

# Broken souls I:



# Sorrow

© “Grand-Grimuare” 2010-2011

DnD 3.5; Ravenloft...



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

**Творческая группа: «Grand Grimuare»**

**Идея домена:** Виктор «Grimuar» Лазорев

**Автор текста:** Виктор «Grimuar» Лазорев

**Автор дневника Алексиса:** Татьяна «Nesooni» Виноградова

**Статистика персонажей:** The Horror; Некрасов М. Д; Смирнов И.И;

**Художники:** Тиберия; Феникс; Сова; Леонифа;

**PDF верстка:** Виктор «Grimuar» Лазорев

**Обложка:** Феникс.

**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](http://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 взрослых читателей: со сформировавшимся мировоззрением и способным отличать реальность от вымысла.







### **Как использовать эту книгу:**

Данная книга описывает один из доменов туманной тюрьмы сеттинга Равенлофт.

В ней описывается география, культура, быт местных жителей, описываются локации, и сюжетные зацепки - которые мастер может использовать для своей игры. Данная книга рассказывает о главных достопримечательностях, событиях и личностях данного мира.

Конечно в одной книге невозможно полностью описать все мелочи, однако данной информации более чем достаточно для мастера что-бы провести игру.

### **Краткий обзор глав:**

Книга состоит из 5 глав.

**Глава 1** содержит информацию по домену и населению.

В **главе 2** рассказывается о религиях и тайных обществах имеющих влияние в Имфеоре.

В **главе 3** подробно описывается замок, расположенный в центре домене – описание комнат и окружающих локаций.

**Глава 4** содержит истории и характеристики персонажей, населяющих замок.

В **5 главе** различная системная информация, о предметах, артефактах и престиж-классах.

### **Что необходимо для игры:**

Для игры вам понадобятся три базовые книги: Dungeons & Dragons 3.5, изданные Wizards of the Coast: Player's Handbook, Dungeon Master's Guide и Monster Manual.

Могут пригодиться следующие книги: Ravenloft Dungeon Master's Guide v. 3.5 (White Wolf) и Ravenloft Player's Handbook v. 3.5 (White Wolf).

Однако, в любом случае основной «ресурс» игры не правила, а наличие богатого воображения и навыки его применения.

### **Полезные материалы:**

Атмосфера Имфеора создавалась с оглядкой на различные «темные» сказки, где смешивается близкий к современности конец 19 и начало 20 века, но присутствуют темные, мрачные элементы, события и существа. Некоторые материалы не предназначены для людей младше 18 лет и **помечены красным цветом**.

### **Кинофильмы:**

- «Маска красной смерти» (1964 года).
- «Братья Гримм».
- «Сонная лощина».
- «Видок».
- «Шерлок Холмс» (Гая Ричи).
- «Мученицы».
- «Девушка напротив».
- «Райское озеро».

### **Видеоигры:**

- «Haunted ground».
- «Rule of rose».

### **Анимация (хентай):**

- «Peugeot blood».
- «Bondage game».

### **Книги:**

- «**Жюстина**» (Де Сада).



### **Содержание:**

Дневник Алексиса – запись № 1 – 5  
Введение – 8  
Дневник Алексиса – запись № 2 – 11

#### ***Глава 1 - Домен***

Возможные столкновения – 14  
Ландшафт – 15  
Фауна – 17  
Флора – 18  
Драгоценные камни – 20  
Слухи – 23  
История – 23  
Народ – 24  
Язык – 24  
Армия – 24  
Торговля – 25  
Власть – 26  
Мода – 27  
Искусство – 30  
Брак и семья -30  
Народные праздники – 31

#### ***Глава 2- Религия***

Дневник Алексиса – запись №3 - 34  
Церковь Эзры – 35  
Секта «Инфернум» - 37  
Церковь праха – 38  
«Серые Кардиналы» - 40  
«Белые мантии» - 41

#### ***Глава 3 – Локации***

Дневник Алексиса – запись № 4 – 43  
Нуритюр – 44  
Окрестности замка – 45  
Замок:  
1 этаж – 47  
2 этаж – 48  
3 этаж – 50  
0 этаж – 53  
Святые и проклятые места - 55

#### ***Глава 4 – Местные жители***

Граф Стефан Рихтер – 57  
Амелия – 60  
Джек Риппер – 63  
Дориан Грей – 64  
Ирэн Адлер – 66  
Катрина Димечи – 68  
Мартина – 70  
Шайн Дэ Крон – 72  
Эржбет Гантэ – 75  
Эмиллина Дарк – 77

#### ***Глава 5 – Другое***

Слуги – 82  
Классификация слуг – 82  
Бестиарий:  
Агнес – 87  
Призрак границ – 90  
Престиж классы:  
Темный алхимик -91  
Сломанная душа – 97  
Артефакты – 98  
Новое оружие – 102  
Домен крови – 103  
Дневник Алексиса – эпилог – 104  
Взаимоотношения героев - 105



## **Дневник Алексиса - запись №1**

Скрип старых, не смазанных колёс. Шлёпанье кое-как подкованных копыт по вязкой после дождя дорожной грязи... Резкий запах гнили и сырости. На этой телеге много лет перевозили покойников. А ныне здесь восседаю я. Одежда растрепалась, покрыта землей и засохшей кровью, видимо сам я - ныне похож на бродячего мертвеца.

Странная эта штука — жизнь. Особенно на этой туманной земле. Ещё совсем недавно - если быть точным, то вчера — отгремел шумный бал, я с каким-то даже презрением смотрел на этот грязный мир, с высот своего положения. А теперь вынужден трястись на грязной телеге, которая подбрасывает меня на каждом ухабе.

Телегу опять тряхнуло. Чёрт, такими темпами - шею себе сверну быстрее, чем доберусь до цивилизации... Уже машинально поправляю спавшие на глаза волосы. Всегда гордился своими волосами, белые как раскаленный металл и гладкие как шелк.

Казалось бы, что может случиться в короткой вылазке в научных целях в мёртвый лес? Но нет — случилось же. На эту авантюру подвиг азарт. Я как и многие сотни авантюристов которым не сидится на месте — хотел приключений, опасности и сильной дозы адреналина. Ощутить себя вновь по настоящему живым.

Обычные развлечения давно приелись. Я несколько недель занимал свое время новыми опытами и научными изысканиями, но ничего интересного не сумел создать. Мой учитель предупреждал меня. Он говорил, что не стоит лезть в мертвые леса. Я улыбался, кивал ложно соглашаясь, пообещал быть поосторожней и оказался в ином мире. Но все по порядку...

В тот вечер меня терзало смутное чувство тревоги, но быстро собрав небольшую сумку, я отправился за границы графства, дабы раскрыть все тайны этих заброшенных земель.

В итоге я поплатился за мою же беспечность. Этот мир ничего не прощает — ничего и никому. Более того, он наказывает за оплошность незамедлительно, стараясь сделать наказание как можно более болезненным. Частенько после таких наказаний жизнь покидает брренное тело.

Можно винить себя бесконечно долго и бесконечно долго переживать о былом, но сути это изменить не сможет. Никогда.

Многие годы я мечтал сбежать, покинуть свой замок, покинуть родные... да что я несу? Какие еще родные земли? Я родился и вырос в Паридоне, это была моя настоящая жизнь, до того как я связался со Стефаном и стал его учеником. Я всегда мечтал вырваться из его графства. Но сейчас, находясь за многие мили от «дома»... я хочу вернуться. Действительно. Лишь потеряв свой «дом» я понял, что стал ненужным. Мне некуда было приложить свои силы и не было цели, к которой я стремился. Только гнетущая пустота внутри.

Будучи алхимиком, я всегда интересовался новыми открытия, и терзался желанием открыть что-то новое, неизведанное.

Находки принесенные смельчаками из мертвых лесов поражали содержанием некротической энергии, и я очень долгое время слышал истории про некий «мост душ» - проклятый путь в туманах, в котором магическая энергия просто зашкаливает. Там полно мертвецов и неупокоенный душ, а потому отправляться туда — настоящее самоубийство. Однако являясь в некоем роде бессмертным, я не опасался встречи с порождениями туманов.

Итак, я собрал свою небольшую котомку, взял кинжал и пистоль. На случай если по пути встречу материальных тварей. С призраками видимо придется справляться моему обаянию. Я не стал брать святые символы, кои в качестве трофеев снимал с тел убитых паладинов и клириков, ведь будучи злодеем, я не считал что хоть одно доброе божество поможет мне, а значит все святые символы в моих руках — будут лишь красивыми кусками стали. Я также не забыл положить в сумку — стопку бумаги, перья и чернильницу. Старая привычка.





Именно с их помощью я и пишу данный дневник. Заранее извиняюсь, что описание скачет во времени, я стараюсь записать все – пока память не начала удалять лишние, по ее мнению детали.

Собрав вещи, я покинул замок. Никого, не предупреждая о своем уходе. И если уж быть откровенным, то меня никто и не спрашивал: по пути из замка мне не попало ни одного благородного его обитателя, только молчаливые служанки, как и всегда, занимались своей работой, а заодно тихонько перешептывались, перемывая хозяевам кости. Выйдя за пределы замка, я взглянул на небо. Алая луна. Редкий и пугающий природный феномен, к которому я впрочем привык. И все же в эту ночь она казалась мне... пугающей.

Местные придают алой луне символ плодородия и виноделия. Сектанты и различные темные личности видели же в ней то же, что видел я - жажду крови. Поежившись, от холодного ветра, я закутался посильнее в плащ и направился в сторону леса.

Воздух был пропитан смесью ночной прохлады, пепла и сырости. Был ещё еле уловимый запах тлена, что заставлял сердца путников сжиматься от мистического беспричинного страха. Но весь этот букет был мне давно привычен и уже не вызывал ни ужаса, ни благоговения, ни иных сильных чувств.

Миновав лесную границу, я оказался в мертвом лесу. Днем эта граница выглядит отчетливее, чем в полумночной тьме – яркие, сочные листья, высокие деревья жадно тянущиеся к свету и чистый воздух, и буквально в метре от этого великолепия – сухая серая почва, будто пепел или пыль, и чахлые, искривленные, голые стволы деревьев. Но интереснее всего, когда дерево оказывается посередине границы.

Одновременно завораживающее и отвратительное зрелище – половина дерева полна жизни. А вторая давно мертва.

Я слишком близко подошел к терновнику, цепкие шипы выдвинулись и выдрали клоч с рукава. Эти искаженные кустарники могут выглядеть пугающими, но кроме порчи одежды – проблем не приносят. Есть тут растения и похуже – при приближении они взрываются, настигивая тело шрапнелью семян.

Раздался вой, очень близко, всего в паре миль. Я приготовил пистоль, и ускорил шаг. Ввязываться в бой со стаей волков – желания не возникало. Одинокий вой поддержало несколько тварей. И вся эта какофония заставила мое сердце биться в несколько раз чаще. Я усмехнулся. Именно ради этого ощущения затевалась эта прогулка, почувствовать настоящую опасность. Ощутить себя беззащитным. Разогнать вековую тоску. Но лес будто ждал этого. Я почувствовал себя намного хуже. Холодный пот заливал глаза. А сердце рвалось из грудной клетки. Хотелось бежать куда глаза глядят, подальше из леса. Но ноги не слушались, я покорно шел в «сердце» мертвых лесов.

Голые чёрные стволы искорёженных деревьев в темноте казались живыми существами, что пытались задержать неосторожного путника цепляясь за него ветками-руками. Иногда налетающий ветерок заставлял их качаться, отчего по всему лесу стоял душераздирающий скрип высушенной древесины. Всё это сопровождалось звуками падения капель. Роса падала с покорёженных деревьев и этот звук более походил на капание какой-то слизи или слюны – он казался омерзительно тягучим.

Постепенно я успокоился. перевел дыхание и заметил призрачный силуэт. Тварь «вела» меня погружая в ауру страха. Я направил пистоль на «призрака границ» - и тот мгновенно скрылся под землей.

Повисло гнетущее затишье. Ни скрипа мёртвых деревьев, ни капания росы, ни шипения змей, ни ледяных дуновений ветра... Всё замерло в ожидании. Казалось, лес затаил дыхание. Тянулись мгновения, но ничего так и не поменялось. Тишина не исчезла, она, казалось, специально выдерживала сценическую паузу, чтобы ещё больше обескуражить и сбить с толку.

Наконец я заметил портал – сгусток тумана, вокруг которого роились около десятка призраков. Я осторожно подошел. По рассказам только мертвые могут стать жертвой «туманного моста». А я живой и умирать не собирался. Всего лишь изучить это открытие. Сделать записи и возможно взять пробы почвы. Именно в тот момент я увидел рослое



существо, закутанное в темный балахон. Оно стояло буквально в метре от меня, хотя я даже не почувствовал, его приближение. Сильный удар в область груди, и тварь сжала в когтистом кулаке мое трепещущее сердце. Миг ужасной боли, а после несколько секунд мучительного ожидания. Мое сердце должно было вспыхнуть, превратиться в пепел и по воле мистического ветерка – влететь в грудную клетку. Где вновь обратиться в жизненноважный орган, а рана мгновенно бы затянулась. Но это не происходило. Я умирал...

Кто меня убил. По какой причине и неужели, я в самом деле наконец умру? Хотелось бы задать эти вопросы и получить ответ. Я много думал о смерти, и хотя жизнь давно мне наскучила и я давно пережил всех немногочисленных друзей, оказавшись в мире тоски и однообразия. Умирать я не хотел. Однако ни страха, ни паники не было. Только легкая печаль и секунды, тянувшиеся казалось вечно. Интересно как долго проживет без сердца существо подобное мне?

Просто невыносимые секунды ожиданий. А потом я почувствовал движение. Меня будто затягивало куда-то. Ноги предательски отказывались слушаться, а ветки ломались в моих руках с насмешливым, злорадным хрустом. Впрочем, сил зацепиться за что-то я уже не имел. Десятки душ подхватили мое тело и бросили в туманный сгусток. Перед глазами заплесал бессмысленный хаотичный калейдоскоп огней, в висках стучала кровь перекрывая даже стук моего вновь обретенного сердца. Полная дезориентация. Зрение становилось дрожащим, размытым... пока не слилось в цветную муть. В следующую секунду меня накрыла тьма, отключившегося сознания... Очнулся я уже днём лежа на сырой, осенней листве. Последнее что я помнил о перемещении, это душу – какой-то странник поменялся со мной местами. Он прошел через меня, очутившись видимо в Имфеоре, я же оказался здесь.

Встав в неизвестном месте я огляделся - куда не кинь взор, кругом лишь лес. Смутное ощущение отчужденности не покидало меня ни на мгновение. Я пошел по дороге в надежде выйти к деревушке. Но вышел к невысокому особняку.

Ближайшие месяцы я провел в компании очень необычных личностей, с которыми было трудно найти общий язык, однако там было много интересного. Дисциплинированные слуги, новые научные открытия и красивая женщина, что составила антитезу моему вечно юному и инфантильному настрою.

Но в один далеко не прекрасный день - все кончилось. Красивая женщина была убита предательским выстрелом в затылок, а особняк охватил пожар восстания. Посчитав, что лучше не вмешиваться в чужие распри, я собрал необходимые вещи и быстро покинул особняк. В творящемся хаосе бойни никто не заметил мой уход.

Миновав туманы, я составил компанию мрачноватой девушке свозившей трупы. Я помог разжечь костер и пока мертвецы догорали - уже устроился в телеге. Девушка пересчитала выданное ей серебро, и невинно улыбнувшись, повезла меня к ближайшему населенному пункту.

В сумке лежали нетронутые листы, а чернильница все еще была полна. Решив убить время – я принялся за записи. Может мои записи однажды включат в хроники...

Эх, жаль бумаги маловато будет. Но если экономить: писать с двух сторон и мелкими буквами - то может и вместиться. Столом мне послужат остальные листы и собственные колени. Не ахти что, но для начала сойдет. Обмакнул перо, тут же закрыл чернильницу, чтобы не расплескать содержимое. Покрутив немного перо между пальцев, я принялся писать свой дневник, тщательно выводя первые буквы на бумаге - мелко, как только мог:

«Здесь начинается мой рассказ. Постараюсь писать его не привирая и без лишних отступлений. Речь пойдет о событиях, виденных мною лично, в моём странствии к родному графству...»





## **Введение**

*«Здоровый человек не станет издеваться над другими людьми, мучителем становится переживший муки».*

*«Все мы жертвы – жертв».*

*«В мире всегда были тираны, когда-то они считались бессмертными, но их всегда свергали... Всегда».*

Делить людей на две группы — занятие весьма неблагодарное, да и бессмысленное по своей сути. Природа такова, что в одном человеке сочетаются порой совершенно противоположные черты.

Но ведь в качестве творческого эксперимента это можно произвести, разделив общество на два сословия — господ и слуг.

Рассмотрим, к примеру, прайд львов: в нем всегда есть вожак — одна сильная особь, окруженная более слабыми сородичами, готовыми подчиняться. Если взглянуть с этой стороны на человеческую историю, то мы увидим, что людьми всегда управляла лишь горстка избранных. И не так уж важно, были ли это законный император с приближенными или же вышедший из крестьян человек, успешно свергнувший предыдущую власть и теперь восседающий на теплом еще от пролитой крови троне в окружении своих плебеев-соратников.

В литературе подобное встречалось у многих авторов, в частности, у де Сада: его герои желали обрести бесконечную свободу за счет ограничения свобод других людей. Все в мире и обществе кому-то или чему-то подчиняется: законам и слабостям или господам и правителям.

Авторы сеттинга «Равенлофте», серьезнейшим образом продумали эти моменты. В мире туманов полно тиранов держащих в страхе свои владения: от малочисленного населения Баровии, до многотысячного Даркона.

Вот только любой такой тиран — сам заложник своей власти. Интересно, например, заметить, что Азалин, правящий доменом, окруживший все сетью заговоров и интриг и являющийся для дарконцев

богом и палачом одновременно — сам лишь узник Темных Сил, бессильно трепыхающийся в тщетных попытках получить столь заманчивую и иллюзорную — свободу. Однако большинство правителей интересуется не самой властью, а теми сопутствующими привилегиями, что она дает: сила, могущество, тайные знания, богатство или свободные поиски давно утраченной человечности и любви.

**Имфеор** — иной домен. Кажется, ТС не имеют над лордом особой силы — он не стремится покинуть свою тюрьму, играет «в бога» и наслаждается собственной властью над населением и гостями домена. Замок «Скорбь» — его уютное гнездышко со всем необходимым: много времени, много работы и игр с чужими судьбами, и душами. Кажется, даже смерть не сможет нарушить законы этого порочного замкнутого общества, стремящегося подчинить других людей — рваться по лестнице власти, обретая все большее могущество, не считаясь с потерями и муками совести. Лорд сумел окружить себя и соответствующими сторонниками — верными «друзьями», в любой момент готовыми вонзить кинжал в спину, если подвернется удобная возможность.

Большинство гостей домена и замка имеют трагические истории, искалеченные тела и сломанные судьбы. Прибывая в замок, они первым делом стремятся захватить власть, несмотря на тщетность своих попыток — ведь беспощадность законов домена быстро заставляет их умерить свой пыл и подчиняться чужой воле. Так рождаются «герои», чье главное стремление — безграничная свобода, не ограниченная ни религией, ни нормами морали, ни общественными устоями. Однако у такой свободы есть и другая сторона: злодеи, убивая, унижая и наслаждаясь чужими страданиями, становятся рабами своих грехов и желаний. Свобода оказывается лишь мнимой. Хотя сам лорд и является образцом для подражания обитателей домена, даже он не исключение. Он находится во власти ужасных воспоминаний, кошмаров и покрытого тьмой прошлого. Кукла в руках злодейки-судьбы, способная лишь выполнять приказы и играть предписанную роль всемогущего властителя, но узника собственного замка, за воротами которого правит смерть.





## Законы домена

Так вышло, что доменом управляют законы группы. Конечно, каждый персонаж в отдельности самобытная, но зачастую асоциальная личность, но все же он всего лишь малая часть целого механизма. Законы домена жестоки и не способный выжить в таких условиях - очень быстро выбывает из смертельной игры, ведь у группы властвующих нет жалости, для них проще простого сломить волю и мораль неугодного.

Если отдельный человек не соответствует стандартам поведения и ожидания группы, его вероятнее всего раз и навсегда вычеркнут из населения домена, но здесь все зависит от статуса «провинившегося»: к новичкам, которых происходящее поначалу повергает в шок, применяются одни законы, в то время как для зарекомендовавшего себя - правила совсем иные, или отсутствуют вовсе.

Конечно, среди злодеев домена встречаются и трагичные личности, которые стали жертвами чужих преступлений, однако, они уже давно перешагнули черту. Ведь злу, дабы восторжествовать в человеческой душе, нужно лишь, чтобы добро бездействовало.

Так или иначе, герои книги подвергаются насилию и влиянию зла.

Кто-то забывает эти события, хороня в череде серых однообразных дней, кто-то решает бороться со злом, а кто-то поддаться ему... решая сменить роль бесправных жертв на роль плачей, обменять свою боль на боль чужую.

Поздно ли спасать таких?

Этот вопрос мы предлагаем решить читателям самостоятельно.

Имфеор не самый дружелюбный край, который с каждым днем становится все мрачнее и ужасней. В нем открываются новые земли, появляются силы, не уступающие друг другу, которые до последней капли крови бьются за власть. Это рождает новых жертв, которые, возможно, вскоре придут в «замок скорби», чтобы найти там свой приют. «Скорбь» - место пребывания всех сломанных душ и утерянной добродетели.

## Краткая информация:

**Инфеор - «Земли скорби»**

**Культурный уровень** - Ренесанс+

**Год создания** - 666 по Баровийскому календарю.

**Крупные поселения** - три деревни: Нуритюр, Шантье, Анфан.

**Население** - 2000 человек. Население примерно равноценно разделено между тремя деревнями.

**Расы** - люди (90%); нежить (5%); другие (5%)

**Языки** - вааси; балок; морденшит; инф.

**Религии** - Церковь Эзры; Секта Инфернума.

**Крупное тайное общество** - Секта "Белые мантии".

**Торговля** - с Ришемло, Ламордией и Паридоном.

**Монетарная система** - Нуриты (бронзовые монеты), Шанты (серебряные монеты), Анфы (золотые монеты).

**Правитель** - мэр Фридрих Грейнс

**Темный лорд** - граф Стефан Рихтер

## Ренессанс+

В доменах этого культурного уровня магия постепенно вытесняется технологией, колдовство медленно заменяют алхимия и анатомия, появляются первые, еще не совершенные машины и механизмы — однако инженерия и механика развиваются быстрыми темпами. Появляются многоэтажные дома, системы канализации, намечается появление мануфактур. Замки, крепости и прочие подобные сооружения уходят в прошлое — высокие стены вряд ли уже защитят от бомб, а ворота теперь не вышибают тараном, а попросту взрывают. Замки остались лишь у тех правителей, что пытаются подчеркнуть свое богатство, силу и власть. Мечи и топоры уступают место коротким кинжалам и стилетам, гибким шпагам и рапирам. Ярость боя заменяет изящное фехтование — красивое и смертоносное. Развивается стрелковое оружие, в связи, с этим рыцарские латы уходят в прошлое. Легкие кожаные доспехи или охотничьи костюмы со стальными пластинами — замена громоздкой броне. Вера в богов начинает ослабевать. Клирики испытывают трудности с вызовом божеств и использовании дарованных им сил. Расцветают полурелигиозные общины и секты.



***Domain***





## **Дневник Алексиса - запись №2**

Когда солнце заволокли массивные тучи и сильно потемнело — я убрал исписанные листы в сумку, осторожно прикрыл чернильницу и отправил ее вслед за «мемуарами».

Девушка, чье имя меня совершенно не интересовало, не обращала на меня никакого внимания.

Растянувшись в телеге и дав немного долгожданного покоя затекшим ногам, я попытался скоротать время созерцанием окрестностей, но очень быстро однообразные пейзажи темного леса наскучили. Со скуки я начал изучать собственное тело. Ни одного старого шрама, ни царапинки. Хотя мои раны затягивались за считанные секунды, однако, все шрамы приобретенные в детстве и бурной юности навсегда сохранились. Сейчас же мое тело было совершенно новым. Странно, но это меня изрядно развеселило. Девушка удивленно поглядела на хохочущего попутчика и пожав плечами отвернулась.

Я вынул кинжал, закатал рукав и оставил длинную, но неглубокую рану. Выступившая кровь мгновенно испарилась, а рана закрылась. Моя регенерация вновь действовала. Остается лишь гадать почему я погиб в лесу и куда меня забросило. Я мог расспросить девушку и утолить свое любопытство, но был уверен, что деревенская простушка совершенно не ведает в географии. Прибыв в деревню, сумею найти «искателей приключений», которые смогут мне все разъяснить. Может я даже сплету им какую-либо грустную историю и найму на работу, для выполнения собственных целей. Эти герои всегда такие доверчивые.

