

Broken Fronts *Rebirth*



Broken souls II: Renesans
© "Grand-Grimuare" 2011
DnD 4; Ravenloft...

Broken souls
Sorrow net-book
(c) 2010-2011

Творческая группа: «Grand Grimuare»

Идея домена: Виктор «Grimuar» Лазорев

Автор текста: Виктор «Grimuar» Лазорев

Авторы дневника: Виктор «Grimuar» Лазорев; Татьяна «Nesooni» Виноградова

Статистика персонажей: Александр Пивоваров

Художники: Полина «А.Дама» Косырева; Дмитрий «DeeMan» Лузиков; «Headcons»; Дарья «Puzokot»; «Ethel»; Андрей «Кабуки».

PDF верстка: Виктор «Grimuar» Лазорев

Обложка: «Jack Montana»

OGL:

2010(c) Grand Grimuare, Ravenloft, Dungeons & Dragons and its logo, D&D, Dungeon Master, d20 System, the d20 system logo, and Wizards of the Coast and its logo are trademarks or registered trademarks of Wizards of the Coast Inc., a subsidiary Hasbro Inc.

Grand Grimuare © 2010

This product has been published under the regulations of the Open Gaming License Version 1.0a d20 System' and the 'd20 System' logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. and are used according to the terms of the d20 System License version 6.0. A copy of this License can be found at www.wizards.com/d20. This product requires the use of the Dungeons and Dragons® Players Handbook, published by Wizards of the Coast. Dungeons and Dragons, Wizards of the Coast, and D20 are registered trademarks of Wizards of the Coast.

Attention:

Данная книга предназначена для совершеннолетних читателей, со сформировавшимся мировоззрением, способных отличать реальность от вымысла.

В книге содержатся описания жестоких сцен, которые не стоит читать детям.



*"Grand
Grimuare"*

Содержание:

Глава 1 – Игромеханика

Дневник Алексиса – пролог 5-8

Вступление 9-11

Судьбы героев «BS1» 12-13

Бэкграунды: Страх и Ужас 14-23

Проверка темных сил 24-27

Допрос и пытки 27-31

Слуги 32-40

Глава 2 – Локации

Дневник Клэр 1 – Ритуал 41-44

Мертвый лес – 45-48

Лес 49-53

Горы 53

Озеро 53-55

Гостя Имфеора 56-57

Глава 3 – Населенные пункты

Дневник Клэр 2 – Союзник 58-60

Нюритюр 61-63

Замок 63-69

Подвал замка 70-73

Глава 4 – Организация

Дневник Клэр 3 – в ловушке! 75

Церковь Эзры 76-78

Секта Имфеора 79-81

Секта Наами 82-83

Кнайты 84

Спящие боги 84

Глава 5 – Персонажи

Дневник Клэр 4 – жизнь в замке 87

Граф Алексис Рихтер 88-90

Графиня Анжелика Рихтер 90-93

Кларисса Тауэр 93

Алекса 94-95

Роланд 96-98

Шарлотта 98-99

Люсия 99

Михаэль Джигсау 100

Машина плоти Джигсау 101-103

Рубина фон Винкль 104-108

Глава 5 – Модули

Ледяной храм 109-113

Шрамы прошлого 114-119

Призрачный домик Джудит 120-126

Другой мир 126-135

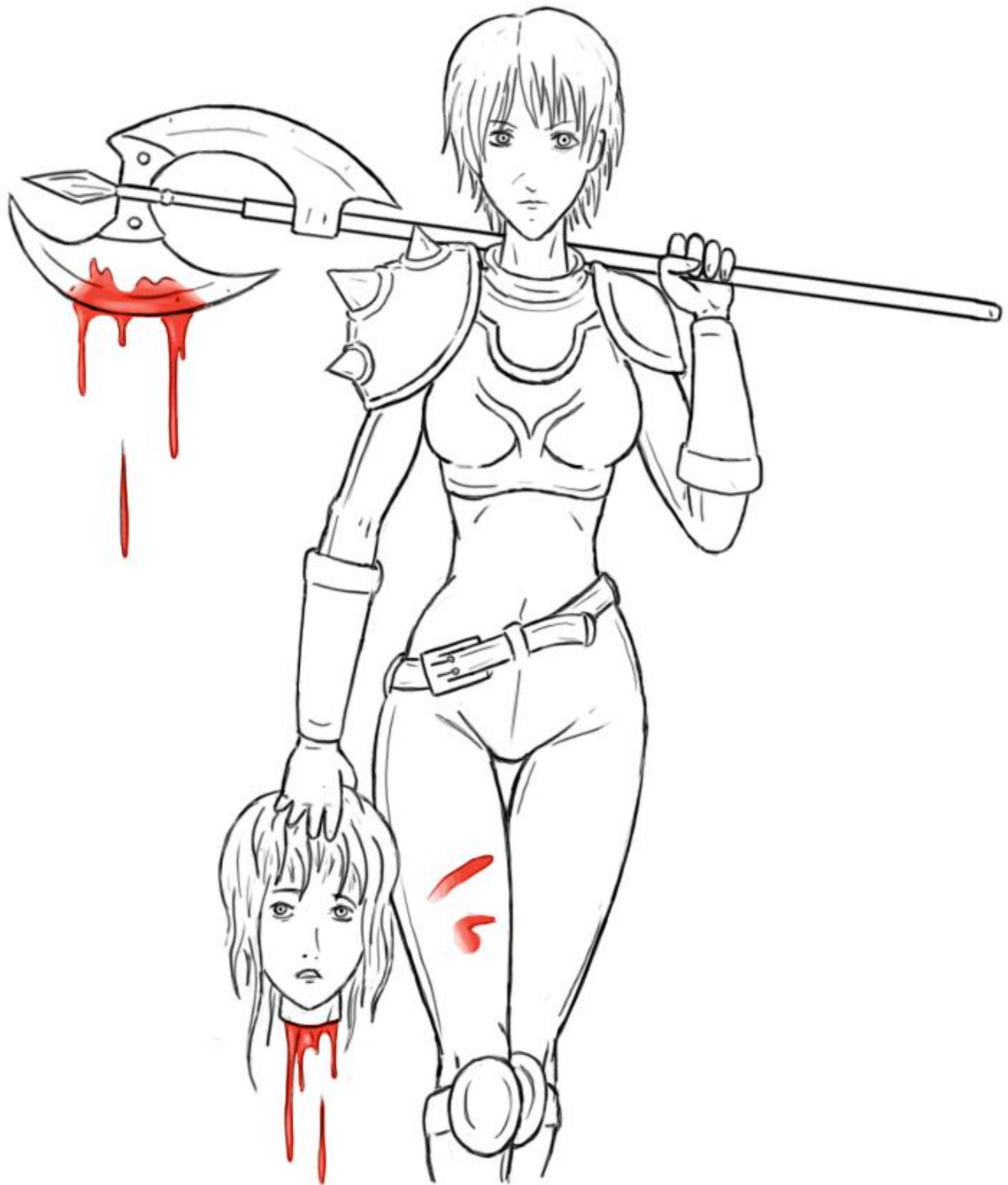
Решающее сражение 135-141

Дневник Алексиса – эпилог 142

Все ужасное, что случилось с нами когда-то, влияет на то, кем мы становимся.

- Уильям Глассер

1 глава - Игромеханика



Дневник Алексиса – пролог

Я прекрасно запомнил тот день, когда я встретил этого человека, собственно, с этой встречи я и начал вести свои дневниковые записи.

В университете на лекции философии у меня возник спор с преподавателем, в который втянулась большая часть группы. Хотя и на повышенных тонах, но близко к теме мы обсуждали возможность бессмертия, существование философского камня и сангреаля, и прочие схожие темы. Лекция задержалась на тридцать-сорок минут, и мы закончили, когда уже совсем стемнело. У нас в Паридоне слишком рано темнеет. Я собрал свои записи, попрощался с преподавателем и вышел.

Помню как шел по темным аллеям, и у меня было такое чувство... даже не знаю как описать. Я будто слышал шаги, но едва я оборачивался - все было пусто. И так всю дорогу до дома. Я поднялся на второй этаж, открыл ключом дверь своей комнаты. Я снимаю ее у одной старухи, которая обирает меня до нитки, но я все не решусь переехать.

Но едва я вошел, как меня схватили и зажали ладонью рот, я пытался закричать, но сами понимаете это у меня вышло плохо, тем временем удар локтем, в который я вложил все силы, достиг солнечного сплетения неизвестного, но не возымел никакого эффекта. Я будто ударил твердый камень. Меня отпустили. И неизвестный отошел к двери. Я собирался обернуться, и тут он заговорил.

Этот голос был одновременно и мужской и женский, в нем была сладость и боль, восторг и грусть, все это переплеталось в невообразимом оттенке его голоса:

- Ты заинтересовал меня Алес, очень.

Когда обернулся через мгновение, его уже не было, лишь тихо скрипнула дверь. На столе я обнаружил записку:

"Если тебя и в самом деле интересует бессмертие, приходи к собору Джерома в полночь".

Конечно же, я никуда не собирался идти, тем более в полночь. Лучшее сейчас было просто уснуть, а утром собрать вещи и съехать.

Конечно же, я не воспринял всерьез неизвестного, что желает поделиться подобной информацией и еще стремиться сбежать.

Потому я и в самом деле разделся и лег на кровать. Глупо смотря на часы. И все думал и думал. Пытался понять, почему этот незнакомец выбрал меня? Чем я его заинтересовал? Чем привлек его внимание? Отстанет ли он, когда я не приду? Или сделает вещи похуже, чем просто пугать меня в собственной комнате? С утра я планировал приобрести пистоль, оружия до этого момента не держал даже в руках, да и врятли смогу выстрелить в человека, но так у меня была бы хоть иллюзия защиты, голыми руками с тем типом я не справлюсь, я это отчетливо понимал.

Тикали часы, шел час за часом. Когда стрелка дошла до 11 ночи, я вскочил и, накинув на себя пиджак быстро выбежал на улицу, даже забыв запереть дверь.

- Черт возьми, Алексис! Ты так хотел это узнать, ты так хотел понять и разобраться, а сейчас ты трусишь! Да будь он хоть самым дьяволом во плоти, если у него есть информация и он поможет, я заложу свою душу! - кричал я в собственных мыслях. Я несея как угорелый к собору. Наконец остановившись и согнувшись в три погибели, пытаюсь отдышаться, я посмотрел на часы.

Я пробежал весь немаленький Паридон за сорок минут. Поправил цепочку и вернул часы в карман.

Я ждал еще несколько минут не в силах войти.

Наконец я сделал шаг по направлению к собору, стало намного легче и я понимал, отчетливо понимал, что назад пути уже нет.

Едва я вошел в старые двери собора, как меня окликнул веселый женский голос:

- Добро пожаловать мистер Алексис!

Я резко обернулся, уставившись на молодую девушку лет семнадцати, в красивом черном платье.

- Что... Кто вы?

- Я служанка, просто слуга.

- Откуда вы меня знаете?

- Я совершенно вас не знаю, просто хозяин предупредил что ночью, придет некий Алексис, и я должна его встретить. Это ведь вы? Так? - она дружелюбно улыбнулась.

- Да... это я.

- Тогда прошу следовать за мной.

Она отвернулась и зашагала сквозь ряды пустых скамеек. Я послушно последовал за ней.

В ночной тьме даже красивые и миролюбивые витражи выглядели зловеще. Мы подошли к стене, девушка зачем-то начала тыкать ладонью в стену, и внезапно та с лязгом открылась. Служанка взяла подсвечник, стоявший на алтаре, зажгла и направила вниз.

- Эй.. Вы уверены, что мне нужно идти туда? - спросил я с некой опаской, в памяти всплыли все газетные заголовки и фотографии изуверенных трупов и прочих ужасов, происходящих непременно в подобных местах, с такими самоуверенными и неосторожными людьми как я.

- Конечно же, - она повернулась и снова улыбнулась, на этот раз ее улыбка была зловещей. По спине заструился холодный пот.

Мое сознание вопило от страха, заставляло повернуть и бежать как можно быстрее. Но я лишь сделал шаг на каменную ступень, шаркнув по ней подошвой ботинка. Когда я спустился на середину лестницу, каменная плита закрыта выход - отрезая путь к бегству. Как ни странно, но мне стало от этого более спокойно - теперь выбора у меня не было, и я ускорил шаг.

Я оказался в огромной лаборатории, здесь была масса реторт и пробирок, шкафы были забиты старинными книгами, и образцами каких-то тварей заспиртованных в банках.

Запах спирта и медикаментов заставил мою голову закружиться. Подвал, а это был конечно-же подвал собора был хорошо освещен, над потолком слегка покачивалась люстра, а на столе хаотично были разложены масляные светильники.

- Восьмая, ты можешь быть свободна - раздался знакомый голос.

Девушка кивнула, подмигнула мне и поспешила уйти. Признаюсь, в этот момент я хотел кинуться за ней, но любопытство заставило остаться.

Незнакомец лениво поднялся и подошел ко мне. Это был очень молодой человек, которому наверно не исполнилось и двадцати, он был моим ровесником. Парень был худой, высокий, с волосами черными как смоль, длинною до плеч. Лицо даже слишком молодое, острый подбородок. Совершенно черные глаза. Конечно, я не смог разглядеть подробностей, так как большую часть его лица закрывала полумаска.

- Я надеялся, что вы придете - сказал он все тем же голосом, наверно сирены обладают таким же. Этот голос явно способен и опытного моряка заставить разбить корабль о рифы.

- Кто вы? Что вам от меня надо?

- Я? - искренне удивился незнакомец - Меня зовут Стефан Рихтер, обычно я добавляю "граф". Но в этих землях мой род неизвестен. А от вас...

Он усмехнулся:

- Лучше спросите, что я могу вам предложить.

- И что же?

- Вы ведь интересуетесь бессмертием?

- Это простое увлечение.

- Нет! – резко оборвал он мои слова, впрочем, его голос сразу же стал мягче. - Это уже мания, мечта, несбыточная, но очень желаемая мечта.

- И что с того?

- Я могу сделать ее реальной.

- Как???

- Как считаете Алексис, сколько мне лет?

- Ну... мы почти ровесники... скорее всего вам двадцать, ну парой лет больше, парой меньше.

Он улыбнулся:

- Я ждал именно такого ответа - мне намного больше. Я так-же как и вы, мечтал обрести бессмертие. Я хотел открыть его секрет и принести благо людям, у меня была цель! И самое главное... я добился ее исполнения. Но... Понимаете, я вскоре понял что оно того не стоит.

- Что значит не стоит? - с гневом спросил я.

- Все не расскажешь за пять минут Алес, это долгая и грустная история, растянувшаяся на века, мне нужен ученик. Человек похожий на меня в стремлениях, человек который не повторит моих ошибок. И ты можешь им стать.

- Как вы докажете что открыли секрет бессмертия?

- Если вы согласны, то я докажу. Это будут неопровержимые доказательства.

- Хорошо, я согласен.

- Не торопитесь, это не та сделка, которую можно разорвать по желанию. Вы уверены в своем выборе?

- Да! - заявил я твердо - да, черт возьми! Я всю жизнь шел к этому и не отступлюсь ни на шаг сейчас!

- Хорошо. Я рад, что не ошибся в вас, моя служанка приготовит бутылку хорошего вина, которое мы вместе выпьем, когда вы оживете.

- Когда я что? - пытался произнести я, но вышло лишь - Когд...

Стефан держал меня в объятьях не давая упасть. В моей груди торчала рукоять кинжала.

Я непонимающе смотрел на графа, и из уголков рта медленно бежали струйки крови... моей крови. На удивление боли не было. Все это длилось лишь пару секунд, потом мои глаза закрылись, и я умер.

Свет ударил в глаза, и я увидел служанку принесшую поднос с едой. Комната была не моя, я вскочил, испугав девушку таким резким движением, впрочем, мне было не до нее. Из окна был виден лишь густой лес. Но определенно уже день. Я задрал рубаху, осматривая грудь. Дырка в рубашке напротив легкого никуда не делась, но на моем теле не было и царапинки, даже старые шрамы и те исчезли.

- Где я?

- Вы в замке - спокойно ответила девушка.

- Каком замке?

- Замке графа, он просил передать, что он сам и бутылка вина дожидаются в его кабинете, и еще он просил вас не задерживаться.

С этими словами она мотнула головой в сторону просторного шкафа, как полагаю с одеждой, а сама поспешила уйти....

Я провел в замке уже около недели, не сказать, что у меня были грандиозные успехи, но я многое освоил из курса алхимии. И это всего за одну неделю! Представить не могу, что будет в будущем! Каких высот я смогу добиться в науке!

Стефан был по настоящему мудрым учителем, многим преподавателям моего института стоило бы у него поучиться.

Вчера, после проведения экспериментов он сказал, что собирается научить меня готовить яды и противоядия, пояснив, что это одна из самых простых и, к сожалению, одна из самых востребованных дисциплин алхимии. Гуляя по замку и заглянув в библиотеку, я с нетерпением ждал, когда сядет солнце.

Я понимал, что сейчас меня просто переполняет эйфория и жажда новых знаний, и вскоре это пройдет, но пока я просто не мог и минуты находится в покое.

Наконец стемнело, я открыл дверь и собирался войти когда столкнулся с девушкой. Служанкой.

Кажется, она звала себя Восьмая. Впрочем, мне не было дело до ее имени. Тем более, что многие девушки в замке носили вместо имен номера.

- Господин Алес, – это слово просто резало мне слух. Но приходилось терпеть. На просьбу так меня не называть они ссылались, на какие-то законы и уставы замка, да так и не переставали величать меня "господином", когда же я начинал требовать прекратить это, они испуганно от меня шарахались, закрываясь

руками. Не могу взять в толк. Либо я настолько страшен, когда кричу, либо они все здесь помешанные. Тем не менее, служанка передала мне новый комплект одежды.

Это были белые брюки, такой же комзол и черная рубаша. Все вещи были сделаны из дорогих материалов, и были мне полностью по размеру.

Когда я закончил одеваться в комнату вошел граф. Он никогда не стучал, но мне было трудно его в этом упрекнуть. Старуха, у которой я снимал комнату в Паридоне делала точно также. Хотя я могу поклясться, что закрывал дверь.

Отбросив лишние мысли, я повернулся к учителю.

- А тебе идет. Знаешь так ты не похож на оборванца. Не хочу, чтобы ходили слухи, будто я набираю в ученики всякий сброд.

- Рад столь лестному отзыву – с ядом в голосе ответил я. Гордо подняв голову к потолку.

- Сегодня не будет занятий.

- Как? – изумился я – почему? Что случилось? Я что-то не так сделал?

Граф жестом оборвал лавину моих вопросов.

- Сегодня “ночь красной луны”. Сегодня сразу два праздника. Во-первых, деревенские жители празднуют “ночь богатого урожая”, и красный оттенок луны, который появляется раз в три-четыре месяца означает богатый урожай винограда, а следовательно и вина. Сегодня идет дегустация, праздник с плясками и выпивкой. И ты отправляешься туда.

- Зачем учитель?

- Не глупи Алес, ты идешь туда – развлекаться! Но учти, ты должен хорошенько отдохнуть, ближайшая неделя станет для тебя адом, если не смертью. Учти! Я собираюсь опробовать многие яды и противоядия именно на тебе, и если ты плохо выучишь урок...

- А вы учитель?

- Не волнуйся, у меня иммунитет. – Граф отмахнулся от моего вопроса.

Только сейчас я заметил, что помимо стандартного охотничьего комплекта одежды, в котором он выходит на прогулки, на его поясе висели ножны с двумя кинжалами. На нем же мешочек пуль и два пистоля. Мой учитель не собирался просто подышать вечерним свежим воздухом и отправится спать, у него были планы немного более кровавые на этот день.

- Граф, вы пойдете со мной на праздник?!

- Нет. Ты не маленький – он отвернулся, но замер на месте. – знаешь, тот второй праздник. В прошлый год его пришли праздновать в мой замок, на утро мне пришлось ставить вокруг замка кольца с головами незваных гостей, но в этот раз я решил нанести визит первым. “Белые мантии” сегодня справляют свой праздник урожая, только это кровавая жатва, весьма кровавая стоит заметить, хотя их оргии и кровавые ритуалы весьма забавны и в какой-то мере даже интересны. Но они выбрали не те земли, для своего храма. Он направился к двери, по пути надевая перчатки.

- Как следует, отдохни Алес, и задумайся над моими словами. Мне будет очень неприятно, если ты меня предашь. Ты понимаешь?

- Да учитель – уверенно ответил я – Я понимаю это.

- Тогда могу пожелать тебе лишь... приятно провести время – он усмехнулся и скрылся в коридоре.

Его зубы при этом блеснули, словно он вампир. Клянусь Эзрой, если бы я не видел его под светом дня, не поверил бы что он просто человек.

Мне не оставалось ничего иного – как застегнуть все пуговицы своего нарядного костюма и поспешить на праздник. Мой усталый вид и его кровавая улыбка... думаю, мы оба проведем эту ночь в приятных нам делах...

Вступление

Ангел

Обычный вечер в замке, был прерван нападением сектантов «Белых мантий». Используя шпионов и предателей внутри замка, они смогли проникнуть внутрь и устроить кровопролитное сражение, более походившее на бойню. Многие герои и злодеи погибли в ту ночь.

Однако, не смотря на внезапное нападение, сектанты потерпели поражение. Когда Марта, используя свою способность призывать души, уничтожила Эржбет Ганте, нападающие лишились лидера и вынуждены были сбежать. «Белые мантии» были почти полностью уничтожены.

Однако, все закончилось не очень хорошо и для графа. Мартина к этому моменту, знала слишком много о Стефане. Она смогла разузнать некоторые его темные тайны, и хотя раньше Марта, предпочитала закрывать на происходящее глаза, все изменилось. Ее пробудившиеся и плохо контролируемые силы, лишь усилили ее страх. Она планировала сбежать из замка, когда обнаружилось, что беременна. Она не желала рождения этого ребенка, воображение рисовало монстра, вылезающего из ее чрева. Ночные кошмары посещали ее регулярно.

Но ее опасения не оправдались. Она родила прелестную голубоглазую девочку, которую назвала Анжелика. И все же ребенок, стал причиной ее гибели. Сильное кровотечение после родов – погубило Марту. Умирая, она просила Стефана позаботиться о малышке.

Девочка росла замкнутой и необщительной. Она любила отца, но тот избегал ее. Со временем Анж стала такой-же холодной, как и ее отец. Она была уверена, что граф ненавидит ее и что она - причина гибели матери. Ночами она разглядывала портрет Марты, и тихонько плакала в подушку. Она и сама поверила, что стала причиной смерти матери.



Кристина Сот

Через несколько лет, отец привел в замок новую любовницу. Эльфийскую колдунью, по имени Кристина Сот. На людях, она вела себя скромно и притворялась невинной и доброй, но в душе ненавидела Анжелику и постоянно била и унижала ее. Анж боялась рассказывать об этом отцу. Что-бы не расстраивать его. Она хотела, чтобы он был счастлив и смог быстрее забыть о смерти Марты. Когда Стефан уезжал, и Сот оставалась за хозяйку, она издевалась над девушкой и унижала ее. Но старалась не оставлять следы своих издевательств. Она часто запирала ее в темных камерах, и грозила скормить крысам. Маленькая девочка часами, а порой днями оставалась в подвале - без воды и пищи. Не смотря на свое происхождение Сот, ненавидела эльфов, и если в домике оказывался эльф, она похищала и пытала его. Она заставляла и Анжелику делать это, а если та отказывалась – жестоко избивала. Со временем, когда Анж видела, что отец собирается надолго уйти, она часто убегала из дома и пряталась в лесу или деревне. Но колдунья почти всегда находила ее, и жестоко наказывала за бегство. Однажды в порыве гнева, она забылась и отстегала ее до крови кнутом. Следы девочке еще долго приходилось

стыдливо прятать под одеждой. Удары, полученные в ту ночь были так сильны, что жуткие шрамы сохранились и спустя десять лет.

Анж впрочем, и сама была далеко не ангелом. Постоянно срывала злобу на служанках, или мучила героев, ставших пленниками в замке. Иногда Анж творила эти злодеяния, на пару с Сот, и тогда эльфийка не

причиняла ей вреда, а лишь подсказывала, что нужно делать, чтобы несчастным было больше. Через несколько лет настал тот день, когда Анж смогла убить невинного человека, совершенно не сожалея об этом. Она ненавидела Сот и ждала дня, когда сможет расправиться с ней. Но чуть не упустила свой шанс, едва не став жертвой эльфийки.

Исчезновение Стефана

Одной темной ночью малышка вышла из своей комнаты и увидела, что отец разговаривает с монстром, а на утро он пропал. Глубокой ночью, к ней в комнату пришла Сот. Она схватила ее за руку и потащила в подвал. Привязав ее к деревянному столу, она рассказала, что демон живущий в лесу, обещал ей возможность править этой землей. Он дал ей амулет, который помог влюбить в себя графа. Ей нужно было, лишь хорошо играть свою роль. Но теперь Стефан погиб, она может захватить власть в замке и наконец избавиться от надоедливой девчонки. Она мучила девочку, прижигала ее тело раскаленным утюгом и била плетью. Мольбы не могли ее остановить. После этих издевательств, она отвязала хнычущую Анжелику, и бросила в «одиночную камеру». Прямо на острые шипы! Несколько дней, она истекала кровью в тесной стальной клетке, и каждое движение отзывалось невыносимой болью в сломанных конечностях и плоти, что протыкали шипы. Она очень быстро потеряла сознание. Ее душа - кружилась с призраками людей, погибших в этой камере и ее призрак слился с синкхоллом. Но она не хотела умирать. Анж ОЧЕНЬ сильно хотела выжить. Она нашла в себе силы пробудиться от болезненной пелены. Ее конечности были повреждены, но она все-же могла шевелиться. Дверь была открыта. Синкхолл - частью которого она стала, помог выбраться на волю. Девочка услышала шаги. Это шла Кристина, что-бы проведать свою пленницу, и добить, если та еще жива. Анж затаилась в темноте и схватила эльфийку, когда та подходила к камере. Она схватила ее за ногу, вгоняя в колено острый обломок кости, одного из погибших пленников. А когда та с болезненным криком рухнула на землю, стала душить с неизвестно откуда взявшейся силой и яростью, пока шея злодейки не хрустнула. И даже после этого Анжелика, еще несколько минут давила на шею мучительницы, не в силах совладать с яростью.

Через несколько дней, когда она поправилась и покинула лазарет, Анж вернулась в подвал и разрезала тело эльфийки на куски, а после сожгла в печи. Что-бы та, уже никогда не смогла вернуться.

Власть в хрупких руках...

После этого Анж объявила, что будет править замком самостоятельно. И хотя многие не поддержали ее как своего лидера, она все же нашла последователей, которые признали в ней новую хозяйку замка. Анж действовала очень осторожно. Она тихо устраняла тех, кто был для нее опасен, параллельно став - мэром деревни, захватив контроль над всеми поставками продовольствия. Она нанимала странствующих героев, что бы те охотились на монстров, которые убивали деревенских жителей. Но не из человеколюбия. Часто она забирала не только налог – деньги и продукты, но и людей. Молодых женщин, которых она делала служанками в замке, или отдавала своим последователям для развлечения. Самую красивую девушку, она обычно оставляла себе и очень сложно словами описать те ужасы, что ждали бедняжку.

Она стала для жителей деревни еще большим злом, чем ее отец. Тем более, что Стефан жалел детей, Анжелика же с нескрываемым удовольствием убивала маленьких детей и беременных женщин.

Любовь с первого взгляда

Тем временем Алексис, доживал последние «мирные» деньки в Кланвилле. После начала революции, он сбежал из домена. Он несколько лет скитался по миру, поучаствовал в десятках самых невероятных приключениях, пока не сумел, наконец, вернуться домой. Хотя внешне он не изменился, его путь занял более двадцати лет.



Алексис и Анжелика встретились в лесу, рядом с замком. Они познакомились и очень сильно приглянулись друг другу. Между ними вспыхнула страсть, перешедшая в любовь. Казалось, они знали друг друга всю жизнь. Буквально через полгода сыграли пышную свадьбу.

Кларисса

Анжелика давно уверовала в Наами, древнюю богиню, якобы правившую некогда этими землями. Узнала о ритуале, что давал покровительство богини, помогая влюбленным оберегать друг друга от опасностей. То, что Наами, считалась богиней кровавой любви, ее нисколько не смутило. Нужна была лишь жертва, которую Анж нашла очень быстро.

Она заприметила семью торговцев и «пригласила» их поучаствовать в ритуале.

Она убила родителей девочки, а ее саму жестоко пытала, пока та не умерла. Но утром, к всеобщему удивлению, девушка была жива. Анжелика, посчитав, что это божественный знак, не стала убивать девушку второй раз, а сделала своей фрейлиной (по сути рабыней). Жестокой издеваясь над ней, при любом удобном случае.

Орден «Кнайтов»

Первые серьезные противники, с которыми сразились злодеи. Некогда Ричард Кнайт был первым учеником Стефана, но предал его. Стефан убил его любимую, и насмехался над тщетными попытками Ричарда уничтожить его. Однако от противоестественного союза Ричарда и его сестры, родилась Камилла.

Именно она создала секретное общество «Кнайт», и занялась поиском и уничтожением злодеев облеченных властью. Со своими людьми она прибыла в замок, бросив вызов хозяевам, но их ждало поражение. Лишь несколько воинов смогли уйти живыми, Камилла была среди них.

Остальные погибли, когда Анжелика и Алес объединили большую часть аристократии в замке, и выступили единой силой, против героев. Камилла лишилась глаза в той битве, но смогла сбежать и принялась постепенно восстанавливать силу своего ордена, вербуя новых воинов, сражающихся ради добра и справедливости.

Инквизиторы

Они занимаются уничтожением: бандитов, сектантов и монстров, в Мертвом Лесу, в котором расположен их штаб. Инквизиторы не могли на равных тягаться со злодеями замка, но могли стать для них серьезной угрозой. Потому между главой инквизиции – Роландом и графом Алексисом, было заключено перемирие. С этого дня две организации не вмешивались в дела друг друга.

Инквизиторы нашли и перевели, не опубликованные ранее «Пророчества Хискозы». Новый «конец света» назначенный на 775 год, совсем близко. И судя по всему то, что произойдет, заставит выживших вспоминать о «Великом соединении», как о «старых добрых» деньках. Это событие проходит во всемирной мифологии, под названием «Самая Темная Ночь»!

Расшифровка записей, позволила определить, что эпицентром будет домен Имфеор, и есть несколько центральных точек – «темных алтарей», собирающих негативную энергию.

Остановить наступление пророчества невозможно, но можно ослабить последствия, если уничтожить алтари. Их поиском и занимаются инквизиторы.

Было еще кое-что в этих записях. Некое «Дитя тьмы», чья роль в пророчестве не известна до конца. По записям Хискозы, звезды выстроятся в особую последовательность, и «Дитя тьмы» войдет в мир живых.

Есть предположение, что им является ребенок, которого Анжелика, носит под сердцем. Дата его рождения, весьма близка к началу «Самой Темной Ночи».

Судьбы героев «BS1»:

Алексис – Алексис закончил свой долгий путь и вернулся в замок «Скорбь», по пути в замок, в лесу он встретил прелестную девушку. Между Алесом и Анжеликой завязались любовные отношения. Через несколько месяцев они поженились. Алхимик был расстроен исчезновением своего учителя. Он продолжил научную работу в одиночку, но без Стефана новые знания давались ему слишком сложно. Однако судьба

подбросила ему подарок, он сумел обнаружить тайную комнату в подвале и расшифровать записи графа. Он смог разработать новые алхимические составы, изучению которых посвящал множество времени.

Люсия – гипнотизерша выжила и повзрослела. Она подружилась с молодой графиней, и помогала ей по мере сил, смягчая гнев мачехи. Множество ранений «украшало» бы Анжелику, если бы не помощь подруги. Когда Анж получила власть в замке, она не забыла доброту Люсии и помогала в ее просьбах, безропотно снабжая деньгами и покрывая преступления.



Стефан – после гибели Мартины, граф был сломлен. Любовь к дочери не была долгой. Он начал избегать Анж, и с каждым днем становился все агрессивней и деспотичней. Через несколько лет он привел в замок беглую эльфийку-колдунью - Кристину Сот. Она относилась к Анжелике очень жестоко, но граф совершенно не обращал на это внимания. Когда Анжелике было 15, она увидела отца в коридоре, беседующим с каким-то монстром, чье лицо было скрыто капюшоном. Когда монстр заметил ее и сверкнул в темноте своими глазами-угольками, девочка бросилась в свою комнату и спряталась в шкафу. Но монстр не погнался за ней. Утром Стефан Рихтер бесследно исчез.

Марта – через три месяца после свадьбы Марта забеременела. Она узнала о графе слишком много. Несколько раз она пыталась уйти из замка, но граф всегда останавливал ее. И хотя любовь между ними все еще была сильна, Марта боялась своего супруга. Граф Рихтер уговорил Марту провести роды в замке, где есть опытный врач (Меди Кэт), пообещав, что если после рождения ребенка она захочет уйти, он не будет препятствовать ей. Во время родов открылось сильное кровотечение и Марта погибла.

Джек – Риппер сумел сбежать из замка, он получил серьезное ранение, но в суматохе сражении мало кто обратил на него внимание. Он сумел выбраться из замка и перевязать раны в лесу. Утром, когда битва была закончена, он был уже очень далеко. Риппер поселился в Борке, где продолжил ночами убивать невинных и беззащитных женщин. Но спустя восемнадцать трупов, местные власти сумели изловить его и казнили.

Амелия – в последнем сражении, она выступала в союзе с Эржбет, им удалось загнать Рихтеров в угол. Амелия планировала убить Марту, а после расправиться с Гантэ. Она была уверена, что хозяин простит ей предательство. Но она просчиталась. Граф закрыл Марту своим телом и клинки гомункула не причинили ей вреда, а спустя мгновение Стефан перерезал глотку предательнице. Он хотел сжечь тело, но не смог. Амелия была очень важна для него. Она была первой, самой ценной. Он отнес ее труп в тайную комнату, и оставил в одном из хрустальных гробов.

Дориан – вампир храбро сражался, но нападавших было слишком много. Он получил множество ранений, но все еще боролся. Страх парализовал его врагов, и казалось, он в одиночку мог уничтожить всех врагов. Дориан был превращен в пепел заклинанием Эржбет, которым колдунья снесла половину коридора, не рассчитав силы.

Ирэн – воровка выкрала «эликсир бессмертия» во время сражения, однако она понимала, что существование этого предмета может принести много зла. Она уничтожила эликсир. Мед Кэт, с которой Ирэн успела подружиться, спрятала ее и позже помогла выбраться из замка.

Катрина – Катрина не сумела заполучить «эликсир бессмертия», потому ей пришлось срочно покинуть пределы домена. Понятно, что с пустыми руками, вернуться в Даркон она не могла. Ей приходилось искать заказы, путешествуя из домена в домен и опасаясь Каргата. Спустя несколько лет Димечи заметили входящей в клуб «Метрополис», в сопровождении шести вооруженных людей. Еще через месяц ее изуродованный труп нашли в канаве, рядом с Мартира Бей. Кассандра была рада «сувениру», трость-саркобан, заняла почетное место в ее небольшой коллекции.

Шайн – сумел пережить бойню в замке, однако не смог долго прожить после нее. Когда граф расправился с остатками «белых мантий», он занялся предателями. Сперва содрал кожу со служанки, помогавшей Амелии, а после убил Шайна. Он поймал «вампира» в лесу и, не обращая внимания на мольбы, раздробил грудную клетку Шайна сильным ударом и убедился, что туманные волки найдут истекающую кровью добычу.

Эржбет – со своими подчиненными ворвалась в замок, подавляя слабое сопротивление знати и вырезая слуг. Эржбет, получившая назад свою душу, упивалась усилившейся магической силой, не обращая внимания на случайную гибель своих подчиненных. Вместе с Амелией она загнала Рихтеров в угол, намереваясь сперва покончить с ними, а после разобраться со своей временной союзницей. Но когда казалось победа была в ее руках, с Мартой случилось нечто странное... она упала на землю, сотрясаясь в судорогах, но через несколько секунд поднялась – ее лицо было бледное как у мертвеца, а из глаз било призрачное пламя. Она призвала души, всех убитых в этом сражении и направила на Эржбет и ее подчиненных. Крик колдуньи утонул в столах сотни душ окруживших ее. Когда призраки исчезли, и Мартина вернула свой привычный облик – колдунья исчезла без следа. Неизвестно, где она находится ныне, жива или навеки уничтожена.

Эмиллина – Эми прожила в замке дольше всех, однако когда Анжелика решила укрепить свою власть в замке и избавиться от обитателей, которым не доверяет, то в первую очередь она занялась Эмиллиной. Подкараулив женщину, когда та возвращалась поздно ночью, Анж выстрелила ей в голову из пистоля. Пуля угодила в челюсть, изуродовав вторую половину лица. Эмиллина сбежала, и долго плутая по туманам, оказалась в Шантье, соседней деревушке от Нуритюра.

Бэкграунды: Страх и Ужас

В нашем понимании Бэкграунды (background) представляют собой основополагающую суть персонажа, это отражение наиболее важного момента или периода в его жизни. Это некий момент в его прошлом, который обязательно находит выражение в его настоящем. События прошлого, как и суть персонажа, могут быть не только обыденными. Они могут быть наполненными страхом и ужасом.

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

При составлении данных бэкграундов, мы старались компенсировать получаемые способности либо механически, либо используя внесистемные элементы. Особо стоит подчеркнуть, что создавались они с оглядкой на их ролевое использование, не обращая внимания на то, как это можно использовать для оптимизации. Ролевой компонент в нашем случае играл ключевую роль.

Отравленная Душа

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

Что это могло быть? Вы предали своего господина и бросили его в момент, когда смерть нависла над ним? Вы убили невинное дитя во спасение многих людей? Или быть может вы подло вонзили кинжал в спину того, кто доверял вам?

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

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

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

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

Ведомый Смертью

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

Быть может вы просто хладнокровный убийца, жестокий на расправу, без жалости и сожаления готовый убить за один косой взгляд? Быть может вы убийца, который признал смерть своей сестрой? Или вы загнанный зверь, который только и помнит бегство, и вы отбивались из последних сил, с остервенением хватаясь за жизнь, и для этого убивая всех, кто пытался её отнять?

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

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

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

Отмеченный Болью

Страх пронизывает вашу сущность, словно нити пронизывают одежду.

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

Страх стал вашей тенью, который вы боитесь, но он и стал вашим оружием. Вы желаете каждого заставить бояться вас. Во что бы то ни стало. Вы убеждены, что страх – это единственная форма власти и управления. Только страх дарует настоящую силу. Это вы испытали на себе.

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

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

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

Выпивающий Болезни

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

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

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

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

Болезненный

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

Вы болели всю вашу жизнь, из-за чего подвергались насмешкам? За вами, может даже, закрепилось обидное прозвище? Или вы пережили страшную эпидемию, которая выкашивала всех, кто жил рядом, вашу семью, деревню, город? Или же вас отравили, и вы чудом выжили, спаслись лишь случайно?

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

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

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

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

Чумной

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

В Ваших жилах течет пламя болезни, которая не затрагивает вас и спасает от многих трав для тела и души. Но вот в чем беда, если вы не поделитесь с кем-то болезнью, что кипит внутри вас, если вы не заставите кого-то страдать под гнетом её жара, то она начнет выжигать вас страшной болью изнутри.

До какого момента вы сможете терпеть эту боль? Да и будете ли терпеть вообще? Что ценнее – ваша жизнь или того, кого вы даже не знаете, и быть может, никогда не увидите? Есть ли вам дело до какого-то жалкого бродяги? Или же вы стараетесь сохранять остатки благородства и заражаете только отъявленных подонков? А возможно вы дошли до того, что находите в этом выгоду и продаете за деньги возможность заразить кого-то страшным недугом. Сварливого соседа, конкурента, вождя соседнего племени или царя...

Выгода: Вы получаете сопротивление 3 к яду и некротику (resistance 3 to poison and necrotic). Однако, один раз в день, вы должны заразить одного гуманоида (humanoid) Болезнью «Огненная Лихорадка» Если вы не сделаете этого, то вы становитесь дезориентированным (daze) до конца следующего дня.

Чтобы заразить гуманоида, вы должны совершить успешную атаку касанием

Атака: Ваш уровень + Модификатор Конституции VS. Стойкость.

Вы можете применять эту способность раз в день и только вне боевого энкаутера. Вы можете совершать одну попытку заразить в день.

Огненная Лихорадка

Уровень: Равен уровню персонажа. Болезнь

Болезнь проявляется как жар с ознобом, дезориентация, пульсирующая боль во всем теле, постепенно усиливающаяся с прогрессией болезни.

Атака: Ваш уровень + Модификатор Конституции VS. Стойкость

Выносливость:

Улучшение DC: $15 + 2\sqrt{3}$ вашего уровня

Поддержание DC: $10 + 2\sqrt{3}$ вашего уровня

Ухудшение DC: $9 + 2\sqrt{3}$ вашего уровня

Начальный эффект: Цель получает штраф -5 на все проверки Наблюдательности (Perception).

Промежуточная стадия: Цель страдает от ужасных болей. Цель должна делать спас-бросок каждый раунд. Если удачен, то ничего не происходит, если неудачен, то цель дезориентирована (daze) до конца следующего хода.

Финальная стадия: Цель получает штраф -2 к скорости перемещения и не может делать шифт (shift).

Каннибализм

Поедание себе подобных это то, что вы считаете приемлемым. Быть может вы родились в обществе, где это было нормой жизни? И вы не то, что не желаете признавать, что это плохо, вы уверены, что это нормально и тот кто считает иначе просто глупец. И вы находите вкус человечины изысканным и безумно вкусным.

Быть может вы сторонник лишь определенного поедания. Съесть сердце человека – получить его силу, съесть его печень – получить удачу. Может быть, вы съедаете лишь внутренние органы.

А может быть, вы искренне не желаете этого. Но в ваших жилах течет страшное проклятие, сила которого заставляет вас питаться человечинной. Вы теряете контроль над собою и, вгрызаясь

в жертву, не отдаете отчет своим действиям, лишь позже ясность мысли возвращается к вам, и вы видите, что натворили..

Выгода: Вы получаете следующую Силу

Каннибализм	Сила бэкграунда
-------------	-----------------

Вы улучшается момент и вгрызаетесь зубами в плоть своего врага. Вкус горячей плоти наполняет вас силой.

Дневная

Минорное Действие

Атака в упор

Цель: Существо

Атака: Сила или Ловкость + 4 VS. Рефлексы

11-ый уровень: +6 VS. Рефлексы

21-ый уровень +8 VS. Рефлексы

Попадание: Модификатор Силы или Ловкости урона и вы можете потратить Хилинг Сюрдж.

Специально: Цель может быть только гуманоидом (humanoid).

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

Сделка со Смертью

Вы уже умирали... Вы умирали в одиночестве или у всех на глазах. Ночью в глухой подворотне или же лежа на жертвенном алтаре, может быть, вас убивала болезнь, а может быть жадные бандиты на дороге.

Однако желание жить было в вас так велико, сколько велик был ваш ужас умереть. Вы молили, просили, умоляли все силы земные и небесные сохранить вам жизнь, вы обещали откупиться от Смерти всем чем угодно, продать свою душу. Но смерти не была нужна ваша душа.

Вам нужно было выжить. Вы хотели этого так страстно, так неистово, что Смерть решила заключить с вами сделку. Ваша жизнь в обмен на жизни других. И вы согласились.

Выгода: Вы получаете следующую Силу

Загнать в могилу	Сила Бэкграунда
------------------	-----------------

Смерть даровала вам силу, которую вы охотно используете, чтобы бес всякой пощады расправиться с любым своим врагом.

Дневная

Минорное Действие

Цель: Одно существо

Эффект: Когда вы совершаете бросок урона против цели (исключая нежить, конструктов, животных, слизь, растения, элементалов) вы можете добавить Модификатор выбранной вами характеристики к урону.

Специально: Однажды выбрав Модификатор характеристики в эффекте силы, вы не можете поменять его.

Вы можете использовать эту Силу 3 раза в день.

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

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

Наслаждающийся Болью

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

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

Вы заходите в блаженном экстазе, когда боль становится столь интенсивной, что пульсирующими волнами разливается блаженством по телу.

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

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

11-ый уровень: сопротивляемость урона повышается до 2.

21-ый уровень: сопротивляемость урона повышается до 3.

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

Архаичный некромант

Учение о смерти, которое восходит к древнейшим временам и цивилизациям, когда человеческая жизнь была пустяковой платой за знания. Учение о магии, ингредиент которой один – смерть.

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

Вы нашли древнюю книгу и с огромным трудом расшифровали её. Быть может, вы волей судьбы встретились с носителем этого знания. А быть может вам является призрак и нашептывает эти знания по ночам, прокрадываясь в ваши сны.

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

Прольёте ли вы слезу, прибегая к магии лишь по необходимости? Или человеческая жизнь - лишь инструмент и строгая необходимость. Но как долго вы сами сможете оставаться человеком, если в других вы не видите людей?

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

Культист Белого Червя

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

Каждый член культа проходит обязательный ритуал в рамках которого в тело нового адепта проникает белый червь. Симбионт и паразит. Одно его присутствие позволит вам лучше

контролировать свои мысли, яснее видеть намеченную цель. И пусть за это заплатится тело – оно все равно смертно. Разум куда важнее.

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

Но может ли наступить момент, когда вам станет тесно друг с другом? Кто в этом случае возьмёт верх? Как далеко распространяются их силы и смогут ли они завладеть вашим разумом, вытеснить вас из него? Кто знает...

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

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

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

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

Переживший Ужас

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

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

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

Ужас был не просто рядом с вами. Он ломал и коверкал ваш разум.

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

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

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

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

Преследуемый Кошмарами

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

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

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

Чтобы то ни было, вы не можете найти себе покоя. Вы бежите от кошмаров, которые вас преследуют, но получается у вас из рук вон плохо. Кошмары постоянно за вашим плечом, стоит вам остаться наедине с самим собой. Ваш сон никогда не будет спокоен. Возможно, вы это заслужили, а возможно в этом и нет вашей вины. Вы готовы бежать, бежать без оглядки, если понадобится.

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

Фичи бэкграунда:

Отрава Зла [Фича Бэкграунда]

Требования: Бэкграунд Отравленная Душа.

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

Отрава Ярости

Сила Фичи

Вы даёте волю своей неконтролируемой ярости, наполняя слова раскалённым гневом.

Энкаунтерная

Действие немедленного прерывания

Триггер: Вы проваливаете проверку Запугивания

Эффект: Вы можете перебросить проверку Запугивания и применяете этот результат, даже если он хуже.

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

Отравленная стойкость [Фича Бэкграунда]

Требования: Бэкграунд Отравленная Душа.

Выгода: Вы получаете следующую силу.

Отравленная Стойкость

Сила Фичи

Ваша душа гиблое место, даже энергия может умирать касаясь вас.

Энкаунтерная

Минорное Действие

Эффект: До конца вашего следующего хода вы заменяете сопротивление яду на любое сопротивление выбранной вами энергии. До конца вашего следующего хода новое сопротивление увеличивается на 3.

Слияние Разумов [Фича Бэкграунда]

Требования: Бэкграунд Культист Белого Червя.

Выгода: вы получаете следующую силу.

Слияние Разумов

Сила Фичи

*Вы и ваш симбиот соединяете свои разумы, мешая любым силам зацепиться за ваш разум...
А после этого приходит боль.*

Дневная

Действие немедленного прерывания

Триггер: Вы поражены атакой совершенной против вашей Воли.

Эффект: Вы получаете +4 бонус к Воле, и Сопротивление урону 4 до конца вашего следующего хода.

Специально: Когда эффект силы заканчивается, вы дезориентированы до конца вашего следующего хода.

Червивая Магия [Фича Бэкграунда]

Требования: Бэкграунд Культ Белого Червя

Выгода: Вы получаете следующую силу.

Червивая Магия

Сила Фичи

Вы исторгаете из своей плоти мелких прожорливых червей которые расползаются под ногами ваших противников, вгрызаясь во всех кто находится рядом.

Энкаунтерная

Свободное Действие

Триггер: Вы используете классовую силу

Эффект: Когда вы применяете вашу классовую силу, вы можете добавить эффект данной силы к той что вы используете.

Вы создаёте зону червей, которая существует до конца вашего следующего хода. Любое существо начинающее свой ход в этой зоне или входящее в неё получает урон равный Модификатору выбранной вами Характеристики. Если ваша сила имеет цель – существо, то зона червей 1 клетка под каждым существом которое является целью силы.

Если сила имеет форму Взрыва (Blast or Burst), то зона червей равна площади Взрыва, но не больше Burst 1 и Blast 3.

Специально: Однажды выбрав характеристику в эффекте, вы не можете сменить её.

Вы дезориентированы (daze) до конца вашего следующего хода

Зараженная Сила [Фича Бэкграунда]

Требования: Бэкграунд Болезненный

Выгода: Выберете одну из своих Сил Атаки 1-ого уровня, которую вы можете использовать «По-Желанию» (At-Will power). Отныне эта сила имеет ключевое слово (keyword) яд (poison).

Вы получаете -2 штрафа ко всем проверкам Выносливости (Endurance).

Городская крыса [Фича Бэкграунда]

Требования: Бэкграунд Болезненный

Выгода: Вы получаете +3 бонус фичи ко всем проверкам Блефа (Bluff) и Знания Улиц (Streetwise).

Вы получаете -2 штрафа ко всем проверкам Выносливости (Endurance).

Расплата за боль [Фича Бэкграунда]

Требования: Бэкграунд Отмеченный болью

Выгода: Вы получаете следующую силу.

Расплата за боль

Сила Фичи

Никто не смеет причинять вам боль. Но кто

осмелиться должен быть повержен. И смерть его должна быть ужасна!

Энкаунтерная

Действие немедленной реакции

Триггер: Враг наносит вам урон, который вводит вас в состояние кровотечения (bloodied).

Эффект: Вы можете использовать одну из ваших Сил Атаки 1-ого уровня, которую вы можете использовать «По-Желанию» (At-Will power), которая имеет ключевое слово Страх (Fear) или Рэттлинг (rattling).

Специально: Вы теряете один Хилинг Сюрдж.

Взрыв Боли [Фича Бэкграунда]

Требования: Бэкграунд Отмеченный болью

Выгода: Вы получаете следующую силу.

Взрыв Боли

Сила Фичи

Вы наносите удар с такой силой и жестокостью, что ваш противник испытывает истинный страх.

Энкаунтерная

Минорное Действие

Эффект: Ваша следующая атака, которая имеет ключевое слово Страх (Fear) или Рэттлинг (Rattling), которая попадает до конца вашего следующего хода, в дополнение к имеющимся эффектам дезориентирует (daze) цель до конца вашего следующего хода.

Вы предоставляете боевое преимущество всем существам до конца вашего следующего хода.

Поедание [Фича Бэкграунда]

Требования: Бэкграунд Канибализм

Выгода: Вы получаете следующую силу.

Поедание

Сила Фичи

Вы склоняетесь над трупом и с вождением взрываетесь в плоть, слизывая тёплую кровь с кусков мяса. Этот изумительный вкус вводит вас в состояние опьянения.

Дневная

Специальное Действие

Цель: Существо (исключая нежить, конструктов, животных, слизь, растения, элементалов) у которого 0 или менее хит-поинтов.

Эффект: Если вы находитесь в упор (adjacent) к существу у которого 0 или меньше хит-поинтов и тратите стандартное действие и два минорных действия, поедая существо, вы получаете эффект ярости канибала. Когда вы находитесь под этим эффектом, вы получаете +1 бонус силы (power bonus) ко всем броскам атаки и урона до конца вашего следующего хода.

Удержание: Вы можете удержать силу как минорное действие.

Суп Канибала [Фича Бэкграунда]

Требования: Бэкграунд Канибализм

Выгода: Однажды в день вы можете использовать ритуал Приготовление Зелья (Brew potion) без книги ритуалов и без затраты материальных компонентов. В процессе ритуала вам необходим свежий труп гуманоида (humanoid). Гуманоид должен был умереть не более суток назад. Вы можете использовать эту фичу чтобы приготовить только Суп Канибала, который идентичен зелью Лечения (Potion of Healing). С 11-ого уровня идентичен зелью Восстановления (Potion of Recovery).

С 21-ого уровня идентичен зелью Живучести (Potion of Vitality).

Если вы выпиваете в день больше одного Супа Канибала, вы ошеломлены (stun) до конца вашего следующего хода и не восстанавливаете хит-поинты каждый раз, как вы выпиваете суп канибала, начиная со второго раза.

Впитывающий Боль [Фича Бэкграунда]

Требования: Бэкграунд Наслаждающийся Болью.

Выгода: Ваша сопротивляемость урону, даруемая бэкграундом Наслаждающийся Болью повышается на 1.

Однако, вы дезориентированы (daze) до конца вашего следующего хода, первый раз когда вы получаете урон в энкаунтере.

Болевой Экстаз [Фича Бэкграунда]

Требования: Бэкграунд Наслаждающийся Болью

Выгода: Вы получаете следующую силу.

Болевой Экстаз

Сила Фичи

Вы испытываете настоящий экстаз от боли, тело чувствует боль, но ваши силы преумножаются.

Дневная

Действие немедленной реакции

Триггер: Вы получаете урон.

Эффект: Когда вы получаете урон, вы можете потратить Хилинг Сюрдж, но не восстановить хит-поинты, вместо этого вы получаете временные хит-поинты равно нанесенному вам урону, но не больше объема вашего Хилинг Сюрджа (Healing surge value).

Липкая Смерть [Фича Бэкграунда]

Требования: Бэкграунд Вedomый Смертью

Выгода: Вы получаете следующую силу.

Липкая Смерть

Сила Фичи

Силы смерти, которыми вы сражаетесь словно липнут к врагу мертвое, не желая отпустить свою добычу из цепких лап.

Энкаунтерная

Свободное Действие

Триггер: Вы попадаете силой с ключевым словом некротик (keyword necrotic), которая накладывает эффект, бонус или пенальти которые длятся до конца вашего следующего хода.

Эффект: Вы тратите Хилинг Сюрдж, но не восстанавливается хит-поинты, вместо этого триггерная сила поучает постэффект (aftereffect) идентичный бонусу, пенальти, или эффекту триггерной силы, который длится до конца вашего следующего хода.

Дары Смерти [Фича Бэкграунда]

Требования: Бэкграунд Ведомый Смертью

Выгода: Вы получаете +1 бонус к одной из защит, к Стокости, Рефлексам или Воле на ваш выбор.

Аккуратный со Смертью [Фича Бэкграунда]

Требования: Бэкграунд Сделка со Смертью

Выгода: Вы получаете +1 бонус к АС и Рефлексам. Однако вы теряете 1 Хилинг Сюрдж.

Несущий Смерть [Фича Бэкграунда]

Требования: Бэкграунд Сделка со Смертью

Выгода: Выберете один тип оружия или имплеймент. Вы получаете +1 бонус фичи ко всем броскам атаки и урон используя этот тип оружия или имплеймент.

11-ый уровень: бонус повышается до +2.

21-ый уровень: бонус повышается до +3.

Однако вы теряется 1 Хилинг Сюрдж.

Выпивающий Недуги [Фича Бэкграунда]

Требования: Бэкграунд Выпивающий Болезнь

Выгода: Вы получаете следующую силу.

Испитее Недуга

Сила Фичи

Вы словно вампир кусаете существо, впиваясь вырастающими клыками, забирая его недуг.

Энкаунтерная

Минорное Действие

Цель: Одно существо в упор (adjacent) к вам

Эффект: Один негативный эффект находящийся на цели который длится до конца следующего хода, до спасения (save end) или до конца энкаунтера, теперь находится на вас вместо цели.

