит. Видимо он окончательно обезумел. Насколько позволяет ему веревка он отступает от пещеры. Он приседает и дергается, иногда что-то бормоча себе под нос.

Напряжение достигает крайности. Жалкий сжимает в одной руке пистоль в другой конец веревки «Ганса», Капитан навел свой мушкет на пещеру и не спускает с нее глаз. По его виску скатывается капелька пота.

Дайте игрокам оставшимся снаружи предпринять действия если они захотят, но если эти действия не быстрые, то на время возвращайтесь к тем, кто внизу:

По небольшой лестнице вы по очереди спустились вниз. Воздух тут был затхлый и тяжелый. В тусклом свете фонаря вы видите кости – множество костей! Еще вы видите рваное платье, скомканное в углу и четыре военных униформы небрежно лежащие на земле. Тут свет фонаря падает на одну из униформ, заляпанную чем-то бурым и дрожь пробирает вас до костей: на воротнике вышиты белыми нитками имя владельца: Ганс Краусберг...

Тут сверху, снаружи пещеры раздался выстрел!

Дайте игрокам в пещере предпринять действия, если они захотят, отмечая раунды. Регулярно слышатся еще выстрелы крики и шум. Если они задержатся в пещере слишком долго, то переходите к битве наверху. Дайте игрокам сделать проверку Наблюдательности (DC 15). Она не требуется, если кто-то специально заявил, что не сводит глаз с «Ганса».

Если ночного происшествия не было, но проверка делается с -2 и, конечно же, «Ганс» (далее Полковник) будет не связан. Сначала он пытается разорвать веревки (проверка Силы DC 23), если это не получается, то он бросается на Жалкого и впивается ему в горло зубами. Если никто не выкинул проверку Наблюдательности, то это считается внезапной атакой, если выкинули, то проводится Инициатива как обычно.

Полковник очень сильный NPC. Игроки смогут увидеть в сражении с ним с какой легкостью (предположительно) он сначала убьет Жалкого, затем Капитана, затем бросившегося на него (после выстрела) Бойца.

Если игроки слишком отчаянные и сражаются, то, возможно, они погибнут все до одного именно тут. Тем не менее, используйте спас броски на Страх, чтобы некоторые из них спаслись. Впрочем, ничего особо плохого не будет, если они и погибнут – Равенлофт опасный мир и совсем не любую угрозу можно победить в лобовом столкновении.

Если игроки слишком сильны и сумели нанести большое количество повреждений Полковнику, он бежит. Если игроки преследуют его, то он

устраивает засаду (сделайте все необходимые проверки) и нападает. При большой удаче игрокам удастся убить Полковника или прогнать его (правд ночью он, скорее всего, вернется полностью здоровый, сожрав тела, если игроки не сожгут трупы – в этом случае он оставляет их в покое и уходит в горы).

Если герои бегут в разные стороны он гонится за одним из них. Если в одну, то гонится за всеми (сделайте проверки Сложения как описано в разделе Бег в Книге Игрока, чтобы узнать догнал ли он их). Полковник продолжает сражение и, если его не убьют или не прогонят, то убивает всех героев, которые не спаслись.

Скорее всего, герои, так или иначе, проиграют битву. Те, кто спаслись рано или поздно найдут друг друга и им предстоит решить возвращаться ли им в форт или отправляться в Неуфурчтенбург. Если они выберут второе, то Мастер должен сделать им несколько встреч с дикими зверями или с фалковнийскими разведчиками. Кроме того, он волен применять правила холода, как заблагорассудится – путь назад должен не в коем случае не показаться игрокам легким. Если герои преодолеют все эти препятствия, то они спасены и модуль считается законченным. Скорее всего, если они расскажут старшему по званию в обороняющемся городе про то что произошло то им не поверят, но если они немного приврут (Блеф 5), то туда пошлют небольшой отряд разведчиков (при желании включив туда и игроков).

Они обнаружат, что ворота форта открыты и там пусто. Если же они решают вернуться в форт сразу то модуль продолжается.

Выживание

Можно добавить интересный момент в модуль, если один из героев убит (но не спущен в -10 хитов) недалеко от другого убитого NPC или героя, и есть возможность провести этот момент без участия остальных игроков.

Прочитайте или перефразируйте следующее игроку (возможно немного подредактировать учитывая его религиозные убеждения):

После чудовищного укуса в горло все погрузилось во тьму. Кровь застилает зрение, ты отключаешься, вспышки в голове. Медленно, но верно ты погружаешься в бездну забвения.

Холод... Чувствуешь холод... Лицо онемело, губы холодные как лед. После некоторых колебаний ты пошевелил рукой. Все тело ломит, передвигаться невозможно. Медленно глаза открываются. Ты немного занесен снегом, к счастью большого снегопада который навеки погреб бы тебя тут, не было. Ты поворачиваешь голову, пытаешься оглядеться, и видишь мертвые глаза [вставьте имя того убитого, который был рядом с ним]. В них застыло удивление истрах.

Постепенно ты понимаешь, что выжил, но если ничего не предпринять, то ты замерзнешь в этих снегах. Луна смотрит на тебя с беззвездного неба, насмехаясь над твоим несчастьем.

Цель этого события соблазн. Соблазн героя отведать человеческого мяса. Перемещаться герой не может, рано или поздно, если ничего не случится, он

умрет от холода. К тому же ему очень хочется есть. Дайте возможность игроку что-то предпринять, но старательно блокируйте все действия, которые могли бы спасти его. Путь спасения только один – отведать запретный плод и рано или поздно ему должно стать это очевидно. Если герой не догадывается,

или старательно откидывает эту мысль (прямо, разумеется, предлагать не стоит), то сообщите ему:

Ты не уверен, что выдержишь еще немного. Внезапно заскрипел снег, труп, освещенный луной, повернул голову к тебе и произнес: «Плохи твои дела дружок». Кровь застлала глаза трупа, и выглядел он ужасно, снег осыпался с

него, открывая синюю кожу.

В зависимости от реакции героя труп ведет с ним беседу. Это галлюцинация, из-за голода и простуды, созданная подсознанием героя. Подсознание героя стремится подсказать ему, что единственный способ выжить – это отдаться инстинктам и есть мясо.

Через несколько минут разговора герой замечает, что тело лежит в той же позе, в какой лежало до этого и лицо у него все так же заснежено. Если и после этого намека он не использует свой единственный шанс на спасение, то к утру он умирает. Если же решится, то:

Тебя подташнивает, мясо не лезет в рот, и глотать приходится через силу. Сначала ты не воспринимаешь вкуса, только сладковатое тепло распространяется по телу. Мысли в голове хаотичны и где-то в подсознании рассудок стучит и кричит тебе «Что ты делаешь!!!» Кровь густой струйкой стекает на снег.

Ты чувствуешь как силы вливаются в тебя... С каждым глотком тебе все теплее, и раны болят все меньше; с каждым глотком тыходишь во вкус; и с каждым глотком ты чувствуешь что все ближе к темной стороне.

Темные силы награждают героя, позволяя ему восстановить все хиты и снять все болезни, которые он успел получить, если он съест достаточно мяса. Разумеется, герой должен сделать проверку сил и если Мастер захочет проверку Безумия.

Он чувствует себя в состоянии ходить, и если кто-то еще из героев спасся, и он ищет их, то находит. Если он не ищет их специально, но двигается в том же направлении, куда пошли они (направление определить достаточно

сложно учитывая состояние героя и, скорее всего он пойдет в случайную сторону или Мастер может выбрать соединить его с остальным отрядом, вернуть в форт (через 2 дня пути) или он доберется до Неуфурчтенбурга, если конечно ничто не случится с ним в пути.

Лучше всего соединить всех выживших из отряда и дать им возможность вместе решить что делать. Игрок может рассказать, что случилось с ним ночью в

снегах, а может скрыть это. Остальные могут начать подозревать что, с ним может случиться то же что и с Полковником (если конечно они догадались что «Ганс», это Полковник).

Часть 3

Возвращение

Эта часть модуля имеет место, только если герои решили вернуться в форт. По пути их настигает вьюга. Вьюга – это воплощение Туманов, они хотят, чтобы

Полковник вернулся в форт раньше героев и уже сделал там свое черное

дело. К тому времени, когда герои вернутся (через 4 дня), Полковник

пробрался в форт, уничтожил Дварфа и переманил на свою сторону Доктора. Он заставил его отвезти мяса Дварфа и теперь Доктор на его стороне.

План Полковника прост – он понял, что человеческое мясо позволяет ему

подчинять людей и манипулировать ими и решил собрать себе надежную армию из таких же вурдалаков, как и он сам. Он не знает, что, Доктор перешел на его сторону из-за страха (впрочем, сейчас эта идея увлекла его, и он служит

Полковнику добровольно). Полковник решает накормить тех, кто придет в форт первым и сделать себе еще больше слуг.

Когда герои подойдут к форту:

Форт выглядит мрачно. Белый буран пеленой окутал его, ворота закрыты. Странно, но когда вы смотрите на него, то появляется нехорошее чувство, будто бы там затаилось что-то злое, хищное, порожденное ночью. Ворота открывает Доктор. Он одет очень легко, и весь залеплен снегом. Он улыбается и приветствует вас, приглашая внутрь.

Доктор рассказывает, что Дварф был отправлен в Неуфурчтенбург за подкреплением и к ним прибыл Полковник, чтобы разобраться с тем, что тут творится. Если герои настаивают чтобы увидеть Полковника этой ночью, то Доктор отводит их к нему, предложив, правда сначала перекусить. Если герои соглашаются, то они отправляются на кухню, где Доктор накладывает им полные тарелки вкусного мясного рагу.

Сам он тоже ест вместе с ними. Опишите героям, что рагу очень питательно и вам хочется еще и еще, впрочем, герои вполне могли проголодаться и соскучится по горячей пище, так что это естественно.

Доктор расспрашивает их о путешествии, и старается, как можно меньше говорить о том, что происходило в форте. Если герои расспрашивают его слишком усердно, то можете позволить им сделать проверку Распознавание Мотиваций против Блефа Доктора. Если они поймут, что Доктор чего-то недоговаривает или врет, то герои могут попытаться применить Запугивание. Если они узнают, что Полковник в лагере, то могут решить бежать или противостоять ему. Самый легкий способ убить Полковника – это каким-то образом забаррикадировать его в домике Капитана и поджечь. Иначе им придется сражаться в ближнем бою, и это может закончиться для них плачевно. В любом случае в ближнем бою у них будет преимущество внезапности.

Разговор с Полковником

Когда герои в последний раз встречаются с Полковником, они сразу узнают его, прочитайте или перефразируйте им следующее:

За столом в домике Капитана, вы видите Полковника. Он гладко выбрит, его волосы аккуратно уложены и завязаны в косичку. На нем чистый, безукоризненный мундир. В руках он держит какую-то поэму. Заметив, что вы вошли, он улыбается вам своей хищной улыбкой и встает.

Полковник изначально не враждебен. Он будет стараться уговорить героев присоединиться к нему, обещая силу и власть. Если герои относительно

беспринципные или слишком напуганы, то они могут принять предложение. В этом случае Полковник, понимая, что Доктор слаб и не будет хорошим помощником, предлагает героям, в знак своей верности убить его. Разумеется, при отказе он нападает на героев. Но если они согласятся, то им предстоит убить Доктора (что не такая и сложная задача) и вместе с Полковником первый раз добровольно съесть человека.

При отказе Полковник объявляет героям, что они уже поели человеческого мяса и уже прокляты (если они ели с Доктором). В этом случае, возможно, следует провести спас бросок Ужаса. Если герои наотрез отказываются, то дело заканчивается битвой. Скорее всего, в ней победит Полковник, но возможно героям все же удастся одержать верх.

Продолжение Приключений

Если вы хотите продолжить играть после этого модуля, то дальнейшие события пойдут в зависимости от действий персонажей.

Если они бежали от Полковника или убили его, то продолжают сражаться на стороне Ламордии. Впрочем, вскоре, после Нового Года наступают совсем страшные холода, и

замерзшие солдаты фюрера бегут из страны. Ламордия погружается в мир, и чем дальше будут заниматься герои, зависит от них и от вас.

Если герои встали на сторону Полковника, то есть хороший шанс начать кампанию за «темных». Мастерам, ведущим такую кампанию можно порекомендовать приложения **Воины Тьмы** и **Трактат ван Рихтена о Живых Мертвецах**, в котором есть описание навыка Прожорливый, хорошо подходящего для героев-людоедов.

Громовое Крыло

В последние годы я очень часто прихожу на берег моря Печалей. День за днем я вглядываюсь в его серые воды, скрытые туманной думкой, и думаю о том, что скрывается в их глубинах. Много лет назад я попытался систематизировать доступные мне знания об этих ужасах, которые могут скрываться в водах морей нашего мира, но, в конце концов, отступил, чувствуя тщетность своих попыток. Море слишком чуждо нам, чтобы мы пытались осознать его величие, мощь и...зло. Ибо тьма, которая лежит в бездонных глубинах моря Печалей слишком ужасна, чтобы наш разум мог её принять.

Но та информация, которую я собрал в те года, до сих пор хранится среди кип пыльных манускриптов и книг моей библиотеки. Библиотеки, закрытой на ключ, ибо я до сих пор слишком хорошо помню человека, который осмелился бросить вызов морю. Человека, которого звали Анри Шеллас.

Анри был одним из немногих людей, которых я мог бы назвать своим учеником. Родившийся в прибрежной деревушке, расположенной на побережье Даймонлю, он всю свою жизнь стремился к морю. Именно он стал единственным выжившим на "Гордости Д'Алур", разбившейся на скалах Арденского залива, во время моих первых попыток выследить морского змея, скрывающегося в её глубинах. Анри прожил в моем доме три долгих года, сопровождая меня в моих экспедициях. Но только в одну из зимних ночей, во время очередного нашего разговора, я понял его истинные цели. Анри хотел достичь невозможного — он мечтал покорить море. "Море должно служить человеку", сказал мне он, а затем вскочил со своего кресла и начал расхаживать по комнате. "Доктор, произнес Анри, "мы должны вновь выйти в море. Я уже нашел капитана, готового помочь нам в наших будущих исследованиях. Мы должны научиться побеждать силы, скрывающиеся в бездонных глубинах вод, а затем, мы сможем заставить сами воды служить нам. Став хозяевами морей, люди обретут свободу. Раз, и навсегда".

Я до сих пор думаю о том, правильно ли я поступил, что отказался от его предложения. В ту ночь, я хотел образумить своего молодого друга, пытался объяснить ему, что он взял на себя непосильную задачу. Наверное, в глазах Анри это было предательством. Он ушел в ночь, и, на следующий день, я провожал глазами корабль, скрывающийся в снежной пелене. И только через три долгих года до меня дошли слухи о том, что какой-то корабль, похожий на "Непокорного", погиб у берегов Даймонлю. Из тех, кто находился на борту, не выжил никто. И только море Печалей знает, где лежит тело Анри Шелласа.

Рудольф ван Рихтен

Информация Для ДМ'а

«Громовое крыло» - мрачное приключение, разворачивающееся на берегах холодного океана. Автор обычно проводит его в Дементлю, но читающий эти строки ДМ может перенести действие в любое место Земли Туманов, граничащее с Морем Печали (Мордент, Дементлю, Ламордия, Даркон или Валачан). Поскольку приключение включает в себя тяжелые бои, и вполне реально может закончиться смертью всех персонажей, было бы не плохо заманить в игровую партию хотя бы одного воина, священника (имеющего доступ к сферам элементов и лечения), а также мага. Стоит заметить что классы thief/bard/gypsy имеют в этом модуле очень большие шансы умереть, так в сущности и не узнав, чем все закончилось.

Кроме того, «Громовое крыло», в первую очередь, адресовано «хорошим» персонажам, и умелым тактикам. Некоторые бои требуют совместного взаимодействия всей партии, знания некоторых особенностей монстрятника и Равенлофт сеттинга.

755 Год По Баровийскому Календарю.

Дементлю, 19 сентября, 10:00 утра

Часть 1. Просьба волшебника.

Модуль начинается в небольшой деревушке, которая расположена на берегу Моря Печали, в Дементлю. В деревеньке имеется пивная, десяток домов местных жителей, разрушенный маяк, магазин продовольствия и трав, кузница (в которой производят лишь крестьянские орудия труда и подковы), а также дом колдуна. Персонажи получают приглашение от мага, живущего в особняке в центре деревни. Если игроки не принимают приглашения, то ДМ должен сделать так, чтобы они услышали слухи о разбившемся корабле с сокровищами, и о том, что живущий в деревне волшебник, за соответствующее вознаграждение, ищет добровольцев, которые могут помочь ему вернуть драгоценности. Существует вероятность того, что в партии есть паладин или другой LG персонаж. В этом случае ДМ должен изменить слухи таким образом, чтобы подтолкнуть паладина к действиям (например, сказать, что среди сокровищ хранится злой артефакт, который должен быть немедленно уничтожен).

Деревенские жители довольно добродушны, и могут рассказать персонажам несколько слухов.

Если игроки идут в гости к магу, то ДМ должен прочитать следующее.

Дом мага — крепкий, сложенный из светло-серого камня особняк. Массивные входные колонны упираются в низкую, увитую плющом крышу. Едва вы подходите к двери, как та самостоятельно распахивается, и вас пропускают внутрь — в переднюю комнату.

Планировка дома Дюрока следующая.

На первом этаже, огромный хол, в дальнем конце которого есть две двери, одна из которых ведет на кухню, а вторая в подвальное помещение. В зале находится огромная мраморная лестница, соединяющая первый и второй этаж манора.

Подвал – небольшое и грязное помещение заставленное ящиками, бочками и заваленное кусками гнилого дерева. Здесь есть потайной ход (на попытку поиска тайной двери накладывается штраф 40%), который соединяет особняк и одну из пещер, что находится рядом с океанским берегом.

На втором этаже дома размещается, несколько параллельно расположенных комнат. В частности, кабинет Дюрока, столовая, пустующая комната слуги и библиотека.

Дюрок всегда закрывает все двери на ключ, и любая попытка взломать замок в его доме является актом нападения, который не оставит колдуна равнодушным.

Когда игроки входят в дом ДМ читает следующее.

У порога вас встречает сам маг – старый угрюмый мужчина, чья седая борода опускается чуть ли не до самого пола. Приветливо кивнув головой, он указывает вам на стулья, расположенные рядом с огромным столом, собранным из красного дерева. На полированной столешнице стоит странно мерцающий стеклянный шар.

Буду краток, - говорит волшебник, - Я прошу вашей помощи, и если вы согласитесь помочь мне, я щедро вас награжу.

Если игроки соглашаются, то ДМ читает следующий абзац. В противном случае, волшебник прогоняет РС прочь из дома, и приключение заканчивается, так и не успев начаться.

Меня зовут Поль Дюрок, я маг-иллюзионист, и единственный волшебник в этой проклятой деревне. Местные жители, по праздникам, с удовольствием смотрят мои фокусы, но в обычные дни не очень-то жалуют меня, и по какой-то им одной ведомой причине, не желают помогать даже за деньги. Вследствие вышесказанных трудностей, я решил обратиться за помощью к путникам, случайно оказавшимся в этих местах. Поскольку время не ждет, я расскажу вам суть моей просьбы.

Некоторое время назад, один мой друг посетил мрачную землю Ситикус, которая находится далеко на юге материка. Испытав множество приключений, этот храбрый человек смог вывезти из проклятого эльфийского царства загадочный артефакт, имеющий название «Сфера Глубин». К несчастью, местная форма лихорадки, ужасные штормы, недавно прокатившиеся по морю, и атака морских разбойников подорвали его силы. Во время обратного плавания к родным берегам он умер. Я узнал об этом, вступив с ним в мысленный контакт практически перед самой его смертью. Перед тем как отправиться в последнее странствие друг попросил меня дождаться корабля, зовущегося «Громовое Крыло» и забрать с него «Сферу Глубин», для детального исследования ее волшебных свойств. К несчастью, я не успел этого сделать, потому что корабль так и не пришел в порт. Впрочем, я все-таки нашел его. Несколько рыбаков, сбывающих мне щупальца осьминогов, сказали, что «Громовое Крыло» село на рифы, недалеко за линией прибоя. Я хотел было немедленно отправиться туда, чтобы спасти артефакт, но местные прошептали о том, что корабль не пустует, и по ночам там мелькают таинственные тени. Именно поэтому я прошу вас отправиться на разбитое судно и вернуть мне загадочный артефакт. Все сокровища судна (кроме сферы, конечно) какие вы сможете найти, будут ваши, я не буду оспаривать право их владения. Ну что, вы беретесь за дело?

Если игроки соглашаются с требованиями мага, волшебник чертит им карту, как добраться до потерпевшего крушения корабля, и указывает на свой пакетбот, замерший у разваливающегося деревенского причала. Капитан суденышка охотно доставит приключенцев на разрушенный корабль днем, но ни за что не будет делать это ночью. Те персонажи, что остались на палубе во время короткого плавания до «Громового крыла», должны кинуть *Save vs Paralysis* со штрафом –2. В случае провала спасброска, персонажа смывает за борт, и беднягу придется отлавливать. Поскольку пакетбот имеет довольно просторный трюм, РС могут укрыться там от натиска бурной стихии.

Капитан Пакетбота довольно заносчивый персонаж, не желающий терпеть сухопутных крыс на мостике. Несмотря на свое нахальство, он довольно труслив и в случае угроз будет подчиняться любым приказам.

Жан-Люк Рикинг, Капитан пакетбота Дюрока INT 12, Hp=8, THACO = 20, AC=10, #AT 1, DMG 1d6 (рапира), MR=8, XP 150, В карманах у него 5 золотых монет, пистоль без бойка, три круглые пули +1.

Если игроки все-таки решают добраться до судна, прочитайте нижеследующий абзац.