Однако со скуки и желания утолить хоть толику любопытства. Я заговорил с девушкой. Инф она конечно же не понимала, зато морденшитом владела прекрасно, и не бедняцким, грубым диалектом, а изначальным — аристократическим. Девчонка, судя по всему была не простой крестьянкой. Возможно разорившаяся аристократка, бывшая служка при дворе или же... да все что угодно. Я решил не лезть с расспросами, ведь мне действительно было все равно. Через несколько часов мы расстанемся и больше никогда не увидимся вновь. Однако мы немного поговорили. За этим довольно напряженным разговором, со стороны больше похожим на допрос, я и выяснил, что графство, где я сейчас нахожусь, называется Баровией.

Вот, значит, куда меня занесло. Это название ничего мне не говорило, однако я знал местный язык, вернее диалект балока который был в ходу в Имфеоре. Я спешно перешел на балок, и разговор пошел проще и результативней. Видимо это ее родной язык.

Я вызнал у ямщицы всё, что она знала о жизни в этой местности. Информация показалась мне довольно интересной. Жаль только, что Имфеор не поддерживает с Баровией торговых отношений — и здесь в ходу другая валюта. Единственный для меня способ разжиться тут деньгами — это поменять по весу. Денег у меня было немного, но при разумном торге их должно хватить, чтобы выкупить лошадку у крестьян и немного провианта в дорогу.

Всё не так уж скверно, как могло показаться на первый взгляд.

Бросив взгляд на горизонт, увидел, как блеклое красное солнце скрывается за горизонтом. Скоро опустилась темнота, а до деревни мы все еще не доехали. А это уже было скверно. Кобылка стала тревожно зыркать в сторону леса. Почти наверняка она почуяла волков или иных незваных «гостей».

- Эй, подгони-ка лошадь. До темноты мы к деревне подъехать не успеем, так что надо позаботиться хотя бы о своей безопасности.

- Но, господин, она и так едет так быстро, как только может. Да и старая она, может не выдержать, - робко проговорила девушка, немного съёживаясь.

Перед телегой, из чащи вышел огромный серый волк, зарычал на клячу, облизнул окровавленную морду.

Но приближаться не стал, лишь пристально проводил телегу взглядом. Видимо уже был сыт.

Крестьянка испуганно втянула голову в плечи. Лошадь напротив занервничала и без указки — ускорила бег. Конечно, кто же хочет быть съеденным?

К деревенскому трактиру мы подъехали, когда уже перевалило за полночь. Чахлая кляча, что везла телегу, чуть ли не падала с ног. Были слышны хрипы при её тяжёлом дыхании. Я простился с девушкой, и направился к трактиру — желая немного отдохнуть и выспаться. Представьте мое удивление, и гнев когда мне не открыли, предложив вернуться на рассвете. Прислонившись к стене я стал коротать время до утра, и всего лишь на мгновение, как мне казалось — закрыл глаза...



Проснулся я, через несколько часов, от ощущения острых ноготков, плавно скользивших по моему плечу. Резко открыл глаза...

Передо стояла очаровательная незнакомка. Длинные струящиеся волосы цвета воронова крыла, что так выгодно оттеняли бледную кожу. Брови высокими дугами над насмешливо сверкающими угольками глаз с длинными ресницами. Алые чуть пухлые губы растянуты в лёгкой усмешке. Правильные, плавные, аристократичные черты лица и силуэта. Изящная фигура с тонкой талией затянута в длинное кроваво-красное платье с чёрными как ночь вставками и подбоям. Она убрала руку с моего плеча.

- Доброй ночи юноша. Гляжу вас притомила дорога, - раздался её бархатный голос.

- Есть такое, миледи. Я долгое время был в пути. Она улыбнулась и кивнула на дверь таверны:  
- Не пускают? Местные чрезмерно боятся вампиров. Конечно, этих созданий стоит уважать как сильных противников, однако такая паника кажется мне излишней.

Я молча кивнул:

- А вы? Далеко держите путь?

- Нет... местный владыка пригласил меня в замок Равенлофт. Думаю, к середине дня уже буду там. Если хотите... - она сделала театральную паузу - я подвезу вас. Одной ехать в карете смертельно скучно. Хотела переждать ночь в таверне, да проклятые крестьяне, ни одну дверь не открывают. Не ждать же мне утра посреди деревни? Куда вы путь держите?  
- Просто путешествую, вы слышали о Имфеоре?  
- Нет... сожалею, о таком месте я не ничего не ведаю.  
- Тогда все равно, куда путь держать, пока точно не буду знать направление.

Леди улыбнулась и предложила последовать за ней. Это была неслыханная удача, как я тогда думал. Меня довезут до владений местного правителя, да ещё и ехать буду в компании столь прекрасной и утончённой особы.

За поворотом, уже ожидала роскошная карета с виньетками и позолотой, запряжённая парой гнедых лошадей. Кучер стоял и держал открытой дверь кареты, склоняясь перед своей хозяйкой и её спутником. Леди быстро впорхнула в карету, и я последовал за ней, закрывая дверь. Всё внутреннее убранство было выполнено в чёрной гамме, а окна и двери задрапированы плотным чёрным же бархатом. Послышался свист плети и карета тронулась.

Через несколько минут над горизонтом показались первые лучи солнца, ознаменовавшие начало нового дня. Видимо я проспал чуть дольше, чем планировал.

Я хотел было сообщить, что мы можем вернуться в деревню, ведь уже светает. Но решил помалкивать и просто продолжать путь.

Первые часы в дороге, мы просто разговаривали о маловажных и вовсе легкомысленных вещах — вроде скверной погоды и глупых простолюдинах. Чувство опасности притупилось и вскоре исчезло вовсе.

Я совершенно расслабился. Рядом с такой женщиной, это было не сложно и я сам того не заметил как начал с ней заигрывать. Впрочем, она тоже кокетничала. Не помню когда, она подсела ко мне, до этого я сидел на сиденье напротив неё. Девушка положила свою руку мне на колено, заставив меня затаить на секунду дыхание. С большим трудом я перевёл взгляд с её груди на лицо. В повисшей тишине раздался её бархатный голос:

- Вы ведь не откажете даме утолить голод?

Её глаза полыхнули в темноте багрово-красным, а губы открылись в улыбке, обнажая белоснежные острые как бритва клыки...

- «Вампир. Ну, конечно! Кто же ещё мог так защитить карету от солнца? Да и кому ещё это было нужно? А я как сопливый юнец повёлся и попался в ловко расставленные ею сети».

- Не волнуйтесь, я не убью вас. Лишь сделаю своим слугой. Не дергайтесь, и все пройдет очень быстро. Ее клыки медленно потянулись к моей шее:

- Можно задать вопрос? — тактично уточнил я. Немного отодвигаясь от столь опасной близости.

Она отпрянула, удивленно хлопая глазами. Видимо в ее практике я первый кто не стал кричать и умолять, а произнес самую дурацкую фразу из возможных, да еще столь спокойным голосом.

Не дождавшись ответа вампириши. Я продолжил:

- Почему вы не напали, пока я спал?

- Рассвет был близок, я была не сильно голодна, да и вообще - за кого вы меня принимаете? Я аристократка! Не бешеный зверь, рыщущий в темноте в поисках пищи. Разорванным глоткам и глухим лесам, я предпочту хрустальный бокал и уютную комнату с камином. А сейчас, если вы не против — я вернусь к трапезе.

Она сильно сжала моё колено и подалась вперёд, оказавшись вплотную ко мне. Надежда была лишь на мою привлекательность, я читал что существуют десятки разновидностей вампиров, некоторые из них — всего лишь жаждущие крови мертвецы, но встречаются и те — кому еще знакомы человеческие эмоции. Вся надежда лишь на удачу, что мне попалась вампириша способная еще хоть что-то чувствовать. Резко обхватил её рукой за голову,





притянул к себе и впился в губы поцелуем. Брови вамп удивлённо взметнулись вверх. Только вот я не собирался её отпускать. Что-ж мне повезло, вампира вскоре начала отвечать на поцелуй и кажется, забыла даже о жажде крови.

Отлично.

Руками медленно прошёлся по её телу, пальцы начали развязывать шнуровку на платье...

Покрывая жаркими поцелуями её бледную кожу, опрокинул её на сидение кареты. Замкнутое пространство наполнилось влажными звуками, напряжёнными вздохами и сладострастными стонами. Я выкладывался по полной - стараясь измотать её и мысленно ликовал что моя харизма способна покорить даже мертвецов.

Наконец когда её тело сотряслось в судорогах, и она устало откинулась на сидении. Я быстро надел штаны, подхватил котомку и вышибив (достаточно хлипкий) замок на двери кареты – выпорхнул на волю. Благо карета ехала с прогулочной скоростью, так что приземлился я сразу на ноги, лишь слегка

проскользнув по мокрой земле. Карета остановилась и послышалось хриплое шипение досады и бессильной ярости. Вампира не могла выйти на солнце, это было бы равносильно самоубийству, а её кучер, судя по всему, был простым смертным. Лучи дневного светила его абсолютно не смущали, но вид направленного в лицо пистоля, явно не вдохновлял на подвиги.

Леди осторожно приблизилась к двери, гневно поглядела в мою сторону, потом пожала плечами – соглашаясь с патовой ситуацией, крикнула что то кучеру и вскоре карета скрылась за горизонтом.

Я облегчённо вздохнул, и устало повалился в траву. Это приключение я пережил. Впредь мне наука — не садиться в карету с бледными красотками.

Я все еще не представлял куда держать путь, потому просто пошел по тракту – намереваясь прибыть в ближайший населенный путь к закату...



©2005 White Wolf Publishing, Inc.



## Возможные столкновения:

**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 тварей - едва войдя в домен. Мастер сам должен решать - когда стоит начинать битву.

### Таблица столкновений:

- 1-5 Призрачный силуэт или подозрительная тень.
- 6-10 д6 Сектантов "Белых мантий".
- 11-15 д6+1 Сектантов "Инфеора".
- 16-20 Призрак границ.

**Лес** – более спокойное место, конечно наличие волков, бандитов и сектантов делает это место не безопасным, но здесь смерть хотя-бы осязаема.

### Таблица столкновений:

Делайте бросок на столкновение в лесу раз в игровой час днем и два раза в час ночью.

- 1-15 д4+3 Волков.
- 16-18 д6 Бандитов.
- 19 Заблудившийся ребенок или деревенский житель.
- 20 Деревенский охотник.

**Деревня** – первое, действительно спокойное и безопасное место. Есть где переночевать, залечить раны и переждать опасность. Жители миролюбивы, ополчение смотрит на гостей домена сквозь пальцы и не стремится сразу же забросить в темницу (темницы вообще нет, в качестве аналога каталажки выступают колодки на площади), ополчение на редкость благожелательно и не лезет в дела путников, если конечно же путники не нарушают закон. Конечно, в деревне нашли свои охотничьи уголья несколько разнообразных тварей, но встреча с ними очень маловероятно, если конечно специально не стараться их найти.

Ночью, очень-очень редко - слышны звуки борьбы или рев монстров. Однако, молодые красивые девушки - регулярно пропадают без вести.

### Таблица столкновений:

В деревне делайте бросок раз в игровой день. Ночью можно сделать еще один бросок.

- |  |                                      |
|--|--------------------------------------|
| 1-2 д4+2 Свора собак.                          | 11 Семейная пара.                    |
| 3-5 Несколько мальчишек выклянчивающих деньги. | 12-15 д20 Толпа деревенских жителей. |
| 6-10 Одиноким мужчиной или женщиной.           | 16-20 Без происшествий.              |

**Замок** – неоднозначное по опасности место, для кого-то это дом родной, для кого-то скорые поминки. Все зависит исключительно от героя и его модели поведения.

Гарантированный вред несут только ловушки. Все остальное зависит от того как жители замка воспримут героев - как полезных в своих целях или как преграду которую нужно устранить.

**Подвал замка** – место вызывает не столько страх, сколько безумие и отвращение. Трудно поверить, что одни разумные существа делают подобные ужасные вещи с другими.

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

**Озеро** – необычное место. Судя по слухам к нему вообще лучше не подходит – иначе смерть гарантирована. Но вроде ничего необычного здесь не происходило. В озере есть живые существа, это всем ясно – но что за существа и опасны ли они? Этого никто не выяснил. Конечно, только безумец пойдет к озеру в зимнюю непогоду - пронзающе-холодный ветер и метель из воды и снега сбивают с ног, температура здесь снижена до предела, так что кровь постепенно остывает в жилах и превращаясь в лед попросту разрывает сосуды – люди замерзают на ходу, превращаясь в «ледяные статуи».

Знать обожает подобные убийства, оставляя раздетых служанок у озера, перед началом «бури» и «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.





#### Таблица столкновений:

Бросок совершается по желанию мастера.

#### Рядом с замком:

1-5 Без происшествий.

6 д4 Детей.

7 д4 Местных жителей.

8-15 Одна или несколько служанок.

9-10 д4 Господ в сопровождении д4 служанок.

11-16 д4 Господ.

17 - д4+1 Гаргулус (если днем то партия наталкивается на несколько красиво сделанных статуй).

#### Подвал:

1-6 д4 Пленных приключенцев.

7-8 "Свежий" труп.

9-10 Труп со следами издевательств.

11 Агнесса (монстр, живущий в штольнях)

12-16 Провинившиеся служанки.

17-20 Без происшествий.

#### Ландшафт:

По большей части домен расположен на равнинах, на севере расположена лишь одна высокая гора, называемая жителями Клык, высотой около 3000 метров, покрытая вековыми снегами и льдом. Однако за границей туманов виднеются силуэты еще нескольких вершин. Положение земель рядом с горами обусловило суровый климат: лето здесь жаркое, а зима невыносимо холодная и снежная. Солнечный свет весьма редкое явление, большую часть времени оно скрыто облаками. Частые ливни и грозы. Подземная река питает земли и снабжает жителей деревни водой. Хотя многие путники попадают в Имфеор преимущественно из Ришемлю,

Даймонлю и Паридона, домен не находится на границе ни с одним из данных доменов. Возможно, негативная энергия мертвых лесов создала устойчивую аномалию, и каким-то образом, ведомым лишь темным силам, дорожные тракты и лесные тропы перемещают путников на схожие дороги и тропы, но уже на территории Имфеора. К тому же домен отличается наличием редкой аномалии – туманным мостом.

#### **СТРАШНАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ:** **ТУМАННЫЙ МОСТ.**

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. Точную природу связи между доменами не была установлена, однако было определено что жертвы, появляющиеся в лесах Имфеора, частенько приходят извне, следуя по туманному мосту. В последний раз перед исчезновением, юного алхимика видели рядом с этим мостом, видимо он подошел слишком близко к краю...

С точки зрения игровой механики, Туманный мост представляет собой уникальный «туманный путь», связывающий в единое целое Имфеор и Кланвилль. При этом Кланвилль медленно вертится в туманах вокруг Имфеора, что приводит к деформации пути (раз в 1d6) дней.

Анахореты и Вистани отчетливо различают «Туманный мост», но при этом стараются держаться от него подальше, поскольку «мост» неизбежно привлекает к себе мертвецов и нематериальных чудовищ.

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 один раз) теряя 2 пункта CON.



### **Памятка для героев, путешествующих по землям Имфеора:**

- Не задерживайтесь долго на одном месте.
- Не геройствуйте – герои долго не живут.
- Думайте о последствиях!
- Не стоит без раздумий помогать незнакомцам.
- Помните что у слабых врагов, могут быть могущественные друзья.
- Встречаясь с кем-то, придите заранее и осмотрите место встречи, так вы своевременно обнаружите ловушки и засаду.
- Убийства не решают проблемы – а лишь создают новые.
- Тщательно прячьте трупы.
- Не обо всех ошибках узнаешь сразу.
- Услышав голоса в лесу, не спешите навстречу – это могут быть бандиты или сектанты.
- Никому не доверяйте - человек, которому вы сегодня спасли жизнь, завтра может вас предать.
- В некоторых сказках побеждает дракон.
- Паранойя продлевает жизнь.
- Не бросайтесь сломя голову в бой. Допустим, вы убьете одного врага, но убьете ли вы всех?!
- Внешний вид обманчив.
- У зла – привлекательные маски.
- Оказавшись в мертвом лесу - как можно быстрее уходите.
- Следуйте местным законам.
- Заранее узнайте о местах и постройках, к которым местные не рискуют приближаться – и никогда не подходите к ним. Суеверия не строятся на пустом месте.

**Домен богат на ресурсы:** древесина, уголь, серебро, руды, соль, пригодная для земледелия почва, огромное количество питьевой воды, драгоценные камни.

Первое что бросается в глаза путнику при прибытии в домен - густой белый туман, достаточно протянуть руку что бы туман не дал возможность разглядеть ее. Постепенно туманная завеса редет, становится более прозрачной, а потом и совсем исчезает, открывая для путника - мертвый лес. Подобное название, это место получило заслужено: земля в нем сухая словно пепел или прах, каждый шаг вздымает небольшое облачко пыли, которое оседает на обуви и ногах путника. Говорят, что если вдохнуть эту пыль - то можно умереть, но это всего лишь слухи.

Деревьев на удивление много, они почти лишены листьев, скручены в самых причудливых формах, а их ветки жадно тянутся к проходящим стараясь зацепиться за одежду, или поцарапать лицо. Время от времени краем глаза можно заметить призрачную фигуру - проплывающую вдали, для везучего путника все заканчивается на этом. Передвигаться следует как можно осторожнее, чтобы не потревожить «жителей» . Однако зайдя на их территорию – пощады можно не ждать. Найти их территорию очень легко – она богато усыпана костями и вещами тех путников, кто был менее удачен или слишком смел.

По слухам в этом лесу правит сама смерть, бывает что странники, идущие по мертвому лесу падают замертво без видимых причин – их сердца останавливаются. Если вынуть сердце из груди умершего можно увидеть отчетливые следы длинных пальцев, будто рука проникла сквозь плоть и грудную клетку и с силой сжала его – заставив его остановиться. Мертвый лес щедро усыпан выбеленными костями и раздробленными черепами. Рядом с одним из деревьев, можно наткнуться на странный труп. Гнилая одежда выглядит очень таинственно и непривычно, а на запястье надет браслет, оторванная крышка которого позволяет взглянуть на странный набор шестеренок.

### **Ланшафт:**

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 идея. Части стен разобраны, крыша может обрушиться в любой момент, а по ночам в эти дома слетаются призраки – при жизни, населявшие эти дома. Рядом с руинами встречаются горгульсы – каменные статуи одиноких людей, либо пары сливающиеся в объятьях и поцелуях, кажутся искусными изваяниями, но реагируют на приближения людей, поворачивая к ним головы. Они не нападают на путников, но все же стоит быть соблюдать осторожность. Однако 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 интересное и одновременно жуткое зрелище – половина дерева





покрыта корой, крепкими корнями, уходящими вглубь земли, ветвями с множеством сочной зелени, с другой стороны серый ствол, гниль и сухие ветви без намеков на листву.

Любой путник зайдя в 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 и облачка пыли поднимаются от малейших колыханий ветра.

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

Территория Имфеора приблизительно равна 50 км<sup>2</sup>, если бы не разбитые тракты - весь домен можно было бы пройти за пару дней.

Земля около деревень и замка - более-менее позволяет легко и быстро передвигаться, но леса с множеством вылезающих из земли корней и ям, пашни с вязкой почвой, песчаный берег озера - вся земля домена будто пытается удержать идущего - чтобы заставить его одуматься и уйти, или возможно что-бы наоборот - не дать сбежать и ускорить гибель самонадеянного путника.

На востоке находится огромное озеро, Есть множество людей, что видели странные силуэты в воде, необычные тени, резкие всплески воды. Пока никто не стал жертвой этих морских демонов - называемых в народе сильфы, или сильфиды. Им приписывают множество конечностей, шечую вместо кожи, уродливые морды с оскаленной пастью, и огромную любовь к сырой крови. Ни один местный житель, даже под страхом смерти не полезет в воду.

На западе - совсем рядом с границей домена расположена деревня Нуритюр. На юге по слухам находятся две деревни - Шантье и Анфан. Многие жители рассказывают о своих родственниках живущих в разных деревнях, многие ремесленники утверждают, что прибыли из Шантье, а некоторые зажиточные крестьяне и невероятно красивые дородные девушки, утверждают что их родиной является Анфан. Но на расспросы о своей родине они молчат, картина памяти в их головах невероятно ясна и прекрасна, но рассказать ничего не могут. Иногда они расписывают интерьер своих домов, рассказывают о своей семье и друзьях, но многие не могут рассказать ничего кроме того что Шантье это поселение рудокопов и ремесленников, а Анфан

знаменито своими золотыми приисками, а так же богатым и образованным населением. Немногие желая выяснить правду отправлялись на юг, но лишь доходили до границы мертвого леса. Либо деревни находятся в этом лесу, либо за его территорией, либо их вовсе не существует. Все посланные графом слуги либо не вернулись, либо войдя в южные мертвые леса - переместились в восточные и вышли к деревне Нуритюр. Поняв что эта тайна, по крайней мере временно не разрешима, лорд смирился и не пытается выяснить правду. Знать уверена, что в "земле скорби" есть лишь одно поселение, хотя крестьяне и утверждают обратное.

В самом центре домена находится густой лес, окружающий замок "Скорбь". Замок являющийся «сердцем» домена, выполнен в готическом стиле. Три этажа и два уровня подвала, каждый из которых служит своим строго заданным целям. На первом этаже располагается главный вход - массивные стальные двери со вставками бронзы и серебра, ведущие в мраморный холл с высокими колоннами покрытыми замысловатыми узорами умелых мастеров.

На первом этаже так-же расположена кухня, есть двери ведущие в пристройку где живут слуги, и выход на внутренний дворик в кузню и прачечную. Второй этаж занимают комнаты слуг, которые живут в замке, различные помещения и лазарет.

На третьем этаже находится комнаты знати, кабинет графа, а так-же именно здесь находятся комнаты для гостей замка.

Первый уровень подвала располагает винным погребом и морозильником для продуктов. Подвал оканчивается массивными воротами, ведущими в комнаты "развлечений", а именно комнаты пыток, карцеры и т.п.

Второй уровень подвала ведет в штольни - опасные для блуждания подземелья. В них можно попасть спустившись через люк в пыточной. В конце штольни ведут к гроту, позволяющему попасть в воды озера и выплыть через озеро на свободу.

### **Фауна**

Большинство лесов загублено, а те жалкие крохи территории отданные цветущим растениям и деревьям не могут как следует прокормить травоядных, в результате страдает популяция и хищников.

Тем не менее, здесь встречаются кролики, барсуки,



косули, олени. Змей практически невозможно встретить. Так же здесь не встречается ни одной крысы.

**«Серая погибель»** - примерно десять лет назад, когда мэром стал Фридрих - его очень озаботило то что тысячи крыс считают леса и деревню - своим домом. Порой трудно было пройти по улице ночью, чтобы не наступить на серую тварь копошащуюся в ночи. Первым указом Грейнс приказал держать все съестные припасы в одном месте и одному члену семьи (если конечно он не живет в доме один) дежурить по ночам с оружием будь то дубина или нож.

За каждую крысу что была замечена выбегающей с едой, хозяина дома ждал день в колодках и удар плетью. Через неделю когда эти меры оказались бесполезны - мэр указал свести все припасы в один из домов на отшибе города. Ночью когда крысы пировали - дом подожгли. Год тогда был голодный и более сотни человек умерло с голоду, но проблема с грызунами была решена.

Не было более ни уничтоженных посевов, ни убитых животных, ни болезней что переносили эти твари. Мэр посоветовал побыстрее забыть о погибших - так жители и поступили.

"Крысиный крематорий" прогорел до пепла, до золы. Место было свободно и учитывая возможный приезд людей из Шантье, Анфана и прочих близлежащих населенных пунктов, было решено построить гостиницу.

Ее называли "Серая погибель".

Говорят что по ночам в стенах слышится писк и звук будто кто-то царапает стены пытаясь выбраться. Постояльцев время от времени находят в плачевном состоянии... будто кто-то пожирал их плоть, стараясь утолить зверский голод. Следы зубов и когтей принадлежат крысам, но все жители знают что крыс нет, они все были уничтожены, а потому подозревают другим зверей, в совершении этих злодеяний.

Из птиц здесь встречаются в основном вороны. Хищников представляют дикие псы, рыси, лисы, и настоящее проклятье местных лесов - волки. Путешествуя стаями, эти звери нападают, не страшась оружия и разрывая жертву на куски. Неизвестно откуда в них такое свирепство, но даже будучи смертельно ранеными - они стараются убить

"добычу", не убегают при опасности и словно одержимые бросаются в атаку - пока их жертва не будет убита, либо пока сами они не умрут. О жестоких нападениях волков в этих местах ходят легенды. Любой бард сможет рассказать десяток леденящих кровь историй в которых бы фигурировали эти звери.