Специально: Вы теряете один Хилинг Сюрдж.

Разжигание Жизни [Фича Бэкграунда]

Требования: Бэкграунд Выпивающий Болезнь

Выгода: Вы получаете следующую силу.

Разжигание Жизни

Сила Фичи

Вы вгрызаетесь в шею вашему союзнику, выпивая его кровь, однако ваша слюна разжигает в нём сияние Жизни ярким пламенем.

Дневная

Минорное Действие

Цель: Один союзник в упор (adjacent) к вам.

Эффект: Цель получает урон равно Модификатору вашей максимальной характеристики и теряет 1 Хилинг Сюрдж.

Однако, цель получает временные хит-поинты (temporagy hit-point) равно его Хилинг Сюрджу + модификатор вашей максимальной характеристики.

Эхо Лихорадки [Фича Бэкграунда]

Требования: Бэкграунд Чумной.

Выгода: Вы получаете следующую силу.

Эхо Лихорадки

Сила Фичи

Вы протягиваете руки в сторону вашего врага, призывая болезнь, kloкочущую внутри вас.

Дневная - Яд

Стандартное Действие

Цель: Существо в упор 1 (melle 1)

Атака: Модификатор Выбранной Характеристики VS. Стойкость.

Попадание: Цель получает урон ядом равно модификатору выбранной выше Характеристики, цель падает (prone) и ослаблена (weakened) до конца вашего следующего хода.

Специально: Вы теряете 1 Хилинг Сюрдж.

Закаленный Лихорадкой [Фича Бэкграунда]

Требования: Бэкграунд Чумной.

Выгода: Вы получаете 5 хит-поинтов и +3 бонус фичи ко всем проверкам Выносливости (Endurance), однако вы теряется 1 Хилинг Сюрдж.

Касание Минувшего Ужаса [Фича Бэкграунда]

Требования: Бэкграунд Переживший Ужас.

Выгода: Вы получаете следующую силу.

Касание Минувшего Ужаса

Сила Фичи

Вы вызываете в памяти тот ужас, который вам некогда повезло пережить, он терзает ваш измученный разум, но врага повергает в еще больший ужас.

Дневная

Стандартное действие

Цель: Существо Ближний взрыв 5 (Close Burst 5)

Атака: Модификатор выбранной вами характеристики +2 VS. Воля.

11-ый уровень: +4.

21-ый уровень: +6.

Попадание: Вы делаете слайд (slide) цели на количество клеток равно модификатору выбранной

выше характеристики, цель падает (prone) и ошеломлена (stun) до конца вашего следующего хода.

Специально: Вы дезориентированы (daze) до конца вашего следующего хода.

Готовность к спасению [Фича Бэкграунда]

Требования: Бэкграунд Переживший Ужас.

Выгода: Вы получаете +1 бонус к скорости и Инициативе. Однако вы получаете -3 штраф к спас-броскам против сил с ключевым словом страх (keyword fear).

Ненависть к Кошмару [Фича Бэкграунда]

Требования: Бэкграунд Преследуемый Кошмарами.

Выгода: Вы получаете следующую силу.

Ненависть к кошмару Сила Фичи

Ваши ужас, преследующий вас оживает вокруг. Вы разите его отчаянно, со всей яростью, хотя и сами боитесь до безумия.

Энкаунтерная

Минорное действие

Эффект: Следующая атака, которая попадает до конца вашего следующего хода, наносит дополнительно 1d8 урона.

Специально: Вы предоставляете боевое преимущество всем до конца вашего следующего хода.

Ускользающий от Кошмара [Фича Бэкграунда]

Требования: Бэкграунд Преследуемый Кошмарами.

Выгода: Вы получаете следующую силу.

Ускользающий от кошмара Сила Фичи

За каждым углом вам мерещится преследующий вас кошмар, в каждой тени вы видите его порождение. Но вы научились ускользать от него молниеносно.

Энкаунтерная

Действие Перемещения

Эффект: Вы делаете Шифт (Shift) на 2 клетки.

Специально: Вы можете применять данную силу дважды в энкаунтер.

Мёртвый Свет [Фича Бэкграунда]

Требования: Бэкграунд Архаичный Некромант.

Выгода: Однажды в день вы можете применить ритуал Черный Свет (Dark Light) без использования книги ритуалов и без материальных компонентов. Однако, в качестве материального компонента вы должны убить одно существо (исключая

нежить, конструктов, животных, слизь, растения, элементалов) непосредственно в процессе сотворения ритуала.

Дорога Мертвецов [Фича Бэкграунда]

Требования: Бэкграунд Архаичный Некромант, 8 уровень.

Выгода: Однажды в день вы можете применить ритуал Теневой Путь (Shadow Walk) без использования книги ритуалов и без материальных компонентов. Однако, в качестве материального компонента вы должны убить одно существо (исключая нежить, конструктов, животных, слизь, растения, элементалов) непосредственно в процессе сотворения ритуала.



Проверки Темных Сил

Зло и добро в играх не предмет философии. Как правило, добро это то, что герой считает таковым – например, грабить могильники и убивать всех подряд, пока это идет на пользу герою.

В Равенлофте все немного иначе. Если персонаж будет творить такое «добро» направо и налево, то закончит свои дни в виде монстра. Зло это не весело - это мерзко и жестоко, а проклятия – вовсе не бонусы!

Серая грань – поскольку ДнД это прежде всего фантазийные приключения с могущественными магами и храбрыми воинами, то не стоит превращать его в философские дебаты. Если гоблины нападают на деревенских жителей – они зло. Терзаться от угрызений совести убивая их, не стоит. Если маг поджигает дома горожан по ночам – его убийство это добро, даже если в прошлом жители этого города сожгли его дочь, решив, что она ведьма. Злодеи то-же могут страдать и мстить, но это не повод потворствовать творящимися ими злодеяниями.

Однако есть и исключения, например герой, проник на собрание темного культа и нашел девушку, которая должна открыть портал и призвать орды демонов. Если она умрет, этого не случится. Допустим сама девушка невинна и не желает совершать злодеяния. Что-бы остановить нашествие демонов герой убивает ее.

Игрок сам решает, как поступает в этой ситуации его персонаж. Он может винить себя в ее гибели, или решить, что это было сделано ради спасения сотен тысяч жизней и стоило того.

В первую очередь оцениваются намерения героя. Если это самопожертвование или попытка спасти кого-то, то этот поступок не злой. Если же герой действует исключительно ради собственно выгоды – то это зло.

Возьмем тот-же пример, если герой убивает деву, что-бы культ лишился силы, а он мог сам открыть портал и управлять армией демонов и захватить мир – это зло.

Необходимость проверки в той или иной ситуации, определяет мастер.

Рейтинг темной силы - при совершении персонажем злого поступка, бросается дайс, определяющий уровень его погружения во тьму. Когда персонаж впервые проходит проверку Темный Сил он бросает д6+бонус. Во второй раз он бросает 2д6 и так далее. Чем больше проверок проходит персонаж, тем ему все сложнее не скатываться все дальше во тьму.

Бонус определяет мастер в зависимости тяжести преступления и его последствий, он может быть и нулевым.

Искушение – совершая добрые деяния, герой может понизить рейтинг, но только до минимальной отметки группы. Впрочем, за ОЧЕНЬ благое деяние, мастер может снять с персонажа всю метку целиком.

*Например, Шарлотта многочисленными пытками еретиков заработала рейтинг – **Объятый тьмой**, и имеет 33 очка. Во время боя, она спасла нескольких деревенских жителей от монстров, и ее рейтинг упал до минимальной отметки **Объятого тьмой**, т.е 30 очков. Если она когда-нибудь спасет мир или, например, уничтожит злобного демона планирующего этот мир уничтожить, то мастер может в качестве поощрения снизить ее рейтинг до нуля (но не меньше!). Один раз, потеряв невинность, герой ее уже не восстановит.*

Герои, выступающие в роли клириков/жрецов/паладинов добрых богов, получают рейтинг **Истинно невинный**, а все остальные – **Невинный**. Так как трудно поверить, что например плут, зарабатывающий воровством, никогда не проходил проверки Темных Сил.

Бонусы и штрафы должны быть контекстно зависимы. Например, ложь добавляет бонус к обману и штраф к проникательности и знанию. Бонус к силе, дает штраф к ловкости и т.п. Смотрите по ситуации.

OR – провалив проверки темных Сил герой получает 1 OR, если он продолжает идти по наклонной, то получает максимальный **Рейтинг Отверженности** в 2 OR.

/	Рейтинг	Мировоззрение	Бонус*	Штраф*	OR
-10	Истинно невинный	Добрый	-	-	-
0	Невинный	Добрый	-	-	-
10	Искушенный тьмой	Меняется на: Без мировоззрения	+2 к навыку	-2 к навыку или -1 к двум навыкам	-
20	Соблазненный тьмой	Без мировоззрения	+2 к характеристике + темное или сумеречное зрение.	- 2 к характеристике или -1 к двум характеристикам	-
30	Объятый тьмой	Меняется на: Злой	Получает талант монстра*	Теряет один из своих талантов (опр. мастер)	1
40	Захваченный тьмой	Меняется на: Хаотично злой	Получает талант монстра*	Теряет один из своих талантов (опр. мастер)	1
50	Измененный тьмой	Хаотично злой	Становится монстров иди НПС*	-	2
/	Темный лорд	Хаотично злой	Становится дарклордом *	-	2

Получает навык монстра – герой поучает навык монстра, который подходит под его класс. Например, плут поучает навыки Темного (Dark One), а паладин – Рыцаря смерти и т.д. Смотрите по ситуации. Так-же герой может сам выбрать, чьи навыки ему выбрать (главное чтобы подходило логически к его классу).

Например, некий безымянный паладин, после первого провала получает талант «Нечестивое пламя» от рыцаря Смерти, а во второй - талант «Тактический шаг» от Шлемастого ужаса.

НПС или дарклорд? – кем сделать мастеру персонажа вконец отдавшегося злу? Все зависит от его поступка. Если он совершил нечто ну очень ужасное – убил того кто искренне верил в него, или привел к гибели свой народ – он вполне может стать темным лордом.

Если же он самый обычный психопат, просто убивающий всех подряд на своем пути, превратите его в монстра (лучше элитного или соло) или НПС. При этом игрок теряет контроль над своим персонажем и ему необходимо создавать нового.

Однажды вы да-же сможете поставить героев, в битве против бывшего сопартийца.

Пример, Лорд Сот начинал свой путь как добрый паладин с рейтингом 0. Однако он убил свою жену ради любовницы, что привело к тому, что он потерял свою невинность и стал **Соблазненный тьмой 20+**.

Чуть позже он убил и свою любовницу, вместе со своим ребенком, В обычной ситуации он бы за это преступление, стал бы **Измененным тьмой, с рейтингом 50**.

Однако, проблема в том, что он наплевал на свою миссию по остановке апокалипсиса. Ради личных счетов с неверной (?) женой, что привело к миллионам смертей. За это преступление он стал Темным лордом - **Черная Роза**, а игрок управлявший им, потерял контроль над героем и ему пришлось накладывать себе нового.

Разница между проверкой темных сил и проверку на страх/ужас/безумие – завис от ролей жертвы и преступника. Если герой выступает как палач, пытая персонажа, он совершает проверку Темных Сил и получает в итоге перверсию.

Если же злодей пытал персонажа игрока, то тот проходит проверку на ужас, и получает фобию, т.е если герой сознательно ест плоть себе подобных, то получает перверсию каннибализм, а если героя насильно кормят этой плотью, он возможно получает фобию.

Проклятие – не бонус! Хотя герой получает новые таланты, он все ближе к тому, что-бы стать монстром. Он вполне может потерять ключевые для своего героя силы и таланты.

Перверсии:

Садизм – причинение боли другим существам и получение удовлетворения от этих действий.

+1 к пыткам

Мазохизм – причинение боли себе и получение от этого удовлетворения.

+1 к болевому порогу при пытках

Социопатия – неспособность сопереживать.

Бонус +1 при проверках на страх и безумие

Манипулирование – использование других существ в качестве инструментов для достижения собственных целей.

Бонус +1 при обмане и переговорах

Тирания – узурпирование власти (неважно будь это огромная империя или тайное общество в сотню человек) и использование его ресурсов для удовлетворения собственных амбиций и желаний.

+1 при запугивании, а так-же НПС, выступающий в качестве слуги, охранника и т.п (должно быть одобрено мастером)

Каннибализм – поедание плоти гуманоидных разумных существ. Например, когда человек ест эльфа.

Герой не сможет отдыхом восстановить исцеления, если не поглощает хотя-бы раз в день плоть разумных гуманоидов. При поглощении плоти (не более раза в день), восстанавливает здоровье, как если бы использовал зелье лечения.

Некрофилия – секс непосредственно с мертвецами (например, может быть частью ритуалов темных богов) или производными от них – вампирами, личами, некромантами.

Сопротивляемость некротической энергии 10+уровень

Зависимость – алкоголизм и наркомания. Разрушает организм и делает из разумных существ - безвольных животных. Иммунитет к ядам.

Инфернофилия – использование в качестве сексуальных объектов различных монстров и демонов. Раса тифлингов наглядный пример того, чем оканчиваются подобные случки.

У героя есть покровитель/слуга среди демонов (должно быть одобрено мастером).

Проверки на страх:

У каждого героя есть параметр «**Психика**», складывающийся из модификаторов Интеллекта и Мудрости + половина уровня, против д20. Если выпало меньше, чем показатель Психики, то проверка пройдена успешна. При выпадении 20 – автоматический успех, при 1 – автоматический провал. После проверки **Психика** уменьшается на единицу.

Когда герой сталкивается с жестокостью, он подвергается проверкам на страх, ужас и безумие.

Пример: Деатблейд имеет модификаторы интеллекта 7, мудрости 7 + половина уровней (у нее 12, так что получается 6). Итого 7+7+6=20. Т.е проверка на страх Деатблейд выглядит примерно так, Психика (20) против д20.

Последствия – при первом провале проверки - персонаж становится изумленным, при втором ошеломленным, при третьем провале персонаж получает фобию.

Характер фобии определяет мастер в зависимости от ситуации. Например, персонаж может начать видеть галлюцинации, или получит гидрофобию, и он становится более уязвим, находясь в воде и т.д.

Страх – то, что герой наблюдает со стороны, но от чего не страдает сам. Например, видит, как пытаются его друга.

Ужас – когда герою непосредственно угрожает опасность. Например, когда пытаются его.

Безумие – когда он видит или делает то, что не может уложиться в его сознании. Например, наблюдает/проводит ритуалы темных культов, вызывает демонов и использует порочные символы.

Иногда приходится проходить две проверки одновременно. Например, впервые увидевший броню имфеора герой, проходит проверку на страх так как, броня выглядит очень жутко и на безумие, так как подобный предмет может быть создан только с помощью ритуалов темных богов.

Очищение – разум и душу можно излечить: долгий отдых, забота близких, возможно медикаментозный курс и реабилитация в психиатрической клинике, помогают и добрые боги которым поклоняется герой, а также магия и ритуалы. Все зависит от идей игрока и одобрения мастера. Однако фобии требуют ОЧЕНЬ долгого и неспешного процесса излечения.

Альтернативная система проверок Темных сил/страха находится в «Jester's 4E Rules Pamphlet».

Допрос и пытки

Здоровье пленника – значение хитов немного видоизменяется, что-бы не высчитывать, сколько именно нр отнимает удар, за основу берутся % отражающие состояние персонажа:

Проверка - Воля+Обман+Телосложение+ Выносливость+100 = количеству % здоровья

% здоровья:

более 100 – **полностью здоров**

менее 70 – **покалечен**

менее 50 – **ранен**

менее 25 – **сильно ранен**

менее 15 – **смертельно ранен** (не может двигаться, атаковать, говорить и находится при смерти, если срочно не подлечить, то умрет через 2 хода от ран).

менее 10 – **умирает**

0 – **мертв**

Допрос – полученные при допросе сведения не всегда верны. Пленник не намерен открывать душу своему врагу, и может попытаться завести в ловушку. Только страх поможет вытянуть из него важную часть информации. Допрос некоторых персонажей не доставляет особых проблем – несколько ударов, мгновенно заставят их выложить все карты на стол. Другие наоборот, храбрятся лишь, когда на них орут или бьют. Спокойный разговор «по душам» может напугать их намного сильнее, чем угрозы и удары. Если пленник будет опасаться за свою жизнь, он может вовсе замолчать, начнет сочинять небылицы или будет говорить то, что от него хотят услышать.

Например, пленника спрашивают, украл ли некий барон дорогой магический артефакт, пленник знает, что вещь увел его друг маркиз, и потому что-бы его защитить, переводит стрелки на барона. Возможно, он никогда не видел этого барона или сам имеет с ним счеты. В любом случае, если пленитель имеет подозрения на счет барона, он может принять эту информацию как правду.

Если допрашивающий использует методы «рубахи-парня» (мы на одной стороне, делаем одно дело – помоги нам), или играет «доброго палача» (кормит и сочувствует), то во время допроса вместо запугивания он использует переговоры.

Если допрашиваемый использует прямолинейный допрос и физическую силу (бьет по мордасам), то во время допроса используется запугивания.

Намного эффективней использовать метод «добрый и злой палач» - где один лечит, второй калечит. Как правило «злой» лишь пугало, и ничего не решает, ведущим является «добрый».

Проверка - Воля+Обман пленника+бонус за отыгрыш (определяется мастером) против Проницательности+Запугивание/Переговоры+OR+бонус за отыгрыш (определяется мастером) палача.

Меньше – врет или молчит.

Равна – рассказал правду.

Почти равна (+1) – рассказал правду кроме маленькой, но ключевой детали (например, указал дом, в котором прячет награбленное, но забыл, указать, что на двери установлена ловушка).

Почти равна (+3) – рассказал почти правду. Изменил пару деталей, вроде имени человека или номера дома.

Больше – врет или молчит



Пытки – наиболее прямолинейный и жестокий способ получения информации. Как правило, жертва в итоге не выживает, и она прекрасно это понимает, потому не стремится поделиться информацией. Впрочем, боль, отличный мотиватор. С другой стороны, тенденция жертв говорить, что угодно лишь бы прекратить мучения, порой делает пытки непрактичными. Пытки могут применять только злые персонажи, и эти действия требуют проверки Темных Сил.

Если персонаж пытается других просто ради развлечения, то получает 1 OR и перверсию

«Садист».

Для проведения пыток жертва должна быть зафиксирована (связана и т.п), некоторые пыточные инструменты (дыба, гаррота, железная дева – являются и пыточными инструментами и средствами удержания). Стул с шипами выступает как средство удержания и пыточный инструмент, но так-же освобождает руки палача, давая возможность одновременно использовать еще один инструмент. Но то, что логически подходит!

Например, стул с шипами и иглы, но не стул с шипами и дыба!

Естественно броня и оружие (кроме хорошо спрятанного) отбираются. Если жертву раздевают, то возможность использовать спрятанное оружие практически нулевая.

Герой может совершить проверку на Атлетику против ДС инструмента, что-бы вырваться. Попытку вырваться, можно совершать после каждой проверки. Если при попытке освобождения выпадает 20. То это автоматический успех на освобождение! *В таблице: первое число ДС – проверка героя без статуса «сломанная душа», второе проверка со статусом.*

Пытать жертву можно 7 раз за день (между проверками один раз позволяет подлечивать пленника). Если во время пыток хиты жертвы опускаются до 0, она умирает. Если опускаются до 14 и менее, а жертва уже ранее была подлечена, то она обречена. Пленник умрет через 2 хода от ран, и его никак уже нельзя спасти. Узнав все, что нужно, палач может добить жертву свободным действием.

Проверка – Воля+Обман+Выносливость+1 (если мазохист) пленника, против Запугивание+бонус инструмента+1 (если садист)+OR пленителя (это же число равняется % здоровья, что пленник теряет после проверки).

Сломанная душа – во-время применения некоторых пыточных инструментов, человек становится сломанным. Он теряет четверть болевого порога (округлять в большую сторону). После этого показатель *равно*, увеличивается с +3 до +10.

Пример: злодейка Анжелика пытается угодившего в ее руки инквизитора Шарлотту. Допустим в качестве исключения? она хочет не просто пытать несчастную, но и узнать информацию о деятельности инквизиции.

Сперва стоит определить % здоровья Шарлотты. Воля (26)+Обман (0)+Телосложение (17) + Выносливость (15) +100 = 158.

Теперь определяем болевой порог Шарлотты - Воля (26) +Обман (0) +Выносливость (15) +1 (так как она мазохистка), получается 42.

При этом в биоэ Шарлотты написано, что она частенько избивает себя плетью, так что инструмент типа кнута или плети не приносит никакого бонуса, впрочем, это лишь логический вывод из биографии героя, так что пусть мастер сам решает. Может ли дыба приносить бонус против человека, что долгие годы использовать ее в качестве кровати или как помощь в медитации?

Теперь определяем действия Анжелики. Она решает особо не церемониться и прикрепляет свою жертву к дыбе. Запугивание (28) +бонус инструмента (д10) +1 (так как она садист)+ РО пленителя (2) = 31+д10

Первая проверка – 42 Шарлотты против 31+10 Анжелики = 41(см. таблицу – колонка равно) – Шарлотта стонет от боли, то молчит. Шарлотта теряет 41 % от здоровья, у нее остается 116 %

Шарлотта пытается вырваться из жуткого устройства – Атлетика (14) + д20 против 30, равно 20 (14+6) против 30 – неудача. Шарлотта не смогла вырваться.

Вторая проверка - 42 Шарлотты против 31+5 Анжелики = 36 (см. таблицу – колонка меньше) – Шарлотта вновь выдерживает пытку злодейки. Она стонет от боли и задыхается от бессильной злости, но молчит. Осталось 80%

Шарлотта снова пытается освободиться – 14+д20 против 30, выходит 22 против 30 и снова неудача!

Третья проверка – 42 Шарлотты против 31+20 Анж (так как при броске д10 выпала 20 и соответственно двойной урон). Кости Шарлотты трещат, а суставы неестественно выворачиваются. Девушка кричит от жуткой боли и умоляет прекратить пытки (см. таблицу – колонка больше). При этом Шарлотта получает статус «сломанная душа», ее болевой порог уменьшается до 28, а сложность освобождения из ловушки увеличивается до 50!

Осталось 29% здоровья. Анж видит, что ее жертва близка к смерти, потому она подлечивает несчастную, восстанавливая ей здоровье вновь до 158 %

Шарлотта едва восстановив силы вновь пытается спастись – и у нее почти получается! 14+19 = 33. В обычной ситуации она бы уже освободилась, но из-за статуса «сломанная душа», сложность освобождения повышается до 50! Шарлотта буквально лишается сил и желания бороться, она теряет волю к жизни, кажется ей никак не спастись. Анжелика, видя мучения своей жертвы, лишь насмехается над несчастной.

Четвертая проверка – 28 Шарлотты против 31+д10 Анжелики, и в итоге 28 против 35. В обычной ситуации этот показатель больше, чем необходимо для равно, однако статус «сломанная душа» увеличивает диапазон до +-10, т.е получается, что выпадает равно. Шарлотта рассказывает о том, что они занимаются поиском алтарей накапливающих негативную энергию. У нее остается 125 % здоровья.

Еще одна неудачная попытка спастись.

Пятая проверка - 28 Шарлотты против 31+д10 Анжелики, и в итоге 28 против 33, т.е равно. Шарлотта рассказывает, что один из алтарей по их предположению находится где-то в замке. У нее остается 92 % здоровья.

Еще одна неудачная попытка спастись.

Шестая проверка - 28 Шарлотты против 31+д10 Анжелики, и в итоге 28 против 38. На самом краю, но все-таки равно! Шарлотта рассказывает про «дитя тьмы», которым может, являться будущий ребенок Анжелики. Здоровье опускается до 54%

Еще одна неудачная попытка спастись.

Седьмая проверка - 28 Шарлотты против 31+д10 Анжелики, и в итоге 28 против 38, равно. Шарлотта рассказывает, что инквизиция завербовала несколько охранников среди охранников замка. Здоровье опустилось до 22%

Анжелика может добить пленницу, так как она рассказала, похоже все, что знает. Либо на следующий день продолжить пытки. Хотя она может и отпустить ее на свободу, решив, что получила все, что ей было необходимо от пленницы.

Решив оставить пытки на следующий день, мучительница покидает подвал.

Шарлотта в последний раз пытается освободиться, она буквально ставит жизнь на кон! И боги видимо услышали ее мольбы! Выпадает 20! Автоматический успех, Шарлотта выбирается из жуткого устройства и оглядывается в поисках своей одежды и оружия.

№ проверки	Меньше	Равно (+- 3)	Больше
I	Молчит	Молчит/врет	Орет от боли, но молчит
II	Молчит/Врет	Рассказывает часть информации/Врет	Мольбы/врет
III	Орет от боли, но молчит/ Врет	Рассказывает часть информации/Врет	Мольбы
IV	Мольбы/Врет	Рассказывает часть информации.	Истерика/Паника
V	Истерика/Паника	Рассказывает ключевую часть информации	Теряет сознание (необходим минимум час отдыха)
VI	Теряет сознание (необходим минимум час отдыха)	Рассказывает ключевую часть информации	Умирает
VII	Умирает	Рассказывает ключевую часть информации	Умирает

Пыточные инструменты:

Иглы – обычные иглы имеют весьма маленький бонус как пыточный инструмент, но могут доставить жуткие муки, если будут применены к болевым зонам жертвы (шея, пах, грудь и т.п).

Тиски – различные тиски для пальцев/конечностей. Сдавливают плоть, и способны сломать кости.

Кинжал – обычный кинжал можно использовать как орудие пытки, разрезая плоть жертвы. Проблема в том, что кинжалы создают для убийств, а не пыток, потому есть высокий шанс случайно убить пленника.

Бочка с водой – обычная бочка полная воды. Однако есть большой шанс, что жертва просто захлебнется.

Дыба – пыточный инструмент, выкручивающий суставы и растягивающий конечности жертвы.

Железная дева – стальной саркофаг полный длинных шипов. Помещенная туда жертва получает множественные раны от шипов, а любое движение только усиливает боль.

Примечание: любая неудачная попытка освобождения из железной девы, автоматически снимает 10% здоровья.

Раскаленный прут – раскаленный прут наносит болезненные, но не смертельные ожоги.

Расплавленный свинец – расплавленный свинец, который капают на плоть жертвы. Если жертва рассказала все, что было интересно палачу, остаток свинца можно залить ей в глотку (что приводит к смерти пленника).

Плети – в эту группу входят плеть, кнут, стек. Различается лишь площадь поражения: **Кнут** бьет слабо, но на большую поверхность. **Стек** – концентрирует сильный удар в одну точку. **Плеть** состоит из нескольких кожаных ремешков и наносит средний урон по средней же поверхности.

Плеть с крючьями – плеть из проволоки «украшенная» крючьями и лезвиями. Наносит ужасные рваные раны и может вырвать кусок плоти.

Гаррота – механизм с петлей. При повороте механизма затягивает петлю на шею пленника.

Примечание - в отличие от иных инструментов, гарроту можно использовать 8 раз. В 8 раз никаких проверок не делается, и механизм просто ломает жертве шею.

Стул с шипами – стальное кресло с вмонтированными цепями и кандалами. Усеян множеством шипов.

Примечание - стул с шипами выступает как средство удержания и пыточный инструмент, но так-же освобождает руки палача, давая возможность одновременно использовать еще один инструмент (например, кинжал).

Путы – дополнительные средства удержания, увеличивающие ДС для освобождения (но выпавшая 20. все равно автоматическое освобождение). Можно выбрать один вид пут. Путы можно применять параллельно с пыточными инструментами.

Название	Бонус инструмента	ДС
Иглы	Д6-5 Крит д6 Крит 2 – теряет сознание	-
Тиски	Д6+4 Крит – 2д6 и статус «сломанная душа» Крит 2 – теряет сознание	40/50
Кинжал	Д6+1 Крит – смерть от кровопотери	-
Бочка с водой	Д10 Крит – захлебывается (теряет сознание) Крит 2 – захлебывается (умирает)	-
Дыба	Д10 Крит – выкручивает суставы, статус «сломанная душа» Крит 2 – смерть от шока	30/50
Железная дева	2д6 Крит – 2д6+4 и статус «сломанная душа» Крит 2 – смерть	40/50
Раскаленный прут	Д6+4 Крит – теряет сознание от боли	-
Расплавленный свинец	Д6+6 Крит – 2д6 и статус «сломанная душа»	-
Путы	Веревка +10 к ДС, Колодки +20 к ДС, Кандалы +30 к ДС	+???
Плети	Плеть Д6-2; Кнут Д6; Стек Д6+2	-
Плеть с крючьями	3д6 Крит – вырывает кусок плоти 2д10, Крит 2 – теряет сознание и статус «сломанная душа» Крит 3 – умирает от болевого шока	-
Гаррота	Д6 x № проверки (6, 12, 18 и т.д.) Крит – ломает шею, жертва умирает	40
Стул с шипами	Д6	30





Слуга

Нелегко расставаться со свободой, ее бесконечным простором, и возможностью идти на все четыре стороны. Нелегко. А может, той свободы и не было? И смотрите вы на свободных с непониманием или, напротив, тоской.

Кто вы и как стали невольником? Кто отнял вашу свободу?

Извилисты дороги судьбы, могут завести вас в невольники.

Может быть, вы родились рабом среди бескрайних равнин? И вы уже давно смирились со своей участью? Или, быть может, все-таки втайне желаете обрести свободу?

Может, вы обязаны жизнью тому, кого сейчас именуете господином? Или вас пленил колдун, которому вы повинуетесь, ибо сама мысль перечить - вызывает у вас приступ паники?

А возможно, вы сами продали свою свободу новому хозяину, чтобы спасти кого-то от нищеты или же смерти?

Может быть все еще проще? И вы просто служите своему господину? Вы не раб, но долг делает вас невольником.

Господин старше вас по чину? Это вождь или княжий родственник? Как бы то ни было, но вы обязались служить ему и защищать.

Начальная Особенность

Выгода: Вы получаете 1 Исцеление (healingsurge) и 4 хит-поинта к вашему максимуму хит-поинтов.

Особенность 5-ого уровня

Слуга, раб, невольник, назови, как хочешь, суть останется неизменной. У вас есть хозяин, который часто требователен и суров. Жизнь заставит, научишься чему угодно. А ежели хозяин сердает, глядя на твои неумелые старания, так научишься и того быстрее. Порой так и получается, что брань и плеть лучшие учителя.

Выгода: Вы можете выбрать одно из умений вашего списка классовых умений и сделать его тренированным.

Особенность 10-ого уровня

Терпение, терпение и еще раз терпение. Ты слуга и участь твоя незавидна. Ты должен найти в себе силы, даже когда кажется, будто ты сейчас упадешь как подкошенный. Кому нужен слуга, без дюжей выносливости? Такого могут отослать куда как в худшее место с глаз долой.

Выгода: Когда вы используете второе дыхание (secondwind), вы можете вместо одного исцеления (healingsurge) потратить два.

Силы Невольника

Жизнь невольника конечно не сахар, чего уж греха таить? Его удел исполнять волю своего господина, да получать либо похвалу, либо затрещину, за излишнюю нерасторопность или неуклюжесть, или медлительность.

2-ой уровень: Утилит

Быть расторопным научила вас жизнь. Увернуться от удара хозяина, когда он не в духе, быстро ретировавшись из зала, или, быть может, напротив, быстро закрыть его своим телом, оказавшись между ним и врагом.

Расторопность **Утилитарность Невольника 2**

Вы отходите стремительно, четким заученным шагом, будто от этого зависит что-то очень важное.

На Сцену / Военный / Малое Действие

Цель: Вы.

Эффект: Вы можете сместиться (shift) на 3 клетки.

6-ой уровень: Утилитарность

Слуга очень быстро учится тому, что хозяину надобно помогать, когда он просит, а порой и когда не просит. Ибо чего его лишней раз гневить? Со временем слуга уже почти моментально оценивает, как надобно помочь и что для этого сделать. Ведь разве охота слушать, какой ты тупой и медлительный увалень? А то еще и получить оплеуху или удар плетью. Вот и учишься всему и понемногу, а главное тому, как сообща работать. В жизни ведь оно полезно.

Безупречная Помощь **Утилитарность Невольника 6**

Вы готовы помочь почти в любом деле, быстро сообразив как это удобнее сделать, и делаете то, что нужно.

На Сцену / Военный / Малое Действие

Эффект: Вы можете сместиться (shift) на 2 клетки и оказать помощь (aidanother) одному из ваших союзников, как свободное действие.

10-ый уровень: Утилитарность

Сколько приходится пережить слуге, не счесть тягот, что обрушиваются на его плечи в неволе. Ведь господин может быть и жесток и даже безжалостен. На вашу спину может то и дело падать плеть или просто удар за провинность. И даже если хозяин не суров, он может быть требователен и надменен. Он может приказывать вам взвалить себе на плечи его поклажу и еще требовать, не отставать от него. Да мало ли, что взбредет ему в голову? На то ведь и слуга, чтобы сделать путь господина легче. А значит научиться выдерживать любые тяготы жизненно важно.

Переживание Тягот **Утилитарность Невольника 10**

Превозмогая боль и усталость, вы справляетесь с любыми тяготами, что свалились на ваши плечи. Делаете глубокий вдох и двигаетесь дальше.

На Сцену / Военный / Немедленное Прерывание

Триггер: Вы получаете урон.

Эффект: Вы тратите 1 Исцеление (healingsurge), но не восстанавливаете хит-поинтов. Вместо этого полученный вами урон, который спровоцировал триггер, уменьшается на объем вашего исцеления (healingsurgevalue) + модификатор вашей самой высокой характеристики.

Слуга и Господин

Выбирая тему «Слуга», вы должны быть готовы к тому, что ваш персонаж будет зависить от кого-то другого. Рекомендуем, чтобы господин этого невольника также присутствовал в игре. Это может быть Мастерский персонаж. Но все-таки советуем, чтобы это был один из игроков. Тогда игра получится более интересной, насыщенной и более правдоподобной. Заранее подумайте с Мастером и игроком, который будет вашим господином о предыстории ваших персонажей. Ведь они должны быть, несомненно, связаны и в них должен быть описан стиль вашего общения, отношение друг к другу, вообще какого рода невольником вы являетесь по отношению к господину. Запомните, чем тщательнее вы подготовите вашу предысторию, тем интереснее будет игра как для вас лично, так и для других участников.



Слуги замка

«Что есть ничемная жизнь раба для Хозяина. Кто ты для него? Ничтожная однодневная игрушка. Почему – то повелось, что у рабов нет чувств, нет души, нет никаких жизненных ценностей.

Большинство из Господ видят в своих женщинах - игрушки, кукол для собственного удовольствия, ничто иное, как просто вещь. А еще хуже, когда ты влюбляешься в Господина. Он жестоко использует тебя, видя, как ты его любишь и не можешь ничего с собой поделать. Он играет с твоей смертью и свободой».

Служанки замка, выглядят как молодые девушки от 15 до 25 лет. На вид весьма красивые, но давно забывшие о добре и ласке. Многие со следами побоев и издевательств, заплаканным лицом и постоянным страхом за свою жизнь. Девушек держат под постоянным контролем.

Одеты в «униформу» из черного платья и белого шелкового передника.

Занимаются вполне обычной работой: шьют, стирают, убирают, готовят и занимаются иной работой по приказу хозяев.

Стефан считал их неудачными экспериментами, и даже не пытался чем-то помочь бедняжкам, обращаясь с ними как с вещами. Одно время он даже подумывал истребить их всех, но одумался. Ведь замок большой – и в нем много работы.

Изначально служанки являлись одним из экспериментов по воссозданию жизни, которые проводил Стефан Рихтер. Он был вне себя от радости, когда в созданной им машине, из засохшей капли крови жертвы (образцы крови он собирал во время своих странствий) создавалось тело прекрасной девушки. Прежде, чем упасть в обморок, она по какой-то своей, неизвестной никому причине, поцеловала графа, и тот едва успел подхватить ее, прежде чем девушка рухнула на землю. Он назвал ее Амелией, и девушка искренне влюбилась в него, со временем ее чувства переросли в настоящую страсть. И ни смерти, ни боль не могли изменить ее отношения к Стефану. Она была первой и самой совершенной... все остальные были намного слабее и уязвимей.

Во-первых, их искусственно выращенные тела через несколько лет разрушались. После полного разрушения они рассыпались в прах, и больше воскресить их невозможности, какая бы магия не применялась - они погибали навсегда. Чтобы продлевать их "жизнь", граф разработал особый препарат, мерзкие на вкус таблетки, которые притормаживали процесс гниения плоти и разрушения тканей.

Во-вторых, их воспоминания были недолговечны, они создавались, имея пробелы в памяти, хотя были некие проблески, флешбеки, но часто они не помнили даже собственного имени.

Потому им выдавали личные номера при создании, которые стали аналогами имен для прислуги. Они умели ходить, говорить, работать, сохраняли навыки из прошлой жизни. С каждой новой реинкарнацией они обретали новые личности, частично те были иницированы всплывающим в памяти прошлым –«первого рождения». Но большая часть обрела совершенно иные черты характера, умения и ложную память, в процессе череды смертей и воскрешений.

Они вовсе не големы плоти или inferнальные твари в милой обертке - это обычные люди. Они могут радоваться, могут смеяться, могут чувствовать боль, болеть, грустить, размышлять, плакать, бояться. Они вполне обычные люди, для всех - кроме знати. Понимая, что в любой момент граф может создать новых, они не слишком берегут их жизни и тела. Им нравится иметь полный контроль над ними, власть над жизнями и смертями несчастных. Стефан создал в них устойчивое чувство страха и покорности, превратив их в рабынь. Осмелившиеся на побег, заменялись со временем на новых, оставшиеся были тихие и послушные.

"В конце концов, к чему жалеть сломанные игрушки?"

Классификация слуг:

Всего данные "существа" делятся на 4 вида:

- Формально отдельно, идут так называемые «купленные», их также называют «продавшиеся».

Это либо прибившиеся в замок приключенцы/путники женского полу, либо найденные в местном лесу сироты (бывало, что граф во время прогулок находил брошенных детей), либо местные деревенские девушки, желающие работать в замке, а не пахать в поле.

Обычно они живут долгое время в замке в мире и спокойствии, которое нарушают лишь заслуженные (или нет) наказания. Их редко мучают или убивают. Живые люди часто нужны для ритуалов и экспериментов, потому знать ограничивает свои развлечения с ними, чтобы всегда иметь «под рукой» необходимый алхимический материал.

Они мечтают о прекрасной и богатой жизни в замке, но первая же ночь в камере мгновенно развеивает их иллюзии. В отличие от остальных, ничто их в замке не держит, и, узнав правду, они могут (и будут стараться) сбежать. Когда они погибнут, то могут быть воскрешены, как гомункулы.

Численность этой группы очень мала, не более пяти девушек.

- Первая группа называется незамысловато – «рабыни».

Самая тяжелая работа, самые плохие условия проживания, самые жестокие наказания и жизнь, словно сплошной затянувшийся кошмар. Вкупе с унижениями, даже со стороны других служанок, это самая уязвимая группа.

Из 50 служанок (больше в замке не держат, это оптимальное количество жильцов и работников) в особняке в эту группу входят около 30.

- Вторая группа «фаворитки», она же «любимицы».

Некоторые лишь средства для любовных утех господ, но большинство попадает в эту группу за очень красивую внешность, обладание редкими знаниями, талантами руководителя, и умением держать своих подчиненных в «ежовых рукавицах».

Для знати они такие же вещи, как и все остальные, с той лишь поправкой, что это красивые и полезные вещи, которые не стоит «ломать» без особой нужды.

Эта группа также очень малочисленна, не более десяти девушек.

- Третья группа «старшие сестры», ну или просто «СС».

«Ст. сестры» - надсмотрщицы за всеми остальными служанками. Граф закрывает глаза на их игры во власть, и они умело и с удовольствием используют свою возможность карать и миловать более слабых.

Изначально эта "группа" состояла лишь из Амелии, которая как самая первая, пользовалась всеми благами и считала себя равной хозяину, а тот не спешил ее разочаровывать. Преданная любовь «куклы» его забавляла, хотя он не принимал ее серьезно. Амелии не требовались лекарства, и она могла уйти в любой момент, желая проверить ее преданность и искренность, Стефан подвергал ее изуверским пыткам, но девушка видела в

графе лишь героя, а не мучителя. Однако в иных служанках она видела конкуренток за любовь и внимание своего создателя, а потому очень жестоко обходилась с ними, наказывая за любую провинность. Ей нравилось оставлять шрамы на лицах служанок, обычно она искала для этого повод, но порой могла оставить порез и просто так, особенно если девушка была красива... особенно если Амелия думала, что уступает ее красоте.

С тех пор подобные "метки" приняли на "вооружение" все последующие «ст.сестры». Численность группы составляют две, иногда три девушки – очень харизматичные, любящие власть и готовые причинять боль невинным.

При переходе в эту группу, служанка проходит болезненный ритуал трансформации, чтобы иметь возможность защитить себя. Уникальное устройство их тел, открывается при нападении на них.

В битве из их кисти вылезает острый как бритва клинок. По одному на каждой руке. Он создан из крепкого материала, напоминающего кость, но он крепче алмаза. Ни разрубить его, ни погнуть. Лишить «СС» оружия, можно лишь, отрубив ей руку.



Разделение труда:

Не все слуги работают во всем замке, у них есть своеобразное разделение труда. Несколько служанок работают на кухне, их тщательно отбирают и принимают для этой работы лишь тех, кто умеет хорошо готовить и достаточно труслив, чтобы попытаться подсыпать яд в пищу. Поскольку богатый стол, полный изысканных яств, отличительный признак местной аристократии, девушек, работающих на кухне, стараются не наказывать без веских причин, а особо симпатичные из них не только разносят напитки во время трапезы, но и занимают место за столом вместе с хозяевами.

Еще несколько девушек работают в виноградниках, а после сбора урожая, когда они временно остаются без занятия, им выдают несложную работу в библиотеке и оранжерее или более сложную по мытью полов и посуды на кухне. Большая часть оставшихся занимается уборкой и стиркой. Это наиболее незащищенные перед хозяевами слуги, если в комнате что-то пропадет, убравшаяся там горничная может уже быть убита, прежде чем окажется, что хозяин сам переложил «пропавшую» вещь и позабыл об этом. К тому же горничные большую часть дня находятся в замке. В комнатах и коридорах, прямо на глазах знати, что порой грозит им серьезными неприятностями.

Уровни доминирования: показывает отношения слуги к знати.

1 уровень – у жертвы нет ни малейшего желания подчиняться. Как нет и страха и точек давления на жертву. Еще имеет волю и чувство собственного достоинства.

2 уровень – на жертву оказывается давление в виде угроз. Попыток и прочего физического и ментального насилия. Сопротивляется из-за всех сил. Жертва может сутками убеждать себя, что это лишь сон. И скоро этот кошмар пройдет. Постоянно вызывает к жалости и милосердию своего мучителя. Душа полна надежды, только она все еще заставляет бороться за жизнь.

3 уровень – сопротивление все слабее. Страх перед наказанием все больше, при возможности попытается сбежать или напасть, выжидает лишь удобного случая.

4 уровень – серьезные ментальные травмы, постоянный страх за собственное здоровье и жизнь.

Соппротивление еще возможно, но лишь в случае крайней опасности для жизни, в остальных случаях жертва покорно сносит все проявления жестокости.

5 уровень – последний бастион защиты, жертва может притвориться покорной и согласной на все лишь бы выждать момент и напасть. Начинает торговаться и пытаться спастись, пойдя на сделку со своим мучителем. Если ничего не помогает – вполне может свести счеты с жизнью.

6 уровень – покорность уже не притворная. Страх так силен, что жертва уже сама пытается угодить мучителю, лишь бы избежать гнева и не испытывать лишний раз судьбу.

6+ уровень – агрессия, направленная на мучителя, постарается убить злодея, невзирая на страх за собственную жизнь.

7 уровень – полная потеря воли и чувства собственного достоинства. Многочисленные психические отклонения, жертва начинает не только получать некое удовольствие от творимых с нею действий, но и при возможности срывает злобу на более слабых.

8 уровень – полная потеря личности. Превращение в послушную вещь, для которой есть лишь приказы хозяина. Полное принятие своего положения и появление внутренних оков в душе.

Одежда служанок:

Слуги замка в целом имеют одинаковую униформу, состоящую из нескольких элементов. Основу костюма составляет платье, оно достается новой хозяйке от предыдущей, потому новизна ткани, заплатки и пятна засохшей крови – зависит лишь от удачливости и бережливости предыдущей владелицы. Подол платья не слишком короткий, и лишь слегка оголяет колени. Спина и плечи оголены. Живот утягивает корсет. Утягивает очень плотно, порой чрезмерно, зачастую он скрыт платьем, и потому кажется, что талии служанок тонкие от рождения. Удобного в подобном мало, и прислуга, вернувшись в свои комнаты первым делом снимает осточертевшие корсеты. Однако потери сознания от нехватки кислорода очень редкое явление. Корсет не только стягивает талию, но и высоко приподнимает грудь, которую почти удастся разглядеть через неглубокий, но широкий вырез. Рукава либо очень короткие, либо длинные, но стянутые лентами в районе локтей. Ноги закрывают черные или белые чулки, длиной до колен. Обувь зависит от того, насколько сильно насолила служанка знати. В качестве обуви выступают туфли на невысоком каблуке, но если девушка хамила, была нерасторопной или как-то еще провинилась, то в качестве обуви ей могут достаться туфли на ОЧЕНЬ высокой платформе, после чего об удобстве и приемлемой скорости передвижения можно будет забыть. Либо она может остаться без обуви вовсе. Камин в замке много, но они не способны достаточно прогреть все полы. Утро такая девушка встречает с кашлем и температурой. Некоторые аристократы, желая унижить бедных служанок, надевают на их лилейные шейки полоски ткани, или тонкие кожаные ремешки. К счастью, никакого вреда кроме морального они не причиняют.

Из косметики распространена помада, розового или алого цвета. Волосы покрыты лаком и блестят. Обычно они распущены, но иногда служанки связывают волосы в хвостик с помощью ярких лент, преимущественно голубого или белого цвета.

Гомункулы – раса замковых слуг

Livingconstruct

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ:

Средний рост: 150—170 см

Средний вес: 40—80 кг

Значения характеристик: +2 к Харизме, +1 Ловкость, -1 Телосложение

Размер: Средний

Скорость: 6 клеток

Зрение: Обычное

Языки: Инф, +1 язык Равенлофта на выбор (обычно Балок или Мордентский).

Бонусы и штрафы:

Высокий болевой порог - +1 к Стойкости

Расторопный - +1 к Реакции

Сломленный – (-1) к Воле

Пьянящая кровь - их кровь обладает наркотическим эффектом. Если кто-то выпьет достаточное количество их крови (хватит нескольких капель), то может начать испытывать к этой крови наркотическое привыкание. Пока жертва под действием наркотика, гомункул получает бонусы дипломатии против жертвы.

Кровь Гомункула	Яд 5 уровня
<i>Кровь гомункулов, имеющая очаровывающий эффект.</i>	
Яд 250 зм	
Атака: +10 (минус уровень доминанции служанки) против Воли, цель становится доминируемой (спасение оканчивается).	

Серая лихорадка:

Гомункулы весьма уязвимы к болезням и им необходимо постоянно принимать препараты, выдаваемые графом, иначе их иммунная система быстро выйдет из строя и все их внутренние органы откажут. Особенно гомункулы уязвимы к «серой лихорадке» - ужасной болезни, которой болеют, видимо, лишь созданные существа, болезнь мучительна, неизлечима на поздних стадиях и смертельна.

Серая Лихорадка	Болезнь 9 уровня
<i>Генетическая болезнь гомункулов. Она появляется, если не принимать вовремя лекарства.</i>	
Цель выздоровливает	Атака: +12 против Стойкости
	Выносливость улучшение Сл 20, поддержание Сл 15, ухудшение Сл 14 и ниже
	1 стадия 2 стадия 3 стадия Конечное состояние: Цель умирает.
Первичный эффект: Учащение сердцебиения, сильные головные боли, жар, неутолимая жажда, озноб.	

Стадии болезни:

Первичный эффект: учащение сердцебиения, сильные головные боли, жар, неутолимая жажда, озноб

1 стадия – тело бьют судороги, кожа принимает серый оттенок.

2 стадия – начинается разложение кожного покрова, выпадают волосы и расслаиваются ногти.

3 стадия – верхние слои кожи начинают сползать. Начинаются внутренние разложения, атрофируются голосовые связки. Больной может лишь хрипеть от боли. На этой стадии болезнь еще обратима.

Конечное состояние: происходят изменения в мозге, до смерти больной бьется в бреду и агонии. На этом этапе болезнь уже неотвратима. В итоге мучительная и неизбежная смерть.

"Народ и общество, которое долго и покорно несли иго рабства или угнетения, теряют дар божий: любовь, чувство собственного уважения и независимость. Эти категории заменяются низкопоклонством и холуйством. Такой народ и такое общество не могут воспользоваться плодами свободы даже полученной по счастливой случайности" - Николо Макиавелли

Происхождение: гомункулы – искусственно созданная раса. Они были созданы графом Рихтером во время экспериментов с телами и ДНК эльфов, полуэльфов и людей. Сперва они были нежизнеспособны. Однако, через несколько лет Стефан сумел сделать процесс их «создания» более контролируемым.

Внешность: данные существа, не «рождаются» в прямом смысле этого слова. С помощью раствора гибернации отдельный элемент ДНК (кровь, волосы, часть тела) генерируют, пока не будет воссоздано живое существо, которому принадлежал образец. Внешность гомункулов полностью соответствует внешности оригинала. Более того, если повторить процедуру, то внешность воскрешенного существа будет снова идентичной. Единственный способ изменить облик – воздействовать на раствор гибернации. Например, чуть

охладив его, можно уменьшить возраст возрожденного существа, так 25 летний человек в таких условиях возродится в возрасте 10 лет. Если добавить определенных реагентов, можно поменять цвет волос, глаз, добавить или убавить конечности... раствор позволяет очень сильно менять первоначальный «образец».

Индивидуальность: все зависит от конкретного слуги. Очень многое влияет на это – и остатки из воспоминаний прошлого и ложная память, сотканная Темными Силами, и взаимоотношения с иными слугами и господами. Слуги могут быть как воплощениями всего самого светлого и невинного, так и порочными дьяволицами, скрывающимися под маской добра и уязвимости.

Отношения с иными расами: гомункулы изначально создавались как раса слуг. У них нет особого желания или возможности на равных контактировать с представителями иных рас. В основном они ведут общие дела с людьми, эльфами и полу-эльфами.

Язык и грамотность: все знания, полученные до извлечения образца ДНК, передаются созданному. Потому все языки, известные при жизни, становятся известны при «рождении». С грамотностью все сложнее, если читать гомункулы могут без особых проблем (если умели это раньше), то с письменностью возникают проблемы. Моторные функции по сути новые и неразвитые, навыки возвращаются быстро, но лишь после практики. Поскольку все гомункулы ныне живут в замке, они в любом случае знают основные языки домена – инф и мордентский.

Мировоззрение: любое.

Подвиды расы: у расы технически нет подвидов, все они livingconstruct, однако их принимают по расе оригинала, а именно: людей, эльфов и полу-эльфов.

Продолжение рода: гомункулы могут иметь детей. Их дети вполне обычные люди или эльфы. Беременность очень редкое событие, и в условиях жизни в замке, очень малое количество служанок доживают до родов. Несколько детей, что все же смогли родиться, были отданы в деревню, и достались бездетным семьям. Отмечают, что эти дети росли очень крепкими, с отличным здоровьем.

Генетическая аномалия: Темные Силы внесли небольшую корректировку в раствор гибернации, все созданные существа, хотя и рождали абсолютно здоровое потомство, сами имели очень слабый иммунитет. Даже простуда способна свести их в могилу. Наиболее уязвимы служанки к «серой лихорадке», болезни которой, похоже, способны заболеть лишь созданные существа.

Стефан снабжает слуг лекарствами, которые уничтожают все следы болезни, однако такая мера защиты сильно ослабляет здоровье и укорачивает срок жизни. Как правило, 10 лет - это максимальный срок жизни гомункула. Однако при «рождении» их тела находятся в идеальном состоянии, если удастся со временем, исправить генетическую ошибку – гомункулы, вполне могли бы жить более века.

Мутации: ныне в гомункулах заложен лишь стандартный человеческий генотип, однако экспериментируя с раствором гибернации, умелый алхимик может очень сильно изменить тела и сознание гомункула. Загрузить в него новые данные и знания, за мгновения сделать могущественным магом или умелым воином. Изменять тела - делая их неуничтожимыми и совершенными. Очень многие возможности скрыты в основе гомункулов.

Теология: гомункулы верят в двух «богов», первым богом они считают Стефана, его зовут «создатель», однако, не смотря на столь громкое имя, граф ассоциируется не столько с созданием, сколько со смертью - ее неизбежность и внезапностью. Граф Рихтер печально знаменит убийствами слуг. Потому ни один гомункул не рискнет пойти против его воли. Ночами служанки молятся Стефану, чтобы не встретится с ним днем. Второй бог – Эзра, заняла свое места в вере служанок из-за истории об ее борьбе с тьмой. Ей молятся не с тем усердием как графу, но достаточно часто. Однако их молитвы, видимо, не доходят, ни до одного из «божеств». Слуги полагаются на помощь судьбы, помощь со стороны, хотя сами не верят, что спасение для них вообще возможно, и не прикладывают к этому никаких усилий.

Пол – женский. Теоретически гомункулы могут быть любого пола, однако в настоящий момент в замке обитают лишь девушки.

Поскольку гомункулы обладают всеми знаниями и умениями оригиналов, среди служанок могут быть воры, воины, барды, маги и прочие персонажи, но лишь низких уровней. Мастеру, однако, не стоит заселять весь

замок воительницами 1 уровня, желательно чтобы слуги с геройскими классами были редкостью, большая их часть имеет нпс-классы (простолюдины, торговцы, ремесленники и очень редко даже аристократы).

Слуги могут получить любые классы и навыки, если конечно смогут тренироваться и совершенствоваться. Не всякая служанка, избившая своего хозяина метлой, становится воином, и не всякая служанка, ворующая яблоки с кухни, непременно становится вором.

Хотя гомункулы могут быть представителями различных рас: людьми, эльфами, полуэльфами и т.д, формально все они различаются лишь внешне, являясь «живыми конструкторами». У гомункулов-людей и гомункулов-эльфов нет особых отличий, кроме внешних.