Маленький пакетбот выходит из порта и устремляется за линию прибой. Огромные холодные волны перекатываются через палубу, и уносятся прочь, вторя завываниям ледяного ветра. Мрачное и неприветливое небо, словно темная длань неведомого чудовища, накрыло злоеший океан, бушующий до самого горизонта. Примерно, через двадцать минут плавания, перед вашими глазами появляется разбитый вдребезги корпус «Громового Крыла», крепко насаженного кормой на острые рифы. Такелаж судна безвольно свисает с бортов и мачт корабля, куски разбитой обшивки и какие-то предметы, покачиваются в пене рядом со скалами. Одна из мачт сломана, в левом борту зияет чудовищная дыра. «Громовое Крыло» темно, брошено и пустынно. На этом судне могут обитать лишь призраки, а не живые люди.

Перед тем как вступить на корабль, персонаж с самым высоким показателем INT слышит в голове странное шипение. Забравшись на палубу, РС немедленно подвергаются атаке грабителей, которые пытались обчистить корабль. Пиратам сильно не повезло, так как их собственный 20-ти пушечный корвет «Шалуныя» не выдержал ярости шторма (бушевавшего прошлой ночью) и перевернулся под тяжестью награбленных товаров.

Пиратский корвет затонул недалеко от рифа, и его темный силуэт можно различить в воде при успешном броске на интеллект. ДМ должен помнить, что пираты не будут сдаваться персонажам, поскольку с окруженных океаном скал они смогут выбраться только в том случае, если им удастся захватить пакетбот Дюрока.

Едва вы поднимаетесь на палубу судна, как на вас со всех сторон накидывается банда отборных головорезов, глаза которых горят дьявольским огнем. Все они небрежно одеты, их камзолы пестрят заплатками, а треуголки давно не чищены. В ушах и носах некоторых блестят серьги. Руки бандитов сжимают широкие и изогнутые кутглассы. С безумным криком капитан пиратов устремляется в бой.

Морские разбойники, в первую очередь, будут пытаться убить воинов и повязать магов и священников, надеясь впоследствии потребовать выкуп за их головы.

Человек, Пират (3) INT 8-10, Hp=25, THACO = 17, AC=7, #AT 1, DMG 1d6+3 (кутгласс) или 1d8 (кремневый пистолет), MR=19, XP 350, у каждого из пиратов 1d3 золотых монет и 1d8 пуль.

Капитан Пиратов Франсуа Вируэ INT 13, Hp=30, THACO=14, AC=6, #AT 2, DMG 1d6+3(кутгласс)/1d4(нож) или 1d8+1/1d8+1 (мастерский двуствольный кремневый пистолет), MR=20, XP 600, 15 золотых и 10 серебряных монет

Наконец последний пират повержен. Вы окидываете взглядом судно, и убеждаетесь, что другие противники отсутствуют. Вся палуба корабля залита кровью, которая уже успела смешаться с солеными брызгами океана. Рядом с капитанской рубкой стоит огромный сундук, закрытый на массивный замок. Дверь, ведущая в каюту, раскрыта – внутри темно и ваши глаза различают лишь контуры отдельных предметов. На палубе также есть дверка, ведущая в трюм судна.

В сундуке, расположенном рядом с капитанской рубкой, сложены части тел команды. На кусках трупов, зияют ужасные рваные раны (все видевшие их должны выбросить Fear Check). Персонажи могут спокойно исследовать корабль до наступления сумерек. Если РС попытаются вернуться на пакетбот и уплыть обратно в деревню не дожидаясь прихода ночи, то выясняется следующее

На пакетботе Дюрока стоит странная тишина, достойная любого призрачного судна, бороздящего Море печали. Войдя в рубку, вы видите, что одна из стен помещения раскрошена в щепки, весь пол залит кровавыми лужами, а стены усыпаны красными каплями, медленно стекающими по направлению к полу. С искореженного штурвала корабля свешивается тело капитан Рикинга. Голова у трупа отсутствует, а в спине его зияют странные клинообразные раны с неровными почерневшими краями.

Таким образом, персонажи оказываются на рифах, не имея возможности самостоятельно вернуться в деревню. Пакетбот Дюрока также не в состоянии доплыть до берега, поскольку его корпус, пробит во многих местах неизвестными существами и на половину затоплен. Добраться вплавь до деревни персонажи тоже не смогут, поскольку течение столь сильно, что любого смельчака вступившего в морскую воду, немедленно отнесет обратно к рифу.

Осознав, что до наступления утра скрыться со скал невозможно, РС, скорее всего отправятся на исследование «Громового Крыла».

Часть 2 . «Громовое Крыло».

Прежде чем приступить к описанию событий, произошедших на корабле, необходимо описать его внутренние помещения и потенциально интересные места судна.

Рулевое управление

Это небольшая комнатуха, в которой находится штурвал и стол с картами. Маленькие оконца, выбиты и на полу валяется стеклянное крошево. Посмотрев на одну из навигационных карт, вы замечаете красный крест, отмеченный капитаном на месте рифов.

Кабюта Капитана

В этом помещении стоит мерзкий запах свернувшейся крови, заставляющий вашу голову кружиться. Все стены покрыты влажными склизкими каплями. Одежда, книги и бумаги капитана влажные и липкие. Некоторые предметы покрывает странная белесая слизь, от запаха которой вам становится дурно.

Если игроки взломают капитанский ящик, то смогут найти в нем, рубин, десять золотых монет, и ключ от трюма.

Каюты команды

Здесь произошло нечто странное. Складывается такое ощущение, что это место стало ареной жестокой битвы. Тумбочки и столы валяются в полном беспорядке. Некоторые из них разломаны. В углу покоится человеческий труп, в синем камзоле. Его руки почернели, а лицо выражает лишь ужас, который застыл на нем перед кончиной. В дальнем углу помещения находится еще одна лестница, ведущая вниз.

Трюм

Эту дверь необходимо выбить (STR 16) или открыть с помощью капитанского ключа. В том случае, если в партии есть вор, он может попытаться взломать замок со штрафом 25%.

В трюме вас ожидает великолепие дивных серебряных слитков, ровные штабеля которых должны были добраться до одного из портов Моря Печали. Сейчас этот драгоценный металл находится в вашей власти, и вы вольны распоряжаться им по своему усмотрению. Серебро тускло блестит в полумраке трюма, доказывая вам, что поход за сокровищами был не напрасен.

К каюте находится 150 слитков серебра. Если РС будут осматривать помещение, они должны увидеть странный мистический символ, неизвестной природы. Персонажи взглянувшие на него, должны будут услышать странные шепчущие голоса, и выкинуть Fear Check со штрафом -3.

Трюм 2

В этой части трюма стоит запах мокрого дерева. По всей видимости, судно занималось перевозками древесины, и этот груз, скорее всего, уже никогда не найдет своего истинного хозяина.

Если игроки смогут разобрать доски (это потребует 3 часов непрерывной работы двух людей с силой не меньшей 12-ти), то они найдут под ними почерневшие и покрытые ужасным ранами тела боцмана, судового врача и трех других членов команды. Дерево мокрое и не может быть использовано для разведения костра.

Полузатопленная каюта.

Какой цели служила эта каюта ранее, теперь определить невозможно, ибо она на половину погружена в холодную океанскую воду. Проем, ведущий в следующее помещение, полностью скрывается под водой, и для того чтобы проникнуть туда, вам придется нырнуть. Ваше внимание привлекает странное синеватое сияние идущее из затопленного океаном трюма.

Персонажи, решившие нырнуть в воду, должны будут освободиться от кольчуги и от тяжелого оружия. В противном случае они камнем пойдут на дно.

Сфера глубин.

Добравшись вплавь до второго помещения, вы открываете под водой глаза, и видите слабое сияние, идущее от одного из запечатанных ящичков. Инкрустированный драгоценными камнями сундучок не так велик и вы можете запросто поднять его.

Если увидевший ларец персонаж попытается схватиться за него, прочитайте следующий абзац.

Устремившись к желанному предмету, вы протягиваете к нему руку, и неожиданно замечаете, как из темного проема, ведущего к огромной пробоине, медленно выплывает зловещая хищная тень. Это злобный призрак океана – рифовая акула, заинтересовавшаяся гостями своих мрачных владений.

Рифовая акула INT=1, Hp=34, THAC0=13, AC=7, #AT1, Dmg=3d6, MV sw=12ft, XP300. Если персонаж попытается схватить акулу за тело или за плавники, он получает дополнительное повреждение 1d4 от ее грубой шкуры.

Примечание для ДМ по подводному бою: Персонажи видят всего на 10Ft, штраф к силе атаки –4, и кроме того в жидкой стихии огненные заклинания не имеют эффекта. Кроме того, маги не могут пользоваться вербальным компонентом магии.

Пробоина

Эта часть корабля полностью искорежена столкновением с рифом. Сквозь колоссальную пробоину виден конец океанского шельфа, срывающийся в чудовищную бездну, стремящую в темные пропасти векового мрака. Замогильный холод глубин здесь настолько силен, что от него у вас перехватывает дыхание.

Если персонажи оказываются в этом месте ночью, они должны увидеть зловещий зеленоватый свет, исходящий из бездны, простирающейся за рифом. Если РС внимательно осмотрят трюм, они смогут найти странный наконечник, созданный из темного металла. К нему пристал кусочек ткани от чьего-то сюртука.

Теперь, когда корабль исследован, и персонажи оказались пойманными в ловушке, им придется провести на холодных скалах целую ночь. Впрочем, более вероятно, что РС будут искать убежище на корабле. В том случае, если персонажи решили заночевать непосредственно на рифе, холод, волны и ветер должны загнать их обратно на судно. Если РС что останутся на палубе, должны увидеть следующее.

Вы осматриваетесь по сторонам. Темное, суровое небо все также несет свои тяжелые тучи в сторону берега. Звезд не видно, далекие небесные огни не могут пробиться сквозь пелену полуночного мрака. Однако вы находитесь не в полной темноте. Вдалеке, светятся желтые огоньки берегового поселения, а еще дальше за рифом, под водой, виднеется какое-то тусклое зеленоватое сияние, словно огромный косяк рыб, фосфоресцирует у края шельфа.

Есть вероятность того, что РС начнут гулять по палубе и дальше. В таком случае, ДМ должен прочитать нижеследующий абзац.

Во время прогулки по судну вы замечаете какую-то странную тень, скрывающуюся за обломками мачты. Нечто двигается очень осторожно и практически бесшумно. Вы можете различить контуры его фигуры, но не сможете сказать с уверенностью, что это человек. Едва вы направляетесь к загадочному существу, как оно скрывается в обволакивающем корабль тумане, рваные клочья которого, похоронной пеленой стелятся по окровавленной палубе.

Персонажи, находящиеся в этот момент в трюме слышат, что по верхней палубе перемещаются два существа. Однако остаток ночи проходит без всяких происшествий.

20 сентября.

Утро

Утром, к рифам с разбившемся парусником, подползает еще один пакетбот. Это Дюрок и его люди. После того, как все РС отойдут ото сна, прочитайте следующий абзац.

Едва тусклое солнце взошло над зловецкими рифами, вы услышали, как к «Громовому Крылу» причаливает небольшое судно с треугольными парусами. Спустя секунду, с этого корабля к вам на палубу перебираются Дюрок и несколько его людей.

- Ну что, как ваши поиски? – весело произносит он, не обращая никакого внимания на кровь и следы битвы, окружающие его.

Если игроки не нашли сферу, то Дюрок просит их усилить поиски и отправится в трюм для того чтобы самостоятельно обнаружить сферу. Впрочем, волшебник все равно не полезет в воду, предоставив плавание персонажам. В том случае если игроки сферу нашли сам, то они должны решить отдадут ли они сферу магу, или оставят ее у себя. Если они выбирают второе, то Дюрок, ругаясь убирается на материк. Иначе происходит следующая сцена.

Волшебник жадно хватает сферу, и начинает ее оцупывать, приговаривая какие-то ласковые слова. Потом он с подозрением смотрит на вас, и произносит, - Вы, наверное, попытались ею воспользоваться, нечестивцы. Однако, со мной шутки плохи! Вы думали, я не узнаю про ваши тайные планы, но я оказался хитрее вас. Вы обманщики и предатели.

Дюрок отбегает подальше от игроков и... исчезает вместе со всеми своими людьми., которые были всего лишь умело созданной иллюзией. Сам колдун применил при бегстве телепортацию. Мгновением позже в трюме корабля с треугольными парусами происходит взрыв, судно ломается по полам и погружается в воду рядом с рифами. Кроме того, если персонажи исследуют весь островок, ни обнаружат, что пакетбот Рикинга также исчез. На самом деле его увели Риверы и спрятали в одном из ближайших полузатопленных гротов.

Ночь

В любом случае, было ли столкновение с волшебником, или нет. Персонажам все равно придется остаться на разрушенном корабле ночью. Вечером над морем начинается шторм, и дикие сиреневые всполохи озарят хмурое, штормовое небо. Дождавшись, когда персонажи окончательно уснут, ДМ должен будет прочитать следующий абзац.

Непогода, бушующая вокруг корабля, притупила ваши чувства и слух. Дикий, ревущий, словно от безумной ярости, ветер, сорвал остатки парусов с мачт и швырнул их в море. Корпус судна трещит так, будто вот-вот готов развалиться, а зловещий океан неумоимо катит массивные волны, яростно разбивающиеся о стенки вашего хрупкого убежища.

Если кто-то все-таки решит выйти ночью на палубу, ДМ может прочитать ему следующее.

На верхней палубе царит настоящий ад, огромные волны перехлестывают через борта судна, заливая все вокруг соленой водой и пеной. Вы еле удерживаетесь на своих ногах, вглядываясь в сгустившуюся вокруг корабля тьму. В какой-то момент вы замечаете у форштевня зловещий, неестественный силуэт человека.

Шут у РС появляется шанс вернуться к своим товарищам. Если персонаж не испугается загадочной фигуры и попытается подойти поближе, то прочитайте следующий абзац.

Подобравшись к носу судна, вы понимаете, что перед вами не человек, а некий морской ужас, принадлежащий зловещему племени океанических существ, желающих уничтожить человечество. Перед вами стоит тварь, настолько же ужасная в своем безымянном уродстве, насколько и древняя, как сам океан, простирающийся ледяное величие до сливающегося с мрачными волнами горизонта. Чудовище агрессивно настроено и немедленно атакует вас.

Ривер *Int=7, AC=4, MV=6, HP=30, THAC=15, AT#3, DMG=2d6/2d6 и зубами 1d4, ML 12, XP450*

В тоже время несколько подобных тварей вламываются в помещение к спящим персонажам. Чудовища могут проникнуть внутрь корабля через верхнюю палубу, или добраться до людишек через пробоину в трюме. Если персонажи на ночь блокируют дверь, чудовища вышибают их при помощи грубой силы, или с помощью магии Дагона.

Ривер (2) *Int=7, AC=4, MV=6, HP=30, THAC=15, AT#3, DMG=2d6/2d6 и зубами 1d4, ML 12, XP450*

Дакгон *Int=13, AC=7, MV=6, HP=40, THAC=17, Атака презубцем 2d6+3 и острым гребнем 1d6*
Используемые заклинания: Magic Missile (4), control temperature, heat metal, ML 15, XP800

Если героям удастся пережить неожиданное нападение чудовищ, то ДМ должен прочитать следующий абзац.

Ужасная бойня закончилась вашей победой. Все подводные твари мертвы, и их зловещее оружие теперь полностью безвредно для вас, однако какова вероятность того, что этой ночью они не придут утолить свою кровавую жажду снова?

Если после битвы, персонажи выбираются на палубу они видят перед своими глазами следующую картину..

Угрюмый свет под рифами, начинает мерцать и вращаться, словно какая-то неведомая сила раскручивает его в сумрачной бездне кошмара. Вы видите, что через противоположный борт на судно заползают еще несколько мерзких чешуйчатых существ, которые скользят в капитанскую рубку. Бросив последний взгляд на волнующуюся поверхность океана, вы понимаете, что из ее глубин, навстречу, в свите ускользающих пузырьков поднимается что-то чудовищное. Огромный, не имеющий ни описания ни названия, колосс из глубин, который древнее самой вечности.

Если РС возжелают рассмотреть непонятного монстра во всех деталях, то им придется сделать чек Безумия, ибо из глубин океана поднимается демонический дарклорд Мукримух, обладатель зловещего домена Дредсуленн, детализированного в последующем модуле «Глубины Безумия». Мукримух акватический Тан'Нари вида Мугмухисус, который и управляет атаками риверов на прибрежные поселения. Ни в коем случае, не позволяйте РС сражаться с ним, если не хотите преждевременной смерти персонажей. На всякий случай, для фанатичных бесборцев приведена примерная статистика дарклорда, которой хватит для того, чтобы честно убить любого наглеца.

Мукримух, Дакрлорд Дредсуллена, гигантский акватический Тан'Нари, Хаотично-Злой

Нр 270, Мv 20ft ползком, 40ft в полете (плохо летает), 60ft плавание, АС –6, ТНАС 5, АТ#3, Нечестивая крса 2d6+8, Нечестивая крса 2d6+8, укус 2d8+5 или удар хвостом 1d8+5, или удар щупальцами 1d6+5, В подводном и надводном бою штрафы на демона не накладываются. Во время последующих событий, дарклорд находится за линией прибоа, и вершит какие-то зловещие ритуалы. Огни, вращающиеся за рифом, в глубинах океана, мерцают в аккомпанемент его молитвам.

После появления дарклорда, у РС начинаются серьезные проблемы, поскольку им предстоит драться не за материальные сокровища, а за собственное выживание. Если персонажи игроков вполне здоровы, Риверы атакуют вновь, у них преимущество в силе и время работает на них. Помните, что Риверы не будут жалеть персонажей, и в первую очередь сконцентрируются на израненных и слабых. Если же игроки очень сильно изранены, то от этого боя лучше воздержаться.

Ривер (2) Int=7, АС=4, МV=6, НР=30, ТНАС=15, Dmg= 2d6/2d6 и зубами 1d4, МЛ 13, ХР 450

Если персонажи все-таки выжили и в этой битве, то дарклорд подплывает к кораблю и начинает методично разрушать его крсами. В этот момент ДМ должен нагнать такого страха на персонажей, чтобы они бросились спасаться от чудовищ в плавы. Для того чтобы доплыть до берега РС должны будут выкинуть бросок на выносливость (со штрафом –2 из-за холодной воды) и на силу, со штрафом –1. Провалившие оба броска персонажи не доплывают до берега и тонут. РС, плывущие в броне и латах, выкидывают бросок на выносливость со штрафом –4. Набравшие в карманы и сумки серебра, выкидывают бросок на СОН со штрафом –5. Вышеозначенные штрафы куммулятивны и могут накладываться друг на друга.

Часть 3 . Шторм после бури.

21 сентября. Пуганное послештормовое утро.

Те персонажи, что доплыли живыми до спасительного берега, скорее всего, попытаются добраться до мага-предателя желая как следует проучить его. Ночью 20-го Дюрок отсутствует в поселении. В это время, он находится в небольшой пещере у моря, там, где риверы спрятали его пакетбот. Если персонажи решат самостоятельно исследовать береговую линию, то у них существует всего 2% шанс случайно наткнуться на тайное убежище мага.

Если персонажи не захотят сражаться с Дюроком и сбежут из деревни, заканчивайте модуль поражением партии и уничтожением поселения.

В том случае, если РС жаждают реванша, им будет приготовлена незабываемая встреча с обитателями моря. На утро, после спасения персонажей с Рифа, маг самостоятельно пребывает в свою резиденцию. Если персонажи блокировали все подступы к дому, Дюрок проберется внутрь своего жилища через секретный проход, соединяющий каверну и подвал его особняка. Оказавшись внутри дома, волшебник каким-либо способом постарается дать понять персонажам, что он их обманул и пробрался в жилище. Конечно, это заранее подстроенная ловушка, в которую попадут жадные и неосторожные герои, решившие с ходу убить «слабого фокусника». Когда РС зайдут внутрь дома Дюрока, прочитайте следующий абзац.

Как ни странно, но старый волшебник уже ждал вашего прибытия так, словно бы готовился рассказать вам то, чего не говорил все эти дни. Блуждающий взгляд Дюрока полон ненависти и безумия, скопившегося в его разуме за долгие годы.

Если РС не успели поссориться с магом, то они могут передать ему сферу или скрыть ее у себя. Впрочем, это не так уж и важно, поскольку волшебник произносит следующее.

Ваши поиски позабавили меня, и в некоторой степени развеселили. Впрочем, сознаюсь, с самого начала я был не очень честен с вами. Мне действительно нужна была сфера и это чистая правда. К сожалению, у меня никогда не было друга из Ситикуса, да и «Громовое Крыло»

издавна принадлежало мне. Вы можете спросить, ради чего я все это затеял? Я отвечу вам на этот вопрос, но не из-за того, что я хочу облегчить перед вами свою душу. Мне просто приятно осознавать тот факт, что вы помогли мне совершить дело, способное погубить всю эту жалкую деревеньку. Прежде чем вы умрете, осознайте всю чудовищность и необратимость своего поступка, почувствуйте всю горечь борьбы за чуждые идеалы.

На самом деле все очень просто. Я добыл сферу много десятилетий назад, обнаружив ее в одном из подземных гротов. Наивный, я не знал, что хозяева этой безделушки придут за мной. Когда они показались перед моими глазами в первый раз, я затрепетал от восхищения их совершенством, ожидая неминуемой смерти. Однако, они не убили такое жалкое существо, которым я был тогда. О, нет их доброта и терпение были безграничны. Их лидеры предложили мне сотрудничать с ними с помощью ментальной связи особого рода. Я не отказался от их предложения, просто не посмел. Да и как может букашка живущая на земле несколько десятков лет, противостоять древним, появившимся за тысячи, а то и за миллионы седых столетий до нашего рождения.