Волки настоящий бич этих земель, они появляются раз в несколько недель, нападают на все что встретят - людей, зверей, убивают даже друг-друга. Кажется, они испытывают голод, но они не столько едят сколько разрывают своих жертв на куски. В эти нелегкие времена торговля прекращается, жители домена избегают приближаться к лесам, а охотники начинают массовый отстрел волков. Через несколько дней волчьи нападения прекращаются. Очевидцы утверждают, что волки появляются прямо из воздуха, туман обретает очертания зверя, а после превращается в реального волка. Иначе как проклятием эти волчьи нападения объяснить нельзя. жестокие и бессмысленные нападения.

К мистической части фауны относится Черный пес - призрак, в образе огромной собаки, размером с теленка, скоростью сопоставимой с гепардом и имеющего ни с чем несравнимый зверский аппетит. В качестве домашних питомцем служат собаки и кошки.

В лесах обитают похожие на людей существа, живущие на деревьях, и называемые - Нолинги. С ними связано много историй местного фольклора. Многие считают их неразумными тварями - но это не совсем так.

В нолингах намного больше от людей, чем от животных...

**Флора** в домене не слишком многообразна. Мертвый лес является скорее усмешкой над природой и жизнью - стволы сухие, лишённые ветвей с вылезшими облезлыми корнями - напоминают сбрасывающих кожу змей. Кажется, что некогда цветущий и полный жизни лес просто высох... погиб, под влиянием некой злой силы.

Рядом с границей находится "дерево смерти", или как его чаще называют "дерево-висельников", не многие видели это дерево, и гораздо меньшее число из них способно об этом поведать.

Деревья мертвого леса растут из тел убитых призраками и монстрами, а любой, кто спилит такое дерево - приблизит свою смерть, не прожив и года.





**Гибель природы** - Друиды находясь в этом месте ощущают всю боль и горечь погибшей природы, они должны сделать проверку на ужас и безумие, с модификатором (-3). Так-же они не могут долго находиться в этом месте символизирующем смерть природы, дающей им силы. Они должны как можно скорее покинуть территорию мертвого леса. Все их действия имеют модификатор (-1), пока они не покинут территорию мертвого леса.

Вампиры и злые по мировоззрению персонажи - наоборот поглощая эманации смерти восстанавливают свои силы, и получают модификатор (+2) на все действия связанные с боем, пока не покинут территорию мертвого леса.

Через несколько километров мертвый лес сменяет вполне обычный лес в котором преобладают: дуб, ольха, ясень, бук, вишня, клен и каштан.

Когда крестьянам необходима древесина - она берется именно из этой части леса. Ни один дровосек в здравом уме не пойдет рубить «мертвые деревья» и тем более делать из них мебель, которую поставит в свой дом. Впрочем, мертвые деревья служат некой пользе, из коры и сухих веток делается «кукла» после она протыкается иглами и подбрасывается в дом недруга, считается, что с таким «подарком» в доме, насоливший человек не проживет и пары месяцев, умерев от сердечного приступа.

Для крестьян это часть леса вызывает чувства упадка и увядания, сформировались даже некие философские учения: "даже самое здоровое дерево (человек), умирает когда смерть настигает его, от этого не уйти, от этого не спастись, можно лишь отсрочить свою гибель, как те деревья у которых одна сторона мертва, а вторая живет". Пришедшие из леса в деревню, впрочем, считают иначе "даже после периодов боли и отчаяния, если дерево (человек) борется за жизнь - хорошие времена придут, только борьба за жизнь и спасает нас от участи покоровшихся судьбе...".

Лесные поляны полны цветов, очень много здесь ромашек, так-же как васильков. Они появляются лишь летом, зимние холода заставляют землю промерзнуть и убивают всю жизнь, пока вновь не придут теплые дни.

Крестьяне на полях выращивают - пшеницу, овес, рожь, ячмень. Так-же есть посевы льна и хлопка из которого умелые швеи изготавливают прекрасную одежду. Но особое внимание и гордость местных жителей - многочисленные виноградники.

Получаемое в итоге вино настолько необычно по вкусу, что слава о нем идет по всем доменам Ядра, за славой идут и деньги - основной заработок торговцев - продажа в соседние домены сшитой одежды и вина.

Вокруг замка схожие деревья и цветы, исключение лишь розарий, погода в нем искусственно поддерживается что позволяет любоваться цветами круглый год. А особо достойные даже получают один из цветков как дар, кажется, эти розы обладают магическими свойствами - ибо будучи сорванными они не вянут, а расцветают каждый раз когда на них упадет капля человеческой крови.

*"Порой чтобы вырастить розы, приходится зарывать мертвеца в розарий..."*

**Флорин** - так звали дочь мэра деревни, и одну из любовниц графа, девушка отличалась не столько капризным нравом, сколько любовью к растениям - часами она сидела в лесу любясь цветами. На территории замка они не росли, а все принесенные быстро умирали. Ей приходилось отправляться в лес что-бы иметь возможность наблюдать за ними.

А порой днями не взирая на холод они ждала когда появятся первые ростки будущих растений. Хотя она и спала на холодной земле, тем не менее природа будто защищала ее от болезней. Амелия, давно желавшая избавиться от соперницы подарила ей серебрянную заколку в виде розы, застежка была смазана ядом, и когда девушка укололась случайно палец – то, почти мгновенно умерла. Вместе с семенами цветов лорд похоронил ее в оранжерее, которую она не успела достроить при жизни.

Через год и один день - на земле зацвели розы.

Порой можно увидеть Фло собственными глазами - по желанию мастера, игроки видят легко одетую девушку, с цветочным венком на голове, из кожи которой растут розы. Бутоны и окровавленные шипы взрезают кожу девушки оголяя плоть, тонкие насыщенные красными тонами струи крови стекают с ран. Любой увидевший это впервые должен сделать проверку на ужас. Герои могут поговорить с Флорин, и если она будет в хорошем настроении - то поведаст свою историю. Призрак весьма силен, но он никому не хочет причинить вреда, кроме своей убийцы. Свершив отмщение призрак исчезнет.

Сама Амелия боится розария, она видела пару раз призрак Флоры и ее часто мучают кошмары, где розы самыми зверскими способами убивают ее.



**Драгоценные камни** – горы изобилуют разными драгоценными камнями, более десятка видов которым местное население приписывает магические и сверхъестественные свойства. Верить или нет этим рассказам – каждый должен решить для себя. По крайней мере местное население и да-же жители замка постоянно упоминают о магии камней.

Хотя многие «гости домена» считают паранормальные свойства камней – лишь сказкой, но есть 10% шанс, что будучи оправленным в серебро – данный камень действительно приобретет волшебные свойства. Однако один человек может нести лишь один амулет, при получении нового амулета, свойства старого пропадают. Амулет работает лишь находясь на владельце (висит на шее, зажат в руке и т.д).

**Розовый кварц** – по легендам кровь древних богов, пролитая во время междоусобных войн. Называется также «кровь земли». Он становится связью людей с землей, землепашцы носящие обереги из розового кварца отмечают высокие урожаи. Он также работает как связь между живыми и умершими, когда камень внезапно тускнеет – близко призраки и ожившие мертвецы. Амулет – позволяет видеть эфирный план и призраков, находящихся ближе 10 футов.

**Кварц** — камень нежно-голубого или бледно-синего цвета. У многих народов этот камень ассоциировался с царством усопших: в память об ушедших близких воздвигались кварцевые плиты, этот же камень опускали в могилу. Кварц использовали как средство от бессонницы и кошмарных снов. Для этого под подушку рекомендовали класть кусочек голубого кварца. Таким же способом советовали пользоваться в случае частых явлений к человеку во сне покойников. Возможно также настаивать воду на кварце. Считается, что такая вода оказывает на организм человека целительное и стимулирующее действие. Из кварца часто делают магические сферы. Амулет – позволяет изгонять призраков, прикоснувшись к ним амулетом (ДС 25 на успешное изгнание духа, против воли).

**Кахолонг** - символизирует чистое состояние души и мыслей. Талисман монахинь и монахов. Считается, что кахолонг укрепляет благосостояние и здоровье, приносит мир и покой в дом и семью. Он является символом чистоты помыслов, этот камень хорошо применять для очищения сознания во время медитации и для борьбы с тревожными состояниями психики. Поэтому амулеты с этим минералом советуют применять при медитациях, в период духовного сосредоточения, для очищения ума от тревожных мыслей. Амулет - +1 wis или +1 con по выбору.

**Опал** – по легендам имеет способность наделять своего владельца даром предвидения, даровать ему возможность видеть вещие сны. Амулет - +1 wis

**Жадеит** — Молодым девушкам и юношам, страдающим от безответной любви, советовали носить перстень этим камнем. Также существовало поверье, будто этот солнечный камень способен своей мощной положительной энергией направить на путь истинный самого отпетого негодяя – впрочем это все же сомнительное свойство. Возможно, причиной возникновения таких легенд послужило свойство этого черного камня - светлеть в местах трещин и приобретать белый цвет. Амулет - +1 к проверке на страх, ужас и безумие.

**Дюмортьерит** - непопулярный минерал в арсенале магов, прорицателей и спиритуалов. Тем не менее и скромный дюмортьерит может оказаться полезным в качестве амулета. Известно, что этот камень развивает в своем владельце точность, аккуратность и методичность. Считается так-же, что дюмортьерит увеличивает чувство, прибавляет смелости и помогает справиться со страхом. Амулет - +1 к проверке на страх, ужас и безумие.





**Гранат** – этот кроваво-красный камень считается символом чувств, любви и дружбы, его также называют камнем честности. Он талисман влюбленных, его дарят в знак дружбы, памяти и любви. Гранат - камень любви, который способен возбуждать любовные страсти и веселить душу. Возможно все благодаря внешнему виду этого камня – он очень сильно напоминает сердце, а соответственно обладает всеми чертами человеческого сердца. По другим источникам, главным магическим свойством граната является его способность рождать сильные страсти и желания, которые могут стать опасными и обернуться против владельца. На руке человека, одержимого страстью, они начинают ярко блеснуть, будто наливаются его кровью. Гранат также талисман воинов, хранящий их в битвах и делающий их доблестными и смелыми в бою. Камень не поддержит человека, обладающего "шпионскими" качествами, особенно если такому безразлично, кому служить. Камень будто презирует корыстолюбцев. Нерешительным людям гранат бесполезен. Люди верят, что кольцо с гранатом дает владельцу власть над людьми. Амулет (только в виде кольца) - +1 к всем социальным скиллам.

**Альмандин** – лиловый камень. Издавна он считался камнем развлечений, балов, маскарадов. Этот камень может сделать жизнь человека сплошным праздником. Однако следует быть осторожным, кроме положительного эффекта этот камень привлекает на своего владельца и неприятности, сперва мелкие неудачи, дальше вплоть до смертельных исходов. По неподтвержденным данным этот камень способен выполнять желания, и если сперва желания выполняются дословно, то через несколько применений альмандин начинает «хитрить» и использовать желания против своего хозяина. Амулет – содержит заклинание Wish, ДС 20, при провале желание исполняется либо «буквально» либо с перевиранием слов и вреда владельцу. Использовать заклинание можно раз в день.

**Пироп** - красный камень. Очень интересный камень, который приносит счастье только страстным людям, активным, с огромной эмоциональной отдачей, вкладывающим всего себя в какое-либо дело. Поэтому людям инертным, безынициативным, ленивым он приносит только несчастья. По легенде пироп начинает мерцать в руке человека с «великим» будущим, если он потускнел – значит человек держащий его умрет в ближайшие дни. Амулет – d20 +30 нр

**Бычий глаз** – этот камень нельзя носить постоянно, так как бычий глаз обладает огромной магической силой и помогает энергичному и активному человеку быстрее достичь поставленной цели. Однако взамен выкачивает силы из носителя. Амулет – носитель получает d20 +50 мр, и теряет d20 + 30 нр.

**Берилл** – эти камни являются активными проводниками энергии и космических влияний, а также, в силу этого, мощными защитниками. То есть бериллы используются как талисманы, амулеты и обереги, обладая при этом великими целительными силами. Камни притягивают к своим владельцам удачу, благополучие и богатство, охраняют дом и очищают пространство от недобрых существ и людей, делая дорогу к достижению целей свободной от негативных влияний. Если носить бериллы долго, то они исправляют запутанные ситуации и вообще значительно улучшают жизнь владельца. Они склоняют на сторону своего хозяина власть предрешающих, открывают все двери, исполняют желания. Берилл - священный камень, связывающий хозяина со всей вселенной, открывающий тайны, способствующий духовному совершенствованию. Он освобождает владельца от грязи и нечистоты, выводят яд и лечат болезни и проклятья. Амулет – мерцает если на столе есть отравленная пища, вылечивает отравления прикосновением (ДС 15 как спасбросок против отравления).



**Гессонит** – камень медово-желтой или оранжевой окраски. Это камень активного защитника слабых, камень прокурора или адвоката, камень поборника несправедливости. Он помогает дипломатам и адвокатам найти нужные слова на суде, или повлиять на свидетелей. Амулет - +1 ко всем социальным скиллам.

**Аметист** - всегда считался одним из самых могущественных талисманов. Из аметиста делают кубки и чаши, оберегающие от опьянения, а также от ядов. Если вырезать на аметисте изображения луны и солнца, то можно получить один из самых сильных оберегов от колдовства, черной магии, порчи и т. д. Часто аметист, особенно темных тонов, используют как талисман непобедимые солдаты, он давал уверенность и храбрость, охранял от необдуманных действий и поспешности. В торговых делах камень дает владельцу удачу и способствовал выгодной торговле. Перстни с аметистом носили первые анахореты Эзры, позднее аметисты заблестали на руках высших духовных лиц иных конфессий. Скептиками легенда об отрезвляющем воздействии аметиста объясняется просто: если пить вино из аметистового кубка, никому не видно, насколько оно разбавлено водой. Амулет - +1 бонусное заклинание каждого круга, для клериков добрых богов.

**Амазонит** - маги подкладывали куски амазонита под магический алтарь для придания ему особых свойств. Не случайно считается, что амазонит усиливает склонность к видениям. Особенно он полезен людям, обладающим повышено-агрессивной реакцией на окружение, желающим делить мир резко на две половины - черную и белую. Амазонит оберегает человека от опрометчивых поступков, неверных мнений, излишнего самолюбия и патологической гордости, влекущей за собой огромное количество неприятностей. Амазонит - талисман художественных натур, активизирующий романтические тенденции и переводящий их в реальные обретения и продвижения. Камень также способен даровать вещие сны. Амулет - +1 к скиллам знаний и профессиям.

**Аквамарин** – камень водной стихии. Считается, что аквамарин способен укрощать бушующее море. Амулет моряков, ограждающий от неприятностей на воде и дающий победу в сражениях. По блеску камня можно распознать правдивые речи и ложь. В Ришемлю и Даймонлю новобрачные обмениваются серебряными кольцами с аквамарином, веря, что благодаря этому их жизнь пройдет во взаимной любви и уважении. Амулет – ДС 25 против интеллекта, если удачно то амулет светится, если собеседник лжет.

**Агат** - способствует развитию дарований и придает уверенность владельцу. Особенно он хорош для художников, стремящихся совершенствовать свое творчество. У жителей деревни поверье - агат изгоняет из жилища и тела человека злых духов. Рекомендуется носить украшения с агатом на левой руке. Используется как амулет от воздействия сил зла. Его не рекомендуется носить постоянно, периодически необходимо снимать. Амулет - позволяет изгонять призраков (ДС 25 против воли) прикосновением амулета.

**Авантюрин** - талисман мистических откровений и неожиданных поступков и решений. Талисман для сохранения радостного настроения. Он дает владельцу глубину и эмоциональную чистоту. Предполагается, что в домены Ядра натуральный авантюрин завезли мореплаватели, на собственном опыте убедившиеся в способности этого камня притягивать удачу. Авантюрин очищает эфирное, эмоциональное и ментальное тела и пространство вокруг владельца – изгоняет проклятья и неупокоенные души. Обостряет все эмоции и чувства. Утешает боль старых эмоциональных и сердечных ран. Он является талисманом, улучшающим связи своего хозяина с другими людьми. Амулет – бонус +1 на все проверки сложности.





## Слухи:

Можно использовать их что-бы «заманить» партию в приключение.

Все эти слухи ходят в народе и регулярно обсуждаются в таверне. Не все из них правдивы.

1. «Граница мертвых земель в этот год приблизилась еще на 10 метров! Если так дальше пойдет вскоре наша деревня окажется прямо посреди владений монстров!» (самая популярная история, с каждой выпитой кружкой расстояние становится все больше и больше).

2. Группа авантюристов, которые отправились по направлению к замку - пропали, уже несколько дней о них нет вестей. Даже тел найти не удалось.

3. Участились кошмары у детей, постоянно просыпаются посреди ночи и вопят в голос. На утро рассказывают что злая женщина пытается их удушить во сне.

4. Недавно еще одну беременную женщину укусила гигантская крыса. Хорошо что женщина сумела убежать и отделалась лишь небольшим укусом. Самое подозрительное, что крыс в деревне уже давным-давно не видывали, ни живых, ни мертвых.

5. По ночным улицам бродит неизвестный психопат, избивающих всех встречных.

6. Мэр деревни вампир, который поставляет своему хозяину (тоже вампиру) юных девушек, пряча их в повозки с едой.

7. Ополченцы мэра набраны из сбежавших с рудников преступников.

8. В мертвом лесу живет прекрасная девушка с темными волосами. Ее часто видят, хотя невозможно что бы обычный человек мог столько времени выжить там. Видимо это призрак или какой-то монстр.

9. Хозяин замка продал душу демонам, поэтому он уже больше века остается молодым.

10. Некоторые девушки отправляются в замок, что бы прислуживать там. Они надеются получить большие деньги работая там, а не роясь в земле. Но никогда не возвращаются. Лишь изредка находят изувеченные тела.

11. В Нуритюр прибывают люди из других деревень, но все они страдают потерей памяти и не могут толком объяснить, откуда они прибывают. Все знают, что рядом находятся еще две крупные деревни, но никто не может найти их.

12. На поверхность озера иногда всплывают куски затонувших кораблей, и обглоданные рыбы скелеты.

13. Время от времени на погосте можно заметить Лич-хорсе – ужасную демоническую лошадь.

14. Свифт – местный гробокопатель, способен разговаривать с мертвыми, многие слышали как он беседует с похороненными людьми.

15. Любое погибшее в мертвых лесах существа возрождается в виде призраков, или более опасной нежити.

## История:

Хотя домен достаточно «молод», и отметил и века своего существования, сама земля которой завладели темные силы – имеет намного более длительную историю. Остатки древних зданий, руины домов и крепостей – встречаются в лесах, к тому же в замке «Скорбь» находится огромная библиотека, старинные фолианты которой описывает обычаи, правителей, историю этой земли – подробнейшая хроника за несколько веков. Если это сфабрикованные книги, то остается только догадываться о той силе что могла создать и продумать до мелочей целый мир.

Деревенские жители помнят лишь период своего детства. Граф лично наблюдал, как деревушка возникла из тумана, и все жители, появившиеся вместе с ней – казалось, всегда жили в ней, они разгуливали по улочкам, что-то строили, торговали, общались как старые знакомые.

Хотя документальная история этого края богата, Стефан и многие его последователи верят что он это лишь обман. Мираж, созданный туманами для каких-то своих, неизвестных целей.

Просто ложь, хорошо продуманная и убедительная, но ложь.

Книги «о сотворении мира», что граф обнаружил были достаточно предсказуемы.

Их содержание было достаточно обычной сказкой. По легенде – в мире где были лишь тьма и пустота – появился Имфеор, изгнанный из иных миров за свою кровожадность – он создал людей, создал по своему извращенному образу и подобию, заставляя, поклоняться и строить храмы в свою честь. Где одни смертные убивали других – что бы насытить его жажду смерти и разрушения.

Схватка с одиноким Темноликим странником, сильно ослабила его. Темноликий покорял миры, странствуя из измерения в измерение, с единственной целью – собрать как можно больше душ и получить безграничную силу. Бой который заставил небеса пасть, а землю разверзнуться – уничтожил большую часть мира Имфеора.



Темноликий не был уничтожен, но был лишен своих сил и заключен в тюрьму сотканную из туманов, а кровавое божество было слишком слабым что бы править. Разделив власть между самыми преданными слугами, он приказал им оберегать свой покой и ждать его возвращения. После чего Имфеор пропал.

Все что осталось от пропавшего божества – руины алтарей и амулет графа

Так или иначе Стефан сам писал историю этого мира, начав все с чистого листа...

### **Народ:**

Жители Инфеора не понаслышке знакомы с призраками и живыми мертвецами, многие из них сталкивались лицом к лицу с мятежными душами - жаждущими крови. Они верят, что смерть на границе не даст их душам покой, а потому понимая что дни их сочтены - предпочитают умирать дома, более всего они боятся однажды проснуться и понять что лишены своих тел и теперь им придется убивать своих односельчан, своих родственников и друзей. Подобные мысли часто терзают их ночной порой, что вызывает многочисленные кошмары.

Оборотни, вампиры, призраки - все это считается нормой жизни, но нормой лишь в лесу мертвых. Крестьяне уверены, что в своих домах, рядом с храмом Эзры - они в полной безопасности, и любые страшные и мистические события никогда не произойдут с ними. Хотя многие люди умирают не своей смертью ежегодно - эта уверенность не ослабевает...

### **Язык:**

Жители Инфеора говорят на диалекте мордентского похожем на говор жителей Даймонлю и Ришемлю, этот диалект называется Инф, и на нем общались самые первые жители домена. Наиболее сложен способ общения жителей Нуритюра - говор местных жителей очень быстрый, они будто боятся не успеть поведать все что хотят, а потому разговаривают скороговорками, зачастую глотая окончания, и трудно понять, когда закончилось предыдущее слово и началось новое. Незнакомые с этой манерой речи иностранцы могут посчитать, что слышат непонятную тарабарщину. В речи так же проскакивают отдельные слова из балока. В Шантье речи такие же, но часто появляются паузы, благодаря матерным словам, которые механики будто специально выделяют.

Ругательства в этой деревне возведены в абсолют, много заимствованных, но большая часть придуманных – любой излишне благовоспитанный путник почувствует себя, очень неловко общаясь с местными жителями. Более образованные переселенцы из Анфана разговаривают медленнее, расставляя правильное ударение и даже пользуясь паузами между слов. После той арии нечленораздельных слов жителей Нуритюр и Шантье, эти мелодичные и медленные речи кажутся настоящей услугой для ушей. Все это касается исключительно крестьян.

Знать же в основном общается на вааси и аристократическом диалекте морденшита, считая инф и балок слишком «примитивными» языками, гости прибывшие из других доменов конечно же владеют языком своей родины, а многие знают несколько языков и диалектов.

### **Армия:**

Как таковой армии нет. В подчинении мэра находится около сотни ополченцев (низкоуровневых) в кожаной броне, вооруженные мечами и мушкетами. Они поддерживают порядок и ловят монстров, впрочем последнее делают больше на словах, не добившись сколько-нибудь значительных успехов. Все 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.

Многие даже «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 бросить все эти блага и вновь начать грабить. Однако пока работа их устраивает, потому выполняют ее достойно и с должным рвением.

### **Герой скорби**

**Расы:** большинство населения – люди. Несколько лет назад в домене оказались беженцы Ситикуса, так в домене появилось около сотни эльфов. Местное население радушно приняло незваных гостей, даже





позволив им поселиться рядом (хотя конечно небольшая часть жителей, очень негодует по этому поводу), очень скоро в домене появилось несколько полуэльфов. Хотя к нечеловеческим расам здесь относятся с подозрением и предвзято, стоит отметить, что эльфы здесь воспринимаются спокойно, многие вообще не могут отличить их от людей. К беженцам из Ситикуса здесь относятся радушно, учитывая что и в Ситикусе и Имфеоре население на себе познало последствия гнева своих правителей – у них нашлось много общего.

#### **Ополчение**

Человек Воин 1ур: РС 1/2; средний гуманоид (человек); HD 1д8, хт 4; инит +1; скор 30 фт; КЗ 10 (касанием 10, внезапное 12); атк +1 ближний бой (1к6, рапира) или +2 дальний бой (1к10, пистоль; 1д20, мушкет); Зан/Рад 5 на 5 фт/5 фт; Сб Стой +3, Реф +2, Воля +1; Сил 15, Лов 14, Слж 13, Инт 10, Муд 12, Хар 8.

**Навыки и фиты:** Сбор Информации +2, Запугивание +1, Слух +2, Распознавание Мотиваций +2, Наблюдательность +3; Внимательность +1, Владение Экзотическим Оружием (огнестрел) +1, Чувство Направления +1.

**Вещи:** рапира, мушкет или пистоль, 20 пуль, масляный фонарь.

**Классы:** барды и воины - самые распространенные классы. Воровать здесь нечего, как и скупать краденное некому (официально), но воров здесь в самом деле единицы. Маги и волшебники... учитывая негативные отношения к магии в целом и магам в частности – лучше свои познания в таких науках не афишировать. Клирики... единственный клирик на весь домен - Рафаэль, анахорет Эзры. Безусловно, ему не помешает парочка толковых учеников. Магическое лечение здесь воспринимается как чудо, а не обыденность. Большинство жителей домена знакомо с оказанием первой помощи, медициной и знают какие травы целебны, а какие лучше не трогать. Местные привыкли обходиться собственными силами.