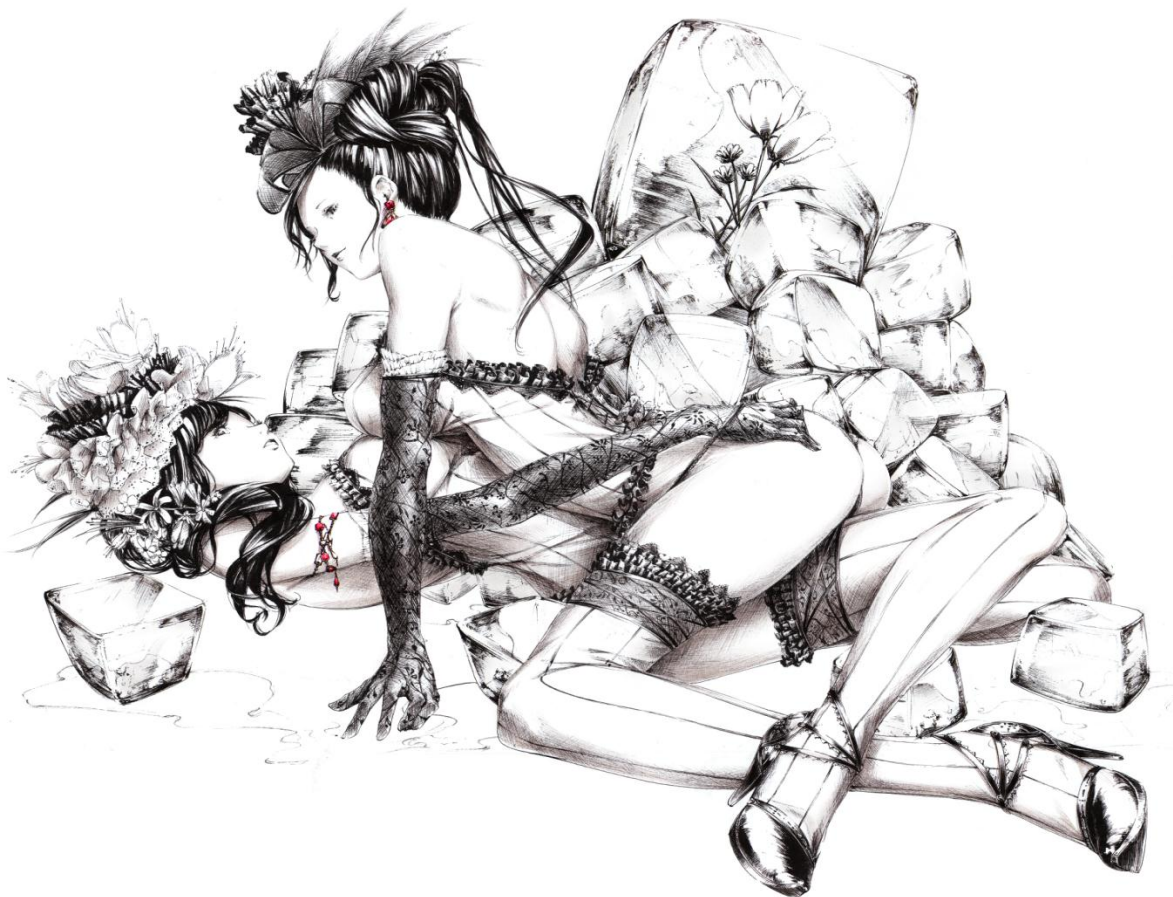
Архетипы гомункулов:

Клаудия (беглая служанка, где-то в Баровии) – жизнь гомункула? Что это такое? Это жизнь бесправного раба, сплошная боль и мучения. Все что остается – покорно смириться и ждать смерти, или попытаться сбежать.

Мне это удалось. Сейчас, я умираю от «серой лихорадки», в хижине на окраине Баровии. Но те три года свободы, уж поверьте – они стоили того. Я не жалею о своем решении. И не буду жалеть, до последней секунды своей бессмысленной жизни.

Амелия (старшая сестра, замок «Скорбь») – многие мои «воспитанницы» жалуются на своих хозяев. Но это в корне неверно. Рождение, не определяет ваш характер и вашу волю. Ни в коем случае! Среди господ могут быть друзья, любимые и даже игрушки. Нужно лишь не позволять манипулировать собой. Иначе тебя будут использовать! В замке достаточно чистокровных людей, чьи души я легко сломала.

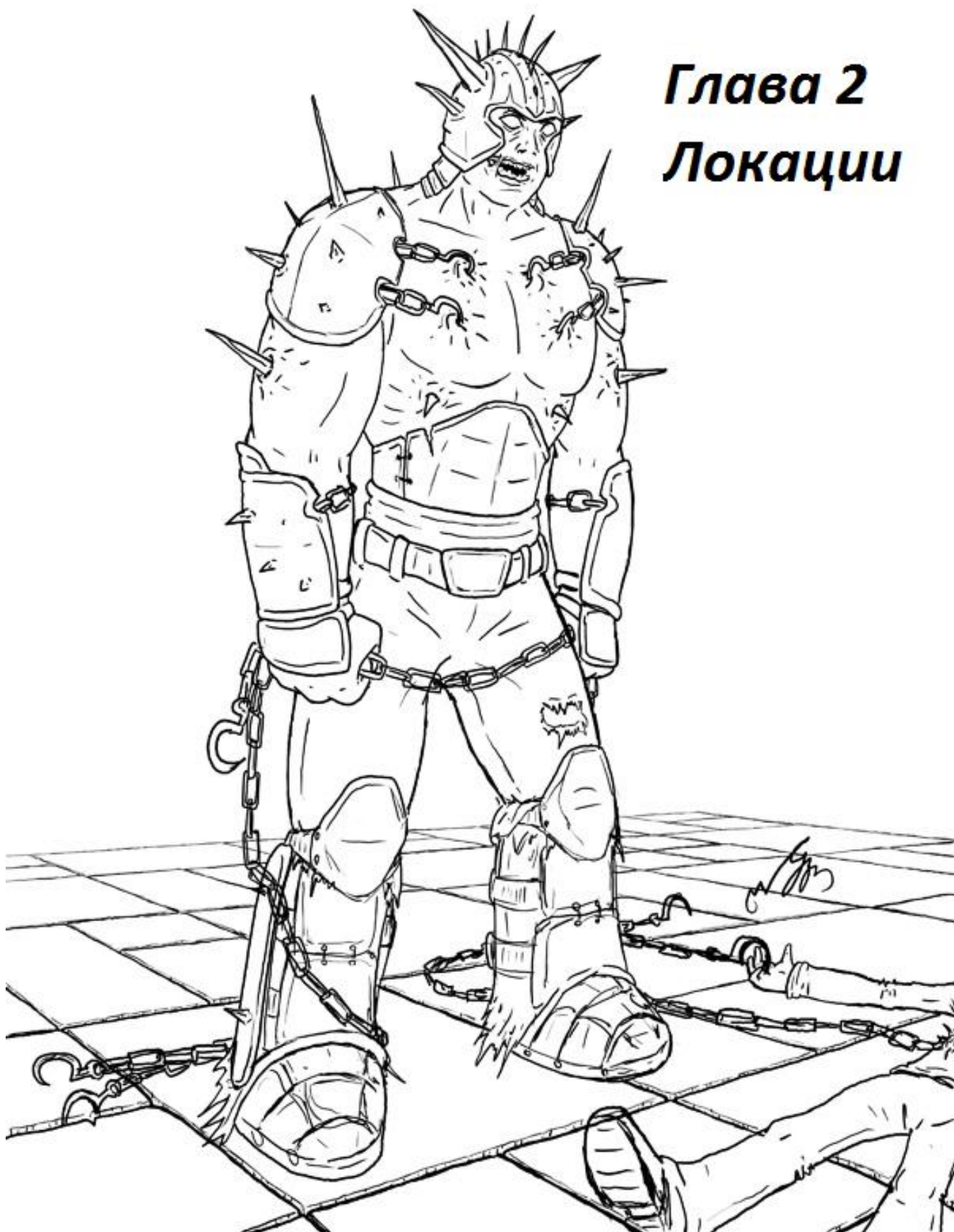
Стефания Рауд (мэр Шантье) – мы избраны нашим богом и нашей «путеводной звездой»! Создатель даровал нам силу и знания, мы на голову выше жалких людишек, диких эльфов, мечтательных эладринов. У нас есть потенциал, и все что нужно – раскрыть его! Людишки в Шантье молятся на меня и боятся моей кары. Они знают, что нас не победить, не купить и не запугать! Мы будем единственной расой господ, а все чистокровки будут лишь нашей чернью. Я добьюсь этого, уж поверьте моему слову!



Что возмущает в страданиях, так это не само страдание, но их бессмысленность.
- Фридрих Ницше

Глава 2

Локации



Дневник Клэр 1 – Ритуал

Тьма. Густая, плотная тьма властвовала в библиотеке. Власть её казалась безграничной, она скрывала своим крылом всё и, если бы кто-то находился в этот момент в помещении, то, можно побиться об заклад, что услышал бы злобный смех призрачных душ, отдающий эхом от стен и стеллажей. Однако же, ни что не длится вечно и этот мирок прорезал тонкий луч света, что исходил из приоткрывшейся двери. Вскоре показался сам источник света и того, кто был повинен в этом проникновении. Тьма шипела, плевалась, тянула свои руки-крылья к маленьким, трепещущим огоньками, надеясь задушить их, но лишь обжигалась и отступала, пока, наконец, не смирилась со своей участью. Беловолосый мужчина плотно прикрыл за собой дверь, прошёл к рабочему столу, зажег подсвечник, после чего отправился к стеллажам с книгами...

Алес сидел в своём кресле, облокотившись на подлокотники, да подперев кулаком щеку, погружённый в раздумья. Внимательно смотрел на почти догоревшие свечи, чьи тусклые огоньки дрожали от легчайшего дуновения, отбрасывая причудливые тени, танцующие на стенах, стеллажах и книгах и принимающие формы различных неведомых тварей. Взгляд мужчины блуждал по столу перед ним, заваленному разнообразными свитками, раскрытыми фолиантами и манускриптами. Поверх всего этого лежал том, от которого веяло древностью и кровью. Взгляд алхимика задержался на его ветхих страницах, пробежался по крупным вычурным буквам, уже в который раз и снова замер, на этот раз на иллюстрации магического круга. Учёный тяжело вздохнул и прикрыл глаза, вспоминая недавние события его жизни. Перед его внутренним взором пронеслось всё его путешествие по туманным землям, все его приключения там. Вспомнился и самый захватывающий эпизод, изменивший и в какой-то степени перевернувший его жизнь, который дал его жизни новый смысл. Он вспомнил тот момент, когда встретил её. Вспомнил как спас её от одиночества, ночи под полной луной и венчальный обряд. Невольно губы мужчины тронула лёгкая улыбка, когда перед его глазами стоял образ его «сокровища», его «ангела». Да и имя было под стать образу — Анжелика. Однако, именно этот жестокий ангел и подкинул алхимику задачу, над которой он и просидел всю ночь напролёт. И когда этот Ангел попросил провести «невинный» магический ритуал, он долго не мог решиться на это...

Обряд этот был не так уж и распространён — всё, что он узнал во время исследований, не содержало четкой и подтвержденной информации, и алхимик начал сомневаться в действенности ритуала, как и в подлинности самой богини (мало ли какая секта шарлатанов могла наживаться, таким образом на доверчивых простофилях и дурачках), однако в одном древнем чуть ли не как сам мир фолианте он нашёл то, что искал — детальное описание нужного ему обряда со всеми иллюстрациями и заметками. Эта книга принадлежала его учителю, и была стара как мир, разваливаясь на отдельные листы. На переплете была изображена четырехугольная звезда, и как подсказывал опыт — от этого символа, добра ждать не стоило. Именно из этой книги, некогда юная Анж, и узнала о Наами — богине кровавой любви.

Солнце неспешно катилось по горизонту, подолгу зависая то в одной, то в другой точке небосвода, будто и само уставало день за днём светить людям, да обходить раз за разом свои владения. Вот и сейчас оно устало сделало привал, в самой верхней точке безмятежно голубого неба и нещадно разливало свои лучи на всех, кто в этот момент оказался в пути, за работой в поле или же просто от безделья слонялся по улице. Только вездесущие вороны, казалось, не замечали ничего, кружили в небе и выискивали тех, кого сегодня заберёт к себе смерть в чертоги. Смертным птицам, конечно же, было далеко до извечных крикливых баньши, оглашающих волю той, что известна смертным как Королева Воронов, и рано или поздно встретит каждого их живущих, но всё же эти птицы могли учуять приближение повелительницы жнецов. Во главе стаи летел ворон чей почтенный вековой возраст выдавали несколько побелевших от времени перьев и немного притупившийся клюв. Хрипло каркнув, он стал неспешно снижаться пока не сел на макушку стоящей у просёлочной дороги ели. Не прошло и минуты как все остальные птицы расселись по деревьям и кустам, глядя туда, куда смотрел их вожак выцветшими бусинками глаз.

Несколько минут не было видно ничего, только дорога в колдобинах, да прилегающее к ней дикое поле. Наконец, послышалось неспешное, иногда сбивчивое цоканье плохо подкованных копыт. Из-за пригорка показалась взмыленная морда уже не молодой пегой клячи, запряжённой в крытую телегу со скарбом. На козлах сидел щуплый мужичок, с козлиной бородкой и что-то невнятно бормотал себе под нос, о том, что из-за проклятого дьяволами колеса, сломавшегося на очередной колдобине, приходится теперь догонять торговый караван. Проклинал и колдобину, и телегу, и охранников, что не пожелали разделять силы, ради охраны отставшей телеги. Но проклинал тихо, словно боясь навлечь беду

- А вдруг нападут бандиты лесные? Чем отбиваться будем? Бабы-то что могут? Визгу от них, да и только... - закончить свои ворчания мужичок уже не смог. Над его головой в воздух поднялась женская рука со скалкой и слегка треснула этой кухонной утварью его по голове. Мужик тут же притих, обласканный своей женой. Его взгляд скользнул по ближайшим деревьям и заметил всю ту стаю воронов, что расселась по ветвям и смотрела в ту сторону, куда по дороге двигались незадачливое семейство торговцев...

Тусклый, мертвенный свет редких свечей едва освещал подвальное помещение. По сырой кладке стен ползают изорванные уродливые тени, будто корчась от непереносимых мук. Казалось, что если прислушаться, то можно услышать их тихий хриплый стон. В углах помещения стояли высокие курильницы, где слабыми угольками тлели тошнотворно пахнущие благовония. Дым от них распространялся по всему помещению, окутывая всё словно лёгкий туман. На полу были вычерчены какие-то руны, помещённые все в один круг. Посреди этого магического круга стоял алтарь с привязанной к нему обнажённой девушкой. Во главе алтаря стояла жаровня, а по бокам от неё два столба. У каждого из них находился привязанный человек — мужичок и немолодая уже женщина.

В то время как белокурая жена учёного неподвижно взывала к кровавой богине у алтаря, сам мужчина спокойным голосом произносил что-то на неизвестном языке. К потолку поднимался столп жуткого тёмно-фиолетового пламени. Каждое слово алхимика эхом отдавалось от угрюмых стен и камнем падало на пол. Атмосфера становилась все тяжелее, тени стали сгущаться, так что казалось их липкие щупальца душат и без того хиленькие огонёчки свечей, зато фиолетовый огонь наоборот засиял ярче и злее, словно торжествуя. Когда же тёмное фиолетовое пламя возгорелось на всех четырёх курильницах, свечи тут же затухли, словно по велению невидимой руки.

- Уверена? — спросил парень

- А ты?

- Мне кажется, что мы поступаем неправильно. Сейчас последний шанс отступить.

- Нет — не повышая голоса. Но властно произнесла женщина. Вложив в руку возлюбленного кинжал — сделай, что нужно.

Такой-же кинжал был в ее руке.

Алес и Анжелика взяли в руки кривые обоюдоострые ритуальные кинжалы и подошли к столбам. Алхимик поудобней перехватил кинжал за костяную рукоятку, и нанёс быстрый удар по шее, перерезая мужичку горло от уха до уха. Из разрезанных артерий и глотки тут же потоком хлынула кровь, алхимик произнёс несколько слов больше похожих на змеиное шипение.

Анжелика же не была столь милосердна со своей жертвой, играясь с нею как котёнок с мышью. Когда же ей надоела эта «игра», она нанесла несколько глубоких, но не смертельных ран, слушая как жертва вопит от боли и наслаждаясь этими криками словно симфонией. Анж зажала ей рот, и произнесла нужные магические слова.

Девушка, лежавшая на алтаре, и видевшая как убивали её родителей, кричала от ужаса будто резали её саму, билась как пташка в клетке, плача и умоляя злодеев о пощаде. Слёзы текли и размазывались по её щекам, пока её глаза в ужасе не застыли, видя как к ней подходят изуверы. Их белые наряды, теперь были алого оттенка... через несколько минут, изувеченное тело девочки, забилося в конвульсиях, а в подвале повисла гробовая тишина...

На утро, служанки спустились вниз, в подвал, чтобы прибрать помещение, отмыть полы и стены и убрать трупы несчастной семьи торговцев, но когда они зашли со светильниками в тот самый подвал, то увидели что девушка, лежавшая на алтаре была жива. Сильно ранена, но жива!

Не зная, что делать, слуги обратились с советом к Старшей сестре – Джоан Доу. А та поспешила уведомить своих хозяев об этой неожиданной новости.

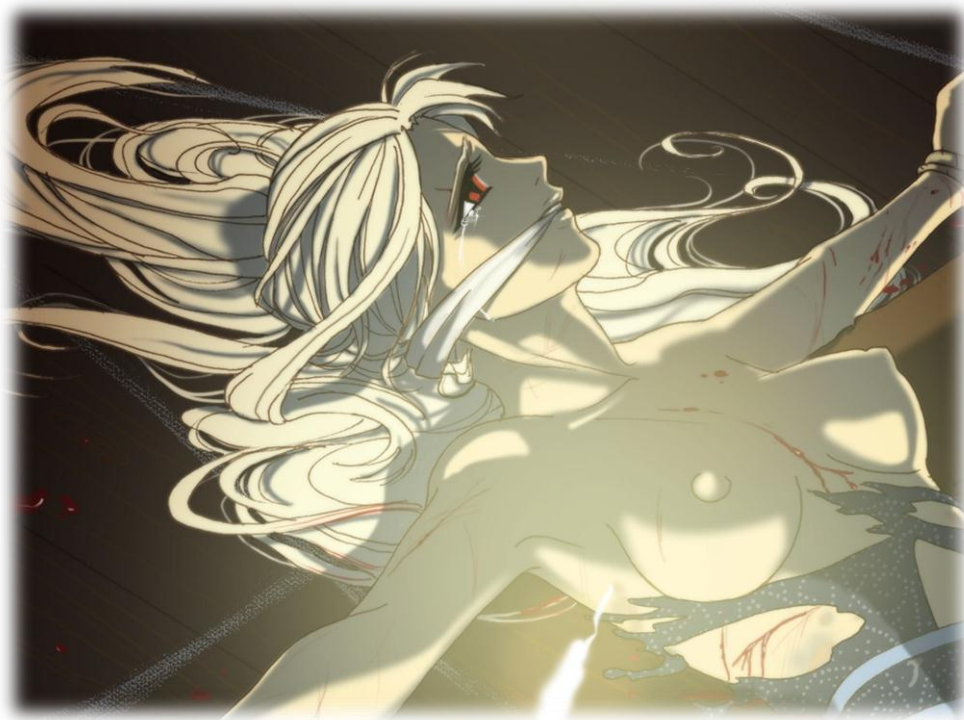
Анж с поистине детским любопытством, подошла к жертве обряда, и одним движением вытащила кинжал из груди девушки. К её немалому удивлению, рана, оставшаяся от кинжала, была не столь сильна, что-бы привести к смерти. Хотя именно этот удар, вчера «оборвал» ее мучения. То-же было и с иными ранами. Все смертельные и глубокие порезы и раны исчезли, или обратились в небольшие надрезы, которые не могли нанести несчастной серьезного вреда.

Удивление Анжелики, однако, долго не продлилось. Её настроение резко поменялось, в глазах появился нездоровый блеск, говоривший о том, что белокурая леди нашла себе интересную живую игрушку.

Блондинка молитвенно сложила руки перед собой и тут же повернулась к Алесу, умоляя его оставить это «забавное существо» в качестве питомца. Алес этого явно не желал. Все что выбивалось из планов, всегда пугало и злило его, а внезапно ожившая дева, явно не вписывалась в его планы. Анж словно не понимала этого, и никак не унималась. Она обнимала своего мужа, целовала его и жалобным голоском упрашивала его оставить «питомца», обещая ухаживать и присматривать за ней.

- Ну, любимый, ну, что тебе стоит? Ты о ней даже не услышишь. Хочешь, я её запру в какой-нибудь комнате, посажу на поводок, и она оттуда не выйдет никогда, и мешаться тебе не будет. А я бы сама за ней ухаживала и присматривала. Нууу... У тебя ведь с ней проблем не будет никаких, если захочешь, то ты даже не увидишь её... Пожалуйста, пожалуйста...

Алес ненавидел, когда его жена превращалась в ребенка, истерящего по увиденной, но не полученной игрушке. Он устало вздохнул и потёр пальцами переносицу. Под натиском своей пассивности, он не знал что и делать. С одной стороны, его внутреннее «Я» буквально набатным колоколом говорило, что оставлять девушку опасно, а этот его внутренний голос редко ошибался. С другой стороны, это всё же была Анжелика. Ну, разве мог он отказать той, что любил, пожалуй, больше жизни? Выбор был не из простых. Мужчина метался меж двух огней, но вскоре, скрипя сердцем, поддался на уговоры и разрешил оставить это несчастное юное чудо у них, к неимоверному счастью своей возлюбленной, которая аж «запрыгала» от радости и тут же распорядилась отвязать и отнести девушку в лазарет.



Мертвый лес

Обитель призраков и нежити, сама смерть правит в этих землях. Деревья сухие, а холодный ветер пробирает до костей. Здесь нет растений, нет животных и птиц, даже нет насекомых. Лишь давящая тишина на километры вокруг, в которой так отчетливо слышны вопли путника разрываемого когтями очередной твари. Герои могут идти днями, не встречая ни живых, не мертвых противников, а могут нарваться на толпу монстров - едва войдя в домен.

Мастер сам должен решать - когда стоит начинать битву.

Страшная возможность – червоточина

Разросшийся «туманный мост». Эта аномалия, как и прежде, связывает Имфеор и то место, где ранее находился Кланвилль. Однако когда Кланвилль был уничтожен и разлетелся на мириады частей, мост тоже видоизменился.

Теперь он силой захватывает уцелевших в Кланвилле существ, и переносит в Имфеор. Но кроме физических воплощений живых существ, он так-же переносит призраков, фантомов и демонов.

Между Имфеором и Кланвиллем пролегает загадочная туманная аномалия, связывающая домены в единое целое. Так называемый **Туманный мост**, был обнаружен Алексисом Рихтером в конце 747 Б.К. Согласно исследованиям алхимика, мост начинался от западной границы мертвых лесов и уходил в глубины Мировых туманов на неопределенное расстояние. По предположению Алеса, исходящий из Имфеора «мост» был связан с другим неведомым Царством страха. Точная природу связи между доменами не была установлена, однако было определено что жертвы, появляющиеся в лесах Имфеора, частенько приходят извне, следуя по туманному мосту.

С точки зрения игровой механики, Туманный мост представляет собой уникальный «туманный путь», связывающий в единое целое два домена. При этом раз в дб дней происходит деформации пути. Анахореты и Вистани отчетливо различают «Туманный мост», и стараются держаться от него подальше, поскольку он неизбежно привлекает к себе нематериальных созданий. Мост, впитывает в себя души людей, погибших в пределах Кланвилля и Имфеора. Душа убитого в Имфеоре (или в Кланвилле) персонажа, имеет 25% шанс быть поглощенной мостом. Если проверка поглощения оказывается удачной, герой возрождается в соседнем домене (воскрешение происходит лишь один раз!) теряя 2 пункта CON.

Порой среди мертвых лесов встречаются курганы и старые, полу-разрушенные здания. Возможно, раньше здесь было небольшое поселение. Дома сделаны из камня, но оставаться в них – глупая затея. Части стен разобраны, а крыша может обрушиться в любой момент, по ночам в них слетаются призраки – при жизни, населявшие эти жилища. Рядом с руинами стоят горгульсы – каменные статуи одиноких людей, либо пары сливающиеся в объятьях и поцелуях. Они кажутся искусными изваяниями, но реагируют на приближения людей, поворачивая к ним головы. Хотя они не нападают на путников, все-же стоит соблюдать осторожность. Постепенно мертвые леса сменяются «живыми» - эта смена происходит так внезапно и пугающе что многие не могут поверить, что это реальность. Многие деревья, оказавшиеся на границе, представляют собой любопытное и одновременно жуткое зрелище. Половина дерева покрыта корой, крепкими корнями, уходящими вглубь земли, ветвями с множеством сочной листвы, с другой стороны голый ствол, гниль и сухие ветви без намеков на листву.

Любой путник, зайдя в мертвый лес, будет поражен тишиной. Ни пения птиц, ни звуков зверей. Тишина будто оглушает, заставляет на миг поверить, что ты оглох. Только чавкает грязь и гниль под ногами, да облачка пыли поднимаются от малейших колыханий ветра.

Постепенно приближаясь к границе леса, можно услышать вой волков и сварливые людские голоса - впрочем, не стоит стремиться приблизиться к ним без должной осторожности, в лесу полно сектантов и бандитов.

Древо мертвых

Дерево, высотой десять метров, обхватом ствола около пяти метров. Ветви сухие - но ствол и корни жилистые, при повреждении коры сочиться бурлящая черная жижа.

На многих ветвях висят люди. Есть совсем "свежие", но большая часть уже в виде скелетов. Миньоны-висельники скрываются в кустах или зарыты под землю, а те что висят на дереве – стражи. Они "оживают" едва кто-то решил навредить дереву.

Тактика монстра – Дерево использует богатый арсенал доставшийся этому монстру от природы. Лианы, яд, кислота, даже его корни способны вылезать из земли протыкая противников. Дерево не способно перемещаться, зато может контролировать трупы. Лианы опутывают скелет жертвы, и управляют словно марионеткой. С помощью трупов дерево пытается подвести своих противников к себе, где оно может захватить и растворить всех своих недругов.

Знания о монстре:

25 (знания истории) – некогда оно было «человеком». Судьей Паридона, по имени Ричард Стоун. Он отличался непримиримым нравом, считал себя воплощением закона и справедливости, а единственным достойным приговором – смерть через повешение. Однажды родственники казненных, по его приказу, подкараулили его, перебили охрану, а самого Стоуна – оттащили в ближайший лес и повесили на дереве.

Когда труп нашли – он наполовину сросся с корой. Черная душа Стоуна превратила дерево в монстра.

Столкновение 12 уровня

Состав столкновения: Дерево мертвых x 1, Воин-Висельник x 3, Висельник x 6 = 3650хр

Древо Мертвых Элитный громила 12 уровень

Большой природный оживленный (растение) Опыт 1400

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +5; чувство вибрации

Хиты 254; **Ранен** 127

КД 26; **Стойкость** 28, **Реакция** 22, **Воля** 26

Скорость 0 (не может двигаться)

Спасброски +2 **Единицы действия** 1

Особенности

Быстрые Лианы

Лиан настолько много и они двигаются так быстро, что ни одна стрела не долетит до Древа Мертвых. Дерево мертвых получает +4 к КД и Реакции против Дальних атак. Так же оно получает только половину урона от Дальних атак.

[Дальнобойная] **Лиана** (стандартное; неограниченное)

Дальность 12, +17 против КД, урон 2д8+10

[Зональная] **Круговой захват** (стандартное; неограниченное)

Вспышка два, +15 против Реакции, урон 2д8+6 и цель становится изумленной (спасение оканчивает) и захваченной

[Дальнобойная] **Стрижающая лиана** (стандартная; одноразовая)

Дальность 10, +15 против Стойкости, цель изумлена (спасение оканчивает). Первый проваленный спасбросок: цель оглушена (спасение оканчивает).

Второй проваленный спасбросок : цель умирает.

[Зональная] **Кислота** (стандартная; перезарядка 5 6) ♦ **Кислота**

Вспышка 2, +13 против Стойкости, урон 4д8+4 кислотой

[Дальнобойная] **Ядовитые дротики** (стандартное; перезарядка 5 6) ♦ **Яд**

Дальность 12, +15 против Реакции, урон 2д8, и продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).

[Дальнобойная] **Корни-пики** (стандартное; одноразовая)

Дальность 5, +15 против Реакции, цель изумлена (спасение оканчивает). Первый проваленный спасбросок: цель оглушена (спасение оканчивает). Второй проваленный спасбросок: цель умирает.

Эффект промаха – цель становится изумленной (спасение оканчивает)

Мировоззрение Зло **Языки** _

Навыки название навыка +#, название навыка +#

Сил 20 (+11) **Лов** 7 (+4) **Мдр** 8 (+5)

Тел 22 (+12) **Инт** 3 (+2) **Хар** 3 (+2)

Висельники - трупы, с веревками на шеях, и

синими лицами с вывалившимися языками фиолетового цвета и постоянно стекающей слюной. Глаза закатившиеся, но они будто знают куда идут - веревки на их шеях тащатся по земле, и не видно их конца, перерубив такую веревку - герои "убьют" монстра. Все остальное не эффективно, ибо то, что принимается за веревку, на самом деле лиана дерева в центре леса. Она проникает в мертвое тело, использует удушенного словно марионетку. Помимо висельников крестьян и охотников, попадают анимированные трупы воинов.

Тактика – Висельники заманивают путников в ловушку. Приводя к своему хозяину, они также служат «охраной» Древа Мертвых, предупреждая

Broken souls II: Renesans © “Grand-Grimuare” 2011
о приближающихся приключенцев. В битве они стараются не столько причинить врагам урон, сколько подтащить врагов к Дереву Мертвых, для чего окружают или сбивают с ног перед захватом.

Висельник Солдат Миньон 10 уровень

Средний натуральный гуманоид (нежить) Опыт 125

Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +9

Хиты 1; промахнувшаяся атака не наносит миньону урон.

КД 26; **Стойкость** 26, **Реакция** 20, **Воля** 20

Скорость 6

[Рукопашное] **Укус** (стандартное; неограниченное)

+17 против КД, урон 4, и дополнительный урон ядом 2

[Рукопашная] **Захват** (стандартное; перезарядка 5 6)

+15 против Реакции, 5 урона и цель захвачена.

Поддержать стандартом: 5 урона цели, Висельник может пройти 6 клеток. За каждую клетку движения Висельник двигает захваченную цель на 1 клетку в клетку рядом с собой. Цель остается захваченной и висельник не провоцирует атаки по возможности от цели за это движение.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** _

Атлетика +16; Акробатика +13

Сил 22 (+11) **Лов** 16 (+8) **Мдр** 18 (+9)

Тел 21 (+10) **Инт** 4 (+2) **Хар** 14 (+7)

Воин-Висельник Солдат 10 уровень

Средний натуральный гуманоид (нежить) Опыт 500

Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +9

Хиты 100; **Ранен** 50

КД 26; **Стойкость** 26, **Реакция** 20, **Воля** 20

Скорость 6

[Рукопашная] **Удар цепом** (стандартное;

неограниченное) ♦ **Оружие**

+17 против КД, урон 2д8+5, цель помечена до конца следующего хода Воина-Висельника

[Рукопашная] **Удар щитом** (стандартное;

неограниченное) ♦ **Оружие**

+15 против стойкости, урон 2к6+5 и цель сбивается с ног

[Рукопашная] **Захват цепом** (стандартное; перезарядка 5 6)

+15 против реакции, 2к6+5 урона, цель захвачена.

Поддержать стандартом: 2к6+5 урона цели, Воин-Висельник может пройти 6 клеток. За каждую клетку движения Висельник двигает захваченную цель на 1 клетку в клетку рядом с собой. Цель остается захваченной и висельник не провоцирует атаки по возможности от цели за это движение.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** _

Атлетика +16, акробатика +13

Сил 22 (+11) **Лов** 16 (+8) **Мдр** 18 (+9)

Тел 21 (+10) **Инт** 4 (+2) **Хар** 14 (+7)

Снаряжение кожаный доспех, щит, боевой цеп



Призраки границ

Самоуверенный и отважный путник, пересекающий границы домена может заметить как силуэт будто сотканный из туманной дымки - проплывает между деревьев, в этот момент путника начинает терзать беспричинный страх, насколько бы силен и храбр не был человек, настолько бы не привык видеть и творить жуткие вещи - он начинает бояться. Сердце отбивает ритмом чечетку, зубы начинают дрожать, пальцы непроизвольно сжиматься. Да-же если погода весьма тепла - дыхание сопровождается паром, порой кожа леденеет и покрывается тонким слоем инея. Все что хочет человек в этот момент – это бежать без оглядки. И если он поддастся своему желанию - он проиграл... Страх будет гнать его, пока он не упадет без сил на землю, и тогда Призрак границ сможет поглотить его жизненные силы. К счастью волна страха исчезает так-же

Broken souls II: Renesans © “Grand-Grimuare” 2011
стремительно, как и возникает. В периоды
сильного голода, когда более легкую добычу не
достать, призрак отваживается нападать на более
сильных людей, включая целые группы.

Призрак границ выглядит как человек, закутанный
в мантию, его тело вполне человеческое, за
исключением лица - оно разложилось и выглядит
как оскаленный череп. Глаза монстра горят
тусклым алым светом, одежда во многих местах
рваная, будто ее носили несколько десятков лет.

Тактика монстра - призраки границ тщательно
выбирают жертву, и нападают лишь, если
полностью уверены в своей победе. В бою они
стараясь подойти вплотную что-бы схватить
жертву. Если жертва слишком активно
сопротивляется, а призрак слишком голоден что
бы бежать, то он может использовать часть
собранной ранее жизненной силы, преобразуя ее в
энергию. По своей натуре Призрак границ -
существо осторожное, он отступит, если получит
серьезные повреждения.

Знания о монстре:

10 - Призраки границ обитают только на
территории мертвого леса.

15 – Призраки охотятся небольшими группами по
2-3 особи

18 – убитый Призраком границ – сам становится
одним из них.



Призрак границ Контроллер 10 уровня

Средний натуральный гуманоид (нежить) Опыт 500

Инициатива +14 **Чувства** Внимательность +7; темное
зрение

Хиты 54; **Ранен** 20

Сопротивляемость – неосязаемый

Иммунитет – болезни, яд.

КД 24; **Стойкость** 21, **Реакция** 25, **Воля** 24

Скорость 7, фазирование

Особенности:

Аура страха (страх)

аура 1, попавший в ауру - до конца битвы, теряет 2 очка
Воли. Аура влияет на персонажа лишь единожды.

Концентрация нежити

Призрак границ наносит дополнительные 1к6
некротических повреждений, если рядом с целью стоит
еще один призрак границ

Сердечный приступ

Если одну цель, дважды за раунд, успешно атаковали
Коронарным ударом, то цель становится умирающей.

[Рукопашная] **Прикосновение смерти** (стандартное;
неограниченное) ♦ **Некротическая энергия**

+13 против Стойкости, урон 2дб+4 некротической
энергией

[Дальнобойная] **Лик страха** (стандартное;

неограниченное) ♦ **Инструмент**

Дальность 5/10, +13 против Воли; 1дб + 5 психического
урона

[Дальнобойная] **Удар-телепорт** (стандартное;

неограниченное) ♦ **Телепорт**

Дальнобойный 5/10, +15 против КД, урон дб+2, и цель
телепортируется на три клетки назад

[Рукопашная] **Коронарный удар** (стандартное;
перезарядка 5 б)

Досигаемость 2, +15 против Стойкости, урон 2дб и цель
становится обездвижена (спасение оканчивает).

[Зональное] **Ядовитый дым** (стандартное; перезарядка
5 б) ♦ **Яд, Туман.**

Ближняя вспышка 4, центр на Призраке, наносит урон
д8+4 и дополнительный урон ядом дб. У цели
попавшая в туман, блокируется линия обзора (существа
с темным и сумеречным зрением игнорируют этот
эффект)

Похищение души (рядом с мертвым персонажем)

Призрак границ может создать еще одного Призрака
границ, из недавно погибшего существа (умершего не
более трех раундов назад). Существо должно быть
гуманоидом и не являться нежитью.

Мировоззрение Зло **Языки** нет

Навыки Скрытность +11, Маскировка +11

Сил # (+#) **Лов** # (+#) **Мдр** # (+#)

Тел # (+#) **Инт** # (+#) **Хар** # (+#)

Лес

Намного более безопасное по сравнению с Мертвым лесом место. Тут вполне обычные деревья, приемлемая погода, много зверей и хорошо протоптанные тропинки. Разумеется, здесь есть чудовища, бандиты и волки. Но при удачном стечении обстоятельств, можно добраться до поселения, не столкнувшись с ними. В лесу много ловушек. Пока огнестрельное оружие не поступило в массовое обращение, волки были настоящей напастью этих лесов. Серые хищники нападали на путников и торговые караваны. Торговля могла прекратиться на многие месяцы. Чтобы бороться с хищниками, охотники расставили по всему лесу капканы, ловушки, выкопали множество «волчьих ям». Когда с волками научились находить слад, ловушки начали обезвреживать. Но большая их часть, замаскирована так хорошо, что обнаружить их можно, лишь угодив в них (примеры ловушек можно найти в «Книге мастера» стр. 87).



Ноленги

Ноленги невероятно похожи на людей, они прямоходящие, хотя с легкостью способны двигаться на четвереньках. Их когти похожие на крюки, позволяют им забираться по коре деревьев. А отличная ловкость и сила позволяют им словно акробатам идти по самым тонким веткам деревьев.

День они проводят на ветвях, где спят. Только их длинный хвост время от времени извивается, что позволяет найти их в листве. В остальных случаях их шкура сливается с листвой.

Они живут прайдами по 6-10 особей, пока часть остается наблюдать за молодняком, вторая отправляется на охоту. Когда один прайд теряет несколько особей, он соединяется с другим. Прайды не относятся друг-другу с агрессией, но предпочитают пересекаться как можно реже.

И хотя ноленги всеядны, на людей они не нападают, во-первых потому что они считают и себя самих чем-то вроде людей, а во-вторых ходящие на четырех лапах менее способны защититься. У ноленгов острые клыки, но остальные зубы не обладают остротой.

Общение происходит на языке жестов, у них подвижные пальцы и развитый интеллект.

Они часто наблюдают за людьми - запоминая их речь и манеры.

Потому в ночной темноте трудно отличить ноленга от человека, если конечно не присматриваться. Некоторые даже способны имитировать

речь, повторяя короткие слова и фразы, запомненные от наблюдения за людьми.

Многие путники встретив Ноленга не могут понять - человек ли это с чертами зверя, или зверь с чертами человека. Кое-кто из путешественников что побывали в Морковии и смогли уйти от туда живыми и не измененными - в один голос утверждают что там полно подобных существ.

Они представляют собой смесь человека и тигров (за характерный окрас шкуры), очень рослые, сильные и ловкие. Ноленги весьма малочисленная раса, и их очень редко можно встретить. Обитают в лесах Имефора.

Тактика монстра - ноленги редко нападают сами. Ноленги постараются скрыться во тьме и убежать или устроят засаду и нападут, когда враг будет меньше всего этого ожидать. Они способны быстро карабкаться по деревьям и ловко метают камни и обломки веток. Они могут создавать засады и примитивные ловушки. В ближнем бою ноленг будет рвать противника когтями на руках и ногах, и стараться вырвать кусок плоти клыками. Они предпочитают быстрые атаки, полагаясь на свою ловкость больше чем на силу.

Если же ноленга поймали, в сеть, к примеру - он будет стараться вырваться и сбежать. В ближнем бою - ноленг будет отбиваться до последнего, нанося страшные раны своими когтями и вырывая куски плоти из врагов, клыки в бою они применяют редко.

При этом если семья не оставит его в беде, а придет на помощь. Если вокруг есть кошки любых вариаций, от домашних/диких кошек, до тигров и пантер - то рык ноленга способен их призвать на свою защиту. Да-же вертигры и верпантеры подвержены этому зову.

Знания о монстре:

Охотничьи повадки - При охоте на лис, волков и прочих больших зверей - ноленги резко прыгивают с дерева, нанося удар камнем, который держат в руках. Это своеобразный финальный удар, до этого момента зверя забрасывают камнями, пока он не будет достаточно ранен. Если зверь более мелкий - например, кролик, то его просто резко хватают, а после с силой ударяют о дерево.

Бой с человеком - в сражении с человеком ноленги так-же предпочитают забрасывать его камнями, при этом, не стараясь убить, а лишь испугать. Сами они ретируются, едва человек достанет одну из "странных грохочущих штук". Ноленги еще плохо разбираются, какая из людских железок убивает на большом расстоянии, а какая на малом - а потому считают благоразумным заранее убежать.

Звери несущие неудачу - этим существам многие приписывают мистические способности, особенно неудачу. Считается, что если при охоте встретить это существо, то удачи не будет. А те, кто не прислушаются к этому знамению и не повернут назад, вернутся из леса без добычи, если вообще вернуться.

Так-же считается, что если убить Ноленга, то нужно непременно опалить его усы, иначе призрак убитого существа найдет убийцу и отомстит.

Известен случай когда два охотника из Мордента решили поохотиться на этих существ, собственно из-за рассказней односельчан они и решили доказать что все это ложь и нет никаких призраков. Три дня они выслеживали Ноленга, наконец они выследили свою добычу, один из них - старый охотник по имени Кален вскинул арбалет и выстрелил.

Когда охотники приблизились - зверь был убит, арбалетный болт пробил позвоночник Ноленга и пройдя насквозь через сердце, вышел острием через грудь.

Не думая следовать ритуалу, Крет - молодой парень, работающий в трактире поваром и мясником, достал нож и принялся сдирать шкуру с убитой самки.

Кален тем временем вырывал клыки, что-бы сделать из них ожерелье.

Растянутая на стене трактира шкура привлекала посетителей, однажды аристократ проезжавший в этих землях и никогда прежде не слышавший о подобных существах, решил взглянуть на трофей. Когда он стоял и рассматривал шкуру, Крет нес с кухни большой кувшин с подогретой водой, для постояльца на втором этаже что решил принять ванну. Когда он проходил мимо шкуры - кувшин лопнул.

Закричав от боли и схватившись за обожженное лицо Крет налетел на аристократа, он отшатнулся и принялся искать полотенце, которое было перекинуто через ремень, с целой связкой ножей для мяса.

У гостя домена в прошлом было полно врагов, и он всегда носил с собой оружие, даже спал он с кинжалом под подушкой. Когда же позади него здоровенный мужчина дико заорал будто от переполнявшей его ярости, и кинулся на него толкнув, а после потянулся к ножам которые у него висели по всему поясу - в этот момент не разобравшись с ситуацией, и сильно испугавшись - аристократ вытащил пистолет и выстрелил.

О проклятье заговорили с удвоенной силой, а шкуру в тот-же день сожгли.

Тело Калена нашли через месяц, тело было разорвано в клочья, а остаток скелета и сгнившего мяса держался на цепочке. Было установлено, что Кален пытался сбежать от догонявших его туманных волков. Однако когда он пробежал мимо дерева. Цепочка с клыками Ноленга ВПИЛАСЬ в кору! Клыки ушли на сантиметр вглубь дерева. К тому-же арбалет, который он держал в руке - неожиданно выпал и от удара о землю сработал, отправив стрелу в своего хозяина!

Туманные волки

Ужасные порождения туманов. Некоторые особи ростом с взрослого человека. От их шкур отходит легкая дымка, а глаза горят, словно два кровавых рубина. У них массивные челюсти и острые когти. Их сила и проворство невероятны – ударом лапы они могут в щепы разнести щит.

Туманные волки - живые машины для убийств.

Пока деревенские оружейники, не наладили массовое производство мушкетов, туманные волки были настоящей грозой охотников и торговцев. Их мертвые тела распадаются на туманную первооснову, а через несколько дней из туманов Равенлофта являются возрожденные волки.

Тактика монстра - туманные волки нападают сворой по 5-10 особей в группе, они не отступают, даже столкнувшись с могущественным противником, и будут биться до смерти. Однако они не будут бросаться в атаку слепо, а постараются скрыться в тумане или обойти врага со спины и неожиданно напасть.

Знания о монстре:

10 – туманные волки охотятся группами по 5-10 особей.

15 – туманные волки нападают не ради пищи! Они разрывают свою жертву на куски, но не едят плоть.

20 – между ними часто происходят междоусобицы, они могут без видимых причин нападать друг на друга.

Туманные волки Налетчик 9 уровня

Большой Теневой Магический зверь Опыт 400

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +11; сумрачное зрение.

Хиты 94; **Ранен** 47

КД 23; **Стойкость** 21, **Реакция** 22, **Воля** 21

Скорость 7

[Рукопашная Базовая] **Когти** (стандартное; неограниченное) +14 против КД, урон 2д6+5

[Рукопашное Базовая] **Укус** (стандартное; неограниченное) +14 против КД, урон 2д10+1

[Рукопашная] **Сломить Оборону** (стандартная; раз за битву) Туманный волк наносит удар с такой страшной силой, что проминает доспехи, ломает щиты и деморализует своего противника

+12 против Стойкости, урон 3д10+5, цель получает -2 к броскам атаки и защитам(спасение оканчивает и то, и другое).

Скрыться в тумане (движение; перезарядка 6) ♦

Телепортация

Туманный Волк телепортируется в любую свободную клетку местности, на которой есть туман, в 10 клетках от себя

[Рукопашная] **Превосходство над добычей** (свободное; неограниченное)

Если Туманный Волк атакует цель, которая выдает ему боевое превосходство, базовой атакой, то он может

совершить еще одну базовую атаку против той же цели свободным действием.

Особое: эту силу можно использовать только в свой ход.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** _

Навыки Акробатика +14; Атлетика +11; Знание природы +11; Скрытность +15 (+20 в тумане)

Сил 15 (+6) **Лов** 21 (+9) **Мдр** 4 (+5)

Тел 14(+6) **Инт** 4 (+6) **Хар** 13 (+5)

Туманные волки Миньон 9 уровня

Большой Теневой Магический зверь Опыт 100

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +11; сумрачное зрение.

Хиты 1; промахнувшаяся атака не наносит миньону урон.

КД 23; **Стойкость** 21, **Реакция** 22, **Воля** 21

Скорость 7

Особенности

Стая

За каждого другого туманного волка рядом с целью, урон увеличивается на 1.

[Рукопашная Базовая] **Когти** (стандартное; неограниченное)

+14 против КД, урон 5

Скрыться в тумане (движение; раз за битву) ♦

Телепортация

Туманный Волк телепортируется в любую свободную клетку местности, на которой есть туман, в 10 клетках от себя

[Рукопашная] **Превосходство над добычей** (свободное; неограниченное)

Если Туманный Волк атакует цель, которая выдает ему боевое превосходство, базовой атакой, то он может совершить еще одну базовую атаку против той же цели свободным действием.

Особое: эту силу можно использовать только в свой ход.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** _

Навыки Акробатика +14; Атлетика +11; Знание природы +11; Скрытность +15 (+20 в тумане)

Сил 15 (+6) **Лов** 21 (+9) **Мдр** 4 (+5)

Тел 14(+6) **Инт** 4 (+6) **Хар** 13 (+5)



Бандиты

Сбежавшие с горных рудников рабы и пойманные преступники, которые ныне живут в лесах и грабят путников и торговцев. Очень жестокие и циничные существа, которые готовы перерезать друг другу глотки ради пары монет. Разбиты на небольшие группы, в некоторых из которых есть главаря.

Тактика монстра - поскольку они по большей своей части люди, то используют оружие (в том числе огнестрельное). Они дорожат своей шкурой, потому сбегают, как только поймут, что не сумеют победить в битве.

Знания о монстре:

10 (знания истории) – разбойники Имфеора – беглые заключенные с шахт, располагающихся за границами Нуритюра. Они были освобождены и привезены мэром деревни – Фридрихом Грейнсом, чтобы стать ополченцами деревни и составить костяк его личной охраны. После его «свержения» с поста мэра, многие ополченцы отправились в леса, организовав банды разбойников, нападающих на торговые караваны и путников, проходящих через леса.



Бандит Солдат 10 уровень

Средний натуральный гуманоид (человек) Опыт 500

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +14;

Хиты 100; **Ранен** 50

КД 26; **Стойкость** 27, **Реакция** 21, **Воля** 23

Скорость 6

Особенности:

Бесчестье

Бандит получает +3 бонус к броскам на атаку и +2 бонус к броскам на урон, вместо обычного бонуса окружения.

[Рукопашная] **Удар киркой** (стандартное; неограниченное) ♦ **Оружие**

+17 против КД, урон 1к10+6 (+1к10 при критическом попадании), цель помечена до конца следующего хода Бандита.

[Рукопашная] **Призыв толпы** (стандартное; раз в бой) ♦ **Оружие**

+15 против Стойкости; Цель падает. Все смежные с целью союзники бандиты могут провести против цели атаку свободным действием с бонусом +2 к урону.

[Рукопашная] **Заступиться** (по-возможности; неограниченное) ♦ **Оружие**

Триггер: помеченная бандитом цель атакует, не делая бандита целью атаки

Атака: +17 против КД

Попадание: 1к10+6 (+1к10 при критическом попадании) урона, атака нацеливается только на бандита.

Атакующий получает штраф -2 к броску на эту атаку.

Мировоззрение Нейтрал **Языки** Инф, Балок

Навыки Запугивание +14, Маскировка +10

Сил 23 (+11) **Лов** 10 (+5) **Мдр** 14 (+7)

Тел 18 (+9) **Инт** 9 (+4) **Хар** 13 (+6)

Снаряжение Кирка, кольчуга, щит.

Бандит Солдат Миньон 10 уровень

Средний натуральный гуманоид (человек) Опыт 125

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +14;

Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.

КД 26; **Стойкость** 24, **Реакция** 26, **Воля** 22

Скорость 6

[Рукопашная] **Удар киркой** (стандартное; неограниченное) ♦ **Оружие**

+17 против КД, урон 6, цель помечена до конца следующего хода Бандита

[Рукопашная] **Заступиться** (по-возможности; неограниченное) ♦ **Оружие**

Триггер: помеченная бандитом цель атакует, не делая бандита целью атаки

Атака: +17 против КД

Попадание: 6 урона, атака нацеливается только на бандита. Атакующий получает штраф -2 к броску на эту атаку.

Мировоззрение Нейтрал **Языки** Инф, Балок

Навыки Запугивание +14, Маскировка +10

Сил 18 (+6) **Лов** 14(+10) **Мдр** 14 (+7)

Тел 13 (+6) **Инт** 9 (+4) **Хар** 13 (+6)

Снаряжение 4 кинжала, кольчуга, тяжелый щит, кирка



Главарь Бандитов Элитная Артиллерия 10 уровень
Средний натуральный гуманоид (человек) Опыт 1000

Инициатива +8 Чувства Внимательность +14;

Хиты 105; Ранен 52

КД 25; Стойкость 21, Реакция 24, Воля 22

Скорость 6

Спасброски: +2

Единицы действия 1

[Базовая Рукопашная] **Удар Кинжалом** (Стандартное; неограниченное) ♦ **Оружие**

+17 против КД, урон 2к4+8

[Дальнобойная] **Стрельба По-Македонски**

(стандартное; неограниченное) ♦ **Оружие**

Атака по двум целям; Дальность 10, +15 против КД, урон 2д8+9

[Дальнобойная] **Двойной выстрел** (стандартное; перезарядка 5 6) ♦ **Оружие**

Дальность 10; +17 против КД, урон 4к10+9

[Дальнобойная] **Прицельный выстрел** (стандартное; на сцену) ♦ **Оружие**

Дальность 12, +19 против КД, урон 2к8+9, цель имеет штраф к броскам атаки -2 до конца следующего хода Главаря Бандитов

Тактическое отступление (движение; перезарядка 5,6)

Главарь бандитов шагает на 6 клеток.

Мировоззрение Нейтрал **Языки** Инф, Балок

Навыки Запугивание +14, Маскировка +10

Сил 12 (+6) **Лов** 20 (+10) **Мдр** 14 (+7)

Тел 13 (+6) **Инт** 9 (+4) **Хар** 13 (+6)

Снаряжение кожаные доспехи, 2 пистоля, 2 кинжала



Горы

Крутые горные склоны, с шапками вековых снегов. Тут очень холодно, очень чистый воздух (которого к тому же намного меньше, чем на земле), а ветер столь сильный, что может сбить с ног рослого мужчину.

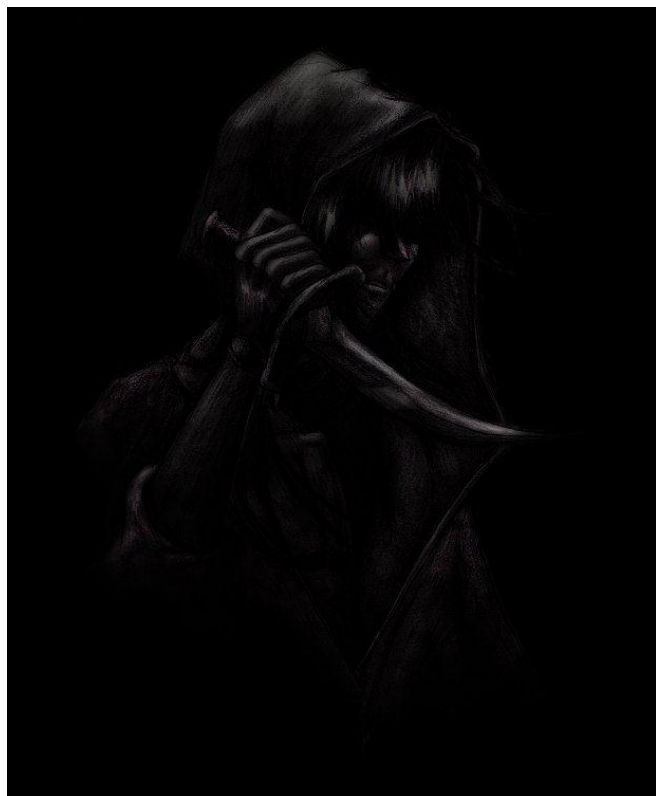
Есть несколько высоких гор, самая величественная из которых Клык, чья высота достигает 3000 метров. Но большая часть хребтов не превышает высотой и пару сотен метров.

В горах есть несколько разрушенных построек и полностью уцелевший храм Имфеора. В котором впрочем, все живое уже давно замерзло.



Озеро

Самое обычное на вид озеро. Ровная гладь прозрачной воды, множество рыб и водоплавающих птиц. Только местные жители, предпочитают избегать этого места. Озеро обжили сильфиды, нападающие на тех, кто приблизиться к берегу. Долгие годы, эти существа скрывались, прятались за мифами и легендами, но в 750 году был зафиксирован первый неопровержимый факт их существования. Несколько крестьян наткнулись на группу сильфид, не поделивших что-то рядом с берегом. Поток ультразвука убил одну из них. Обитательницу озера, с разлетевшейся на куски



Broken souls II: Renesans © "Grand-Grimuare" 2011
головой, крестьяне смогли достать из воды,
изготовить чучело и продать таверну - за большую
сумму серебра. С той поры местные не
осмеливаются приближаться к воде.



И только безумец пойдет к озеру в зимнюю непогоду – разрушительный пронзающе-холодный ветер и метель из льда и снега - сбивают путников с ног, а температура воздуха снижена до предела, так что кровь остывает в жилах. И это вовсе не метафора! Кровь, превращаясь в лед, попросту разрывает сердца – люди умирают на ходу, превращаясь в «ледяные статуи». Знать обожает подобные развлечения, оставляя раздетых служанок у озера, перед началом «бури». А после «любуйся» на покрытые тонким слоем инея тела, которые в тщетной попытке согреться, принимают самые причудливые формы. Особенно интересно, когда гомункул замерзает рядом с собственным, более ранним воплощением.

Сильфиды

Существа с человеческим телом и лицом, но хвостом рыбы вместо ног. Их тело покрыто скользкой от слизи чешуей – потому их трудно схватить. Они весьма красивы, но совершенно дикие, безумные и кровожадные существа. С клыками и очень острыми когтями. Они отлично чувствуют себя в воде и могут на долгое время задерживать дыхание. Они очаровали множество людей, своей красотой и гипнотизирующим пением. Но лишь затем, чтобы утащить несчастных на дно. Впрочем, жилистой человеческой плоти, они предпочитают рыбу. Несколько из них населяет озеро рядом с замком. Они так сильно напугали местных жителей, что

никто не осмеливается подойти к воде.

Тактика монстра - Сильфиды нападают из воды. Дождавшись, когда жертва окажется рядом с берегом – они выпрыгивают и утаскивают несчастного под воду. Вблизи они отбиваются хвостом и острой, как бритва кромкой плавников на руках. На дальнем расстоянии атакуют ультразвуком.