Долгие годы я поддерживал этот союз, помогал Старейшим планировать нападения на близлежащие деревни, указывал им на маршруты судов, но случайно все изменилось. Для поддержки связи со своими хозяевами я выходил в открытое море и пользовался сферой. К несчастью, два дня назад, мой корабль был захвачен пиратами, и я спасся лишь потому, что успел воспользоваться заклинанием телепортации. В одиночку я не мог отбить сферу у морских разбойников, несмотря на тот факт, что их корабль был потоплен штормом. Старейшие также не могли мне помочь, потому что я не мог вступить в контакт с ними. Именно поэтому я просил вашей помощи, и я рад, что вы мне не отказали!

В этот момент из-за спины волшебника выползает ривер-маг. Дюрок, в отличие от ривера, не будет драться до смерти. Наоборот, он постарается удрать из схватки, как только она примет неудачный для злодеев оборот.

Дзгон Int=13, AC=7, MV=6, HP=40, THAC=17, Атака трезубцем 2d6+3 и острым гребнем 1d6

Используемые заклинания: Magic Missile (4), control temperature, heat metal, M1 15, Xp800

Поль Дюрок: Mage INT 17; AL LE; AC 8; MV 8; HD 6; hp 22; THAC0 17; #AT 1; Dmg 1d4+2; ML 13; Xp 1,600

Заклинания: ghoul touch (2), darkness (15' radius), spectral hand, cause blindness, slow, flame strike, teleport without error

Эпилог.

Модуль заканчивается либо смертью персонажей, либо гибелью мага. Если Дюрок убит, персонажи могут забрать себе сферу и все те вещи, что находятся в доме волшебника. Местные жители будут отрицательно реагировать на смерть колдуна до тех пор, пока герои не предъявят им факты, свидетельствующие о сотрудничестве иллюзиониста и народа из бездны.

Если в схватке все-таки побеждает Дюрок, деревушка подвергается немедленному нападению монстров. Во время атаки риверов погибают все жители деревни, а Дюрок исчезает, скрываясь в неизвестном направлении. Возможно, что и сейчас он живет в каком-нибудь маленьком поселении у побережья Моря Печали, совершая приготовления к новой атаке из глубины.

Правила

Система Ravenloft-Fudge

Наш мир заполнен Тьмой. И не раз мне приходилось видеть, как под ударами сил мрака падают мои друзья и любимые. И потому, завершая эту книгу, я хочу повторить еще раз: БОРИСПЕСЬ!

Всю свою жизнь я старался справиться с мглой, которая и по сей день угрожает затопить города и селения нашего мира. Зло многолико, но страшнее всего то, что очень часто мы сами порождаем его, не задумываясь об возможных последствиях. И, благодаря этому, мне удалось понять одно – независимо от своего внешнего облика, Свет всегда остается Светом. Одиноким воин, который оберегает своих односельчан от ужасов, скрывающихся в лесах, отряд авантюристов, странствующих по Земле Туманов и сокрушающих зло, скромный ученый, который день за днем собирает травы, пытаясь создать новое лекарство или исцелить тех, кто ежедневно умирает от клыков, когтей и клинков порождений ночи. И независимо от их взглядов и системы деяний, которых они придерживаются в своей жизни, эти люди противостоят Тьме. Я могу призвать вас только к одному – присоединяйтесь к ним, или вставайте на свой собственный путь. Главное, чтобы он вел к рассвету.

Рудольф ван Рихтен

Вступление

Данный текст представляет собой компиляцию известной ролевой системы FUDGE для игр по Равенлофту. Наиболее предпочтительно использовать ее для игр по высокоразвитым доменам, таким как Мордент, Ламордия и другие, где люди уже отошли от использования тяжелых доспехов, мечей, рыцарства и прочих атрибутов средневековья. Основное оружие – огнестрельное оружие и фехтовальные шпаги и сабли. Семимильными шагами развивается прогресс во всех направлениях, изобретены первые модели многозарядных пистолетов (револьверов), во всю печатаются на типографных станках первые газеты, всевозможные механические приборы все плотнее проникают в жизнь обывателей, а медицина находится на пороге настоящего прорыва. Лучшими умами мира ведутся разработки над мощными паровыми двигателями, очередными опытными образцами которых снаряжают новостроящиеся морские суда.

Применение системы RL-FUDGE возможно также и в менее развитых доменах и даже в наиболее отсталых. В настоящее время разработчиками, то есть нами, ведется адаптация системы для игр именно по таким доменам.

FUDGE расшифровывается Паркером Уиттлом, автором системы, как: "Freeform, Universal, Do-it-yourself Gaming System", что на русском языке означает: "Открытая универсальная самодельная игровая система." Слово "Открытая" означает прежде всего отсутствие строгих правил, канонов и даже структуры – все в системе можно изменить под нужды конкретной игры. И не только "можно", но такая доработка предполагается изначально, о чем говорит слово "самодельная", означающее то, что ведущему предстоит выбрать из всего предложенного системой только то, что нужно ему, по возможности, дополнив своими наработками, а все лишнее – отсеять.

Само же слово "fudge" в переводе с английского означает "чушь, чепуха".

В этом документе мы, Эпикур и Нейман, проделали как раз всё, описанное параграфом выше, чтобы система наилучшим образом подходила для игр по Равенлофту. Нашими целями изначально было создание простой ролевой системы, понятной даже новичку, которая будет в какой-то простой форме определять возможности того или иного персонажа согласно его биографии, при этом быть максимально гибкой и оставаться системой в полном смысле этого слова. Согласно нашим задумкам, система должна была дать Мастеру полный контроль над ситуацией с возможностью решать скользкие моменты самостоятельно (а не под давлением игроков, аргументирующих свою позицию правилами), при этом ограничив его власть рациональностью и реалистичностью. А главное – система должна была стать только помощником в игре, удобным инструментом, и ни в коем случае не отвлекать внимание на себя во время игры, не заставлять постоянно копаться в себе, искать что-то по многочисленным таблицам: система должна была стать интуитивно понятной.

Конечно, опытный и волевой Мастер по Равенлофту никогда не позволит своим игрокам завладеть ситуацией и оказывать на него давление. А несогласных просто не примет в партию. Все это хорошо, но ведь особенно хорошо, когда все это поддерживается системой, "на низком уровне". Единственный аргумент игрока теперь – это рациональность, а рациональность практически всегда на стороне Мастера.

Мастера должны полностью понимать, какую ответственность они принимают на себя, получая такую свободу решений. Ведь по большому счету, в системе полностью легализован "Мастерский произвол", который стал даже тем, на чем все держится. Всегда помните об этом и не злоупотребляйте своей властью: никто не должен уйти с игры недовольным или обиженным.

По нашему мнению, задумка полностью удалась, а результат превзошел все наши ожидания. Мы искренне надеемся, что вам тоже она понравится.

Итак, чем же принципиально отличается RL-FUDGE от серии [A]D&D, считающейся основной для Равенлофта?

Простота

Прежде всего, сама FUDGE претендует на то, чтобы называться "словесной ролевой системой". Большинство мерительных терминов оформлены словесно. Используя ее в своих играх, вы никогда не услышите от своих игроков ничего подобного: "Я боец 9-го уровня!", - вместо этого игрок скажет: "Я отличный стрелок!". Градиентная шкала, которой меряется практически все в системе, включает 7 позиций, каждая из которых имеет словесное название, начиная от "Ужасно" и заканчивая "Исключительно". Такое представление информации особенно удобно для новичков, у которых нет времени или желания вникать во все тонкости системы: им будет достаточно написать подробную биографию своего персонажа: "квенту"; затем Мастер сам проставит все атрибуты и навыки персонажа в соответствии с его квентой, а когда выдаст лист персонажа игроку, не получит от него вопросов вроде: "А Скрытность +5 это много или мало?".

Объемы

FUDGE – небольшая по объему система, не требующая запоминаний огромного количества сведений. Практически все правила легко запоминаются на уровне интуиции, а если какое-то правило идет вразрез с опытом Мастера, то Мастер может легко его модернизировать или переработать. Система намеренно оставляет многие моменты недеklarированными: как уже сказано выше, все такие моменты игры отдаются на решение Мастеру. Казалось бы, это должно значительно увеличить нагрузку на Мастера. На деле, это действительно несколько увеличивает нагрузку (или скорее – ответственность), но при этом снимает с Мастера необходимость изучать ворох документации, книг, лазить по таблицам для определения результатов чуть ли не каждого второго действия.

К тому же, у ваших игроков никогда не возникнет вопросов подобных этому: "А способна ли нежить бегать? Ведь согласно правилам D&D, навык бега зависит от Телосложения, а нежить не имеет параметра Телосложение. И как следствие, ей недоступны все навыки, от Телосложения зависящие".

Гибкость

В системе нет четко определенных наборов атрибутов, навыков, преимуществ и прочего. Даже то, что предлагаем вам мы в этом документе является рекомендацией, подлежащей корректировке, если вам это необходимо. Даже в рамках одной принятой системы возможны вариации: есть лишь небольшой набор навыков, степень владения которыми необходимо определять для каждого персонажа. Остальные – факультативно. Для какого-то конкретного персонажа ювелирное дело – смысл всей его жизни. Он занимается им постоянно, а как следствие, Мастеру придется нередко делать проверку его ювелирного Мастерства костями, а потому удобно оформить ювелирное дело такому персонажу в виде навыка и определить для него степень владения. Тогда как для другого персонажа, особенно когда игра не акцентирует на этом внимание, будет достаточно просто отметить, что он "неплохо разбирается" в ювелирном деле, обозначив в Преимуществах "Ювелирное чутье".

Навыки и Черты

По FUDGE, персонаж полностью описывается навыками и чертами (аналог Skills и Feats в D&D). Атрибуты хоть и являются наиболее общим описанием персонажа, редко когда они напрямую используются в системе, нося в основном регулирующий и ограничивающий характер. В системе нет такого понятия, как класс или уровень персонажа. Вам не придется думать, как бы так извернуться, чтобы описать согласно системе отличающегося оригинальностью персонажа. Создавая персонажа, вам нет необходимости изучать толстые книги в поисках того престижа, который наилучшим образом подходит именно для вас, а потом всю игру придерживаться заданной по описанию престижа линии поведения. Все, что вам необходимо сделать – это придумать набор преимуществ, недостатков и сверхъестественных способностей, наилучшим образом характеризующих вашего персонажа. Не нужно четко декларировать, что будет "давать" та или иная способность, достаточно лишь условиться об этом с Мастером в общих чертах. Дальнейшую детализацию возьмет на себя Мастер.

Открытость и рационалистичность

Больше вам нет необходимости скрывать от своих игроков броски костей, чтобы те по результатам не вычислили ТТХ монстра. Если ваши персонажи противостоят какому-нибудь врагу, нет необходимости скрывать, что этот враг отлично владеет шпагой, ведь это и так быстро становится ясно, когда персонажи вступают в бой. Не нужно скрывать, как неудачно или удачно провел атаку или действие персонаж – в реальной жизни персонаж зачастую и так чувствует, насколько хорошо ему что-то удастся. Низкий уровень детализации (7 позиций против 20-гранной кости и широкого разброса бонусов) предоставляет Мастеру больше возможностей для импровизации.

Конечно, Мастеру нужно скрывать от игроков ту информацию, которая должна потом стать для них сюрпризом. В том числе и уровень развитости навыка Фехтование у врага из этого примера – до того, как персонажам выдастся возможность убедиться в этом на собственной шкуре.

Легальность и оригинальность

Вас не будут мучить угрызения совести, что вы пользуетесь краденными книгами и не имеете легальных прав на использование системы. RL-FUDGE (как и сама FUDGE) – свободно распространяемая система. К тому же, она значительно отличается не только от D&D, но и от всех других систем, так что даже если вы и не планируете использовать RL-FUDGE в своих играх, прочтение правил может дать вам несколько интересных идей, полезных для хоумрулов и составления своих систем. Если это так, мы надеемся, что наш опыт окажется вам полезным.

В данном документе вы можете найти описание основных положений системы, списки навыков и черт персонажа, систему отслеживания ранений персонажа, боевую механику и рекомендации по использованию Равенлофтовских проверок по RL-FUDGE. Здесь нет системы магии – пока что она "поставляется" отдельно (вы можете найти ее в файле Грамарий – Система магии.doc). На сегодняшний день нет официально утвержденной системы магии, которая бы оптимально подходила под RL-FUDGE, но мы днями и ночами усердно трудимся над этой проблемой. Идущая в комплекте поставки система Грамарий слишком сложна по сравнению с RL-FUDGE, но если вникнуть в ее суть – она чрезвычайно удобна и гибка. В этом документе вы также не найдете таблиц с оружием, доспехами, амуницией, живностью и прочей полезной утварью. Никаких намеков на монстрятники здесь тоже нет. Мы предоставляем Мастеру возможность самому додумать всю необходимую ему информацию для игры. А потому проведение игры потребует от Мастера предварительной подготовки.

Составление подобных таблиц – слишком длинное и нудное занятие, у нас нет на это человеческого ресурса. Если наша система получит распространение, надеемся, вся необходимая информация будет составлена коллективно.

Персонаж

Основные положения и термины

Качество: Все, что может описать персонажа: первичные параметры, навыки, преимущества, ограничения, сверхъестественные способности и другое.

Уровень: Большинство качеств разбито на семипозиционную шкалу. Уровень определяет развитие того или иного качества у персонажа, т.е. соответствующую такому развитию позицию.

Атрибут: Качество, которое присуще в той или иной степени любому персонажу в игре, определяет наиболее существенные для игры характеристики, подлежит семипозиционной градации. Среднестатистический человек обладает всеми атрибутами на уровне Слабо, Средне или Неплохо.

Навык: Любое качество, которое не является атрибутом, но может быть развито тренировками. Обычно в навыки включаются важные для игры параметры, применение которых будет встречаться относительно часто и требует вероятностной шкалы. Менее существенные для игры навыки будут отнесены к Преимуществам, удачу или неудачу в применении которых а также сторонние эффекты будут полностью определяться Мастером. Среднестатистический человек владеет доступными навыками на уровне Слабо, тогда как малодоступными навыками не владеет.

Преимущество (дар): Качество, которое не является навыком или атрибутом. Преимущества не имеют градаций, они могут либо присутствовать, либо отсутствовать. Любое преимущество будет помогать персонажу в определенных случаях, например, изменять в лучшую сторону броски костей или делать Мастера более благосклонным к персонажу. Но преимущества вводятся больше для придания персонажам индивидуальных качеств, отраженных в листе персонажа, и скорее рассчитаны на соответствующий отыгрыш их со стороны игрока, а не на учет их Мастером при бросках костей. В общем случае, если какое-то качество не может быть определено семипозиционной шкалой (далее – шкалой), оно считается преимуществом. Не очень существенные для игровой механики навыки тоже оформляются в виде преимуществ.

Ограничение: Аналогично преимуществу, но в отличие от него, ограничение будет мешать персонажу время от времени.

Черта: Обобщенное название преимуществ и ограничений.

Сверхъестественная способность (феномен): Любое качество, причины которого выходят за пределы понимания ученых умов цивилизации. Обычно сверхъестественные способности

связаны с биологической энергией или развитыми ментальными способностями. Сверхъестественная способность не обязательно не должна подчиняться законам природы и физики. Она может включать необъясненные наукой факты, встречающиеся при стандартных условиях исключительно редко.

Семипозиционная шкала.

FUDGE использует словесную шкалу для выражения уровня развития качеств.
Исключительно – Отлично – Хорошо – Неплохо – Средне – Слабо – Ужасно.

Примечание:

Процесс создания и развития персонажа

Процесс создания персонажа происходит следующим образом. Сначала игрок пишет подробную квенту (биографию) своего персонажа. Это должна быть не красивая история из жизни, а текст, максимально полно описывающий персонажа со всех сторон, но в свободной форме.

Написанию квент посвящены многие статьи, и здесь мы не будем касаться этого вопроса. В комплект поставки RL-FUDGE входит два опросника для персонажей – они помогут игрокам сориентироваться в том, о чем следует писать в квенте и на что обращать внимание. Мы не советуем использовать эти опросники в качестве анкеты – пишите вашу квенту в свободном литературном стиле, а опросники используйте только как подсказки.

Получив от игрока квенту, Мастер просматривает ее, связывается с игроком, и они вместе решают спорные и непонятные моменты. Когда все решено, Мастер составляет лист персонажа, заполняя его согласно полученной биографии.

Обратите внимание, что мы не рекомендуем игрокам самим заниматься заполнением листов персонажей. Им стоит уделить больше времени квенте, чтобы по ней можно было заполнить лист так, как игрокам бы этого хотелось.

Еще на что стоит обратить внимание – на отсутствие баланса между персонажами. Мастер распределяет уровни навыков так, как ему кажется правильным. Не нужно пытаться вводить баллы персонажей, определять стоимости навыков и заниматься прочими подобными делами. Забудьте о балансе – каждый персонаж должен быть полезен в игре по своему. Единственное, где можно оставить баланс – это сказать, например, что из шести атрибутов каждый персонаж может иметь один из них на уровне Отлично, два – Хорошо и остальные – Неплохо и ниже. Причем это все равно не должно быть догмой.

Конечно, Мастеру не стоит допускать, чтобы какой-то персонаж оказывался просто не нужен, потому что есть кто-то другой, который умеет делать всё то же, только значительно лучше. Если это происходит, нужно сказать его игроку об этом заранее и предложить ему пересмотреть концепцию персонажа. А возможно, просто вы не смогли рассмотреть полезность персонажа? Предположим, что в поход идут опытный волшебник и его ученик. Ученик значительно ниже по своим способностям в колдовстве, но ведь у него совсем другая функция: он постигает магию, помогает учителю в хозяйстве и в других делах, возможно, служит дополнительными ушами и глазами - совершенно другой по назначению персонаж.

Заполнив лист, Мастер опять связывается с игроком, чтобы продемонстрировать ему результат (и подкорректировать его, если есть необходимость) и дать вводную по игре. Это – последний этап, после него персонаж готов вступить в игру.

Если он, конечно, не волшебник. В этом случае ему придется немного попотеть с системой Грамарий, но об этом – в самом Грамарии.

Под развитием персонажа понимается тренировка им навыков и атрибутов. В RL-FUDGE нет ни баллов опыта ни других подобных "плюшек". В основном развитие проходит между игровыми историями или между основными этапами этих историй, если они длинные. В процессе игры Мастер наблюдает за персонажем: какие навыки он больше всего использует, как

себя ведет, и потом в конце истории может объявить, что в процессе игры персонаж развил тот или иной навык на ступень выше. Второй вариант – если после прохождения какого-нибудь приключения, персонажи на некоторое время оказываются "без дела". В этом случае, игрок может дать заявку Мастеру о том, чем его персонаж будет заниматься в перерыве, и, согласно этой заявке, Мастер может в начале следующей игры повысить персонажу соответствующие навыки или атрибуты. Кстати, атрибуты развиваются именно таким способом, а не первым.

Атрибуты

Сила

Этот атрибут является мерой физического развития персонажа. Сила определяет, сколько может персонаж поднять веса, сможет ли он столкнуть огромный камень с утеса или изогнуть прут решетки. Высокая сила позволит персонажу нанести тяжкие раны в бою, легко оглушить человека или разорвать путы. Атрибут также определяет степень выносливости персонажа, способность переносить длительные физические нагрузки: бег, плавание и другие. Сильный персонаж – не обязательно гора мышц, зачастую сила дается за счет крепости мышц, тогда как сам персонаж не выглядит "угрожающе".

Реакция

Важнейший атрибут для проведения боя многими видами оружия. Высокая реакция (иначе говоря – Ловкость) поможет вашему персонажу парировать удары, использовать удобные моменты для нападения, уклонится от выстрела. В любом случае, высокая реакция означает очень короткое время, необходимое персонажу для принятия правильных подсознательных решений. В основном реакция используется в боях. Большое количество навыков зависит от этого параметра, некоторые преимущества могут быть получены только в случае достаточно высокой реакции.

Здоровье

Способность персонажа переносить болезни, сопротивляться действиям ядов и снотворных, переносить и залечивать ранения. Здоровье определяет способность персонажа затаить дыхание на длительное время, быть менее восприимчивым к пагубному воздействию тепла и холода. В бою высокий уровень здоровья позволит снизить опасность полученных ранений, то есть, получить более широкую шкалу повреждений. Кроме того, некоторые преимущества позволят персонажу вытерпеть большее количество ударов (емкость повреждений) – такие преимущества могут быть получены только при определенном уровне здоровья.

Воля

Параметр, определяющий способность персонажа противиться соблазнительным факторам, противостоять некоторым сверхъестественным способностям, быть более уверенным в своей жизненной позиции, заставлять себя делать неприятные вещи, сохранять концентрацию. Отчасти Воля – социальный параметр, поскольку часто используется при общении, чтобы не быть напуганным, переспоренным, соблазненным, итд. Воля определяет, насколько человек подвержен страху, безумию или кратковременным порывам чувств. Персонажи с высокой силой воли, как правило, интроверты. В критически важных (для жизни, карьеры и прочего) ситуациях персонаж получает бонус ко всем броскам, которые так или иначе зависят от Воли.

Убедительность

Параметр, определяющий способность персонажа правильно подбирать нужную комбинацию слов, гармонию речи, жестов и мимики, внутреннее чувство психологического состояния собеседника, проницательность в общении. Независимо от того, говорит человек правду или ложь, старается ли он выдать себя за другого или правильно составить документ, убедительность определяет реакцию остальных на действия персонажей, не обязательно только в общении. Убедительность – не метаигровой параметр: любому персонажу всегда придется самому отыгрывать все беседы и самому составлять речь. Убедительность же помогает персонажу достичь именно того эффекта и той реакции, которой он добивался. В бою этот параметр может быть использован для обмана противника: ложных выпадов, обезоруживании, но все-таки, Убедительность – социальный параметр.