**Рекомендованные навыки:** Блеф, ремесло (кузнец, переплетчик, плотник, ткач), Дипломатия, Сбор Информации, Знание (местности, медицины), Выступления, Профессия (травник, пивовар, повар, фермер, охотник, врач, кожевник).

**Рекомендованные фиты:** Владение Экзотическим Оружием (огнестрел), Железная Воля, Быстрый

выхват оружия, Ловкое владение оружием.

**Мужские имена имфеорцев:** Маркус, Стефан, Виктор, Константин, Андрэ, Александр, Алексис, Габриэль, Демьян, Ричард, Мартин.

**Женские имена имфеорок:** Катрина, Клементина, Кларисса, Анжелина, Анжелика, Агнес, Беатриче, Виктория, Габриэль, Мирель, Мартина.

#### **Торговля:**

Немногочисленные торговцы Инфеора возят свои товары в Ришемлю, Даймонлю и Мордент. Как правило, торгуют сукном и шелком, злаками и испеченным хлебом. Но в особенности дорого продают две вещи - хорошо пошитую одежду и знаменитое своим невероятным вкусом вино.

В ходу у населения Имфеора три вида монет, очень много людей из других деревень приходит в Нуритюр, с набитыми карманами этих самых монет:

**Нуриты** (бронзовые монеты), на лицевой стороне изображен волк, на тыльной - крестьянская семья - женщина, мужчина и ребенок.

**Шанты** (серебряные монеты), один шант обменивают на десять нуритов. На лицевой стороне изображен молот, на тыльной - скрещенные гаечные ключи.

**Анфы** (золотые монеты) - один анф обменивают на сто нуритов или на десять шант. На лицевой стороне изображена обнаженная девушка, с кувшином воды в руке, на тыльной - мужчина с копьем.

#### **Примерные расценки в нуритах:**

Ночь в гостинице - 10н

Кувшин вина - 2н

Обед в таверне - 1н

Сытный обед - 2н

Комплект одежды – 2-10н

Комплект праздничной одежды - от 5н и до неск. десятков

Корова - 100н

Овца - 50н

Свинья - 30н

Кролик (домашний, на мясо) - 1-2н

Курица - 1н

Десяток яиц – 1-2н

Лошадь - 120н

Тягловая лошадь - 150н

Меч - 50н Рапира - 100-150н

Пистоль – 100н Мушкет - 150н

Хороший пистоль/мушкет – 200-1000н

Мешочек пороха – 3н

Мешочек пуль (100 штук) 10н



## **Власть:**

Все три деревни формально подчинены мэру Нуритюра. Он собирает оброк вещами и продуктами, а так же денежные налоги. Большая часть сразу-же отправляется в замок. Вся инфраструктура – будь то таверна или местный магазин – подчинены мэру и могут быть закрыты по его желанию. Только Рафаэль и его храм не обременяется податью, Фридрих прекрасно видит что религия позволила лучше сплотить людей, а потому всеми силами стремится показать себя как сторонника храма, хотя сам не верит ни в Эзру ни в прочих богов. Вся “армия” подчинена мэру, так-же как и закон – он самолично выносит наказания за преступления вплоть до смертной казни, хотя такое бывает чрезвычайно редко. Как правило, нарушитель закона получает десяток плетей и стоит несколько суток в колодках. Фридрих прекрасно понимает что его народ привык подчиняться, но он так же прекрасно понимает что любому терпению приходит конец. Потому он не пытается контролировать каждый шаг своих подданных, а действует осторожно и обдумывая каждый шаг.

Мэр прекрасно знает, кому принадлежит реальная власть над ним и всеми жителями домена, а потому не делает поступков, что могут разозлить графа – он исправно посылает повозки с продовольствием в замок, и предпочитает не заводить разговоров о решениях и действиях лорда и знати с людьми которым не доверяет.

Однако помимо обычных налогов, он время от времени отправляет повозки с молодыми и красивыми девушками, часть из них сами желают попасть в замок и работать там, остальных мэр и его люди - заставляют силой. Незавидна участь многих из этих доверчивых девушек.

Формально замок находится отдельно от деревни, лорд не особо интересуется простыми крестьянами, если конечно любопытство или глупость не толкнет последних наведаться в замок. Конечно, гости проживающие в замке не настолько аскетичны, и часто устраивают вылазки в Нуритюр. Заметив одного из таких путников, крестьяне стараются прятать своих детей, особенно красивых дочерей, ибо очень часто они пропадают, иногда их находят живыми и здоровыми, иногда лишь части тел, но в основном они пропадают навсегда. Однако никакой агрессии крестьяне не устраивают, мэр заботится, что бы все гости чувствовали себя как дома в его деревне,

лучшие номера в гостинице, всегда вежливое обслуживание и неременная доброжелательность. Любому кто будет выражать свои настоящие чувства и эмоции по отношению к гостям – ополченцы быстро пересчитают ребра. В любом случае красота и сила мужчин, и красота и женственность женщин привлекает жителей к либертенам. Многие, желая изменить свою жизнь добровольно становятся их слугами и любовниками/игрушками, часть из них погибла в ужасных муках, но оставшиеся поселилась в замке и живут со своими «хозяевами».

Хотя власть знати не вызывает сомнений, Стефан не любит тех - кто слишком открыто ведет себя на публике и привлекает излишнее внимание к замку, все что его заботит – это его эксперименты и научные изыскания, и восстание толпы крестьян с факелами и вилами – явно не входит в его планы. Например, некая Либертина, провозглашавшая абсолютную свободу не скованную ни моралью, ни здравым смыслом поплатилась за это. Девушка отличалась неумейной и бессмысленной жестокостью, именно из-за ее «шалостей» многие жители деревни недосчитались своих дочерей, а замок прочно вошел в фольклор как место обитания монстров и демонов. Крестьяне уже точили косы и вилы готовясь в одну из ночей сжечь замок до тла, была нанята даже проходившая по домену группа приключенцев. Но до восстания не дошло, Либертину нашли на площади... в трех разных мешках. Ее голова до сих пор насажена на стальной штырь, которые «украшают» перила крыши. Неизвестно что именно вывело лорда из себя, одни говорят, что он прознал про заговор Либерти, которая при жизни была интриганкой, и переманила на свою сторону доверия многих жителей замка, обещая при своем воцарении «на трон» утопить домен в крови и обеспечить любые развлечения до конца их жизней. Другие - что лорду не понравилась ее комната, пол которой был засыпан углем, чтобы по нему можно было идти, не утопая по колено в детской крови. Скорее всего, его разозлили оба этих события.

В итоге, Либертина была убита, справедливость в какой то мере восторжествовала, партия приключенцев оставшаяся на ночь в замке, на утро ушли на утро целые и невредимые, и с солидным вознаграждением, при условии, что они расскажут, что именно они уничтожили сумасшедшую колдунью, что они с радостью сделали... восстание было отменено, и жизнь вернулась в привычное русло.





### **Букет от Хлои**

Хлоя - девочка, найденная в комнате убитой колдуньи в возрасте 7 лет. Она выжила, но кошмары преследуют ее и спустя десятилетие. Тем не менее, она благодарна графу, который спас ее от гибели. Раз в год, в день своего спасения она собирает прекрасный букет из полевых цветов и относит их в замок, где либо оставляет под дверью, либо отдает служанкам, если встретит их по пути. В конце дня букет оседает в вазе - в кабинете графа. Через этот букет партия может связаться с лордом, в цветы можно, например, положить небольшую записку.

В остальном замок живет на полном самообеспечении, озеро и подземная река снабжают замок водой, виноградники и поля – обеспечивают пищей, к тому же оброк из провианта регулярно прибывает. Деньги и прочие показатели богатства служат лишь способами вызвать зависть, и показать свой статус. Формально деньги в замке не имеют хождения, слугам они не нужны, а господа и так имеют все необходимое. Но поскольку торговля между доменами развита, частенько либертены покупают те вещи, что в Имфеоре слишком редки либо отсутствуют вовсе.

Лорд редко покидает замок, большую часть времени проводя в своей лаборатории или в комнатах со служанками. Он покидает замок лишь изредка - если ситуация без него никак не разрешится, или ему просто хочется повеселиться. Конечно, когда ему нужно побыть одному или о чем то подумать в тишине, он бродит по лесу. Жители настолько редко видели графа, что многие считают его выдумкой, либо призраком.

**Агония власти** – мэр Фридрих, пусть и поддерживает текущую ситуацию, но он искренне желает избавиться от графа и его прихвостней. Им движут два мотива, первый весьма очевидный – жажда власти. Второй касается прошлого мэра, несколько лет назад его дочь Флора, прекраснейшая девушка в деревне, пропала бесследно. Все что узнал мэр, что дева долгое время была любовницей графа, и была убита. С той поры Фридрих ждет **действительно** сильную группу странствующих приключенцев, которые смогут уничтожить дьявольского лорда раз и навсегда. На деньги он не поспкуится, но и имени своего постарается не афишировать, договариваясь через посредников.

**Власть в домене вертикальная:** лорд управляет всем в домене, и содержит вокруг себя знать, которые являются абсолютной властью в домене. Дальше идет мэр и ополчение поддерживающее своего работодателя. Внизу находятся крестьяне, и на самом дне слуги замка. Общество четко разделено на господ и рабов, и не меняется уже больше сотни лет.

### **Мода:**

Костюм – единый ансамбль предметов одежды, который дополняют аксессуары и концентрирующий внимание на отдельных элементах, и служащий кончено же определенным целям. Одежда подчеркивает или скрывает определенные участки тела и приближает силуэт к общепринятому идеалу. И служит общественным маяком, сигнализирующий что рядом находится чужак. В самом деле рыцарю в латах будет трудно затеряться в храме клириков поголовно носящих мантии, а узнать богача в бедной квартале не составит труда. Людей вне-моды не существует, они либо следуют ей, либо отстают от моды, либо опережают. Однако мода жителей Нуритюра и замка «Скорбь» разнится во многих ключевых аспектах. Если жители деревни предпочитают простую и удобную одежду, то знать рядится в броские и вычурные наряды – подчеркивая свое богатство и общественное положение. Даже самый зажиточный крестьянин или торговец выглядит намного более бедно, лишенного средств бастарда - нашедшего кров в замке.

### **Одежда простолюдинов:**

Крестьяне шьют одежду из льна и хлопка, большинство жителей Нуритюр имеют два комплекта одежды - повседневный и праздничный.

В жаркие времена года крестьяне носят камизу – как аналог нижнего белья, эта тонкая рубаша длиной до бедер и зауженными рукавами является самым распространенным предметом одежды. Шнуровка на горловине позволяет застегивать *камизу* - подгоняя под размер. Такая же шнуровка есть и на поясе. Камизу шьют в основном из хлопка.

Повседневная камиза - серого или белого цвета, праздничная - более яркая. Красного или ярко алого цвета.

*Брэ* - штаны длиной до колена, на самом конце штанины - завязка. Такая же завязка и на поясе.

*Шоссы* - есть два вида шосс, одни исключительно женские - представляют собой колготки из шерсти. Под коленом ремешки фиксирующие эти колготы более крепко на ноге. Сверху крепятся поясом или



ремешком. Порой их закатывают до колена, и перевязывают ремнем - это считается нормой.

Мужские шоссы - называемые *шоэс*, являются хлопковыми штанами с "раструбами" на месте штанин.

Шоссы шьют совершенно разных цветов, за исключением пожалуй черного. Самые распространенные цвета - белый, зеленый и серый.

*Катарди* - рубаша, которая является праздничным элементом одежды. Шьется из сукна, льна или шелка. Шьется по длине с таким расчетом что-бы закрыть камизу. Цвета в основном яркие. Катарди это и мужская и женская одежда. Пуговицы, богато стеклом или дробленными полу-драгоценными камнями, все торговцы и семьи, имеющие свой родовой знак делают гравировку на верхней пуговице. Шьется с таким расчетом, что бы плотно облегал фигуру. Иногда можно увидеть двухцветную катарди - правый рукав и правая половина рубахи одного цвета, левая половина и левый рукав другого.

*Упелянд* - праздничное платье, весьма редко встречаемое, и носится как правило переселившимися из Анфана девушками. Шьется из сукна, формой более всего напоминает колокол. Роскошный упелянд демонстрирует достаток и статус владельца.

В качестве головного убора служит *тироль* - шьющаяся из двух половинок ткани и напоминающая сердечко. Этот головной убор носят лишь мужчины занимающиеся охотой, и женщины акушерки и врачевательницы. Этот знак тех, кто посвятил себя помощи людям по добыче пищи, помощи в рождении и излечении.

В более холодное время жители одевают *котту* поверх камизы - сшитая из сукна или хлопка одежда с теплым шерстяным подкладом, защищает от зимнего холода. Длинной она до бедра, порой чуть ниже. Поддерживается ремнем.

Пуговицы оловянные, железные, более богатые и зажиточные пришивают серебряные и бронзовые пуговицы.

Обовью, служат сапоги, закрывающие голень. Они сделаны из грубой телячьей кожи, и носятся круглый год.

Крестьяне редко носят изделия из кожи, предпочитая мягкость шерсти, льна и шелка.

### **Одежда знати:**

В отличии от простых и безвкусовых тряпок что носит чернь, знать поселившаяся в замке носит более

утонченную одежду. Как-бы стараясь подчеркнуть, что они не жертвы, а хищники - их одежда больше состоит из выделанной кожи, чем из ткани. Хотя конечно сорочки и брюки они носят, но исключительно из прозрачного льна и шелка. Одежда для каждого гостя шьется индивидуально, по его личным вкусам и пристрастиям, и богато украшается, в том числе драгоценными металлами - золотые пуговицы вполне обычное дело.



Основная цветовая гамма одежды: синий, черный и красный цвета. Конечно некоторые пытаются выделиться надевая более светлые тона, но вышеперечисленные цвета наиболее популярны.

Некоторые аристократки предпочитают носить одежду «а ля соваж» - что в переводе означает «нагая» мода. Это легкие, как правило полупрозрачные платья, чей вес редко превышает сотню грамм. Однако такие наряды не лучшая вещь для зимнего сезона, или просто холодных ночей. Говорят, что пара особо упрямых модниц даже умерла от воспаления легких, но скорее всего это выдумка.

Обычно гости носят сорочки белого либо черного цвета и черные брюки. А также кожаный ремень, коим поддерживают штаны от падения.

Мужчины поверх одевают сюртук темных тонов, или тонкую кожаную куртку с высоким воротником (обычно такие носят зимой, когда даже в обогреваемом замке бывает холодно). Либо что намного реже - камзолы.

Женщины либо предпочитают носить длинные платья и юбки, полностью скрывающие ноги и зачастую волочащиеся по полу, либо наоборот носить непристойно короткие юбки, едва закрывающие колени.

Очень многие надевают корсеты, с костяными пластинами по бокам. Здесь нет объемных платьев с корсажами и шлейфами - широкие бедра многим здесь кажутся признаком уродства и одежда в первую очередь стремится показать, что тело носящей его леди - очень стройно. Женщины также носят сорочки,





только более тонкие и приятные на ощупь, часто они бывают полупрозрачные. Обувью зачастую служат высокие сапоги из кожи до колен, плотно облегающие ногу. Эту одежду гости замка носят непосредственно в самом замке и на близлежащей территории. Когда же им необходимо покинуть замок и отправится в близлежащую деревню, многие из них останавливают свой выбор на *охотничьих костюмах* - а именно брюки и рубаха сшитые из твердой плотной ткани, и легкая кожаная куртка.

Головные уборы мало распространены, зато многие охотно носят полумаски плотно прилегающие к лицу. Большинство гостей отрачивает длинные волосы, которые красят к тому же в насыщенный черный цвет - этот цвет вообще доминирует во всем цветовом спектре замка, начиная с одежды и заканчивая коврами и занавесками. Но немногие, желая выделиться, стригут волосы до лопаток или плеч, а также красят волосы в белый цвет.



Корсеты мало распространены. Хотя плоский живот и узкая талия в замке это эталон красоты, есть девушки что не соответствуют этому эталону, а потому носят корсеты. Некоторые делают это открыто и даже горды собой, другие стыдятся. Стыдятся потому что корсет это часть костюма любой служанки, а кто из высокородных господ желает походить на служанок? Никто. По этой же причине ленты закрывавшие шею и шейные платки быстро вышли из моды. Носившие их слишком часто подвергались насмешкам и «безобидным» издевкам, много слез пролили аристократки, чьи души ранили эти «шутки». Хотя лента несколько не напоминает видом ошейник. По крайней мере близи.

Если одежда даже самых богатых деревенских жителей является лишь одеждой, то наряды знати более вычурны и в первую очередь подчеркивают красоту тел и привлекают внимание.

### **Праздничные наряды:**

Праздники гости встречают в иных костюмах, отличных от их повседневной одежды. Музыка, веселье, танцы всегда сопровождают подобные вечера, и очень трудно танцевать в сапогах на высоком каблуке, потому в качестве обуви выступают удобные мокасины с мягкой подошвой. Желая выглядеть еще стройнее, жительницы замка даже «опускаясь» до уровня служанок, утягивают живот корсетами - в праздники эта деталь наряда считается украшением любой знатной дамы, плечи остаются голыми, а вот шею часто закрывают тонким шарфом или платком, в любом случае на руках красуются длинные перчатки по локоть.

Конечно же, в любом случае гости любят украшать себя: дорогие серьги, колечки, браслеты, кулоны. Не забывают и о макияже, благодаря нему их лица немного бледноваты, но губы кажутся яркими и сочными, будто от свежей крови.

**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 - совершенно случайны и зависят 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 первым делом вернувшись в свои комнаты - прислуга 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. Большинство платьев не имеет рукавов, но остальные имеют либо очень короткие рукава, либо длинные, но стянутые лентами в районе локтей. Ноги закрывают черные или белые чулки до колен. Обувь зависит от того насколько сильно насолила



конкретная 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. Каминов в замке много, но они не способны достаточно прогреть все полы. Утро, такая девушка встречает с кашлем и температурой. Некоторые либертены желая унижить бедных служанок надевают на их лилейные шейки полоски ткани, или вовсе кожаные ремешки. К счастью никакого вреда кроме морального они не причиняют. Из косметики распространена только помада, розового или алого цвета. Но большинство девушек не пользуется косметикой вовсе. Волосы покрыты лаком и блестят. Обычно они распущены, но иногда служанки связывают волосы в хвостик с помощью ярких лент, преимущественно голубого или белого цвета.

### **Искусство:**

По слухам в Анфане очень развита живопись и скульптуры, но переселенцы в Нуритюр оставляют эти занятия, чтобы посвятить себя работе и редко отвлекаются на что иное. Впрочем, немногие рисуют простенькие картины которые вешают на стену дома – пейзажи, натюрморты и портреты нарисованные с помощью угля и изредка красок. Знать тоже рисует, но желание проявить в картине все спектры чувств, развивает в домене жанр импрессионизма. Большая часть таких «картин» отправляется в печь, а редкие качественные работы вешаются в картинной галерее. В той же комнате располагаются несколько восковых кукол в полный человеческий рост, созданные собственноручно Эми Дарк. Многие впадают в шок, когда понимают что куклы делались - из человеческих тел.

Многие девушки, живущие в замке - обладают прекрасным голосом, и умеют играть на музыкальных инструментах, потому оперы и балы частое явление в замке. Наиболее популярные инструменты – виола, орган, лютня, флейта, скрипка - рождающие чарующие звуки симфоний, сонат, ноктюрнов и рондо.

Основным танцем является вальс. Кроме того популярны байле – короткие шуточные интермедии, основанные на мимике, жестах и звуковых интонациях. А также пьесы – у них нет четкого

сценария, и на сцене все зачастую развивается экспромтом, в эти пьесы вовлекают слуг, случайно оказавшихся в замке людей и даже новичков поселившихся в замке недавно и еще не разобравшихся в местных законах и традициях. Если случайный «актер» сыграет хорошо – честь и хвала. Если плохо, то кто-нибудь может разнообразить выступление сценой трагической гибели героя (и актера) пьесы. Вообще такие представления обычно очень плохо оканчиваются для участников. Ну и, конечно же маскарады – знать обожает музыку, танцы и многие носят маску ежедневно. Маскарады проходят ночью, раз в несколько месяцев, либо в дни очень важных и просто необычных событий, например партия странствующих героев (если заранее известно об их прибытии) может быть весьма удивлена оказавшись почетными гостями на балу, устроенном в их честь.

Есть еще две отрасли, которые в замке сравнимы с искусством, это пытки, которые по своей жестокости уступают наверно лишь лорду Даркона, и конечно же наука. Алхимия развита в этом домене на порядок лучше, чем в любом ином.

### **Проведение маскарадов:**

Бал-маскарад состоит из трех актов с короткими перерывами между ними. Начинается все с «адажио» (adagio) – медленного музыкального темпа, танец под такую музыку очень медленный и плавный – широкие шаги и «рваные» движения. Используется как вступление открывающее бал. Второй акт характеризуется быстрым темпом – аллегро (allegro), быстрый и ритмичный. Мелодия при этом выбирается повеселей. Финал каждого бала непредсказуем, это может быть как очень быстрая и веселая мелодия, так и ноктюрн создающий ощущение тоски и горя. Концовка любого бала непредсказуема.

### **Семья и брак:**

Крестьяне заводят брак прежде всего ради детей, которые будут выступать помощниками по дому и продолжат линию семью, обеспечив выживание развития рода. Хотя семьи выдают своих детей часто не спрашивая их согласия, и многие супруги впервые видят друг друга во время свадебной церемонии, все же бывают и исключения. Если девушка или юноша уже определились с человеком, с которым хотят провести свою жизнь, то наступает долгий период «ночных свиданий», юноша «тайно» (в кавычках,





потому что для большей части родителей эти визиты вовсе не тайна) проникает в дом, через окно и проводит ночь с девушкой. Не подумайте ничего дурного, ночи они проводят минимум в метре друг от друга, и лишь разговаривают. Наконец, когда они понимают что их чувства взаимны, то проводят первую до-брачную ночь. Когда девушка забеременеет, происходит свадебная церемония. Местный клирик, Рафаэль благословляет молодых супругов и скрепляет их согласие брачным документом (простая расписка что брак происходит по обоюдному согласию). Брак заключается исключительно после беременности, потому что никто не будет скреплять свою жизнь с женщиной, не способной дать жизнь наследникам. Исключения очень редки и происходят лишь по очень большой взаимной любви. С другой стороны, не женится на матери своего будущего ребенка, это не только повод к общественному порицанию и изгнанию из деревни, но и вполне повод для отца девушки пойти на убийство. Никто не будет судить мужчину, который зарубит лгущего и безответственного человека.

У знати все немного иначе, браки могут проходить и здесь, однако подобных случаев еще не происходило. Знать очень сильно боится связать свою жизнь с одним человеком и учитывая что единственный способ стать вновь «свободным» это дожидаться смерти супруга, либертены справедливо полагают что ждать пока смерть наступит естественным путем никто не станет. Потому желающих скрепить свои отношения узами брака не наблюдается.

Однако в замке существуют «прайды» - один лидер и несколько подчиненных. Жители замка испытывают любовь, однако это не чистые и романтические ощущения, это скорее страсть и желание завладеть кем-то, лишая кого-то свободы любой житель замка испытывает ни с чем несравнимое противоестественное удовольствие.

Хотя перверсии и беспорядочные половые связи являются у знати нормой, но поцелуй считается здесь очень личным сигналом. Поцеловать кого-то на глазах других людей – значит официально пригласить в свой прайд, причем на правах подчиненного. Для новичков это подчас единственный способ найти себе сильного покровителя и защиту, но одновременно с этим и сигнал для всех что этот человек никогда не будет лидером. Дальше все зависит от характера и амбиций избранного/ой.

Например, безумцы пытающиеся подчинить себе Амелию – видели лишь собственную кровь хлещающую из рваной раны, перед вечной тьмой загробной жизни. Реакция на отказ всегда непредсказуема, и зависит лишь от самоконтроля и самомнения лидера, частенько такое заканчивается сценой убийства. Наиболее редкие и интересные события – когда двое лидеров нацеливаются на одну и ту же «добычу». Тогда все решается дуэлью. Если проигравшему повезет – он умрет в бою, если нет – его ждет череда насмешек и изгнание. Очень тяжело смотреть в глаза проигравшего в этот момент, настолько велика боль и отчаяние в их душе. Однако смерти в дуэлях это редкое явление, прилюдно унижить и заставить проигравшего страдать остаток жизни – вот чего обычно добиваются соперники.

**Церемония бракосочетания** все же была создана несколько лет назад, и описана очень подробно, но я не буду отнимать ваше время, описывая все полностью, лишь кратко остановлюсь на основных моментах. Жених облаченный в черный праздничный костюм, невеста в прекраснейшем алом платье, алтарь и музыка органа, красная ковровая дорожка которую будущие супруги проходят вместе держась за руки, праздничная речь клирика (любой конфессии и мировоззрения), и поцелуй - скрепляющий брак на века.