Знание о монстрах:

15 – хотя они весьма коварные и злые существа, считается, что если выручить Сильфиду из беды, она будет оберегать тебя во время морских путешествий.

20 – были в истории, что люди влюблялись в сильфид. Есть даже сказки, где влюбленные жили долго и счастливо. Это все ложь! Человек, отдавший свое сердце Сильфиде, станет лишь ее забавой. А когда надоест, то отдаст ей свое сердце - уже не метафорически.

25 – Сильфиды в озере, охраняют тайный подводный проход в замок. Некоторые из них даже заплывают внутрь грота, расположенного в штольнях.

Сильфида Солдат 9 уровень

Средний природный зверь (рыба) Опыт 400

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +12; чувство вибрации**Хиты** 100; **Ранен** 50**КД** 25; **Стойкость** 25, **Реакция** 22, **Воля** 22**Скорость** 6, плавающая 6[Рукопашная] **Удар плавником** (стандартное; неограниченное)

+16 против КД, урон д8+8

[Рукопашная] **Удар хвостом** (стандартное; перезарядка 5 6)

+ 14 против Реакции, Урон 2кб+4, цель становится захваченной. Если Урсула находится рядом с целью, то она может провести Удар хвостом свободным действием. Поддержать стандартом: 2кб+4 урона. Если Сильфида находится в воде, она может пройти 6 клеток. За каждую клетку движения Сильфида двигает захваченную цель на 1 клетку в клетку рядом с собой. Цель остается захваченной и Сильфида не провоцирует атаки по возможности от цели за это движение

[Дальнобойная] **Ультразвук** (стандартное; неограниченное) ♦ **Звук**

Дальнобойный 10, +16 против КД, урон 2дб+4

[Зональная] **Эхо** (стандартное; на сцену) ♦ **Звук**

Ближняя вспышка 3, центр на ближайшем противнике, урон д8+2 и цель становится изумленной.

Мировоззрение нет **Языки** нет**Навыки** Плавание +15, Запугивание +14**Сил** 22 (+10) **Лов** 16 (+7) **Мдр** 17 (+7)**Тел** 16 (+7) **Инт** 10 (+4) **Хар** 10 (+4)**Урсула**

Одна из древних сильфид, обитающих в самых темных глубинах океана. У нее фиолетовая кожа, золотые глаза и длинные волосы цвета морской тины. От нее на десятки метров распространяется запах соли и гнили. Хотя верхняя половина ее тела напоминает человеческую, вместо ног у нее длинные щупальца, усеянные множеством загнутых шипов. Эти щупальца настолько сильны, что могут сминать и разрывать пойманных ею существ, будто их кости – всего лишь тонкие и

хрупкие ветви, а кожа и органы словно бумага. Ее тело покрыто жиром и слизью, а голосовые связки могут порождать высокочастотные звуковые колебания.

Тактика монстра - Урсула – предводительница расы сильфид. В бою она призывает группу сильфид себе на помощь (3=5 особей), и атакует своими щупальцами. Она также способна швырять комья слизи которые могут сбить врага с ног и будут мешать подняться, а так же издавать рев, оглушающий всех существ рядом с ней. Получив серьезные повреждения – монстр попытается уйти.

Урсула Элитный Солдат 9 уровень

Средний природный зверь (рыба) Опыт 800

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +12; чувство вибраций**Хиты** 200; **Ранен** 100**КД** 25; **Стойкость** 25, **Реакция** 22, **Воля** 22**Спасброски** +2**Скорость** 6, плавающая 6**Единицы действия** 1[Рукопашная] **Удар щупальцем** (стандартное; неограниченное)

+16 против КД, урон д8+8

[Рукопашная] **Сдавливающий захват** (стандартное; перезарядка 5 6)

+ 15 против Реакции, цель становится захваченной. Урон 2дб+6, пока не вырвется из захвата (спасение оканчивает).

[Дальнобойная] **Ультразвук** (стандартное; неограниченное) ♦ **Звук**

Дальнобойный 10, +16 против КД, урон 2дб+8

[Зональная] **Эхо** (стандартное; на сцену) ♦ **Звук**

Ближняя вспышка 4, центр на ближайшем противнике, урон 2дб+6 и цель становится изумленной.

Мировоззрение нет **Языки** нет**Навыки** Плавание +15, Запугивание +14**Сил** 22 (+10) **Лов** 16 (+7) **Мдр** 17 (+7)**Тел** 16 (+7) **Инт** 10 (+4) **Хар** 10 (+4)

Гостья Имфеора

За свои долгие 16 лет, Каролина Дюплесси ни разу не сталкивалась с монстрами и ужасами рожденными тьмой. Она родилась и выросла, во вполне приличной и богатой семье, где поощрялось лишь тихое и скромное поведение.

В свое совершеннолетие, она села в карету, присланную будущим женихом (которого ей предстояло увидеть впервые) и отправилась к своему новому дому.

К сожалению, карета не доехала до пункта назначения. Заплутав в туманах, та угодила напрямиком в Кланвилль, который был, не самым лучшим местом дел юных дев с чистой душой.

Следующие недели прошли для Каролины, словно в дымке. Она видела лица, события, чувствовала боль и страх, но не могла управлять своим телом и да-же осознать, что происходит. Дурман, который подавил ее волю, не давая и шанса, задуматься об происходящем. Она либо замирала в позе, в которую ее усаживали «люди с размытыми лицам», либо просто валялась на полу или диване.

Однако дурман внезапно исчез! Первые звуки капающей воды, были, словно гром и заставила девушку вернуться в мир, заставили, вырывается из оков, что держали ее.

- Не дергайся! – услышала она грозный женский голос – я потратила долгое время, чтобы зафиксировать твое тело!

Ее шею коснулось нечто очень холодное, а после она почувствовала боль. Совсем незначительную. Ее губы что-то пытались прошептать, но вес было тщетно. Из разрезанного горла медленно вытекала кровь, и падала прямо на женщину, что стояла рядом с Каролиной. Ее кожа и волосы, были полностью - в крови Каролины! Она должна была умереть, но ... этого не случилось. В ту секунду, как сердце девушки, выплеснуло последнюю струю крови, мир потерял краски и застыл! Все замерло словно на картине!

Каролина смогла разглядеть женщину, что умывалась ее кровью. Увидела еще несколько несчастных девушек, живых или мертвых, что висели, соевем рядом с ней...

А после мир перед глазами начал рушиться! Словно детали выпадали из мозаики. На месте выпавших «кусочков» сперва появляясь черные пустоты, а после куски чего-то совсем иного! Она видела, как лицо ее убийцы разлетелось на куски, и вместе него появилась сырая земля!

Холод был первым, что она почувствовала. Холод и боль от падения. Каролина будто рухнула с высоты в пару метров. Будто крюк, на котором висело ее тело - внезапно исчез.

Она оглядела свое тело. Ощупала горло. Ран не было. Из одежды, лишь небольшое платье. Истрепавшееся - словно она бежала пол дня по лесу.

Позади находилась огромная аномалия, переливающаяся жуткой колдовской энергией. На земли вокруг нее – десятки человеческих скелетов.

Каролина не стала задерживается, в этом явно опасном месте! Она бежала по лесу, со всей возможной скоростью, но... у нее были силы подростка, если не ребенка. Пока адреналин бил в крови она бежала очень быстро, но едва он прекратил свое действие, как силы сразу же покинули Каролину. Благо она отбежала очень далеко от ананнии, и могла немного передохнуть. Тем временем становилось все темнее. А девушка просто шла по лесу. Она не имела понятия, куда ей нужно идти, что искать. Она подобрала какую-то палку, но прекрасно понимала, что против зверей, она не принесет много пользы. Но все же это была иллюзия защиты, иллюзия надежды, и она была ей необходима.

- Поймала! – совсем рядом с ней раздался женский голос, и ее схватили за плечо. Она пыталась ударить незнакомку, но та легко выбила палку из ее рук. Женщина подошла к ней совсем близко. Ни одна ветка под ногами не хрустнула, ни один камешек не покатылся. Она невероятно тихо перемещалась по ночному лесу! Перед Каролиной, стояла высокая девушка, с короткими волосами и ружьем в руке. Каролина испуганно замерла... она с трудом, подавила желание вырваться и бежать. Рисковать Каролина не желала. Тем более у нее появилась небольшая передышка, когда она не от кого, не бежала и мысли заполнили разум:

- «Что происходит? Как она здесь оказалась? Кто ее убил? Если ее убили, как она оказалась здесь? Кто эта женщина? Что вообще происходит?».

Тем временем, к ним подошла еще одна женщина, вооруженная арбалетом. Она сильно схватила Каролину за подбородок. Сжала ее челюсть и внимательно смотрела прямо в глаза.

- Это не она. Очень милая девочка, очень, но не та, что мы ищем.

- Кто вы? – спросила Каролина, когда длинноволосая незнакомка убрала руку от ее лица.

- На каком языке она говорит? Ты понимаешь?

- Нет.

Каролина не знала их языка и поняла, что беседа не состоится. Она ожидала от этих женщин чего угодно, но беловолосая, вложила в ее руку несколько монет, и указала куда-то вглубь леса, видимо указывая месторасположения деревни или города.

После они исчезли так-же тихо, как и появились. Лишь вдалеке слышался разговор:

- А почему не взять эту?

- О, она мила, к тому-же иностранка. Но... она просто гость, к которому я проявила радушие. Она не особенная.

Каролина дошла до деревни, лишь под утро. На улицах не было местных жителей, кроме пары ополченцев, что с подозрением оглядывали незнакомку. Каролинга прекрасно знала, что выглядит сейчас как нищенка или беглая заключенная, а потому надеялась, что стража будет слишком ленива, что бы подойти. Учитывая ее проблемы с языком, это могло перерасти в крупные неприятности. Она хотела надеялась найти кого-нибудь из церкви Эзры, уж они то должны понимать ее язык, должны ей помочь!

Но в этот день, Каролине не везло, и стража направилась прямо к ней, и вид их был далеко не дружелюбен. Страхи Каролины все-же не оправдались. Ополченцы несколько минут пытались общаться, но не смогли обойти языковой барьер. После чего, просто без лишних церемоний схватили ее за руки и привели, к дверям церкви Эзры, где анахорет Рафаэль, проявил к ней неожиданное радушие, накормил и позволил выспаться на церковной скамье. Сон был далеко не безмятежен, ее мучили кошмары, и она постоянно просыпалась от криков. На утро, она сильно приболела. Если бы не Рафаэль, возможно, она бы умерла, но он выходил ее, заботился о девушке и когда он был рядом, та могла спокойно заснуть.

Постепенно она и вовсе поселилась в церкви, не желая никуда уходить, и Рафаэль не был против.

Святые и проклятые места:

Земля, на которой совершаются добрые или злые деяния, со временем приобретает статус «святого» и «проклятого» места. Это может быть дом, комната или просто участок земли.

Святыни (например, лазарет и храм Эзры) действуют успокаивающе, они являются отличным укрытием от монстров, которые предпочитают обходить такие локации стороной. Находясь в святынях, персонажи быстрее восстанавливают силы и излечивают раны, аура чистоты и добра - излечивает любую душу нуждающуюся в убежище.

Проклятые места (например, подвал иди мертвый лес) наоборот пугают и привлекают различных тварей. В подобных местах магия лечения может действовать неправильно, или же не действовать вовсе. Эти земли одним своим видом могут испугать неподготовленного человека.

Примечание: мастер может использовать это правило, основываясь и на мировоззрении персонажа – добрые персонажи, попав в проклятые места будут страдать хуже злых и нейтральных. А злые персонажи, угодившие в святыню, не смогут долго там находиться. Попав в неблагоприятное для себя место, герой будет считаться «ослабленным», пока не покинет его. К тому-же некоторые локации, имеют собственные, дополнительные эффекты.

Примечание 2: мастер может игнорировать эффекты локаций, если считает, что они слишком сильно вредят партии.

Когда человек не горюет, он едва ли живет
- Антонио Поркья

Глава 3

Населенные пункты



Дневник Клэр 2 – Союзник

Кап... Кап... Кап-кап... Клац...

Что-то назойливо и упорно ввинчивается в сознание, заставляя мозг, хоть и заторможено, но вырывать из липких объятий забытья.

Кап... Кап-кап... Клац...

Звуки проникают в разум, будоражат воспоминания. Воспоминания... Воспоминания у всех разные. У кого-то радужные — они есть и у неё, они беззаботные, радостные, счастливые. У кого-то печальные — они есть и у неё. У кого-то они хлопотные — они есть и у неё, они связаны с работой и помощью своим родителям. Родители... Тут же всплыли воспоминания о событиях недавних дней. Они несли с собой боль и осознание того, что с ней произошло. В голове тут же возник вопрос о том, а где же она находится сейчас? Что с нею? И что с отцом и матерью? Девушка попыталась открыть глаза. Каким же это простое действие оказалось трудным. Веки словно налились свинцом и приклеились друг к другу. Наконец, приоткрыв их, она тут же закрыла глаза — всё плыло, а голова тут же закружилась. Девушке понадобилось несколько минут, чтобы нормально открыть глаза. Она несколько раз моргнула, глядя в белый потолок. Моргнула. Перевела глаза влево. Белая стена. Белая, как и потолок. Моргнула. Перевела глаза вправо. По глазам резанул солнечный свет. Невольно зажмурилась на миг. Окно. Большое зарешеченное окно, из которого и лился в комнату этот свет, пуская по потолку редкие солнечные зайчики. В воздухе витал горьковатый приторный запах лекарств.

Дышать было тяжело. Грудь сильно стягивало. Память тут же подкинула воспоминание о том, как ей вонзили кинжал в сердце. Грудь с левой стороны тут же заныла, будто бы услужливо давая понять, что всё это был не сон и грудь её стягивают бинты... Окно... У окна стояла женщина. На ней был надет белый халат. Наверняка, это был врач. Значит девушку спасли из того жуткого подвала? Клэр захотела получше разглядеть место, где она находилась, да и посмотреть что с её родителями. Попыталась приподняться, но грудь предательски заныла сильнее — пришлось лечь обратно. Кровать скрипнула в тишине комнаты неожиданно громко. Женщина в белом халате обернулась на этот звук, увидела, что пациентка очнулась и спокойно направилась к ней. Глаза Клэр расширились, дыхание резко участилось, а по лоб покрылся испариной. Сердце в груди гулко ухало и, казалось, хотело вырваться из костяной клетки. Девушкой овладела откровенная паника. Лицо... Лицо женщины... Клэр привиделись в нём черты лица её мучительницы. Охвативший её страх вырвал хриплый надрывный крик из горла девушки. Она резко вскочила, но... Но не смогла даже встать. От такого резкого подъёма швы на разошлись. Грудь пронзила острая боль, от которой в глазах всё поплыло. Девушка тут же за рану. Стали пропадать звуки. Женщина подбежала к Клэр. Она что-то взволнованно кричала, спрашивала, но пациентка ничего не понимала. Сознание помутнело. И последнее, что она увидела, прежде чем вновь потерять сознание, выступившая на бинтах кровь.

Мглу сна медленно разрезает тупая, ноющая боль. Это не та боль, что была раньше — от неё не плыло в глазах, от неё не отнимались руки и ноги, от неё не сдавливало горло, заставляя задыхаться. Нет, эта боль была всего лишь напоминанием о растревоженной ране. Нежное, почти невесомое ощущение — кто-то легонько поглаживает девушку по голове тонкими пальчиками. Уголки губ Клэр дрогнули в почти незаметной улыбке и девушка, хоть и с трудом, открыла глаза. На краю кровати, на которой она лежала, сидела та самая женщина и гладила свою пациентку по голове, словно она была её собственной дочерью. Только теперь Клэр рассмотрела ее лицо, с облегчением понимая, что она никак не может быть той белобрысой злодейкой. Девушка приоткрыла потрескавшиеся и пересохшие губы и попыталась что-то сказать, но горло смогло выдать только сдавленный хрип больше похожий на воронье карканье.

- Тише, тише родная. Не напрягайся. Тебе пришлось многое перенести, к тому же ты сорвала связки, но не переживай — голос вернётся - видя немой вопрос в глазах своей пациентки, медсестра решила пояснить ей:
- Это лазарет. Тебе придётся провести здесь несколько недель, пока не поправишься. Только не вставай и резко не двигайся, иначе швы опять разойдутся. Ну-ну, не волнуйся так. Ты поправишься. Я сделаю всё возможное.

Шли дни. Девушка постепенно шла на поправку. Через пару недель к ней вернулся голос, да и рана на груди уже так не болела. Правда заживала она дольше обычного, если верить словам медсестры. Сама медсестра оказалась совершенно спокойной и улыбочивой особой, в обществе которой Клэр чувствовала себя расслабленно, чувствовала себя в безопасности. Единственное. Она всегда была в маске, закрывавшей нижнюю половину лица.

Ещё через несколько дней, Клэр смогла даже сама приподниматься на кровати. Смело можно сказать, что дело шло на поправку, как в физическом плане, так и в плане моральном — всё-таки она испытала сильный шок, и ей требовалось время, чтобы привести свои чувства в норму. Однако, в лазарете она провела гораздо больше времени, чем предполагалось самим лечением. Виной тому оказалось появление в палате Анж — мучительницы Клэр и по совместительству хозяйки замка. Известие о том, что она теперь игрушка аристократки с садистскими наклонностями, мало располагала к радости и ликованию, зато послужила стимулом к новому нервному срыву и ухудшению самочувствия. Но, не будем забежать вперёд и расскажем, что же произошло в тот злополучный день.

День начинался вполне обычно, и только в полдень пришла та, кого Клэр хотела видеть меньше всего на свете. Её появление заставило сердце бедной девочки провалиться в пятки и похолодеть, будто бы оно за один миг покрылось толстой коркой льда. Лоб покрылся испариной, а саму пациентку затрясло от страха. Анж же, казалось, и не замечает вовсе состояние своей живой игрушки. Она лучезарно улыбалась своей жертве. Белокурая аристократка быстро пересекла комнату и восторженно щебеча уселась к девушке на койку. На минуту она замолчала, придирчиво осматривая свою собственность, и убедившись в ее пригодности, вновь заулыбалась, начала сюсюкаться с девушкой и поглаживать её по голове, словно собачонку. Клэр шарахнулась от Анж как от прокажённой, но постепенно успокоилась, понадеявшись, что Мэди Кэт (так звали медсестру) не позволит причинить ей вреда. Она искренне на это надеялась. Иллюзия защиты, была столь реальной, что Клэр даже не поняла, что произошло, когда стальной ошейник сомкнулся на её шее. Глаза её расширились от удивления и уставились на Анжелику, а та рассказывала, как теперь будет жить её «питомец», как она будет играть с ней, и какие наказания будут ждать при непослушании... К концу восторженного монолога этой садистки, Клэр застыла от ужаса, и будто в трансе смотрела на свою щебечущую мучительницу и медленно мотала головой, пытаясь убедить себя, что это всего лишь сон. Как только Анж ушла и за ней захлопнулась дверь, девушка разрыдалась и забилась в истерике...

- Вот и всё. Ещё пару дней отлежишься и можно выписывать - прозвучал мелодичный голос в палате, у самой кровати, на которой сидела юная девушка. Новость была хорошей, но Клэр не спешила ей радоваться. Она прекрасно помнила последний визит своей «хозяйки».

Медсестра наклонилась к девушке, стала поправлять её волосы и осторожно прошептала на ухо:

- Я приду, сегодня ночью, так что лучше поспи сейчас. Я помогу тебе сбежать.

Клэр тут же удивлённо и с надеждой взглянула в глаза женщины, пытаясь рассмотреть в них ответ на один единственный вопрос - «Правда или ложь?». Медсестра лишь молча кивнула, улыбаясь, и приложила указательный палец к своим губам, призывая к молчанию. Девушка на такой жест женщины слабо и неловко улыбнулась. Огонёк надежды, уже было потухший, разгорелся вновь, да так, что искорки от него были видны в глазах девушки.

Клэр легла в кровать, и попыталась уснуть, слушаясь совета медсестры. Натянув одеяло до самого подбородка и закрыв глаза, она пыталась унять отчего-то сильно бьющееся сердце и просто заснуть, не думая как всё пройдёт и стоит ли рассчитывать на благополучный исход. Всё же, как бы она не волновалась, как бы не предвкушала скорую свободу, сколько бы ни думала, куда ей податься, а усталость медленно и верно брала своё, сговывая веки и отправляя её в мир спокойствия.

- Видишь тот лес? - спросила тихонько медсестра, после того как вывела девушку через «черный ход» - за ним находится деревушка Нуритюр. До неё долго добираться, так что готовься к долгому пути. Отыщи в деревне храм Эзры, в ней находится Рафаэль, он поможет тебе. Утром мне придётся сообщить о твоём побеге. Удачи!

Деревня Нуритюр

Спокойное и безлопасное место. Есть где переночевать, залечить раны и найти кров. Жители миролюбивы, и стараются помогать гостям домена.

Ополченцы на редкость благожелательны и не лезут в дела путников, если конечно те не нарушают законы. В деревне нашли свои охотничьи уголья несколько разнообразных тварей, но встреча с ними очень маловероятно, если конечно специально не стараться их найти. Однако, молодые красивые девушки - регулярно пропадают без вести.

Графиня ревностно охраняет свою деревню и ее жителей, не позволяя никому кроме себя и своих приближенных изводить ценный людской ресурс.

Поселение достаточно велико – более двух сотен домов, в которых проживает семь сотен человек. Деревня находится в опасной близости с лесом, но ныне звери предпочитают обходить поселения. Раньше волки то и дело забегали в деревню и нападали на людей. Частные рейды охотников сильно сократили волчью популяцию и обеспечили деревенским жителям безопасный сон по ночам. Всего в сотне метров от домов, располагаются поля пшеницы, а также несколько виноградников. Вдалеке виднеется замок, его прекрасно можно разглядеть, находясь в деревне. Но мало кто рискует приблизиться к строению. Про замок и его жителей ходят множество жутких историй.

Дома сделаны добротнo, большая часть из дерева – сложенные из толстых бревен и тесаных брусьев. Щели между досок замазываются глиной. Крыши соломенные, либо покрыты черепицей. Каменные здания редкость, их не больше десятка. Например, здание мэрии полностью построено из камня, а в таверне из камня создан фундамент и первый этаж. Второй этаж таверны деревянный, и это единственное двухэтажное здание в деревне. В самом центре находится площадь, она располагается аккурат напротив мэрии. Здесь же находятся деревянные колодки, в которые запирают преступников, на них же висят несколько плетей и нагаек, которыми любой проходящий житель деревни может воспользоваться, чтобы выместить личную неприязнь к осужденному, единственное правило – не доводить до смерти, чтобы обвиняемый мог провести весь положенный судом срок в колодках. Тюрем в деревне нет. Человек либо получает малый срок и проводит наказание на площади, либо изгоняется из деревни и пропадает в мертвом лесу, либо убивается на месте. Но такие случаи очень редки, убийство, даже узаконенное - здесь не в почете. Изредка на площади выступают приезжие артисты. Тогда все устрашающие «декорации» убираются. Одна и та-же группа приезжает в домен регулярно, их шатры устанавливаются на самой площади, а по ночам они устраивают представления. Шатры артистов служат и временным публичным домом. Большая часть труппы прекрасные женщины-вистани, и они не упускают возможность заработать. Как правило, о труппе ходят разные слухи, кто то утверждает, что они воруют детей, другие, что просто воруют, третьи приписывают им мистические силы – ибо вистанки, кажется, приезжают одни и те же каждый год и совершенно не стареют. Что удивительно, актеры рассказывают свежие новости из Анфана и Шантье. Многие считают, что труппа просто колесит от одной деревни к другой, подобный переход по их словам занимает около месяца. Они с радостью берут всех, кто хочет отправиться с ними, обещая провести через туманы. Эти люди больше не возвращаются.

Иные поселения:

Шантье – развитая техника и механика. Правит в Шантье женщина-алхимик, создающая големов и гомункулов. Она и сама гомункул. В Шантье «созданные» третируют более слабых людей. Держат их взаперти в поселении как в тюрьме. Из достопримечательностей – так называемый «сад агонии», где хоронят убитых.

Анфан – богатое поселение, промышляющее рыбалкой. Основной напастью являются пираты. Много ученых и людей искусства. Процветает узаконенное рабство - с близлежащих островов привозят диких эльфов. Около берега полно рифов, множество кораблей потонули, напоровшись на них.

Здесь есть следующие постройки:

Банк – где население может хранить свои сбережения и получать небольшой годовой прирост суммы, выдаваемый из казны замка. Эти деньги впрочем, в любой момент могут быть изъяты графией, если в них будет нужда. Банк находится в бывшем здании мэрии. После того как Фридрих Грейнс был «уволен» с занимаемого им поста, его место заняла Анжелика Рихтер, она основала банк в здании мэрии. Дела деревни она предпочитает решать в собственном замке.

Магазин – как и много лет назад, в нем торгует седой и уже постаревший Ричи-Рич. Среди товаров все еще много вещей, снятых им с трупов, во время его бытности мародером.

Храм/Сельская школа – основана анахоретом Эзры Рафаэлем. Занятия для детей проводятся с раннего утра. Он учит их писать и читать, а так-же посвящает в религию Эзры. Школа находится в здании храма. Вечером здесь же проводят молитвы. Под зданием храма находится подземелье. Здесь Рафаэль укрывает людей, которые, чем то не угодили графине.

Рафаэлю помогает Каролина Дюплесси – его верная помощница и супруга.

Святыня – герои, отдохнувшие в храме, получают дополнительное Исцеление.

Роджер – на вид обычный плюшевый кролик. Игрушка, принадлежала сперва Люсии, а после маленькой Анжелике. Никто уже не помнит, кому изначально принадлежал предмет и как он попал в домен (возможно Люсия привезла его с собой, в тот день, когда ее родителей убили?). Сейчас он находится в коробке с игрушками, которыми Рафаэль разрешает играть детям в перерывах между занятиями. Воздействует на детские души, направляя детей к злу. Он в некоторой мере «живой» - может разговаривать со своими хозяевами (взрослые нечего не слышат и считают, что это лишь богатое воображение ребенка). Играя, он вытягивает детские жизненные силы и души. Если ему, не с кем будет играть, он «умрет».

Кладбище – после того как старый Свифт скончался, кладбище стало принадлежать мэрии. Но Фридрих не хотел поддерживать в нем порядок, за собственные средства. Графине же было плевать на мертвецов. Только когда на кладбище «расплодилось» нечисть, и Анжелика потратила огромное количество золота, чтобы нанять странствующих приключенцев и ликвидировать проблему, она наняла нескольких крепких мужчин и исправно платит им каждую неделю по несколько золотых. Они стали новой бригадой хоронящих тела и охраняющих кладбище по ночам.



Таверна - представляет собой большую темную комнату, в которой часто бывает слишком много людей. Старое колесо от телеги подвешено к потолку цепями, и свечи, установленные на данной импровизированной люстре - освещают помещение жутковатым светом, при этом освещен лишь центр помещения, а стены таверны утопают во тьме. Обычно можно найти здесь азартных игроков, карманных воров и пьянчуг, а также изредка богатого гражданина, чья жажда к приключениям и порокам занесла его сюда. Здесь можно послушать сплетни, поиграть в кости, найти себе небольшую

работенку. Так же сытно поесть, выпить хорошего вина или эля, и снять комнату на втором этаже, за несколько грошей. Хозяин таверны известен тем, что охотно наливает в долг, и дает деньги в рост. Известно, что у него есть целая шайка громил, вытрясающих деньги из должников.

Мастерская – изобретатель Тсинатас не пережил 60-е годы. Однако еще в 748 он принял к себе на работу нескольких учеников. После смерти учителя, они продолжили его работу.

Ополчение

Ополченцы находятся в подчинении мэра (ныне это Анжелика Рихтер). Следят за порядком, ловят преступников и уничтожают монстров. Впрочем, последнее делают больше на словах, не добившись сколько-нибудь значительных успехов. После того как графиня, сместила плетущего сети интриги Фридриха и заняла пост мэра, большая часть верных старому мэру воинов, ушла вслед за ним. Однако остальные продолжили работать, как ни в чем не бывало. В домене около полусотни ополченцев.

Тактика – ополченцы вооружены дубинками и мушкетами. Если их противник не сдается добровольно, или оказывает сопротивления, его просто расстреливают из мушкетов. Они не лезут на рожон и берегут жизнь.

Знания о монстре:

10 - В прошлом ополченцы набирались исключительно из бандитов, осужденных на заключения в рудники и беглых заключенных иных доменов, мэр предложил им хорошую плату за работу, и они с удовольствием покинули леса, поселившись в деревушке. Таким образом, мэр поймал сразу двух зайцев – очистил леса от большей части бандитов и получил личную армию (которая как он думал – будет верна лишь ему).

Многие «перевоспитались» с ходом времени - нашли семью, завели детей, пытаются защищать людей и отказались от привычек прошлого. Других держит лишь легкий заработок и наличие крыши над головой, но они в любой момент могут все бросить и вернуться в леса.



Замок

Величественное и красивое здание, построенное в готическом стиле. Три этажа, более полусотни комнат и два уровня подземелий.

Здесь живут хозяева домена и знать, а также многочисленная прислуга.

Подвал – место вызывает страх, безумие и отвращение. Трудно поверить, что разумные существа делают столь ужасные вещи с себе подобными...

Штольни – темные коридоры, узкие проходы, слизь на потолке, засохшая кровь и человеческие останки, валяющиеся по всему подземелью. Да и не оставляет навязчивое ощущение, что кто-то крадется за спиной.

1 этаж и двор замка

Барак для стражи – раньше здесь был барак для всякого хлама, а еще раньше конюшня. Однако постройка была отремонтирована и ныне здесь находится комната отдыха стражи. Замок охраняют около 10 ополченцев. Внутри два широких стола, немного мебели, кровати.

Пристройка для слуг – небольшое деревянное здание, ни внешне, ни внутренне не содержит лишних деталей и украшений. На первом этаже находятся хозяйственные помещения, где можно выстирать одежду. Есть своя кухня, где готовят еду и есть печи, которые отапливают здание. В пристройке всегда тепло и тихо, на одной из печей изображен знак Эзры, рядом с которым проходят все молитвы. Прислуга живет здесь, так как считает нужным. Второй этаж полностью отведен под спальню, здесь более полусотни кроватей, на которых служанки отдыхают после долгого рабочего дня. Когда в замке мало работы, прислуга живет в этой пристройке, чтобы не мешаться под ногами знати (вернее не попадаться им на глаза).

Холл – возможно, самое красивое место в замке. Огромные парадные двери, отделанные золотом и серебром, ведут в мир роскоши и великолепия. Все от пола до потолка сияет богатством и красотой.

Массивные мраморные колонны, украшенные витиеватыми рисунками и узорами, придают помещению некую помпезность и величие. Натертые до блеска мраморные полы устланы великолепными красными коврами. Стены украшены разного рода картинами, старинными зеркалами в золотых и серебряных рамах. С потолка свисают бесчисленные бронзовые люстры с сотнями свечей, которые освещают зал и днем и ночью. Огромные окна занавешены тяжелыми шторами с бахромой и кистями золотистого цвета. Тут и там расставлены маленькие пухлые диванчики с позолоченными ножками в форме львиных лап. Во всем этом великолепии хватает места и различным цветам и растениям. Они стоят как на широких подоконниках, так и на полу. Растения делают огромное помещение более уютным. Практически в любое время суток около цветов можно увидеть слуг, суетливо ухаживающих за ними. Холл – очень просторное помещение, способное с легкостью вместить в себя достаточно большое количество людей. К тому же через него можно попасть в коридоры, ведущие в разные части замка.

Гостиная – гостевая комната очень уютна и гости чувствуют себя в ней действительно как дома, в углу, чуть левее от двери находится камин, в нем всегда, так что комната хорошо прогревается. На стенах висят портреты и живописные картины, на круглом столике, стоящем посреди комнаты, располагается ваза с фруктами. Вместительный диван, застеленный белоснежной простыней и три мягких кресла с кожаными чехлами. Большая часть окна, подоконник и часть стены закрыта разнообразными цветами. На стене висит книжная полка, книг там мало и все они весьма «зачитаны» и растрепаны. Напольные часы показывают точное время и сверкают серебряными шестеренками. В этой комнате живут (или вынуждены в ней жить) новоприбывшие в замок, ожидая, что жильцы решат насчет их будущего.

Столовая - представляет собой большую залу, вытянутую в длину, что позволяет разместить длинный ряд деревянных массивных столов. Все выполнено в красноватых и коричневых тонах, с редкими вкраплениями желтого. Даже цветы в центр стола стараются ставить желтыми, чтобы подчеркнуть красные скатерти, цвет которых созвучен с кисловатым вином в бокалах. Стулья столь же массивные, что и столы.

Свет поступает из больших окон с тяжелыми шторами. Если ткань задернуть, то вся столовая погрузится в полумрак. Еще четыре стола - меньше, чем центральные, стоят по углам комнаты для людей, которые жаждут отойти от шумного пиршества и побыть в своей, небольшой компании.

Вся столовая освещается огромными люстрами, покрытыми пылью.

В столовой так же имеются большие напольные часы, возвещающие о начале и окончании обеда громким боем. Стекло, защищающее циферблат, заработало за свою долгую жизнь тонкую трещинку прямо по центру. Пол выполнен в тех же темных тонах, с узором в виде причудливо переплетающихся квадратов и ромбов.

Кухня - практически противоположность столовой. Здесь все более светло, мило, навеивает мысли о домашнем уюте. Одна стена украшена мелкой плиткой с изображением различных сцен из крестьянской жизни, вторую занимают массивные печи и духовки. Окна задернуты тонкими шторками с мелким цветочным рисунком по краю. Вся кухонная утварь стоит точно на своих местах, нет и следа беспорядка. Ложки, поварешки, кастрюли, тарелки - все то, что необходимо для готовки еды и сервировки стола, находится в шкафах. В кухне всегда душно от пара, поднимающегося от готовившихся блюд, но запах приятный - специи, овощи и различные травы создают неповторимую атмосферу. Так же на кухне стоит несколько простых столов, за которыми принимают пищу слуги.

Прачечная - небольшая плохо освещенная комната. Окон нет, поэтому помещение освещается многочисленными свечами. Стены потемнели от сырости и обросли паутиной. Деревянные полы рассохлись и ужасно скрипят при малейшем движении. Практически всю комнату занимают котлы и чаны разных размеров, в них прачки стирают одежду. Примерно в середине расположен, самый большой чан. Раньше в нем «жил» призрак прачки, которую Дориан утопил в кипятке. Но когда он погиб, призрак испарился...

Кроме чанов в прачечной повсюду лежат корзины с грязным бельем, ведра, тряпки, куски мыла. В комнате пахнет горячим паром, плесенью, сыростью и гнилью. В прачечной постоянно работают несколько слуг.

2 этаж

Комнаты знати – несколько просторных, хорошо освещаемых комнат - с кроватью, платяным шкафом, тумбочкой. Вся мебель новая и пахнет свежим лаком. В шкафу висят изысканные наряды, под фигуру, размер и пол жильца комнаты. Белье всегда свежее и чистое. Постепенно эти комнаты заполняются личными вещами новых владельцев. Эти комнаты «не именные», они не закреплены под определенным жильцом. Когда старый жилец покидает замок, его комнату может занять любой другой желающий. Однако изредка комната запечатывается – со всеми вещами ушедшего, которые тот оставил. Но подобное совершают лишь для очень важных гостей!

В одной из запечатанных комнат находится *Красная полумаска* – свадебный подарок Мартине Рихтер, от супруга – графа Стефана Рихтера.

Красная полумаска - фарфоровая полумаска, красного цвета, раскрашенная изящными черными линиями - святающимися в темноте. Обладает способностью противостоять ментальным атакам, вроде иллюзии, психическую энергию и псионику. Маска весьма хрупка, если ее разбить частицы превратятся в пыль и исчезнут, за 2дб дней маска полностью восстановится и окажется в одной из комнат замка.

Красная полумаска (Уровень 5+)

Красивый предмет, помогающая отличить правду от лжи.

Ур 5 +1 1000 зм

Ур 8 +2 3400 зм

Ур 12 +3 13000 зм

Ячейка предмета: Голова

Свойство: штраф на вражескую попытку Запугивания 4 (на Ур 8 – 5; на Ур 12 – 6).

штраф на вражескую попытку Обмана 4 (на Ур 8 – 5; на Ур 12 – 6).

Талант (На сцену/Психическая энергия)

Ур 5 сопротивляемость психической энергии 5

Ур 8 сопротивляемость психической энергии 10

Ур 12 сопротивляемость психической энергии 15

Комнаты прислуги – пять небольшие комнатушек, в которых слуги живут по трое.

В этих комнатах спят и отдыхают служанки, которые ухаживают и следят за порядком в замке. Интерьер комнат весьма прост – три кровати расставленные буквой П (к спинкам кроватей крепятся кандалы, «старшие сестры» защелкивают их на запястьях девушек, что-бы те ночью не сбежали), тумбочка с личными вещами рядом с каждой кроватью и общий шкаф для одежды. Тумбочки и шкаф регулярно проверяются «старшими сестрами» и они же наказывают девушек, если найдут там, что-то запрещенное. Обычно маленький коллектив слуг объединяется, чтобы помогать и поддерживать друг-друга, такое происходит, если по счастливой случайности в комнату не поселяется одна из «старших сестер», иначе девушек начинают третировать не только хозяева, но и сожительницы.

Эти комнаты, единственное место, где слуги могут отдохнуть. Если они будут плохо выполнять свои обязанности, то могут лишиться и этих удобств.

Лазарет – место, в котором живет и работает одна из самых добрых женщин в мире, это место очень уютное и в нем пациенты чувствуют себя защищенными. Здесь постоянно пахнет лекарствами, а рабочий стол завален бумагами, инструментами и различными емкостями. Кушетка, окруженная ширмой, цветы на зарешеченном окне, стеклянный шкаф с различными инструментами, бинтами и лекарствами.

Работает в лазарете Мэдикэт, молодая женщина, возрастом более сорока лет. Она всегда носит плотную повязку закрывающую лицо. В прошлом была лучшим полевым врачом Фальковии, а может и всего Равенлофта. За пять лет работы она не потеряла ни одного раненого, все выживали и быстро поправлялись. Никто не знает, что случилось с ее лицом. Одни утверждают, что рядом с ее палаткой разорвался магический снаряд, Вторые, что на поле боя враг раздробил ей челюсть ударом топора, а третьи шепчут что не обошлось

без Дракова. Последняя версия наиболее вероятна, ведь когда Стефан в спешке покинул Фальковию, он захватил с собой эту женщину, и она шла добровольно.

В лазарете хранится запас лекарства от «серой лихорадки», потому дверь всегда держат закрытой. В этой комнате Мэд выдает лекарства, ухаживает за больными и проводит плановый осмотр всех жителей замка. К графине она относится с добротой, пытается сделать ее более милосердной к слугам, однако она очень боится Анжелику. Алексис сал ее другом и верным помощником. С остальной знатью, она не имеет особых отношений. Но никому и никогда не откажет в помощи. Помощь пациенту для нее первоочередная задача, а ее личные отношения уже вторичны. Анжелика в свою очередь ценит ее как первоклассного врача и потому оберегает.

Святыня – в этой локации лечение восстанавливает в два раза больше хитов.

Музей - картинная галерея была уничтожена еще 20 лет назад. Большая часть картин была уничтожена. Сохранилось менее десяти картин и несколько портретов. Когда комнату отреставрировали, Анжелика решила построить в этой комнате небольшой музей. Здесь хранят редкие вещи принадлежащие (или принадлежавшие) гостям, а также трофеи убитых приключенцев. Здесь есть как мощные артефакты, так и просто красивые побрякушки.

Мастерская Эми – комната закрыта на увесистый замок, и заколочена досками. В комнате несколько (ныне погашенных) масляных светильников (это единственные источники света, ибо окна заколочены). Здесь витает запах лекарств и разложения. В углу стол с различными банками и колбами - формалин, спирта, различных кислот и т.п. Особое место уделено огромного чану, в котором Эми заливает тела несчастных воском. Психически здоровый человек не может долгое время находиться в этой комнате. По стенам развешаны фрагменты человеческих тел, они же в банках с формалином на полках, есть и тела полностью покрытые воском. Необычный «предмет» данной комнаты - тело девушки похожей внешне на Амелию, разве что с более сложной прической и более темной униформой. Тело девушки проткнуто длинным куском стекла, видно, что она успела поднять голову и разглядеть летящий на нее осколок, но увернуться уже не успела. Стекло вошло ей в горло и прорезало его от трахеи до диафрагмы. Оно пробilo ее насквозь и острый конец вошел в пол уйдя на несколько сантиметров. Обильно брызжущая кровь застыла, превратившись в твердое вещество насыщенного алого цвета, руки служанки сжимают острые края. Однако, не смотря на ужас этой ситуации на лице девушки видна улыбка, будто она получила смерть, которой очень долго жаждала. Ее тело застыло, и хотя этому трупу уже лет 40, время не действует на него. Не видно ни единого следа старения. Эми не стала трогать тело, чтобы не нарушить красоту смерти которое создает эта экспозиция, а построила свою мастерскую вокруг него. Анжелика так же не тронула ее, лишь заколотила двери. На полу валяется давно разложившийся труп Блэки. Девушка погибла от голода и жажды, когда ее замуровали в этой комнате.

Проклятое место - любой вид лечения, восстанавливает лишь ½ хитов, которые должен восстановить.

3 этаж

Лаборатория – не навеивает того страха как лаборатории многих истинных и лже-алхимиков. Ежели последние стараются нагнать как можно больше атмосферы мистики и таинственности, то данная комната оборудована, прежде всего для работы. Представляет собой несколько стальных столов, бочки с чистой водой, шкаф с чистыми халатами и шкафы. Пара шкафов содержит книги, чистые листы бумаги, перья и чернильницы. Множество различных стеклянных сосудов и пробирок. У стены клетка, с вдавленными в камень кандалами, рядом с ней находится стол со следами засохшей крови и набор инструментов для вскрытия. Окна зарешечены и заколочены снаружи, свет обеспечивают закрепленные на стенах сферы – люцеферита. В эту комнату запрещено заходить с зажженным огнем. В комнате полно веществ, что способны мгновенно вспыхнуть. В обращении с реактивами следует быть наиболее осторожным, потому работать в этой комнате может Алексис, заходить в комнату разрешено лишь Анжелике и нескольким заслужившим доверие слугам. Массивная стальная дверь и крепкий замок позволяют не допускать посторонних. Впрочем, кроме графа, более в замке нет господ, что серьезно интересуются наукой.

Однако здесь работают не только над алхимическими смесями и препаратами, но и над весьма мощными артефактами. В этой комнате целый шкаф заполнен разнообразнейшими магическими вещами.

Долгие годы эта комната была закрыта, но когда вернулся в замок Алексис, в ней вновь закипела работа. Впрочем граф использует эту комнату как запасную, предпочитая работать в лаборатории находящейся в подвале.

Комната Алеса – после возвращения Алеса, комната была открыта, и алхимик вновь поселился в ней. Здесь трудно найти что-то необычное, или таинственное. Шкаф набитый различной одеждой, от весьма дорогой, до стоящей всего пару медяков. Рабочий стол, заваленный бумагами и книгами. На столе большое пятно от чернил, которое слуги не смогли оттереть, как ни старались. В углу стоит книжный шкаф. Верхняя часть шкафа заполнена ровными рядами книг – это те книги, что граф уже прочел и решил сохранить. Внизу же книги валяются ровными стопками – это те издания, с которыми граф еще не сумел ознакомиться. Кровать всегда ровно заправлена, но на ней часто валяются книги и одежда. В ящиках стола можно увидеть рабочие книги и тетради с записями экспериментов. Они лежат точно по датам. В одном из ящиков оставлены *Часы «Хрономант»*.

Часы «Хрономант» - красивые серебряные часы, созданные в Ламордии. Они принадлежали магу-часовщику, который создал предмет останавливающий время. Часовщик был убит суккубой Клариссой помогавшей Эмилине Дарк в ее жутком плане уничтожения Демиплана Ужаса.

Когда Эми была переброшена в домен Имфеор, эти часы были с ней. Позже, когда Анжелика чуть не убила Эми и та сбежала. Анж нашла эти часы и позже подарила Алексису.

Часы «Хрономант» (Уровень 10)

Помогут «сберечь» время.

Чудесный предмет: 25 000 зм

Свойство: владелец часов получает +3 к скорости (+4 если налетчик/следопыт).

Талант (На день): зональные и дальнобойные атаки наносят ему лишь ½ урона.

Комната Кристины – комната утопает в алых тонах, как в переносном, так и в прямом смысле. Комната окрашена ярко-алыми и бардовыми цветами, но пол и стены не только выкрашены краской но и заляпаны кровью, где-то это кровоподтеки видно отчетливо, где-то их не найти если не искать специально. Впрочем, это объясняется не столько кровожадностью самой Кристины (или Эмилины Дарк, что жила в этой комнате раньше), сколько действиями первой хозяйки комнаты – Либертины, чьи кровавые и жестокие преступления прогремели на весь домен. Кровать застелена красными шелковыми простынями, а на окне несколько ваз со свежими цветами. У окна находится большое зеркало и столик, в котором храниться большое количество денег и драгоценностей. Шкаф у стены – едва закрывается, настолько много дорогой одежды внутри него.

Проклятое место – цель получает урон 5 некротической энергией, раны нельзя излечить, пока цель находится в комнате.

Комната Люсии – комната, в которой более двадцати лет жила гипнотизерша. За этот немалый срок, тут почти ничего не поменялось. Огромная двуместная кровать усеяна мягкими игрушками – плюшевыми медведями и кроликами. В центре небольшой столик, на резных ножках и три стула. На подоконнике много фарфоровых кукол которые лежат рядом, а зачастую и в самих горшках с цветами. Цветов здесь много, они являются второй вещью радующей свою госпожу, после кукол. Темноволосая женщина, владеющая гипнозом, часто делает из живых людей послушные куклы, с которыми может играть. Как правило, эти игры детские и невинные, вроде чаепитий или прятков, но убийства и самоубийства прислуги по воле хладнокровной аристократки не самое редкое явление (она считает служанок не более чем ходячими вещами). В ее комнате есть огромный платяной шкаф. В нем находятся роскошные платья, ленты для волос, туфли, перчатки и чулки различных цветов и размеров. Единственные вещи, что добавили годы – несколько ящиков спиртного под кроватью, да пустые бутылки валяющиеся по всей комнате.

Комната Михаэля – небольшая комната, доверху набитая чертежами, книгами, деталями механизмов. Планы и чертежи висят на стенах, окнах и даже потолке! Большой шкаф полностью забит деталями и инструментами. В комнате есть небольшая кровать со специально сделанной рамой, помогающей Михаэлю подняться, а также небольшой сундук, в котором лежит несколько комплектов одежды.

Комната Стефана – комната весьма темная, занавески завернуты, свечи потушены, лишь слабые лучи солнца проникают через задернутые шторы, позволяя хоть немного разглядеть убранство. Шкаф с одеждой, кровать, рабочий стол на котором аккуратно разложены дневники с ходом экспериментов и пишущие принадлежности. На подоконнике вместо цветов стоят несколько пустых бутылок из под вина. Так-же из комнаты можно выйти на небольшой балкончик, единственный во всем замке. Над кроватью находится старинный портрет – он так стар, что краска поблекла и почти исчезла, но столетие назад можно было разглядеть, что на холсте изображена молодая девушка с белоснежными волосами, загадочной улыбкой и выразительными темными глазами, а на ее шее висит амулет – черный камень с вырезанной четырехгранной звездой. На портрете есть ее имя «Naami», но кто она такая неизвестно. Под картиной находится сейф (сложность взлома 30), в нем 5 000 золотом, несколько алхимических зелий (какие решать мастеру), пистоль и амулет Стефана.

После исчезновения графа, в этой комнате жила маленькая тогда еще Анжелика, но сейчас эта комната закрыта на замок. Никто не может без разрешения графини войти туда.

Порочный символ – аналог символа веры. Используется лишь персонажами со злым мировоззрением и предназначен для уничтожения добрых героев. Уровень Порочного символа определяет зону, в которой символы веры не работают.

Например, У злодея Алексиса есть *Амулет Стефана 10 уровня*, это значит, что менее чем в 10 клетках от него, герой Роланд не сможет использовать *символ Эзры*.

Порочным может быть также оружие и доспехи (*порочные одеяния и порочные инструменты соответственно*), их созданием занимаются темные божества, личи, некроманты и т.д. В катакомбах под столицей Анфан, живут жуткие существа, принадлежащие к расе Рипперов, которые также создают подобные предметы.

Амулет Стефана – стальная четырехгранная звезда, на серебряной цепочке. Прикосновения к этому артефакту не каждый выдержит кроме графа Стефана Рихтера. Прикоснувшийся к амулету на мгновение видит жуткий и непривычный мир полный боли и страданий, секунды кажутся ему часами, и прикоснувшийся может погибнуть от сердечного приступа.

Примечания - впервые надевшие этот предмет, должны сделать проверку на безумие.

Амулет Стефана (Порочный символ) (Уровень 10)

Проводник в иные миры.

Ур 10 +2 5000 зм

Ячейка предмета: шея

Свойство: если добрый герой прикасается к амулету, то должен сделать спасбросок на безумие.

Если персонаж при этом завалил проверку Темных Сил, то перемещается в ближайший синкхолл (см. *Убежище ангела*).

Талант (На сцену/Некротическая энергия/Телепорт/Зона) – Стандартное действие. Зональная вспышка 1, дальность 20. Все добрые персонажи в зоне получают 3д8+6 урона некротической энергией. Если хоть один герой был ранен этой атакой, то они все перемещаются в ближайший синкхолл (см. *Убежище ангела*).

Комната Рубины – в первую очередь в глаза бросается огромная коллекция оружия – ножи, кинжалы, мушкеты, пистолы, рапиры и щиты. Все это оружие – трофеи добытые Дорианом в бою и отнятые у предыдущих, ныне мертвых владельцев. Рубине все эти вещи достались вместе с комнатой. И она решила сохранить трофеи. А вот зеркала были сняты и выброшены. Над кроватью, Рубина вешает свой мушкет, с которым почти никогда не расстается. Кроме того в этой комнате есть мягкий диван кремового цвета, ящик с

одеждой и ковер пошитый из шкур нолингов.

Комната Анжелики - просторная комната с большими окнами, открывающими вид на озеро. Огромная двуспальная постель обернута, в шелковые простони и подушки. На ней хозяева замка проводят ночь. В этой комнате есть большой шкаф с разнообразной одеждой, полки с книгами и письменный стол. На стене висит гравюра, изображающая танцующую пару. Эта пара – Стефан и Мартина Рихтер, родители Анжелики. Марта умерла при родах, а потому Анжелика видела лишь ее тело, хранящееся в подвале. Только эта гравюра помогает графине представить, каковой была ее мать при жизни. У стены, напротив кровати, стоит небольшой кожаный диванчик, к стене за спинкой которого, приварена тонкая (но прочная) цепь с ошейником. На этом диване часто спит Кларисса Тауэр.

Библиотека – за дубовыми дверьми скрывается темный мрачный коридор с закопченными потолками от использования канделябров и свечей, что находятся по обеим сторонам стен. Библиотека представляет собой несколько рядов огромных стеллажей, забитых книгами. И пару небольших столиков и стульев, на которых читатель может отдохнуть, или почитать книги в тихой обстановке. Книг здесь несколько сотен, и прочитать их не под силу многим существам за всю жизнь. Ранее эта библиотека находилась в лаборатории некроманта Лускана, которого храбрые герои обезглавили. После, она неким мистическим образом перенеслась в замок. Поговаривают, что некромант развлекался, помещая души разных существ в книги, и таким образом собирал коллекцию. На эти биографические произведения о жизненных путях героев и злодеев, трудно наткнуться, если не бывать в библиотеке достаточно долго. После прочтения такой книги – существо, затертое внутри освобождается и вновь становится живым. Ходят слухи, что где то на стеллажах, есть книга с душой самого Лускана.

Крыша – чердак не представляет интереса. Там много пыли и старых, сломанных вещей и обломков мебели. Раньше, тут частенько прятались служанки, желая найти спокойное место, где они смогут избежать внимания знати, а потому чердак закрыли на крепкий замок. Двери ведущей на крышу нет - просто круглое отверстие около метра высотой. Приходится нагнуться, что бы пройти. Крыша по большей части плоская, но чем ближе края – тем круче скат. Плоская часть – огорожена перилами, на которых закреплены штыри. А по бокам присутствует несколько горгулий. Единственная достопримечательность – череп без нижней челюсти, с проломленной крышкой и почти без зубов. Это череп Либертины. Аристократки что почти сумела устроить кровопролитную междоусобную войну между гостями замка, переманив на свою сторону большую часть знати. В сражении с графом она потерпела поражение и мучительно погибла. Граф насадил ее голову на штырь крыши, чтобы каждым видевший его – задумался о цене, которую придется заплатить за предательство.



Подвал замка

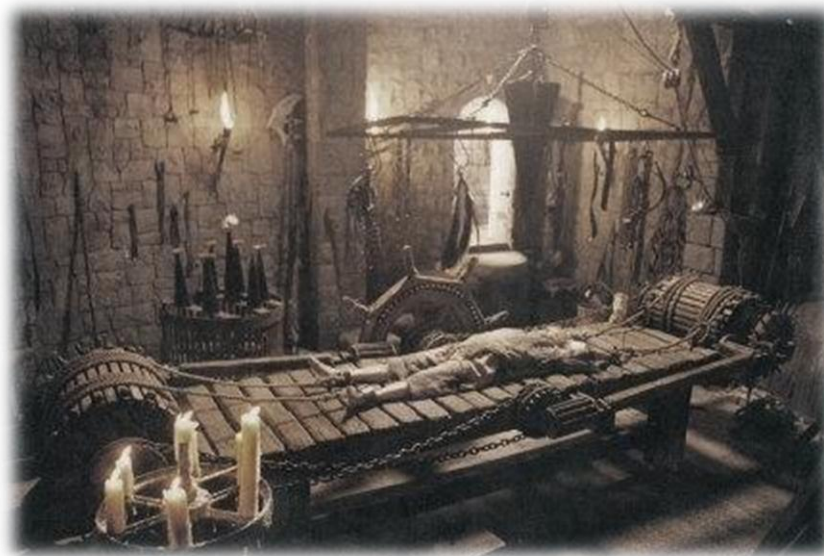


Комната гибернации – место выглядит зловеще, хотя здесь жизнь дают, а не отнимают. У самых дверей находятся колбы высотой метра в два, заполненные красноватой жидкостью. В этой жидкости трупы сохраняются, не начиная гнить. Всего таких колб 12, и за редким исключением они всегда заполнены плавающими внутри телами. В самом центре находится стол, на нем всегда свежие и чистые простыни, под столом скомкано грязное белье, которое служанки кипятят ежедневно. Еще два стола заполнены склянками, реактивами и рабочими тетрадями исписанные

размашистым почерком. Небольшая стопка очень старых книг по алхимии, которыми граф весьма дорожит. У одной из стен находится огромная ванна из зачарованного стекла, которая полна, синей слизи, так называемого - раствора гибернации. Именно в нем создается новое тело очередного гомункула. На краю, заранее лежат несколько чистых полотенец.

Так-же есть два стола для вскрытий – один вполне обычный, а второй в виде креста подвешен на цепях. Кровь с них редко убирают, потому что они выглядят весьма жутко.

В полу есть кровотоотводы, и все стекает напрямиком в подземную реку.