Восприятие

Характеризует развитость пяти органов чувств человека, внутренний голос, чутье. От него зависит, насколько хорошо персонаж может подслушать разговор, заметить нечто необычное, почувствовать цель на мушке ружья, и даже "ощутить взгляд затылком". Этот параметр поможет персонажу избежать нежелательных столкновений, успеть вовремя уйти, уметь быть в нужное время в нужном месте. Это не значит, что Мастер укажет все места, откуда может исходить опасность или тыкать пальцем, куда нужно обратить внимание. Хорошее восприятие в большей степени предполагает бдительность самого игрока. Многие сверхъестественные способности зависят от этого параметра.

Навыки

В данном разделе мы приводим список навыков, которые могут оказаться наиболее полезными для большинства персонажей. Степень владения некоторыми из них крайне желательно определить любому персонажу – такие навыки будут стоять в начале списка. Другие, возможно, окажутся не столь существенными – их можно не определять для какого-то конкретного персонажа, а если когда-нибудь понадобится сделать проверку этого навыка – взять среднестатистическое значение. Определяя какой-то навык, Мастеру желательно объяснить игроку, на какие "поступки" с его использованием способен персонаж при данном уровне развития навыка. И последнее – если какой-то персонаж не просто не владеет чем-то, но оказывается, буквально, не совместимым с каким-то навыком, необходимо определить степень его владения как "Ужасно" – ведь уровень Ужасно для любого навыка означает какой-то дополнительное ограничение, действующее на персонажа, помимо неудач использования.

При необходимости для игры, Мастер может дополнить или расширить этот список. Если игрок чувствует, что для полноценного описания персонажа ему не хватает какого-нибудь не указанного здесь навыка, необходимо переговорить с Мастером о его внедрении. Но все же, здесь перечислены основные навыки, которые могут понадобиться на игре - возможно, нужное игроку умение будет удобнее оформить в виде черты.

Рядом со всеми навыками (в скобках) дан атрибут, от которого они зависят. Навык не может быть развит на уровень выше, чем атрибут, от которого он зависит. Но если это необходимо, дальнейшее развитие такого навыка должно быть в обязательном порядке согласовано с Мастером. У некоторых навыков нет атрибутов, от которых они зависят - такие навыки не ограничены в развитии.

Для среднестатистического человека стандартный уровень развития любого навыка – Слабо. Если дело обстоит иначе, в описании навыка об этом будет сказано. Профессионалы в своем деле

будут иметь повышенное значение определенных навыков. Так, деревенский плотник будет обладать Хорошим уровнем в плотницком и столярном деле, его подМастерье – Неплохим. Городской плотник, известный на весь город своим Мастерством будет Отлично владеть своим ремеслом.

Ужасный уровень владения тем или иным навыком всегда означает какое-то дополнительное ограничение, помимо очень плохих результатов броска костей – для всех навыков такие ограничения указывается в примечании.

Учтите, что люди, обладающие Искключительным навыком исключительно редки и, как правило, известны очень широко. Люди со всего Даймонлю съезжаются в Порт-А-Лючин, чтобы отдать огромные деньги за револьверы, изготовленные известным оружейным Мастером Абернатием Гирлингом.

Уличный бой (Сила)

Определяет степень владения кулачным боем, ножами, кинжалами, дубинами, подручными инструментами, а также меткость в метании ножей, камней и других предметов. Этот навык может быть использован любым персонажем вместо Фехтования или Владения саблей, если персонаж пожелает. Однако в этом случае персонаж становится более уязвимым для противника (в общем случае, персонаж получает штраф -1).

Примечание: метание кинжалов требует преимущество "метание", иначе навык Уличного боя определяет только, попал ли кинжал в цель, а не смог ли воткнуться острием. В большинстве случаев Сила является основным атрибутом для Уличного боя, но в некоторых случаях, (например при использовании хлыста или сети) Мастер может ограничить Уличный бой до уровня Реакции, если он ниже уровня Силы. Ужасный Уличный бой означает, что персонаж боится вступать в драки, и в потасовке имеет низкую мораль.

Огнестрельное оружие (Восприятие)

Определяет степень владения легким огнестрельным оружием: мушкетами, револьверами, ружьями, дробовиками, итд. Навык всегда ограничивается уровнем Неплохо, если на используемое оружие персонаж не имеет фокуса. Персонаж может использовать Огнестрельное оружие только в том случае, если он стреляет оружием прямого наведения. Для навесного оружия, как например пушки, необходимо использовать навык Баллистика.

Примечание: Неразвитое Огнестрельное оружие имеет уровень Ужасно. Ужасное Огнестрельное оружие означает, что персонаж может стрелять только из заряженного оружия и не умеет перезаряжать оружие самостоятельно.

Фехтование (Реакция)

Определяет степень владения шпагой и рапирой, но может также применяться и к другим видам оружия, особенно когда персонаж использует защитный, "парирующий" стиль боя. При этом навык используется в полную силу только, если в качестве оружия выбрана шпага или рапира. В любом другом случае, навык ограничивается уровнем Неплохо, если на используемое оружие персонаж не имеет фокуса.

Примечание: Неразвитое фехтование имеет уровень Ужасно. Ужасное Фехтование означает, что персонаж вообще не может использовать защитный стиль боя ни с каким оружием (см. раздел Боевая механика). Исключение составляют только те оружия, которые удобны для защиты и на них у персонажа есть фокус.

Примечание: Все-таки Фехтование больше от **Восприятия**, чем от **Реакции** должен зависеть. Возможно создание двойной зависимости

Владение саблей (Реакция, для тяжелого оружия - Сила)

Определяет степень владения саблей и любым другим режущим оружием, в том числе и старомодным (мечом, топором, и т.д.). Навык используется в полную силу, если в качестве оружия выбрана сабля, ятаган. В любом другом случае, навык ограничивается уровнем Неплохо, если на используемое оружие персонаж не имеет фокуса.

Примечание: Ужасное Владение саблей означает, что персонаж имеет значительные шансы случайно повредить себя – вывихнуть руку или порезаться неосторожным движением. Неразвитое Владение саблей имеет уровень Ужасно.

Тактика (Убедительность)

Персонаж умеет правильно использовать локальные преимущества (рельеф местности, погоду, освещение, внезапность и т.д.) в своих целях для планирования операций. Навык помогает понять персонажу сильные и слабые стороны своих сил и сил противника, оценить различные варианты исхода боя. Если отыгрывается бой одного отряда против другого, то за каждые 2 уровня разницы в навыке Тактика между предводителями обоих отрядов, сторона с более опытным тактиком имеет +1 бонус на броски наиболее очевидных для отряда функций. (Для группы мушкетеров – Огнестрельное оружие, для банды головорезов – Уличный бой, для отряда преследователей – к скорости передвижения и т.д.). Навык всегда ограничен уровнем Неплохо, если персонаж не имеет фокуса на действие, к которому в данный момент применяется Тактика.

Примечание: Ужасная Тактика означает, что персонаж не способен адекватно командовать людьми и боится ответственности.

Бег (Здоровье)

Навык определяет, насколько быстро может бежать персонаж, насколько долго может сохранять определенную скорость, насколько сильно влияют особенности местности на бегущего персонажа. Время, которое персонаж может держаться на ходу обратно пропорционально скорости передвижения, Мастер сам должен определять степень успеха в каждом конкретном случае. Среднестатистический человек может пробежать с максимальной скоростью пару минут, а неспешным бегом – минут 15..20.

Примечание: Среднестатистический человек имеет Средний уровень Бега. Ужасный Бег означает, что персонажу недопустима нагрузка подобного рода по причине слабого здоровья: у персонажа быстро начинается одышка, может закружиться голова, появиться аритмия сердца, или даже случиться приступ.

Наблюдательность (Восприятие)

Под Наблюдательностью мы понимаем внимательность персонажа, способность замечать больше, чем другие люди, улавливать и запоминать детали, способность анализировать детали и складывать из них версии, как из кубиков, отбрасывая несущественное. Наблюдательность – пассивный навык, он используется персонажем всегда и служит для определения, например, заметил ли персонаж *случайно* что-нибудь необычное, если он не искал специально. Если персонаж ищет что-то специально, то Наблюдательность работает в усиленном варианте, давая больше шансов персонажу найти то, что он ищет.

Примечание: Ужасная Наблюдательность означает, что у персонажа слабая память и практически всегда рассеянное внимание.

Скрытность (Восприятие)

Навык показывает, насколько хорошо персонаж может совершать действия незаметно для других: бесшумно и незаметно прокрасться мимо поста охраны, просидеть незамеченным за кустами, пока не пройдет патруль, подкрасться к человеку вплотную, передать тайное сообщение, спрятать что-нибудь, а также оценить степень незаметности своего товарища. Специальное оборудование (камуфляж, гримировка) может повысить шансы персонажа на успех.

Примечание: Ужасная Скрытность означает, что персонаж не может спрятаться самостоятельно, ему обязательно нужна помощь со стороны. И даже в этом случае он будет крайне ненадежно чувствовать себя в укрытии.

Лечение (нет)

Навык определяет, может ли персонаж оказать первую помощь раненым товарищам, вылечить их от недуга, оценить степень тяжести повреждений и сколько кому-то еще "осталось". Сюда же входит знание медицинских препаратов того времени и основных лекарственных растений (названий, действий и необходимых доз), умение определить их по отличительным признакам: внешнему виду, запаху, действию и последствиям применения.

Примечание: Ужасное Лечение означает, что персонаж скорее принесет только вред тому, кому пытается оказать помощь. Во всяком случае, все попытки первой помощи со стороны этого персонажа скорее всего окажутся очень болезненными.

Верховая езда (Реакция)

Навык определяет способность персонажа управлять лошадьми и другими транспортными животными. Управление животными включает в себя способность держаться в седле, отдавать понятные команды, как словесные так и контактные, держать бой находясь в седле, совершать всякие трюки во время движения или оседлать и подчинить себе дикое животное. Навык должен развиваться отдельно для каждой группы животных.

Примечание: Среднестатистический персонаж имеет Среднюю Верховую езду для тех животных, использование которых распространено в его стране, и Ужасную Верховую езду для всех остальных. Ужасная Верховая езда означает, что персонаж не умеет залезать на животное, боится ездить на нем, а при попытке езды без посторонней поддержки, скорее всего, свалится на землю.

Выживание (Восприятие)

Навык определяет способность персонажа самостоятельно существовать, обеспечивать себя едой, теплом и кровлей вне цивилизации, знание, какие предметы нужно взять с собой в поход, где можно добыть питьевую воду, как развести костер в ветреную погоду. Персонаж знает, какие ягоды и грибы в лесу есть можно, а какие лучше отдать врагу, запах какой травы отгоняет комаров, как укрыть свой шалаш от хищников. Персонаж способен догадаться, куда ведет та или иная тропа, и кто ее проложил.

Примечание: Ужасное Выживание означает, что персонаж ничего не способен сделать для обеспечения себя вне цивилизации: он будет голодный, не выспавшийся, промокший под дождем, пока однажды не найдет фрагменты себя в животе какого-нибудь зверя.

Плавание (Сила)

Навык определяет, насколько быстро и долго может плыть персонаж, насколько хорошо справляться с течением, маневрировать в воде (в том числе и плыть с грузом или спасать утопающих), продолжать плыть, если ногу вдруг свело судорогой или хотя бы просто удерживаться на плаву в спокойной воде.

Примечание: Среднестатистический персонаж имеет Средний уровень Плавания. Ужасное Плавание означает, что персонаж просто не умеет плавать, боится воды и скорее всего пойдет ко дну, если попадет в воду.

Пиротехника (Восприятие)

Персонаж в состоянии оценить, сколько пороха нужно положить в бочку, чтобы гарантировано подорвать стену и при этом не разорваться, какой длины при этом нужен фитиль и как его смастерить, оценить возможный ущерб от взрыва или по последствиям взрыва определить, в каком месте была заложена бомба и сколько ее было "в тротиловом эквиваленте". Персонаж знает, как и из чего делается порох, как правильно хранить взрывоопасные материалы, он в состоянии понять принцип действия ружья на уровне физики игрового времени.

Примечание: Среднестатистический человек имеет Ужасный уровень Пиротехники. Ужасная Пиротехника означает, что персонаж, по сути, ничего не понимает во взрывном деле, а потому ему лучше не доверять ничего с ним связанное. В лучшем случае он просто ничего не добьется. В худшем – от него ничего не останется.

Ловушки (Восприятие)

Навык определяет способность персонажа понимать устройство ловушек разного типа, уметь их создавать, обнаруживать или обезвреживать. Персонаж знает, как нужно обойти ловушку так, чтобы она не сработала. Как и Наблюдательность, навык Ловушки может работать в пассивном режиме - постоянно в поисках опасностей подобного рода.

Примечание: Ужасные Ловушки означают, что персонаж в корне неверно понимает устройство ловушек, хотя скорее всего уверен в обратном. Созданные таким персонажам ловушки часто вредят не тем, для кого были расставлены, или бывают просто неэффективны.

Ремесло (нет)

Этот навык определяет степень владения персонажа тем или иным ремеслом – относительно простому в обучении и часто применимому в бытовых условиях навыку. Любое ремесло должно развиваться отдельно, но можно развить и "общее" ремесло, для так называемого, Мастера на все руки. До уровня Неплохо развитие ремесла можно вести именно так, а для более профессионального овладения необходимо конкретно указывать, какое ремесло развивается.

Примечание: Для среднестатистического человека нужно учитывать Слабое "общее" ремесло. Ужасное Ремесло означает, что персонаж вообще не способен ничего создать из подвластной навыку области, а попытки помочь кому-нибудь сказываются только негативно на общем результате. Игровой персонаж может иметь Ужасный уровень только в каком-то определенном ремесле.

Искусство / Наука (по умолчанию - Восприятие)

Данный навык аналогичен Ремеслу за исключением того, что применяется к сложным для обучения умениям, а также к умениям, тайны которых хранятся в секрете.

Примечание: Для Искусства больше характерно **Восприятие**, чем **Воля**, поскольку тут больше зависит от чувств и "души", которую вкладывает в работу персонаж.

секрете и передаются из поколения в поколение. Искусство (Наука) развивается только отдельно для каждого вида, хотя для по договоренности с Мастером возможно развитие какой-то группы схожих искусств до уровня Неплохо и дальнейшее оттачивание каждого из них по отдельности.

Для каждого конкретного Искусства необходимо определить свой доминирующий атрибут, от которого будет зависеть развитие навыка. Если определить сложно, по умолчанию принимается Восприятие.

Примечание: Среднестатистический человек имеет Ужасный уровень Искусства для всех его видов. Ужасное Искусство означает, что персонаж является полным чайником в данной области, ничего не понимает и, зачастую, не может адекватно оценить результаты чужого Искусства.

Примечание: Аналогично. В случае с **Баллистикой** ситуация больше зависит от развитых чувств персонажа.

Баллистика (Восприятие)

Персонаж хорошо понимает законы действия гравитации, может с достаточной точностью прикинуть траекторию полета снаряда (не только боевого), учесть влияние ветра, дождя и прочих факторов. Данный навык используется при ведении боя навесным оружием (в том числе, например, и стрельбой из пушки, длинного лука на большие расстояния, баллисты). Навык всегда ограничивается уровнем Неплохо, если на метание определенного снаряда персонаж не имеет фокуса.

Примечание: Ужасная Баллистика означает, что персонаж вообще не способен понять законы физики, связанные с гравитацией. В этом случае только длительное обучение с опытными учителями может помочь персонажу поднять этот навык.

Артистизм (Убедительность)

Навык определяет, насколько хорошо человек чувствует себя, когда на нем фокусируется внимание окружающих людей: начинает ли он нервничать и сбиваться, или чужое внимание только придает персонажу большую уверенность. Умение выдать себя за другого, подражать кому-либо голосом, поведением и даже почерком в некоторых случаях; умение вести себя согласно принятому этикету, плести дворцовые интриги, находить общий язык с кем угодно, решать вопросы в свою пользу.

Примечание: Перепроверить!

Примечание: Ужасный Артистизм означает, что персонаж откровенно боится внимания и неловко чувствует себя среди людей даже тогда, когда никому до него нет дела.

Акробатика (Реакция)

Навык определяет способность персонажа держать равновесие в различных условиях, координировать движений всех частей тела, крепко цепляться за опоры. В навык Акробатика включено и лазанье по скалам, прыжки в длину и высоту, хождение по тонким и скользким поверхностям, балансировка и прочее.

Примечание: Ужасная Акробатика означает, что персонаж неуклюжий, в спешке часто будет задевать телом мебель и спотыкаться на ровном месте.

Обращение с животными (Убедительность)

Под владением данным навыком понимается умение ухаживать за животными, знание, как правильно их кормить, оказать раненному животному первую помощь или вылечить больное животное, умение обучать домашних животных, знание характерных повадок животных, а также просто уметь им нравиться. Развитие навыка выше уровня Неплохо делается отдельно для какой-то конкретной группы животных (лошади, кошки, собаки, птицы).

Примечание: Ужасное Обращение с животными означает, что животные, в большинстве своем, инстинктивно не любят данного персонажа и стараются избегать его.

Черты

В данном разделе будет приведен список некоторых отличительных черт, которые может использовать игрок, чтобы придать своему персонажу большую индивидуальность. Каждой черте будет дано небольшое описание. Если игра или особенность какого-то персонажа этого требует, по согласованию с Мастером любая описанная черта может быть переведена в разряд навыков, получая при этом уровни развития по семипозиционной шкале. Не забудьте в этом случае указать ограничение для такого навыка, если он развит на уровне Ужасно.

При создании персонажа старайтесь не набирать большое количество черт, лучше ограничиться несколькими наиболее существенными и отыграть их в полную силу. Любые неуказанные черты всегда можно определить, как "индивидуальные особенности характера" и оставить на отыгрыш. Все указанные здесь черты предполагают, что иногда Мастер будет учитывать их наличие при вынесении тех или иных решений и корректировке бросков костей. Данный перечень далеко не полный и приведен здесь скорее для того, чтобы у игрока было на что ориентироваться при создании персонажа.

В скобках рядом с названием черты иногда указывается минимальный уровень навыка или атрибута, которым должен владеть персонаж, чтобы получить данную черту.

Фокус (определенный навык – Средне)

Многие навыки не позволяют довольствоваться преимуществами высокого уровня развития (Хорошо и выше), если нету фокуса. Фокус – специализация персонажа на какой-то конкретной области широкого круга, определяемого навыком, как например, слесарное дело для Ремесла, стрельба из пушки для Баллистики и др.

Повар

Персонаж способен приготовить действительно вкусную и полезную пищу, значительно отличающуюся по вкусовым качествам от стандартной походной еды. Вкусная еда всегда приносит гораздо большее удовлетворение от ее поглощения.

Морское дело

Персонаж способен управлять лодкой и знает принципы управления большими кораблями. Морские термины не введут его в ступор, при опасных условиях, например, в шторм, на воде персонаж будет чувствовать себя значительно спокойнее других.

Метание (Восприятие - Неплохо)

Персонаж умеет метать ножи так, чтобы они вонзались в цель лезвием, а не стукались об нее рукояткой. Любые предметы, брошенные персонажем, будут не так сильно отклоняться от задуманной траектории при полете.

Выхватить оружие (Реакция – Хорошо)

Персонаж не тратит много времени на то, чтобы извлечь оружие из чехла, он делает это за считанные мгновения, почти инстинктивно. Часто это спасает ему жизнь, когда, например, нужно произвести выстрел как можно быстрее.

Подделка (Ремесло/Искусство - Неплохо)

Персонаж может подделать оригинал так, что несведущий или невнимательный человек будет введен в заблуждение. Будь это ценная бумага, монета или драгоценный камень – персонаж знает, из чего нужно сделать копию и как правильно замаскировать ее отличия от оригинала. Черта берется отдельно для каждого Ремесла или Искусства, к которому относится.

Взлом

Персонаж знает, куда и как нужно приложить силу, чтобы эффективно выломать дверь или испортить какой-нибудь механизм. Черта больше рассчитана на применение грубой силы, нежели реального понимания законов действия объекта взлома.

Ловкие руки (Скрытность – Средне)

Персонаж хорошо наловчился с карманными кражами, карточным шулерством и фокусами, связанными с ловкостью рук. Его пальцы необычайно чувствительны, давая ему дополнительную свободу восприятия тактильной информации.

Отравитель (Лечение - Средне)

Яды и токсичные смеси – верные друзья персонажа по жизни. Он знает, какие яды как действуют, в каких дозах их следует использовать, как не отравиться самому, как подсыпать отраву в пищу, чтобы ее нельзя было почувствовать по вкусу.

Ловкий Лгун (Артистизм – Неплохо)

Персонаж может рассказывать всякие небылицы и так, что даже ни одна мускула на его лице не выдаст ложь, а окружающие люди будут верить, отягощая свои уши тоннами липких макарон. Иногда встречаются люди, которые легко могут солгать смеха ради, но совесть не позволит им врать в случаях, когда это может привести к серьезным последствиям.

Хорошая память (Восприятие – Неплохо)

Персонаж может легко запоминать детали какого-нибудь случая или дела, длинный ряд чисел, стихотворение. В некотором смысле это – метаигровая черта, дающая возможность Мастеру напомнить что-нибудь игроку от имени его персонажа. Не нужно сильно рассчитывать на эту черту.

Следователь (Убедительность – Неплохо)

Персонаж умеет поставить вопрос, чтобы его собеседник поделился именно той информацией, которой нужно, знает, чем пригрозить собеседнику и чем его можно соблазнить, чтобы добыть ценные сведения.