### **Астрономия:**

Эта часть науки в Имфеоре обречена на забвение, ибо небо над доменом всегда черно. В нем нет ни единой звезды. Говорили что когда-то очень давно, в небе горело несколько звезд, и они даже образовывали единственное на весь домен созвездие. Но однажды они просто потухли.

### **Календарь:**

В Имфеоре год равняется 12 месяцам, по три месяца на каждое из времен года. Начинается год с сентября. Завершается августом. Месяцы равняются 30 дням каждый.

### **Народные праздники:**

В Имфеоре есть 5 праздников, которые отмечают жители деревень, а изредка и знать присоединяется к веселью. Каждый из праздников олицетворяет собой «день жизни», в день праздника кровопролитие



запрещено. Конечно не все (особенно знать) соблюдают этот закон, однако монстры (по выясненной причине) в эти дни действительно обходят деревню и ее жителей стороной.

**День красной луны** – праздник происходит в ночь с 30 сентября, по 1 ноября. В этот день луна приобретает насыщенный багровый цвет (весь оставшийся месяц он постепенно становится все бледнее и к 30 дню луна приобретает свой естественный цвет). В эту ночь торговцы и обычные крестьяне откупоривают бочки с вином и раздают чаши всем желающим. Все это происходит под веселую музыку, танцы и шум уединившихся парочек.

**День мертвых** – день почитания мертвых, считается, что в этот день умирают люди, нарушившие свои клятвы и забывшие предков. Поскольку в этот день считается, что души умерших покидают загробный мир и приходят в мир земной, то жители деревень выселяться и радуются жизни. Это привлекает добрых духов которые по преданиям помогают празднующим и отгоняет злых духов, которые приходят в мир питаться горем и скорбью. Так же считается что дети, родившиеся в этот день - будут долго жить и редко болеть. Празднуется 1 мая.

**Самайн** – так-же известный как колдовская ночь, отмечается 15 июля. В древние время эта ночь

использовалась для колдовства и ведовства, кровожадные магические монстры собирались в пещерах и проводили свои ужасные ритуалы. Однако теперь «колдовская ночь» позволяет освободиться от бремени колдовства и чар, ведьмы и колдуны могут покаяться в грехах и получить прощение, а заклинания и магические предметы (в том числе и проклятые) теряют свою силу. За границами деревни разводят огромный костер, и все магические предметы и книги, оказавшиеся в нем, мгновенно и навсегда превращаются в пепел (сгорают даже те проклятые предметы, что по бэку не способны сгореть, либо восстанавливаются после уничтожения).

**Лемурия** – Ночь 30 августа, последний день в году. Его отмечают в кругу друзей и семьи, дети дарят подарки родителям, родители дарят подарки детям. Ночью жители деревни берут факелы и обходят деревню, нашептывая молитву, чтобы оградить деревню от сил зла.

**Бельтейн** – проходит 1 декабря. Бельтейн - праздник религии. Он не отмечается с большим азартом или шумом, это тихий праздник в котором жители молятся изображениям Эзры об уничтожении мертвых лесов и обитающих в них монстрах. В этот день никто не работает и уделяет все время друзьям, семье и молитвам.





*Religion*



### Дневник Алексиса – запись №3...

Бал, как и особняк в котором его проводили, был прекрасен. Казалось, никого из присутствующих не смущал мой слегка неопрятный вид. Местные жители Борки предупредили что стоит быть поаккуратней с фиолетовым. Но не по этому я избегал фрейлину хозяйки дома, чьи губы были насыщенно фиолетового цвета. Меня больше пугало ее поведение. Она крутилась возле меня с самого начала бала. И если в первые минуты я был польщен вниманием, то через несколько часов она просто осточертела. Постоянно крутилась вокруг, делала многозначительные намеки и постоянно прижималась ко мне. Она была симпатична, но столь наглое поведение выводило из равновесия. Наконец я решил покинуть дом, раз все равно мне не удастся здесь спокойно развлечься. Однако фрейлина крепко схватила меня за локоть и потянула в дальнюю комнату.

Даже служанки в замке и то не были столь навязчивы. Дошло до того, что эта дама откровенно стала просить её поцеловать. Всячески пытаюсь увилить и присоединиться к остальным гостям, я начал придумывать всевозможные оправдания, только бы отвертеться от нежеланного для меня поцелуя. Вскоре я сдался, с уговором, что после моего поцелуя она оставит меня в покое. Дева поклялась и я мысленно решил, что если она обманет, то я с нескрываемым удовольствием сверну ее хрупкую шейку.

Этот поцелуй, в самом деле мог стать для меня последним. Во рту появилась горечь, дыхание прекратилось, а глаза затуманились. Я пытался вырваться. Но тело ослабло, а чертовка вцепилась в меня и не отпускала до последнего. Кровь по венам стала течь судорожными толчками, и вскоре сердце остановилось. Мир вокруг поблек, и на меня обрушилась тьма.

Сначала ко мне вернулся слух. Шелест травы, прохладное дуновение ветра, ледяные капли, бившие по лицу. Я попытался подняться и тело сотрясли ужасные судороги. Стояла глубокая ночь. Шёл сильный ливень. Наконец я понял, что лежал в какой-то канаве. Видимо, когда меня посчитали умершим, то выбросили на улицу, заодно обобрав.

В некоторых землях ходили целые легенды о ядовитых девушках, чей поцелуй сразу же отправляет на тот свет. Но кто же мог подумать, что именно мне

выпадет честь слиться в поцелуе с одной из них.

Злость и желание мести буквально съедали меня изнутри. Каково же было моё счастье, когда я увидел, что особняк был неподалёку. Я направил свои стопы туда снедаемый единственным желанием — добраться до этой женщины. Свет не горел, видимо все веселье уже закончилось и гости разошлись по домам. Однако черный ход был открыт. Мне легко удалось проникнуть внутрь.

Я нашел свою убийцу мирно спящей, и мог бы легко придушить ее подушкой. Но мне захотелось немного развлечься. Схватив ее за ноги, стянул ее с кровати и швырнул на пол. В этот момент вмешалась природа. Несколько раз ударила молния, сопровождаемая громовыми раскатами, и высветила мое лицо. Девушка побледнела и стала походить на мел. Ещё бы. Следы отравления у меня ещё не прошли — меня шатало как зомби, я был бледен настолько, что мне мог позавидовать любой призрак, а тёмные круги под глазами лишь подчеркивали образ покойника. Мой внешний вид был куда лучшим актёром, чем я.

Она завизжала, отползая к стене, Лишь указывала на меня трясущимся указательным пальцами. Её саму уже колотила крупная дрожь.

- Ты... ты... ты! Ты же мёртв! Мёртв! Ты... ты не можешь тут вот так просто стоять! Ты мёртв! Мёртв! Не может быть!

Складывалось такое впечатление, что она хочет убедить меня в моей же смерти, чтобы я как приличный покойник ушёл обратно в мир мертвых.

Я не говорил ни слова, да это было и не к чему. Всё, что я сделал, был лишь шаг в её сторону.

Девушка подпрыгнула, как ужаленная, и бросилась к, как ей казалось, спасительному выходу. Несколько секунд она иступленно терзала дверную ручку и, наконец, убедилась что дверь открыть не удастся. Я медленно шёл в её сторону всё так же молча. Она шептала что-то невнятное, визжала и колотила со всей силы по двери. Когда я был в паре шагов от неё, сердце не выдержало.

Фрейлина прижала руки к груди, сделала несколько судорожных вдохов и... сползла по двери. Через несколько секунд за дверью послышался возбуждённый гомон и топот остальных жильцов и гостей дома. Я подпер дверь тумбочкой, вытащил из шкафа несколько чистых вещей, забрал деньги что смог быстро отыскать во тьме — все это заняло не более нескольких секунд. После чего выбрался через окно и вскоре скрылся из виду.





## Религия:

### **Церковь Эзры.**

**Символ:** Серебряный длинный меч, покоящийся поверх алебастрового щита и украшенный побегом белладонны. Религиозные иконы, изображают Эзру как прекрасную, черноволосую женщину, руки которой сжимают вышеозначенные предметы.

**Мировоззрение:** Законопослушно – нейтральное.

**Предпочитаемое оружие:** Лезвие Эзры (длинный меч).

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 мир во всем мире, и за нерушимость клятв и обетов. Целыми днями он молится за спасение душ обитателей домена, и неважно крестьяне это, либо знать. Он уверен, что прощение и покаяние – возможно для любого разумного существа.

Торет Рафаэль, представитель религии защиты и спасения, прибыл в домен скорби более десяти 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 грехи этой земли, 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 (ДС 25 на силу).

- **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.



### **МИФ О ТВОРЕНИИ:**

В давние времена, эта земля была скрыта покровами туманов. И в ней жила женщина, которую звали Эзра. Эзра врачевала больных и защищала слабых. Она была такой большую часть своей жизни. Такова была ее роль в великом плане.

Эзра испытывала гордость за свою судьбу. Это было делом ее жизни и ее радостью.

Шли годы. Эзра лечила увечных и наблюдала за своим народом. И, наконец, пришло такое время, когда Эзра начала видеть пустоту.

Из туманов Смерти пришли ужасы Ночи. Они пили крови, крали дыхание и рвали своими когтями плоть. И число их было – легион, ибо в Великом Плане Тьма играла множество ролей.

Эзра знала, что смерть придет за ней точно так же, как приходит за другими людьми. Она понимала, что когда настанет ее час уйти в Серые Земли, у человечества больше не останется защитников. У Эзры не оставалась выбора – она должна была стать хранителем, отделяющими людей от ужасов ночи.

Так Эзра начала поиски защитника, обладающего Великим Сердцем. Она искала человека, который сможет взять на себя ее роль в Великом Плане.

Эзра провела в поисках много лет и посетила множество земель, но ее старания были тщетны.

В конце концов, долгий путь привел Эзру к концу всего сущего. Позади нее простирались все страны мира.

Впереди были лишь угрюмые туманы Смерти.

И Эзра начала говорить с туманами. Она спросила – «Мир ваш. Вы оmyиваете его со всех сторон. Почему вы позволяете людям блуждать, терять и бояться?»

Но туманы не произнесли ни слова ответа.

И снова Эзра вопрошала – «Это вы заполнили мир Легионами Ночи?»

Но туманы продолжали молчать.

И в третий раз Эзра спросила – «Все вещи имеют свою роль в Великом Плане. Легионы Ночи играют в великой пьесе, но какова роль защитников и защитниц?»

Туманы безмолвствовали.

Эзра же продолжала говорить с ними – «Я обыскала все уголки мира, но не нашла защитника для моих людей. Я не смогла отыскать Проводника для потерянных.»

Туманы сохраняли тишину.

И в последний раз заговорила Эзра – «Вы провалили Великий План. Вы создали пустоту, которая должна быть заполнена. Если вы не наблюдаете за своими людьми, то я возлагаю вашу задачу на свои плечи!»

Однако, в этот раз, из недр туманов донесся Голос, который мрачно сказал – «Возвращайся назад Смертная. Ты ничего не знаешь о Великом Плане. Ты ничего не знаешь о Туманах. Ты дошла до пределов своего мира. Если пойдешь вперед, то тебя ждет неминуемая гибель!»

Но Эзра твердо держалась перед беспросветной пеленой – «Ты не можешь меня пропустить, значит и не в силах прогнать. Я предлагаю себя тебе, чтобы ты познал мучения моих людей. Если я погибну за них, то пусть будет так».

Туманы продолжали сохранять тишину, и, выждав немного, произнесли – «Входи в туманы, если пожелаешь, но не в своем облике. Подобным тебе, нет места среди мглы. Для того, чтобы войти в пелену, ты должна стать с нею едина. Помни лишь о том, что обратной дороги, для тебя уже не будет! Так ты действительно хочешь принести себя в жертву, чтобы наблюдать за своими людьми?»

И Эзра ответила – «Такова моя роль в Великом Плане. Да будет так!»

И с этими словами, Эзра стала нашим защитником среди туманов.

- Книги Эзры. Книга I, I-XIX





## Секта "Инfernум".

**Символ** – Четырехконечная звезда.

**Мировоззрение** – Хаотично-злое.

**Предпочитаемое оружие** – Кинжал.

**Появление секты:** 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 грудку 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.

**Догмы:** этот религиозный трактат, описывал догматы странной религии, их ритуалы - являющиеся впрочем, больше показательными выступлениями, чем несущими какой-то мистический смысл действиями. Они включали в себя оргии и кровавые жертвы. Стефан вспомнил, как находил несколько полуразрушенных алтарей, именно их изображали иллюстрации выведенные красными чернилами, подозрительно напоминая кровью.

Книга рассказывала, что та 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 человеком – 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. Хаос беспорядочных войн ушел. Некому было биться за власть над землями – ибо все 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. На этом шокирующие открытия, для бессмертного читателя закончились, и вновь началась рутина... Вскоре граф начал скучать, читая эти однообразные описания ритуальных пыток и убийств, однако мысли о прошлом, книгах и амулете не давали покоя. Желая немного развлечься, он решил возродить эту религию, дабы проверить ее жизнеспособность.

Благо, в подвале находилось двое искателей приключений, что недавно напали на замок. Потому претендентов не пришлось долго разыскивать. Из группы выжили лишь двое – паладин Эзры и миловидная эльфийка клирик. Именно на нее Стефан ставил, она должна была сломаться и стать главой новой религии. Но он просчитался.

С девушкой ничего не вышло, она умерла очень глупо - мучаясь и прося пощады, она все же не смогла предать свою веру. С паладином он возился заметно дольше, но он вскоре его воля была сломлена и воин поклялся в верности графу.

Через несколько дней паладин по имени Константин Синес, залечил свои раны и покинул домен. Более того он был уверен что в момент клятвы сам падший бог разговаривал с ним, и отнесся к своей новой роли жреца со всем фанатизмом. Эта секта до сей поры набирает новых членов и развивается за пределами «земли скорби», эта секта является первой конфессией. Но в самом домене развита вторая конфессия, которую возглавляют постоянно сменяемые лидеры – в данный момент это Эмиллина Дарк.

Появление этой секты хаотично-злого мировоззрения можно назвать случайностью, книга, и перевод графа к ней - вернулись на полку библиотеки, а после пошли по рукам, в один из вечеров, после бала – кто то вспомнил о книге и начал беседу о религии и ритуалах. Той же ночью семеро аристократов - решив, что это хорошее лекарство от скуки возродили эту секту в стенах замка. Их не интересовала ни философия, ни смысл религиозных текстов, все что они хотели – немного развлечься. Таким образом, если первая конфессия пошла по пути серьезных учений, с набором новых членов, гонением властями, своими духовными наставниками, мучениками и получением клириками Инфеора некоторых мистических сил посредством кровавых жертвоприношений. То вторая не покидала пределы замка, где убийства в ритуальной



обстановке, были лишь одной из многих забав, и не имели религиозного подтекста. По сути своей это была жестокость ради жестокости...

И ныне происходит сбор «верующих» в одной из комнат с обсуждением предстоящих «дел», но к вере это не имеет ни малейшего отношения. Однако в этой секте никогда не бывало менее семи человек, каждый год голосованием выбирают нового «верховного жреца» и он объявляет, когда будут происходить сборы и жертвоприношения. Конечно никакой магической силы у членов этой «религии» нет, за исключением тех магических способностей, что были у них всегда. Как правило, сборы проходят раз в месяц в столовой, за отдельным столиком, с вином или сладким чаем, где в тихой и непринужденной беседе продумываются будущие преступления.

Никакой четкой организации не существует и зачастую все ритуалы происходят экспромтом.

### **Церковь праха.**

**Символ** – рука скелета, сжимающая золотую монету.

**Мировоззрение** – нейтральное.

**Предпочитаемое оружие** – удавка.

**Состоит данная церковь** - в первую очередь из людей науки, врачей и клириков.

Церковь занимается изучением вопросов смерти, правильных процедур погребения и определением причины смерти. Очень много детективов и констеблей обучались либо в самой церкви, либо получали знания от адептов. Например Рэй Аланик, до того как стать прославленным детективом - долгое время работал с одним из убийц церкви, от которого по слухам и постиг основные методы определения причин смерти.

Церковь, как правило набирает в свои ряды врачей, деревенских травников и людей что желающих учиться медицине. После они проходят довольно трудную проверку, не известно в чем она заключается, те кто не сумел стать послушником церкви предпочитают помалкивать. Церковь имеет четкую иерархию, на самом дне находятся «послушники». Их задача розыск подходящих людей для вступления в церковь, вторая «мудрецы» проводящие похоронные обряды и экзорцизм опасных духов и призраков, мешающих живым. "Мертвым место среди мертвых!" – заявляют они. Потому церковь праха для несведущих

обывателей обычный храм где правильно проведут мумификацию или погребение тела, где можно пожаловаться на вселившийся в соседа фантом, или на бродячего в округе некроманта. Устанавливают причины смерти «специалисты», к ним обращаются порой в достаточно щепетильных вопросах. Связанных со смертью богатых и властных существ, зачастую данные случаи непонятные, а свидетели указывают на присутствие мистических сил. Прибывший специалист определит, что стало причиной смерти: магия, банальный яд или естественные причины. Зачастую в этом возникает потребность, если умер некто весьма состоятельный, а наследники обвиняют друг друга.

Они так же помогают в лечении болезней и прибывают на местности зараженные неизвестными болезнями и зачастую погибают в попытках найти вакцину.

Церковники люди физически слабые, и не подготовленные к битвам. Потому, когда толпа крестьян возглавляемой сумасшедшей рыжей девой, ворвалась в церковь убив многих адептов – тем пришлось позаботиться о собственной защите.

Церковью был создан еще один – четвертый уровень. Из девиз гласит: "Любой кто идет против науки, и против установления причин смерти – будет наказан", наказан в самом прямом смысле этого слова.

Четвертый уровень состоит из обученных церковью людей, подводящих черту под жизнью неугодных людей. Они казнят тех, кто не уважает чужую жизнь, а равно и не уважает чужую смерть. В первую очередь их задача - охраны церкви. Вторая - устранение людей поднимающих какие-бы то ни было восстания. Третья - "профилактика" по оправке на тот свет всех вышеперечисленных для создания более спокойной обстановки и снижения угрозы церкви. После появления четвертого уровня «убийц» всяческие нападения на церковь закончились. Одни враги церкви самостоятельно одумались, других убили. Стоит сказать что «убийцы» засекреченное общество, они подчиняются лишь патриарху и своему божеству, однако в них воспитывают уважение к чужой жизни и одновременно готовность прервать ее. «Убийцы» очень разны по своему менталитету и реагированию на происходящее. Как правило их набирают из жертв:





тех кто подвергся насилию в детстве, был свидетелем смерти родителей и т.д. У каждого темное прошлое и у каждого желание мстить.

Многие «убийцы» охотятся за вполне обычными преступниками, но некоторая часть особо хорошо обученных воинов уничтожает тех кто противится смерти, изменяя свое тело и теряя свою душу – некроманты, личи и т.д. Равенлофтовским дарклордам в этом отношении также не повезло, Векна трижды отбивал нападение на себя, Азалин более десятка раз, при этом однажды его все же уничтожили, пусть и не смогли завершить бой уничтожением филактерии. Несколько «убийц» проникли и в Имфеор. Более того, как минимум трое до сих пор скрываются на территории домена. Все они высокоуровневые рейнджеры и прячутся в мертвых лесах, покровительствующая им смерть позволяет без проблем прятаться там. Их цель граф Рихтер.

Особо развиты церкви с четвертым уровнем в Фаэруне, Планскейпте и Грейхоке. Церковь научилась открывать порталы между мирами, позволяя адептам проникать даже в те миры, проход в которые «закрыт», например в Равенлофт. Стоит отметить что не всегда удается вернуть адепта, часто такие перемещения становятся «самоубийственными» миссиями. Возвращение из которых невозможно. Выжившие и завершившие миссию адепты, осваиваются в чужом мире, продолжая свое призвание по уничтожению зла.

Очень многие люди из правительства знают про их существование, но редко что то предпринимают. Никто из церкви не претендует на власть, и более того – уважает и ценит волю хозяина земель, потому в Планкейпте церковь остается почти «без работы», Леди Боль и сама прекрасно устраняет тех, кто является помехой. Вторая причина – церковники уничтожают революционеров и безумцев жаждущих власти. Они уничтожают их безо всякой жалости, чем не только сохраняют корону правителю, но и не допускают огромного количества смертей, которые, безусловно, бы произошли при перевороте. Конечно, все это не относится к тем правителям, что олицетворяют собой зло и тиранию. Например, их жертвой стал король-алхимик, что пытался сделать философский камень из сердец детей. Никто бы не позавидовал ужасной и мучительной смерти безумца. Через месяц власть над землями перешла

его «дочери», а дворец убитого правителя превратился в храм церкви.

Данная религия не слишком богата, но не бедствует. Раз в месяц у порога появляется человек в черной мантии, полностью скрывающей лицо. Количество денег зависит от эффективности работы, считается что одна монета это спасенная человеческая жизнь, например, после уничтожения мелкой шайки на пороге появляется мешочек набитый золотыми монетами, после убийства короля-тирана огромный мешок. Деньги человек в мантии просто оставляет у входа, а после просто исчезает. Многие говорят, что это сама смерть платит адептам. Но верно одно - все кто воровал эти деньги - очень быстро умирали. Кошелек может спокойно проваляться пол дня у входа и никто не позарится на него. Время от времени на пороге появляются свитки с именами тех людей и нелюдей, которых нужно убить, в большинстве случаев это убийцы и преступники. Но изредка праведники или даже младенцы, по уверениям патриархов убив этих людей, можно спасти многие жизни в будущем, потому «убийцы» пусть и колеблясь, но доводят дело до конца.

### **Появление секты:**

Религия возникла, когда некий старец, чье имя утеряно в истории очень сильно противился смерти, считая ее чем-то поистине ужасным. Его страх был настолько велик, что однажды смерть сама пришла к нему, и поведала свои планы и тайны. В тот же день - старец сжег свой дом, а на пепелище воздвиг храм. Он нанял несколько учеников и поведал тайны смерти, взяв с них строгий обет, не рассказывать их никому, кроме своих учеников, и только тогда когда их время на земле будет подходить к концу. После этого он умер с улыбкой на лице. А его ученики стали первыми патриархами и разъехались по всей стране, их ученики также разъезжались в разные города, страны, континенты и даже миры, таким образом за несколько столетий храмы церкви Праха, появились в десятках миров, а их адептов можно встретить в любом достаточно крупном городе.

### **Доктрины:**

Не являясь в прямом смысле религией, церковь праха не имеет доктрин. Они просто выполняют свою работу, а именно подготовку врачей и клириков, изгнание призраков, де-мистификация смерти и уничтожение «отмеченных смертью».



«Отмеченные смертью» - те кто убивает ради наживы или удовольствия. Те кто прерывают чужой жизненный путь, а следовательно не позволяют смерти выполнить свой план для этого человека.

Те, кто каким либо образом проявляют агрессию к церкви или планируют провести оную. Впрочем, в данный момент у церкви нет ярко выраженных противников.

Бога у церкви нет, покровителем церкви считается сама смерть - но бог ли она, энергия, или просто стихия - не установлено точно. Служители церкви не могут обратиться к ней за помощью - что исключает все возможности молитв. Многие называют церковь праха не религиозной организацией, а просто кучкой людей занимающихся погребением и медицинскими опытами. Адепты не взаимодействуют с иными религиями, и не имеют пророков. Больше всего они желают оградиться от внешнего мира и заниматься привычным делом.

Адепты религии носят черные мантии закрывающие лица и тела. Часто они делают татуировки, чье значение ведомо лишь им самим.

Прихожане церкви носят на шее монету на шнурке, с обеих сторон которой выбит череп.

Данные монеты выдают церковники, говорят, что берут они их из кошельков, оставленных неизвестным у их порога. Монеты прокляты и любой укравший их - поплатится, но на своего владельца действуют как оберег, который можно подарить близкому, которого терзают силы зла.

О покровителе церкви ходит много версий и слухов, но особо выделяются среди них три:

первая то, что покровителем является некое реальное существо, зовущее себя Смертью.

Вторая утверждает, что церкви помогает Келемвор. Это наиболее правдоподобно, учитывая что адепты церкви праха и жрецы Келемвора занимаются по сути одним делом: лишают процесс смерти налета мистики, хоронят погибших и уничтожают нежить. Третья версия наиболее правдоподобна и одновременно с этим невероятна - церковь действительно служит настоящей Смерти. Не существу, а скорее стихии - высшему разуму, плетущему нить судьбы и планирующему события которые произойдут через многие века, если конечно нужный человек, сделает нужный выбор, в нужное время. А для этого нужно устранять всех кто прерывает чужие жизненные пути и ломает план Смерти...