Пыточная – очень страшное и шокирующее место. Внутри находятся 8 небольших камер, решетки покрыты пылью, и ржавчиной, по стенам тянутся массивные цепи, а с потолков свисают крюки. Рядом с входом находится «подготовительная комната» - камера в центре которой поставлена чугунная ванна, покрытая красно-желтыми разводами. Многие уверены что это ржавчина. На одной из стен расположены стойки с различными стеками, хлыстами и прочими пыточными инструментами различного назначения. На большей части из них видна засохшая кровь. На полу камер неглубокие желобки, по которым

жидкости стекаются к центру зала, откуда через решетку попадают в подземную реку, а позже по течению попадают в озеро. Трупы сбрасывают либо, открыв решетку канализации, либо скидывают в штольни, где как многие считают, живет монстр, который питается мертвецами. Правда, после создания крематория – тела в основном сжигают. По ночам в этих помещениях слышаться крики, стоны и мольбы, тихий плач.

Попасть в данное помещение не хочет ни одна служанка. Если девушка недостаточно расторопно выполняет свою работу, одно упоминание этих комнат способно мгновенно ускорить ее работоспособность. Впрочем, многие аристократы привыкли наказывать девушек не только за ошибки, но и для развлечения. К счастью не все подобные забавы заканчиваются смертью или увечьями. Освещается (очень скудно) пыточная несколькими факелами, закрепленными на стенах.

Камеры:

- Эта камера пуста, но видно, что стену разбирали – камни были сложены не ровно, а раствор сошел и кое-где обвалился. В стену замурован Ричард Кнайт - ученик графа Стефана, предавший его. Беглец был возвращен, подвергнут пыткам и замурован в стену.

- Беременная служанка. Лежит на соломенном матрасе. На шее стальной ошейник. Цепь, от которого вдавлена в стену.
- Служанка прикована к стене. От одежды остались лохмотья, на теле множество следов от плети.
- В этой камере не держат пленников, она ведет в «тайную комнату».
- На полу, отвернувшись к стене, лежит девушка. Она живая, но редко шевелиться. Только постоянно плачет. Стальная маска, полностью скрывает лицо. Тело множество раз перебинтовывали. На нем множество ожогов.
- В пол камеры вмонтирована дыба. К ней прикована девушка. Ее глаза завязаны, а во рту кляп. Суставы неестественно вывернуты.
- На полу лежит недавно погибшая служанка. Она сильно исхудала, а на теле следы побоев. Труп еще не успели убрать.
- В прошлом, странствующая искательница приключений – бард. Подвешена за ноги к потолку. На теле множество порезов. Весь пол в крови. Кровь медленно льется из ее ран, а также из ушей, глаз и рта несчастной. Девушка на пороге смерти.

Иногда в пыточной появляется призрак женщины в алом наряде. Она прикасается к людям, погибшим в ужасных муках и забирает их душу. Это - Либертина, жестокая колдунья, которая была аристократкой при жизни. Но нашла свою смерть в пыточной. Однако она способна подчинять себе души убитых людей, создавая из них - Призраков резни. Либертина и ее миньоны обитают в штольнях.

Проклятое место – находясь в камере, герои не восстанавливают Очки действий и Исцеления.



Темница – место в котором содержат провинившихся служанок и пленных странствующих приключенцев, если им не везет, то они переходят в соседнюю комнату, т.е в пыточную.

Темница очень темное место, из освещения лишь небольшие отверстия под самым потолком. Запах гнили и сырости витает в этом помещении. Всего в темнице 8 камер, и еще несколько клеток свисают с потолка, впрочем, вратли в данные клетки поместиться что-то больше животного или птицы.

Сами камеры весьма просторны. В них как правило, находится целая группа пленников.

Занятые камеры:

- Камера, в которой содержатся трое искателей приключений. Конечно же, без оружия и снаряжения.
- В камере пять детей. Двое из них мертвы и лежат на полу с перерезанным горлом. Когда Анжелике скучно, она спускается в подвал и убивает одного из них, на глазах приключенцев, наслаждаясь их бессильной яростью.
- В камере еще двое странствующих приключенцев.

Так-же в коридоре перед темницей, целая галерея из мертвых или умирающих людей. Они прикованы к стенам и погибают от истощения.

Мастерская Михаэля – несколько камер в темнице были переделаны под мастерскую безумного изобретателя. Здесь он изобретает свои механизмы и ловушки. Испытывает их на пленниках. В комнате есть несколько конструкторов – человеческих тел объединенных с механизмами. Михаэль зовет их «Машины Плоти». Они причиняют ужасные страдания человеку внутри них, а когда он умрет, управляют его телом.

Проклятое место – вошедший в комнату, становится изумленным (спасение оканчивает).

Лабиринт (штольня) – сеть каменных коридоров, представляющих собой ветвистую сеть туннелей, одна ветка которого ведет к гроту, по которому можно пробраться к озеру и выбраться из замка. Здесь полно крыс, а еще много фрагментов человеческих скелетов. Иногда, гуляя по этим совершенно неосвещенным коридорам можно услышать, как стальное лезвие затачивают о каменную стену, или звук босых ног которые быстро перебегают от одного коридора в другой, а изредка раздается совершенно безумный смех, который не может принадлежать человеку. Эти звуки издает таинственный монстр, обитающий в штольнях. Для везучего

путника все закончиться лишь на этих звуках, если же монстр будет голоден, то вскоре тихие шаги можно услышать за своей спиной, а прежде чем путник успеет развернуться, он услышит последний звук своей жизни – звук крови, хлещущей из перерезанного горла...

Крематорий (т.е бойлерная) – комната полная труб, котлов и струй кипятка хлещущих из трещин в трубах. Их ремонтируют, но все время появляются новые протечки. По воздуху постоянно летает пепел, а в комнате настолько жарко, что многие теряют сознание едва войдя. Пока сердечных приступов чудом удается избежать. В самом центре огромная печь, которая и нагревает воду, и дает замку тепло. В ней четыре отделения, постоянно поддерживается огонь лишь в одном, что позволяет прогреть подвал и первый этаж. Только зимой горит огонь, во всех отделениях, подогревая до приемлемой температуры весь замок. Печь используется не только для разогревания воздуха, но и для кремации тел. Рядом с вязанками дров находятся стальные листы, на которых отчетливо видны следы пепла и осколки костей намертво вплавившихся в сталь.

Тайная комната – комната, попасть в которую можно через одну из камер, найдя спрятанный рычаг, замаскированный под кирпич в стене. Достаточно приложить немного силы и надавить на нужный камень - как дверь будет открыта (Сл 30 для навыка «Воровство»). Внутри находится лаборатория и шкаф с записями различных экспериментов проводимых лордом. Где-то среди этих рукописей и дневников находится «формула бессмертия», благодаря которой человек может стать неуязвимым для оружия и времени, и оставаться вечно здоровым и молодым. Все важные данные зашифрованы и написаны с применением различных уловок вроде «зеркального письма», потому найти нужную формулу не так уж просто... Так-же в комнате находится несколько гробов сделанных из материала напоминающего стекло, но значительно прочнее. Эти гробы запечатаны и в них нет доступа кислорода. Гробы предназначены для хранения тел, тех людей, чья смерть не может оставить лорда равнодушным, тех, что он планирует однажды вернуть к жизни. Таких людей не слишком много, пока лишь три гроба заняты. На серебряной табличке приваренной к крышке можно проесть имена «Беатриче», «Амелия» и «Мартина».

- **«Беатриче»** - тело молодой девушки, ей 16 лет на вид, длинные рыжие локоны закрывают большую часть юного личика. Беатриче – приемная дочь Стефана, погибшая от «серой лихорадки». В ее смерти была повинна колдунья Эржбет Гантэ. Именно после смерти дочери, Стефан начал войну со своей соратницей, и в итоге уничтожил колдунью.
- **«Амелия»** - женщина лет 20, с темными длинными волосами. Одета как служанка. Ее горло перерезано. Амелия была первой служанкой, сотворенной Стефаном. Она предала его, так как слишком сильно любила и не желала отдавать его Марте. В бою, Стефан закрыл супругу от лезвий гомункула и убил ее. Кстати о лезвиях, руки трупа скрещены на груди, и клинки около десяти сантиметров в длину, торчат из запястий.
- **«Мартина»** - совсем еще юная девушка, погибшая при родах. Была женой графа и матерью Анжелики. Стефан винил себя в смерти Мартины. Она одета в красивое черное платье, на лице спокойствие.

Винный погреб – погреб, в котором хранятся продукты, и бочки с вином. В нем достаточно холодно, так что продукты отлично сохраняются. Под грудой еды, спрятана казна - несколько сундуков набитых золотыми монетами и драгоценными камнями.



Грот – просторная пещера, по стенам которой располагаются факелы, впрочем, они давно потушены и грот утопает во тьме. Перед самым входом находятся две мраморные колонны. В центре жертвенный алтарь и несколько разбитых скульптур. Вероятно, раньше здесь находился подземный храм или нечто подобное. Сталактиты и сталагмиты нередко встречаются в гроте. Это очень обширная пещера, но представляющая собой один коридор. Дойдя примерно до середины пещеры, стоит прислушаться – уже становится слышен звук капавшей воды, а значит выход из замка рядом. Главное не забыть обзавестись источником света. В середине пещеры располагается «темная тропа» -

свет позволяет найти ее, но на этом его польза заканчивается. Свет просто огибает эту пропасть, совершенно не разгоняя тьму. Тропа тонет во тьме, и представляет собой глубокую яму - упав в которую уже не

выберешься. Утверждают что это портал ведущий в иные миры, но никто еще не вернулся чтобы доказать или опровергнуть это. Так или иначе, пройдя по краям, и вжимаясь в стену можно преодолеть это препятствие.

Подземная река – подземная река питает озеро водой и позволяет из грота попасть к этому самому озеру, и (при большом везении) выплыть в итоге на поверхность, а следовательно, покинуть замок. Это довольно большая пещера, по дну которой река течет с огромной скоростью. Барахтаясь и борясь с течением нужно не крутить головой, а стараться увернуться от камней и стен, об которые сильное течение может расшибить неудачливого пловца. В подземной реке так-же обитает несколько сильфид (ближе к выходу, там где течение медленное).

Одиночная камера – место, которое является местной «обителью зла», комната очень тесная, взрослый человек в такой камере не может даже присесть. Стены и пол к тому-же усеяны иглами и шипами, они слишком малы, чтобы причинить серьезный вред, но достаточны, чтобы порезать кожу или вырвать кусок плоти. Засохшая темно-красная корка крови, лоскуты одежды, куски кожи и локоны волос – «украшения» этого оружия пытки. Но хуже всего, что души погибших здесь, навсегда заперты в стальных стенах. Никто снаружи не слышит их голосов и криков, но узник прекрасно их понимает и ощущает прикосновения. Везучих ждет смерть от разрыва сердца через несколько часов пребывания в этой комнате, остальные же сходят с ума или кончают жизнь самоубийством, лишь малая часть сохраняет разум и переживает заключение. По понятным причинам эта комната служит в основном средством устрашения, в нее помешают лишь узников – которые действительно заслужили подобного.

После того как в этой камере побывала юная Анжелика, оно стало синкхоллом. Комната открывает портал в мир злых духов, в котором обитают душ множество людей, погибших в замке. Управляет этим местом призрачная Анжелика. Отпечаток ее души, ее боли и страданий. Навсегда сохранивший облик невинной шестнадцатилетней девочки.

Проклятое место – герой получает продолжительный урон 3, который нельзя прервать пока цель находится в локации.

Ангельский склеп (или как его еще называют – Убежище ангела).

В одиночной камере, находится «обитель зла» 3 уровня (штраф (-2) к проверкам на Волю), под названием «Ангельский склеп».

Это ужасное место, в которое попадают души погибших в одиночной камере, или те несчастных, что своими необдуманными действиями вызовут Эфирный резонанс (телепорты, сильная магия, попытка связаться с богами и прочие вещи, требующие черпать силу из окружающих источников) в пределах 10 клеток, от одиночной камеры.

Ангельский склеп – представляет собой многоэтажное здание, чьи полы и стены состоят из прутьев решетки, опутанных колючей проволокой, и ржавыми цепями - свисающими с прутьев.

Повсюду снуют тени, а крики боли и страданий, идущие, кажется со всех сторон – могут оглушить.

На самом верхнем этаже находится трон, на котором сидит Анжелика. Вернее ее отпечаток души, когда она была еще подростком, и ее душа не была запятнана злом и страхом. Она сидит на стальном троне, утыканном шипами. Длинные шипы протыкают ее тело насквозь. Каждое движение и да-же дыхание, приводит ее к жутким страданиям. Эта утраченная чистая душа – узница «обители зла». Однако ее невозможно спасти или прервать ее страдания.

Рядом с троном, стоит призрак Кристины Сот, который насмехается над несчастным ребенком. Его так-же нельзя уничтожить. Это вечный ад для Анжелики, в котором она окажется, когда будет мертва. В этот момент - эта чистая душа, найдет долгожданный покой.

По «Ангельскому склепу» снуют несколько Призраков резни. Обнаружив героев, они нападут без промедления. Победив монстров, герои вернутся в материальный мир.

Проклятое место – пока герои находятся в Ангельском Склепе, они не могут применять Исцеления и очки действия.

Глава 4 Организации



Дневник Клэр 3 – В ловушке!

Девушка бежала сквозь деревья и заросли кустарника, запинаясь о кочки и выступившие корни, падая, и снова вставая, чтобы снова сорваться на бег. Ночной воздух обжигал лёгкие, а ветви деревьев и колючки кустарников будто старались задержать беглянку, впиваясь в её одежду, волосы и кожу, отчего платье оказалось порванным в нескольких местах, лицо испещрили мелкие царапинки, а в волосах запутались листики, обломки веток и прочий сор. С губ слетали хрипы, но она продолжала бежать, что было сил. Внезапно её ногу пронзила острая боль, отчего тут же по лесу раздался громкий, пронзительный в ночной тишине крик. Клэр упала на землю, больно ударившись о какую-то корягу. Девушка попыталась почти сразу встать, но боль в ноге не дала ей того сделать. Прошла не одна минута, прежде чем она подползла к ближайшему дереву и смогла кое-как сесть, отперевшись спиной о ствол дерева. Только теперь она смогла рассмотреть свою ногу. Как оказалось, она угодила в охотничий капкан. Зубья впились в ногу. Беглянка попыталась разжать капкан и освободить ногу, но у неё не хватило на это сил. Она только перепачкала руки и в собственной крови. На глаза навернулись слёзы. Неужели её жизнь оборвётся здесь? Неужели всё закончится именно так?

Через несколько часов, силы ее полностью оставили. Она разорвала платье, сделала из лоскутов бинт и с горем пополам перевязала рану. Кровь была остановлена, хотя сама Клэр измазалась ей с ног до головы. Она даже пыталась идти, а после ползти. Но силы слишком быстро ее покидали. Каждое движение ее опустошало, и наконец, она лишь уткнулась спиной к стволу дерева и поняла, что ей не удалось сбежать от смерти.

В этом полубоморочном состоянии, ее и нашла Анжелика.

Блондинка присела рядом с несчастной, сняла перчатку и коснулась шеи.

- Ты живая, я рада – она ласково и заботливо улыбнулась.

Потом посплюнявила пальцы, и принялась оттирать кровь с лица девушки:

- Мы с Мэди любим эту игру. Она всячески вдохновляет пленника, отпускает его на «волю», а через пару часов

- мы его вновь ловим. Нет ничего интересней, чем наблюдать как разгоревшаяся в душе надежда, угасает, оставляя лишь холод и тьму. Прямо строки из поэмы. Верно? Хотя тебе сейчас, точно не до поэм.

Клэр содрогалась о холода, страха и гнева. Она верила Мэди, она считала ее другом, союзником, а та... лишь заманила ее в ловушка! Она ничуть не лучше Анжелики, и как только она могла ей довериться?

- Но вот капкан не входил в планы. В этом лесу так много ловушек... Ладно, ты скоро умрешь, так что сделаю для тебя исключение – расскажу правду. Мэди в самом деле пыталась тебе помочь. Но ты уже не первая пленница, что сбегает с ее помощью. Я знала, что она не выдержит и поможет такой милой девочке как ты. Я давно знаю об этом, знаю и о Рафаэле, который скрывает беглецов. Но я ничего не предпринимаю. Мэди слишком ценный ресурс, а некая доля бунтарства и неповиновения да-же добавляет азарт. Но она ошиблась в цели, ты мне слишком сильно приглянулась. И я не готова просто тебя потерять. Так что я сломала ей пару костей, дала тебе небольшую фору и отправилась в погоню. Но капкан честно, не входил в план. Ну, что-ж.. мне пора. Конечно, если ты согласишься вернуться в замок, то я даже не буду тебя наказывать за побег, ты уже и так по сути наказана. Ну, так что? Ты идешь?

Тишина. Анжелика выжидающе глядела в глаза девушки. Пожала плечами, потом медленно поднялась, и начала удаляться. Она ждала, что Клэр окликнет ее. Она не была уверена, что эта упрямая девчонка поддастся, но она ведь легко могла и выбрать смерть в этой глухой чаще. Так что Анж просто ждала, и очччень медленно уходила.

- Подождите... -- раздался хриплый голос Клэр – пожалуйста помогите мне, не дайте мне умереть в одиночестве, в этом проклятом лесу. Умоляю, я сделаю все что вы хотите.

Конечно, Клэр говорила не совсем правду, она надеялась, что сбежит позже, когда ее жизни не будет ничего угрожать. Сбежит столько раз, сколько потребуется, но сейчас она думала лишь о том, чтобы выжить.

- Отлично! – графиня хлопнула в ладоши и из темноты вышла еще одна женщина. Используя приклад своего мушкета, словно рычаг – она раскрыла капкан и освободила ногу Клэр. Потом помогла ей подняться, и практически тащила на себе, всю дорогу до замка...

Церковь Эзры

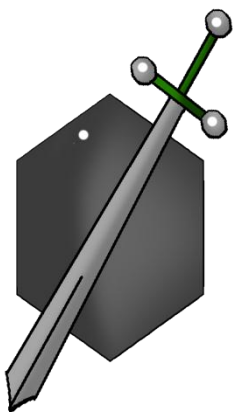
Имя бога - Эзра

Знак - Серебряный длинный меч, покаяющийся поверх алебастрового щита и украшенный побегом белладонны.

Религиозные иконы, изображают Эзру как прекрасную, черноволосую женщину, руки которой сжимают вышеозначенные предметы.

Мировоззрение – законопослушное-нейтральное

Предпочитаемое оружие – длинный меч (лезвие Эзры)



Упадок секты «Белых мантий», дал возможность иностранным религиям занять место в сердцах верующих домена. Самой популярной из этих новых религий стала Церковь Эзры.

Церковь Эзры - одна из самых влиятельных и распространенных религий Равенлофта. Ее храмы существуют в большинстве доменов Ядра – например, в Морденте и Даймонлю. Неудивительно, что представители этой религии прибыли для поиска верующих и в земли Имфеора. Пока в этом домене находится лишь один клирик этой богини – торет Рафаэль. Этот фанатичный человек выступает за справедливость, и нерушимость клятв и обетов. Долгая жизнь в Имфеоре, сильно изменила веру Рафаэля. Он перестал считать, что спасения заслуживает каждый. Он жаждет уничтожить зло, что отравило существование людей в этих землях. Свой храм торет использует как убежище для тех, кого местная власть желает уничтожить. Он также помогает информацией и ресурсами Инквизиции.

Торет Рафаэль, представитель религии защиты и спасения, прибыл в домен скорби более тридцати лет назад и ужаснулся увиденному. Мертвые деревья и неупокоенные души на границе. Больше часа блуждал воин веры в тумане, пока не вышел к деревне. К его удивлению и радости - местные жители тепло восприняли предложение торета о строительстве святыни для молитв. На строительство храма ушло всего 10 дней.

Местные жители верят что, очистив свои грехи, они очистят свои земли от зла, и мертвые леса уйдут - даровав им богатый урожай. А после придет мир и покой на земли домена. Ныне Рафаэль проводит время в молитвах, и очень многие стали замечать, что там, где раньше были мертвые леса - медленно появляются ростки растений и пускают свои корни деревья. Земля постепенно оживает. Это все больше вселяет веру в население деревни, и делает торета с каждым днем все более уважаемым человеком. Его фанатичная вера сделала храм лучшим укрытием от зла, ни одно существо со злым мировоззрением не проникнет внутрь, а нежить и демоны не способны подойти к этому святилищу ближе, чем на десять метров.

Догма - смертная Эзра была лекарем и защитницей. Она с верой в сердце защищала свой народ от Легионов Ночи, наполнявших мир. Не в силах найти достойного последователя, Эзра слилась с Туманами, чтобы охранять верующих. Туманы сильно ограничили силы Эзры, и она не может защищать тех, кто не открыл ей свое сердце. Время Невиданной Тьмы наступит менее чем через 20 лет, но не все еще потеряно. Эзра защитит тех, кто истинно верил в нее, но во время конца света Легионы Ночи будут пытаться утащить в бездну ее избранников. Чтобы защитить ее невинных детей, монстров нужно безжалостно уничтожать.

Штаб-квартира этой религии располагается в храме Эзры:

- **Вход** – дубовые двери украшенные резьбой, очень крепкие и способные выдержать несколько сильных ударов, прежде чем сломаются.

- **Главный зал** – красный ковер на полу, несколько гобеленов и небольших окон без стекол.

В углу печка – которую зажигают зимой, чтобы прогреть помещение. Деревянные скамьи. По пять с каждой стороны, комфортно на них может вестись – сто человек.

В конце зала разрисованная дверь, сливающаяся со стеной. Рафаэль изобразил на ней Эзру в сиянии золотого света. На потолке фреска, изображающая Эзру которая своей божественной силой уничтожает легионы тьмы.

- **Исповедальня** – первая комната за замаскированной дверью. Небольшая пустая комната. С двумя стульями – здесь Рафаэль принимает людей, которым нужно очистить души и поведать о своих грехах.

- **Келья** – вторая комната за замаскированной дверью, здесь Рафаэль отдыхает и молится. На стене изображен знак Эзры. Такой же знак нарисован во весь потолок. Комната очень маленькая – большую часть занимает деревянная кровать, с простыней и подушкой набитой соломой. У стены письменный стол, табурет, стопка писчей бумаги, чернильница и целая связка наточенных перьев. В письменном столе есть секретная полка – в ней хранятся написанные страницы новой священной книги Эзры. В стене есть замаскированный рычаг – он откроет проход в обширный подвал. Внутри подвала около десяти человек скрывающихся под защитой храма, также много припасов и оружия.

Благословение Эзры [Духовная]

Требование: Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Эзре.

Выгода: Вы можете воззвать к силе своего божества, чтобы использовать *благословение Эзры*.

Вызов благословенной силы:

Талант черты

Благословение Эзры

Эзра помогает своим верным воинам, надежно укрыв их от врага.

На Сцену / Духовный / Зона

Свободное действие Дальнобойный 5

Триггер: вы или ваш союзник в пределах диапазона, нанес противнику критическое попадание рукопашной атакой.

Эффект: зональная вспышка 1 в пределах 10. Зона заполняется густым дымом, лишаящим видимости всех, кроме последователей Эзры. Зона становится труднопроходимой и все враги оказавшиеся в ней становятся изумленными (спасение оканчивает).

Особенность: для использования этого таланта вы должны взять черту Благоволение Эзры.

Милость Эзры [Духовная]

Требование: Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Эзре.

Выгода: Вы можете воззвать к силе своего божества, чтобы использовать *милость Эзры*.

Вызов благословенной силы:

Талант черты

Милость Эзры

Эзра помогает своим последователям, вырывая их души из когтей смерти.

На Сцену / Духовный / Исцеление

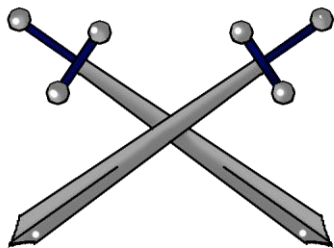
Свободное действие Дальнобойный 5

Триггер: ваши (или вашего союзника в пределах диапазона) хиты опустились ниже 1.

Эффект: вы или союзник восстанавливаете 20 нр

На 10 уровне – 40 хитов, на 15 – 60 хитов, на 20 – 80 хитов, на 25 – 100 хитов.

Особенность: для использования этого таланта вы должны взять черту Милость Эзры.



«Тепельные клинки»

Религиозное тайное общество

Имя лидера – Роланд

Имя бога - Эзра

Знак – перекрещенные мечи

Мировоззрение – нейтральное

Предпочитаемое оружие – двуручные мечи

OR - 1

Храм «Пепельных клинков» или в простонародье – Инквизиции, был основан Роландом - анахоретом Эзры. Долгие годы этот паладин, спасал людей и истреблял нечисть, но однажды к нему явилась во сне сама Эзра! Она рассказала о «земле скорби», о скором пробуждении темного бога и велела подготовить силы и уничтожить угрозу для мира.

В отличие от большинства паладинов, Роланд верил, что прощение достойно каждое существо. Потому набирал в свою небольшую армию не только людей, но и раскаявшихся нелюдей. Инквизиторы направились к границе Имфеора, по пути уничтожая все встречаемое на пути зло. У границы мертвых лесов, Роланд использовал перевернутый знак Эзры, что богиня передала ему во сне. И темные создания отступили от воинов справедливости.

В ту же ночь, «Пепельные клинки» отметились уничтожением храма «Белых мантий». После того как в битве за замок погибла Эржбет Гантэ, это общество кровожадных сектантов было «обезглавлено», а потому инквизиторы без особого труда перебили злодеев и сожгли проклятый храм.

Инквизиторы построили свой форт в темных лесах, пока они внутри, ничто им не угрожает! Зло не может приблизиться к стенам форта.

Роланду трудно наблюдать за зверствами аристократии, однако он не позволяет своим воинам вмешиваться. Роланд постоянно упоминает о пробуждении темного бога и о той угрозе, что каждый из них должен помочь предотвратить. Потому между замком и «Пепельными клинками» заключено временное перемирие. Роланд не хочет терять воинов, накануне сражения, способного изменить весь мир!

Благословение Эзры [Духовная]

Требование: Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Эзре.

Выгода: Вы можете воззвать к силе своего божества, чтобы использовать *благословение Эзры*.

Вызов благословенной силы:

Талант черты

Благословение Эзры

Эзра помогает своим верным воинам, надежно укрыв их от врага.

На Сцену / Духовный / Зона

Свободное действие Дальнбойный 5

Триггер: вы или ваш союзник в пределах диапазона, нанес противнику критическое попадание рукопашной атакой.

Эффект: зональная вспышка 1 в пределах 10. Зона заполняется густым дымом, лишаящим видимости всех, кроме последователей Эзры. Зона становится труднопроходимой и все враги оказавшиеся в ней становятся изумленными (спасение оканчивается).

Особенность: для использования этого таланта вы должны взять черту Благоволение Эзры.

Милость Эзры [Духовная]

Требование: Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Эзре.

Выгода: Вы можете воззвать к силе своего божества, чтобы использовать *милость Эзры*.

Вызов благословенной силы:

Талант черты

Милость Эзры

Эзра помогает своим последователям, вырывая их души из когтей смерти.

На Сцену / Духовный / Исцеление

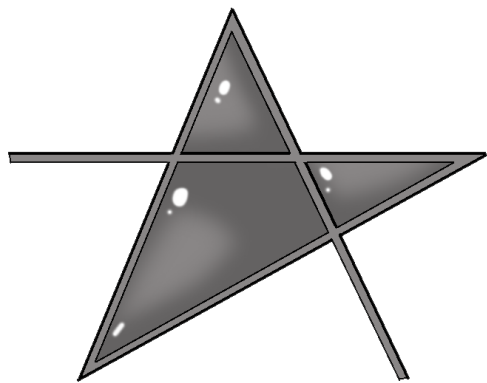
Свободное действие Дальнбойный 5

Триггер: ваши (или вашего союзника в пределах диапазона) хиты опустились ниже 1.

Эффект: вы или союзник восстанавливаете 20 нр

На 10 уровне – 40 хитов, на 15 – 60 хитов, на 20 – 80 хитов, на 25 – 100 хитов.

Особенность: для использования этого таланта вы должны взять черту Милость Эзры.



Секта Инфернум

Имя бога – Имфеор – бог тирании

Знак – четырехугольная звезда

Мировоззрение – законно-злое

Предпочитаемое оружие – кинжал

OR - 1

Однажды, разыскивая нужные книги в библиотеке, Стефан наткнулся на старую и побитую временем книгу, из нее выпадали страницы, и текст был, практически не читаем. Стоило выбросить ее

в груды мусора, либо отправить на растопку камина, но рисунок на обложке удержал.

На переплете был вытравлен круг, внутри которого располагалась четырехконечная звезда из серебра.

Положив книгу в карман плаща, граф, не медля ни мгновения взбежал на верхний этаж замка, и кинулся к письменному столу в своем кабинете. На его амулете и старых алхимических книгах встречался тот же знак. Заинтересовавшись граф, посвятил весь день чтению, и расшифровке текста.

Этот религиозный трактат, описывал догматы странной религии, и их ритуалы - являющиеся впрочем, больше показательными выступлениями, чем несущими какой-то мистический смысл действиями. Они включали в себя оргии и кровавые жертвоприношения.

Стефан вспомнил, как находил несколько полуразрушенных алтарей, именно их изображали иллюстрации выведенные красными чернилами, подозрительно напоминавшими кровь.

Книга рассказывала, что земля, на которой построен его замок некогда была территорией, где правил злобный и кровожадный бог, в облике прекраснейшего из людей, и земля звалась в честь его имени и его культа - Имфеор. В те времена весь мир напоминал собой ад, бесконечные войны, грязня за власть, бессмысленные убийства – в мире царил настоящий хаос. Никто не знает, откуда пришел Имфеор, и кем он был раньше, многие поговаривали, что он был простым человек – обретшим божественный статус, но при нем все изменилось.

Имфеор снискал уважение подданных и зависть врагов тем, что сумел не просто захватить власть, но и удержал ее и при его правлении мир стал более упорядоченным. Не более добрым или мирным. Но упорядоченным! Хаос беспорядочных войн ушел. Некому было биться за власть над землями – ибо претенденты и вся их родня были истреблены. Он создал собственную религию, канонизировав себя еще при жизни – его силы черпались из пяти храмов расположенных в горной деревушке, где жили последователи его религии и где приносились жертвы и проводились обряды, дававшие ему силы. В книге была даже карта, на которой, пусть и с трудом – узнавались очертания домена. Да, при его правлении мир был все еще ужасен, но к нему постепенно привыкли.

Тирания Имфеора длилась тысячелетиями, пока он не сразился с могущественным демоном по имени Тень. Оба противника погибли в том бою, а мир после их сражения. Будто пережил локальный Апокалипсис. Но и Имфеор и Тень не погибли окончательно. Такие существа не могли просто исчезнуть или сгнить в земле, части их сущностей все еще набирают силы, что-бы окончательно пробудиться и вернуться к жизни. На это правда потребуется не одно тысячелетие.

Вновь Имфеор напомнил о себе, проникнув в сознание двух воинов. Племенных в замке «Скорбь». Станный голос возник в головах искателей приключений, захваченных в плен после нападения на замок. Из той группы выжили лишь двое – паладин Эзры и миловидная эльфийка клирик. Во время пыток, некто по имени Имфеор обратился к ним. Он обещал, что они выживут, если предадут свою веру. С девушкой ничего не вышло, она умерла очень глупо - мучаясь и прося пощады, она все же не предала Эзру. Паладин же, видя бессмысленную гибель подруги – испугался смерти. Он согласился отречься от Эзры. В этот же миг, неведомая сила

Broken souls II: Renesans © "Grand-Grimuare" 2011

переместила его в мертвые леса. Откуда он без труда добрался до границы домена и покинул Имфеор. Паладин по имени Константин Цинес, со всем рвением отнесся к своей новой роли верховного жреца Имфеора. Он совершал жуткие обряды и боролся с врагами церкви с такой жестокостью, будто демон вселился в него. Эта секта до сей поры набирает новых членов и развивается за пределами «земли скорби». Однако полгода назад Цинес обосновался и в мертвых лесах. Он пытается набрать силу, чтобы уничтожить замок «Скорби». Он хочет захватить власть и подчинить весь домен своему божеству. Эта секта имеет около полусотни последователей, а их храм располагается в мертвом лесу.

Когда Цинес узнал легенду о «пяти звездах», то понял, что речь шла о возвращении в мир Имфеора. Потому он и его последователи будут делать все, чтобы помешать героям, уничтожить алтари.

Гнев Имфеора [Духовная]

Требования: Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Имфеору.

Выгода: Вы можете воззвать к силе своего божества, чтобы использовать Гнев Имфеора.

Вызов божественной силы:

Талант черты

Гнев Имфеора

Враги Имфеора не смогут спастись от его гнева...

На сцену / Духовный

Свободное действие Дальноточный 10

Триггер: противник использует спасение, что-бы избавиться от эффекта (например, оглушение).

Эффект: данный противник до конца сцены не может спастись от эффектов и предоставляет вам **боевое превосходство**.

Особенность: для использования этого таланта вы должны взять черту **Гнев Имфеора**.

Броня Имфеора – кожаная броня созданная культистами Имфеора. Часть моделей данной брони состоит из целостного слоя кожи гуманоидов. Другая часть представляет собой мешанину из скроенных кусков. Броня может быть с нашитыми на него зубами, костями, ногтями, частями тел и волосами же быть без них. В качестве сырья используются человеческие тела.

Любой надевший или просто увидевший подобный доспех должен сделать проверку на страх и безумие.

Броня самостоятельно восстанавливается через 6 часов после боя и ее нет необходимости чинить.

Доспех могут носить лишь злые персонажи. К тому же его ношение дает персонажу 1 пункт рейтинга отверженности.

Броня Имфеора (Порочное одеяние) (Уровень 10+/OR – 1)

Доспехи офицеров Темного Бога.

Ур 10 +2 5000 зм

Ур 15 +3 25000 зм

Доспехи: Кожаные

Улучшения: КД

Свойство: когда вы убиваете врага с исцелениями, вы получаете 1 исцеление.

Талант (На сцену/Исцеление) – вы получаете регенерацию 5 до конца сцены.

Ур 10 - вы получаете регенерацию 10 до конца сцены.

Ур 15 - вы получаете регенерацию 15 до конца сцены.

Плеть Имфеора - алхимическое оружие изобретенное культистами Имфеора. Представляет собой кнут, сплетенный из человеческих волос и кожи. Рукоять этого ужасного предмета «украшена» зубами, ногтями и осколками костей. Хотя это плеть, тем не менее, раны оставленные ею напоминают удар меча. Это оружие прорубает плоть жертвы.

Примечания - данное оружие могут использовать только злые персонажи, впервые видящие это оружие

должны сделать проверку на страх.

Изготовление подобного предмета меняет мировоззрение на злое.

Плеть Имфеора (Порочный инструмент) (Уровень 10+/OR – 1)

Плеть, способная разрубить противника ударом.

Ур 10 +2 5000 зм

Ур 15 +3 25000 зм

Оружие: боевой кнут

Улучшения: броски атаки и урона

Критический: +д8 за каждый плюс

Свойство: при критическом ударе, при желании обычный урон заменяется на урон некротической энергией.

Обручи Имфеора - небольшие полоски из стали темно-красного цвета. Предназначались для передачи клириков Имфеора своему божеству, в случае необходимости. Однако ныне используются для пленения. Существо, на которое были надеты браслеты, теряет возможность колдовать, и передает очки здоровья своему хозяину в случае ранения. По желанию хозяин может сильно ранить или даже убить своего пленника. Их нельзя снять самостоятельно.

Обручи Имфеора (Порочный инструмент) (Уровень 1)

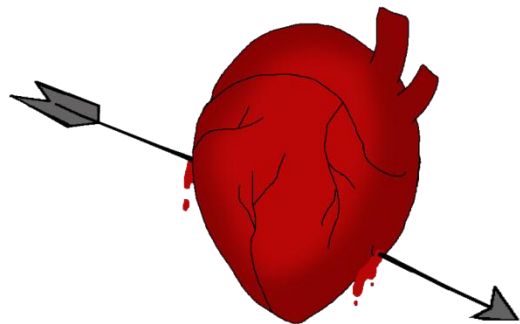
Жуткое изобретение работяг Темного Бога.

Ячейка предмета: Кисти 360 зм

Свойство: все хиты потерянные вами в бою, достаются персонажу, что надел эти браслеты на вас.

Примечание: только тот, кто надел на вас эти браслеты, может их снять. Если он погибнет, прежде чем снимает их, вы так-же погибаете.





Секта Наами

Имя бога – Наами - богиня кровавой любви

Знак – сердце пронзенное стрелой

Мировоззрение – любое

Предпочитаемое оружие – стилет

OR - 1

Религия древней богини Наами, жены Имфеора. Ее также прозвали «Богиня кровавой любви», так как служащие ей, должны провести кровавый обряд жертвоприношения. Многие добрые боги любви или схожих сфер, не принимают в свои ряды злодеев, а многие злые, извращают саму суть любви, и забота превращается в обладание. Наами дает силы тем, кто любит, невзирая на их мировоззрение, и она не отказывает влюбленным злодеям. Главное чтобы их чувства были искренни. Принеся жертву Наами, можно получить часть ее силы, воплощающейся в кольцах. Надев кольца, влюбленные лучше понимают друг-друга и могут даже использовать силы богини. Однако Наами не терпит предательства, а предателей нещадно уничтожает.



Легенды рассказывают о Наами, как о высокой и очень красивой женщине, с алым цветом глаз и серебряными волосами. На ее шее висит кулон, с черным камнем. На камне изображена четырехконечная звезда.

Эта секта тайная и не многие знают о ее существовании. Несколько храмов находятся в разных доменах, есть свой храм и в Имфеоре. Впрочем, некоторые клирики данной богини, уж слишком сильно заикливаются на ее кровавости и жестокости. Совсем забывая, что она богиня пусть и темной, но любви.

Погребальная песня Наами [Духовная]

Требования: Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Наами.

Выгода: Вы можете воззвать к силе своего божества, чтобы использовать Погребальная песня Наами.

Вызов божественной силы:

Талант черты

Погребальная песня Наами

Враги слышат эту мелодию, когда близки к смерти. Это их погребальная песня.

На сцену / Духовный / Звук

Свободное действие Дальноточный 10

Триггер: вы или ваш союзник (находящийся в пределах диапазона) впервые раните врага.

Если сегодня вы прошли веху, то наносите дополнительный урон звуком все врагам в этой сцене.

Эффект: ваши (или вашего союзника) атаки наносят дополнительные 10 урона звуком врагу, которого вы ранили.

Примечание – если у врага есть иммунитет к звуку, то этот иммунитет игнорируется.

Особенность: для использования этого таланта вы должны взять черту **Погребальная песня Наами**

Оболочка Наами

Несомненно является одним из самых ужасающих артефактов созданных Наами. Не все верят, что богиня кровавой любви, могла создать столь жуткую вещь, в силу того, что оболочка полностью состоит из изорванных и изрядно потрепанной кожи, которую богиня срывала с тех верующих, кто нарушал правила, выполнять которые покаялся.

Наами являлась в этом облачении к тем, кто желал ее силы, но нарушал ее законы.

После того, как скальпы были сняты с тел их владельцев, они были объединены воедино с помощью магии, образуя некое подобие ужасающего костюма. Владелец артефакта, должен тратить один пункт соп в неделю для того, чтобы утолить голод костюма, так как, в противном случае, костюм пожрет его плоть самостоятельно.

Это ужасающее одеяние воспринимают, как нечто невыразимо порочное и отвратительное, и, следует отметить, что у них есть для этого достаточно причин, помимо внешнего вида Оболочки.

К владельцу оболочки невозможно скрытно подобраться, так как он имеет полный обзор. К тому же владелец оболочки может содрать скальп своего врага, прикрепить к Оболочке и получить доступ к воспоминаниям своей жертвы. Если Владелец артефакта будет хотя бы раз в неделю срывать скальп со своего врага и прикреплять его к Оболочке, то ему не придется жертвовать собственным соп.

Этот предмет существует в единственном экземпляре, что бы носить его, нужно быть злого мировоззрения. Впервые увидевший или использовавший этот артефакт – должен пройти проверку на безумие.

Оболочка Наами (Порочное одеяние) (Уровень 10+ /OR – 1)

Жуткое одеяние кровавой богини.

Ур 10 +2 5000 зм

Ур 15 +3 25000 зм

Ур 20 +4 125000 зм

Доспехи: Кожаные

Улучшения: КД

Свойство:

Ур 10 – сопротивляемость некротической энергии 10

Ур 15 - сопротивляемость некротической энергии 15

Ур 20 - сопротивляемость к некротической энергии 20

Талант (На день): владелец артефакта получает полный набор чувств. Это позволяет найти любое существо на поле, спрятавшееся за препятствием или ставшее невидимым.

«Клянетесь ли быть вместе: в богатстве и бедности, болезни и здравии, тоске и радости, жизни и посмертии, и так - пока вечность не разлучит вас?»

Кольцо Наами – примечание, пока это кольцо не снято, другие магические кольца не действуют. Кольца работают только в паре. Если один из партнеров убит, второе кольцо теряет силу.

Кольцо Наами (Уровень 20)

Подарок верующим от Богини кровавой любви...

Ячейка предмета: Кольцо 125000 зм

Свойство: если у партнера закончились исцеления/очки действия, вы можете передать ему свои исцеления/очки действия.

Талант (На день ♦ Исцеление): Малое действие. Вы получаете регенерацию 10 до конца сцены.

Талант (На день ♦ Телепортация): Действие движение. Телепортация на любую свободную соседнюю клетку с партнером.

Примечание: если партнер, например, падает в пропасть или находится в ином неблагоприятном положении, то можно переместить не себя к нему, а наоборот, в таком случае он не получает урона.

Талант (На день): Немедленное прерывание. Урон от атаки разделяется между обоими партнерами поровну. Если вы достигли вехи, то урон от первой атаки разделяется поровну между партнерами, а все последующие атаки в этот раунд не приносят ущерба.

Кнайты

(тайное общество)

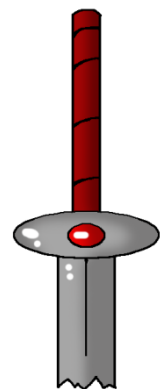
Имя лидера – Камилла Кнайт

Знак – гарда меча

Мировоззрение – нейтрально-доброе

Предпочитаемое оружие - рапиры

Описание - это тайное общество (весьма малочисленное) основала Камилла Кнайт, оставшаяся сиротой по вине графа Рихтера. Девушка поклялась отомстить всему роду Рихтеров, а также уничтожать любого аристократа, что считал, что был неприкасаемым для закона, только из-за знатной семьи. Организация получала поддержку от крестьян, которые укрывали воинов и снабжали необходимыми ресурсами.



На счету Кнайтов множество уничтоженных злодеев. Когда Камилла посчитала, что ее воины готовы – она собрала отряд из самых лучших, и направилась к замку Скорби. Однако девушка серьезно просчиталась... Весь отряд был перебит, а она лишь чудом смогла уйти. По какой-то неведомой причине, Алексис пощадил ее и дал уйти.

Камиллу выходил последний выживший убийца из «Церкви праха». Вдвоем они вернулись в штаб (один из непримечательных домов в деревне), где с остатком воинов, вынуждены решать, что делать дальше. Ни Камилла, ни убийца «Церкви праха», не намерены отступать от своей цели. Они хотят уничтожить знать Имфеора и в особенности семью Рихтеров. Общество «Кнайт» ныне восстанавливает свои силы и набирает последователей.

Спящие боги:

Гротеск

Имя бога – Гротеск, она же «Терновая Королева»

Знак – корона, опутанная шипастой лозой.

Мировоззрение – зло

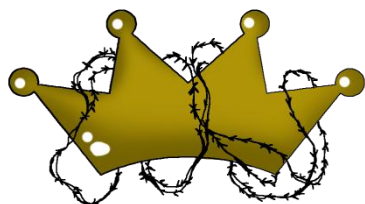
Предпочитаемое оружие – сегментарный шипованный кнут

Описание – Гротеск законно-злая богиня, которая была уничтожена

пособницей Тени – Стефанией Рауд. Верные «Четыре вестника» Терновой Королевы были разбиты, и надежды на возрождение у богини не осталось.

Однако она смогла обрести вполне материальную форму, а Темные Силы Равенлофта, да-же вернули ей часть божественных сил.

Былые силы Гротеск, все еще недоступны ей, и веками она жаждет пробудиться от «бесконечного сна».



Мелефита

Имя бога – Мелефита, она же «Созидательница»

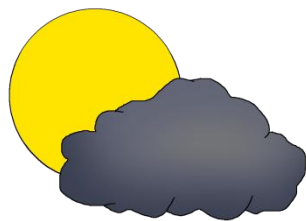
Знак – солнце, выглядывающее из-за туч.

Мировоззрение – добро

Предпочитаемое оружие – посох

Описание – Мелефита – богиня победившая хаос, который уничтожил ее родной мир. Мелефита, создала немало миров, населив их разумными существами,

созданными по ее образу и подобию. Однако ее силы, были похищены злыми богами. Мелефита уснула, однако, часть ее силы угодила в Серое Королевство, где обрела физическое воплощение. Веками она ждет возможности вернуть свои силы и пробудится.



Глава 5 Персонажи





Дневник Клариссы 4 –

Жизнь в замке

Поводок неприятно сжимал шею. В помещении было довольно прохладно, но Клэр дрожала явно не по причине низкой температуры. Эта ужасная женщина приходила снова. Анжелика - упоминание только одного лишь имени, заставляло пробежать по спине мурашки. Иногда вместо нее приходил мужчина, он брал у нее пробы крови и тканей, постоянно расспрашивал, как ей удалось ожить после ритуала, но Клэр не знала ответа.

Послышался шум открываемой двери и Клэр инстинктивно сжалась. Однако в комнату вошла не белокурая садистка, а тот самый мужчина. Его взгляд был холоден как лёд и всё-таки, как вдруг ей показалось, в глубине глаз незнакомца на долю секунды вспыхнула искорка любопытства.

Мужчина молча подошёл к испуганной девушке, стоявшей на коленях, наклонился и,

неожиданно, улыбнувшись, взъерошил волосы Клариссы.

- Смотрю, тебя держат тут в ежовых рукавицах, - сказал он вроде бы дружелюбным, но неприятно сухим голосом. - Ну, ничего, сейчас мы это поправим...

- О, ты пришёл навестить нашу гостью, - раздался голос за его спиной, от которого девушка вздрогнула - Быть может, хочешь позабавиться втроём?

Анж появилась в поле зрения девушки, обойдя мужчину со стороны. На её лице была хищная улыбка, а в глазах плясал какой-то безумно-задорный огонёк.

- Если она наша гостя, то почему мы держим её в таких условиях? - с тем же сомнительно-тёплым выражением спросил незнакомец.

- Ах, Алес, дорогуша, ну как же тебе сложно угодить! – театрально воскликнула женщина.

- Я полагаю, - продолжил Алес, будто не слыша слов женщины, - что разумно было бы её освободить и обеспечить вместо этих тряпок нормальной одеждой.

Глаза Анж сузились, но она, как ни в чём не бывало, продолжила в том же тоне:

- Ох, действительно, - повернувшись к Клэр, и пристально взглянув на нее - отчего у той сжалось сердце, сказала. - Позволь представить тебе своего драгоценного супруга, Алеса. Я думаю, он не простит меня, если я лишу его удовольствия собственноручно снять тебя с привязи.

Клэр понимала, что их слова и эмоции – показные, будто они разыгрывают перед ней пьесу. Но она не понимала, зачем они это делают.

Клэр потрясло высокомерие женщины. Алес же только хмыкнул на иронию жены и, подойдя к пленнице, снял с неё поводок, прикрепленный к кольцу, наполовину утопленному в стену. Вообще, она и сама могла это сделать, но прекрасно помнила, как наказала её Анж за «своевольничество», когда девушка сделала это первый и последний раз.

Алес помог ей подняться, ведь самостоятельно она бы не смогла этого – ноги давно затекли.

- Она сильно пострадала. Много порезов и рассечений, и ожогов. Она не выживет, если ты так будешь с ней обращаться.

Алес снял поводок с девушки, но оставил ошейник.

- Значит, она сдохнет – равнодушно отреагировала графиня. – Джейн, подойди, пожалуйста.

В комнате появилась еще одна женщина, которую, Клэр ранее не видела, но была уверена, что знакомство не принесет ей ничего хорошего.

- Джейн, подготовь девушку. Вымой ее, переодень, в общем сделай так, что на нее было приятно смотреть.

- Будет исполнено – девушка ехидно улыбнулась и подошла к девушке, грубо схватив ее за руку. Впрочем, она весьма деликатно вывела ее из комнаты.

Ночью Клэр закрыла глаза и забылась сном, практически мгновенно после того, как злодеи прекратили над ней издеваться. Ей касалось, будто все ее обнаженное тело - избито и искалечено. Спина вновь была в крови от ударов плетью.

Ее приковали к кровати, так что она лежала между Алексисом и Анжеликой, словно между Сциллой и Харибдой.

Алес увлеченно гладил ее волосы:

- Она такая милая, когда спит.

- Она всегда милая, потому она мне и приглянулась. – ответила Анжелика.

- Ясно... Может, стоит ее отпустить? Поиграли и хватит.

- Еще чего! Я бегала за этой идиоткой по лесу, я хоть за кем-то бегала по лесу раньше? Ответь мне?

- ну вообще-то за каждой беглянкой... но лучше мне было этого не говорить. Да?

- Да. В общем никуда она не денется. Разговор закрыт! Можешь, как всегда быть добреньким с милыми беззащитными девочками, но она умрет здесь. А тебе уже давно пора понять кто ты? Ты ее можешь быть вечно и добряком и злодеем, пора уже сделать выбор. Слушай, давай сменим тему? Хорошо?

- Давай. Я все думаю, когда ты, наконец, мне все расскажешь.

- О чем? – непонимающе спросила Анж

- У тебя увеличилась грудь, ты стала привередлива в пище и... извини уж за выражение, но стала намного стервозней, чем раньше, хотя казалось, куда бы еще больше.

- К чему ты клонишь? – спросила Анж и ее голос дрогнул.

- Я про ребенка. О! И перемены настроения. Зачем ты плачешь?

- Не знаю.

- Почему ты скрывала от меня это?

- Я... боялась. Вдруг ты... ведь... я не знаю, что сказать. Не знаю, почему скрывала. Просто не хотела что-бы что-то поменялось. Слушай, одно твое слово и я от него избавлюсь.

- Не смей! – резко ответил он, но следующие его слова были с более мягким голосом – ведь это наш ребенок. Не нужно ничего делать, хорошо? У нас все будет хорошо. Ты мне веришь?

- Да.

- Отлично. Давай оставим обсуждения до утра.

- Хорошо. Спокойной ночи Алес.

- Спокойной ночи любимая.

Анж приблизилась к Клэр и прошептала:

- В следующий раз, если захочешь подслушать, то притворяйся спящей лучше. Спокойной ночи Клэр, утром тебе скучать не придется.

Граф Алексис Рихтер

«Не самый приятный парень»

Внешность – худой и высокий молодой человек, лет двадцати на вид. Волосы белые, прямые. Челка едва закрывает глаза.

Глаза голубые. На теле есть несколько небольших шрамов, следов детских травм. В детстве он был очень непоседливым и постоянно лазил по заброшенным домам и залезал на высокие деревья.

Предпочитает носить одежду белого цвета.

Чаще всего его можно встретить в белом камзоле, поверх черной сорочки и в белых брюках. Чистоплотен и старается поддерживать внешний вид в порядке. На поясе у него висит небольшая походная сумка, в ней различные микстуры, алхимические зелья. На другой стороне к поясу прикреплена огромная связка ключей. В ней ключи практически от всех комнат замка. В сумке есть скрытое отделение, в котором покоится словно в ножнах – кинжал, чье лезвие смазано парализующим ядом. Алексис редко использует оружие, стараясь решить конфликты мирным путем. Иногда, отправляясь за пределы замка, он берет с собой пистоль, а также пули и порох для перезарядки.



Характер – неопределенный. Он прекрасно понимает, что он зло, но в тайне надеется, что совершенные им благие поступки, смогут сделать его лучше в глазах окружающих. Он знает, что он зло. Но пытается быть хорошим. К примеру, по приказу своего учителя он жестоко убил женщину, скрывавшуюся в Паридоне от графа. Но не тронул ее дочь. Даже когда та подросла и их пути вновь сошлись на поле боя, и он держал кинжал у горла раненой девушки, он – просто отпустил ее. Его жизненный путь полон небольших благих деяний, но некоторые из его преступлений поражают своей жестокостью и беспощадностью. При этом он часто позволяет себе критиковать Анжелику за излишнюю жестокость, и пытается убедить ее обходиться более милосердно с жертвами. Он адреналиновый наркоман. Играющий на грани фола, обожающий чувствовать опасность. Впрочем, он не пытается создать опасную ситуацию намеренно. Но он часто выбирает опасных женщин, ему будто нравится чувствовать себя уязвимым рядом с ними. Ему нравится жестокость. Но он не часто делает, что то жуткое и аморальное собственноручно. Намного больше ему нравится со стороны наблюдать за чужими страданиями. Иногда он даже чувствует что-то вроде жалости к несчастным. Но зачастую его можно увидеть с плотоядной улыбкой, напоминающей оскал хищника. Он часто составляет кампанию Анжелике в

допросах и пытках странствующих приключенцев или просто чем-то провинившихся перед хозяйкой служанок. При этом он подает супруге необходимые инструменты, удерживает несчастных или оказывает им медицинскую помощь, чтобы те не умерли раньше времени.

Он любит жестокость, но лишь как игру... забаву. Творить зло ради самого зла, для него нонсенс. Порой он испытывает привязанность к некоторым своим жертвам. Если пленник симпатичен ему, он старается не наносить ран, которые бы заживали слишком долго или калечили жертву.

Он редко обманывает и старается держать свое слово. К примеру если он пообещает пленнику, что отпустит его, если тот расскажет нужную ему информацию, то не будет убивать несчастного, после того как пленник все расскажет.

И хотя его душа черна как сама ночь, он способен испытывать чувства. Он искренне любит жену и сделает все, чтобы защитить ее.

Тактика – Алексис отлично разбирается в ядах и зельях. Хотя он сносно стреляет из пистоля и фехтует

кинжалом, лучше всего ему удастся сражаться отравленным оружием или забрасывать врагов склянками с различными веществами. Поскольку он бессмертен, то может даже взорвать себя вместе с противниками. Если те решат его окружить.

Знания о персонаже:

10 – он врач и алхимик, отлично разбирающийся в лекарствах, болезнях и ядах. Но он достаточно посредственный воин.

15 – он не претендует на власть над землями Имфеора, но является советником правительницы и дипломатом, улаживающим торговые и политические отношения между доменами.

20 – он бессмертен. Ни яды, ни пули не способны убить его. Его тело регенерируется через несколько часов после гибели.



Краткая биография:

Жизнь человека: Алексис родился в Паридоне, в семье биолога и учительницы литературы, а потому с ранних лет получал образование. Когда ему было 7 лет, его семья была убита неизвестными, а мальчик с трудом выжил, сумев сбежать и хорошо спрятаться в полуразвалившемся доме. В тот день судьба была к нему благосклонна. Едва вооруженные люди вошли в дом, как его потолок обрушился и погреб нескольких из злодеев под прогнившими балками. Они забрали раненых и скрылись. Решив, что мальчишка погиб под завалом.

Детство свое Алексис провел в приюте Паридона. Он всегда увлекался книгами и в 12 лет уже стал работать в небольшом книжном магазинчике рядом с приютом. Отдавая часть заработанного наставникам. Через два года он поступил на медицинский факультет университета Паридона. В те времена университет сменил политику приема студентов, и помимо мужчин из богатых семей, образование смогли получать даже женщины и умные, но небогатые представители среднего класса.

Его оценки были высокими и знания давались без особого труда.

Но больше всего Алексис думал не о том, как лечить болезни, а о бессмертии. Он видел, как его родителей убили. Он много раз с той поры видел смерть, и он понимал, что погибнет рано или поздно.