Торговец (Убедительность – Неплохо)

Персонаж умеет сбить цену за запрашиваемые товары и услуги, знает некоторые хитрости торговли, способен показывать низкую степень заинтересованности в товаре даже тогда, когда он мечтал о нем днями и ночами. Черта применяется только к персонажу и не помогает игроку торговаться с Мастером! Не пытайтесь напоминать о ней при покупке каждой мелочи.

Оценивание

Персонаж может определить примерно истинную цену предмету или услуге, знает, какие свойства определяют цену предмету, кому он вообще может быть нужен, и кто может заплатить за него больше.

Травник

Персонаж знает о свойствах тех или иных растений, умеет их правильно хранить и перерабатывать. Черта очень помогает в лечении или создании яда.

Подражание голосам животных (Восприятие – Хорошо)

Черта используется в основном тогда, когда нужно подать сигнал симитировав голос птицы или животного, чтобы враг не догадался.

Терпеливый (Воля – Неплохо)

Персонаж вкладывает больше усердия в работу, которая не хочет поддаваться, умеет ждать и умеет промолчать, когда слова вырываются изо рта.

Воздухоплавание

Персонаж умеет управлять воздухоплавательными объектами (воздушными шарами), умеет находить нужные воздушные потоки, ориентироваться в небе и починить какую-то возникшую в процессе полета неисправность.

Воздухоплавание – очень редкий навык, который только начинает появляться в наиболее развитых землях Равенлофта. Такой способ перемещения имеет очень много преимуществ - удобно, довольно быстро и зачастую безопаснее, чем обычные дороги с вездесущими бандитами.

Ночное зрение (Восприятие – Хорошо)

Персонаж видит в темноте лучше обычного человека – следствие длительных тренировок или долгого времени, проведенного в темноте. Для простоты можно считать, что в сумерках персонаж видит как обычный человек днем, ночью – как в сумерках, без источников света – как ночью. Но солнце действует на персонажа сильнее, чем на обычного человека, и ему трудно смотреть в сторону солнца.

Сила Веры (Воля – Неплохо)

Персонаж настолько уверен в своих религиозных взглядах, что часто его вера дает ему дополнительный источник вдохновения, придавая силы и упорства. Персонаж будет более

восприимчив к суевериям и приметам, чем обычный человек. Некоторые люди вокруг, правда, могут посчитать его безумцем, иногда даже последователи той же веры.

Силач (Здоровье – Хорошо)

Персонаж обладает крепкими, мясистыми мускулами, благодаря которым он может поднимать больше тяжестей, удерживать их дольше. Его "хук справа" всегда будет веским аргументом еще до предъявления. Хотя такой персонаж всегда будет более инерционным, чем другие люди, что отражается в несколько притупленной реакции.

Луженая глотка

Персонаж умеет рявкнуть так громко, что его услышат даже на базаре в оживленный день. Голос персонажа всегда звонче, громче и понятнее для людей, его всегда услышат.

Лунатик (Восприятие – Неплохо)

Персонаж сильно подвержен влиянию циклов луны: в три дня полной луну его Реакция и Восприятие, а также некоторые, связанные с ними навыки (по договоренности с Мастером) улучшаются на одну ступень, тогда как Воля ухудшается на одну ступень. В три дня новой луны ситуация полностью противоположна.

Есть вероятность, что ночью при полной луне персонаж станет ходить во сне, не осознавая происходящего (проверка Безумия против КС Слабо).

Особенно часто эту черту можно встретить среди персонажей, в которых течет кровь вистани.

Рыжий

Персонаж обладает некоторыми сверхъестественными способностями, недоступными обычным людям. Окружающего персонажа люди, обычно, не любят его, поскольку широко распространено поверье о том, что все люди с ярко рыжими, почти красными волосами помечены злыми духами.

Виноват

Что бы плохого ни произошло, персонаж всегда будет первым в списке подозреваемых. Невезение это или заслуженное бремя, но персонажа всегда обвиняют в чужих бедах, даже когда он имеет к делу только косвенное отношение.

Часто этот навык применяется к представителям какой-то социальной, расовой, профессиональной или какой-нибудь другой группы. Колдун в Тепесте, фалковичанец на западной части Даркона, гундаракит среди баровичан, черный кот в суеверном обществе, и тд.

Чарующий взгляд (Убедительность – Неплохо)

Нечто глубокое, непонятное, притягивающее есть в глазах персонажа, такое, что он может легко подчинить себе другого человека. Его взгляд может заглядывать в душу, может заставить почувствовать теснения или угрызения совести.

Очень часто известные харизматичные лидеры обладают этой чертой. Хотя и немного сверхъестественная, все же она не волшебная и не может идти в сравнение с очаровывающими заклинаниями.

Телепатическое чутье (Восприятие – Неплохо)

Иногда персонаж может уловить мысли другого человека, как будто тот их произнес вслух, он может почувствовать настроение персонажа и даже немного повлиять на него. Сложно сказать, чем это объясняется. Наиболее часто, если так можно выразиться, это явление проявляется между двумя, очень дорогими друг другу людьми, особенно в критические для них моменты жизни.

Как и Чарующий взгляд, Телепатическое чутье – не магическая черта и не может быть сравнена по силе с заклинаниями. Это же относится и к остальным сверхъестественным чертам, которые здесь описаны.

Ясновидение (Восприятие – Хорошо)

Иногда персонаж может почувствовать надвигающуюся беду. Время от времени к нему приходят вещие сны и видения, зачастую очень загадочного содержания, он слышит голоса, видит то, что не видят другие.

Персонажи, в чьих жилах течет кровь вистани, могут иметь эту черту. Иногда ее получают особенно религиозные священники или даже просто сумасшедшие. Но даже в последнем случае всё происходящее с персонажем может происходить в действительности, а не только в глубине его поврежденного подсознания.

Здоровье персонажа

В системе RL-FUDGE мы предлагаем вам уникальную систему здоровья персонажа и повреждений в бою. Вместо привычных нам по другим системам "баллам здоровья" здесь используется емкость повреждений – максимальное количество повреждений той или иной степени тяжести, которое персонаж в состоянии перенести.

Здесь мы не делаем различий между типами повреждений (как например раны, ожоги, оглушения), предоставляя возможность Мастеру самому следить за ними и определять их последствия. Как уже сказано выше, для определения состояния человека используется емкость повреждений. В основном, персонажи будут получать повреждения во время боя, а потому для лучшего ориентирования даны именно ранения различной степени тяжести. Существуют следующие состояния ранения персонажа:

Невредим: в данный момент персонаж не носит на себе ранений. Это еще не значит, что он полностью здоров – он может быть болен. Но у него нет свежих боевых ранений, которые все еще досаждают ему.

Царапина: не несет никакого игрового эффекта, за исключением создания напряжения. Получение царапины может повлечь более тяжелые повреждения, если персонажа еще раз ударили в бою. Термин происходит от известного по фильмам выражения: "Это всего лишь царапина", в действительности это может быть и ссадина, кровоподтек, порез, легкий ожог итд. По окончании боя все царапины стираются, как будто бы они и не были получены. В действительности они не излечиваются волшебным образом, а просто остаются на отыгрыш игроку.

Легко ранен: не имеет игровых эффектов во время боя, отличие легкого ранения от царапины в том, что оно требует лечения и не стирается по окончании боя автоматически. В некоторых случаях легко раненый персонаж может получать -1 штраф на определенные навыки

после боя: во время боя такие повреждения даже не замечаются, но потом они могут сильно доставать тупой болью.

Ранен: Персонаж ранен достаточно, чтобы быть замедленным. Он получает -1 штраф ко всем действиям, которые могут зависеть от этого согласно здравому смыслу. Персонаж, начинающий бой в состоянии "Ранен" или хуже, автоматически заполняет все поля для "царапин" в начале боя.

Тяжело ранен: персонаж получил серьезное ранение или травму, его способности стали еще более ограниченными. Он получает -1 штраф ко всем действиям, которые могут зависеть от этого согласно здравому смыслу. Персонаж получает дополнительное отрицательное свойство (или несколько) на время действия ранения. Свойство должно отражать полученное повреждение ("хромает", если персонажа сильно ударили по ногам, "задыхается", если были поломаны ребра, "оглушен", если персонаж получил волшебные силовые повреждения, и т.д.)

Обезврежен: персонаж настолько сильно ранен, что больше не способен на действия тяжелее, чем ползти по земле загребая ногтями грязь или прошептать хриплым голосом что-то важное.

При смерти: Персонаж не только валяется без сознания, но и постепенно умирает. Без первой помощи жить ему осталось всего час а то и того меньше. Никто не выбирался из этого состояния самостоятельно, если только он не очень удачлив.

Мертв: Персонажу больше не нужны его вещи, если только он не принадлежит к культуре, верующей, что они понадобятся ему на том свете.

Во время боя в общем случае персонаж не может получить повреждения типа "мертв", все повреждения ограничиваются уровнем "при смерти", если только враги не совершают направленные на умерщвление действия (так называемые "удары милосердия").

Автоматическая смерть: в некоторых случаях нет необходимости бросать кости, чтобы определить повреждения: перерезание ножом горла беззащитного персонажа – хороший тому пример. Никаких бросков не нужно, чтобы убить такого персонажа, разве что только если карма убийцы может пострадать.

На тяжесть ранений могут влиять разные факторы:

- Относительно разницы, которую выиграл атакующий в этом раунде – чем лучше его бросок, тем больше повреждений наносит атака. Выигрыш в +1 означает, что персонаж пробил по наиболее защищенным местам противника. Выигрыш в +3 – персонаж нашел уязвимое место противника и нанес по нему удар.
- Смертоносность оружия. Большие оружия чаще наносят большее повреждение, чем маленькие. Острые лезвия рвут ткани лучше, чем тупые, дробящее оружие может пробить железную броню, против которой острые оружия не так эффективны. Обученные карате люди обычно наносят больший вред в невооруженном бою, чем необученные боевым искусствам люди.
- Количество повреждений, которое может поглотить персонаж. Большие, здоровые мордовороты могут получить больше повреждений, чем хилые старики, прежде чем упадут без сознания.

Шкала повреждений

Персонаж может получить определенное количество ран каждого уровня тяжести. Если он уже получил максимальное количество ран определенного уровня тяжести, и бросок костей определяют ему еще одну такую же рану, степень тяжести свежей раны увеличивается, причем все уже полученные ранения остаются. И так до тех пор, пока для раны не найдется "свободного места".

Каждый раз, когда персонаж получает ранение, делается подсчет повреждений (подробнее об этом смотри в механике боя). Полученный результат – число, "баллы повреждения". Необходимо сверить это число со шкалой повреждений, определить соответствующую ему тяжесть ранения и поставить крест в соответствующем квадрате. Ниже приведена таблица зависимости ёмкости и шкалы повреждений от Здоровья персонажа.

Тяжесть	Царапин	Легкая р	Рана	Тяжелая	Обезвреж	При сме
Ужасное Здоровье						
Ёмкость	□ □	-	□	□	□	□
Шкала	1, 2	-	3, 4	5	6	7+
Слабое Здоровье						
Ёмкость	□ □ □	□	□	□	□	□
Шкала	1, 2	3	4, 5	6	7	8+
Среднее Здоровье						
Ёмкость	□ □ □	□ □	□	□	□	□
Шкала	1, 2	3	4, 5	6, 7	8	9+
Неплохое Здоровье						
Ёмкость	□ □ □	□ □	□ □	□	□	□
Шкала	1, 2	3, 4	5 - 7	8, 9	10	11+
Хорошее Здоровье						
Ёмкость	□ □ □ □	□ □	□ □	□	□	□
Шкала	1 - 3	4 – 6	7 – 9	10, 11	12	13+
Отличное Здоровье						
Ёмкость	□ □ □ □	□ □ □	□ □	□	□	□
Шкала	1 – 4	5 – 7	8 – 10	11 – 13	14	15+
Исключительное Здоровье						
Ёмкость	□ □ □ □	□ □ □	□ □ □	□ □	□	□
Шкала	1 – 6	7 – 9	10 – 13	14, 15	16	17+

Боевая механика

В системе различают 3 стиля отыгрыша боя – эпизодный, походовой и стенка-на-стенку. Ниже будут дана краткая характеристика каждого стиля, описаны ситуации, в которых тот или иной стиль подходит лучше всего и дано подробное описание самого стиля. Мастер может выбирать наиболее подходящий для каждого случая стиль, в зависимости от степени важности боя, загруженности его деталями, количества действующих лиц или просто текущего состояния сознания Мастера.

Эпизодный

Наиболее простой для обработки и скорый для проведения стиль боя, результаты которого в значительной степени зависят от воли Мастера, иначе называемой Мастерским произволом. Данный способ предпочтителен для большинства ситуаций и "случайных встреч", когда высокая степень детализации не нужна. Весь бой разбивается Мастером на эпизоды произвольной длины: это может быть только один эпизод, два или больше, но редко больше шести-семи. Момент смены эпизода определяется каким-то ключевым событием или связанной группой событий.

Например, персонажи рвутся к лаборатории сумасшедшего ученого Концесветова, который готовится запустить в работу Машину Страшного Суда, но дорогу им преграждают двое стражников. Бой с охраной можно выделить в один эпизод, а бой с доктором Концесветовым – во второй. Можно объединить оба эпизода и отыграть все за один раз, или же наоборот – разбить на большее количество эпизодов, считая ключевыми событиями смерть любого из участников, серьезное ранение или прощевание какого-то заранее заданного интервала времени (например, 1 минута)

Мастер описывает игрокам текущую ситуацию настолько подробно, насколько он сможет и просит игроков заказать свои действия. Игроки тоже должны постараться описать свои действия как можно более подробно, поскольку от этого зависит, насколько далеко Мастер отклонится от их желаний, если что-то не получится или случится что-то непредвиденное, о чем знает Мастер, но еще не знают игроки. При необходимости, Мастер кидает кости один раз или больше в каждом эпизоде. Мастер может также воспользоваться усредняющим броском, если одним броском костей много решается.

Усредняющий бросок: три стандартных броска костей, после выполнения которых результатом считается нечто среднее, хотя возможно и наихудший или наилучший результат. Скажем, при выпадении Хорошо, Средне и Исключительно результатом выбирается Хорошо, поскольку оно находится между Средне и Исключительно. А при выпадении Слабо, Отлично и Отлично средний результат будет – Отлично. Усредняющий бросок уменьшает влияние удачи на результат.

Когда Мастер решил, какой навык будет играть основную роль в данном эпизоде, он прописывает модификатор в диапазоне -3..+3. В обычных условиях модификатор отсутствует (равен 0). Величина модификатора зависит от степени подготовленности персонажей, организованности группы (см. навык Тактика), наличия воздействия внешней среды. Ниже приведен пример отыгрыша боя по эпизодам.

Отделившийся от партии охотник Риз обнаруживает в деревенской конюшне пятерых бандитов и решает устроить им сюрприз. Игрок заявляет, что он угрожающе крикнет им и понесется к конюшне, держа свой дробовик так, будто он готов выстрелить в любой момент: бандиты не знают, что ствол дробовика забит грязью и не заряжается. Риз надеется, что они станут убежать с перепугу или застынут на месте в нерешительности. Тогда он сможет воспользоваться своим ружьем как дубиной, начиная с крайнего и держа остальных врагов так, чтобы их всегда отделял от него ближайший противник. Таким образом, он сможет оглушить всех их по одному.

Мастер делает ситуативный бросок для группы бандитов: Средне. Преступники сильно удивились и не сразу поняли, в чем дело. Мастер добавляет +1 модификатор к Уличному Бою Риза, развитому до уровня Хорошо (ограничен уровнем Неплохо из-за отсутствия фокуса на обух дробовика), и решает, что один из бандитов будет пытаться сбежать, а остальные не успеют достать свои пистолеты до тех пор, пока Риз не оглушит первого врага. Его навык Бега – Отличный, и Мастер добавляет еще +1 модификатор, поскольку Риз преодолет расстояние достаточно быстро. Общий модификатор +2, навык Уличного Боя охотника для этого столкновения становится Исключительным. Но поскольку заявленное действие весьма длительное, Мастер просит ДеРиза выполнить усредняющий бросок, результатом которого становится Отлично.

Мастер считает, что этого достаточно, чтобы успеть уложить двоих бандюг, и в красках описывает, что происходит. Ризу противостоят как минимум два врага, которые уже достали свои пистолеты и готовы застрелить его. Мастер интересуется у игрока, что предпримет его персонаж.

Риз метнет свой дробовик в лицо одному из врагов, а сам, пригнувшись, бросается ко второму, надеясь проскочить мимо пуль. Бросок костей показывает Неплохой результат. Мастер говорит, что брошенное ружье отвлекло одного бандита, но не попало и не повредило его, тогда как сам Риз смог прорваться через пули ко второму врагу и вырубить его мощным ударом кулака по виску.

В этот момент Мастер решает, что увернувшийся от пролетевшего дробовика бандит заступает за спину Ризу и приставляет пистолет к его затылку. Охотник мудро поднимает руки вверх и сдается, надеясь, что его товарищи освободят его.

Походовой

Данный способ ведения боя больше приближен к традиционным системам настольных РИ и будет привычнее для большинства Мастеров, имеющих значительный опыт вождения по другим системам. Способ обладает максимальной детализацией, дает персонажам хорошую свободу действий и возможность вовремя отреагировать на изменение ситуации так, как им бы того

хотелось. С другой стороны, высокая детализация делает его ресурсоемким (появляется необходимость составлять специальные таблицы, учитывать больше параметров) и растянутым во времени (при участии на поле боя большого количества действующих лиц длительность проведения каждого боя может достигать получаса или даже больше). Мы рекомендуем использовать такой метод только в случае схваток с основными действующими лицами, или в случаях, когда во время боя часто будет меняться ситуация, например, когда у одного из героев в наборе есть большое количество магических способностей, которые он собирается активно применять.

Весь бой разбивается на временные интервалы заранее заданной, постоянной длины, например, 15 секунд. Все участники боя оставляют заявки в порядке очередности, определяемой их Инициативой. Способ определения инициативы Мастер определяет сам, как ему удобно.

Один из вариантов определения инициативы:

- А) Берется значение Реакции для каждого персонажа
- Б) Определяется разница в навыке Тактика для лидеров каждой из задействованных сторон. За каждые 2 уровня разницы, каждый член выигрывающей по Тактике стороны получает +1 бонус.
- В) Рассматриваются черты персонажа, согласно их набору Мастер может определить дополнительный модификатор к текущей Инициативе участника боя, например, если он Тяжело ранен, то модификатор будет -1.
- Г) Рассматриваются ситуативные обстоятельства, см. пункт В.
- Д) Участник делает бросок костей.
- Е) Полученное значение (которое может выходить за пределы семипозиционной шкалы) является Инициативой персонажа.

Инициатива может кидаться один раз за бой, а может изменяться каждый раунд, как удобно Мастеру. Все участники боя либо действуют поочередно согласно своей Инициативе (участники с более высокой инициативой действуют раньше), либо только оставляют заявки в порядке очередности, а действуют почти одновременно. Другими словами, Мастер можно обрабатывать заявку каждого персонажа в отдельности, либо сразу все заявки на раунд одновременно. Если у нескольких участников получается одинаковая инициатива, то они либо ходят одновременно, либо инициатива этими персонажами кидается в очередной раз для определения того, кто из них будет ходить (оставлять заявки) раньше, либо может быть отдано преимущество игровым персонажам перед неигровыми (сначала действуют все игровые персонажи с одинаковой Инициативой, а потом все неигровые с той же Инициативой) – тоже на усмотрение Мастера.

Для определения, сколько и каких действий может успеть сделать персонаж за один ход, можно воспользоваться двумя распространенными методиками: Очки действия и Группировка действий.

Очки действия (ОД): Система используется в GURPS. Мастер определяет, сколько ОД составляет один ход для среднестатистического персонажа (скажем, 5), определяет таблицы, согласно которым персонажи получают свое количество ОД в зависимости от их параметров и состояний. Далее для каждого возможно действия определяется, сколько ОД оно будет занимать. Персонаж, получивший ход, может тратить свои ОД на действия, пока его ОД не закончатся. Перенос ОД с одного хода на следующий не допускается, но допускается соединение нескольких ходов в один, если персонажу не хватает ОД с одного хода. В этом случае от начального хода до конечного персонаж занимается каким-то действием.

Группировка действий: Система используется в D&D 3-ред. Все возможные действия разбиваются на следующие группы: Стандартные, Передвижение, Свободные, Полные. Каждый персонаж получает по одному Стандартному действию и действию Передвижения. Свободные действия не занимают времени, а Полные действия занимают Стандартное действие и действие Передвижения, причем персонаж, совершающий Полное действие получает возможность переместиться только в пределах минимальной расчетной величины перемещения (1 клетка).

Атака в ближнем бою может рассчитываться Встречно или Пассивно, в зависимости от того, знает ли атакуемый об опасности и может ли он ей сопротивляться.

Если атакуемый не знает об опасности или не имеет возможности сопротивляться/уклониться, нападающий совершает проверку боевого навыка (Фехтование, Владение саблей или Уличный бой) на преодоление Класа Сложности (как правило, КС = Слабо). Если КС успешно преодолен, рассчитываются повреждения, нанесенные атакуемому нападением (рассматривается далее).

Если атакуемый имеет возможность отразить или уклониться от атаки, используется Встречный бросок: нападающий проверяет свой боевой навык против защитного навыка противника, который играет роль Класа Сложности.

Что такое Защитный навык?

Все боевые навыки разбиваются на две части: Атака и Защита (например, Фехтование-Атака и Фехтование-Защита). В общем случае, обе части равны, но иногда это не так: если используются специальные доспехи, если персонаж больше обучен защите (атаке), чем атаке (защите), или если решает больше уделить внимание одной из частей. Если Мастер посчитает необходимым, можно ввести универсальный защитный навык, как например, Уклонение.