## **Тайные общества:**

### **Серые кардиналы.**

«Серые кардиналы» - именно так эти десять человек в усмешку называют свою небольшую организацию. Двое из них умелые ремесленники из Шантье - прекрасно разбирающиеся в хитроумных механизмах и устройствах. Еще двое - богатые и влиятельные люди из Анфана - способны заплатить за исследования и найм необходимых людей. Один - живет в замке и прекрасно осведомлен о происходящем в его стенах. Один - жрец Инфернума - совершающий кровавые обряды. Один - жрец "белых мантий", еще один истинный последователь Эзры, двое оставшихся - охотники, часто бывающие в мертвом лесу и изучившие его достаточно что бы возвращаться живыми назад. Эти люди разные по своим целям, стремлениям, вере и морали. Порой презирающие и готовые убить друг-друга, но они сошлись вместе что-бы определить природу мертвой земли, и возможность ее изменения. Так уж вышло, что у каждой секты и у каждой группы населения - свое определение мертвого леса и его «ценности». Кто то хочет уничтожить леса, других привлекает темная сила, что может быть дарована знанием. Пока же все эксперименты заходят в тупик. После жертвоприношений земля оживает, но и после молитв происходит то-же самое. В то же время и жертва и молитва могут ухудшить положение - дав границе мертвых земель приблизиться все ближе к деревне и замку. Истинная природа мертвой земли еще не выяснена, и у многих «СК» складывается ощущение, что и не будет. Тем не менее, они посвящают множество времени и средств исследованиям. Хотя «серые кардиналы» скрывают свои настоящие имена, время от времени появляются их трактаты, где они делятся новыми сведениями, полученными в ходе своих научных изысканий. Хотя граф прекрасно знает служанку, состоящую в этом обществе, он ничего не предпринимает и более того - тайно помогает их экспериментам. Его сильно интересуют знания, о туманной тюрьме, в которой он заперт.

Члены общества собираются в одной из гостиничных комнат таверны. Стены весьма тонкие, так что им приходится общаться шепотом. Поскольку они все знают друг друга в лицо, у них нет необходимости использовать какие-то тайные знаки или сигналы. Стать членом этого общества очень сложно, но вполне реально. Для этого нужно лишь обладать нужными связями в одной из крупных организаций





или сословий домена, или знать очень ценную информацию касательно природы мертвых земель. Иными словами – нужно быть очень полезным для общества, чтобы стать его частью.

Хотя на лицах собравшихся всегда улыбки и они вежливы по отношению друг к другу, нет никакого сомнения - как только тайна мертвых земель будет открыта, она достанется лишь тому, кто убьет всех остальных. Учитывая сколько неприязни, каждый из них испытывает к другим членам общества, у них не будет никаких моральных препятствий к убийствам, а исключением потери важных сведений которые добывает тот или иной член группы.

### **“Белые мантии”**

Полурелигиозная организация, созданная Эржбет Гантэ еще при жизни. Уже тогда ее последователи упивались безнаказанной властью над невинными жертвами. После же ее смерти - стали настоящими фанатиками. То, что их графиня не погибла, а возродилась – дало им повод канонизировать ее при «жизни». Ее умение общаться со своими последователями проникая в их сны и мысли, лишь подчеркивает это. Хотя «мантии» раньше были союзниками Стефана, вернее – он терпел их присутствие, то ныне они опасны для замка.

Многочисленные нападения подосланных убийц, попытка устроить народные восстания и главное – бесконечная попытка оживить графиню Гантэ... Все это сделало “белых мантий” настоящей занозой для знати. Эта секта, хотя и проводит религиозные ритуалы – не является религией как таковой. Это лишь хаотично-злое общество приносящая человеческие жертвы. Их вера в мертвое существо, и приписывание ему качеств богини, при всем старании не создала из Эржбет настоящего бога. Ее грешная душа по-прежнему является пленницей иных миров. Отличительная черта это общества – все его представители носят мантии с капюшонами – бледно белого цвета. Их храм затерян в лесах. Время от времени они похищают жителей деревни или проходящих по домену путников. Часть убивают на алтаре, часть подвергают изуверским пыткам, что бы усладить богиню. Но, конечно же это делается ради богини лишь на словах – все сектанты этого общества – убийцы и садисты, находящие в этом огромное удовольствие.

**Цель** – их цель полноценное возрождение их “богини” Эржбет. По преданию она вернет свою

душу, а в месте с ней силу бога и утопит мир в крови. Выживут лишь те – кто преданно поклонялся ей. Они не только сохраняют свои жизни, но и получают огромную власть.

**Люди** – Секта состоит из полусотни людей, мужчин и женщин разного возраста и социального строя. Есть несколько аристократов, они и составляют основу этой псевдо-религии.

**Опознавание** – члены этой секты опознают друг друга по униформе (белая мантия – отсюда и название секты), однако это не значит, что любой может проникнуть внутрь. Привратники (стражи) на входе - знают каждого в лицо. При этом у них есть приказ впускать всех посторонних внутрь, и уже после блокировать двери и нападать всем скопом на нарушителей.

**Штаб** – Находиться рядом с границей домена, в пещере, с множеством комнат и коридоров. В самом центре происходят сборища на которых проливается море крови. Тем не менее члены этой секты предпочитают не убивать каждого встречного во славу своей “богини”, а устраивать массовые жертвоприношения (называя их гекатомбы) раз в несколько месяцев.

### **На стороне меньшего зла...**

Коварство этого общества доходит до того – что они используют приключенцев ради достижения своих целей. Они находят сильных воинов, недавно прибывших в домен и с помощью лжи и денег - вербуют на свою сторону.

Если герои не поддаются на уговоры выступить на стороне “мантий” и помочь уничтожить тирана-графа, в ход в первую очередь идет обещание солидного вознаграждения, если это не помогает, то наступает черед угроз и шантажа.

Естественно, что при этом “мантии” будут представляться как небольшое законно-доброе общество, борющееся за мир и свободу жителей домена. Стоит заметить, что эти переговоры часто бывают, успешны, потому регулярно граф и знать убивает очередную партию приключенцев.

Так же это может использовать мастер, чтобы «завлечь» персонажей в квест.

Интересно какое решение они примут поняв, что их наниматели вовсе не такие “белые и пушистые” как хотят выглядеть...





***Location***





## Дневник Алексиса Рихтера – запись № 4

Я путешествую по различным землям уже около шести лет. За это время много чего изменилось. По крайней мере, я стал лучше разбираться в населяющих эти земли людях и нелюдях. Я продолжаю вести свои записи, описывая местную природу, правителей и жителей. Это уже стало ремеслом, едва я останавливаюсь в трактирах или тавернах на ночь, так непременно записываю интересные события, свидетелем которых стал. Я стал за эти годы более острожен и осмотрителен, всегда ношу с собой серебряный кинжал, в пределах получаса могу определить, когда сядет солнце и держусь подальше от женщин в черных каретах, если конечно не пересекался с ними при свете дня. Единственное, что было неудобно, деньги приходилось постоянно экономить. Я все еще не отвык от жизни, когда не нужно ни в чем нуждаться. Правда, есть домены, где отсутствует торговля. Я попал в несколько таких, и приходилось переходить на бартер. Были и «подарки судьбы», кое где титул ценился выше денег. Там я получал любые вещи, провиант, ночлег и услуги, что значительно упрощало мне жизнь.

На данный момент я нахожусь в Даймонлю. Что можно сказать об этом домене? Он прекрасен! Здесь царит карнавал красок и настроений и, что самое примечательное, ничтожно малое количество монстров и не-мертвых. Будто чья-то благостная длань простерлась над городом и всячески оберегает от бед. Возвышенное, воздушное, даже безмятежное место, этот Даймонлю. Нигде прежде я не видел столь изящных, причудливых арок и акведуков, украшенных скульптурами людей или странных созданий. Местные жители, правда время от времени сходят с ума, но... эти события столь незначительны и редки, что не стоят упоминаний.

Этим вечером я собирался покинуть Даймонлю. Отправиться на Запад к Ришемлю. Имфеор ведет торговлю с Ришемлю и вероятно я смогу найти торговый путь, или нечто подобное. Стоит сказать что это уже третья попытка попасть в Ришемлю. Хотя у меня есть достаточно подробная карта Ядра, едва я дохожу до туманной границы, меня перебрасывает в совершенно иные земли. Я уже успел поохотиться на зверо-людей Маркова, чуть не оказался на колу в Фальковии, и впадал в затяжную депрессию в эльфийских землях Ситикуса.

Я спустился на первый этаж таверны, заплатил хозяину, но перед уходом взял бутылку вина и направился к старику сидевшему за столиком у окна. Именно он снабдил меня картой и подробным описанием доменов Ядра. Собственно и словечко это «домен», вошло в мой словарный запас именно после общения с ним.

- Воло, добрый вечер. Можно присесть? Старик молча кивнул, и указал на девушку сидевшую с ним за столиком.

- Думаю, вам стоит познакомиться. Одно дело делаем. – старик хитро усмехнулся и заговорщицки подмигнул.

- Алексис. Можно просто Алес. А вас?

- Эс. Просто Эс. – холодно ответила девушка, властно сверкнув глазами. Мое сердце забило чаще.

- А что значит, одно дело делаем? – с интересом спросил я старика.

- Ну как же, мы все занимается описанием земель, в которых прошли свой нелегкий путь. Девушка сняла плащ. Она была миловидной и прелестной особой. Омрачало общую картину её внешности лишь холодность и отсутствие эмоций на лице.

Началась привычная среди путешественников беседа, где правда мешалась с невероятнейшими байками. Воло побеседовав несколько часов, покинул нас. За столом остался лишь я и Эс. Девушка видно никуда не спешила, и стала весьма разговорчива, и даже ее голос, кажется, стал чуть нежнее.

Наконец я задал главный вопрос. Мучавший меня последние пару часов:

- Поднимемся ко мне?

- Лучше ко мне. – ответила она после короткой паузы.

Ее кожа была холодновата, и если честно, зная свое «везение» с женщинами, я мог наткнуться и на голема. Особенно учитывая ее скупость на эмоции... К счастью она оказалась просто застенчивой....





## Нуритюр

Поселение достаточно велико – около 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 и иных сельско-хозяйственных культур, а также несколько виноградников. На возвышенности виднеется крыша замка, ее прекрасно можно разглядеть, находясь в деревне. Но мало кто рискует приблизиться к строению. Про замок и его жителей ходят множество жутких историй.

Дома деревни сделаны добротно, 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 аккуратно напротив мэрии. Здесь же находятся деревянные колодки, в которые запирают преступников, на них же 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 умирает 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 трупов прекрасные женщины-вистани, и они не упускают возможность заработать. Как правило о трупке ходят разные слухи, кто то утверждает что они воруют детей, другие что просто воруют, третьи

приписывают им мистические силы – ибо как минимум женщины 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 трупка 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.

В Нуритюре мало выделяющихся зданий, большая часть деревни однообразные дома в которых проживают самые обычные семьи. Не будем подробно касаться этих жилищ, лучше рассмотрим подробнее то небольшое количество зданий, что все же выделяются. Можно пропустить, например мэрию – ничего кроме кипы бумаг, столов и деревянных стен там нет. Конечно, присутствует сейф с казной деревни, но ее круглосуточно охраняют, ополчены, а сумма внутри сейфа - не стоит потраченных усилий умелого вора. Церковь Эзры, привлекая внимание поначалу, не может долго сохранять интерес, это просто обычный храм, какие строят в большинстве доменов Ядра.

### **Сирота из лавки:**

Ричи-Ричард как зовут этого парня люди, обычный сирота который зарабатывал тем, что собирал ненужные никому вещи и торговал ими, под ненужными вещами конечно-же подразумевается то, что он снимал с трупов. Оружие, одежда, зубные коронки... Он брал все можно продать, пересекая «земли скорби», и продавал все в Паридоне, потом отправляясь обратно. Через несколько лет он стал неприлично богат и понял что путешествия уже не для него.

Тогда Ричард открыл свой магазинчик.

Ричард седой и везучий. Оба эти момента объясняются спецификой мертвых лесов. Он седой из за увиденного, но сотни тел что он обобрал были менее везучими, и он до сих пор не пополнил их ряды.

В деревне существует небольшой **магазинчик**, работающий круглосуточно. В нем можно продать ненужные вещи, купить нужные или совершить бартер. Продавец печально известен своим азартом в торговле, он «вгрызается зубами» за каждую монету в кошельке покупателя. Тут есть все – от пуговиц до





магических книг. Однако не стоит забывать, что большая часть этих вещей была снята с холодных тел бывших владельцев. Сам Ричард выглядит подозрительно уставшим, будто не спал больше недели. В периоды торговых сделок к нему возвращается «жизнь» и лицо вновь приобретает живой, розоватый оттенок. Но оставшуюся часть времени он похож на ожившего мертвеца.

**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 более менее освещен лишь центр помещения, а стены таверны утопают во тьме. Обычно вы можете найти здесь азартных игроков, карманных воров и пьянчуг, а также изредка богатого гражданина, 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, а так-же снять комнату на втором этаже, за несколько грошей. Хозяин таверны **толстяк Тонни** известен тем что охотно наливает в долг, и дает деньги в рост. Известно, что у него есть целая шайка громил, вытрясающих деньги из должников.

Войдя в **мастерскую** можно удивится количеству запчастей, механизмов и инструментов – которыми забит весь дом. Пол уставлен ящиками и коробками, шкафы, стулья и столы забиты доверху. Тсинатас - пожилой изобретатель. Местный Левша и Кулибин. Похоронив семью, он ушел в запой, но хозяйство держит в порядке, да и соседям поможет если наладить что надо, или крышу починить. Иногда у него наступают периоды просветления и тогда вокруг его дома, чуть ли не на цыпочках ходят - дабы не нарушить течение его мыслей.

**Кладбище** - мрачная легенда местной деревушки. Странствующие барды рассказывают об ужасных демонах и дьяволах что бродят по погосту ночами, однако это все ложь. На местном кладбище, на удивление нет нежити. А демоны и дьяволы, лишь местный гробовщик и сторож Дентон Свифт. О, его лицо действительно ужасно – испещрено морщинами, шрамами и отсутствием левого глаза. Волосы жидкие и редкие, свисают с морщинистой лысины. Одевается Свифт всегда в черное и мешковатое рубище. Грубо ругается и плюет на

могилы. Уважения к мертвым у него нет ни на йоту. А лопата, с которой Дентон не расстается, всегда остро наточена. Деревенские детишки пугают друг друга рассказами о старике Дентоне, прибывшим из ада и убивающем людей. В некоторых историях он перерезает им глотки кромкой лопаты, в других словно косой - срубает головы. Комья земли всегда присутствующие на его одежде породили слухи что гробовщик спит в могиле.

Погост располагается в сотне метров от церкви Эзры, и формально не входит в состав деревни. По этой причине мэр (опять же формально) не взымает с него налоги, прекрасно понимая, что с нищего старика ему просто нечего взять.

**Свифт** - старый, хмурый, болезненный и грубый старик. Он очень неприятный, неопрятный, сварливый и нелюдимый. Все чему он научился за свою слишком долгую жизнь – копать и не-копать. Неудивительно, что когда в наследство Дентону, досталась земля за деревушкой, он сделал с ней единственное что у него лучше получалось - копать. Нет, он не стал выращивать помидорную рассаду на этой богатой минералами земле или растить виноград, вино из которого принесло бы много пользы ныне живущим, он решил сделать кладбище... Поскольку деревенские предпочитают либо сжигать тела павших, либо зарывать тела в лесу – у него не было постоянного притока клиентов. Однако с прибытием Рафаэля и появлением культа Эзры, его погост наполнился не только телами путников, но и местного населения. Мало кто знает, что Свифт на самом деле не злой. Его нарочитая нелюдимость и злоба показная. Всю жизнь он видел лишь страдания и предательства. Его жена, сыновья и внуки покинули домен, бросив его в одиночестве. Жизнь разучила его доверять людям. У него нет ни друзей, ни человека с которым он мог бы просто поговорить. Ночами, он скитается по кладбищу и разговаривает с душами людей, лежащих под ногами. Иногда ему кажется, что те шепчут, что то в ответ...

### **Окрестности замка:**

Лес вокруг замка - если вы хотите найти дремучий и темный лес из сказок - вам именно сюда. Деревья переплетаются кронами, и листья их кажутся едва ли не черными. Гулять здесь или выбираться на пикник - опасное и бесполезное занятие, все равно придется зябко ежиться и кутаться в одежду, иначе можно сильно замерзнуть вечером. Черный, темно-зеленый, даже синеватый - вот цвета большого и страшного



леса, что окружает замок на значительной территории. Солнце едва пробивается сквозь листву тонкими лучами.

Тем не менее, если идти с человеком знающим путь, он выведет вас на широкие тропы, которые очищены от зарослей трав и кустов. Гулять здесь одному опасно - от облав на волков здесь осталось множество капканов и ловушек, грозящих острыми колющими и ржавыми зубцами. Несколько лет назад, в лесу водилось достаточно много волков, чтобы путешествовать здесь было и вовсе сумасшедшей идеей, так что даже охотники лишней раз не совались за дичью. Потом волков удалось истребить, но ловушки так и остались забытыми между тропинок. Да и кто знает, только ли волки здесь водились, или есть кое-что похуже...

**Ледяное озеро** – славится тем, что его в самом деле можно окрестить "ледяным". Через него можно попасть в замок, по подземной реке, если знать дорогу. Если наблюдать за озером летом, в теплую погоду, когда солнце играет бликами на водной поверхности, а птицы ныряют за мелкой рыбешкой, оставляя после себя расходящиеся круги, оно кажется вполне миролюбивым местом. Хотя и летом возле него прохладно, и вода до конца не прогревается. Совсем другим озеро предстает перед людьми зимой. Промерзает оно мгновенно, и водная гладь превращается в толстый слой льда, присыпанного снегом.

За три месяца, что длится самое холодное время года, жертвы, случаются не редко. Озеро словно концентрирует холод, чтобы убивать путников, оказавшихся рядом. Ледяная вода, сильный ветер, град – озеро будто управляет стихией. Пытаясь уничтожить глупцов оказавшихся рядом. Когда путник погибает. Все природные бедствия мгновенно стихают.

Ледяные статуи, в полном рыцарском доспехе или жалкой одежде крестьянина, животные и люди - озеру совершенно не важно, что забирать на свой жертвенный алтарь, главное - заморозить все живое тепло.

**Поля** - жизнь для крестьянина, который собирает с них урожай и для прокорма, и для продажи. Ничего особенного в полях нет - даже пугала по ночам не заглядывают в окна, растопырив страшно руки-ветки и мотая тыквенной головой. Зато днем прекрасно отпугивают ворон от хозяйской щедрой земли.

А земля и вправду щедрая - обильные урожаи зерна, картофеля, пшеницы приносят поля каждый год. Стоит только хорошенько следить за всходами, и тогда можно не волноваться, что зима выдастся голодной.

Несколько теплиц оберегают от излишнего солнца и ветра овощи, добротн посаженные привычными к земле руками.

Поля расстилаются на значительные расстояния, ничем не огороженные, кроме маленьких столбиков, возвещающих о границе.

**Виноградник** - основная площадь всеми любимого виноградника старая - ей уже больше сорока лет. С южной стороны, года три назад посадили молодые участки, так что они только-только начинают приносить желанные плоды, которые пойдут на вино. Весь виноградник располагается на открытой равнине, где для него вполне достаточно тепла и солнца, так что на урожай хозяева редко жалуются.

Этот виноградник известен далеко за пределами округа - на него можно равняться, им можно восхищаться, о его богатой плодородности можно даже не верить. Но стоит только разок пройтись по рядам, почувствовать солнце на коже, увидеть, как лучи падают на ягоды, и захочется оставаться здесь как можно дольше. Этот виноград нужно собирать руками - иначе он потеряет все волшебство вкуса.

Но с каждым годом начинает все больше казаться, что виноградник стал жертвой какого-то странного проклятия - то ли хозяевам завидовали, то ли баловался магией кто-то неумело. Так или иначе, стоит потерять какой-нибудь ориентир, вы вмиг заблудитесь, и будете петлять среди лоз часами.

**Мельница** - с виду - мельница как мельница, то же устройство, те же функции. Стоит здесь не первый год, о чем свидетельствуют старые крылья и чуть скошенный левый бок. Тем не менее, она по-прежнему используется для помола, хоть и грозит обрушиться в самый неподходящий момент. Построена из некрашеного дерева, опорой служат дополнительные столбы, которые позволяют выдерживать сильные порывы ветра. Вертикальный столб вращает каменные жернова, куда ссыпается зерно, и из которого позже получается мука. Ничего лишнего, только необходимые предметы, в дальнем углу, в тени, свалены в одну кучу пустые мешки, пол кажется серо-белым - это мука смешалась с грязью.





В мельнице тепло, сухо, лучи солнца, что падают полосами внутрь из двух маленьких окошек на самом верху, видятся наполненными мельчайшими частичками пыли, медленно летающими по помещению. Дверь столь же старая, как и вся мельница, только замок висит крепкий, просто так не сломаешь и не собьешь. Легче выбить саму дверь, благо она хлипкая и хватит одного сильного пинка.

Говорят, давным-давно мельница пережила и пожар, после чего ее отстроили заново, и нашествие неких духов, заманивающих беззащитных людей внутрь. Старики рассказывают, что творился в то время на мельнице настоящий ад - не зерна размалывали, а кости, так что вошедшие после изгнания духов увидели только бурые стены и мешки, заполненные белым порошком. Как бы то ни было, дела прошлые, сегодняшних людей не касаются, да и злых монстров там давным-давно нет.

Правда, по ночам, особенно, когда луна становится алой, слышны стоны неудачливого крестьянина, что плачет над мешком муки. Кажется, с этим несчастным связана очередная легенда, но днем здесь только механизмы для помола да приятный запах сухого зерна. Сколько бы мельницу не называли проклятой, строить новую пока никто не желает.

**Замок:** истории предательства, преступлений и отмщения оставили неизгладимые следы на замке «Скорбь», даже ясным днем это место одним своим видом вызывает страх, а многие комнаты этого здания хранят очень мрачные тайны. Горгулий на карнизе, штыри на крыше с насаженными на них черепами, трещины и выбоины в стенах - издали это место кажется покинутым людьми. И только ночью - когда в комнатах и коридорах загорается свет, можно понять что в этом месте живут люди, хотя тени отбрасываемые светом канделябров многие принимают за силуэты не упокоенных душ.

### **1 этаж и двор замка.**

**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, там есть своя кухня, где готовят еду и есть печи, которые отапливают здание. В пристройке всегда тепло и тихо, на одной из печей находится 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).

**Конюшня** - раньше здесь действительно содержали лошадей, однако после того как всех лошадей потравили неизвестные, а новых не завезли, это место стало простым баракom в который сваливают весь ненужный хлам.

**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 различные 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, (кроме пожалуй летних дней) горит огонь, и комната хорошо прогревается. На стенах висят портреты и живописные картины, на круглом столике с резными ножками, 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. Также в этой комнате живут гости замка, что не имеют своей комнаты.

**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 высоких окон с тяжелыми. Если ткань задернуть, то вся столовая погрузится в полумрак. Мебели, кроме столов и стульев, немного, еще четыре стола - меньше, чем центральные, стоят по углам комнаты для людей, которые жаждут отойти от шумного пиршества.

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 больших 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. В кухне всегда душно от пара, поднимающегося от готовившихся блюд, но и запах приятный - специи, овощи, перец и различные травы создают

неповторимую атмосферу. Так же на кухне есть и пара простых столов, за которыми трапезничают сами слуги.

**Прачечная** - небольшая плохо освещенная комната. Окон в прачечной нет, поэтому помещение освещается свечами. Стены потемнели 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 комнаты стоит самый большой чан.

Время от времени в его мутной воде можно заметить силуэт девушки. Среди слуг ходят слухи, что эта странная особа была местной прачкой. В нее влюбился Грэй. Правда вскоре девушка надоела аристократу, и он не нашел лучшего способа избавиться от нее, кроме как утопить в котле с бельем, у которого она стирала. В результате Дориан получил жуткие ожоги на руках, а дух бедной девушки навечно поселился в котле. Стоит попытаться разглядеть силуэт девушки, как милая особа затягивает ничего не понимающую жертву в кипяток.

Над котлами висят деревянные полки. Правда, полки пустые, их украшают лишь замысловатые узоры паутины. 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** - десять 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 существом. Когда старый жилец покидает замок, его комнату может занять любой другой желающий. Однако изредка комната запечатывается - со всеми вещами ушедшего, которые он оставил.

**Комнаты прислуги** - три небольшие комнатухи, в которых слуги живут по трое.





В этих комнатах живут служанки, которые ухаживают и следят за порядком в замке. Интерьер комнат весьма прост – три кровати расставленные буквой П, тумбочка с личными вещами рядом с каждой кроватью и общий шкаф для одежды. 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.

**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 с лекарством. Кушетка, окруженная ширмой, цветы на зарешеченном окне, стеклянный шкаф с различными инструментами, бинтами и лекарствами.

Работает в этом лазарете Мэдикэт, молодая женщина, возрастом около тридцати лет. Она всегда носит плотную повязку закрывающую лицо. В прошлом она была фельдшером в войсках Дракова, и 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 не слишком активно сопротивлялась.