Он проводил сотни опытов стараясь создать формулу, если не вечной жизни, то хотя бы растянуть свое человеческое существование на несколько веков.

Совершенно случайно он встретил графа Рихтера, который предложил ему бессмертие, за работу в качестве его ученика. И Алексис не смог ему отказать.

Жизнь этернала:

трагедия в том, что став бессмертным, Алексис стал бояться окончательной смерти намного больше, чем во времена, когда он был простым человеком. Его сердце останавливалось множество раз, кровь хлестала из глубоких ран, сознание покидало, и его окружала тьма. Лишь несколько минут, пока его тело не начинало регенерироваться, после очередной гибели. Но в эти минуты он чувствовал ужас смерти, боялся, что его тело не начнет восстанавливаться и он навечно останется в темноте.

Около тридцати лет, Алес жил в замке и постигал алхимические знания. Время от времени он покидал замок и путешествовал в соседние домены, чтобы выполнить поручения графа. Так как его учитель не мог покинуть территорию домена самостоятельно.

Через двадцать лет он пропал. Многие считали, что он сбежал, но это было неверно. Исследуя аномалию в лесу мертвых, он угодил в ловушку. Туманный мост, связывающий Имфеор и Кланвиль, затянул его и выбросил в совершенно ином домене. Следующие двадцать лет, он провел в путешествиях по неведомым землям.

Broken souls II: Renesans © “Grand-Grimuare” 2011

В день возвращения, он увидел перед замком прекрасную белокурую девушку. Она понравилась Алексису и ему ответили взаимностью. Он вскоре узнал, что это дочь графа, который несколько лет назад пропал без вести. Теперь замок, и окружающие земли находились под властью Анжелики. Их любовь вспыхнула мгновенно, и они оба видели в друг-друге идеал, который искали долгие годы. Спустя несколько месяцев они поженились, и Алес стал советником графини. Он встречался с дипломатами и торговцами из иных доменов. Он занимался внешней политикой домена, в то время как Анжелика взяла на себя контроль над территорией домена. Через год он узнал, что его супруга беременна.

Алексис Рихтер Соло контроллер 20 ур Средний натуральный гуманоид (человек) Опыт 16800
Инициатива +14 Чувства Внимательность +14 Хиты 1140; Ранен 570 КД 34; Стойкость 32, Реакция 28, Воля 32 Иммунитет болезни, яд Скорость 8 Единицы действия 2
[Стандартное рукопашное] Кинжал (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие, Яд +23 против КД, урон 2д8+6 и продолжительный урон ядом 3 (спасение оканчивает).
[Стандартное дальнобойное] Пистоль (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +23 против Реакции, урон 3д6+4
[Зональное] Алхимическая граната (стандартное; перезарядка 5 б) ♦ Зона, Огонь Зональная вспышка 1 в пределах 5, +23 против КД, урон 3д6+8 и дополнительный урон огнем 10. <i>Промач</i> – половинный урон
Целебное зелье (малое; неограниченное) ♦ Излечение Восстанавливает 50 нр
[Ближнее] Заморозка (стандартное; перезарядка 5 б) ♦ Мороз Ближняя вспышка 2, +23 против КД, урон 3д6+4 и дополнительный урон холодом 15
[Зональное] Цепная реакция (немедленное прерывание; когда хиты достигают 0) ♦ Зона, Огонь, Мороз, Кислота Зональная вспышка 1, дальность 10, центр на Алесе, +23 против КД, урон 3д8+4 и дополнительный урон 30 (кислота, огонь и мороз – каждый наносит ущерб в 10, если у героя нет к нему иммунитета или сопротивления). При критическом попадании цель становится умирающей.
Мировоззрение Зло Языки Инф, Паридонский Навыки Переговоры +20, Проницательность +18, Запугивание +18 Сил 26 (+18) Лов 19 (+14) Мдр 18 (+14) Тел 22 (+16) Инт 14 (+12) Хар 27 (+18)
Снаряжение кинжал, пистоль, 30 пуль, алхимические зелья, кольцо Наами.

Кольцо Наами – примечание, пока это кольцо не снято, другие магические кольца не действуют. Кольца работают только в паре. Если один из партнеров убит, второе кольцо теряет силу.

«Клянетесь ли быть вместе: в богатстве и бедности, болезни и здравии, тоске и радости, жизни и посмертии, и так - пока вечность не разлучит вас?»

Кольцо Наами (Уровень 20)

Подарок верующим от Богини кровавой любви...

Ячейка предмета: Кольцо 125000 зм

Свойство: если у партнера закончились исцеления, вы можете передать ему свои исцеления.

Талант (На день ♦ Исцеление): Малое действие. Вы получаете регенерацию 10 до конца сцены.

Талант (На день ♦ Телепортация): Действие движение. Телепортация на любую свободную соседнюю клетку с партнером.

Примечание: если партнер, например, падает в пропасть или находится в ином неблагоприятном положении, то можно переместить не себя к нему, а наоборот.

Талант (На день): Немедленное прерывание. Урон от атаки разделяется между обоими партнерами поровну. Если вы достигли вехи, то урон от первой атаки разделяется поровну между партнерами, а все последующие атаки в этот раунд не приносят ущерба.



Графиня Анжелика Рихтер

«Смертоносная красота»

Внешность – невысокая девушка с аппетитными формами и изящными изгибами тела. Юная красавица со временем превратилась в сформировавшуюся великолепную женщину. Упругая грудь, узкая талия, округлые бедра.

У нее голубые глаза и белоснежные от природы волосы.

Длинные до пояса волосы, с немного завивающимися концами. Тонкие алые губы.

Ее цвет лица, кажется, зависит от погоды. В погожие солнечные деньки на щеках румянец, а в холодные и пасмурные – ее кожа становится болезненно бледной.

У нее изящные руки, мягкие и теплые ладони с длинными пальцами, с всегда ухоженными ногтями.

Носит в основном элегантные платья черных или алых тонов, но ее можно увидеть и в обычных брюках и сорочке. На балах она часто одевает «кукольные платья» с множеством украшений и лент.

Однако она очень редко надевает платья с открытой спиной, если ее может увидеть кто-то кроме супруга. На ее спине сохранились следы побоев – ожоги и полосы от кнута.

Она не позволяет людям, которым она не доверяет, смотреть

на эти шрамы. Ибо эти следы напоминают ей о времени, когда она была слабым и уязвимым ребенком.

Характер – Анжелика - дочь своего отца. С самого детства она росла под его присмотром, поэтому ей привилось множество черт его характера. Решимость, уверенность, невозмутимость в самых разных ситуациях, а так-же хладнокровие, расчетливость и безжалостность.

Однако ей знаком и страх за свою жизнь. Муки, которые ей причинила мачеха, все еще сняться ей в кошмарах. Она очень жестока и обожает причинять людям боль. Наказывает служанок за любую провинность, вернее ждет лишь малейшего повода, чтобы оправдать свои действия. Как ни какие мольбы не останавливали ее мучения, так и никакие слова жертв не могут заставить ее отступить. Анж ненавидит слабость и слабых волей людей. Все слезы, мольбы и страх в глазах жертв, лишь сильнее злят ее.

Судя по ее действиям, кажется, что она безумна. Хотя ее размышления на редкость логичны и последовательны.

У нее комплекс Электры и неестественная любовь к своему отцу. Потому она сильно заинтересовалась Алексисом, который за долгие годы работы со Стефаном, по характеру практически стал его копией. Однако ее любовь, вызвали совсем иные чувства - Алексис искренне заботился о ней. С каждым днем, что она была рядом с ним, она все больше чувствовала нарастающую любовь к нему.

Тактика - Анжелика отлично обращается с арбалетом. Стреляет метко и очень быстро перезаряжает оружие. В ближнем бою она может воспользоваться кинжалом, хотя и владеет им намного хуже.

Анж не ползет в бой с сильным противником, или группой врагов. Оказавшись в подобной ситуации, она постарается ретироваться с поля брани. Анжелика не всегда сражается до смерти, иногда она оставляет своих врагов в живых, чтобы те вымаливали у нее пощаду, прежде чем умрут или что-бы она могла попытать их.

Знания о персонаже:

10 – правительница Нуритюра, защищающая крестьян от монстров.

15 – правит землями, из замка «Скорбь»

20 – она красива, но за милой внешностью скрывается безжалостное чудовище

**Краткая биография:**

В свой первый день жизни, она уже видела смерть. Смерть собственной матери. Отец избегал ее, обделял лаской – будто считал причиной гибели Марты. Когда девочка повзрослела, он привел в дом мачеху, которая третировала девушку. Но Анж все терпела, не желая создавать отцу неприятности. Она хотела, чтобы он был счастлив. Вскоре ее отец пропал без вести. Все что осталось у нее на память от родителей – небольшая гравюра, изображающая танцующую пару. Картина, на которой ее родители были красивы, молоды и неразлучны. Едва отец пропал, мачеха словно сорвалась с цепи – унижала и пытала девочку. Однажды Анжелике удалось убить мучительницу, и она стала править замком самостоятельно. Окружила себя верными последователями (или хотя-бы не перечасными открыто) и избавилась от несогласных с ее правлением.

Она правила так-же жестоко, как правил Стефан, которым она восхищалась. Она стала мэром деревни, избавившись от старика Фридриха. Стала защищать крестьян от монстров, но вовсе не по доброте душевной. Люди были для нее ценным ресурсом, и она

не могла позволить ночным тварям без спросу уничтожать ее имущество. Однако на убийства крестьян своими соратниками, она не обращала особого внимания, если те не привлекали слишком много внимания. Однажды она встретила Алексиса, ученика Стефана, и они полюбили друг-друга, а вскоре официально провели церемонию бракосочетания.

Анжелика Рихтер Соло артиллерия 20 уровень Средний натуральный гуманоид (человек) Опыт
Инициатива +13 Чувства Внимательность +18; Хиты 1000; Ранен 500 КД 36; Стойкость 39, Реакция 34, Воля 34 Скорость 8 Единицы действия 2
[Стандартное рукопашное] Кинжал (действие; перезарядка) ♦ Оружие +25 против КД, урон 2д6+12
[Стандартное дальнобойное] Арбалет (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие Дальность 10/20, +26 против Реакции, урон 2д6+8
[Дальнобойное] Меткий выстрел (стандартное; перезарядка 5 6) ♦ Оружие Дальность 20/25, +26 против Реакции, урон 3д6+4 и цель сбивается с ног.
[Тип] «Швейная машинка» (стандартное; перезарядка 5 6) ♦ Оружие +25 против КД, урон 3д8+4 и цель становится изумленной (спасение оканчивает). При критическом попадании цель становится умирающей.
Мировоззрение Зло Языки инф, балок Навыки Акробатика +18, Проницательность +18, Запугивание +28 Сил 27 (+18) Лов 16 (+13) Мдр 17 (+13) Тел 24 (+17) Инт 15 (+12) Хар 16 (+13)
Снаряжение охотничий костюм, кинжал, арбалет, кольцо Наами.

Кольцо Наами – примечание, пока это кольцо не снято, другие магические кольца не действуют. Кольца работают только в паре. Если один из партнеров убит, второе кольцо теряет силу.

Кольцо Наами (Уровень 20)

Подарок верующим от Богини кровавой любви...

Ячейка предмета: Кольцо 125000 зм

Свойство: если у партнера закончились исцеления, вы можете передать ему свои исцеления.

Талант (На день ♦ Исцеление): Малое действие. Вы получаете регенерацию 10 до конца сцены.

Талант (На день ♦ Телепортация): Действие движение. Телепортация на любую свободную соседнюю клетку с партнером.

Примечание: если партнер, например, падает в пропасть или находится в ином неблагоприятном положении, то можно переместить не себя к нему, а наоборот.

Талант (На день): Немедленное прерывание. Урон от атаки разделяется между обоими партнерами поровну. Если вы достигли вехи, то урон от первой атаки разделяется поровну между партнерами, а все последующие атаки в этот раунд не приносят ущерба.



Кларисса Тауэр

«Живая игрушка»

Внешность – подросток, лет 16 на вид. Волосы темные, длиной до пояса. У нее красивые зеленые глаза. От ее улыбки любому человеку может стать теплее на душе, но в последнее время она очень редко улыбается.

У нее не по возрасту большая грудь и узкая талия. Плечи узкие, не развитые. На теле множество шрамов и синяков. Зачастую из одежды на ней бывает лишь ошейник с поводком, но часто ее наряжают в кожаные костюмы и корсеты. В основном на ней надето простое платье светлых тонов. Но оно очень быстро приходит в негодность, из-за трудно смываемых пятен крови.

Характер – очень слабая, запуганная и стеснительная девушка. Вынашивает план мести, желая превратить жизнь своих мучителей в ад.

Знания о персонаже:

10 – беззащитная девушка. Не способная противостоять кому-либо в бою

20 – научилась взламывать замки, после долгих тренировок на своих кандалах

Краткая биография – у нее было совершенно обычное детство. Которое оборвалось в одну очень темную ночь. Ее родители были торговцами, и однажды проезжали через домен Имфеор. В Нуритюре они хорошо поторговали, получив приличные деньги за свой товар, потому что чета Тауэр видела будущее в радужном спектре. Однако ополченцы разыскивали людей для принесения в жертву богине Наами, и именно эта семья оказалась у них в руках.

Анжелика долго издевалась над матерью Клэр, а после жестоко убила, Алексис зарезал ее отца. Все это происходило на глазах испуганного ребенка. Клэр лишь испуганно сжалась в комок, молясь, чтобы этот кошмар был лишь сновидением. Когда злодеи покончили с ее родителями, то принялись за нее. Получив несколько ударов кинжалом, она потеряла сознание, только чудом (или проклятьем?) не погибнув в ту ночь. Анжелика заинтересовалась столь живучей девочкой, и сделала из несчастной живую игрушку.

Алекса

«Ядовитый поцелуй»

Внешность – высокая и стройная девушка с прямыми огненно рыжими волосами. Ее фигура не идеальна, но формы округлые. Ее лицо также достаточно красиво, по крайней мере, видимая за маской часть. Нижнюю часть лица, закрывает кожаная маска, которую Алекса редко снимает. Если конечно рядом нет людей, которых ей нужно убить. Ей не нужно принимать пищу и воду, она как растение способна синтезировать нужные вещества из солнечного света. Ее внешность портит именно нижняя часть лица – ее губы насыщенного фиолетового цвета, а зубы прозрачны словно стекло и заострены как клыки дикого животного. Из ее рта постоянно льется черная ядовитая слизь, или бледно желтая кислота, заменяющая в ее теле желудочный сок.

Алекса облачена в кожаный наряд, который пришит к ее коже проволокой, к нему крепятся длинные ремни, которые будучи застегнуты, преобразуют ее костюм - в смирительную рубашку. Эта одежда напоминает ей о долгих ночах в психиатрической клинике Доминии. Алекса давно бы избавилась, от этого жуткого наряда, но он так хорошо пришит, что снять его выйдет лишь вместе с кожей.

Характер – Алекса сломлена и ее душа кипит от ярости и жажды мщения. Если бы она не встретила вовремя Роланда, то вероятно стала бы жутким монстром, убивающим невинных людей, в темных поселениях Равенлофта. Инквизиция дала девушке то, чего она так жаждала – друзей и семью. В каждом враге инквизиции, она видит личного врага – Ивану, Доминиани и т.п, и к ним соответственно, у нее нет никакой жалости.

Тактика монстра – Алекса обожает забивать врагов кнутами, это оружие позволяет атаковать и с ближнего и с дальнего расстояния. Алексы обладает и «природное оружие», она может плевать кислотой и ядом, а также может подарить ядовитый «поцелуй смерти», который легко может свести противника в могилу.

Знания о персонаже:

10 – Одна из лучших воинов инквизиции. Безжалостна к врагам.

15 - К ней лучше не прикасаться, вместо слюны и крови в ее теле – яд и кислота.



Краткая биография – девушка «родилась» в лаборатории Борки. Странствующий алхимик. Стефан Рихтер пообещал за крупную сумму, создать для Ивана Борицы идеального убийцу. И он выполнил свою часть сделки. Девушка полностью подчинялась воле своей темной госпожи, умела атаковать врагов кислотой и отравлять их - легким прикосновением своих губ. В качестве основы для работы, Стефан взял фрейлину Ивана. Ему пришлось разобрать несчастную на куски, а после он создал из ее тела симбиоз эрмондернунга и гомункула.

Девушка во всем подчинялась Иване. И хотя она совершенно не хотела никому причинять вред, темная воля ее госпожи заставляла ее уничтожать врагов Борицы. Только когда темных лордов Борки уничтожили, бывшая фрейлина обрела свободу.

К сожалению блуждая по туманным землям, она оказалась в психиатрической клинике Доминиани. Злобный доктор пытался «питаться» девушкой, но вместо костного мозга его рот и клыки - были обожжены кислотой. Озверевший Доминиани, пришел к плоти девушки смирительную рубашку и проводил над несчастной многочисленные опыты. Все эти годы Алекса постоянно видела в

кошмарах лицо графа Рихтера. Она поклялась однажды найти этого человека и превратить его жизнь в ад, как он сделал это с ней.

Она сошла с ума в этом ужасном месте. Однажды, в самый обычный жуткий день в Доминии, ее не спасли герои. Они уничтожили Доминиани и сожгли клинику, а спасенных «пациентов» доставили в храм Эзры. Герои не решились убить Алексу. Именно в этом храме ее нашел Роланд. Алекса присоединилась к его, тогда еще небольшому отряду.

Алекса Элитный Налетчик 11 уровень Средний созданный гуманоид (гомункул) Опыт 1200
Инициатива +14 Чувства Внимательность +7; Хиты 230; Ранен 115 КД 26; Стойкость 23, Реакция 25, Воля 20 Скорость 7 , см. так-же <i>Легкий шаг</i> Единицы действия 1 Иммунитет – болезни, яд
[Рукопашное стандартное] Кнут-бритва (стандартное; неограниченное)
Досыгаемость 3; +16 против КД, урон 2дб+8. При критической атаке, Алекса дополнительно атакует Электро-кнутом.
[Рукопашное] Электро-кнут (стандартное; неограниченное) ♦ Электричество
Досыгаемость 3; +16 против КД, урон электричеством 2д8+6
[Рукопашное] Удержание (стандартное; перезарядка 5 б)
+14 против Реакции, цель опутывается кнутом и становится удерживаемой (спасение оканчивается), одновременно Алекса может удерживать лишь одно существо. <i>Дополнительно:</i> Алекса может проводить по удерживаемой цели атаку электро-кнутом как малое действие.
[Ближняя] Поцелуй (малое; на сцену) ♦ Яд, Кислота
+15 против Стойкости, урон 2дб+4 кислотой и продолжительный урон ядом 6 (спасение оканчивается).
Легкий шаг (малое; неограниченное)
Алекса совершает шаг 1 клетку
Мировоззрение Нейтрал Языки балок Навыки Запугивание +10, Акробатика +12 Сил 19 (+9) Лов 24 (+12) Мдр 14 (+7) Тел 20 (+10) Инт 14 (+7) Хар 13 (+6)
Снаряжение кожаные доспехи, кнуты из проволоки (2), знак Эзры

Боевые кнуты: кнуты используются для боя на больших дистанциях. Они специально созданы, что-бы стать грозным оружием в умелых руках.

Кнут – обычный кнут.

Боевой кнут – кнут, специально утяжеленный на конце, так-же известен как **нагайка**.

«Рейзер» – кнут на котором укреплены бритвенно-острые стальные шипы. При сильном ударе – они распарывают плоть, оставляя множественные раны (*при критическом попадании – враг получает продолжительный урон 2 (спасение оканчивается)*).

Кнут из проволоки – кнут из человеческих волос и стальной проволоки, способен нанести мощные повреждения и да-же сбить противника с ног (*при критическом попадании – враг сбивается с ног*).

Боевые кнуты:

Оружие:	Проф:	Урон:	Досыгаемость:	Цена:	Вес:	Свойства:
Кнут	-	дб	2	2 зм	2 ф	Универсальное
Боевой кнут	+1	д8	2	7 зм	2 ф	Универсальное
«Рейзер»	+2	2дб	2	Спец	3 ф	Универсальное
Кнут из проволоки	+2	2дб+4	3	спец	3 ф	Универсальное

Роланд**«Защитник»**

Внешность – высокий мужчина, которого старость уже лишает сил. Он могучий воин, огромный словно гора, и способный вышибить дух из врага одним ударом, но его нынешние силы лишь тень бывшего могущества. У него густая седая борода и густая шевелюра.

Краткая биография – он многие годы был анахоретом Эзры и странствующим воином. С детства он мечтал стать паладином, но при этом не отличался особым фанатизмом в следовании законам, и сам нередко нарушая их.

Он умел смотреть на картину целиком, отмечая зачатки добра даже в монстрах, в нем не было желаний уничтожить все что кажется обычному человеку пугающим. Он путешествовал по доменам, по какой-то причине туманы (а мб сама Эзра?) беспрепятственно пропускали его.

Помог множеству людей и нелюдей, к примеру, спас миролюбивую семью вампиров в Дарконе, за которыми гнались агенты Каргата.

Роланд верил, что лишь самые темные и ужасные существа достойны смерти. В Паридоне к нему во сне явилась Эзра, богиня рассказала о землях скорби, и о хозяине замка в самом центре домена.

Анахорет проснулся, сжимая в руке подарок богини - перевернутый знак Эзры на длинной цепочке. Во сне Эзра сообщила, что этот артефакт поможет пройти сквозь границу домена.

Пять лет Роланд занимался сбором последователей, к нему примкнуло множество паладинов, странствующих воинов, наемников и магов. Когда численность организации достигла сотни воинов - Роланд окрестил ее орденом "пепельных клинков". Название было дано в честь униформы воителей, включавшую длинные серые мантии.

Боевое крещение было проведено в Паридоне, где на утро оказалось, разгромлено два подпольных клуба, и сожжено около десятка доппельгангеров. Таким образом, проведя боевые учения своего ордена - Роланд повел их в земли скорби.

После прибытия инквизиторы уничтожили штаб "белых мантий", и построили в лесу свою церковь, совершенно не опасаясь монстров, что жили в округе.

На встречу с графом Роланд пошел один, даже не взяв оружие. Не известно о чем они говорили - но на утро Роланд вернулся к своим людям совершенно невредимый. С той поры Роланд и подконтрольные ему воины осели на границе домена, защищая земли от монстров и опасных пришельцев из других доменов.

Роланд постоянно повторяет, что близка ночь решающей битвы со злом, но что это за битва и с кем - никто этого не знает.

Роланд Соло солдат 15 уровень Большой натуральный гуманоид (человек) Опыт 7200
Инициатива +13 Чувства Внимательность +8; Хиты 900; Ранен 500 КД 32; Стойкость 29, Реакция 30, Воля 25 Скорость 8 Единицы действия 2
[Стандартное рукопашное] Лезвие Эзры (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие
Досыгаемость 2, +21 против КД, урон 2дб+8 <i>Примечание</i> – дополнительный урон нежити дб
[Рукопашное] Удар щитом (стандартное; неограниченное) ♦ Щит
+20 против КД, урон дб+8 и цель сбивается с ног.
[Рукопашное] Таран (движение; перезарядка 5 6)
Роланд перемещается на 4 клетки вперед, толкая всех врагов, что находятся на его пути. +20 против реакции, и цель толкается на соседнюю свободную клетку и становится изумленной (спасение оканчивает).
[Зональное] Благословение Эзры (стандартное; на сцену) ♦ Излучение, Исцеление
Зональная вспышка 1, дальность 10, союзники в зоне вспышки восстанавливают 2дб+10 хитов (см. «Знак Эзры»), а враги получают урон излучением 15. <i>При критическом попадании</i> , все враги (кроме элиты и одиночных) считаются умирающими.
Мировоззрение Добро Языки паридонский, балок Навыки Атлетика +15 Сил 17 (+10) Лов 18 (+11) Мдр 12 (+8) Тел 18 (+11) Инт 11 (+7) Хар 15 (+9)
Снаряжение знак Эзры. Перевернутый знак Эзры, латные доспехи, длинный меч (лезвие Эзры), тяжелый щит.



Оружие:

«Лезвие Эзры» - длинный меч, которым пользуются воины и паладины, поклоняющиеся этой богине. На лезвии вытравлены святы́е символы. Это меч наносит дополнительные дб урона монстрам с ключевым словом «нежить».

Проф.	Урон	Досыгаемость	Цена	Вес	Группа	Сойства
+3	1д8	2	спец	6 ф	Тяжелый клинок	+ дб урона нежити

Знаки веры:

Знак Эзры – святой символ верующих в Эзру. Как правило, этот предмет не обладает особыми свойствами, но жрецы и паладины, могут использовать его как знак веры, тогда он получает свойства «Символа жизни» («Книга игрока» ст. 242).

Знак Эзры (Уровень 2+)
<i>Сила вашей веры наделяет энергией ваши исцеляющие молитвы.</i>
Урв 2 +1 520 зм Урв 17 +4 65 000 зм Урв 7 +2 2 600 зм Урв 22 +5 325 000 зм Урв 12 +3 13 000 зм Урв 27 +6 1 625 000 зм
Инструмент (Символ веры) Улучшение: броски атаки и урона Критический: +1кб урона за каждый плюс
Талант (На день ♦ Исцеление): Малое действие. До конца вашего хода все персонажи, исцеляемые вашими талантами на сцену или на день, восстанавливает дополнительные 1кб хитов.

Уровень 12 или 17: Восстановите дополнительные 2кб хитов.

Уровень 22 или 27: Восстановите дополнительные 3кб хитов.

Перевернутый знак Эзры – на вид небольшая безделушка, за которую не каждый отдаст и пару медяков. Этот знак сам ищет владельца, любой другой «неподходящий человек», едва коснувшись знака, мгновенно испытывает непреодолимое желание выбросить его.

Этот артефакт невозможно изготовить, однако по всему демиплану разбросано около полусотни подобных предметов. Его обладатель не заблудится в туманах и всегда выходит к нужному для него домену. Носитель знака может провести с собой то количество людей, сколько у него очков харизмы, при условии, что эти люди добровольно следуют за ним. Если границы домена закрыты, то обладатель знака и идущие с ним люди, могут пройти сквозь них и остаться невредимыми. Знак сам ищет себе подходящего хозяина, он не может быть куплен или изготовлен. Иногда во сне, хозяин предмета видит Эзру, и может с ней общаться. Не имеет значения, верит ли он в эту богиню. Изредка Эзра может вмешаться и защитить носителя предмета, укрыв его в туманах и спрятав от опасностей.

Перевернутый знак Эзры (Уровень 1)

Путеводная звезда в туманах Равенлофта.

Ур 1 +1 0 зм (нельзя купить и продать, только найти)

Инструмент (Символ Веры)

Улучшения: Броски атаки и урона

Критический: +1д6

Талант (Неограниченно): позволяет беспрепятственно проходить, через закрытые границы Равенлофта.

Носитель знака, может провести с собой количество существ, равное его показателям харизмы.



Шарлотта

"Стальная дева"

Внешность – высокая и с очень сильными руками. Постоянно носит латы, скрывая под ними покалеченную плоть. У нее голубого цвета глаза, и короткие темные волосы. Она также не расстается с алебардой.

Характер – она очень сообразительная девочка, и долго думает над вопросом, тщательно взвешивая каждое слово, но многие считают, что у нее поврежден рассудок. Она постоянно молчит, а лицо застыло, словно восковая маска и не демонстрирует эмоции.

Тактика – Шарлотта ловко обращается с алебардой, в бою она стремится сбить врага с ног, и завершить битву - добив упавшего противника. Она редко вступает в рукопашный поединок, пользуясь преимуществом длины своего оружия.

Знания о монстре:

10 - уверенная, что грехи можно очистить болью, она терзает тела грешников, как и собственное тело, стараясь очищать души.

Краткая биография – родилась в крайне религиозной семье Тепеста, в которой девушка росла без капли любви и ласки и ее наказывали за малейшую провинность, слова и мысли не угодные родителям. В нее вбивалась мысль, что Эзра жестокая богиня и только боль сможет сделать ее достойной, чтобы богиня забрала ее в свое царство.

Девочка постоянно ходила в порезах и синяках.

Однако, по странному стечению обстоятельств, такое обращение не сделало ее злобной или жестокой. Напротив, она жаждала защищать справедливость и помогать истинно верующим. Она стала паладином, а вскоре и инквизитором Тепеста. Впрочем, хотя она верила, что Эзра богиня добра и прощения, свои прегрешения она очищала болью. Казнив очередного еретика – запиралась в кельи и наносила себе удары кнутом, пока не теряла сознание.

Когда ей исполнилось двадцать лет, сама Эзра явилась к ней во сне. Она велела Шарлотте немедленно отправляться к Шервудским лесам, на окраине Тепеста. Там она должна была быть к рассвету.

Когда первые лучи солнца поднялись над горизонтом, Шарлотта вошла в лес и слушала вдалеке шум битвы. Она приблизилась и увидела, как несколько воинов сражаются с веркрысами. Шарлотта присоединилась к сражению и помогла воинам победить в неравной схватке. Одним из них был Роланд, он рассказал девушке о своей миссии, порученной Эзрой и два паладина, решили выполнить задание богини вместе.

Шарлотта Элитный солдат 14 уровень
размер происхождения (уточнение) Опыт
Инициатива +12 Чувства Внимательность +13; Хиты 280; Ранен 140 КД 28; Стойкость 26, Реакция 26, Воля 26 Скорость 6 Единицы действия 1
Особенности:
Излучение
Аура 2, союзники, находящиеся в зоне действия ауры, восстанавливают 20 нр, а существа с ключевым словом «нежить», наоборот теряют 20 нр, войдя в зону действия ауры.
[Стандартное рукопашное] Алебарда (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие
Достигаемость 2; +20 против КД, урон 2д6+4
[Рукопашное] Пронзающий выпад (стандартное; перезарядка 5 6) ♦ Оружие
+20 против КД, урон д8+4 двум противникам находящимся перед Шарлоттой
[Рукопашное] Удар древком (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие
+20 против КД, урон д8+6 и цель сбивается с ног.
[Рукопашное] Добивающий удар (малое; неограниченное) ♦ Оружие
Если цель сбита с ног Ударом древка , Шарлотта проводит дополнительную атаку по лежащему врагу. +18 против Реакции, урон 2д6+8, при критическом попадании – цель становится умирающей.
Мировоззрение Добро Языки балок
Навыки Выносливость +15, Атлетика +14
Сил 17 (+10) Лов 17 (+10) Мдр 13 (+8)
Тел 17 (+10) Инт 13 (+8) Хар 15 (+9)
Снаряжение знак Эзры, алебарда, латные доспехи.

Люсия

«Мозгоправ»

Внешность – наверно самое примечательное в ней – глаза. Один голубого цвета, второй зеленого. Эта черта мгновенно привлекает внимание к девушке, чему она только рада. У нее длинные темные волосы, тонкие алые губы и взгляд женщины, которую нельзя уже ничем удивить.

Ее улыбка холодна как лед, и создается впечатление, что она совершенно безразлична ко всему. Из одежды она предпочитает яркие простые платья, предпочтительно красного цвета.

Часто ее можно увидеть с бокалом вина в руке. Она очень много пьет, и эта зависимость портит ее внешность. Однако Люсия окружена аурой очарования. Которая делает ее в глазах окружающих чуть более красивее, чем

она есть и помогает скрыть круги под глазами и морщины.

Характер – жестокая и избалованная девушка, привыкшая полагать, что все сойдет ей с рук. Будучи наделенной талантом видеть чужой разум, она часто «играется» с ним. Меняет личности людей, убивает их или доводит до самоубийства. Обычным пыткам над телами несчастных, она предпочитает проникать в душу. Понимать ход мыслей жертвы и причинять ей душевные страдания.

Она находит странную связь между собой, Анжеликой и Клариссой. Как она выражается – все равно, что смотреть на два своих отражения. Она пытается поддерживать дружеские отношения с этими девушками, и помогает и поддерживает если потребуется.



Краткая биография – никто не знает фамилию Люсии, он не рассказала ее даже своей единственной подруге – Анжелике. Всем она рассказывает, что является дочкой Императора, которая по случайности попала в этот замок, озарив его своим великолепием. Но на самом деле она дочь крестьянина – родилась и выросла в Нуритюре. Аристократы живущие в замке, убили ее родителей и брата, прямо на ее глазах. И если бы не внезапно проявившийся дар управлять сознанием других людей, она бы уже давно была мертва.

Однако Люсия не спешила сбежать из замка, наоборот – перед ней открылись новые перспективы, и она утоляла собственные желания обретения власти и могущества над людьми. Она погубила множество служанок которых считала не более чем куклами. Игрушками, в сознании которых она могла копаться, и управляла их телами заставляя совершать ужасные вещи.

издевалась она и над несчастными пленниками замка, и над невинными людьми из родной деревни.

С каждым годом ее могущество росло. Но росла с ними и боль.

Пока Люсия была ребенком, она почти не замечала последствий применения своих способностей, но к тридцати, головная боль просто сводит ее с ума. Она много пьет – алкоголь помогает боли утихнуть. Но бывают дни, когда она не может даже подняться с постели, так как каждое, даже малейшее движение вызывает волны непереносимых страданий. Настолько обессиленной она бывает. Все что ей остается в эти дни – страдать лежа в своей постели и молиться, чтобы боль поскорее утихла.

Ее подруга Анжелика, помогает девушке избежать законного наказания, за ее преступления. В обмен Люсия помогает графине своими необычными способностями.

Михаэль Джигсау

«Сумасшедший изобретатель»

Внешность – молодой человек с длинными темными волосами. Он носит очки, когда работает, но в повседневности предпочитает обходиться без них. Его одежда в основном повторяет стиль Алеса – бардовая сорочка, темные брюки и черный камзол. Некоторые даже отмечают внешнее сходство двух злодеев.

Михаэль не слишком задумывается о своем внешнем виде – часто его можно увидеть разгуливающим в белом рабочем халате, забрызганном кровью и машинным маслом. Он также постоянно носит с собой книги, не открываясь от чтения даже за обеденным столом.



Характер – Джигсау социопат и социофоб, он озлобившийся непризнанный гений, который видит в окружающих лишь полезные инструменты или вовсе лабораторных крыс, приводя в жизнь свои эксперименты, он меньше всего задумывается о вреде, который может принести. Он не испытывает эмоций и всегда следует голосу логики. Другое дело, что его логика большинству людей не понятна. Михаэль безразличен к чужим страданиям, множество людей встретило мучительную смерть, оказавшись в его ловушках.

Краткая биография - с самого детства Михаэль наблюдался у врачей, мальчик был слаб здоровьем еще от рождения, постоянные болезни, врожденный порок сердца, и целый букет недугов.

Врачи отмечали в нем стойкое желание к жизни, и ненависть к окружающему миру. С малых лет он собирал различные механизмы, к примеру, создал раму с помощью которой мог легко подняться с кровати - просто встать он не мог, по утрам его тело было наиболее слабо и беспомощно. Все деньги родителей уходили на докторов и лекарств. Врачи отмечали, что у Михаэля хорошо развит интеллект, и пространственное мышление, он с легкостью решал сложнейшие головоломки, собирал механизмы и даже приступы болезни проводил в постели, не расставаясь с книгой. Он начитан и очень умен (даже можно сказать гениален)

Так-же отмечали нарциссизм и нонконформизм, перерастающий в социопатию.

Вскоре его тело ослабело настолько, что он почти полностью потерял зрение.

В свои 20 лет он остался сиротой, без денег и смысла существования. Очередной приступ застал его в момент, когда никто бы не сумел помочь, но он выжил. Проходивший мимо студент медик, спас его жизнь, тогда Михаэль не знал, что этот незнакомец был Алексисом, человеком которого он встретит через семь лет своих блужданий в землях скорби.

Алексис вновь выходил его, и даже умудрился вылечить его хронические заболевания, и талант Михаэля не пропал впустую.

Он отличный изобретатель и инженер, и на славу поработал в замке - создавая полезные механизмы и хитроумные ловушки.

Его единственный друг, вернее то, как Михаэль понимает значение этого термина – Алексис.





Машина плоти Джигсау

Жуткие изобретения созданные Джигсау. Они совмещают в себе алхимию, магию и механику. Это стальные остовы, «украшенные» шипами, лезвиями и различными колюще-режущими частями. Остовы густо исписаны магическими знаками. Эти механизмы тупые и выступают, как правило в роли охранников. Убивая или захватывая нарушителей. Эти механизмы подчиняются лишь своему хозяину – Михаэлю Джигсау.

Что-бы иметь возможность сражаться полноценно, им необходим свежий труп, что-бы они могли вытягивать из него душу и перерабатывать плоть.

Джигсау так-же разрабатывает более долговечные механизмы. Использующие в качестве источника энергии боль живых существ. Они помещаются в эти жуткие механизмы, где подвергаются изуверским пыткам механизмами машины. Пока создана лишь одна такая машина, и если ее уничтожить, то человека внутри нее еще можно спасти.

Тактика монстра: они слишком тупы, что-бы действовать хитроумно, они просто нападают и уничтожают врагов всеми доступными способностями.

Знания о монстре:

15 (знание магии) – Машина агонии Джигсау может использовать заключенного в ней человека, что-бы общаться с хозяином или врагами. Этот человек своим голосом, говорит то, что ему приказывает машина. Если этот человек не знает

языка хозяина или врагов, то в беседе потребуются участие переводчика.

20 (знание магии) – Машина агонии Джигсау, видит мир через зрение находящегося в ней тела. Если оно обладает какими-либо особыми чувствами (тенивое зрение например), то машина так-же получает эти чувства.

Машина Джигсау миньон 12 уровень
Средний природный оживленный (механизм) Опыт 180
Инициатива +6 Чувства Внимательность +8; чувство вибрации Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон. КД 20; Стойкость 20, Реакция 20, Воля 20 Иммунитет болезни, яд. Сопrotивляемость 15 некротическая энергия Скорость 4
Особенности:
Захватить тело
Машина Джигсау может захватить свежий труп среднего гуманоида (не нежить), погибшего не более двух раундов назад. Захватив тело, она становится Машиной плоти Джигсау . Примечание: если Машина Джигсау убивает врага (средний гуманоид (не нежить)), то автоматически захватывает его тело, свободным действием.
[Стандартное рукопашное] Шип (стандартное; неограниченное)
+15 против КД, урон 7
[Рукопашная] Двойная атака (стандартная; перезарядка 5 6)
+16 против КД, урон 10
Мировоззрение Злое Языки _ Навыки Скрытность +11 Сил 16 (+8) Лов 12 (+6) Мдр 11 (+5) Тел 16(+8) Инт 16 (+8) Хар 16 (+8)

Машина плоти Джигсау солдат 12 уровень Средний природный оживленный (механизм) Опыт 700
Инициатива +8 Чувства Внимательность +10; чувство вибрации Хиты 124; Ранен 63 КД 28; Стойкость 26, Реакция 23, Воля 24 Иммунитет болезни, яд. Сопrotивляемость 15 некротическая энергия Скорость 6
[Стандартное рукопашное] Шип (стандартное; неограниченное)
+17 против КД, урон 2д8+5
Переработать труп (немедленное прерывание; когда хиты достигают 0; на день) ♦ Исцеление
Машина плоти перерабатывает тело находящееся внутри нее, и получает 40 хитов.
[Рукопашное] Хватка мертвеца (стандартное; перезарядка 4 5 6) ♦ Некротическая энергия
Досыгаемость 2, +16 против Реакции, цель становится захваченной (спасение оканчивает). Пока цель в захвате, она получает урон 5 и Машина плоти может малым действием атаковать захваченного Шипом .
[Рукопашное] Двойной удар (стандартное; перезарядка 5 6)
+17 против КД, урон 2д6+4 и цель становится ошеломленной (спасение оканчивает).
Мировоззрение Злое Языки _ Навыки Скрытность +13 Сил 18 (+5) Лов 15 (+8) Мдр 11 (+5) Тел 20 (+10) Инт 16 (+8) Хар 16 (+8)

Машина агонии Джигсау Элитный контроллер 12 уровень Средний природный оживленный (механизм) Опыт 1400
Инициатива +8 Чувства Внимательность +13, <i>так-же см. знания о монстре</i> . Хиты 244; Ранен 122 КД 28; Стойкость 25, Реакция 24, Воля 26 Иммунитет болезни, яд. Сопrotивляемость 15 некротическая энергия Скорость 6 Единицы действия 1
[Стандартное рукопашное] Лезвие (стандартное; неограниченное)
Досыгаемость 2, +18 против КД, урон 3д6+4
[Зональное] Вопли боли (немедленный ответ; когда получает критический удар) ♦ Исцеление, Звук
Ближняя вспышка 1, +17 против Стойкости, урон 2д6 и цель становится изумленной и оглушенной (спасение оканчивает и то и другое).
[Стандартное рукопашное] Шипы (стандартное; неограниченное)
+17 против КД, урон 2д8+8
[Рукопашное] Тиски (стандартное; перезарядка 5 6)
Досыгаемость 2, +16 против Реакции, цель становится захваченной (спасение оканчивает). Пока цель в захвате, она получает урон 10 и Машина агонии может малым действием атаковать захваченного Шипом .
[Зона] Расчленение (стандартное; перезарядка 5 6) ♦ Исцеление, Некротическая энергия
Зональная вспышка 1 в пределах 10. <i>В первый раз</i> - +12 против Стойкости, урон 2д6 некротической энергией, и Машина агонии восстанавливает 30 хитов. <i>Во второй раз</i> - +14 против Стойкости, урон 3д6 некротической энергией и цель становится изумленной (спасение оканчивает), и Машина агонии восстанавливает 40 хитов. <i>В третий раз</i> - +16 против Стойкости, урон 3д6+4 и цель становится изумленной и ошеломленной (спасение оканчивает и то и другое), и Машина агонии восстанавливает 50 хитов. <i>Примечание</i> – после третьего использования человек внутри машины становится умирающим. <i>При промахе</i> – половина урона и цель не становится изумленной/ошеломленной.
Мировоззрение Злое Языки Инф, Общий Навыки Скрытность +13; Запугивание +13 Сил 16 (+8) Лов 12 (+6) Мдр 11 (+5) Тел 16(+8) Инт 16 (+8) Хар 16 (+8)



Рубина фон Винклъ

«Волшебный стрелок»

Внешность – среднего роста с безумной улыбкой и холодными злыми глазами (ну как у красивой акулы). Огромный шрам на переносице, оставленный когтями оборотня. У нее короткие иссиня-черные волосы, которые она остригает, если те отрастают ниже плеча. Лучшей одеждой, считает охотничьи костюмы, являющиеся превосходной кожаной броней. Когда она выходит из замка, на ее плече всегда висит старинный магический мушкет.

Характер – она озлоблена на весь мир. На себя, своих родителей, своих «друзей» и врагов. Она может кооперироваться с другими персонажами. Но лишь пока ей это выгодно. Она давно разучилась испытывать хоть какие-то эмоции. Всегда холодная и сосредоточенная.

Тактика – она не слишком любит сложные планы. Рубина - снайпер. Все, что ей нужно для победы – винтовка и выгодная позиция для стрельбы.

Знания:

20 (знания магии) – путешествуя по лесам Картакасса, Рубина добыла волшебный мушкет, принадлежавший легендарному охотнику на оборотней – Саймону Кроссу. Мушкет был, прозван в народе как «Полуночный сезон», что как-бы намекает, что с этим оружием, в любое полнолуние можно открывать охотничий сезон на оборотней.

Краткая биография – дочь богатого аристократа Рипа фон Винклъ и некогда его телохранительница – Диана фон Винклъ, которая зарабатывала охотой на монстров и наемными убийствами. После рождения девочки, ее родители расстались. Мать оказалась с ребенком на улице, без гроша в кармане. Ей еще сильно повезло, так как Рип, сперва желал отправить жену в сумасшедший дом.

Диана научила дочь в совершенстве владеть винтовкой. Когда девочке было 11 лет, ее мать умерла от холеры. Диана рассказала ей перед смертью, что она дочь алхимика по имени Стефан, которого ей поручалось убить, но который соблазнил ее, и оставив «подарок», навсегда пропал в неизвестном направлении. Когда Рип фон Винклъ узнал об измене супруги, то был в бешенстве и даже попытался убить ее, но все же смог совладать со своим гневом. Поддерживал Диану до рождения ребенка, в память о бывшей когда-то между ними любви.

Мать отправила ее перед смертью жить к бабушке, по слухам ведьме, обитающей в глухих лесах.

Когда Рубина прибыла к домику бабушки, то увидела, что ту уже давно сожрали оборотни. Один из них, под видом лесоруба смог приблизиться к девочке. Он сильно избил ее, оставив на переносице шрам.

Изнасиловал и связал, собираясь чуть позже сожрать ее. Но Рубина сумела распутать узлы. Схватить винтовку и уничтожить монстра.

Она занялась отстрелом оборотней, которые сильно расплодились в лесу, и через пару лет уничтожила всех.

После она отправилась на поиски этого самого Стефана, чтобы поквитаться за горести и страдания, что он причинил матери. Но когда прибыла в замок «Скорбь», тот уже пропал.

Рубина сильно сочувствовала Анжелике, еще одной дочери которую Стефан бросил. Она стала телохранителем и учителем девушки. Своей феноменальной технике обращения с дальнобойным оружием, Анжелика обязана именно Рубине. Рубина предпочла умолчать, что она сводная сестра Анж. Сообщила лишь, что «обязана графу Рихтеру жизнью». Ныне она живет в замке, дожидаясь возвращения графа и уничтожая врагов желающих навредить ее сестре.

Рубина фон Винкль элитная артиллерия 15 уровень Средний натуральный гуманоид (человек) Опыт 2400
Инициатива +10 Чувства Внимательность +12; Хиты 230; Ранен 115 КД 28; Стойкость 26, Реакция 26, Воля 22 Скорость 6 Единицы действия 1
Особенности:
Кемпер
В начале боя Рубина получает невидимость, пока не атакует. Она может перемещаться, оставаясь невидимой. <i>Если в игре используется миниатюры, то Мастер не ставит ее на поле, пока она не станет видимой. Игроки не должны подозревать, что на поле есть кто-то.</i>
Волкодав
Атаки Рубины наносят дополнительные дб урона таким существам как: Волк,оборотень, Шифтер и Дуппельгангер.
Вольный стрелок
Рубина не тратит действий на перезарядку оружия. Так-же она обучена обращению и уходу за оружием.
[Стандартное дальнбойное] Выстрел (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие
Дальность 15/20, +19 против Реакции, урон 3дб+8
[Стандартное рукопашное] Удар прикладом (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие
+20 против КД, урон д8+6 и цель сбивается с ног.
[Зональное] Дробь (стандартное; перезарядка 5 б) ♦ оружие
Ближняя вспышка 2, +19 против Реакции, урон 2дб+8
Адреналин (немедленное прерывание; когда впервые ранен)
Рубина получает +2 к Скорости и +2 ко всем защита.
[Дальнбойное] Двойной выстрел (стандартное; перезарядка 5 б) ♦ Оружие
Наносит две атаки Выстрелом , по одной цели или по двум разным находящимся в пределах 5 клеток друг от друга.
Мировоззрение нейтрал Языки балок, дарконийский
Навыки Скрытность +20 Сил 17 (+10) Лов 22 (+13) Мдр 15 (+9) Тел 18 (+11) Инт 11 (+7) Хар 11 (+7)
Снаряжение охотничий костюм, «Полуночный сезон»

Навыки для персонажей:**Кемпер****Требование:** Скрытность 15**Выгода:** если в начале боя вы не двигались, то становитесь невидимым, пока не атакуете.**Волкодав****Выгода:** вы наносите дополнительные дб урона таким монстрам как: Волк,оборотень, Шифтер и Дуппельгангер.**Особенность:** эту черту можно брать дважды. Максимальный дополнительный урон 2дб.**Искусство стрелка****Требование:** ловкость 10**Выгода:** перезарядка требует лишь малого действия.**Особенность:** эту черту можно брать дважды. Во второй раз, она позволяет не тратить вообще никаких действий на перезарядку.**Стрельба по Македонски****Требование:** ловкость 15**Выгода:** позволяет стрелять одновременно из двух пистолей по одной или двум разным целям.**Особенность:** если взята черта – «Искусство стрелка», то оба оружия одновременно перезаряжаются – малым действием. Если черта «Искусство стрелка», взято дважды, это позволяет не тратить вообще никаких действий на перезарядку двух орудий.

Оружейник

Требование: герой родился в развитом домене (Даймонлю, Ришемлю, Борка, Даркон и т.д) или долгое время обращался с огнестрельным оружием.

Выгода – вы обучены обращению и уходу за оружием.

Броня:

Охотничий костюм – разновидность кожаных доспехов, популярная у аристократии Инфеора. Вместо вкладок из дубленой кожи, используются вставки из стали - закрывающие жизненно важные области. Это делает доспехи чуть тяжелее, зато они намного эффективней против огнестрельного оружия. Пластины разделяются на: сталь, укрепленная сталь и кевлар. Последние два вида брони, поставляются из соседнего поселения – Шантье, славящегося своими мастерами и изобретателями. Охотничьи костюмы со стальными вкладками, так-же используют богатые охотники.

Охотничьи костюмы бывают мужские и женские, но различия лишь в дизайне и внешнем виде. Охотничьи костюмы аристократов, могут быть украшены драгоценными металлами и камнями, вроде золотых пуговиц.

Охотничий доспех (кожа)	Бонус доспеха	Мин. бонус улучшения	Проверка	Скорость	Цена (зм)	Вес
Сталь	+5	+2	х	Х	50	15 ф
Укрепленная сталь	+6	+4	х	Х	Спец	16 ф
Кевлар	+7	+6	-1	х	Спец	15 ф

Огнестрельное оружие:

Оружие, использующее порох, чье воспламенение выбрасывает стальной или свинцовый шарик на огромное расстояние, нанося огромный урон противнику!

Оружие приводится в действие - нажатием спускового курка, который связан с «кремниевым замком», воспламеняющим порох.

Огнестрельное оружие при всех своих достоинствах вроде легкости и убойной силы, обладает существенным минусом – низкой скоростью перезарядки, что-бы перезарядить оружие, нужно наполнить его порохом и пулей, необходимо потратить *стандартное действие*.

Так-же необходимо ухаживать за орудием – чистить, смазывать и менять детали. Если герой не обладает навыком «Оружейник», то после трех промахов, оно заклинивает и его необходимо ремонтировать.

При критическом промахе (*выпадает единица*) – оно и вовсе взрывается (*урон 15 и цель становится ошеломленной (спасение оканчивает)*).

Так-же у оружия есть отдача, после выстрела, идет проверка на отдачу, и если герой не выдержал ее, то он считается сбитым с ног.

Выстрел из огнестрельного оружия способен детонировать бочки с порохом или иные взрывоопасные предметы.

Оружие очень шумное – после выстрела, все враги в радиусе 30 клеток слышат звук выстрела. Выстрел в пещере или месте с хорошей слышимостью, оповещает врагов на расстоянии 50 клеток. Выстрел можно заглушить, если проявить фантазию (и мастеру стоит поощрить изобретательных игроков). Громкий выстрел отпугивает животных или существ не знакомых с огнестрельным оружием. Порой один выстрел в небо, позволяет разогнать целую толпу необразованных монстров. Если у существа есть слабость к атакам «звуком», оно получает дополнительные дб урона при выстреле. Так-же выстрел из оружия может привести к обвалу или лавине.

Патроны очень дорогие, 10 зарядов (пули+порох) стоят золотую монету.

Пистоль – миниатюрное огнестрельное оружие (примитивный пистолет), его легко спрятать, но и урон относительно невелик. Одноручное. Можно выстрелить двух (предварительно заряженных) пистолей одновременно, если есть навык «*Стрельба по Македонски*».

Мушкет – двуручное оружие (примитивное ружье), большой урон, но и большая отдача при выстреле (+12

против Стойкости, при неудаче - цель падает на землю). Это оружие трудно спрятать.

Мушкетон – двуручное оружие (примитивный дробовик), выглядит как мушкет с дулом-раструбом. Стреляет дробью и рубленным железом, очень большая отдача при выстреле (+15 против Стойкости, при неудаче - цель падает на землю). Это оружие трудно спрятать.

Винтовка - двуручное оружие (примитивная винтовка), большой урон, но и большая отдача при выстреле (+12 против Стойкости, при неудаче - цель падает на землю). Это оружие трудно спрятать. Оно наносит меньший урон, чем мушкет, но стреляет на большее расстояние.

Стойка на колено: герой может встать на одно колено, это погасит большую часть отдачи. Герою необходимо потратить малое действие, чтобы принять стойку и выйти из нее. Пока герой находится в стойке, он не может красться, идти или бежать. Он получает штраф на Реакцию равный (-3), если его атакуют, пока он находится в стойке.

Он может откатиться в сторону при необходимости, это требует малого действия, и герой считается – упавшим ничком. Можно откатиться на количество клеток, равное половине скорости персонажа.

Огнестрельное оружие:

Оружие:	Проф.	Урон	Дальность:	Цена	Вес:
Пистоль	+2	2д6	10/20	30 зм	2 ф
Мушкет	+2	2д6+8	15/30	40 зм	4 ф
Мушкетон	+2	Зависит от расстояния: 1 клетка – 3д6 2 клетки – 2д6+4 3-5 клеток – д10 6-10 клеток – д6 Более 10 – не наносит урона	10	35 зм	4 ф
Винтовка	+3	2д6+2	20/30	40 зм	4 ф

«Полуночный сезон» - самая обычная винтовка, принадлежавшая некогда Саймону Кроссу – охотнику из Картакасса, специализирующемуся на отстреле оборотней. Из этой винтовки, был убит предводитель верпантер - барон Урик фон Харков, а так-же многие последователи (веркрысы) Жаклин Ренье. Впрочем, вернувшись на родину, Кросс недолго прожил. Он был растерзан сворой вольферов, а его винтовка стала трофеем Харкона Лукаса. Это был самый обычный предмет, однако, вера в его чудотворные свойства среди людей и монстров, привела к тому, что Темные Силы и в самом деле, наделили это оружие чудотворными свойствами. Эту винтовку много лет спустя, нашла Рубина фон Винкль. Оружие существует в единственном виде, его нельзя купить или продать, лишь получить от предыдущего владельца (неважно добровольно ли он отдал его, или же вы сняли его с холодного трупа).

«Полуночный сезон»

10+

Очень красивое и смертоносное оружие. Винтовка с прикладом и цевьем из орехового дерева, а механизмы из водонепроницаемой нержавеющей стали. Это оружие было создано на заказ, оружейником из Даймонлю. Оно богато украшено золотыми и серебряными вставками.

Урв 10 +2 5 000 зм

Урв 15 +3 25 000 зм

Урв 20 +4 125 000 зм

Улучшения: бонус атаки и урона.

Критический: +1к10 за каждый плюс.

Особенность: пули в этой винтовке, причиняют дополнительный урон монстрам, уязвимым к серебру, как если бы они были посеребрены.

Свойство: это оружие не могут использовать оборотни или шифтеры. Оно наносит продолжительный урон 10, пока такое существо держит винтовку.