Некоторые дополнительные факторы, влияющие на защиту.

- Когда навыку Фехтование-Атака противостоит другой навык (не Фехтование и не сходные, как например, Уклонение), защищающийся получает -1..-2 штраф на защиту в зависимости от оружия, которое он использует (на усмотрение Мастера). Причина в том, что Фехтование шпагой – специальный стиль боя, рассчитанный на изящность, парирование и выискивание слабых мест противника. Когда противник использует такой грубый стиль боя, как Уличный Бой, или такой открытый, как бой саблей, найти слабое место в защите противника значительно легче. В связи с тем, что Фехтованием владеют немногие, приобретение этого навыка становится выгодным.

- Некоторые оружия плохо подходят для защиты, среди них – топор, кинжал (в общем случае), вилы, лопата итд. Когда персонаж пытается защищаться таким оружием, он получает -1 к навыку Защиты.

- Ношение доспехов и щита может помочь в защите многими стилями боя. При этом нужно помнить, что одни доспехи помогают больше от одного типа оружия, другие – от другого. Например, кольчуга спасет персонажа от удара кинжалом, но плохо поможет от длинного копья или пули. А кожанка может смягчить удар молотка, но никак не боевого топора. В зависимости от используемого доспеха и оружия, Мастер может приписывать дополнительные модификаторы к защите. При этом нужно помнить, что чем тяжелее доспехи персонажа, тем хуже у него будут получаться действия, рассчитанные на быстроту реакции и подвижность, что тоже должно быть отражено соответствующими модификаторами. В современном Равенлофте часто использование доспехов считается плохим тоном.

- Персонаж может пожелать уделить больше внимания защите (атаке), одновременно снижая атаку (защиту). Это выражается в равных модификаторах +/- 1 на навыки. Персонаж может решить использовать только защиту, в этом случае его защита повышается на 2, но он не может атаковать. Аналогично, персонаж может полностью акцентироваться на атаке, получая модификатор +2, при этом он лишается возможности защищаться, и все атаки против него совершаются соответствующе (согласно Класу Сложности).

Особенности ведения боя разными навыками

Фехтование: Для Фехтования понятия "нападающий" и "защищающийся" относительны. Если оба противника используют Фехтование друг против друга, то удар получает тот, кто проиграл встречный бросок. Если встречный бросок оканчивается нулевым результатом, то повреждения получают оба противника. Например, в бою принимают участие персонажи А1 и А2. У обоих Фехтование одинаково для защиты и нападения. А1 - Средний Фехтовальщик, а А2 – Неплохой. Для простоты, никаких дополнительных модификаторов не применяется. Атакует А1, чтобы ему попасть по А2, ему необходимо выкинуть на костях +1, но в этом случае он и сам будет ранен. Чтобы ранить противника и не пропустить удара самому, А1 на атаке должен выкинуть по меньшей мере +2. Это делает Фехтование опасным и рискованным навыком для ведения боя, особенно если заранее неизвестно, насколько умело владеет шпагой противник.

Владение саблей: Сабля – настолько удобное и эффективное оружие, что если противник сам не дерется саблей или чем-то настолько же удобным, то для атакующего саблей противник считается беззащитным. При этом, если противник использует защитный стиль боя, то он сохраняет свои улучшенные оборонительные способности. Но если противник использует атакующий стиль боя, то он не получает никаких штрафов к защите, хотя и не может использовать никакие средства защиты вроде щита. Если в бою столкнулись шпага и сабля, особенности обоих стилей останутся действительными: противник с саблей теряет -1 на защиту против шпаги, а шпажист оказывается беззащитным против сабли, но при

этом он может выбрать атакующий стиль боя. Бой ведется по стандартным правилам, а не так, как указано выше для Фехтования.

Уличный бой: Любым оружием (в том числе шпагой и саблей) и любым подручным инструментом можно драться, используя навык Уличного Боя. При этом те или иные предметы плохо подходят для защиты, что отражается в модификаторах -1...-2 на защиту при использовании такого предмета.

В дальнем бою попадания тоже могут рассчитываться Встречно или Пассивно, в зависимости от того, знает ли атакуемый об опасности и может ли он уклониться от снаряда.

Если атакуемый не знает об опасности или не имеет возможности сопротивляться/уклониться, нападающий совершает проверку боевого навыка (Огнестрельное оружие, Баллистика, Уличный бой) на преодоление Класа Сложности (определяется Мастером исходя из расстояния до цели, уровня освещенности, размера цели, скорости ее движения итд.). Если КС успешно преодолен, рассчитываются повреждения, нанесенные атакуемому попаданием (рассматривается далее).

Если атакуемый имеет возможность уклониться от снаряда, используется Встречный бросок: боевой навык атакующего проверяется против Реакции противника, которая играет роль Класа Сложности. Но и в этом случае атакующему необходимо успешно попасть по объекту, а потому Пассивный бросок все равно косвенно присутствует – Мастер точно так же определяет КС попадания по цели, и атакующий должен его преодолеть. При этом для определения всего кидается только один бросок и сравнивается он с наибольшим из пассивного и встречного КС.

Атакованный может отказаться от уклонения для того, чтобы выстрелить в ответ (одновременно с нападающим). В этом случае расчет атаки производится так же, как если бы никто из противников не был бы осведомлен об атаке.

Если оружие дальнего боя метательное (ножи, топоры, копья, камни) – все сказанное выше остается в силе. Но от выстреливаемого снаряда уклониться куда тяжелее, а потому Мастер может назначить отрицательный модификатор в диапазоне -1...-2 в зависимости от скорости движения снаряда. Так, стрела из короткого лука, пущенная прямо (а не навесом) или арбалетный болт уменьшит Реакцию на 1, а пуля – на 2. Естественно, в последнем случае противник уворачивается не от самой пули, а от предполагаемой траектории ее движения исходя из положения дула ружья.

Примеры

Жуан Легас и дон Педро Сантья встретились на пистолетной дуэли. Оба они находятся на открытом хорошо освещенном пространстве, расстояние, естественно, одинаково для обоих – Мастер решает, что для попадания необходимо выкинуть Неплохо. Легас выкидывает на костях Слабо, а Сантья – Средне. Пуля дона Сантья прошла ближе к Легасу, чем Легаса к дону Сантья, но они оба промазали, поскольку не смогли преодолеть КС.

Беззубый Билл, спрятавшись за деревом с дробовиком в руках, целится в Диккенса, местного шерифа. Шериф находится на открытой, хорошо освещенной местности, расстояние до него небольшое, и Мастер решает, что броска Средне будет достаточно для попадания. Билл вскидывает ружье, и тут сидевшая на ветке дерева ворона испуганно взлетает, громко каркнув. Обладающий отличной Реакцией шериф Диккенс тут же поворачивается и, заметив направленное на него дуло, резко падает на землю. Одновременно раздается выстрел. На костях Билл выкидывает Неплохо и только слегка задевает шерифа дробью, нанеся небольшие повреждения. (Уменьшенная на -2 Реакция Шерифа – как раз Неплохой уровень)

Если в одном ходе персонаж противостоит сразу многим противникам в ближнем или дальнем бою, то за каждого второго врага, начиная с третьего навык боя кумулятивно уменьшается на 1 (0 если врагов двое, -1 если врагов трое или четверо, -2 для пяти и шести врагов, итд.). Ухудшение боя действует на все атаки, проводимые всеми врагами по персонажу, и персонажем по врагам. Если каким-то образом персонаж сам атакует нескольких врагов в один ход (или одного врага несколько раз, оружие массового повреждения в расчет не берется), каждая атака начиная со второй кумулятивно уменьшает его атакующий навык на 1. Этот штраф складывается со штрафом противостояния нескольким врагам, но только при атаке. Мастер

может корректировать момент и интенсивность нарастания штрафов в зависимости от продолжительности раунда.

Для некоторого ускорения процесса проведения боя Мастер может принять правило переноса ударов: персонаж может атаковать того, чью защиту он преодолел, не указывая цель заранее.

Три NPC пирата со своими шрамами, серьгами, черными лентами на глазах, глумливыми насмешками и, в целом, плохими манерами напали на персонажа Таккера. Пиратов зовут Молли, Энни и Мэгги, их навыки Уличного боя, соответственно, Хорошо, Средне и Слабо (эти значения будут использоваться аналогично КС в данном примере). Таккер Отлично владеет своей саблей, но поскольку ему противостоят 3 врага, его боевой навык уменьшается на 1 и становится Хорошим. Таккер кидает кости, и получает результат – Неплохо. Тогда Таккер выбирает, кому же из пиратов будут наноситься повреждения: Энни или Мэгги. При этом, поскольку КС у Мэгги меньше, то и повреждений от такого удара он получит больше. Для того, чтобы попасть по Молли, Таккеру нужно было выкинуть на костях по крайней мере Хороший результат.

Стенка-на-стенку

Такой метод ведения боя наиболее непредсказуемый, больше всего зависит от воли Мастера и дает меньше всего свободы игрокам. Тем не менее, в некоторых случаях он будет очень удобным, особенно при обработке боя с большим количеством участников, где затрачиваемое время уменьшается в разы, а игрокам приходится реально хорошо думать о выбираемой тактике и взаимодействии друг с другом.

Бой ведется тоже походково с переменной (хотя и не в больших диапазонах) длительностью хода. Каждый ход состоит из двух действий: кидается инициатива, и **сторона**, выигравшая инициативу ходит первой, проводя все свои атаки и действия, а потом ходит проигравшая инициативу сторона, тоже проводя все свои атаки и действия.

Здесь индивидуальные качества каждого участника растворяются в общей толпе, создавая одну виртуальную боевую единицу – сторона. Конечно, нужно помнить, что все-таки каждый участник чем-то отличается от других, возможно сильно, особенно, если это касается магии.

Мастер может комбинировать этот стиль с любым другим, например, когда на партию персонажей нападает группа бандитов или крестьян, в которой каждый отдельный враг мало чем отличается от других. В этом случае удобно оформить всю группу одной единственной виртуальной боевой единицей.

Вычисление повреждений и потерь в случае боя стенка-на-стенку затруднительно и полностью оставляется на добрую волю Мастера.

Вычисление повреждений

Для каждого оружия определяется два основных параметра: Удар (Уд) и Смертоносность (См). Количество полученного повреждения (Пв) определяется по следующей формуле:

$$Пв = Уд + См \cdot \Delta Пд$$

Где $\Delta Пд$ – величина, на которую атакующий перекинул необходимый минимум для попадания по цели.

Полученное число сравнивается со шкалой повреждения атакованного, и в соответствующем поле емкости повреждений крестиком отмечается полученная рана. Если все свободные места для рассчитанной тяжести повреждений уже отмечены, тяжесть ранения увеличивается на одну ступень, и так до тех пор, пока для ранения не найдется места.

Пример

Иоганн фон Хольц из револьвера стреляет в спину своему давнему врагу Сергею Глазову. Навык Огнестрельного оружия у Иоганна – Отлично, противников разделяет некоторое расстояние и сумерки. Мастер решает, что для попадания нужно сделать как минимум Хороший выстрел. Иоганн бросает кости, на которых выпадает 0, общий результат - Отлично. Удар револьвера фон Хольца равен 2, а его Смертоносность – 2.5. Разница между Отлично и Хорошо (ΔПд) равна +1. Количество полученных Сергеем повреждений:

$Pв = 2 + 2.5 \cdot 1 = 4.5 = 5$ (округление всегда в большую сторону). Предположим, что у Сергея – шкала повреждений аналогична человеку со Средним Здоровьем (см. раздел Здоровье Персонажа), и в результате выстрела Сергей получает Ранение.

Специальные проверки в Равенлофте

Данный раздел посвящен специальным броскам костей, используемым в Равенлофте: проверка сил, проверки страха, ужаса, безумия, проверка проклятия. Подробнее можно прочитать о них в книгах Ravenloft: Campaign Setting (D&D 3-ed), Ravenloft: Realms of Terror (AD&D 2-ed) и некоторых других. Здесь будут предложены методы обработки подобных проверок в рамках этой системы.

ВНИМАНИЕ: ДАННЫЙ РАЗДЕЛ НЕ РЕКОМЕНДУЕТСЯ ЧИТАТЬ ИГРОКАМ И ПРЕДНАЗНАЧЕН ТОЛЬКО ДЛЯ МАСТЕРОВ!

Проверка сил

Проверка сил происходит тогда, когда персонаж в Равенлофте совершает злое деяние. Каждый раз, когда это происходит, есть вероятность, что Темные Силы Равенлофта обратят на персонажа свое внимание, даруя ему частичку себя. Редко когда за такие "подарки" не приходится расплачиваться. Дар персонажу должен отражать его индивидуальность и помогать ему в совершении злодеяний в дальнейшем. Плата за этот дар точно так же должна отражать индивидуальность персонажа, другую сторону дара, и должна вынуждать персонажа совершать темные дела. Чем больше ступеней погружения во тьму испытывает персонаж, тем значительней становятся дары и тем мучительней взимается плата. Подробнее о проверках сил читайте в приведенных выше источниках.

В книге Ravenloft Campaign Setting приведена целая таблица с разными злодеяниями, оценена степень их "мрачности" в процентах, которые и составляют вероятность провала проверки сил. В нашей системе же мы советуем не так сильно заморачиваться на этих проверках. Если персонаж совершает мелкие но досадные пакости, нет необходимости кидать кости после каждой из них проверяя каждый раз, а не выпадет ли на d% число 01. Мы советуем объединить сделанные пакости (или другие незначительные злодеяния) в группу и сделать проверку один раз сразу за всю группу. Альтернативно, Мастер может волевым решением провалить проверку сил для какого-то персонажа, не кидая костей (или делая вид, что кидая). Все проверки сил должны быть во благо сюжета модуля, добавлять атмосферу и ни в коем случае не должны ломать его, создавая ненужные препятствия. Если Мастер страстно желает наказать какого-то персонажа методом погружения во тьму, тоже не стоит кидать кости, а лучше сразу дать персонажу очередную ступень погружения.

В случае, когда все-таки данный момент нужно разрешить с помощью костей, задайте Класс Сложности броска (Ужасно, Слабо или Средне, соответствие в цифрах: -3, -2 и -1) и бросьте 4 кости. Никакие дополнительные модификаторы не должны применяться: никакие свойства смертного персонажа не могут повлиять на волю Темных Сил. Если полученный результат равен или выше заданного КС: проверка сил успешная для персонажа, и погружения не происходит. Если Мастер считает, что Ужасно – это слишком серьезный КС для данного случая, не нужно бросать кости – лучше сгруппируйте злые поступки персонажа, бросив потом отдельно за все. И наоборот, если Средне кажется слишком мягким КС, сделайте автоматический провал проверки,

как за деяние Абсолютной Тьмы. Ведь установка КС Неплохо в данном случае означает, что вероятность завалить ее примерно равна 35..40%.

Проверки Страха, Ужаса и Безумия.

Практически во всех модулях авторы рекомендуют использовать проверки Страха и Ужаса только тогда, когда игрок действует слишком храбро, что не соответствуют обстановке, в которую попал его персонаж. Проверки безумия же - несколько другое. Хотя кидать их приходится не часто, оставлять возможные последствия на отыгрыш игроку в большинстве случаев не корректно.

Воля персонажа помогает ему противостоять пугающим эффектам, сохранять спокойствие и рассудок, а Восприятие наоборот, как воображение, рисует перед ним страшные сцены, даже когда опасность, на первый взгляд, не так сильна.

Когда необходимо совершить проверку Страха, Ужаса или Безумия, Мастер прежде назначает КС для предстоящей проверки (обычно Слабо или Средне, реже – Неплохо и выше). Фиксируется разница в развитии у персонажа атрибутов Воля и Восприятие от [нулевого] уровня Неплохо (отклонение), отличие в большую сторону соответствует положительному отклонению, а в меньшую - отрицательному. Далее персонаж совершает бросок костей, к выпавшему числу прибавляется отклонение Воли и отнимается отклонение Восприятия. Если полученный результат равен или превосходит заданный КС, то проверка прошла успешно для персонажа. Если нет – Мастер определяет эффект от завала проверки. Если персонаж не докинул до КС 4 или более, то помимо определенного эффекта, персонаж еще вынужден кидать более серьезную проверку (после Страха – Ужас, после Ужаса – Безумие) с КС, уменьшенным на 2.

Таблица 2 – Эффекты провала бросков страха, ужаса и безумия.

Сколько не хватает	Проверка страха	Проверка ужаса	Проверка безумия
1 – Незначительно	Дрогнул: Повысил большинство бросков боевых навыков.	Возможные варианты избегание источника остоленение, ухудшен	Возможные варианты кататонии, умствен источника безумия, изм
2 – Средне	Испуган: Персонаж далеко и настолько сможет, используя доступные средства.	Возможные варианты, одержимост раздражимость, избег напоминает источник и	Возможные варианты по поводу чего-либо с глубокая депрессия, паранойя.
3 - Значительно	В панике: Персонаж при этом половину с движения выбира (кратчайший).	Возможные варианты очарованность уж одержимость, блоки (отчуждение от всего), кровоизлияние в мозг.	Возможные варианты (частичная или пол личности, суицидные н
4 – Очень сильно	То же, что и "3", персонаж должен сделать с КС -2.	То же, что и "3", персонаж должен сделать с КС -2.	То же, что и "3".

Проверки проклятий

В системе на данном этапе не предусматриваются проверки проклятий, предполагая, что каждый Мастер сам будет решать "результаты" таких бросков, как ему удобнее и интереснее для игры.

Грамарий – Система магии

Вступление

Данный материал является приложением к системе RL-FUDGE, поставляющийся с ней в комплекте. На сегодняшний день Грамарий – то, что мы можем предложить вам к использованию игроками, чьи персонажи обладают колдовскими способностями. Система все еще сложновата и, возможно, где-то сыровата, но мы непрерывно трудимся над этой проблемой и надеемся, что со временем сможем предложить вам более подходящую систему магии, которая будет встроена в RL-FUDGE (а не оставаться приложением).

Согласно Грамарию, типичный колдун видит магию как логически объяснимую силу, которой он может воспользоваться. Он разделяет мир на четыре базовых сферы – твердые тела, жидкости, газы и энергию, которые он называет земля, вода, воздух и огонь. Все материальные объекты так или иначе состоят из этих четырех элементов, даже человек: тело представляет собой землю, кровь – воду, дыхание – душу, а биологическая (жизненная) энергия человека – пламя.

Помимо материи, колдун может оперировать и нематериальными понятиями, такими как разум и сознание живого существа, магия в ее чистом виде, время, восприятие. Весь этот набор в несколько измененном виде составляет сферы магии, к которым может иметь доступ волшебник.

Сами по себе сферы – нечто отвлеченное и безотносительное. Чтобы подчинять их своей воле, колдун использует акты (действия): ему доступны трансформация, познание, созидание, разрушение, перемещение, контроль, общение и другие действия. Применяя какой-либо акт к той или иной сфере, колдун может добиться определенного эффекта, например, применяя Разрушение к сфере Земли, колдун может расколоть камень. Многие заклинания требуют комбинирования различных действий, применяемых к сфере или даже затрагивание в заклинаниях сразу несколько сфер. Скажем, чтобы медиуму призвать духа и задать ему вопрос, медиум должен использовать Познание Воздуха (поиск нужного духа) и Общение со Временем (выяснение обстоятельств далекого прошлого).

При этом те же самые заклинания могут быть составлены несколькими способами. В последнем примере медиум бы мог воспользоваться Познанием Воздуха и Общением с Воздухом.

Такие вариации вполне допустимы и дают большую свободу заклинателю. Необходимо также учитывать, что два одинаковых по сути заклинания, но составленных разными путями, будут отличаться в некоторых деталях.

Любые такие действия требуют от волшебника концентрации и вложения маны – мистической сущности, которая является "топливом" для всех манипуляций со магическими сферами. Мана есть везде, ею пропитан весь мир. Некоторые религиозные секты учат, что боги, когда создавали этот мир, сами использовали ее как скрепляющий и формирующий элемент творения. Волшебник может накапливать ману в своем сознании и тратить ее, когда понадобится. Зачастую даже полного резервуара маны волшебника не хватает, чтобы сотворить некоторые заклинания. В этом случае волшебник должен извлечь дополнительную, "моментальную" ману из окружающей его материи согласно четырем законам магии.

Что бы ни говорили священники некоторых религий, как бы они не преследовали колдунов, сами того не зная, они так же манипулируют магическими сферами для своих "маленьких чудес", как и колдуны. Конечно, каждая религия может давать свое толкование происходящему. В

отличие от самих колдунов, принципы колдовского искусства священников действительно несколько отличается: понятие "мана" для них означает "святость", они накапливают ее не как маги, бродя по свету, а молитвами, жертвоприношениями и богоугодными делами.

Базовые принципы магии

Всю магию можно условно разделить на сферы (области, которыми манипулирует колдун, к примеру - Огонь, Разум, Время) и на акты (типы действий, которыми колдун может оперировать над сферами, к примеру - Лечение, Контроль, Трансформация). Чтобы прочесть заклинание, воздействующее на сферу определенным образом, персонаж должен иметь навык колдовства в этой сфере и знание нужного акта. Соединив подходящие для желаемого эффекта акт и сферу, волшебник колдует. Знание сферы и знание акта – навыки, подлежащие семипозиционной градации. Уровень мастерства заклинания, которое собирается совершить волшебник, определяется наименьшим из использованных навыков. Если персонаж может сотворить одно и то же заклинание несколькими путями, ему следует позаботиться о том, чтобы выбрать путь, в котором он наиболее сведущ.