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. Графа она ненавидит и не боится, но уважает, к остальной знати по большей степени относится как грязи, за исключением «жертв обстоятельств», но никому и никогда не откажет в помощи. Помощь пациенту для нее первоочередная задача, а ее личные отношения уже вторичны. Стефан в свою очередь ценит ее как первоклассного врача и потому оберегает.

Картинная галерея – просторная освещенная комната, окна плотно забиты досками, но по углам расположены шары из «люцеферина» - минерала излучающего ровный, мягкий и абсолютно белый свет. У потолка впрочем, висит массивная люстра, но используют ее весьма редко, света и так достаточно. Все стены и даже полотно занимают картины, часть из них порезана. Но большая часть в целости и сохранности. Здесь множество картин. От написанных мастерами кисти, до любительских, очевидно сделанных жителями замка. Одну из стен занимают портреты жителей замка – знати, и нескольких особо красивых служанок. Особая гордость галереи – 7 картин в человеческий рост изображающих какие-то необычные миры – руины, дворцы, леса. Пейзажи нарисованы явно жителем иного мира, ибо в Имфеоре данных локации не найти. По ночам от этих картин отделяются белесые силуэты и летают по комнатам, чем это вызвано до сих пор не ясно. В центре находится пианино, на котором может сыграть любой желающий, а так же десяток восковых фигур вокруг, почти идеально повторяющих человеческие пропорции тел.

У дверей находится скамья, на ней можно передохнуть, если устанут ноги, а после вновь продолжить наслаждаться искусством.

**Мастерская Эми** – комната закрыта на замок, который впрочем, достаточно просто вскрыть (ДС 10). Комната скудно освещена масляными светильниками (это единственные источники света, ибо окна заколочены), и весьма просторна. Здесь витает запах спирта и формалина. В углу стол с различными банками и колбами - формалина, спирта, различных кислот и т.п.

Особое место уделено огромного чану, в котором Эми заливает тела несчастных воском.

Раньше здесь была оранжерея, и стеклянный потолок, через который можно было любоваться на звезды. Рама с еле держащимися стеклами до сих пор находится у потолка, иногда куски стекла выпадают из рамы и, устремляясь в полет норовят проткнуть неосторожного посетителя. Ныне над стеклянной оранжереей появился каменный потолок третьего этажа. Многие отмечают, что третий этаж и раньше был в замке, но не занимал потолок оранжереи, только в последние лет 20, он за одну ночь «наехал» на оранжерею. Как и почему это случилось, ведомо наверное лишь темным силам.



Говорят, что на третьем этаже также появилось несколько новых комнат. И из-за этого комнатам пришлось потесниться. В замке стали ходить слухи что замок живой.

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. В картинной галерее находятся законченные «произведения», которые, в самом деле, можно спутать с обычными скульптурами, здесь же все отчетливо видно. Но есть два силуэта выделяющихся на общем фоне этих ужасов. Первый из них – темноволосая девушка лет 17. Порой кажется, что она живет собственной жизнью, перемещается с одного места на другого, меняет позу. Но делает это так неумовимо и незаметно, что кажется будто эта восковая фигура действительно жива. Это собственно, правда – эта «фигура» Блэки, вполне живой человек, служанка и помощница Эмиллины. Она опасна, но лишь для врагов своей госпожи, в остальном это совершенно безобидное существо. Однако она верит что является куклой, а следовательно ее действия непонятны и ненормальны, от такой можно ожидать что угодно. Второй 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 пробило ее насквозь и острый конец вошел в пол уйдя на несколько сантиметров. Обильно брызжащая 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 20, 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.

### **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. 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 зажженным огнем. В комнате полно веществ, что способны мгновенно вспыхнуть. В обращении с реактивами следует быть наиболее осторожным, потому работать в этой комнате могут лишь Стефан и Алексис, заходить в комнату разрешено лишь Амелии и еще несколькими заслужившим доверие слугам. Массивная стальная дверь и крепкий замок позволяют не допускать посторонних. Впрочем, кроме графа и его ученика, более в замке нет господ, что серьезно интересуются наукой.

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

**Комната Алеса** – после пропажи Алеса, комната была опечатана. Впрочем, здесь трудно найти что-то необычное, или таинственное. Шкаф набитый различной одеждой, и три пустых вешалки. Рабочий стол, завален бумагами и книгами, чернильница опрокинута и чернила залили весь стол, книжный шкаф в котором, похоже, никогда не было порядка. Среди вороха книг валяется толстая записная книжка в черной обложке – это дневник, который вел Алексис с первого дня своего появления в замке. Часть страниц вырвана, часть зачеркнута, часть написана шифром, а часть с использованием различных кодовых слов и сокращений, иначе говоря, любому человеку кроме Алексиса эта книжка не принесет пользы, а лишь заставит поломать голову над ребусами юного алхимика. Кровать небрежно заправлена, на ней валяется несколько книг и мятый камзол кремового цвета. Склянки и реактивы также валяются на столе, в шкафу и даже на полу. Над потолком, на леске болтаются чучела совы, ястреба, вороны и черной кошки. Из плохо сшитого брюха кошки сыплются опилки.





В общем можно сказать что эта комната очень сильно нуждается в чистке и уборке, однако заглянув в ящики стола можно увидеть что все рабочие книги и тетради с записями экспериментов лежат точно по датам и важности с особой системой, приглядевшись можно увидеть что во всем этом хаосе предметы, связанные с научной деятельностью алхимика расставлены по своим местам.

**Комната Эми** – 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 не объясняется не столько кровожадностью самой Эми, сколько предыдущей хозяйкой комнаты – Либертиной, чьи кровавые и жестокие преступления прогремели на весь домен. Кровать усыпана засохшими лепестками роз, а на полу лежат растрепанные бутоны. Привратником служит деревянный манекен, в точности напоминающий человека, и служащий в качестве вешалки. Поговаривают, что это голем который может ожить по первому приказу своей хозяйки - про эту комнату вообще много чего говорят, сотни сплетен из которых правдой не является и десятая часть, но ни одна служанка по своей воле не войдет в эту комнату, а те что осмеливались, по слухам пропадали навсегда. Кроме кровати и манекена, и шкафа с одеждой в этой комнате совершенно ничего нет, окна занавешены черной тканью, а сама комната никак не освещена, зеркало висящее на стене покрыто паутиной трещин после сильного удара. На подоконнике находится бочонок с алхимическим воском, который всегда находится в кипящем состоянии и остывает лишь под воздействием солнечного света. Эми предпочитает жить и спать в своей мастерской, в эту комнату она заходит лишь, когда ей нужно «подправить» лицо, эти еженедельные процедуры сопровождаются истощными воплями боли, но после Эмилины может целую неделю красоваться своим «обновленным» личиком.

**Комната Люсии** – комната, в которой живет девочка лет двенадцати. Огромная двухместная кровать усеяна мягкими игрушками – плюшевыми

медведями и кроликами. В центре небольшой столик, на резных ножках и три стула. На полу валяется шахматная доска, впрочем, поиграть на ней невозможно – большая часть фигур под кроватью, шкафом или вовсе выброшена на улицу. На подоконнике много фарфоровых кукол которые лежат рядом, а зачастую в самих горшках с цветами. Цветов здесь много, они являются второй вещью радующей свою госпожу, после кукол. Белокурая девочка, 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 маленькой проказницы не самое редкое явление (она считает служанок не более чем ходячими вещами). В ее комнате два огромных платяных шкафа, в первом находятся роскошные платья напоминающие фасоном кукольные, ленты для волос, туфли, перчатки и чулки различных цветов и размеров. Второй шкаф закрыт на ключ. Здесь девочка прячет свои «секреты» и просто дорогие вещи. К дверям и стенкам шкафа прибиты марионетки со срезанными нитками, детский скелет в сгнившем мужском костюме и огромный плюшевый заяц, по имени Роджер – подаренный матерью. К дверкам прикреплены два пневматических механизма, если открыть дверь шкафа ключом – то ловушка отключается, если же дверки открыть силой – лицо и грудь незваного гостя, будет нашпиговано гвоздями. Хотя ныне Люсия весьма жестокое и злое существо, она ненавидит знать рядом с которой ей приходится жить, она не хочет причинять вред обычным людям, но ей приходится поступать так чтобы выжить самой. Она вовсе не незаконнорожденная дочь императора, и ее вовсе не ждет трон и почет по возвращению на родину, как она всем рассказывает – эти образы она создала гипнозом. Люсия, на самом деле Лисса, дочь мельника, который отправился с торговым караваном в поисках лучшей жизни. Телега, принадлежавшая ее семье, отбилась от каравана и была окружена туманом. Так мельник, его жена, сын и две дочери оказались в домene, слишком близко от замка. Именно тогда проявился гипнотический талант Лиссы, что и спасло ей жизнь. От ее родителей и старшей сестры не осталось даже целых тел, которые можно было бы похоронить, только труп брата смогла она разыскать в темноте штольни, и спрятала



в своей комнате, желая однажды с почестями захоронить. Люсия не лезет в чужие дела, предпочитая мирно жить в своей комнате, в окружении богатства и власти над множеством живых игрушек. Она часто посещает темницу, пытаясь найти пленных героев, которые способны помочь в ее мести.

### **Нужные вещи**

Раз в несколько лет в домен прибывает мужчина, которому на вид около 50 лет. На самом деле ему давно минула сотня. Он одет в дорогой костюм, и слегка прихрамывает, опираясь на трость с бронзовым набалдашником, другой рукой придерживая цилиндр чтобы тот не слетел с его лысеющей головы. Кожа и здоровье для пятидесятилетнего у него отменно, но волос почти не осталось, а зубы ужасно изношены и по большей части отсутствуют. Этот вечно улыбающийся мужчина (улыбается, не разжимая губ) носит на поясе сумку, за которой постоянно приглядывает. В нем уже трудно узнать Саймона – мальчишку, что служил некогда у графа в подмастерье, пока тот жил в Блэкбурн Кроссинге. В сумке – редкие артефакты, дорогие реактивы и минералы для опытов, редкие магические гримуары. Все это Саймон собирает во время путешествий по доменам. В обмен на эти вещи, Стефан снабжает его лекарствами, что способны сильно замедлить старение.

Саймон довольно эксцентричный и нервный человек, однако он хороший друг и всегда придерживается данного слова. Он редко ходит через границы доменов в одиночку, предпочитая нанимать охрану. Он платит щедро, однако заключает с охраной магический ритуал верности, любой, кто нарушит соглашение и нападет на Саймона – мгновенно погибнет.

Для ДМа это возможность ввести игроков в домен, познакомив их с этим стариком и предложив квест по его охране и сопровождению. Через несколько дней партия окажется в домене, а если будет следовать за Саймоном, то в итоге попадут прямо в замок...

**Комната Амелии** – всегда чистая и прибранная, одежда в шкафу всегда чистая и выглаженная, а цветы на окне всегда политы. В этой комнате царит уют, порядок и тишина. Мебели мало -

двуспальная кровать (конечно-же аккуратно застеленная), шкаф с одеждой, туалетный столик с косметикой и дешевыми украшениями. В комнате несколько зеркал.

**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 бутылок вина, после тяжелого рабочего дня граф любит приложиться к бутылке, впрочем, в его организме алкоголь почти мгновенно разлагается на глюкозу и потому Стефан никогда не бывает сильно пьян. Также 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 граф не вспомнил не сумел.

**Комната Дориана** – 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. Дориан, считающий, что клинок это гордость воина, не забирает оружие у живых противников, ибо не хочет их обесчестить. Кроме клинков можно наткнуться на огромное зеркало едва не достигающее потолок, Дориан обожает любоваться собой. Мягкий диван кремового цвета, ящик с одеждой рядом с ним и ковер пошитый из шкур нолингов, вот и все вещи в его комнате.

**Комната Шайна** – огромная комната с большими окнами открывающими вид на озеро. Огромная двуспальная постель обернута, в шелковые простони и подушки. Неподалеку письменный стол и сундук с нехитрым скарбом, шкаф с книгами и одеждой.





**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 немного найденную книгу. 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 свою небольшую 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 в ней освобождается и вновь становится живым. Ходят слухи, что где то на стеллажах, есть книга с душой самого Лускана.

**Крыша** – чердак не представляет интерес, там много пыли и несколько старых, сломанных вещей и обломков мебели. Раньше, тут частенько прятались служанки, желая найти спокойное место, где они смогут избежать внимания знати, потому чердак закрыли на крепкий замок. Двери ведущей на крышу нет, просто круглое отверстие около метра высотой. Приходиться 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.

### **О этаж**

**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, 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, как правило, лежат несколько чистых полотенец.

**Пыточная** – очень страшное и шокирующее место. Внутри находятся около 10 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 находится чугунная ванна, покрытая красно-желтыми разводами, многие уверены что это ржавчина. На одной из стен расположены стойки с различными стеками, хлыстами и прочими инструментами подобного 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. После создания крематория – тела оттаскивают в него и сжигают. По ночам в этих помещениях слышаться крики, стоны и мольбы, даже если в пыточной нет никого, кто мог бы издавать эти звуки. Гремят цепи, а призрачные силуэты летают у потолка. В одной из камер часто замечают обнаженное тело девушки, по которому ползает огромные пауки. Едва кто-то коснется тела – оно исчезает, растворяется в туманной дымке. Попасть в данное помещение не хочет ни одна служанка. Если девушка не достаточно 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 просто по своему желанию. К счастью не все подобные забавы заканчиваются смертью. Порой



знать устраивает спор – переживет ли служанка ночь в подвале, или будет съедена монстром живущем в штольнях? Для этого девушку отправляют в подземелье с заведомо долгой и бессмысленной работой – например, оттирание крови со стен. Монстр нападает редко и неожиданно, что делает результат пари совершенно непредсказуемым. Освещается пыточная несколькими факелами, закрепленными на стенах.

**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 20 камер, и еще несколько клеток свисают с потолка, впрочем, врятли в данные клетки поместиться что-то больше животного или птицы.

**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 человеческого скелета. 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 принадлежат таинственному монстру, обитающему 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 что сердечных приступов чудом удастся 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. 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 находиться 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 один гроб занят. На серебряной табличке приваренной к крышке можно проесть имя «Беатриче». Внутри лежит тело молодой девушки, ей 16 лет на вид, длинные рыжие локоны закрывают большую часть юного личика.

**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 – единственные украшения этого оружия пытки. Но хуже всего что души погибших здесь, навсегда заперты в этих стальных стенах. Никто снаружи не слышит их голосов и криков, но узник прекрасно их слышит и ощущает их 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 помещают лишь узников - которые действительно заслужили подобного.

**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 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 капающей 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 действие источника света заканчивается, свет просто огибает эту пропасть, совершенно не разгоняя тьму. Тропа тонет во тьме, и представляет собой впадину, 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, следовательно, покинуть замок. Разглядеть эту локацию весьма трудно, это довольно большая пещера, по которому 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.

### **Святые и проклятые места:**

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

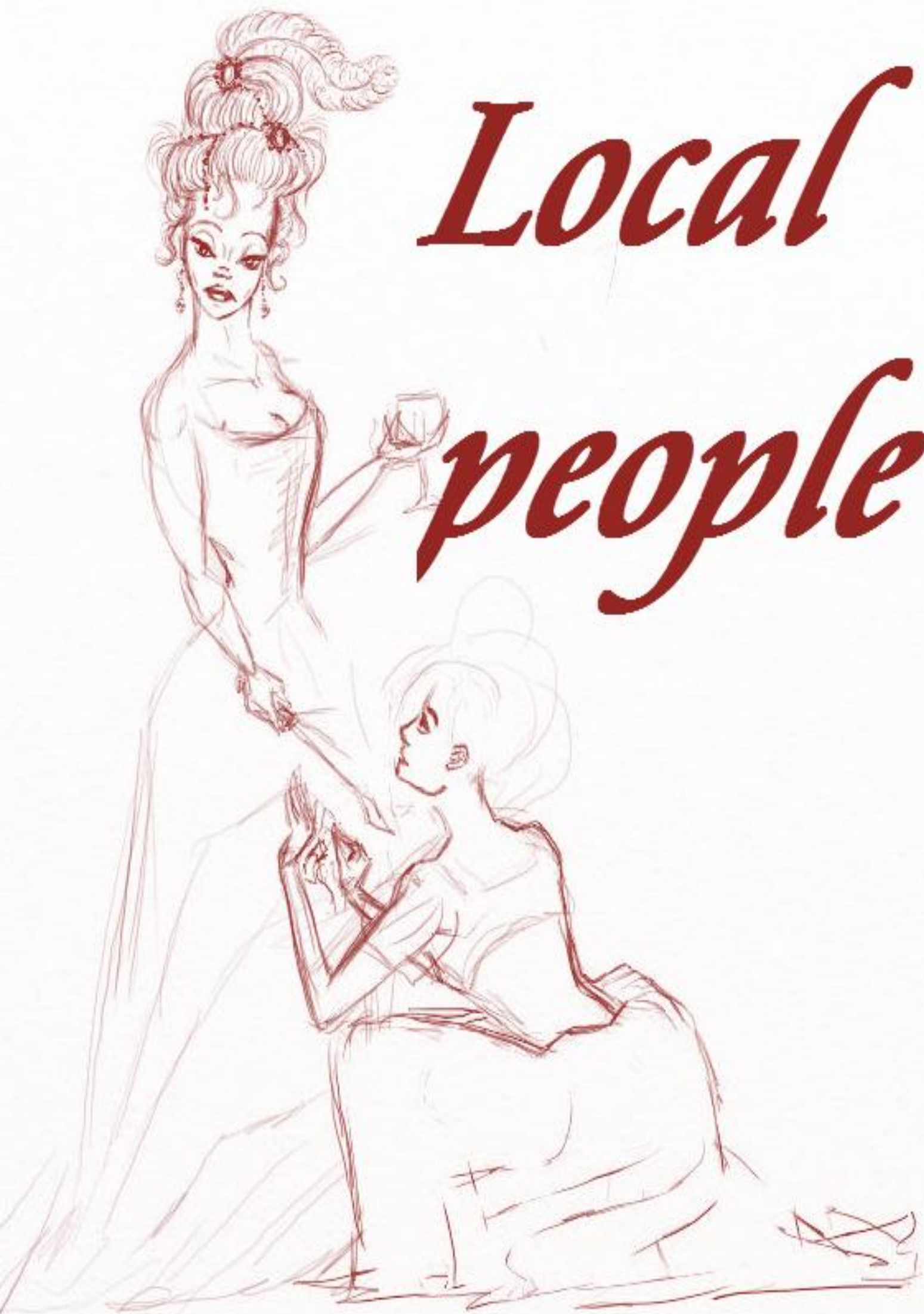
**Святыни** (например, лазарет и храм Эзры) действуют успокаивающе, они являются отличным укрытием от монстров, которые предпочитают обходить такие локации, находясь в святынях, персонажи быстрее восстанавливают силы и излечивают раны, аура чистоты и добра излечивает любую душу нуждающуюся в убежище.

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

**Примечание:** однако мастер может использовать это правило основываясь и 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.



# *Local people*







## Граф Стефан Рухтер

Male (human) 15 th lvl Rogue3/Fighter2/Alchemist10

Alignment LE

OR (в/без магической маски) 0/10

Str 12 (+1)

Dex 16 (+3)

Con 14 (+2)

Int 14 (+2)

Wis 12 (+2)

Cha 18 (+4)

Hit Points:  $3d6+2d10+30 = 51$

AC 18= (10 +3 dex, +4 arm, +1 shielf) Touch 13, Flat 15

Init +3

BAB 8, Grap 6

Speed 30

Fort +9, Ref +7, Will +5

SR 15

DR 0

+12 Melee, (mvk)  $1d6+1$ , 18-20/x2

+13 Range Pistol (mvK)

Feats:

Human Bonus Feat: EWP (pistol)

Fighter Bonus Feats

1. grenadier

2. imp. feint

1) point-blank shooot

3) two-weapon fighting

6) WF

9) mad alchem.

12) quick draw

15) imp. twf

Human Racial Traits:

- 1 free feat at 1st level

- 1 free skill at each level

- 4 free skills at 1st level

- Favored Class: Any

Class Abilities:

Trapfinding

Sneak Attack 5d6

Evasion

Trap Sense +1

poison use

poison spec.

poison resist(+2)

scientific research

advanced scientific research

dark healing (+3)

HOMUNCULUS

denial magic(+3)

likeness image (5)

skills:

craft (poison)  $13+2=15$

craft (alchemy)  $13+2=15$

craft (alchem. gear)  $12+2=15$

craft (alchem tools)  $13+2=15$

search  $6+2=8$

listen  $6+1=7$

spot  $6+1=7$

knowledge(arcana)  $7+2=9$

knowledge(religion)  $7+2=9$

knowledge(nature)  $8+2=10$

knowledge(history)  $8+2=10$

heal  $14+1=15$

Decipher Script  $6+2=8$

disable devise  $6+3=9$

bluff  $12+3=15$

jump  $6+1=7$

disable devise  $6+2=8$

open lock  $6+3=9$

climb  $6+1=7$

Equipment:

2\*Mwk Dagger

2\*Mwk Pistol

Thieves' Tolls, Mw

alchem. laboratory

chainshort, mvk, adamant.

dastans mvk

Rope, Silk

## Необычные предметы:

**Маска тьмы** — черная фарфоровая полумаска, закрывающая верхнюю часть лица. Восстанавливается при разрушении. Защищает от воздействия псионики и ментальной магии (сон, очарование и т.п).

**Амулет Имфеора** - черный камень на серебряной цепочке, являющийся порочным символом. Концентрация темной энергии в нем так сильна, что любой прикоснувшийся (кроме графа) должен пройти проверку на ужас и безумие (ДС 20), а любое доброе существо — тут же испытает сильную боль и потеряет сознание (спасбросок на волю). Темная энергия накрывает персонажа с головой, если проверка провалена, героя начинают терзать темные мысли и желание творить зло. Только сильная воля позволит герою не поддаться искушению. Ночью граф снимает камень, так как считает что из-за него он плохо высыпается и видит по ночам кошмары, а утром одевает вновь, иногда впрочем забывает это сделать и украшение остается лежать на прикроватной тумбе весь день.



**Тактика боя** – Стефан предпочитает не затягивать бой, фехтуя одновременно рапирой и кинжалом, или двумя кинжалами – он обрушивает на противника град ударов. Его регенерация позволяет не задумываться о получаемых несмертельных ранах. Однако он никогда не бросается слепо в атаку, в первую очередь атакует на расстоянии с помощью пистолетов, и лишь потом сходить в ближнем бою. Граф не видит ничего позорного в отступлении и безусловно уклониться от заведомо проигранного боя, предпочитая разделить группу преследователей и тем самым завести их в ловушку.



#### **Специальные способности:**

**Дисбаланс магии** – любая боевая и лечебная магия не действуют на графа с вероятностью 70%, заклинания на расстоянии ближе 10 метров от графа не срабатывают с вероятностью 50%

**Бессмертие** – являясь бессмертным существом, Стефан не боится боя и гибели, любая смерть после которой его тело сохранено - считается обратимой через один оборот. Все отрубленные конечности,

включая голову – приращиваются в течении 3 оборотов. Если тело графа будет: сожжено, разрушено на куски, заморожено, растерто в порошок и т.п – оно полностью регенерируется через 2дб часов или ровно через день (по желанию мастера). Если граф будет убит с помощью одного из артефактов “земли скорби” – он будет мертв в течении 4д дней. Даже если его тело при этом будет цело.

Примечание: приняв смерть от аватара бога/самого бога/драколича/демилича/любого другого сверхмогущественного существа – граф может исчезнуть с территории домена на недели, месяцы, а то и вовсе годы.

Примечание 2: даже не умирая, граф тем не менее испытывает боль. Мастеру не стоит превращать его в неуязвимое существо. Его тело вполне человеческое, и он может впасть в болевой шок.

Примечание 3: если части тела графа располагаются далеко друг от друга, и не могут “естественным” образом быть приращены обратно – они превращаются в черный дым, проходящий сквозь препятствия – этот дым собирается в кабинете графа и там его тело вновь восстанавливается.

**Характер** – тихий, спокойный и осторожный человек, обладающий аналитическим складом ума. Привык все продумывать и просчитывать, но если его вывести из равновесия, то вырвавшаяся ярость ураганом сносит все на своем пути. Жесток и очень злопамятен. Угрюм и редко бывает счастлив, в последнее время, когда Марта поселилась в замке начал чаще улыбаться и в глазах впервые за долгие годы появилась душевная теплота.

Примечание: смерть Беатриче наложила сильный отпечаток на душу и характер графа, он считал ее собственной дочерью несколько лет пока она жила в его доме, а после ее смерти он не мог спокойно наблюдать за страданиями детей. Он мстит тем кто обижает детей и защищает и обеспечивает сирот. Лучший способ разозлить графа это убить ребенка на его глазах. Даже своих любовниц и соратниц – Эржбет и Либертину он убил из-за их пристрастий к мучению детей. Он вовсе не питает к неизвестным детям чувств, однако он спасает детские жизни, чтобы простить себя за гибель Беатриче и почувствовать в душе спокойствие и умиротворение.