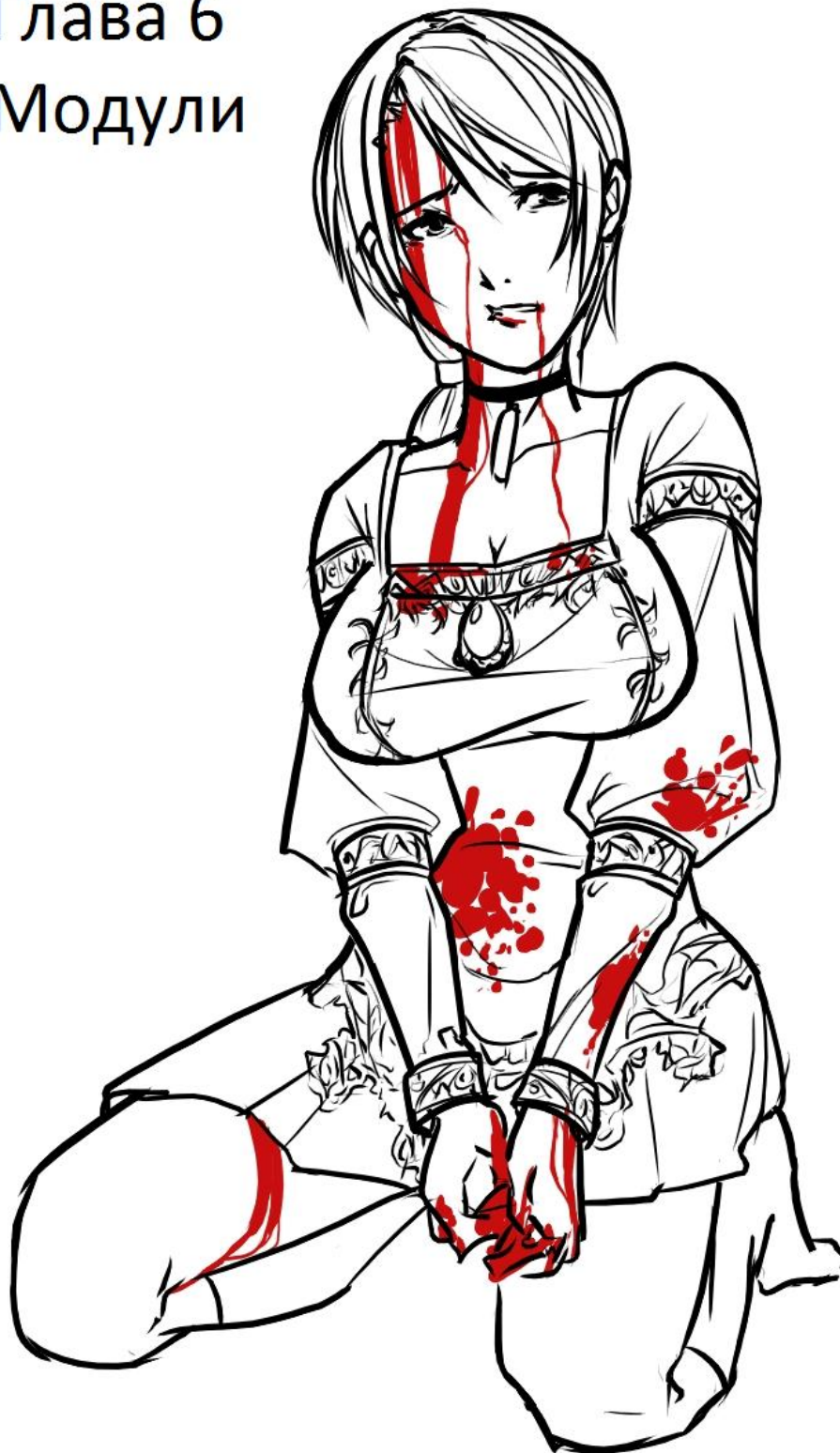
Талант (на день) – цель получает штраф (-3) ко всем защита (спасение оканчивает).

Если я хочу отомстить ему, просто убить его будет недостаточно. Чтобы перед смертью он мучился от боли в сердце, нужно сделать так, чтобы он сначала обрел любовь, а потом ее потерял.

- Трейс

Глава 6

Модули



Ледяной храм

«Кровь стынет в жилах...»

Синопис – высоко в горах, среди вечных снегов, находится Ледяной храм. Первый бастион, охраняющий «алтарь негативной энергии». Путь не близкий и очень опасен, а сам храм надежно защищен силами зла.

Начало квеста:

Героев находят и нанимают инквизиторы, или же они могут сами играть за инквизиторов, тогда их проще будет «заманить» в квест. Их просят встретиться в штабе, с главой инквизиторов.

Во время этой встречи, он предложит им большую сумму, за достаточно опасное задание.

Он рассказывает о «Самой Темной Ночи» и расшифровке предсказания Хискозы. Он не забывает уточнить, что если не выполнить задание, и не уничтожить «темные алтари» копящие негативную энергию, то герои не очень долго проживут после уничтожения мира. Роланд достаточно сильно сгущает краски.

- Не так давно, люди уже проигнорировали предсказания Хискозы. Мы не были готовы к «Великому Соединению» и нам повезло, что не все Ядро было уничтожено. В этот раз, так может не повезти.

Для поиска и уничтожения этих алтарей, Роланду необходима достаточно сильная партия героев. Он показывает им карту домена, и сообщает, что по их сведениям, где-то в горах, находится храм Имфеора, именно там, спрятан первый алтарь. Неделей раньше, Роланд уже отправлял группу инквизиторов, но никто из них, не вернулся.

Роланд снабдит партию теплыми вещами, даст в провозачные одного из НПС (Алексу или Шарлотту – по выбору мастера), а так-же снабдит необходимыми вещами, которые им необходимы (в пределах разумного).

Ночь им предлагается провести в штабе Инквизиции, и выдвигаться на задание рано утром.

Дорога не близкая, героям предстоит пройти мертвые леса, где для разминки можно организовать нападение на партию бандитов или туманных волков.

Сцена 1 - Казнь

Герои слышат громкие крики боли, раздающиеся откуда-то из глубины мертвого леса.

Источником звука являются несколько человек, подвешенных к дереву за руки. Несколько из них невредимы, остальные сильно ранены. На других деревьях видны обглоданные тела, подвешенные к дереву, и окровавленные веревки.

Подвешенных окружили туманные волки, им трудно достать добычу с земли, потому они достаточно забавно, пытаются встать на задние лапы, что-бы подпрыгнуть и схватить несчастного за ногу.

Слышны крики, мольбы, хруст ломаемых костей и треск рвущейся плоти.

Проводник – пойдёмте, мы ведь не хотим выбиться из графика спасения мира?!

Если герои решат спасти их, то Проводник остановит их:

Проводник – они не стоят вашего спасения, это сектанты и бандиты. Они годами убивали невинных людей, пока мы не поймали их. Это казнь. Немного затянута, но они заслужили.

Выдача баллов:

Спасение людей – 1 очко милосердия

Пройти мимо – 1 очко безразличия

Очки подсчитываются и выдаются после окончания модуля.

Сцена 2 – Холодные объятия

В горах очень холодно! Свищет ветер, комья снега бьют в лицо, снег доходит до колена, а метель сильно сокращает видимость.

Через несколько часов пути, герои натываются на силуэты людей, неподвижно стоящих под идущим снегом.

Когда герои приблизятся, то могут заметить, что это люди, которые замерзли в горах, погибнув от ужасного холода. Но они не полностью мертвы. Когда герои достаточно близко подойдут, Снежные Зомби нападут, чтобы отобрать их жизненное тепло.

Яма Ловушка	Препятствие 7 ур Опыт 300
<i>Глубокая яма, замаскированная снегом. Наступив на нее, герой провалится сквозь вниз.</i>	
Ловушка: 6 клеток в комнате, когда герой или противник - оказывается на клетке с ловушкой – она срабатывает.	
Внимательность:	
СЛ 20 – Персонаж замечает, что снег лежащий на клетке, немного проседает, будто лежит над ямой.	
Триггер:	
Ловушка срабатывает, когда существо входит в клетку с Ямой, или начинает здесь свой ход.	
Атака:	
Немедленный ответ/Рукопашная +19 против Реакции	
Эффект: цель становится ошеломленной и обездвиженной (спасение оканчивает и то и другое).	

Снежные зомби

Замерзшие в горах путники, которых темная магическая сила подняла из могил. На их зачехленных телах все еще сохранился иней, сковавший их внутренности, лишивший тела подвижности и превративший кровь в розовые кристаллы.

Они не чувствуют ничего кроме холода, и стараются найти любой источник тепла, что окажется рядом, прижимаясь к нему, и стараясь хоть на несколько мгновений вновь ощутить теплоту. Погоня за теплом стала их целью, если конечно понятие о цели, применимо к мертвецам.

Они нападают на людей, согреваясь крови и внутренностей, когда их обледенелые руки рвут плоть жертвы.

Тактика монстра - холод все еще содержится в их телах, и они могут убить людей прикосновением! Они окружают жертву, сбивают с ног и разрывают на части. Холод поддерживает в них жизнь, пока они находятся рядом с вековыми снегами гор, их тела постепенно восстанавливаются.

Снежный зомби Солдат 9 уровень Средний природный гуманоид (нежить) Опыт 400
Инициатива +7 Чувства Внимательность +3; темное зрение Хиты 40; Ранен 20 КД 25; Стойкость 22, Реакция 18, Воля 22 Иммунитет болезни, яд. холод; Сопrotивляемость 10 некротическая энергия; Скорость 6
Особенности:
Аура холода
Снежный зомби восстанавливает каждый раунд 5 хр, пока находится на снегу.
[Рукопашная стандартная] Удар (стандартное; неограниченное) ♦ Холод + 14 против КД, урон холодом 2д8+6
[Рукопашная] Холодные объятия (стандартное; перезарядка 5 6) ♦ Холод, Лечение +15 против Реакции, урон холодом 2д10+5, если атака успешна - Снежный зомби восстанавливает 10 хр,
Спрятаться в снегу (движение; перезарядка 6) ♦ Телепорт
Снежный зомби телепортируется в любую свободную клетку местности, на которой есть снег, в 10 клетках от себя
Мировоззрение Злое Языки _ Навыки Запугивание +14 Сил 20 (+9) Лов 13 (+5) Мдр 9 (+3) Тел 18 (+8) Инт 12 (+5) Хар 20 (+9)
Снаряжение доспех, оружие, щит, прочее снаряжение

Сцена 3 – Храм Имфеора

Величественный храм, созданный из каменных плит и янтаря. Стены украшены замысловатыми узорами и магическими символами.

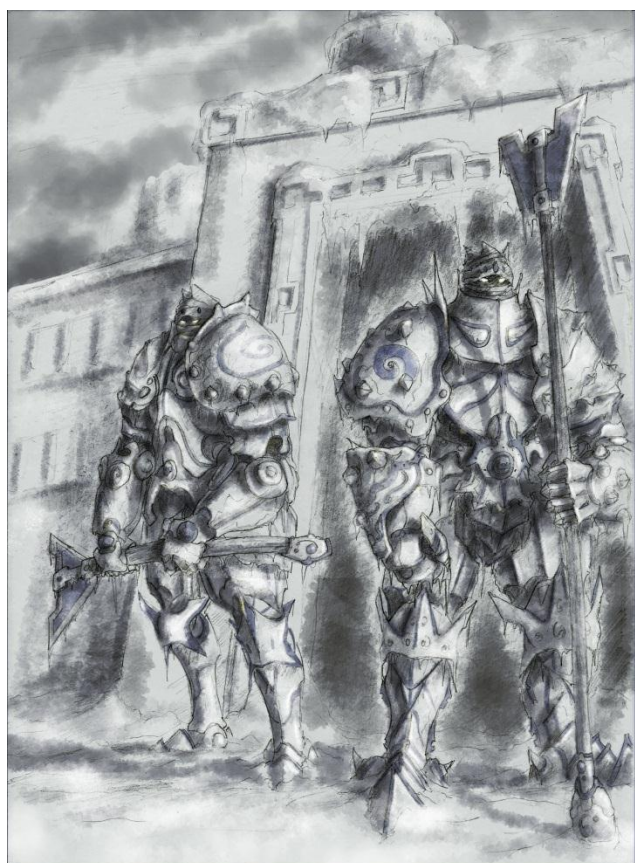
Массивные ворота приоткрыты достаточно широко, что-бы внутрь мог протиснуться человек, не застряв при этом. Раздвинуть их не удастся. Каменная дверь весит несколько тонн.

Внутри вполне обычный храм – гобелены, святые символы, свечи и прочие религиозные принадлежности.

Однако все они покрыты толстой коркой льда.

На мраморном полу, лежит несколько трупов инквизиторов, края раны промерзли, будто кровь превратилась в лед, едва кусок плоти был отсечен.

Проход на лестницу, ведущую на второй этаж, преграждают несколько Ледяных Рыцарей. Без боя, пройти мимо них не удастся.



Ледяные рыцари

В далекие времена когда Империя Имфеора еще не была лишь руинами и старыми сказаниями, в одном из горных храмов хранилась святыня. Дающая силу Богу-Императору! Храм охранялся могучим защитным заклинанием! Вокруг него всегда был ужасный холод, хотя внутри храма температура была как в солнечный летний день.

Сотни паломников ежегодно прибывали к храму, чтобы помолиться над святыней. Они преодолевали тяжелую дорогу и многие гибли от холода и ветра, срывались в пропасти или становились добычей хищников.

Когда злобный демон прибыл в храм, он разрушил заклятье и смог проникнуть внутрь и уничтожить реликвию. Демон повернул защитное заклятье храма, против его жителей. Ужасный холод ворвался внутрь и за считанные секунды остановил сердца воинов.

Что-бы святыня более никогда не могла повредить планам демона, он использовал павших воинов как оружие. Их тела стали стражами храма и должны были убивать любого, кто войдет внутрь.

Ледяные рыцари просто бездумные машины для убийства, служащие воле своего демонического хозяина и неспособные покинуть стены храма.

Тактика монстра - Ледяные рыцари огромные существа в тяжелых доспехах, покрытых инеем. Мертвы, но способны двигаться, поднятые темной магической силой из мертвых. Они нападают на любого вошедшего в храм, и не успокоиться пока нарушитель не будет уничтожен. Ледяные рыцари сохранили свои воинские навыки и превосходно владеют оружием.

Ледяной Рыцарь Солдат 9 уровень

Средний природный гуманоид (нежить) Опыт 400

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +4; тёмное зрение

Хиты 60; **Ранен** 30

КД 26; **Стойкость** 24, **Реакция** 18, **Воля** 22

Иммунитет болезни, яд, холод;

Скорость 6

[Рукопашное] **Холодная сталь** (стандартное; раз в битву) ♦ **Холод**

+14 против КД, урон холодом 2дб+10 и Ледяной Рыцарь получает +2 КД до конца битвы.

[Рукопашная стандартная] Удар алебардой (стандартное; неограниченное)
+14 против КД, урон 2д8+8
[Дальнобойная] Сфера холода (стандартная; перезарядка 5 6) ♦ Холод
Дальность 10, +15 против КД, урон холодом 2д6+6 и цель становится замедленной (спасение оканчивает).
Мировоззрение Злое Языки _
Навыки Запугивание +14
Сил 20 (+9) Лов 13 (+5) Мдр 9 (+3)
Тел 18 (+8) Инт 12 (+5) Хар 20 (+9)
Снаряжение латный доспех, алебарда, щит

Ледяной Лорд Элитный Солдат 9 уровень
Средний природный гуманоид (нежить) Опыт 800
Инициатива +7 Чувства Внимательность +4; тёмное зрение
Хиты 120; Ранен 60
КД 26; Стойкость 24, Реакция 18, Воля 22
Иммунитет болезни, яд. холод;
Скорость 6
[Рукопашное] Холодная сталь (стандартное; раз в битву) ♦ Холод
+14 против КД, урон холодом 2д6+10 и Ледяной Лорд получает +2 КД до конца битвы.
[Рукопашная стандартная] Удар алебардой (стандартное; неограниченное)
+14 против КД, урон 2д8+8
[Дальнобойная] Сфера холода (стандартная; перезарядка 5 6) ♦ Холод
Дальность 10, +15 против КД, урон холодом 2д6+6 и цель становится замедленной (спасение оканчивает).
[Зональный] Град (стандартное; перезарядка 6) ♦ Холод
Ближняя вспышка 1, +15 против Стойкости, урон 3д8 и дополнительный урон холодом 6.
Застывшее сердце (стандартное; раз за битву)
+13 против Реакции, при успешной атаке превращает врага в кусок льда, и цель становится умирающей.
Мировоззрение Злое Языки _
Навыки Запугивание +14
Сил 20 (+9) Лов 13 (+5) Мдр 9 (+3)
Тел 18 (+8) Инт 12 (+5) Хар 20 (+9)
Снаряжение латный доспех, алебарда, щит

Сцена 4 – Темный Алтарь

На лестнице, лежат тела остальной группы инквизиторов. Второй этаж приводит к тронному залу, где на троне восседает Ледяной Лорд. Вокруг него находятся несколько Ледяных Рыцарей.

Однако Лорд не стремится сразу бросится в битву, когда Рыцари делают шаг к вошедшим, он останавливает их.

Лорд – я знаю, зачем вы пришли. Алтарь, который нужен вам, находится вот тут.

Он указывает на статую-колонну, одну из десятка стоящих - в тронном зале. Видимых различий, с другими статуями, не заметно. От нее исходит сильная магическая аура.

- Тысячу лет, я сторожу этот алтарь, поддерживающий «жизнь» во мне, и моих воинах. Я старался бороться с заклинанием, и смог вернуть свою память. Но не волю. Мне придется убить вас, если вы не сделаете это первыми. Этот алтарь управляет нами. Пока он не уничтожен, мы лишь его безвольные стражи.

У алтаря 200 хитов, если его уничтожить, до окончания битвы, Лорд и Рыцари, что еще будут «живы» - замертво упадут и битва будет окончена.

Однако Храм не рассыпаться на куски, едва артефакт будет уничтожен. Герои смогут побродить по нему еще немного, если захотят. Мастер может добавить пару препятствий, вроде ловушек или монстров (вроде Снежных зомби), а так-же вознаградить их более мощным оружием или магическими предметами (которые они смогут отыскать внутри храма).

Шрамы прошлого

«Не упокоенное чудовище...»

Синопис

В замке происходят убийства слуг и аристократов. Личность убийцы не удается установить самостоятельно, потому чета Рихтеров, обращается за услугой к инквизиции. Роланд знает, что алтарь находится на территории замка, но просто взять и войти в замок, он бы не смог. Это расследование, отличный способ найти и уничтожить темный алтарь.

Героев нанимает чета Рихтеров. Они связались с Роландом, и он обещал помочь с подходящими людьми. Он рассказывает героям, что алтарь находится где-то в замке, и это подходящий способ проникнуть туда, что-бы найти его. Он не хочет раньше времени, нарушить перемирие, потому просит героев, особо не хозяйничать в замке.

Рихтеры и большая часть аристократов, покинет замок на несколько дней, так что герои, смогут относительно свободно перемещаться по замку.

Алексис Рихтер рассказывает, что в замке происходят странные события. По ночам, кто-то нападает на жильцов. Сперва гибли исключительно служанки, и всем по большому счету, не было до этого дела. Но за последний месяц, погибло трое аристократов. Самостоятельно найти убийцу - не удалось.

Анжелика обещает щедро заплатить за поимку преступника, неважно живого или мертвого. В качестве помощника, она оставляет одну из Старших Сестер – Джоан Доу. Та поможет героям ориентироваться в замке, а заодно будет следить за ними.

У Джоан есть скрытое оружие – костяные клинки, вылезавшие из запястий. Но в целом, она не представляет опасности в бою.

Первые тела сожгли, но последнее сохранили.

Последний убитый - мужчина лет 40 в дорогой одежде. Он был хорошим фехтовальщиком, и перед смертью сражался с убийцей. На его теле несколько неглубоких ран, и одно смертельно ранение - тонким длинным лезвием, в области сердца. Клинок прошел насквозь.

Ночью герои слышат громкий крик. На чердаке они найдут мертвую служанку, с раной в области сердца. Джоан узнает ее. Это Агнешка, Старшая Сестра, что наводила страх на всю прислугу. Да-же Джоан, было, жутковато находится с ней в одной комнате.

Судя по ране, удар был быстрый и привел к мгновенной смерти, рана рваная, вокруг тела натекла большая лужа крови. Под ногтями убитой кровь. Видно, что она боролась.

С пояса Агнешки исчезли ключи, для комнаты №3 и кандалов служанок этой-же комнаты.

Рана в груди Старшей Сестры нехарактерна, с раной аристократки. Она нанесена не тонким лезвием, а будто сердце вырвали изнутри. Рана рваная, а вся грудная клетка, превратилась в кашу: из мяса и костей.

Раздавленное сердце, валяется у ног трупа.

Можно установить, что четкий след на чердаке крови принадлежит женским сапогам. Следы ведут к двери подвала, но у двери обрываются.

Герои могут заметить, похожий след окровавленного сапога - на чердаке и в холле. Судя по следу, неизвестный направлялся к подвалу.

Две других девушки, что были убиты неделей раньше – так-же проживали в комнате №3. Сейчас в ней остались, лишь две девушки – №21 Виктория и №5 Хелена. Убитая Старшая Сестра, курировала именно эту комнату.

Если герои предположат, что убийцей является одна из девушек – Джоан, предложил убить обоих, что бы наверняка покончить с преступлениями.

В комнате №3, герои могут найти отпечаток сапога в крови. Если герои осмотрят тела служанок, то увидят следы ногтей на шее Виктории. Она признается, что скрыла их, что-бы ее не заподозрили.

Но она клянется, что никого не убивала.

Она поссорилась с убитой, за пару минут до ее смерти. Та схватила ее за шею, и видимо поцарапала.

Виктория в слезах умоляет не убивать ее, она стоит перед героями на коленях, пытаясь вымолить себе жизнь.

Виктория расскажет, что видела, как старшая сестра поднялась на чердак. Ее кто-то ждал там. Когда раздался крик, она заметила женский силуэт, удаляющийся от чердака.

Джоан предлагает ее убить. Даже если, это не она убийца – графиня будет удовлетворена и такой версией.

- Да-же, если убийца не Виктория, лучше избавится от нее. Если убийства аристократов продолжатся, пострадают в первую очередь - слуги. Лучше убить одну, чем поставить под угрозу полсотни – скажет Джоан.

Выдача баллов:

Убить на месте – 1 очко милосердия

ЗаклЮчить под стражу – 1 очко безразличия

Очки подсчитываются и выдаются после окончания модуля

Если герои решат оставить Викторию в живых, то Джоан сообщит, что поддержит ее пока в камере, в подвале.

Если решат убить, она предложит им, не марать руки, и сделает все сама. Из ее кисти появится клинок, и Джоан одним движением срубит хнычущей служанке голову.

Сцена 1 – клинок смерти

Ночью произойдет еще одно убийство. Предсмертный крик раздается очень близко от героев, так что они успеют настигнуть убийцу.

Над трупом, с окровавленной рапирой, стоит Деатблейд. Высокая женщина, в черном одеянии и маской закрывающей лицо.

Если герои решат поговорить, перед боем, то Деатблейд признается в убийстве аристократов. Она убивала тех, кто мучил незащитных людей. Но она клянется, что не причиняла вреда слугам. Наоборот, она их тайный защитник и мститель. Когда пострадала Виктория, она решила доказать, что та невиновна, и позволить им найти настоящего убийцу.

После битвы, Деатблейд упадет на колени, зажимая рану. Она снимет маску, и тут-же ее рапира и костюм рассыплется, обратившись в пепел.

Перед героями оказывается Хелена. Которая, кажется, совсем не понимает, что происходит и как она оказалась в этом месте.

Джоан спрашивает героев, что с ней делать? Убить на месте, или поддержать в подвале, пока хозяйка не вернется и не решит ее судьбу. Если герои решат отпустить Хелену, Джоан будет против.

- Кто-то должен ответить за убийства, иначе накажут меня.

Выдача баллов:

Убить на месте – 1 очко милосердия

ЗаклЮчить под стражу – 1 очко безразличия

Очки подсчитываются и выдаются после окончания модуля.

Если герои выберут смерть Хелены, то из руки Джоан выскочит клинок и она одним ударом, снесет служанке голову. Если герои решают заключить ее под стражу, то Джоан свяжет девушке руки и поведет в подвал. Заодно, она решает выпустить Викторию (если та не была убита раньше). Старшая Сестра желает героям спокойных снов и уходит.



Деатблейд

«Клинок возмездия»

Внешность – поскольку Деатблейд наносит свои удары во тьме, ее часто принимают за мужчину. Она одета в темный охотничий костюм, высокие кожаные сапоги и кожаные перчатки до локтя. К широкому поясу крепятся ножны с рапирой. На ее голове треуголка с воткнутым в него орлиным пером, а на лице черная полумаска. Волосы светлые, длиной до плеч.

Характер - никто не знает ее характера, так-как «мстительница» не особо разговорчива. Она преследует злодеев и ранит или убивает их. Поскольку ее

нападения происходят по полнолуниям, существует теория, что она призрак или иное мистическое существо. Это мнение подкрепляет тот факт, что все ловушки и засады которые создавались ,что-бы поймать воина – не увенчались успехом, будто она знала кто и где поджидает ее.

Тактика – Деатблейд отличный фехтовальщик. Она быстро перемещается и наносит молниеносные выпады, сокрушая своих врагов. Ее рапира магическая, и захватывает души убитых врагов - восполняя здоровье и регенерируя раны хозяйки. Так-же Деатблейд не имеет проблем в бое в кромешной тьме. Прекрасно ориентируясь в ночи и замечая противника. Она предпочитает нападать неожиданно, и также внезапно уходить, прячась во тьме. Деатблейд не всегда убивает своих врагов, она вообще редко убивает. Предпочитает сильно ранить своих врагов и выводить их из боя.

Знания:

15 (знание магии) – рапира в ее руках, магический артефакт. Она подменяет личность владельца, личностью храброго воина, даруя воинские таланты. Эта рапира не способна служить злу! Если она окажется в руках злого персонажа, то просто исчезнет. Так-же она исчезнет, если хозяин сознательно от нее откажется или погибнет.

15 (знание истории) – это оружие некогда принадлежало Камилле Кнайт, но было потеряно, когда орден «Кнайтов» был уничтожен знатью замка «Скорбь».

20 (знание истории) – история знала около десятка Деатблейдов - воителей с волшебной рапирой в руках, мстящих злодеям и охраняющих слабых. Когда очередной Деатблейд погибает, рапира исчезает и подыскивает себе нового хозяина. Не все добрые люди, в руки которых попало оружие, получают личность мстителя. Для некоторых это лишь простая рапира с неизвестной магической аурой.

Краткая биография – Пятая или как ее звали в прошлой жизни – Хелена, была служанкой у жестокого тирана Влада Дракова. Когда Стефан работал на Дракова, между ним и Хеленой прошел короткий «роман». Так думали окружающие. Но правда была намного прозаичнее. Девушка росла запуганной и совершенно лишенной свободы воли. Любая сильная личность, становилась для нее хозяином, приказам которой, она беспрекословно подчинялась.

Когда Стефан отравил Дракова, что-бы сбежать, тот решил выманить алхимика и объявил о казни девушки. Алхимик мог взять ее с собой, но девчонка могла стать помехой, а он желал поскорее сбежать из Фальковии. И все же за былую преданность, он решил вознаградить ее. Он убил ее. Сделал это очень быстро, Хелена даже не успела понять, что произошло. Драков был вне себя от ярости! Алхимик сбежал, а девушка, которую он планировал посадить на кол, так же ускользнула от его возмездия.

Стефан срезал прядь волос с ее остывающего тела. Через долгие годы, он использовал их, чтобы воскресить Хелену. Граф дал ей новое имя – Пятая.

Девушка по-прежнему была его послушной рабыней, и это длилось долгие годы, пока Стеафн не пропал. После этого, служанка лишилась былой опеки и охраны. Она была очень красива и безропотно выполняла все, что ей скажут. Потому неудивительно, что множество аристократов вытворяло с ней самые жуткие вещи. Однажды, бродя в лесу, она нашла магическую рапиру «Деатблейд» - оружие, некогда выкованное прародителем семьи Кнайт. Раненная Камилла Кнайт, убегая из замка, обронила ее.

Когда полная луна появляется на небе, разум Пятой угасает. На месте забитой и запуганной девушки - появляется воин, мститель. И она мстит тем, кто мучил и унижал ее до наступления полнолуния.

Деатблейд Элитный налетчик 12 уровень
Средний натуральный гуманоид (человек) Опыт 1400
Инициатива +14 Чувства Внимательность +8, темное зрение. Хиты 240; Ранен 120 КД 26; Стойкость 22, Реакция 24, Воля 22 Скорость 8, так-же смотри паркур Единицы действия 1
Особенности:
Клинок-вампир
Каждая успешная атака рапирой, восстанавливает Деатблейд количество хитов, равное нанесенному урону.
[Стандартное рукопашное] Рапира (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +17 против КД, урон 2д6+4 Если удар рапирой был критический, то Деатблейд дополнительно атакует того-же врага Резким выпадом .
[Рукопашное] Резкий выпад (стандартное; перезарядка 5 6) ♦ Оружие +16 против Реакции, урон 2д8+2 и цель становится изумленной (спасение оканчивает).
Контратака (малое; неограниченное) ♦ Оружие Если враг промахнулся, то Деатблейд проводит контратаку. +17 против КД, урон 10.
Паркур (действие движения; перезарядка 4 5 6) Деатблейд проходит дополнительные 5 клеток. При этом все дальние атаки кроме критических, не попадают по ней.
Мировоззрение Добро Языки инф, балок Навыки Акробатика +15, Атлетика +15 Сил 15 (+8) Лов 16 (+9) Мдр 13 (+7) Тел 15 (+8) Инт 13 (+7) Хар 13 (+7)
Снаряжение кожаный доспех, рапира Деатблейд

Сцена 2 – она вернулась!

Утром героев находит Меди Кэт (медсестра), и просит их немедленно зайти в лазарет. Ночью, к ней пришла раненая Джоан (она была жутко напугана и постоянно повторяла: «она вернулась! Монстр в красном здесь!»). Когда Мэд спустилась в подвал (в котором этот монстр напал на девушку), то увидела, что все узники были убиты. Джоан расскажет им о Либертине, которая жила в замке, как раз в то время, когда Джоан взяли работать служанкой в замок. Она «прославилась» своей безжалостностью и кровожадностью.

Либертина

Невероятно жестокое существо, которое считало всех вокруг, лишь жалкой тенью собственного величия. Она любила унижать и мучить, тех, кто был намного слабее ее. Казалось для ее жестокости, не было никаких границ.

Ее бесчинствам положил конец граф Рихтер, что за несколько лет до этого, приютил аристократку в своем замке. Он терпел ее выходки, пока она не начала, за его спиной готовить переворот.

Она встретила долгую и мучительную смерть, но не смогла до конца принять ее.

Многие служанки рассказывали, что видели в подвале призрак Либертины, но никто из хозяев, не желал верить в слухи.

Очевидно, что герои имеют дело с призраком. Видимо именно она, и ее призрачные «подруги» - нападали на слуг.

Самое разумное в этой ситуации – уничтожить останки.

Джоан рассказывает, что тело Либертины было разделено на 5 частей. Ее расчлененное тело сложили в мешки и оставили у деревенской ратуши. Позже их похоронили в безымянной могиле, на деревенском кладбище, а голову злодейки, граф в назидание всем предателям, насадил на штырь на крыше.

Что-бы победить монстра, необходимо уничтожить останки!

Сцена 3 – череп Либерти

Темные грозовые тучи, закрыли небо. Удары грома разносятся по небу, и стена дождя падает на землю. На ограждении крыши, есть несколько штырей. На один из них насажен череп Либертины. Вокруг него, витают несколько Призраков резни. Они нападут, едва герои приблизятся к черепу. Череп - напичкан негативной энергией, очевидно, что именно он – «темный алтарь».

Во время дождя, крыша очень опасное место, в любой момент герои могут поскользнуться, и скатиться к краю.

Падение с крыши

Если Призрак резни атаковал героя Шоковой волной, он считается оглушенным и соскальзывает с крыши. Ему необходимо пройти проверку Атлетики, со сложностью 10. В случае провала. Герой повисает, зацепившись за край крыши, и должен пройти еще одну проверку на Атлетику, со сложностью 15, что-бы подняться наверх. Если вторая проверка. Так-же окончилась неудачей, герой срывается, получает урон 4к10 и выбывает из битвы.

Призрак резни

Эти жестокие существа, отпечаток последних воспоминаний людей, страдавших перед смертью. Неважно была ли это насильственная смерть, или болезнь, когда боль застигает собой разум человека, часть его души отмирает. Эта часть, и превращается постепенно в Призрака резни. Они охотятся на живых существ, пугая и причиняя им боль, что-бы насладиться страхом несчастных, и утолить жуткую боль, что преследует их даже в мире духов.

Тактика – они нападают группой, предпочитая держать близкую дистанцию.

Знания:

10 – Призраки резни, существа «родившиеся» из страданий погибших существ.

15 – для создания подобного монстра, мало простых мучений жертвы. Нужно подходящее место. В котором подобные смерти, не редкость. Жестокие тюрьмы, храмы темных культов и да-же госпитали, со временем становятся такими местами.

20 – они мало думают о защите. Хотя голод терзает их, заставляя, охотиться на живых, где-то очень глубоко в «душе», они хотят смерти. Они хотят исчезнуть навеки. Что-бы больше не страдать. Потому они редко, бегут с поля боя.

25 – призрачные цепи, что обвивают и сдавливают их тела, их оружие и причина постоянных страданий. Эти цепи удерживают Призрака резни, не давая ему далеко уйти от своего «обиталища».

Призрак резни Соглядатай 12 уровень

Средний гуманоид (нежить) Опыт 700

Инициатива +14 Чувства Внимательность +7; сумеречное зрение

Хиты 90; Ранен 45

КД 24; Стойкость 22, Реакция 22, Воля 20

Скорость 8 (фазирование), парение 6

[Стандартный дальнобойный] Призрачная цепь (стандартное; неограниченное)

Досыгаемость 3; +17 против КД; урон 2d6 + 4 и цель сбивается с ног.
[Дальнобойный] Петля смерти (стандартное; на сцену) ♦ Некротическая энергия
Досыгаемость 2; +15 против Реакции, урон 2д8+2 и цель становится, и цель становится захваченной (пока не высвободится). Цель, пытающаяся высвободиться из захвата, получает к проверке штраф -4. Призрак резни может захватить до двух существ одновременно. Вторичный эффект: каждый раунд, что цель находится в захвате, она получает урон 10 некротической энергией.
Скрытность (стандартное; перезарядка 5 6) ♦ Иллюзии
Призрак резни становится невидимым до тех пор, пока не атакует.
[Дальнобойное] Шоковая волна (стандартное; на сцену) ♦ Звук
Дальность 10, +18 против КД, урон 2д6+4 и дополнительный урон звуком дб. В случае успешной атаки – цель становится оглушенной.
Мировоззрение зло Языки общий Навыки скрытность +14 Сил 19 (+10) Лов 19 (+10) Мдр #13 (+7) Тел 13 (+7) Инт 6 (+4) Хар 6 (+4)

Сцена 4 – у могилы

Найти нужное захоронение нетрудно, на кладбище совсем немного безымянных могил, а могилу Либерти охраняется призраками. Около нее, лежит мертвый сторож. Она разрыта, и кости исчезли.

Однако призраки не собираются сражаться, едва заметив героев, они летят в сторону деревни. Они не будут сбегать от героев, а будут отлетать на небольшое расстояние, словно ведут героев за собой. Их конечная точка пути, дом на окраине деревни.

Дверь дома не заперта. В нем живет Хлоя. Над ней, витает призрачный силуэт Либертины, и видимо девушка находится под ее контролем. Выкопанные кости, лежат на столе. Их хиты равны 100, урон наносится лишь огнем. Их уничтожить, Либертина будет получать двойной урон, от каждой успешной атаки героев, а находящиеся в доме Призраки резни – исчезнут.

В руке Хлоя сжимает окровавленный кухонный нож, на полу трупы ее мужа и двух сыновей. На лице девушки ужас, а из глаз текут слезы. Призрачный силуэт над ее головой – ликует.

Либерти (с помощью Хлои) рассказывает, что когда-то эта девчонка избежала смерти, но она не смогла полностью спастись. Ее страх позволил Либерти вернуться в мир живых. Оставалось лишь усиливать его, и находить себе «последователей», среди призраков. Подчинить себе истерзанные души, было совсем не сложно. Скоро девчонка будет мертва, месть завершена, а она приобрела новое тело. Не важно, что случится с останками ее прежнего тела, пока она держит под контролем девочку, ее нельзя вернуть в мир мертвых!

Героям предстоит сразиться с Хлоей (Либертиной) и группой Призраков резни.

Когда Хлоя будет ранена, она упадет на землю, и к ней вернется контроль над телом. Она будет умолять прервать ее мучения. Она удерживает в себе призрака, не давая ему сбежать. Хлоя сможет контролировать свое тело два раунда, при этом Либертина не будет атаковать героев и перемещаться. Спустя два раунда она вернет себе контроль над телом и продолжит битву.

После победы героев, призрак Либертины «сгорит» в призрачном пламени, отправляясь в мир мертвых на вечные муки.

Умирая, Хлоя расскажет, что часто видела один и тот-же сон. Жуткого монстра, который стоял рядом черепом, воткнутом в какую-то ограду. Монстр насыщал этот череп – темной энергией, и из него появлялась - ожившая Либертина! Этот череп необходимо уничтожить, что-бы Либерти навсегда осталась в мире мертвых!

Если герои, уже уничтожили череп, Хлоя будет рада этому и умрет относительно спокойно.

PS.: Когда графиня возвращается – герои получают свою награду. В штабе инквизиции, героям так-же будут рады. Уничтожен еще один алтарь. Возможно в этот день герои, спасли тысячи жизней.



Либертина

Невероятно жестокое существо, которое считало всех вокруг, лишь жалкой тенью собственного величия. Она любила унижать и мучить, тех, кто был намного слабее ее. Казалось для ее жестокости, не было никаких границ.

Ее бесчинствам положил конец граф Рихтер, что за несколько лет до этого, приютил аристократку в своем замке. Он терпел ее выходки. Пока она не начала, за его спиной готовить переворот.

Она встретила долгую и мучительную смерть, но не смогла до конца принять ее. Либертина стала одним из первых Призраков резни, и самым могучим из них. Она негласный лидер, чьим приказам, повинуются другие представители ее вида.

Тактика – она очень сильна, и хорошо

защищена для ближнего боя, потому она просто стремится сблизится с противников, и убить его. В отличии от иных Призраков резни, Либертина находит состояние своего вечного страдания, весьма приятными, а потому не пытается завершить свой жизненный путь.

Знания: 15 – у Либертины есть своя желанная цель, женщина по имени Флора, которую более двадцати лет назад она хотела убить. Тогда еще очень маленькая Флорин, стала свидетельницей ее смерти, и была спасена графом. С той поры, Либертина жаждет вырвать ее сердце, да-же больше, чем отомстить графу.

Либертина Элитный Соглядатай 12 уровень Средний гуманоид (нежить) Опыт 1400
Инициатива +15 Чувства Внимательность +10; сумеречное зрение Хиты 180; Ранен 90 КД 25; Стойкость 23, Реакция 23, Воля 22 Скорость 8 Единицы действия 1
Особенности:
Аура боли
Аура 2, все существа находящиеся внутри ауры боли, получают урон некротической энергией 6.
[Стандартное рукопашное] Удар кинжалом (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +18 против КД, урон 2д6+8
[Стандартная дальнобойная] Энергетический импульс (стандартное; неограниченное) ♦ Психическая энергия Дальность 10, +18 против КД, урон 2д8+5
[Рукопашная] Призрачный удар (стандартное; перезарядка 5 6) ♦ Некротическая энергия Досыгаемость 2; +18 против Реакции; урон 2д8 + 6 и цель получает продолжительный урон некротической энергией 15 (спасение оканчивает)
Вспышка (движение; перезарядка 5 6) ♦ Телепорт Либертина телепортируется, на любую свободную клетку рядом с противником, после чего наносит удар кинжалом.
[Рукопашное] Лезвие Жнеца (малое; раз в битву) +18 против Стойкости. В случае успешной атаки – цель становится умирающей.
Мировоззрение зло Языки общий Навыки скрытность +14 Сил 19 (+10) Лов 19 (+10) Мдр #13 (+7) Тел 13 (+7) Инт 6 (+4) Хар 6 (+4)
Снаряжение кинжал

Призрачный домик Джудит

«Невинные игры»

Синопис: героям, предстоит встретить в Мертвых лесах, зачарованный дом, и сразившись с его зловещей хозяйкой, найти путь к магическому алтарю.

Легенда о призрачном доме:

Один из домов, затерянных в Мертвом лесу, наделен необычной зловещей силой, которая будто питает это жилище.

Очаровательное юное создание, одетое во всё красное, каждый день бесстрашно покидает свой дом и отправляется в наполненный призраками, вечно увядающий лес. Среди охотников и путешественников ходят слухи, что если в лесу надолго задержаться в одном месте, то появится девочка в красном, которая проведет заблудивших путников в свой дом.

Многие охотники искали в этом доме укрытия на ночь, и многие из них погибли. Самое интересное, что дом может перемещаться из одной части леса в другую, просто растворяясь в туманах.

Молодая хозяйка этого дома, Джудит, прелестное дитя, кажется, совсем не страшиться близости своих владений и обиталищ жутких тварей. Она частенько стоит на крыльце своего жилища, облаченная в алое платье, держа игрушку или фонарь в руке.

Она встречает гостей и приглашает в свое жилище. Иногда путники могут спокойно проспать её и ничего не произойдет. Иногда хозяйке может стать скучно, и она захочет поиграть. В этот момент весь дом и его окрестности меняются по одной её прихоти. Всё зависит от воли и настроения хозяйки. Некоторые путешественники навсегда остаются в доме или в саду, наполняя это место своей жизненной силой.



Путь к домику:

Неизвестно, где именно находится этот дом, так как он постоянно перемещается.

Героям предстоит пройти лес и углубившись в мертвые леса, отыскать этот дом.

По пути, могут возникнуть сражения: с бандитами или волками.

Сцена 1 – разгромленная карета

Проходя через лес, герои натываются на перевернутую карету. Лошади убиты, кучер сильно ранен – у него окровавлена голова. Он рассказывает, что на карету напали разбойники, которые скрылись в лесу. Следы еще свежие и бандитов можно найти. Те забрали все деньги, и увели в лес ехавшую в карете женщину и ее дочерей.

Примерно через двадцать минут пути, можно наткнуться на злодеев, остановившихся на привал. Они пытаются взломать замок, на украденном сундуке и совершенно не готовы к бою. Но их очень много. К дереву привязаны женщина и девочка лет семи. Разбойники разжигают костер, передают друг-другу бутылки с алкоголем. Через несколько минут, из чащи появляется главарь, ведя старшую дочь, она

тихо плачет и ее бьет сильная дрожь. Кровь стекает по ногам. Главарь привязывает ее к дереву, рядом с сестрой и направляется к костру.

Все противники расслаблены и не подготовлены к битве.

Выдача баллов:

Спасение похищенных – 1 очко милосердия

Игнорирование бандитов – 1 очко безразличия

Очки подсчитываются и выдаются после окончания модуля.

Справившись с врагами (или тихо миновав их) герои продолжают путь. Поскольку герои не знают, где именно находится их цель, возможно, им придется путешествовать несколько часов, попутно ввязавшись в 2-3 стычки с бандитами, стражами границ или туманными волками. Мастеру следует следить, чтобы игроки не заскучали, от постоянных сражений. Наконец герои находят домик Джудит.

Это невысокое двухэтажное строение. С синей черепичной крышей, деревянными стенами и маленькими окнами. Большая часть их – заколочена досками. На крыльце стоит девочка лет двенадцати на вид. На ней дорогое красное платье, без рукавов, длиной до колена. Если на улице день - у нее в руках тряпичная кукла или плюшевая игрушка. Если ночь – масляный фонарь, излучающий ровный приглушенный свет.



Джудит избегает мужчин и сохраняет с ними дистанцию, но совершенно не опасается женщин. Если кто-то просто прикоснется к ней, то ничего не произойдет, но если герои решат напасть, она телепортируется, и окажется в нескольких метрах от героев. Ее тело может также становится призрачным (она получает свойство – фазирование), и все удары не будут на нее действовать, а сама Джудит сможет проходить сквозь героев и предметы. Она не хочет сражаться, потому во время боя, будет лишь убегать и насмехаться над врагами.

Возможные вопросы и ответы:

Кто ты? – мое имя Джудит, я хозяйка этого места. Если вы хотите переночевать, двери моего дома открыты для вас. Внутри вас ждет камин, веселые игры и какао.

Что это за место? – это мой дом. Я живу здесь.

Как долго ты здесь живешь? - очень долго.

Ты боишься нас? – да, Вы можете причинить мне боль. Я не допущу этого.

Где все пропавшие люди? – они заблудились в лабиринте.

Что за лабиринт? – он внутри дома.

В доме опасно? – да. Очень. Но не для меня.

Почему ты живешь здесь? – это мой дом. Я не могу покинуть его.

Ты знаешь про алтари? – да, один такой в центре лабиринта.

Она не станет рассказывать героям, что находится внутри дома или лабиринта. Только приглашать внутрь.

Если герои войдут, то попадут в гостиную – там светло, есть теплый очаг, несколько постелей.

На полу валяются детские игрушки и настольные игры. На небольшом столике, у заколоченного окна – чашки с какао. По одной на каждого героя. Они не отравлены.

Джудит посоветует героям отдохнуть и уйти утром. Она предупреждает, что-бы герои не покидали комнаты - утром она выведет их из дома. После чего она уходит. В комнате, есть лишь одна дверь и через нее герои вошли. Но если они пройдут через нее, то окажутся совсем в другой комнате.

Сцена 2:

Домик Джудит – настоящий лабиринт, из сети комнат и коридоров. Часть из них сделана, словно иллюстрации лабиринтов Ашера, с лестницами, по которым не понятно поднимаешься или спускаешься. Коридоры которые удлинняются или укорачиваются. Комнаты, что перестраиваются пока по ним идешь. Комнаты в комнатах. Двери которые никуда не ведут или не могут быть открыты. В лабиринте, герои находят мертвых гостей дома, которые заблудились в лабиринте и погибли от голода и жажды, или были убиты монстрами обитающими в лабиринте.

В комнатах попадаются ловушки и монстры. Мастеру нужно продумать десять-пятнадцать интересных комнат, после которых игроки попадают в центр лабиринта. Это сад с живой изгородью.

Сцена 3

Героям предстоит пройти, через сад с живой изгородью. Растения опутаны колючей проволокой, они брызгают кислотой или стреляют ядовитыми дротиками. Тут встречаются ловушки-деревья, вроде плотоядных растений выпрыгивающих из-под земли и хватающих путников, или острых лиан, которые словно пики - появляются из стен и земли.

Кроме ловушек, в лабиринтах обитают и монстры – призраки, способные проходить сквозь изгородь и висельники. Причем ловушки не активируются, когда в их зону попадает монстр. Они отключаются, и герои могут использовать монстра, что-бы пройти сквозь «непреодолимую ловушку».

В центре лабиринта, находится Древо Мертвых и около десяти висельников.

Сцена 4

Во время боя с Древом Мертвых, появиться Джудит. До уничтожения Древа девочка неуязвима. Она будет умолять, не разрушать ее домик, будет кричать и визжать будто от боли. Когда Древо будет ранено, Джудит начнет плакать кровавыми слезами. Ее платье станет запекшейся кровью, и она окажется совсем голой и заляпанной тошнотворной массой. Игрушка в ее руках утратит свою иллюзию, и вновь станет гниющей головой.

Когда Древо будет уничтожено, Джудит станет уязвима и нападет на героев. Голова в ее руке имеет свойства артефакта «Голова служанки». Партии не обязательно побеждать Джудит, нужно лишь продержаться три раунда. Через три раунда, силы полностью покинут девочку.

Она упадет на колени, умоляя не наказывать ее. Закроет голову и прижмет колени к груди. Вскоре ее плач сменится на тихие всхлипывания.

Артефакт (Голова служанки), будто от сильного порыва ветра, откатится в сторону.

- Мой дом уничтожен. Силы покидают меня – тихонько произнесет Джудит.

Видимо алтарь и был Древом Мертвых. Когда герои уничтожили его, они уничтожили и лабиринт. Герои замечают, что стены и предметы вокруг них растворяются, и герои оказываются посреди мертвого леса, рядом с Джудит. Та тихонько хнычет и шепчет, что ослабла.

Герои должны решить, убивать ли им девочку, или пощадить.

Пощадить – 1 очко милосердия

Ее разум полностью сломан и она уже никогда не будет прежней. Если герои решат отпустить ее, она лишь рассмеется. Герои заметят тень, стоящую рядом с девочкой. Сильная аура зла мгновенно обездвижит их. Это злобное существо - управляет действиями девочки. Джудит с улыбкой на устах, вырвет у себя сердце и вложит его, в руку одному из героев. Она будет плакать, и орать от боли, но на лице будет улыбка. После этого, она начнет захлебываться кровью, и тьма вокруг исчезнет. Мертвая девочка упадет к ногам героев.

Убить – 1 очко безразличия

Когда герои собираются убить девочку, они замечают, силуэт наподобие тени, позади Джудит. Герои ощущают, что обездвижены. Темная аура этого существа, не дает им пошевелица.

Джудит словно слышит знакомый голос. Она дрожа от страха, приподнимает голову:

- Хозяин... прошу, не наказывайте меня.

- Ты подвела меня девочка. Встань на колени – слышат герои зловещий голос.

Джудит послушно опускается на колени, руки существа словно сотканые из теней - касаются ее лица, проводят ладонью по волосам... несколько мгновений, существо просто гладит ее волосы, а после резким движением - сворачивает девочке шею. Почти мгновенно за громким хрустом, следует жуткий чавкающий звук. Оторванная голова Джудит, поднимается в воздухе, кровь фонтаном брызжет из обезглавленного тела. Через мгновение, существо отбрасывает голову девочки и исчезает.



Джудит

«Девочка в красном платье»

Внешность - Джудит выглядит как 12-ти летняя малышка (хотя она намного старше). У нее густые темные локоны и светлая кожа, которая изящнейшим образом контрастирует с изысканным алым платьем.

Однако под одеждой девчушки скрывается вычурный узор, состоящий из тонких шрамов, оставленных пыточными инструментами.

Постоянно носит с собой полусгнивший череп мертвой предсказательницы, который находится под миражом и выглядит для непосвященных как кукла или плюшевый мишка. Ночью же иллюзией обращается в масляный фонарь и при этом излучает свет...

Характер - из-за пережитого шока и насилия Джудит давно сошла с ума, и теперь ее искореженный разум работает на своих прежних мучителей. Девочка все еще остается ребенком, любит сладости и игры, правда игры эти столь

жестоки, что не снились множеству злодеев. Джудит любит, как мучить невинных жертв, так и самой испытывать боль, которую ее сломанный разум преобразует в наслаждение.

Она весьма своевольна и ни угрозами, ни насилием нельзя заставить ее подчиняться чужим приказам.

Однако встречая действительно могущественного и порочного персонажа, она беспрекословно подчинится. Сильно недолюбливает мужчин.

Тактика – Джудит не сильна в битве, когда находится вне своего жилища. В призрачном домике она способна управлять предметами и призывать себе на помощь призраков. Она способна телепортироваться в любую часть дома и «на ходу» изменять комнаты и создавать новые. Вблизи от жилища – она неуязвима. Она не будет пытаться убить героев, только пугать и мучать, она будет использовать дом, чтобы уничтожить их, когда наиграется.

Знания:

10 – не смотря на милую внешность, она жестокое и порочное существо. Она вежлива, мила и кажется совсем обычным ребенком, но это лишь роль, которую она играет.

15 (знания магии) – призрачный дом пожирает души убитых в нем существ, эти души преобразуются в негативную энергию которая питает дом и алтарь внутри него.

Краткая биография - Джудит была дочерью преуспевающего торговца из Фальковии, который торговал зерном в северо-западной части Ядра. В возрасте одиннадцати лет отец взял Джудит в кратковременную поездку в Даркон. К сожалению, знаменательное путешествие трагически закончилось не только для девочки, но и для ее несчастного родителя. Туманы сыграли с путниками злую шутку. Несчастные запутались в белесой мгле и их «снесло» напрямик в Кланвилль.

Будучи крохотным, нежным бутонем, маленькая девочка обещала распуститься цветком невиданной красоты и поэтому злодеи Кланвилля сохранили ей жизнь.

К сожалению, остальные попутчики ничем не смогли поразить маркизу фон Инзен и, в конечном итоге, встретили мучительный конец в особняке порочной арканистки.

Что касается Джудит, то девочка прошла через ужасающую череду пыток и унижений, после чего ее хрупкий разум впал в безумие. Однако, изощрённый талант маркизы отстроил на останках цветущего сада мрачные своды готической крепости, из которой прежняя Джудит выбраться так и не смогла.

Джудит смирилась с судьбой, забыла свою семью, и маркиза стала для нее важнее, чем весь окружающий

мир. Теперь воля порочной госпожи стала для девочки самым настоящим законом. Мрачные забавы маркизы погубили неокрепшие ростки добродетели и породили на свет угрюмое и жестокое создание, прихоти и желания которого могли ввергнуть в ужас не только ребенка, но и любого порядочного взрослого человека. Маркиза не хотела дальнейшего взросления Джудит, ибо это грозило девочке неизбежным увяданием, а потом и старостью, которой не было места во дворце удовольствий. Для того, чтобы крошка избежала означенной выше участи, маркиза прибегла к магии, и остановила процесс старения.

Джудит навсегда осталась ребенком – и телом, и разумом.

Долгие месяцы, девочка выступала в роли «привратника» - находя заблудившихся путников и направляя их прямо к манору, где тех ждала незавидная участь.

Однако вскоре маркизе надоела глупая девчонка, и она отправила ее подальше от себя, а после тока как маркиза превратилась в монстра и уничтожила большую часть манора, Джудит и вовсе осталась одна.

Местный лесничий – Джон Бердсон, пожалел девочку и ее отправил по туманной тропе, надеясь, что та приведет ее в безопасное место.

Так Джудит покинула Кланвиль и угодила в Имфеор. В отличие от иных беженцев разрушенного манора, она не угодила в туманный мост, который создал ее копию в ином домене, а смогла пройти через границы и оказалась в Саду Агонии, расположенном в Шантье (одного из поселений Имфеора). Впоследствии она попала в леса Нуритюра, где ее нашел граф Стефан Рихтер и принес, словно трофей в свой замок.

И хотя ей не причиняли вреда, окружающие сторонились девочки. Будто она какой то странный зверь.

Только служанка по имени Кланвилль, пыталась заботиться о ней, но и ей девчонка вскоре осточертела.

Однажды граф Алексис, просто отвел ее в лес. Дал запас воды и провизии, и просто оставил там.

Девочка долгие дни блуждала по мертвому лесу, несколько раз едва не став обедом для чудовищ, пока не набрела на красивый высокий дом, стоящий прямо посреди леса.

Внутри стояло два человека – маркиза и незнакомец в черной одежде. Маркиза приказала девочке во всем повиноваться человеку стоящему рядом с ней, а после растворилась в воздухе (это была лишь иллюзия).

Незнакомец, представившийся как Тень, сказал, что отныне это ее дом, и она может делать здесь все, что заблагорассудится, но ей нужно охранять сокровище в лабиринте и никогда, никого не подпускать к нему.

Джудит вскоре обнаружила, что находясь в доме, она может управлять им, и что самое удивительно – она обрела невиданные магические силы, которые смогла использовать для своих игр.

Через пару месяцев о девочке все забыли, но путники стали рассказывать о странном доме среди лесов, и его малолетней хозяйке.

Джудит занялась привычным делом – встречает неосторожных путников и ведет в свой дом.

Выжившая в туманах:

Джудит взята из книги «Кланвилль – пойманная красота», в сцене, где герои встречают девочку. Она либо погибает по приказу своей «госпожи», либо направляется Бердсоном по туманной тропе. Для этой книги принимается версия, что девочка осталась в живых.