Злой колдун Гарлатан имеет следующие уровни развития навыков: Познание – Хорошо, Общение – Неплохо, Воздух – Неплохо, Время – Средне. Как описано во Введении, чтобы спросить дух о прошлом он может использовать две комбинации:

1. Познание Воздуха и Общение со временем. Уровень мастерства заклинания будет Средним, поскольку сфера Времени имеет минимальное развитие из всех – Средне.
2. Познание Воздуха и Общение с Воздухом. Уровень мастерства составит Неплохо, что на одну ступень лучше, чем Средне.

В общем случае, ему выгоднее выбрать второй вариант, но, возможно, это не позволит ему сделать его убеждения.

Сферы

Воздух [Дух]

Воздух – любое газообразное вещество. К этой же сфере относится, душа живого существа и блуждающие неживые духи. Сфера подходит для призвания призраков, анимирования неодушевленных предметов, управления погодой.

Природа

Сфера включает в себя мир животных, насекомых и растений. Из животных к этой сфере относятся в основном те, которые практически не способны мыслить иначе, чем инстинктами. Однако некоторые особенно фанатичные расистские религиозные культы могут с помощью этой сферы манипулировать и нечеловеческими разумными расами: гномами, полуросликами, эльфами, гоблинами.

Земля [Плоть]

Камни, почва, песок, зола, прах, живая или мертвая плоть – все это относится к сфере земли. Воздействие на ландшафт, поднятие зомби, искривление формы дерева, разложение мягких тканей – подвластные сфере земли действия.

Огонь [Жизненная сила]

К этой сфере принадлежит как сам огонь, так и тепло (а возможно даже и холод), яркий свет, и жизненная сила (биологическая энергия) и метаболизм любого живого существа.

Чувства [Иллюзия]

К этой сфере относятся манипуляции с чувствами живого существа и, особенно, иллюзии. Это может быть и игра со светом, ложные звуки, тактильные ощущения, запахи итд. Ничего этого на самом деле не создается, а существует только в чувствах того существа, на которое распространяется действие заклинания. Маг может таким образом повлиять на вкусовые чувства какого-то человека, что мясо ему по вкусу будет напоминать резину. Но при этом маг не изменяет свойств куска мяса. Некоторые заклинания действуют сразу на выбранных существ, другие заклинания действуют на область и имеют продолжительное воздействие, влияющее на все существа, которые оказываются в зоне действия.

Энергия [Магия]

Сфера включает в себя кинетическую, электромагнитную, гравитационную и другие виды энергии (за исключением биологической – она относится к Огню), а также особый ее вид - ману. Если заклятие не принадлежит ни одной другой Сфере, значит оно может быть осуществлено в Сфере Магии. Помимо очевидных заклятий ("Обнаружить магию", "Рассеять магию"), эта Сфера охватывает все. Заклинание "Телекинез" может быть представлено как Перемещение Магией. Сфера Магии очень гибкая и может повторить эффекты прочих Сфер (однако с несколько иным результатом). К примеру, заклятие "Создать пса" может быть выполнено как Создание Природы, в результате которого будет сотворен обычный живой пес. Если же прочесть заклинание как Создать Магию (Пса), то пес будет обладать иными свойствами – свойствами волшебной собаки (к пр., blink dog). Если заклинание этой сферы идентично такому же в другой, то оно потребует больше маны, будет сложнее, а иногда приведет к непредсказуемому результату. Сфера Магии не должна быть универсальным заместителем прочих Сфер.

Разум

Этой сфере подчиняется разум любого живого существа. Разум включает память, инстинкты, способность мыслить, принимать решения. Может показаться, что эта сфера перекрывается со сферами чувств, но это не так. Все, что касается Чувств не касается Разума напрямую, а только косвенно: если вы с помощью Разрушения Чувств сделаете персонажа слепым, то его глаза просто не будут воспринимать визуальную информацию, но его мозг будет работать как и раньше, хотя ему будет и непривычно.

Время

Время – тонкая материя. Ею представлено прошлое, настоящее и будущее. Мастер должен внимательно следить за тем, что делают игроки-маги в этой Сфере. Только Вистани в Равенлофте способны предсказывать будущее.

Вода

Любое жидкое вещество, способное "принимать форму сосуда, в которое налито". Сфера может влиять на застывшую жидкость и на жидкость, распределенную по мелким ячейкам (живым клеткам), лишь бы только волшебник (а не его игрок) сам понимал, почему это происходит.

Акты

Разрушение

Практически все может быть сломано или уничтожено, даже энергия, но одни вещи разрушить труднее, чем другие.

Общение

Все, что касается добровольного общения, передачи информации. Если заклинание "Понять речь" (Общение->Разум) касается этого Акта, то "Прочсть мысли" – нет, это скорее заклинание акта "Познать".

Контроль

Акт контроля может произвести действие, которое допустимо природой объекта заклинания. К примеру, Акт контроля не заставит течь ручей воды в гору. Но Контроль может повлиять (по дозволению Мастера) на естественные события: устроить землетрясение в сейсмически активной зоне или заставить пламя охватить здание быстрее.

Созидание

Акт Созидания служит для сотворения чего-либо. Однако созидание вместе с какой-либо Сферой живого дает слишком большую власть магу, что, как правило, недопустимо в большинстве модулей. Кроме того, "Создать Дух" (да и любую другую новую жизнь) – это нечто запрещенное, доступное только высшим силам.

Улучшение

Улучшение делает что-либо качественно лучше. Акт Улучшения может заострить лезвие сабли, сделать человека быстрее или сильнее или даже даровать благословение партии игроков. Улучшение, как правило, действует только временно.

Лечение

К этой сфере относится лечение живых существ и починка неодушевленных предметов – все, что возвращает объекту потерянные свойства. Лечение Энергии может восстановить силы человека, отравленного ядом, но чтобы вывести яд из организма необходимо применять Лечение Плоти.

Познание

Акт Познания – открытие ранее неизвестного. Этот Акт позволит чародею увидеть битву за тысячи миль, прочсть мысли, узнать историю древнего артефакта или истинное имя вампира.

Перемещение

Перемещение – изменение положения предметов в пространстве. Акт перемещения бывает разным: волшебник может передвинуть предмет при помощи магии, может лететь над землей, бежать с нечеловеческой скоростью или просто исчезнуть и появиться в другом месте.

Защита

Акт Защиты позволит предотвратить повреждение предмета, не дать подглядеть другому магу, укрыть от непрошенных гостей или же просто – от непогоды.

Трансформация (изменение формы, превращение)

Акт Трансформации – это изменение размера, формы, химического состава чего-либо. Мастер должен очень осторожно использовать этот Акт – ему не принадлежит то, что принадлежит другим Актам. Трансформация не может лечить или причинять вред, подчинять или как-либо еще изменять физическую природу объекта. Эффект Трансформации, как правило, остается навсегда. Чем больше маг изменяет предмет, тем сложнее ему будет управиться с заклинанием. Превратить человека в гоблина довольно просто – они оба живые и оба гуманоиды. Превратить человека в мышь намного сложнее – придется изменять как форму, так и массу. Если чародей хочет обернуть живое существо в камень, ему придется постараться, чтобы изменить базовый Элемент. Совсем немногим волшебникам удастся превратить человека в статую и при

этом дать ему возможность шевелиться и жить. Его истинная природа будет двойственна – ни камень, ни человек.

Мана

Мана – мистическая сущность, с помощью которой волшебники подпитывают свои манипуляции со сферами. Все персонажи (по крайней мере, маги) имеют атрибут маны (или навык). У этого атрибута есть численная интерпретация, отражающая запас маны, который может накопить в себе персонаж (не считая магических предметов). "Слабо" означает, что персонаж может запасти в себе только 2 единицы маны, а "Исключительно" – 21. Каждый последующий уровень маны будет равен сумме двух предыдущих. Персонаж расходует запасенную ману, когда колдует. Без маны все заклинания – пустое сотрясение воздуха. Весь мир пронизан ею, потому накопить ее в себе волшебнику не составляет труда – как правило, чародей, который "выложился насухо", восстановит свой запас полностью за несколько минут (из расчета 1 за минуту). Однако, мана – очень сложная сущность, поэтому в определенных местах она может проявляться по-разному. Там, где мана принимает позитивную форму, люди часто строят священные места, и многие отправляются в длительные путешествия, чтобы посетить их. В другом месте мана может носить негативный характер, и люди будут обходить его стороной, а заклинания чародея могут принять там причудливый и извращенный характер. Третье место может быть вообще обделено силой, и маг будет долго восстанавливать свой запас.

Таблица 1 - Максимальный запас маны в зависимости от уровня

Уровень	Слабо	Средне	Неплохо	Хорошо	Отлично	Исключительно	Мифический
Запас маны	2	3	5	8	13	21	34+

Примечание: Ужасный запас маны означает, что персонаж не имеет запаса маны и не способен к колдовству.

Создание заклинания

Выбор частей заклинания

Прежде всего игрок определяет эффект, который он хочет получить от заклинания, после чего просматривает список доступных ему актов и сфер, пытаясь найти пару, которая описывает (приблизительно) желаемый эффект. Однако не все эффекты могут быть достигнуты простым сочетанием Акта и Сферы. К примеру, Создать Природу (животное) вовсе не замена для пары Познавать (найти) Животное->Контроль Животного. Созидание именно создает.

Для облегчения составления заклинаний игроку-магу следует заранее составить книгу тех заклинаний, которые игрок рассчитывает использовать часто, и отдать ее копию мастеру. Так не придется описывать заклинание заново и рассчитывать его параметры каждый раз, когда персонаж будет его колдовать.

Чародей Бальдор Великолепный столкнулся с группой воинов, жаждущих его крови. Волшебник – нелегкая добыча. Знание акта Создания и сферы Энергии позволяет ему выпустить из пальцев шар режущего огня и обратить в бегство незадачливых стражников.

Составление заклинания

Простейшее, примитивное заклинание действует на близком расстоянии, не причиняет повреждений (или имеет незначительный эффект), влияет на одно создание размером с человека или кубический метр материала, отнимает 15 секунд на чтение и длится 15 секунд (если время

действия прилагается), требует 1 ману, имеет сложность "слабо", требует от мага жестов и чтения заклинания.

Если после составления заклинания оказывается, что персонажу для него требуется 0 или меньше маны, это не значит, что такое заклинание доступно любому или, тем более, что персонаж будет получать, а не тратить ману. Ни одно заклинание не может использовать меньше, чем 1 ману.

После регулирования всех параметров, требуемая мана и могущество заклинания определяются Мастером. В таблице 2 приведены заклинания, которые можно условно отнести к тому или иному уровню могущества (данная таблица является, скорее, ориентиром чем строгим правилом). Требуемая мана за "эффект заклинания" определяется по уровню могущества. Обратите внимание, что если основной эффект заклинания уже был учтен в стоимости заклинания ранее (например, для повреждающих заклинаний – по 1 мане за каждые 2 балла повреждения), второй раз учитывать его не нужно. Мастер не должен допускать заклинания, если они могут внести дисбаланс в модуль. К примеру, Мастер может объявить, что заклинание сферы Познания не может быть менее могущественным, чем "неплохо", независимо от вложенной в него маны и времени колдовства, или же назначить определенную стоимость и время независимо от ресурсов колдуна.

Трудно дать детальный способ определить базовый уровень могущества заклинания. Проще всего определить его в сравнении с прочими заклинаниями, сходными по эффекту. Учитывайте особенности мира и теоретических познаний персонажа. К примеру, если общение с духами в мире – обычное явление, то вряд ли оно будет иметь сложность "отлично". Когда же Мастер определил базовую стоимость маны для желаемого эффекта, она легко пересчитывается в зависимости от длительности, расстояния, точного способа действия и т.д.

Вернемся к заклинанию огненного шара Бальдора. Чтобы испепелить воинов, ему требуется причинить 10 единиц повреждений. По таблице модификаторов это +5 маны. Он спешит и не может позволить себе возиться долго с чтением заклятья. Расстояние до врага большое (+2 маны), и нужно повлиять на область размером с небольшое здание (+4 маны). Базовая сложность – "неплохо". Всего требуется маны – 11. Однако у Бальдора Хороший запас маны, т.е. - 8. Ему стоит поторопиться и отыскать еще 2 где-нибудь.

Таблица 2 - Могущество заклинания

Могущество заклинания	Слабо – Средне	Средне - Неплохо	Неплохо - Хорошо	Хорошо - Отлично	Исключительно
Мана, требуется	Слабо – 1 Средне – 2	Неплохо – 3	Хорошо – 5	Отлично – 8	13+
Разрушение	Разбить хрупкое (стекло).	Разбить, разломать материал (кожа, дерево)	Расколоть твердый материал (камень, кость, бронза)	Расколоть прочный материал (кованое железо)	Расколоть вихрь (митрил)
Общение	Говорить на известном языке.	Говорить на неизвестном языке. Телепатия с подобными существами.	Говорить с разумными существами. Телепатия с разумными существами.	Говорить с духами, камнями	Говорить с демонами, духами
Контроль	Заставить обездвижиться	Заставить обездвижиться, чему он склонен	Заставить обездвижиться, что ему не очень хочется	Заставить обездвижиться, бы он не сделал этого никогда в жизни	Заставить обездвижиться преданных воинов своих
Созидание	Простая иллюзия картинка или звук	Детальная иллюзия (стационарная)	Сложная иллюзия бойца с ужасным оружием	Очень сложная иллюзия (сражение целой армии)	Иллюзия напичканного ловушками
Улучшение	Усилить голову, красивый.	Ускорить цель	Ускорить цель	Ускорить многократно	Сделать из настоящего бога
Лечение	Убрать усталость. Починить дыру.	Залечить рану. Твердый материал	Вылечить сердце	Прирастить конечность	Вырастить новую конечность
Познание	Узнать то, что известно, узнать и без магии	Узнать то, что неизвестно, поисков	Узнать то, что сложно, сложных поисков жизни	Узнать то, что неизвестно, узнано по-иному в	Узнать то, что неизвестно, узнано по-иному
Перемещение	Заставить распространяться	Передвинуть, Лазить по стенам	Летать, ускоренно	Ходить сквозь стены	Телепортация

Защита	Укрытие от брони	Защита от легкого оружия	Защита от гра	Защита зачарованного ору	Защита почт
Трансформация	Заставить чело другой человек	Превратить че	Превратить че	Превратить че	Обернуть камень

Заклинания мифического уровня очень могущественны и очень редки. Они способны уничтожить могущественные сущности, целые нации, поднять со дна или погрузить в пучину целые континенты, выпустить ужасное Зло в мир.

Таблица 3 - Объем заклинания

Объем	Мана	Количество людей	Объем (пример)
Миниатюрный	-1	—	Хлебница
Единичный	+0	1	С одного человека
Двойной	+1	2–4	Небольшая комнатка
Увеличенный	+2	5–10	Комната
Большой	+4	Маленькая толпа	Маленькое здание
Огромный	+8	Большая толпа	Большое здание (или б

Примечание: заклинания, в области действия которых находятся несколько человек, действуют на всех сразу. Если же надо уберечь кого-то от действия заклятья, то сложность увеличивается на одну ступень.

Таблица 4 - Расстояние заклинания

Мана	Расстояние	Подробно
-2	На себя	Заклинание действует только на волшебника
-1	Касание	Необходимо коснуться цели (выкинуть бросок на ка
+0	Рядом	На расстоянии ближнего боя
+1	Неподалеку	На расстоянии броска метательного оружия
+2	Далеко	На расстоянии видимости/выстрела мощного оружи
+4	Очень далек	Вне пределов видимости (или дальше)

Примечание: бросок на касание кидается против Реакции персонажа, если он знает и пытается увернуться. Если не знает – в большинстве случаев это означает автоматический успех касания.

Таблица 5 - Прочие модификаторы

Стоимость	Результат
+1 мана	+2 балла повреждения
+2 маны	Обычная защита (которая обычно может помочь против подобн ослабит действия заклинания
+2 маны	Исцелить все раны на 1 уровень
+1 мана	Увеличить длительность на 1 деление по таблице 6
+2 маны или +1 вр табл. 6)	-1 уровень сложности
-2 маны или -1 вр табл. 6)	+1 уровень сложности
Удваивает стоим плюсами и минусами, Д	Не использовать жесты и чтение магических формул

Длительности создания и действия

Таблица длительностей служит как для определения длительности действия заклинания, так и для определения длительности чтения заклинания. Каждый последующий интервал времени в несколько раз больше предыдущего. Если персонаж продлевает длительность сотворения заклинания на уровень, он может вычесть 2 маны из стоимости заклинания или понизить его сложность на 1 уровень. Персонаж может удвоить текущую длительность колдовства и вычесть 1 ману из стоимости заклинания (но это слишком незначительное изменение, чтобы понизить

сложность). Обратное преобразование тоже возможно – персонаж может сократить время чтения заклинания, но это будет стоить ему одного уровня сложности или двух единиц маны дополнительно.

Время действия (если оно прилагается к заклинанию) определяется строго наоборот, т.е. каждое продление времени действия на одну ступень повышает стоимость заклинания на 2 маны или на 1 уровень сложности, а увеличение длительности в 2 раза повышает стоимость на 1 ману. Мастер может установить границу предельной длительности заклинания.

Таблица 6 - Уровни времени заклинаний

№ Инте	-2	-1	0	1	2	3
Длитель	мгновен	3 секунд	15 секунд	1 минута	5 минут	20 минут
№ Инте	4	5	6	7	8	9
Длитель	1 час	6 часов	1 день	1 неделя	1 месяц	1 сезон

Примечание: жирным шрифтом в таблице выделен интервал времени по умолчанию. Номера остальных интервалов даны относительно этого интервала, чтобы было удобно пересчитывать сложность и требуемую ману.

Реквизит волшебника

Реквизиты – предметы или действия, которые использует чародей, чтобы заклинание действовало эффективнее. Это может быть сложный ритуал, текст, который нужно прочесть вслух, система жестов или же какие-то предметы, использование которых подчиняется законам магии; любой реквизит даст волшебнику часть маны.

Предметы, как правило, исчезают во время колдовства или становятся непригодны для дальнейшего использования. Чтобы сделать такой предмет, который сохранит свои волшебные свойства и не испортится после первого использования, колдун должен предварительно зачаровать его (см. раздел "Источники силы и прочий инвентарь волшебника").

Ритуалы

Ритуал – некое действие, которое совершает маг перед тем, как собственно начать чтение заклинания. Самый обычный набор ритуалов включает в себя пост, специальный обряд очищения или исповедь, проведение службы или хадж к почитаемому месту. Простейший ритуал дарует магу +1 маны. Чем более запутан и сложен ритуал, тем больше Мастеру следует назначить маны за его исполнение.

Собственно, заклинание - есть набор магических слов или молитва, произносимая вслух во время колдовства. Жесты – магические знаки или специальные движения тела или рук во время колдовства. Заклинание потребует от мага в два раза больше маны, если он пожелает сотворить его без жестов и слов.

Законы магии

Мана, которая требуется персонажу для свершения его чародейства, может быть набрана при помощи законов подобия, касания и отношения и боли. Закон Подобия гласит, что похожие вещи влияют друг на друга, подобное воспроизводит подобное, результат сходен с причиной. Закон Касания гласит, что предметы, однажды побывавшие в контакте, сохраняют влияние друг на друга даже будучи разнесенными на большие расстояния. Закон Отношения утверждает, что заклинание набирает силу от жертвования. Согласно Закону Боли, истязания и мучения сближают колдуна с магической сущностью.

Закон Подобия

Этот закон имеет место, когда маг использует материальный компонент заклинания, сходный или близкий желаемому эффекту. К примеру, перо для заклятия полета, щепотку серы, чтобы создать пламя, рисунок волка, чтобы призвать настоящего волка, сломать дощечку, колдуя заклинание, способное проломить ворота замка и т.д. Колдун может использовать только один предмет для одного типа подобия.

Закон Подобия полностью основывается на видении мира. Если персонаж считает, что предмет не имеет никакого отношения к цели его колдовства, значит, эта вещь не будет подобной невзирая на знания игрока. К примеру, игрок может знать, что сера быстро горит, но его персонаж – нет, а потому даже фунт серы никак не поможет его заклинаниям огня.

Закон Касания

Этот закон может использоваться, если материальный компонент был когда-то в контакте с целью заклинания, и чем дольше продолжался этот контакт (или чем ближе человеку эта вещь), тем лучше. Хорошим примером могут послужить локон волос жертвы и обрезки ногтей в заклинании умерщвления; частичка драгоценного украшения, дабы защитить мага от человека, который носил его; щепка ворот замка для их испепеления и т.д.

Закон Отношения

Этот закон действует лишь тогда, когда материальный компонент имеет ценность для мага или для объекта его колдовства и когда выполняется один из двух других законов. Пример – фамильное кольцо, локон волос любимой, пыль вампира и т. д. Пыль вампира ценна для мага, поскольку ему пришлось немало потрудиться и, возможно, даже пролить кровь, чтобы ее добыть. Навряд ли она будет ценной, если маг просто пойдет в ближайшую лавку и там купит горсть за гроши.

Закон Боли

Этот закон имеет множество приложений. Умелый волшебник сможет черпать силу в страданиях, своих или чужих. Самый простой случай – чародей приносит в жертву животное, питая свое заклинание его страданиями – сначала от страха, потом – от боли; или жертвует частичку себя, пуская кровь или вырезая сложный узор специальным ножом на своей руке; или устраивает предательство близкого человека. Часто закон Боли связан с ритуалом и требует определенной подготовки, его сложно использовать "на лету". Мастер должен учесть, что любая культура, как правило, запрещает использование таких методов, и волшебники в целом считают, что маги, пользующиеся этим законом, приносят дурную славу своему ремеслу.

Процесс колдовства

Чтобы начать колдовать, маг должен держать под рукой материальные компоненты и иметь возможность свободно говорить вслух и жестикулировать, а так же его маны должно быть достаточно с учетом всех возможных модификаторов.

Когда чародей начал колдовать, неожиданное прерывание процесса уничтожает заклинание, если колдун не одолел бросок проверки навыка. Если маг ранен, следует проверить его Волю (или сходный параметр), чтобы узнать, сумел ли он сконцентрироваться, чтобы не отвлекаться на ранение (-1 штраф за рану и -2 за тяжелую рану). Класс сложности для проверки определяется сложностью заклинания. При желании персонаж может оборвать колдовство в любой момент

безо всяких штрафов. Источник маны, будь то сам маг или что-нибудь еще, не восстанавливает ману во время колдовства. Когда же чтение заклинания закончено, маг должен успешно проверить навык против КС заклинания, чтобы оно сработало.

Если заклинание заработало, маг может "держать" его и не давать рассеяться. Это будет стоить ему 2 маны за каждый базовый интервал действия заклинания (интервал действия, на который заклинание изначально было рассчитано), в это время персонаж не может колдовать, а используемые им источники силы не будут накапливать ману.

Обычно заклинания не требуют броска "попал/не попал" и не наносят больше вреда, если игрок хорошо перекинул КС. Такова природа магии - она либо ударит в полную силу, либо не ударит вовсе. Если Мастер пожелает, он может требовать бросков попадания для всех прицельных заклятий и разрешить пересчет повреждений относительно разницы броска и КС.

Провал заклинания

Чем могущественнее заклинание, создаваемое магом, тем больший штраф может наложить Мастер на мага. Игрок, который рискнул колдовать настолько мощную магию, что вероятность ее неудачи – 90%, должен быть готов к серьезным последствиям. Его персонаж может не выдержать перегрузки от заклинания и даже погибнуть. Мастер вводит штрафы за провал заклинаний по желанию, так как опасность использования магии может существенно изменить атмосферу игры. Если Мастер решил использовать штрафы, то он должен объяснить игрокам, чем рискуют их персонажи, занимаясь колдовством.

Как правило, чем могущественнее заклятие, тем сильнее пострадает персонаж при его неудаче. Примерами могут послужить потеря маны, потеря сознания или магических способностей, просто повреждения или неожиданные магические эффекты. В любом случае, штраф должен иметь какое-то отношение к типу использованной магии.

Защита от магии

Нет необходимости делать защитные броски от магии. Цель попадет под влияние спела, если волшебник успешно закончил колдовать. Однако, если у цели есть дар сопротивления магии, то он будет действовать как доспех против повреждений магии и ослаблять ее действие на величину, определяемую Мастером (либо сопротивление магии просто снизит шансы мага на успех).

Создание магических вещей

Чтобы создать магический предмет, маг должен исполнить длительный ритуал, в который он вкладывает акты и сферы согласно эффекту, которым хочет наделить вещь. К примеру, для создания сабли, которая улучшит навык Владение Саблей ее владельца, требуется Улучшение Земли.

В общем случае, персонаж уже должен иметь на руках предмет, который он хочет зачаровать. Стандартное время создания волшебного предмета – 1 день. Персонаж может выгадать по 1 мане за увеличение длительности создания предмета на один текущий интервал и по 4 маны – за увеличение до следующего по шкале интервала. На время создания волшебного предмета те источники маны, которые были использованы на процесс зачарования, не могут восстанавливать свою ману.

Злой колдун Гарлатан пытается создать кинжал мертвеца. Любой человек, убитый таким кинжалом поднимется на следующий день как зомби на службе у убийцы. После всех подсчетов и манипуляций с реквизитами, стоимость заклятия составила 12 маны. Запас маны Гарлатана Отличный, то есть 13, но используя 12 из 13 маны он становится практически беспомощным на целый день! Гарлатан решает

увеличить длительность создания с одного дня до одной недели (следующая ступень), выгадав при этом 4 маны. Конечная стоимость – 8 маны. У него в запасе есть два камня силы, каждый из которых хранит по 2 маны. Гарлатан решает использовать один из этих камней и еще 6 своей маны для создания кинжала. В течение недели использованный камень силы не будет восстанавливать ману, а сам Гарлатан сможет восстанавливаться только до уровня 7 маны – на 6 единиц маны меньше, чем 13, его стандартный запас.

Создание волшебного предмета тоже может оказаться провальным – в конце периода, отведенного на создание, персонаж должен проверить свое умение против назначенного Мастером КС – рекомендуется использовать усредняющий бросок для таких случаев. Впрочем, игрок может уменьшить КС создания предмета по стандартным правилам (по 2 маны за каждую ступень), но он должен сказать об этом до начала создания.

При создании волшебного предмета маг должен помнить, что далеко не каждый материал может хорошо хранить в себе волшебство – некоторые материалы могут удержать в себе только лишь несильное волшебство и то недлительное время, другие материалы могут легко хранить в себе могущественную магию хоть вечно. Стоит ли говорить о стоимости таких материалов?

Источники силы и прочий инструментарий волшебника

Камни силы и другие вещи, которые могут накапливать ману, очень важны. Без них будет сложно составить могущественное заклинание или быстро колдовать несколько маленьких подряд. Обычный камень силы хранит в себе 2 единицы маны. Более вместительные камни очень редки и так же дороги. Волшебник может использовать только один камень силы в каждом заклинании.

Чтобы создать камень силы, требуется заклинание "Связать ману" – связи Перемещения Магии и Контроль Магии. Чем больше маны сможет хранить камень, тем большую сложность будет иметь заклинание и тем больше оно будет само требовать маны.

Камень не заряжается сам, его должен зарядить маг, причем заполняться силой камень будет с той же скоростью, с какой маг регенерирует собственную ману. Персонаж может заряжать одновременно один камень (или свой внутренний резерв).

Волшебник должен особенно тщательно подходить к вопросу выбора материала для его камня силы (это не обязательно должен быть камень, он просто так называется) – ведь кроме емкости этот материал может иметь какие-то особенные свойства, которые передадутся сначала сохраненной в нем мане, а потом заклинанию, на которое эта мана была использована.

Другой важный класс предметов, который может уменьшить стоимость заклинаний – зачарованный реквизит. Такие предметы будут использоваться в заклинаниях как и обычные, за вычетом того, что после успешного завершения колдовского дела, они не пропадут и смогут быть использованы снова. Они создаются по тем же принципам, что и камни силы, но не хранят в себе никакой энергии.

Количество дней для создания камня маны или зачарованного компонента равно количеству сфер и актов, с которыми он может быть использован (не более 6 в сумме), умноженное на количество маны, которое он может хранить (для зачарованного компонента множитель равен 2). Стоимость создания в мане равно длительности создания в днях.

Общества волшебников

Научиться волшебству самостоятельно очень сложно. Не только потому, что сама наука чародейства не проста, но еще и потому, что неосторожных учеников без наставников ждут сюрпризы, которые часто имеют летальный исход.

Как правило, группу волшебников что-то объединяет – будь то орден, секта или просто академия, у которой есть свой глава или исполняющий его роль совет магов, наставники,

ученики и неофиты. Как бы ни назывались эти ступени в пределах одной организации, в общем случае их шесть, и каждой присущ определенный уровень магического мастерства.

Таблица 7 - Уровни магического мастерства

Звание	Свя	Уровень маны	Значение по уму	Лучшее мастерство
Неофи	2	Слабо (2)	Ужасно	2/средне ...
Учени	3	Средне (3)	Ужасно	2/неплохо, 2/средне ...
Адепт	4	Неплохо (5)	Слабо	2/хорошо, 2/неплохо, 3/средн
Настав	5	Хорошо (8)	Слабо	2/отлично, 2/хорошо, 3/непло
Магис	6	Отлично (13)	Средне	3/отлично, 4/хорошо ...
Архим	7+	Исключитель	Неплохо	2/исключительно, 3/отлично,

Примечание:

Число в поле "Связки" обозначает максимальное число сфер и актов в сумме, которое может уместить в одном заклинании маг соответствующего звания. Например, маг-ученик сможет в одном заклинании совершить два акта над одной сферой (в сумме – 3) или один и то же акт над двумя сферами.

Поле "Уровень маны" определяет степень развития навыка/атрибута Запас Маны у мага соответствующего звания.

"Лучшее мастерство" определяет, сколько сфер и актов (в сумме) может иметь персонаж на наибольших уровнях развития. Например, маг-ученик может развить 2 сферы до уровня Неплохо, либо он может развить одну сферу и один акт до уровня Неплохо, либо только 2 акта (то же касается и уровня Средне). Второй вариант, где того и сего по одному, наиболее предпочтителен для максимального уровня развития, поскольку если у персонажа будут, скажем, только сферы развиты до уровня Неплохо, а все акты – Средне и хуже, то для определения мастерства заклинателя будет взят наименьший из использованных навыков, то есть, персонаж не сможет сотворить заклинание на Неплохом мастерстве, пока он не повысит свое звание.

"Значение по умолчанию" определяет уровень развития (по умолчанию) для всех остальных доступных персонажу сфер и актов, которые остались после наилучших.

Данная таблица не является обязательной, а носит скорее рекомендательный характер. Первая колонка – универсальное звание мага. В одном ордене уровень магистра может зваться "Мастер маг", в другом – "Повелитель огня", а в третьем – "Знающий тропы". Странствующие маги, не принадлежащие ни к каким организациям, выше адептов поднимаются очень редко: такому магу будет сложно найти наставника, который не станет принуждать его вступить в свое общество.

Практически, ни одно общество волшебников не обучает сразу всем актам и сферам на выбор, разве что только богатая академия в крупном городе. Каждому обществу соответствуют свои "профилирующие" акты и сферы, которые изучаются его членами наиболее часто. Остальные – либо менее существенные, изучаемые редко, либо вообще недоступные по разным соображениям (в основном согласно догмам и мировоззрению).

По разрешению Мастера игрок может раскинуть 1 лучший уровень на 2 уровня послабее.

По мере игры колдун может обучаться, если подвернется такая возможность. Но на следующую ступень сам он перейти не в силах – скорее всего, это будет связано с каким-то обрядом посвящения, который потребует проверки знаний и навыков чародея.

Клирикальная магия

Мировоззрение заклинающего священника.

Клирик смотрит на мир не так, как волшебник. Если чародей черпает силу для своих заклятий из таинственной сущности, рассеянной в мире, и посредством манипуляций придает ей нужную форму, то священник занимает свою силу у своего божества. Поэтому, каждый раз, когда жрец принимается колдовать, фактически он просит своего покровителя совершить маленькое чудо, а сам лишь служит проводником и указателем божественной силы. Поэтому, если требуется

совершить что-то незначительное, хороший клирик не будет дергать своего бога понапрасну ("поминать имя всуе"), а поищет способ сделать это по-другому.

Когда жрец произносит заклинание, фактически, он подробно разъясняет своему богу желаемый эффект. Технически, он так же, как и маг, составляет заклинание, пользуясь сферами и актами, подбирает нужный эффект и модификаторы к нему. Священникам недоступен Закон Подобия, и мастеру желательно ограничивать использование священниками остальных законов, а также ритуалов, особенно когда один и тот же ритуал может быть использован как для удешевления заклинания, так и для пополнения запаса маны священника.

Не все, что совершает персонаж угодно его богу, а некоторые дела и вовсе противоречат догме. Так, поднятие мертвого из могилы запрещено во многих религиях, хотя соответствующие сферы и акты могут оказаться во власти жреца. Мастер сам волен наказать за нарушение священника, но персонаж обязательно должен почувствовать, что это действие было опрометчивым. Самый легкий из штрафов – большая потеря маны за заклинание, самый же тяжелый – отлучение от организации, т.е. бог отворачивается от несчастного последователя и его молитвы больше не будут иметь никакой силы.

Мана

Для клирика понятие "мана" носит несколько иной смысл. Тому, что является скрепляющим элементом в заклинаниях священника, больше подходит название "святость", но чтобы не запутывать игроков, мы оставляем прежний термин для обозначения схожих сущностей.

Все его чудеса священника проистекают от его веры и благосклонности к нему его бога. Мана (святость) служит мерой этой благосклонности. Просто отдыхая и прогуливаясь жрец не сможет восстановить ее запас. Священник восстанавливает свою ману ежедневными молитвами, постами, ритуалами, жертвоприношениями, участиями в религиозных праздничных мероприятиях, исповеданиями, благословлениями от более высокопоставленных священнослужителей и совершая другие богоугодные дела. То есть, у священника любого вероисповедания есть множество способов накопить ману. Игроку желательно как можно ближе познакомиться с верой его персонажа и проникнуться его идеей, иначе он будет просто неспособен ни на какие чудеса. Мастер сам назначает количество маны за то или иное действие, но для отыгрыша рекомендуется делать это в определенное время – к примеру, в конце дня и не сообщать игроку точно за какие действия сколько маны он получил. Мы приведем таблицу некоторых возможных действий, которыми священник может пополнить свой запас маны.

Обряд	Мана
Ежедневная "походная" молитва	3
Ежедневная молитва в святилище	5
Нестрогий пост	8
Строгий, продолжительный пост	20
Участие в мероприятиях, посвященных религиозному празднику	10
Проповедь	3
Исповедание	8
Религиозная служба (ведущий, кантор)	10
Благословение главы ордена (настоятеля или др.)	8
Хадж к святому месту	25
Жертвоприношение	10
Прославление имени своего бога	5

Вышеприведенные цифры очень условны, мастеру стоит делать индивидуальный подход к каждому священнослужителю и его благословенным деяниям.

В отличие от мага, который может пополнить свой запас маны за несколько минут, клирику (особенно когда тот пускается в длительный поход) необходимо носить в себе большой запас божественной энергии, поэтому запас его маны измеряется десятками и даже сотнями (см. ниже). Но всю ману за одно заклинание священнику использовать все равно не удастся. Объяснение этому может быть очень простое – человеческое тело не может провести столько божественной сущности за один раз. Мастеру рекомендуется использовать это правило не строго, но вводить штрафы за превышение лимита. К примеру, священник осмелившийся превысить свой лимит в два раза, имеет 50% вероятность быть просто испепеленным такой силой.

Мастер волен ввести и еще одно правило – очень страстная молитва последователя позволит использовать ману, которой нет ("уйти в минуса"), но что из этого получится, знает только Мастер.

Общество священников.

Как и у волшебников, у духовенства обязательно есть организация. Названия рангов и их количество будет варьироваться в разных религиозных сектах, но в целом их можно разделить на шесть ступеней (см. таблицу).

Таблица 9 – Уровни святости рабов божьих.

Звание	Связь	Запас маны	Максимальный выход ма	Среднее зна	Лучшее мастерство
Послушник	2	Слабо(13)	Слабо (3)	Ужасно	2/средне ...
Иерей	3	Средне(21)	Средне (5)	Ужасно	2/неплохо, 2/средне ...
Схимник	4	Неплохо(34)	Неплохо (8)	Слабо	2/хорошо, 2/неплохо, 3/с
Отец	5	Хорошо(55)	Хорошо (13)	Слабо	2/отлично, 2/хорошо, 3/н
Настоятель	6	Отлично(89)	Отлично (21)	Средне	3/отлично, 4/хорошо ...
Глава орд	7+	Исключительно(14	Исключительно (34)	Неплохо	2/исключительно, 3/отли

Примечание: Толкование большинству полей вы можете найти в примечании к таблице 8 – Уровни магического мастерства. Обратите внимание, что значения поля "Уровень маны" отличается от полей "Запас маны" и "Максимальный выход маны" этой таблицы.

Поле "Запас маны" определяет максимальное количество маны, которое может хранить в себе священник того или иного звания.

Поле "Максимальный выход маны" определяет, сколько маны может священник безбоязненно истратить в одном заклинании.

Примеры заклинаний

В данном разделе мы предлагаем вашему вниманию для примера несколько составленных, готовых заклинаний. Все заклинания описаны только в общем виде, без конкретных деталей, имеют сложность "средне", колдуются в течение 15 секунд и длятся 15 секунд, если не сказано иначе. К каждому заклинанию приложен примерный расчет его стоимости, к некоторым даны рекомендации по использованию реквизита волшебника.

Шар огня

Созидание Огня, повреждения 10 (+5 м), дальность – далеко (+2 м), объем увеличенный (+2 м).

Всего маны: 9.

Создает шар огня, который устремляется к выбранной колдуном точке и взрывается, причиняя 10 единиц повреждения всем в зоне поражения.

Реквизит: шепотка пороха (-2 м).

Страж-чудище

Созидание Энергии, эффект хороший (+5 м), длительность действия – 1 день (+12 м), объем двойной (+1 м), длительность колдовства – 20 минут (-6 м), сложность Неплохая (-2 м).

Всего маны: 10.

Создает невидимого стража для охраны прохода, участка земли или предмета. Если кто-либо (или что-либо) ступает на охраняемую землю и движется в сторону предмета, чудище предупреждает воем. Если же кто-нибудь коснется вещи, чудище атакует как сильная сторожевая собака с хорошим навыком сражения, т.к. невидима. Чудище не уйдет от охраняемого предмета дальше, чем на несколько футов. За +1 ману оно сможет охранять целую комнату.

Реквизит: фигурка пса или подобного существа из хрустала (-2 м).

Эффект заклинания в данном случае отражает хорошие боевые качества стража и его невидимость, но не длительность действия заклинания и не величину охраняемой площади, поскольку они учитываются отдельно.

Поднять зомби

Познать Воздух (поиск души), эффект неплохой (+3 м), дальность – далеко (+2 м), длительность колдовства – 1 час (-8 м), длительность действия – 1 час (+8 м), сложность Неплохая (-2 м). Сумма маны: 3.

Контроль Воздуха, эффект хороший (+5 м), длительность действия – 1 день (+12 м), длительность колдовства – 1 час (-8 м), сложность неплохая (-2 м). Сумма маны: 7.

Переместить Воздух, эффект хороший (+5 м), дальность – далеко (+2 м), отнимает 5 минут (-4 м), сложность неплохая (-2 м). Сумма маны: 1.

Всего маны: 11

Вселить блуждающую душу в мертвое тело и дать колдуну контроль над этим созданием на день.

Реквизит: ценная личная вещь, некогда принадлежавшая ныне мертвому человеку для упрощения поиска (- 2..4 м), миниатюрный слепок человека из глины (-1 м).

Трехступенчатая ритуальная магия, каждая часть которой должна быть успешно завершена, прежде чем следующая будет начата. Все три части следуют одна за другой, у волшебника не будет времени регенерировать ману. Это заклинание следует колдовать там, где легко найти дух мертвого человека, иначе придется расширять сферу действия заклинания. Если колдун не может вселить дух, то ему придется потрудиться больше (Контроль Магии, Перемещение Магии – эффект отличный, хотя можно обойтись без первой части).

Длительность первой части заклинания необходимо для того, чтобы найденный дух не ускользнул от внимания колдуна, пока он будет занят второй частью.

Ватные ноги

Контроль Земли (тела), эффект средний (+2 м), длительность колдовства – 3 секунды (+2 м).

Всего маны: 4.

Заставит цель споткнуться или даже упасть.

Реквизит: унция крепкого спиртного (-2 м).

Глаз волшебника

Познание Воздуха, эффект неплохой (+3 м), объем увеличенный (+2 м), расстояние - очень далеко (+4 м), длительность действия - 5 минут (+4м), длительность колдовства - 1 минута (-2м), сложность неплохая (-2м).

Всего маны: 9.

Позволит колдуну видеть на дальнем расстоянии, будто он стоит там, куда направлено его заклинание. Точка зрения может передвигаться, подчиняясь воле мастера, но все, что находится дальше нескольких метров от точки зрения слишком размыто, чтобы быть разборчивым.

Реквизит: маленькое увеличительное стекло, через которое смотрит маг (-2 м), шепотка земли с того места, которое будет просматриваться (-2 м).

Скрыть от подглядывания

Защита Энергией, эффект средний (+2 м), площадь увеличенная (+2 м), длительность действия – 1 час (+8 м), длительность колдовства – 1 минута (-2 м).

Всего маны: 10.

Не позволит подглядеть, что происходит в области, скрытой от подглядывания магическим путем. При попытке пробиться сквозь этот щит необходим встречный бросок соответствующих колдовских навыков.

Реквизит: человеческий глаз, пронзенный гвоздем (-4 м) или драгоценный камень, оправленный свинцом (-2 м).

Рука волшебника

Перемещение Земли, эффект неплохой (+3 м), размер – миниатюрный (-1 м), расстояние – неподалеку (+1 м), длительность действия - 1 минута (+2 м).

Всего маны: 5.

Позволит персонажу передвинуть небольшое количество вещества (или предмет) не касаясь его.

Наречие

Общение Разума, эффект неплохой (+3 м), длительность действия - 1 час (+8 м), длительность колдовства – 1 минута (-2 м), расстояние касания (-1 м).

Всего маны: 8.

Позволит разговаривать с любым живым существом, которое в принципе умеет говорить на каком-либо языке. Чтобы колдун мог говорить с безъязыким существом, эффект заклинания должен быть как минимум хорошим.

Мысленный разговор.

Общение Разума, эффект хороший (+5 м), дальность далекая (+2 м), длительность действия - 1 минута (+2 м), сложность неплохая (-2 м).

Всего маны: 7.

Волшебник будет мысленно общаться с другим разумным гуманоидом на известном обоим языке. Реквизит: личная вещь объекта заклинания (-2..3 м).

Ван Рихтен поставил последнюю точку, и устало облокотился на спинку кресла. Посидев несколько минут с закрытыми глазами, он поднялся на ноги и медленно приблизился к подоконнику и приник к стеклу. За окном дождь сменялся снегом. Снежные хлопья тихо падали на крыши домов и камни мостовых Мордентишира. Откуда-то ван Рихтен знал, что ему не суждено увидеть следующую зиму, но, несмотря на это, продолжал смотреть на падающий снег. А потом быстро задернул занавеси и, посмотрев на два небольших портрета, висящие над столом, улыбнулся.

В Морденте наступила зима 750 года по календарю Баровии...