Голова служанки

Отрезанная голова молодой девушки, искажившаяся в гримасе ужаса. Частично разложилась, от нее исходит жуткий запах гнили. Глаза артефакта налиты кровью, и внимательно следят за противником. Порой можно заметить, как из глаз льются кровавые слезы. Сплетники поговаривают, что эта голова до сих пор живая. Длинные волосы позволяют наматывать артефакт на руку во время битвы, а в мирное время ее можно закреплять на пояс.

Трагичная история создания данного артефакта, произошла много столетий назад, когда желая доказать свою преданность силам зла, прекрасная принцесса погубила свою лучшую подругу, которая много лет служила ей. Шок от происходящего, был так силен, что несчастная расплакалась кровавыми слезами и умерла от разрыва сердца, не дав мучительнице завершить ритуал. Тогда принцесса вспомнила, что ее служанка до

ужаса боялась темноты и замкнутых пространств. Не желая дать несчастной, покой в мире мертвых, она отрезала и оживила ее голову, а после поместила ту в ящик и спрятала его в своей комнате. Ящик не открывали несколько веков, пока одна аристократка случайно не наткнулась на него.

Страх и тьма длящиеся столетия, сделали артефакт безумным и стремящимся сеять вокруг боль и смерть...

Голова Служанки	Этап совершенства
<i>Голова служанки – отрезанная голова молодой девушки, искажившаяся в гримасе ужаса. Голова частично разложилась, от нее исходит жуткий запах гнили. Глаза артефакта налиты кровью, и внимательно следят за противником. Длинные волосы позволяют наматывать артефакт на руку во время битвы, а в мирное время ее можно закреплять на пояс.</i>	
Ячейка предмета: Руки	
Свойство: Смена формы – Голова Служанки может принимать вид предмета, своего размера (фонарь, плюшевая игрушка, сфера и т.д). Ночью она может трансформироваться в масляный фонарь и излучать яркий свет на расстояние в 10 клеток.	
Свойство: Полиглот – Голова Служанки, может читать написанный на любом языке текст.	
Талант: Сладкие речи (На сцену * Магический) – вы получаете +5 к проверкам на Обман, Дипломатию и Запугивание.	
Талант: Подчинить душу (На день * Доминация, Инструмент) – Инт против Воли. Цель: призрак в 10 клетках. Вы подчиняете себе цель (спасбросок оканчивает).	
Талант: Вопли ужаса (Стандартная * На сцену) * Звук, Инструмент Ближняя вспышка 3, Инт против Стойкости. 1к6+модификатор Инт урона громом	

Цели Головы Служанки:

- ✓ Нести боль и горе
- ✓ Вселять ужас в сердца смертных
- ✓ Искоренить добро и милосердие
- ✓ Найти в хозяева злое и порочное существо

Отыгрыш Головы Служанки:

Голова способна разговаривать, ее голос тихий и шипящий, словно змеиный. Она общается с хозяином ласково и даже заискивающе, даже если она недовольна действиями владельца. Она прекрасно знает, что однажды принесем ему жуткие страдания. С окружающими она общается очень редко. Только если это действительно необходимо, и ее тон в этих случаях - недовольный и приказной.

Отношение:

Начальный показатель	5
Владелец получает новый уровень	1к10
Мировоззрение владельца - зло	+2
Мировоззрение владельца - добро	- 2
Владелец пугает разумное существо	+1
Владелец мучает разумное существо	+2
Владелец убивает разумное существо	+2
Владелец совершает добрый поступок	- 2
Владелец отпускает противника живым	- 2

Довольное (16-20)

«Голова утолила свою жажду»

Голова довольная действиями хозяина, и не стремится покинуть его.

Вам открывается способность «**Боль предательства**»

Парализованные ужасными воспоминаниями, цели оглушены (спасение оканчивает).

«Мне пока удастся не злить Голову»

Вам открывается способность «Звуковая волна»

Дальняя 10, Инт против Стойкости, урон 2д8+6 громом, и цель становится изумленной (спасение оканчивает)
эффект – существа на соседних с целью клетках, получают урон 2д6

«Ее взгляд мне совсем не нравится. Голова будто задумывает нечто ужасное»

Голова не выражает недовольства, но тайно строит планы о смене хозяина.

«Ее плотоядная улыбка, сменилась кислой миной. Кажется она мной не довольна...»

Голова недовольна действиями хозяина, она ищет злых и могущественных персонажей, которым могла бы служить.

Особенность: вы получаете штраф -2, на все атаки, пока являетесь хозяином артефакта.

Особенность: вы теряете способность «Подчинить душу».

Особенность: перевод **Полиглота** неверный, Голова Служанки может утаить часть информации, или вовсе намеренно соврать.

«О Боги! Помогите!!!! Ааарггххххх...»

Голова сбегает посреди боя, или в момент, когда она больше всего нужна хозяину.

Голова гниет до состояния выбеленного черепа, прямо в руках владельца, пузырясь лопающейся кожей и отвратительной слизью, и нанося владельцу урон 2д8 кислотой. Через несколько дней, она появляется на том месте, где лежит отрубленная женская голова. Эта голова преобразуется в Голову Служанки.

«Путь между миров»

Роланд рассказывает героям, о резком увеличении числа призраков и иных монстров, обитающих на границе мертвых лесов. Те зловещие места, и раньше были враждебны к путникам, однако сейчас нападения несут систематический характер, и намного лучше спланированы. Кто-то координирует действия монстров. Роланд считает, что причиной может стать негативная энергия, одного из алтарей. Инквизиция посылает героев выяснить правдивость его догадки и если она верна – уничтожить алтарь.

Сцена 1 – стоя

Через несколько минут путешествия по лесу, герои натываются на стаю волков. Те увлечены тем, что разрывают трупы торговцев, на которых они напали минут двадцать назад.

Герои видят перевернутую телегу, а так-же тела четырех человек, разорванных на куски. Несколько волков не поделили особо вкусные части, и рычат друг на друга. Угрозы впрочем, вскоре переходят в битву, и волки начинают кататься по земле, атакуя соперника когтями и клыками. Яростное рычание, чередуется с болезненным скулежом.

Эта «идиллия» прерывается детским плачем. Он раздается откуда-то из нутра, перевернутой телеги. Волки мгновенно отвлекаются от своих занятий и прислушиваются к источнику звука.

Все противники отвлечены, и герои смогут без боя, незаметно миновать опасное место.

Выдача баллов:

Спасти ребенка – 1 очко милосердия

Пройти мимо – 1 очко безразличия

Очки подсчитываются и выдаются после окончания модуля.

Если герои ввяжутся в бой и выйдут из него победителями, то в перевернутой телеге, найдут младенца завернутого в простыни.

Сцена 2 – призрак границ

Если герои не сражались с волками, то через несколько минут, после того как герои войдут в мертвые леса, они станут свидетелями стычки трех воинов и группы призраков границ. Один из воинов погибнет от разрыва сердца и упадет на землю. Герои видят, как один из призраков - прикасается к телу и вытаскивает призрачный силуэт (душу) из мертвого тела. Душа начинает трансформироваться и превращается в призрака границ. После этого воины начнут отступать, а призраки перестанут их преследовать, удовлетворившись одним убитым. Они отправятся по направлению к червоточине, и постепенно скроются под землей. Воины вскоре остановятся, что бы перевязать раны.

Если герои сражались с волками, то через несколько минут, после того как герои вошли в мертвые леса, они обнаружат трех воинов, остановившихся на привал, что-бы перевязать раны.

Информация, которую можно от них получить:

Монстры, с которыми они сражались – так называемые «призраки границ». Это души несчастных, погибших в мертвых лесах. Они становятся монстрами, одержимыми лишь жадой убийств, и никогда, не обретут покоя.

Про нападения в лесу – в последнее время они участвовали. Раньше призраки не нападали на группы, однако после появления их Хозяев, стали намного агрессивнее и опасней.

Хозяева монстров – они внешне похожи на «призраков границ», но выше и выглядят опасней. У них в руках косы, которые монстры используют, словно дорожный посох. Они обитают в червоточине, но изредка выходят «погулять» по лесу.

Червоточина – место, откуда лезут эти твари. Жуткая аномалия, ведущая в иной мир. Люди могут использовать ее как мост, между мирами, но он притягивает к себе и разных нематериальных созданий.

Где она находится – на севере, примерно в тридцати минутах ходьбы.

Воины, расскажут о червоточине, из которой появляются призраки, и покажут направление, где она находится. Путь до червоточины, занимает около получаса. Прибыв на место, герои видят аномалию, которую местные называют «туманный мост».

Аномалия, представляет из себя портал, высотой в 5-6 метров. Вокруг этого места полно выбеленных костей и

ржавой амуниции. Время от времени, портал темнеет, становясь абсолютно черным, но через несколько секунд, в нем уже можно увидеть - призрачные каменные плиты «туманного моста».

Сцена 3 – туманный мост

Около входа в аномалию, находятся двое странных существ, одетых в длинные черные мантии и держащие в руках косы. Один силуэт женский, второй мужской. Они, кажется, совсем не обращают внимания на героев, и разговаривают, о чем то своем, на неизвестном языке. Через несколько минут (или если герои приблизятся), они скроются в аномалии.

Проход к мосту, охраняет группа призраков границ. Они появятся из земли, едва герои приблизятся к portalу. После победы, герои смогут проникнуть на туманный мост, и заметят площадку в центре моста. Там есть углубление в полу, в котором что-то находилось. Герои могут почувствовать ауру магии, будто в углублении находился, очень могущественный магический предмет. На платформе есть 4 зеркала, прикосновение к которым включает порталы, способные перенести героев на следующую сцену.



Сцена 4 – домик Бердсона

Герои попадают в лес, рядом с избушкой Бердсона. Вокруг нее, около десятка метров почвы, а после темнота. Только куски земли и камни парят в воздухе. У края стоят группа Осколков, но они не обращают никакого внимания, на героев, высматривая что-то в темноте. Дверь избушки открыта нараспашку и если герои будут вести себя тихо, то смогут пройти незамеченными.

В избушке есть деревянный стол (в ножке которого выдолблено отверстие, в котором находится тайник с несколькими золотыми), на котором валяются медяки, незаряженный пистоль, покрытый ржавчиной кинжал, зачерствевшие остатки позднего ужина, по которым ползают черви. На столешнице также находится, давно погасшая масляная лампа и нераспечатанная бутылка скисшего вина. Перевернутые стулья, валяются ядом со столом.

У окна - разложившийся труп мужчины, на теле которого много ожогов от огня и электричества. В одной его руке зажат странный серебряный колокольчик, который впрочем, является обычной безделушкой. Когда-то давно, в нем была магия, но сейчас силы покинули предмет. Колокольчик можно продать за несколько золотых. Во второй руке, труп сжимает часть таблички, от которой исходит сильная аура магии.

Когда герои заберут ее, в избушку сквозь стены, проникнет группа Осколков.

После уничтожения врагов, герои смогут войти в открывшийся портал, и очутится в новой локации.

Герои при этом, могут увидеть в закрывающемся портале, как сильный порыв ветра, разносит избушку лесника на щепки.

Осколок

Жестокие существа, состоящие из нематериальной энергии – электрических разрядов и живого пламени. Их силуэты похожи на человеческие, и издали они могут напоминать объятых пламенем человека, по телу которого пробегают вспышки молнии. Они обладают коллективным разумом, и нападают на незваных гостей.

Знания о монстре:

25 (знание истории) – Осколки, некогда были известны как Ламиарды, просвещенная раса достигнувшая пика технологического прогресса, которая погубила сама себя. Они стали лишь тенью, бывшего величия, утопая в разврате и жестокости. Они обитали в замке Лакост, по которому прошла вспышка странной мистической энергии, вызванная гибелью их Императрицы, от рук странствующих приключенцев. Эта энергия, уничтожила многих ламиард, обитавших в пределах Лакоста. Но некоторые из них, не были уничтожены полностью. Они разлетелись на куски... на «осколки». Из одного ламиарда подвергнувшегося воздействию, получилось 3-4 осколка. Они потеряли возможность принимать физический облик, став воплощением чистой энергии.

Тактика Осколка: нападают группами по 2-3 существа, окружая противников. Они используют Разряд и Жар в ближнем бою, и если их пытаются окружить, то они применяют Рассеивание или Скорость молнии. Ламиарды не боятся смерти, так как все проявления эмоций, включая страх – у них отсутствуют. Они будут нападать, пока враги, или они сами не погибнут.

Осколок Налетчик 11 уровень Средний стихийный магический гуманоид (электричество, огонь) Опыт 600
Инициатива +12 Чувства Внимательность +10; чувство вибраций Хиты 100; Ранен 50 КД 25; Стойкость 21, Реакция 25, Воля 20 Иммунитет болезни, яд Скорость 8 (парение)
[Рукопашная стандартная] Разряд (стандартное; неограниченный) ♦ Электричество Досыгаемость 2; +14 против Реакции. Урон электричеством 2дб+4 и цель становится изумленной.
[Рукопашная] Жар (стандартное; неограниченный) ♦ Огонь +14 против Реакции, урон огнем 3дб+6
[Дальняя] Рассеивание (стандартное; перезарядка 5 6) ♦ Огонь Дальность 10, +15 против Реакции, урон огнем 12. Нанеся урон, Осколок может совершить Скорость молнии, как малое действие.
Скорость молнии (движение; перезарядка 5 6) ♦ Электричество Осколок может переместиться с удвоенной скоростью, он может перемещаться сквозь других персонажей и предметы (он временно получает свойство – фазирование), не провоцируя атаки. Он обязан окончить перемещение в свободном пространстве. Все существа, через которых прошел Осколок, получают урон электричеством 10.
Мировоззрение зло Языки _ Сил 11 (+5) Лов 21 (+10) Мдр 11 (+5) Тел 12 (+6) Инт 7 (+3) Хар 11 (+5)

**Сцена 5 – холодный дом**

Второе зеркало ведет напрямиком - в разрушенный манор Кланвилль.

Манор словно был полем боя – в стенах и потолке дыры, через которые, в комнаты проникает снег и холодный ветер. Свист ветра, едва заглушает красивое, мелодичное пение, идущее откуда-то изнутри дома.

На стенах видны детские рисунки (отпечатки ладоней, солнышко, звезды, зверушки) нарисованные кровью с помощью пальцев. Их автор (Джудит) уже давно покинула это место. В маноре нет ни живых, ни мертвых противников. Героям предстоит пройти несколько комнат, заваленных снегом, в которых находится множество мертвых тел. Все эти существа погибли месяцы назад, но холод, не дал телам полностью разложиться. Комнаты когда-то выглядели шикарно. Дорогая мебель, и богатые вещи, картины на стенах и полки со старинными фолиантами. Сейчас все погребено снегом и скованно льдом. Что-бы не заблудиться, героям нужно идти по направлению к источнику звука. Из опасностей лишь погода – стены повреждены, а на крыше полно снега. В любой момент потолок может обрушиться.

Наконец, герои прибывают к театральной сцене. Это место с множеством перевернутых лавок, сценой и стеклянным потолком. Потолок, на удивление цел и комната хорошо освещена, даже когда тучи закрывают солнечный свет.

На сцене стоит Кристина Риволи, ее лицо измазано кровью, а в руке куски плоти. Распотрошенный труп, лежит у ее ног. Голос Риволи завораживает, и она очень радостно встречает новых гостей. Кристина одета в теплую шубку, на плечо которой, пришита вторая часть плиты. Сирена рада, что наконец-то сможет полакомиться теплой пищей, а не осточертевшими. замороженными «консервами».

Кристина лишь одна в битве, но ей помогает и сама комната – время от времени, сегменты стеклянного потолка вываливаются из держащих их рам, и падают на землю.

Выпадающий витраж (испытание навыков)

Обстановка – пока герои сражаются с Риволи, они замечают, что от ее ультразвука стекла трескаются и падают на землю. Урон от упавшего стекла – дб и цель становится изумленной (спасение оканчивает).

Уровень: равен уровню отряда

Сложность: 1 (4 успеха до 3 провалов)

Основные навыки: Внимательность, Акробатика.

Внимательность - (легкая сложность) вы пытаетесь заметить, какое стекло выпадет из рамы, успешное использование этой проверки, не приносит успехов или провалов для испытаний, но предоставляет бонус/штраф +2/-2 к проверке следующего внимательности следующего персонажа.

Внимательность - (легкая сложность) герой пытается определить траекторию падения стекла, успех помечает опасную клетку, помогая определить на какого персонажа упадет стекло (это не обязан быть тот герой, что совершал ранее проверку внимательности!).

Акробатика - (средняя сложность) герой должен уклониться от падающего стекла.

Успех/провал засчитывается в общий счет успехов/провалов, при провале проверки акробатики, на героя падает стекло. Урон от упавшего стекла – дб и цель становится изумленной (спасение оканчивает).

Успех – все неустойчивые стекла кончились, опасности больше нет.

Провал – стеклянная крыша взрывается вихрем осколков, разлетающихся по всему залу. Урон всем героям находящимся в комнате, 3дб и цель становится изумленной (спасение оканчивает).

Кристина Риволи

«Плотоядная сирена»

Внешность - девушка старше средних лет, времена расцвета которой давно миновали. Кожа потеряла юношескую упругость и уже заметны первые морщины, впрочем, Риволи мастерски маскирует это дорогой косметикой и алхимическими зельями.

Тонкие черты лица выдают принадлежность к аристократическому сословию, она носит скромные, но дорогие украшения. Предпочитает считать саму себя «величайшим украшением», того места где в данный момент находится.

У неё взгляд женщины видевшей многое и многие тайны скрыты в глубине ее сапфировых глаз. Лукавая улыбка и тонкие по последней моде завитые волосы приковывают к себе взгляд и заставляют забыть в сладостных фантазиях.

Риволи носит дорогие и изысканные наряды, с множеством вырезов приковывающих взгляд множества мужчин домена. Риволи с удовольствием носит эти наряды, слишком откровенные для дамы ее положения. У нее прекрасный сладострастный голос и тонкие, музыкальные пальцы.

Характер – ее психика полностью сломана действиями родного брата, который толкнул ее на порочную тропу. Постепенно все нормы морали стали для нее лишь «сказками слабаков» не решающихся жить, как хочется и слепо верящих в навязанные предками догматы. Она имеет музыкальное образование и любит петь, однако на сочинения новых арий ее толкают вещи, заставившиеся другого человека застыть от ужаса. В страданиях людей она находит вдохновение. Она также любит, есть человечину, зачастую в сыром виде. За прекрасный голос и извращенные гастрономические пристрастия, ее и прозвали – плотоядной сиреной. Тактика – ее голос может преобразовываться в ультразвук, которым она атакует противника. Не так-то просто убить врага, если барабанные перепонки уничтожены, а из ушей и глаз течет кровь. Риволи атакует издалека,

своим голосом, дезориентируя врага. Если противник подобрался к ней на близкое расстояние, она атакует его когтями, вырывая куски плоти.

Знания о монстре:

20 – Кристина способна атаковать врагов звуковыми волнами. Она может показаться безобидной, а ее пение очаровывает, но под милой беззащитной оболочкой, скрывается ужасный монстр.



Краткая биография – обладающая прекрасным голосом, Кристина с детства была любительницей театра и оперы, неудивительно, что она и сама с превеликим удовольствием исполняла арии, завораживая и покоря сердца слушателей. Но лишь веселые оперетты и комедии давались ей легко, более серьезные драмы и трагедии, совершенно не получались у юной певицы.

Многие критиковали ее за этот недостаток, сотни ночей провела она в слезах, перечитывая отзывы критиков о недостатках ее таланта. Когда же это высказала ей и Кресса – ее наставница и покровительница, девушка словно сошла с ума.

Она пригласила к себе в гости женщину. Опоила и жестоко убила, пытаясь запомнить болезненные крики своей жертвы. И на следующем выступлении, спела свою арию так, что зрители рыдали от сопереживания ее героини, а самые слабые духом и вовсе потеряли сознание от наполненного горечью голоса Кристины.

Она многие месяцы убивала людей, чтобы набраться вдохновения.

Тела жертв она сперва прятала в саду, возле дома, но боясь, что их могут обнаружить, стала съедать их плоть. Вскоре ее гастрономические вкусы дошли до того, что она стала есть еще не остывшие тела, тех несчастных, что пали жертвой на ее алтарь искусства.

Терпение Темных Сил быстро подошло к концу, и они переместили безумную убийцу на территорию Кланвилля.

Оказавшись в ужасном домене вместе с родным братом,

Кристина быстро показала, на что способно ее порочное существо. Она приняла самое непосредственное участие в жутких развлечениях жителей манора. Свои злодеяния она пыталась оправдать «любовью к искусству», хотя и сама прекрасно понимала, сколь лживо это звучит.

Риволи встретила в Кланвилле его рассвет и его упадок. Тогда же она познакомилась с Алексисом Рихтером и два злодея невероятно сильно невзлюбили друг-друга. Алес несколько раз просыпался с кинжалом в сердце, а Кристина испытала многие часы агонии - от ядов и эликсиров коими «заботливо» снабжал ее организм молодой алхимик.

Когда манор сгорел в пожаре революции, а темная повелительница домена обратилась в жуткого монстра, убивающего бывших «друзей», Кристина пряталась в заснеженном лесу и руинах манора, пережидая пока все стихнет.

Кристина Риволи Соло артиллерия 14 уровень

Средний натуральный гуманоид (человек) Опыт

Инициатива +9 Чувства Внимательность +13

Хиты 545; Ранен 270

КД 31; Стойкость 30, Реакция 28, Воля 28

Скорость 8

Единицы действия 2

[Рукопашная стандартная] **Когти** (стандартное; неограниченное)

+19 против КД, урон 3д8+6

[Дальнобойная стандартная] **Ультразвуковой импульс** (стандартное; неограниченное) ♦ **Звук**

Дальность 10, +20 против КД, урон звуком 3д8+4
[Зональный] Ария сирены (стандартное; перезарядка 4 5 6) ♦ Звук
Ближняя волна 5, +17 против Стойкости, урон звуком 2дб+8 и цель становится ошеломленной (спасение оканчивает).
[Зональный] Дезориентация (малое; перезарядка 5 6) ♦ Звук
Ближняя вспышка 2, +17 против Стойкости, цель до конца битвы становится оглохшим, так-же цель становится изумленной (спасение оканчивает).
[Дальнобойное] Реквием (немедленное прерывание; когда в первый раз становится ранен) ♦ Звук
Наносит урон звуком 3дб+12 всем в комнате (включая Риволи).
При критическом попадании – все в комнате на один ход становятся оглохшими (включая Риволи).
Мировоззрение Злое Языки Дарконийский, Балок Навыки Акробатика +20, Проницательность +12. Сил 19 (+10) Лов 16 (+9) Мдр 14 (+8) Тел 19 (+10) Инт 14 (+8) Хар 14 (+8)

После победы над сиреной, манор начинает разрушаться и героям необходимо как можно скорее, забрать табличку и попасть в открывшийся портал.

Сцена 6 – Черное озеро

Новый портал приводит к озеру, берега которого покрыты инеем, а вода черна как ночь.

Героям необходимо добраться до середины озера, где в пустой лодке лежит осколок плиты (мастер так-же может добавить туда иные предметы, вроде лечебных зелий). Его трудно не заметить – от него исходит яркий магический свет, отпугивающий созданий тьмы.

Озеро неглубокое, кости и тела, сброшенные в него, позволяют перемещаться по воде, погружаясь лишь на метр выше головы, в самых глубоких местах. Однако такое дно неустойчиво и может развалиться, в любой момент, погрузив героя на глубину, (что-бы забраться на устойчивую поверхность, необходимо пройти проверку Атлетики, со сложностью 15. Герой не может перемещаться или атаковать. Пока не выберется на поверхность).

К тому-же среди трупов могут скрываться сильфиды, использующие их как прикрытие. Монстр может схватить героя или внезапно атаковать.

Однако герои не одни в озере, в нем обитают кровожадные сильфиды.

На середине озера, они могут подвергнуться нападению Урсулы, в компании нескольких сильфид.

Когда герои заполучат кусок таблички, вода озера постепенно начнет закипать, нанося урон равный дб, пока все персонажи, не выберутся из воды. Герои, слышат болезненные вопли сильфид, варящихся в кипятке, а через несколько минут, озеро полностью выкипает. Остается глубокий котлован, заполненный сотнями выбеленных костей, и открытый портал, ведущий в последнюю локацию.

Сцена 7 – Елена Шард

Последний портал – крепость Лакост. Герои оказываются в коридоре, который ведет к массивным дверям тронного зала. По обе стороны от дверей, в стены вмонтированы странные механизмы, в виде двух стеклянных сфер. Одна из них пуста, во второй-же находится труп молодой девушки. Ее тело проткнуто насквозь, несколькими длинными острыми шипами, и наполовину вывалилось из механизма.

Двери тронного зала закрыты, но замок сломан. Нужно лишь приложить немного силы, что бы распахнуть их. Едва герои войдут внутрь, их окружит зловоние разлагающихся тел.

Внутри находится более сорока трупов гуманоидных существ, по расе немного напоминающих помесь людей и эльфов. Внешним видом они близки к Осколкам, но находятся в материальной форме. Почти весь зал залит засохшей кровью. Недавно здесь прошла крупная битва.

В углу слышатся тихие стоны. Одна из ламиард, симпатичная девушка, сжалась в комок. Вокруг ее тела лужа засохшей крови, а сама она близка к смерти. Девушку зовут Елена Шард, и она одна из воинов мертвой королевы Лакоста. Впрочем, герои не узнают это, если не обратят на нее внимание, или добьют. В центре зала труп королевы, на шее которой – последняя часть плиты.

Выдача баллов:

Вылечить – 1 очко милосердия

Бросить или убить – 1 очко безразличия

Очки подсчитываются и выдаются после окончания модуля.

Елена Шард – ламиард и телохранительница королевы. Как и все представители ее расы, она способна принимать физическую и энергетическую форму. Елена - злодейка, но она очень давно, желала покончить с этим. Она боялась королевы, пока та была жива.

Когда группа героев сразилась с ней, то она была даже счастлива, что после смерти, ей больше не придется творить зло. Она очнулась от сильной боли, через несколько часов после битвы. Она умирала от ран. Елена с трудом, отыскивала несколько лечебных зелий и выпила их. Это позволило ей, продержаться пару недель, но ранение было слишком серьезным, что бы просто залечить его. Шард была на пороге смерти, пока герои не спасли ее. Она благодарит их и обещает помочь выбраться из Лакоста.



Когда герои закончат, и решают покинуть Лакост, неподалеку от них появляются Лорды Праха. Без лишних разговоров, они вступят в бой. Если герои спасли Елену, та поможет им (она примет энергетическую форму. У нее будут характеристики монстра «Осколок». Елена не может погибнуть, в этом бою). После битвы, герои через портал, возвращаются на туманный мост.

Вдалеке, они могут заметить нескольких путников разных рас, и множество призраков и нежити. Монстры стоят на месте и просто смотрят на героев. Путники испуганно оглядываются и пытаются убраться подальше от моста. Героям нужно соединить печати и вставить их в паз на мосту. Получается четырехгранная звезда (знак Имфеора) и за мгновение она раскаляется добела и прожигает мост! Мост начинает разваливаться, все существа, стоящие на нем, устремляются к выходу.

Куски моста могут проваливаться и перед самими героями. Заставляя их оббегать или перепрыгивать дыры. Когда герои почти добегают до середины, мост с сухим хрустом - трескается пополам и начинает расходиться в разные стороны. Героям необходимо перепрыгнуть, с одной части на вторую и продолжить бег.

Многие существа бегут рядом или вокруг героев, но немногие успевают добежать живыми, большая часть гибнет, свалившись с моста.

Когда герои выбираются с моста, червоточина за их спинами исчезает.

Связь между двумя доменами разорвана, остатки Кланвилля уничтожены

вместе с темным алтарем.

Возвращаясь, герои могут увидеть, как мертвый лес постепенно - «оживает». Через пару дней, мертвый лес пропадает полностью.

Елена Шард пропала без вести. Неизвестно сумела ли она выбраться вместе с героями, или нашла мучительную смерть, едва получив шанс, начать жизнь сначала...

Лорд праха

Ужасное создание тьмы, в котором трудно узнать человека, каковым некогда было это существо. Многие люди жаждут власти и запретных знаний, однако если маги могут умереть и возродиться в качестве личей, то алхимики, если приложат достаточно сил и старания в своей работе - способны однажды создать «эликсир

бессмертия», дарующий темные силы долголетия и могущества.

Ученому достаточно лишь принять данный препарат, чтобы умереть и через несколько дней возродится. Мертвое тело подвергается ужасным метаморфозам – оно становится черным и покрытым слизью. Кожа сползает с костей и становится похожей на длинный кусок ткани. Глазные яблоки превращаются в два кристалла, а кости растворяются, становясь сгустком тумана.

Когда метаморфоза будет завершена, туман, некогда бывший скелетом затвердеет и станет основой, на котором закрепится «мантия кожи».

Данное существо теряет тело и душу, но сохраняет память и разум. Лорд праха может жить веками, совершенствуя свои научные изыскания, не боясь старения и смерти, однако очень скоро такая жизнь становится невыносима. Тогда поглотитель отправляется на охоту за разумными существами. Он подкарауливает свою жертву в тенях лесов и в подворотнях многотысячных городов. Полы его «мантии» впиваются в кожу, выкачивая чувства жертвы и ее душу. В процессе питания они могут убить свою жертву, но это скорее исключение, чем обыденность. Основная опасность заключается в том, что вместе с чувствами они высасывают человечность людей. После такого питания, нередко их жертвы становятся ужасными преступниками и головорезами, не способными на жалость и сострадание.

Часть из них становиться «слугами лорда».



Бой:

Хотя поглотитель похож на тень или призрака, его нельзя изгнать магией паладинов и клириков, и заклинаниями магического света. Со временем лорд способен преобразовывать участки своей кожи в различные смертоносные предметы – особенной популярностью пользуются косы.

«Древние» поглотители способны одновременно атаковать несколько противников, превращая полы мантии в шипы, пики и лезвия.

На существо не действует огонь и магия. Урон ему может нанести лишь обычное оружие, наносящее физический урон. Получив отпор поглотитель предпочитает сбежать, а не биться до конца.

Лорды праха Имфеора:

По приказу своего создателя, по прозвищу Тень, два сильнейших Лорда Праха, чернокнижник Кристоф и колдунья Серена, прибыли из своих темных королевств, в домен Имфеор.

Здесь они обратили в монстров немало путников, и затаились в мертвых лесах, ожидая новые приказы. Хотя они действуют заодно, Кристоф и Сирена ненавидят друг-друга, а их миньоны и вовсе часто убивают друг-друга, будто чувствуя неприязнь своего хозяина.

Лорд Праха Элитный контроллер 13 уровень	
Средний натуральный гуманоид (нежить) Опыт 1600	
Инициатива +8 Чувства Внимательность +13; сумеречное зрение	
Хиты 280; Ранен 140	
КД #; Стойкость #, Реакция #, Воля #	
Спасброски +2	
Скорость 8	
Единицы действия 1	
[Рукопашная] Удар косой (стандартное; неограниченное)	
+18 против КД, урон 2д6+3	
Призвать раба (малое; перезарядка 5 6)	

На поле боя (в случайно месте) появляется Призрак Границ.
[Дальнобойная] Хлыст (стандартное; неограниченный)
Дальнобойный 10, цель опутывается хлыстом. +15 против Реакции, цель становится удерживаемой, урон дб+4 и продолжительный урон 6 (спасение оканчивает и то, и другое)
Теневой двойник (малое; неограниченное) ♦ Иллюзия
На поле рядом с Лордом Праха, появляется его иллюзорная копия. После того как копию атакуют – она исчезает.
Шипы
Существо, схватившее Лорда Праха, получает урон в 6, каждый ход пока удерживает его.
[Зональное] Гибель тирана (стандартное; когда хиты достигают 0) ♦ Некротическая энергия
Зональная вспышка 5, с центром на Лорде Праха. +20 против Реакции, урон 3д8+5. Лорд Праха при этом умирает.
Мировоззрение Зло Языки Балок, Инф Навыки Обман +15, Скрытность +15 Сил 16 (+9) Лов 14 (+8) Мдр 14 (+8) Тел 19 (+10) Инт 11 (+6) Хар 19 (+10)

Решающее сражение

«Последний шаг...»

Синописис – герои смогли разрушить предыдущие темные алтари, и им осталось уничтожить, лишь один из них. Тем временем, приближается канун «Самой Темной Ночи».

Герои, закончив предыдущее задание, возвращаются в храм и видят следы боя. Много инквизиторов убито, еще больше ранено. Они рассказывают, что огромная группа неизвестных воинов (чьих тел то-же немало внутри штаба инквизиции), под руководством огромного зомби в доспехах (Константин Цинес), проникла в штаб и учинила бойню. Они рвались наверх, где в этот момент проходило совещание Роланда и его офицеров. Это был один из немногих дней, когда все главы ордена, собрались вместе.

Роланд убит. Его броня вся в крови. Так же мертвы почти его офицеры, на их телах, следы ужасных ран. Бедолагу Алексу и вовсе разорвали пополам, а Шарлоту вырубил и унесли с собой, видимо, что бы принести в жертву Темному Богу.

Один из офицеров еще жив. Он расскажет, что на них напали воины «секты Имфеора». Они пришли недавно в этот домен, и Роланд не считал их серьезной угрозой. Он заметил (с помощью магического амулета) - перемещение последнего алтаря. Алтарь нес с собой, жуткий мертвец Цинес. Этот амулет, висит на шее Роланда. Последний алтарь все это время перемещался, потому его не смогли отследить.

Сцена 1 – Амулет

С помощью амулета, герои смогут найти последний алтарь.

Сперва он приводит их, к одному из домов в деревне. В нем засела группа сектантов, а в подвале располагается портал, ведущий к убежищу Имфеора – крепости Эмерод, располагающейся где-то в Долине Теней.

Сцена 2 – Подход к крепости

Герои окажутся у подступов к цитадели Имфеора. Старого, полуразрушенного, но все еще величественного здания, находящегося где-то в Долине Теней.

По пути к цитадели, герои могут натолкнуться на группу Наследий руин или иных теневых существ подходящего им уровня.

Через несколько часов пути, герои смогут попасть внутрь крепости.

Сцена 3 – Цитадель

Героям предстоит пройти несколько этажей, с ловушками и монстрами.

Среди врагов: Наследие руин, сектанты Имфеора, нежить подходящего им уровня.

На самом последнем этаже, расположен тронный зал.



Наследие руин

Гуманоиды с пепельно-серой кожей. Это все, что осталось от некогда великой армии Имфеора. Бог был повержен, а его солдаты уничтожены. Темная сила, которая пропитала земли вокруг крепости - воскресила их. Эти мертвые воины веками ждут возвращения своего лидера, охотятся на всех, кто посмел вторгнуться в руины крепости Эмерод.

Тактика монстра – «Наследие руин» - это хорошо обученная группа солдат, окружающая врагов, прежде чем нападать. Они прикрывают друг-друга и действуют как единая команда.

Знания о монстре:

15 – обитают в развалинах крепости Эмерод, убивая всех, кто приблизиться, кроме членов «секты Имфеора», с которыми они сотрудничают.

Наследие руин Ловчий Смерти Артиллерия 15 уровень Средний теневого гуманоид (нежить) Опыт 1200
Инициатива +10 Чувства Внимательность +9; темное зрение Хиты 120; Ранен 60 КД 28; Стойкость 26, Реакция 23, Воля 22 Скорость 6
[Стандартное дальнобойное] Стрела (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие
Дальность 10/20, +20 против КД, урон д10+8
[Дальнобойное] Мощный выстрел (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие
Дальность 5/10, +18 против Реакции, урон 2д6 и цель толкается на 1 клетку (при критическом попадании – цель сбивается с ног).
[Дальнобойное] Дурман (стандартное; перезарядка 5 6) ♦ Оружие, Яд
Дальность 20/40, +18 против Реакции, урон д10+4 и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).
Мировоззрение Злое Языки инф, бездны Навыки Запугивание +19, Скрытность +15 Сил 17 (+10) Лов 22 (+13) Мдр 15 (+9) Тел 18 (+11) Инт 11 (+7) Хар 11 (+7)
Снаряжение длинный лук, колчан, 30 стрел

Наследие руин Пьющий Жизнь Солдат 15 уровень Средний теневого гуманоид (нежить) Опыт 1200
Инициатива +13 Чувства Внимательность +16; темное зрение Хиты 140; Ранен 70 КД 31; Стойкость 29, Реакция 28, Воля 28 Скорость 6
[Стандартное рукопашное] Меч (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие
+21 против КД, д6+8 и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает)
[Рукопашная] Лезвие пьющее жизнь (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие, Лечение
+20 против КД, урон 2д8+4 и Пьющий Жизнь, восстанавливает хиты равные нанесенному урону.
[Тип] Взрыв (немедленное прерывание; когда хиты равняются 0) ♦ Огонь, Некротическая энергия
Ближняя вспышка 5, +19 против Стойкости, урон 2д6 огнем и д8 некротической энергией.
Мировоззрение Злое Языки инф, бездны Навыки Запугивание +19, Скрытность +15 Сил 17 (+10) Лов 19 (+11) Мдр 12 (+8) Тел 18 (+11) Инт 11 (+7) Хар 15 (+9)
Снаряжение кольчужный доспех, длинный меч

Наследие руин Бастион Громила 15 уровень Большой теневой гуманоид (нежить) Опыт 1200
Инициатива +9 Чувства Внимательность +8; темное зрение Хиты 180; Ранен 90 КД 27; Стойкость 29, Реакция 20, Воля 20 Скорость 8
[Стандартное рукопашное] Копье (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие
Досыгаемость 2; +18 против КД, урон 2дб+4
[Зональное] Смертельная вспышка (стандартное; перезарядка 4 5 6) ♦ Некротическая энергия
Ближняя вспышка 5, +17 против Реакции, урон 2д8+3 и дополнительные д8 урона некротической энергии.
[Рукопашное] Прикосновение мертвеца (стандартное; на сцену) ♦ Некротическая энергия
+18 против Стойкости, 3дб и цель теряет 1 исцеление (если исцелений у цели нет, то урон двойной).
Мировоззрение Злое Языки инф, бездны Навыки Запугивание +19, Скрытность +15 Сил 22 (+13) Лов 15 (+9) Мдр 14 (+9) Тел 21 (+12) Инт 11 (+7) Хар 15 (+9)
Снаряжение кольчужный доспех, копье

Наследие руин Ищейка Миньон 15 уровень Средний теневой гуманоид (нежить) Опыт 300
Инициатива +9 Чувства Внимательность +9; темное зрение Хиты 1, промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон. КД 28; Стойкость 26, Реакция 23, Воля 22 Скорость 6
[Стандартное рукопашное] Меч (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие
+19 против КД, урон 7
Мировоззрение Злое Языки инф, бездны Навыки Запугивание +19, Скрытность +15 Сил 22 (+13) Лов 15 (+9) Мдр 14 (+9) Тел 21 (+12) Инт 11 (+7) Хар 15 (+9)
Снаряжение длинный меч, кольчужные доспехи

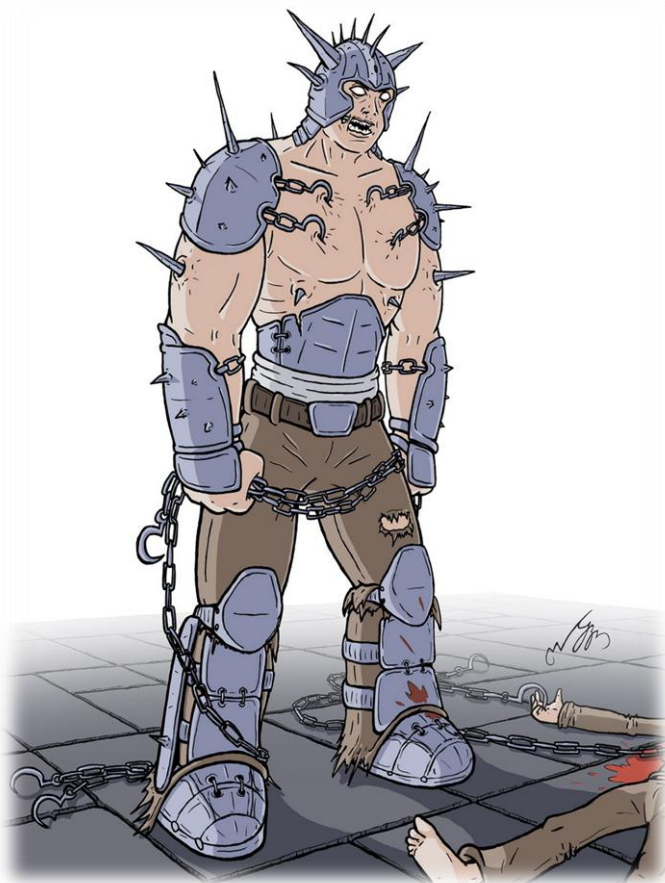
Сцена 4 - Финал

Герои поднимаются в тронный зал. Там находится Цинес, и недавно принесенная им в жертву Шарлотта. Воительница умирает в центре комнаты, на начертанном мелом знаке - в форме четырехгранной звезды. Пятый алтарь это сам Цинес. Его мертвое тело, уничтожившее душу паладина, и ставшее «ходячим» темным алтарем, собирающим негативную энергию.

После того, как герои уничтожают падшего паладина, наступает «Самая Темная Ночь». Ужасный катаклизм расходится по доменам Равенлофта. По всему миру открываются порталы, через которые в Серое Королевство проникают жуткие монстры. Равенлофт перестает быть изолирован от окружающих миров. Да-же на пороге смерти, Цинес ликует, он уверен, что его бога уже не остановить.

В центре зала, появляется величественный трон, сотканный из костей сотен убитых существ, скрепленный мятежными душами, чьи болезненные вопли способны оглушить. Из ушей героев начинает течь кровь, и они получают статус – оглохший, который нельзя никаким образом вылечить, пока они не покинут тронный зал. Правда есть небольшой нюанс, место Темного Бога Имфеора, занимает демон – Тень. Сотни лет он выступал «серым кардиналом», управляя судьбами сотен существ, что-бы получить силу и покорить Равенлофт. Именно он выступал в роли Имфеора, склоняя союзников «мертвого бога» на свою сторону. На самом деле именно Тень был все это время в заточении и уничтожив алтари, герои открыли его темницу. Тень еще весьма слаб, ему нужно время, что-бы восстановить все свои силы.

Бой с ним будет скоротечен, одним заклинанием он разрушает тронный зал и только чудо помогает героям остаться в живых.



Константин Цинес

«Мясник»

Внешность – очень внушительный гуманоид, весом более ста килограмм и ростом выше двух метров. Его плоть давно мертва и он самый настоящий зомби. Его мертвое тело почти полностью состоит из стали. Стальные латы покрывают его кости, а уже поверх них была прикреплена кожа. Пластины брони, крепятся между собой цепями, мощными болтами и крюками уходящими глубоко в плоть. Его тело практически не гниет, только лицо немного разложилось, а глаза стали совершенно белыми.

Характер – хаотично-злой настолько, насколько вообще можно быть хаотично-злым. Он безумный фанатик своего темного божества и даже после смерти, он продолжает следовать учениям своей религии. Несет хаос и разруху везде же появляется. Он редко берет в свою армию живых, предпочитая различных мертвецов.

Тактика монстра – он атакует своими ужасными крюками, способными разорвать врага пополам. Эти цепи могут проходить сквозь землю и неожиданно атаковать врага или

Знания о монстре:

15 – под его кожей находятся стальные пластины, обеспечивающие монстру защиту.

Краткая биография – Цинес был одним из паладинов Эзры, которые сражались долгие годы назад с графом Рихтером. Стефан захватил нескольких из них и пытался заставить отказаться от их веры.

Когда возлюбленная Цинеса безжизненно повисла на цепях, а ее кровь и внутренности упали к его ногам, сознание паладина помутилось.

Он шептал молитвы, разговаривал казалось сам с собой, но он вел беседу с поверженным темным божеством – Имфеором. Тот обещал, что ничто, даже смерть не остановит Цинеса, если он станет его верным последователем. Паладин согласился и оказался на свободе.

Покинув домен он оказался в Борке, где основал «секту Имфеора». Там он проводил жуткие ритуалы, поклонялся своему жуткому божеству и проносил в жертву невинных людей.

Вскоре у него набралось достаточно последователей, чтобы из полусекретного общества, образовалась настоящая тайная религия, со своей верой и догматами.

Бог (если он не являлся лишь бредом в сознании паладина) не обманул. Смерть действительно не остановила его. Умерев от яда Иваны, он через несколько дней воскрес в облике живого мертвеца.

Через многие годы он вернулся в «земли скорби», чтобы вернуть веру в Имфеора на «родину». В домен, который когда-то был назван в честь его божества.

Константин Цинес Соло громила 15 уровень

Большой натуральный гуманоид (нежить) Опыт 5000

Инициатива +12 Чувства Внимательность +15; темное зрение.

Хиты 920; Ранен 460

КД 27; Стойкость 27, Реакция 25, Воля 25

Скорость 8

Единицы действия 2
Особенности:
Покров мертвеца
Аура 3, наносит урон равный 5, всем живым существам, находящимся в ней. Каждый ход, аура восстанавливает 10 хитов Цинесу, а так-же нежити, что оказалась в зоне действия ауры.
[Стандартное рукопашное] Мясной крюк (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие
Досыгаемость 2; +20 против КД, урон 3д8+6
[Стандартное дальнобойное] Гарпун (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие
Дальность 10, +20 против Реакции, урон 3д6+4
[Зональное] Подземные цепи (стандартное; перезарядка 4 5 6) ♦ Оружие
Дальность – зона видимости, цель – только враги. +18 против Реакции, урон 2д6+8 и цель становится изумленной (спасение оканчивает).
[Зональное] Паутина цепей (стандартное; на сцену) ♦ Оружие
Дальность – зона видимости, цель – только враги. Урон 30 хитов и цель становится ошеломленной (спасение оканчивает).
Орда (стандартное; на день) ♦ Призыв
Цинес призывает себе подмогу, из пяти Зомби громила (Громила 8 уровня, страница 275 в «Бестиарии»). Монстры появляются в любых свободных клетках на поле.
Мировоззрение Зло Языки балок, инф
Навыки Запугивание +15, Атлетика +15
Сил 24 (+14) Лов 21 (+12) Мдр 16 (+9) Тел 24 (+14) Инт 13 (+8) Хар 9 (+6)
Снаряжение стальные доспехи, мясные крюки с цепью

Герои оказываются в неизвестном месте, рядом с богиней. Что это за богиня, зависит от выборов героев, совершаемых на протяжении всей игры.

Если герои набрали больше **очков милосердия**, то они оказываются в райском саду, под покровительством богини добра - **Мелефиты**, или как ее чаще называют – «**Созидательница**».

Если же они набрали больше **очков безразличия**, то окажутся в холодных стенах крепости, увитой лозами роз, с огромными шипами. Их встретит злобная богиня – **Гротеск**, или как ее чаще называют – «**Терновая королева**».

У каждой из них, свои планы на героев, и они обе - пристально наблюдали за их приключениями, и герои были выбраны, что-бы покончить с Тенью раз и навсегда.

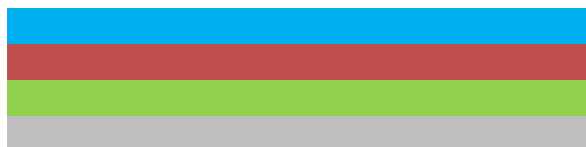
Очки милосердия/безразличия в модулях:

№ модуля	Решение:
1	Спасение приговоренных злодеев
2	Судьба Виктории
2	Судьба Деатблейд
3	Спасение похищенных женщин
3	Джудит
4	Младенец в телеге
4	Елена Шард

Финал, зависит от того, сколько очков определенного типа. набрали герои. Один из богов примет их, и сделает своими аватарами. Это может быть: либо злая (очки безразличия), либо добрая (очки милосердия) богиня.

Взаимоотношения организаций:

х	Замок	Инквизиция	Кнайты	Эзра	Наами	Имфернум
Замок	х					
Инквизиция		х				
Кнайты			х			
Эзра				х		
Наами					х	
Имфернум						х



Перемирие
Вражда
Сотрудничество
Безразличие

Взаимоотношения персонажей:

х	Анжелика	Алексис	Клэр	Кристина	Люсия	Михаэль	Рубина
Анжелика	х						
Алексис		х					
Клэр			х				
Кристина				х			
Люсия					х		
Михаэль						х	
Рубина							х



Любовь
Страх
Дружба
Симпатия
Неприязнь/Вражда
Безразличие
Интерес

Рейтинг опасности:

Мирный - герой не стремится причинить вред окружающим, и прибегнет к насилию лишь при необходимости.

Опасный – герой привык решать все вопросы с помощью оружия.

Крайне опасный – герой прибегает к насилию при любом удобном случае.

Мирный	Опасный	Крайне опасный
--------	---------	----------------

Информация о персонажах:

Небольшая сводка о персонажах игры, собранная слугами замка.

Герой - имя персонажа:

Перверсии – различные отклонения свидетелями/участниками.

Рейтинг опасности – насколько опасен для окружающих, данный персонаж.

OR – рейтинг отверженности. Это инструмент социального взаимодействия, который модифицирует DC социальных навыков, когда их применяет персонаж, который выглядит необычным или о котором ходят пугающие слухи. На Рейтинг Отверженности персонажа может влиять: раса (например, он тифлинг),

социальный статус (бандит), внешний вид (у него рога или глаза странного цвета) или даже его экипировка (например его щит украшен человеческими черепами). Чем больше OR персонажа, тем более отчужденно или да-же боязливо ведут себя с ним NPC.

OR налагает ситуационный штраф к Обману, Переговорам и Знанию улиц, но считается как премия к Запугиванию.

Модификаторы OR не считаются при общении с союзниками или друзьями, например с персонажами других игроков, или с теми, кто имеет OR по той же причине что и вы, как, например члены вашей расы.

Рейтинг Отверженности показывает только первую реакцию, после можно улучшить свое положение. За каждое доброе дело, которое персонаж сделает конкретному обществу (остановит преступления, победит чудовище, которое пожирало людей, поможет крестьянам собрать урожай и так далее), он рассеивает страхи вокруг своей персоны и OR уменьшается на 1, минимум до 0.

Так-же OR можно уменьшить если скрыть то, из-за чего вас опасаются. Вас боятся из-за рогов? Ну так закройте их капюшоном, в темноте могут и не заметить. Вас боятся потому-что вы член злого тайного общества? Не афишируйте это и срежьте все знаки отличия. Если вы новичок в этих землях, а общество действительно ТАЙНОЕ, то никто и не узнает. Плеть Имфеора в руках дает единицу OR, но положите ее в сумку, и нет проблем! Хотя правда имеет особенность вскрываться тогда, когда это меньше всего нужно.

Пример: Алекса инквизитор «Пепельных клинков», она выглядит пугающе и получает 1 OR, так-же ее орден вызывает сильных страх в народе, что добавляет еще 1 OR из-за слухов о жутких казнях проводимых инквизиторами. Если она вдруг наденет (что противоречит ее мировоззрению, так что это возможно лишь в этом примере) «Броню Имфеора», то получит еще один OR. Итого 3 OR для общения с неинквизиторами, и пенальти (-3) к Обману, Переговорам и Знанию Улиц.

Герой:	Перверсии:	OR	Рейтинг:
Алексис Рихтер	Садизм	2	
Анжелика Рихтер	Садизм; Бисексуальность; Социопатия	2	
Кларисса Тауэр	Мазохизм (?)	-	
Михаэль Джигсау	Садизм; Социопатия	1	
Кристина Риволи	Каннибализм; Некрофилия	1	
Константин Цинес	Садизм, Тирания	2	
Люсия	Социопатия; Манипулирование; Садизм	1	
Рубина фон Винкль	Социопатия	1	
Джудит	Мазохизм; Садизм	1	
Шарлота	Мазохизм	-	
Алекса	Социопатия; Садизм	1	

Садизм – персонажу нравится мучать живых существ, не имеет значение, будет ли это причинение физического вреда или же издевательства над разумом и душой несчастного.

Мазохизм – персонажу нравится испытывать боль (душевную или физическую). Это может быть вызвано нарушением психики, после долгого периода издевательства. Жертва, таким образом, пытается адаптироваться к происходящему.

Бисексуальность – персонажа привлекают оба пола в качестве сексуальных партнеров.

Тирания (в этом контексте) – управление организацией/страной/(вписать нужное) подавляющее свободу воли других существ, а так-же уничтожение неугодных.

Социопатия (в этом контексте) – невозможность сопереживать чужим страданиям.

Каннибализм – поедание плоти разумных существ.

Некрофилия – действия сексуального характера с мертвецами (включая живых мертвецов - вроде вампиров)

Манипулирование – подавление воли или разума жертв, для их использования в своих планах (например, загипнотизированный человек получает команду убить другого человека, а после совершить суицид). Иногда граничит с садизмом, если манипулятор использует жертву не как орудие в преступлении, а как игрушку, чтобы наблюдать за ее страданиями.

Дневник Алексиса – Эпилог

Нет такой истории, которая не кончилась бы плохо.

- Жан-Поль Сартр

В эту ночь погода резко испортилась. Хотя на дворе было лето, утром стекла покрылись инеем, и выпал снег. Сильный ветер и град лишь усугубили ситуацию.

Утро было темным, солнце давно поднялось над горизонтом, но его свет был бледен. Алексис торопливо шел по лесной тропе, видя перед собой связанную Клариссу. Он планировал быстро покончить со всем и вернуться к жене и новорожденной девочке, которую они называли Наами, в честь своей богини-покровительницы.

Уведя ее достаточно далеко. Он остановил ее и достал кинжал.

- И что? Все именно так закончиться? – плача спросила девушка.

- Повернись.

- Не хочешь видеть мое лицо перед смертью? – удивилась Клэр – только об одном прошу – похорони мое тело. Дай мне покой хотя-бы в ином мире.

Алес силой развернул девушку спиной к себе, и разрезал веревки сковывающие руки за спиной.

Она непонимающе смотрела на него:

- Просто уходи.

Он отвернулся, но ее рука легла на его плечо, девушка приблизилась к парню и... Алес почувствовал сильный удар, а после еще один. Он рухнул как подкошенный, из ран медленно вытекала кровь.

Девушка уселась на Алеса, не давая ему возможности подняться. Она подняла руки над головой, крепко сжимая рукоять кинжала, но помедлив несколько секунд - опустила их.

- Я должна сказать тебе, что будет дальше. Я хочу, чтобы ты знал. Она извлекла из складки платья станинное кольцо и надела его.

В ту-же секунду она изменила свою внешность, став точной копией Алексиса:

- Это кольцо некогда принадлежало Агнессе. Она использовала его что-бы принимать облик человека, но я долго экспериментировал с ним, и поняла, что могу, принять облик ЛЮБОГО человека. Я могла сбежать уже очень давно, но тогда моя месть не была бы осуществлена. Сейчас я убью тебя, потом в твоём облике навещу твою суку и прирежу ее. А после убью и твоего ребенка. Нет! Убью его на глазах твоей ненаглядной Анжелики, а уже после и ее саму. И ты будешь знать, что я хочу сделать, но не сможешь мне помешать. Ты поймешь, что чувствовала я.

Она снова подняла руки с зажатым в них оружием, и вложив все силы в удар – вонзила лезвие в сердце мучителя. Удар завершился неожиданной истерикой. Девушка не могла себя остановить. Слезы застилали глаза, и казалось, ничто не может их остановить. Ей потребовалось несколько минут что-бы успокоиться.

Для достоверности, она нанесла еще несколько ударов, а после сняла окровавленный камзол и накинула на себя. В лесу было довольно прохладно. Разумеется, она так-же забрала все ценные вещи и все оружие, что были на трупе. Оставалось лишь оттащить тело в ближайшую яму и присыпать сухой листвой.

История продолжится в завершающей трилогию книге

«Broken souls 3 - Revelation».