**Внешность** – Высокий мужчина, с широкими плечами.. На теле нет ни шрамов, ни порезов, ни отметин, ни родовых пятен. Кожа загорелая, волосы черные, длиной до лопаток, он не заплетает их в косу, а всегда держит распущенными. Глаза голубые,





зрачок не круглый, а овальный, чем-то напоминает звериный. Всегда чисто и аккуратно выбрит и опрятен. Предпочитает строгую и простую одежду, без украшений. Как правило носит охотничьи костюмы и черную полумаску. Его походка легкая. Сохранилась военная выправка и правильная осанка. Нос прямой, тонкий. Всегда носит с собой оружие, даже спит с ножом под подушкой.

**Краткая биография** – Стефан человек без прошлого... он очнулся в одном из доменов Ядра, в полусгоревшей лаборатории. У него были знания об алхимии и медицине, однако применял он их во зло.

Он использовал и манипулировал людьми, чтобы добиваясь своих целей. Во многих доменах его разыскивают за убийства и противоестественные эксперименты. Изредка он поступал «правильно» - спасая людей, которых мог бы использовать в будущем или объединяясь с искателями приключений что бы устранить колдунов и алхимиков мешающих его работе. Многие невинные существа погибли от его рук, ради создания формулы бессмертия. С ее помощью он мог оживить человека, создав ему новое тело. Пробирки с образцами крови он всегда носил с собой из домена в домен. Его последнее пристанище – секта Даймонлю, в которой он совместно с Эржбет управлял. Гантэ совершила ошибку убив человека, который много значил для графа.

А после пыталась убить и его, чтобы заполучить секрет бессмертия. Граф убил ее, хотя она была единственным человеком, что понимал и принимал его. Едва тело Гантэ упало на землю, как туманы забрали Стефана, переместив его в замок «Скорбь», место в котором ему отныне предстояло жить и которым ему предстояло отныне править, не имея возможности сбежать.

**Текущее состояние** – Стефан тихонько коротает свои бессмертные века, проводя все новые и новые эксперименты и создавая все более продвинутых и совершенных гомункулов. Найдя Марту он становится все более человечным и начинает задумываться о жизни и потихоньку вспоминает свое прошлое. Понятно что ТС не нравится такое, потому многие предательства ожидают графа на его пути.

**Проклятье** – те кому граф доверяет, предают его или погибают.

**Искушение** – долгий и сложный путь по искуплению зла что он натворил, покаяние и праведная жизнь.





## Амелия

Name Амелина

Female (human) 15th lvl

Swashbuckler3/Fighter2/Dervish10 [CW]

Alignment CE

Mod:

Str 20 (+5)

Dex 30 (+10)

Con 20 (+5)

Int 20 (+5)

Wis 11 (+0)

Cha 17 (+3)

Hit Points: 15d10+75 (177)

AC 33 (10 +10 dex, +3 unnamed, +3 ench, +7 arm), Touch 26, Flat 23

Init +12

BAB 15, Grap 20

Speed 45

Fort +14, Ref +19, Will +8

SR 0

DR 0

Primary Hand: +25/+20/+15 Melee, Vampiric Wounding

Adamantine Scimitar +2, 1d6+13, plus 1d6, plus 1d6

(Lightning), plus 1 (Vile), plus 1 con damage, 15-20/x2

Off-hand: +25/+20 Melee, Vampiric Wounding

Adamantine Scimitar +2, 1d6+10, plus 1d6, plus 1d6

(Lightning), plus 1 (Vile), plus 1 con damage, 15-20/x2

medium 5'9 tall, 124 lb. wt, 109 yrs old

Speaks Inf, Дарконийский, Мордентский.

Skills:

+29 Balance

+21 Bluff

+28 Escape Artist

+25 Jump

+21 Perform (Dance)

+18 Sense Motive

+30 Tumble

Feats:

Human Bonus Feat: Dodge

1)Weapon Focus (Scimitar)

3)Vile Martial Strike (Scimitar) [BoVD]

6)Improved Toughness [CW]

9)Improved Critical (Scimitar)

12)Improved Two-Weapon Fighting

15)Acrobatic Strike [PHB-2]

Fighter Bonus Feats:

1)Mobility

2)Two-Weapon Fighting

Dervish Bonus Feat: Spring Attack

Human Racial Traits:

- 1 free feat at 1st level

- 1 free skill at each level

- 4 free skills at 1st level

- Favored Class: Any

- Living Construct traits

- Immunity to Mind-affecting

Classname Abilities:

Swashbuckler:

- Weapon Finesse

- Grace +1

- Insightful Strike

Fighter:

Bonus Feats

Dervish:

- AC bonus +3.

- Dervish Dance 5/day (10 rounds)

- Movement Mastery

- Slashing Blades

- Fast Movement (15 ft)

- Dance of Death

- Improved Reaction

- Elaborate Parry

- Tireless Dance

- Thousands Cuts

Equipment:

Headband of Intellect +4

Amulet of Health +4

Belt of Giant Strength +6

Gloves of Dexterity +6

Manual of Quickness of Action +4 (used)

Ring of Protection +3

Nightscale +5 [Und]

Weapon Graft [FF] (right hand): Vampiric [MIC]

Wounding Adamantine Scimitar +2

Weapon Graft [FF] (left hand): Vampiric [MIC] Wounding

Adamantine Scimitar +2

Shocking Dagger +2

Iron Ward Diamond Greater (in Nightscale)

Crystal of Lightning Energy Assault, Lesser (2) (In Scimitars)

~60~





**Примечание** - в случае если Амелина будет использовать Dervish Dance в комбинации с Acrobatic Strike ее атаки для основной руки будут выглядеть так: +36/+31/+26 Melee, Vampiric Wounding Adamantine Scimitar +2, 1d6+18, plus 1d6, plus 1d6 (Lightning), plus 1 (Vile), plus 1 con damage, 15-20/x2, а для второстепенной руки вот так: +36/+31 Melee, Vampiric Wounding Adamantine Scimitar +2, 1d6+15, plus 1d6, plus 1d6 (Lightning), plus 1 (Vile), plus 1 con damage, 15-20/x2, при этом она выполняет Full Attack сохраняя возможность двигаться до 45 футов в раунд (подробнее см. описание Dervish Dance [CW-26]). Также, благодаря способности Thousands Cuts раз в день, она на один раунд удвоить число своих атак за раунд.

**Тактика боя** – Амелия прежде всего полагается на внезапные и подлые атаки, в бою она использует одновременно оба клинка, отступая и убегая если ситуация для нее будет разворачиваться не лучшим образом. Используя уловки, подлые удары и обманные движения Амелия стремится ранить противника и сделать его небоеспособным, а позже когда противник ослабнет в луже собственно крови - не спеша добить.

**Характер** – характер девушки как бы разделен на две половины, когда рядом граф - Амелия очень чувственная и милая девушка, настоящая леди. Когда же хозяина замка нет поблизости, она будто камень, совершенно хладнокровна и не демонстрирует эмоций. Она похожа на ледяную статую или фарфоровую куклу, которая несет смерть врагам.

**Внешность** - ее фигура, сам ее образ — идеал женственности. Не чересчур высокий и не слишком низкий рост, хорошо сложенная и очерченная фигура, аристократичные черты — всё это невольно приковывают к ней взгляд. Прямые длинные чёрные волосы, небольшой носик, миндалевидный разрез аметистовых глаз, прямые брови и высокий лоб, приятный овал лица. Сама же фигура девушки тонка и изящна словно ветка ивы — маленькие хрупкие плечи, тонкие руки, длинные тонкие пальцы, осиная талия, плавная линия шеи, акцент на которой заостряется небольшим скромным украшением.

**Биография** – первый гомункул созданный графом, его шедевр - венец творчества. Совершенное тело, красота и ум, преданность и просто фанатичная любовь к создателю. Первое что она сделала когда «родилась» - поцеловала склонившегося над ней графа, этот поцелуй вырвал деву из оков тьмы и холода, в которых произошло ее «рождение», с этого мгновения Амелия идеализирует своего кумира Стефана. Говоря проще девушка помешалась на нем, но к ее огромному сожалению, граф не отвечает взаимностью, хотя и считает ее не обычной служанкой – а равной аристократам.

После серии экспериментов, в ее руки были вживлены органические лезвия, напоминавшие по строению кость, и способные пробить даже латные доспехи. Хотя формально она служанка, но всегда с гордостью называет себя "старшей служанкой", или же "старшей сестрой". Ее тело вечно молодо и не разрушается, сколько бы времени не прошло, ей всегда будет 25, однако она выглядит самой старшей из всех слуг замка.

Ее характер во многом непримирим и ужасен, она своевольна и имеет привычку жестоко наказывать провинившихся девушек. Часто заметив красивую девушку, она старается сделать ее жизнь как можно тяжелее, и очень гордится, если удастся довести жертву до самоубийства. Шраммирование давно уже стало ее фирменным знаком. Остальные слуги, да и большая часть хозяев ненавидят и боятся Амелию, несколько раз доходило до покушений на ее жизнь, которые впрочем оканчивались неудачей. Однако



данные вспышки гнева чрезвычайно редкие, в основном она выглядит холодной и бесчувственной. За спиной ее часто на Дарк, впрочем, из ее уст данное сравнение звучит как комплимент.

**Текущее состояние** — Амелия, как и много лет до этого проживает в замке и занимается воспитанием и обучением служанок, однако в эту монотонность и обыденность внесли изменения новости о готовящемся перевороте. Амелия вместе с еще одной служанкой, тайно перешли на сторону «мантий», став шпионами внутри замка, но если служанка сделала это ради получения свободы (наивная), то Амелия планирует в последний момент вернуться на сторону графа и уничтожить захватчиков, тем самым доказав свою верность и полезность. Если бы только граф не привел в замок эту деревенскую заморашку Марту, Амелия никогда бы не решилась на столь опасный и непредсказуемый план. Однако сейчас она не понимает, что если отступит — граф будет потерян для нее навсегда.

### **Джек Риппер-Сведенборг**

Name Jack the Ripper

Male (human) 10th lvl Rogue2/Swashbuckler3/Invisible

Blade5

Alignment CE

Mod:

Str 13 (+1)

Dex 18 (+4)

Con 14 (+2)

Int 18 (+4)

Wis 11 (+0)

Cha 15 (+2)

Hit Points: 7d6+3d10+20 (61)

AC 18 (10, +4 dex, +4 unnamed), Touch 18, Flat 10

Init +4

BAB 9, Grap 10

Speed 30

Fort +6, Ref +13, Will +2

SR 0

DR 0

+16/+11 Melee: Blurstrike Dagger +2 [MIC] - 1d4+7, 19-20/x2

medium 6'0 tall, 178 lb. wt, 32 yrs old

Speaks Дарконийский, Мордентский.

Skills:

+15 Bluff

+13 Sense Motive

+19 Tumble

+17 Hide

+17 Move Silently

+19 Balance

+13 Spot

+13 Listen

+17 Escape Artist

+13 Jump

Feats:

Human Bonus Feat: Weapon Focus (Dagger)

1)Point Blank Shot

3)Far Shot

6)Daring Outlaw [CS]

9)Craven [CoR]

Human Racial Traits:

- 1 free feat at 1st level

- 1 free skill at each level

- 4 free skills at 1st level

- Favored Class: Any

Classname Abilities:

Trapfinding

Sneak Attack 3d6

Evasion

Trap Sense +1

Weapon Finesse

Grace +1

Insightful Strike

Dodge Bonus +1

Dagger Sneak Attack 3d6

Unfettered Defense (+4 AC)

Bleeding Wound

Feint Mastery

Uncanny Feint (free action)

Equipment:

Masterwork Dagger (2)

Blurstrike Dagger +2

**Тактика боя** - Jack the Ripper мастер удара из за угла (лишних 6d6+10 в случае если противник flat footed, flanked или иным образом потерял dex бонус), хотя основной его специализацией и является «подлый удар», но он кое чего стоит и в ближнем бою, тут он не гнушается грязных уловок (возможность финтить





свободным действием позволяет произвести две подлых атаки в раунд в случае успеха), а в случае же если противник окажется излишне проницателен, у него в запасе имеется еще один грязный трюк, в виде его любимого Blurstrike Dagger, позволяющего застать даже самых осторожных противников врасплох (в случаях, когда применяется Blurstrike Dagger противник всегда считается flat footed для первой атаки). Если же дела обернутся не в его пользу, он вполне может ранить Bleeding Wound излишне ретивого противника и скрыться в ближайшей подворотне, пока тот занят своими ранами. Погнавшегося за ним, разумеется, будет ожидать кинжал брошенный из-за угла. Наилучшим местом применения дано персонажа будут темные улочки и крыши ночного города, там он будет чувствовать себя увереннее всего и сможет раскрыть как свой боевой потенциал, так и умение таиться в тени, и навыки акробата, не говоря уж об атмосферной специализации этого персонажа на подобных условиях.



**Характер** – Богобоязненный (показное), тихий и незаметный человек без капли сострадания, способный причинить вред даже женщине и ребенку.

**Внешность** – Джек на вид представляет собой увальня, и не создает впечатление опасного человека. Он толстоват, закрывает цилиндром лысину или накладывает парик. У него тонкие усики которые он заостряет и он постоянно улыбается оказавшись на людной улице. Только глаза его серые

и абсолютно безжизненные, будто глядишь в глаза мертвеца. Он носит старый, но еще вполне пристойно выглядящий костюм. Белую рубашку, тщательно накрахмаленную. И дорогие ботинки. На подбородке ямочка которая не делает его лицо более симпатичным и бакенбарды.

**Биография** – Джек родился в Паридоне, в фанатично-религиозной семье, родился он не из-за желания супругов, а по случайности. То, что ребенок не был желанным и любимым – ежедневно демонстрировалось ему. Отец частенько напивался и побивал и его и супругу, но делал это очень аккуратно – так что-бы не оставалось следов. Мать получив свою порцию побоев в свою очередь срывалась на Джеке украшая его спину полосами от ремня.

Джек рано пристрастился к алкоголю и наркотикам, частенько посещая опиумные курильни. Но делал все тайно, так чтобы родители не знали. И в 30 лет он боялся их. Он получил две профессии – врача и анахорета Эзры, обе профессии были выбраны чтобы порадовать родителей, профессия врача была престижной и высокооплачиваемой, а быть анахоретом ему велела фанатичная вера семьи в Эзру, и желание чтобы богиня защитила его от гнева родителей. Когда он отчаялся и вся его жизнь потеряла смысл, во сне он увидел Эзру. Она обещала помочь ему, справиться с его несчастьями. Дальше все было как в бреду, он видел сон, но этот сон был совершенно реальным, будто кто-то управлял его телом. Джек отправился на кухню, взял остро отточенный нож, потом направился в комнату родителей и перерезал им горло, потом для уверенности нанес еще несколько ударов и лишь нанеся, последний он вернулся к реальности.

Эзра пришла через несколько дней, попросив его очистить мир от скверны и порока, и убить женщин, чья жизнь состояла из грехов. В ту пору Кровавый Джек вновь нанес свой удар, среди его убийств, было трудно заметить в точности скопированные убийства проституток нанесенных рукой Риппера.

Вскоре Эзра вновь навестила его и оставила после себя амулет, богиня попросила об еще одной услуге – всего лишь надеть амулет и найти спрятанный в замке эликсир бессмертия, пока его не выкрали ее враги.

**Текущее состояние** – Джек орудовал в Паридоне, живя в доме с разлагающимися телами родителей, чудом не привлекая к себе внимание констеблей.



После того, как к нему обратилась богиня, Джек с рвением принялся выполнять ее приказ, собрал вещи, надел волшебный амулет и вошел в туманы, через мгновение он был уже в Имфеоре. Не трудно догадаться что «Эзрой» был дух Эржбет, которая отчаянно пытается вернуть свое тело и обрести божественную силу. Для этого ей необходим эликсир бессмертия, спрятанный в замке. Через сны, она способна передавать своему последователю информацию, приближая его к цели.

## Дориан Грей

Dorian

Str 24  
Dex 18  
Con -  
Int 13  
Wis 14  
Cha 18

Human Vampire Rogue 1/ Fighter 6 NE

Base +6/+1 Grapple +13

Fort- Ref +10 Will +6

AC=10+ 6(natural) +4(Dex)+1 (feat) +1 (dodge) Flat 16

Touch 16

HP=51

Init +8 Speed 30ft

DR=10/silver and magic

SR=0

Speaks Балок, Дарконис

+15/+10 (+1) Keen Rapier 1d6+7, crit 15-20, x2

Full attack +13/+13/+10/+8/+8/+5

### Feats

Alertness, Combat Reflexes, Dodge, Improved Initiative, Lightning Reflexes (Racial)

Two-Weapon Fighting, Two-Weapon Defense, Improved Two-weapon Fighting Weapon Focus (Rapier) (Fighter feats)

Iron Will (Human Bonus Feat)

Combat Expertise, Improved Trip, Improved Feint

### Skills

+16 Bluff  
+16 Hide  
+14 Listen  
+16 Move Silently  
+13 Search

+14 Sense Motive

+14 Spot

+8 Perform (Dance)

+8 Use Rope

+13 Climb

+12 Intimidate

+13 Jump

+10 Ride

Racial Abilities

Slam

Blood Drain

Children of the Night

Dominate

Create Spawn

Energy Drain

Alternate Form

Fast Healing 5

Gaseous Form

Resistance Cold 10, Electricity 10

Spider Climb

Turn Resistance +4

Darkvision 60ft

### Class Abilities

Sneak Attack +1d6

Trapfinding

### Equipment

+1 Keen Rapier x2







**Тактика боя** – Дориан умелый фехтовальщик, в бою он обрушивает на противника град ударов, однако он слишком любит театральность, его удары изящны и красивы, но лишние финты не дают им быть столь же смертоносными сколько удары, исполненные с меньшим рвением к красоте.

**Характер** – и излишнее свободолобие, и тяга к наслаждениям, и любовь к роскоши, и стремление брать от жизни всё, и чувство безнаказанности, и позиция – «не для нас законы писаны» и «правила существуют, чтобы их нарушать»... Свободолобив и независим, порочен и себялюбив, однако ныне чуть более сдержан, спокоен, терпелив... Всё в этом мире продаётся и покупается. А Дориан знает себе цену, и способен запросить куда больше.

**Внешность** - настолько идеально красивых людей не бывает. И мягкие волосы, едва касающиеся плеч, такие тёмные, что кажутся чёрными, не могут так блестять и колыхаться от мимолётного ветерка, переливаясь подобно шёлку. И совсем немного раскосые глаза не бывают такого насыщенного медово-карего цвета. И прямой аккуратный, чуть курносый нос будто вылеплен умелой рукой, ибо совсем без изъянов. А ещё у людей не бывает такого правильного овала лица с как раз в меру выделяющимися скулами. Пожалуй, именно благодаря им лицо выглядит хоть немного мужественным. И губы слишком правильные, не узкие, но и не пухлые, как раз в меру. А ещё у мужчин не бывает такого хрупкого телосложения. Вернее, бывает, но не возможно, чтоб при этом тело выглядело таким красивым. Да и сравнение кожи с жемчугом – это всего лишь оборот речи, ведь так? Пожалуй, единственное не кукольное – это руки. Без сомнения, отлично ухоженные, с красивыми когда-то, длинными пальцами. Только кожа всё равно грубовата и суховата, а на среднем пальце правой руки – мозоль, какие появляются при частом письме или от кисти, и указательный немного искривлён по той же причине. Что поделать, руки творца.

**Биография** – жизнь была благосклонна к Дориану с самого рождения, он родился в Даймонлю, в семье аристократов, средней зажиточности, и родился он с поистине ангельским лицом. Никто и никогда не мог помыслить дурного о этом человеке, обвинить в чем-то или упрекнуть. Одной его улыбки хватало чтобы развеять любую ссору. Кроме красивой внешности, он получил идеальное здоровье, все в его семье болели разными недугами, мужчины не доживали до

30 лет, уже в раннем возрасте получая целый букет заболеваний – итог древнего проклятья вистан, наложенного на род Грэев в далекие времена. Однако мальчик не только к своим 15 годам не заполучил заболеваний, но и наоборот не одного дня не проводил в постели даже с насморком или головной. Ещё с детства он бредил мечтой стать полководцем, но родители и друзья отговаривали от военной карьеры, хорошо аргументируя последствия которые это может принести, однажды отец привел его в хоспис ведьм Халы, где увидев раненых и умирающих, Грей мгновенно отказался от своей мечты. С мыслями о карьере военного он распрощался, но мысль научиться фехтовать чтобы иметь возможность себя защитить была в нем сильна.

Его красивая внешность позволила ему найти лучшего учителя в Даймонлю, некую Ариссу. Эльфийку которая по слухам прибыла из иного мира, и имела многолетний боевой опыт. Фехтование давалось Дориану на удивление легко, он впитывал знания как губка, и прекрасно управлял рапирой в тренировочном бою. Арисса не брала с него денег за учебу, предпочитая делить с ним постель. Она была очень опытна в искусстве любви, и знания полученные от нее темными ночами еще очень сильногодились ему в дальнейшей жизни. Закончив обучение, Дориан покинул родные края, решив повидать мир, удача благоволил ему, он спал в лесах где охотились чудовищные твари и на дорогах где орудовали жестокие бандиты, но всегда доживал до утра, любая дуэль что он затевал всегда разрешалась в его пользу, даже в борделях никакая зараза не приставала к его организму. В лесах Баровии его укусил вампир, но даже встретив новую ночь в образе мертвеца он все еще, что удивительно – сохранил свою красоту, приобретя способности вампира, огромную силу и скорость... С этого момента он не знал равных в бою. Его вампирская сущность не была раскрыта многие годы, очень быстро он отыскал амулет защищающий от воздействия солнца и святых символов, а любые выбранные им красотки сами удовольствием отдавали ему свою кровь, жизнь и бессмертную душу. Он никогда не охотился на бродяг прячась в грязных подворотнях. Так он встретил свою первую сотню лет, а потом... а потом он обнаружил седой волос, даже с его сущностью вампира он начинал стареть. Годы пьянства, наркотиков, различных половых перверсий загубили даже его бессмертное и идеальное тело. Он стал сдавать, и уже не мог победить даже обычного, плохо обученного фехтовальщика. Судьба что благоволила



всю жизнь, резко покинула его, оставив наедине с тем что он представлял собой без ее подарков. Не смотря на свою неживую сущность - он старел и болезненно умирал... Судьба преподала ему урок, урок тому кто никогда не задумывался над жизнью и завтрашним днем, человеку который слепо плыл по течению времени и без раздумий принимал все новые и новые дары, не задумываясь о оплате...

О замке он узнал из старой легенды, ходившей в его краях. О замке в туманах, где живет колдун способный вернуть молодость. Дориан искал замок около тридцати лет и вошел в Имфеор, уже будучи дряхлым стариком. Тогда он предстал перед графом и впервые доказал свое право на жизнь, пройдя ряд испытаний и проверок. Он успешно справился со всеми задачами, преодолевая страх и боль, борясь за свою жизнь и место в мире. Граф помог ему помолодеть и назначил начальником (и единственным охранником) охраны. Помимо беззаботной жизни в роскоши и достатке на него легла ответственность за охрану замка от посторонних и поиск беглецов.

Однако урок прошел даром, очень скоро Дориан вновь стал принимать подарки судьбы как должное, не задумываясь о расплате. болью.

**Текущее состояние** – Дориан редко поддерживает издевательства над беззащитными людьми, предпочитая в развлечениях знати оставаться лишь наблюдателем. Среди аристократов он ищет лишь достойных оппонентов в бою, или новых любовников и любовниц. Причем он буквально возвел культ своей свободы выбора, и жестоко устраняет любого кто на эту свободу посягает, служанку, что забеременела от него и умоляла увести ее из замка - он утопил в чаше кипятка. Ожоги на руках, сохранились до сих пор. Девушка осталась бы жива, если бы не пыталась слишком настойчиво указывать ему как поступить. Свобода выбора ныне для него очень болезненная тема. Однако он доблестно выполняет свои должности охранника замка, вызывая на дуэль любого достаточно сильного приключенца. В случае нападения на замок «белых мантий» он не колеблясь выступит на стороне графа.

**Примечание:** Дориан относится к той редкой породе вампиров, что не являются до конца мертвыми, потому в нем больше человеческого, чем вампирского. Он может стареть, но происходит этот процесс очень медленно, но не так же медленно

слабее действует серебро, святая вода и святые символы.

Солнце не может его уничтожить, но наносит болезненные, медленно заживающие ожоги.

## **Ирэн Адлер**

Name Ирэн  
Female (human) 10th lvl Rogue10  
Alignment NG

Mod:

Str 12 (+1)  
Dex 17 (+3)  
Con 13 (+1)  
Int 16 (+3)  
Wis 11 (+0)  
Cha 12 (+1)

Hit Points: 10d6+10 (45)

AC 15 (10 +3 dex, +2 arm), Touch 13, Flat 12

Init +7

BAB 7, Grap 8

Speed 30

Fort +4, Ref +10, Will +3

SR 0

DR 0

+10/+5 Melee, Mwk Sap, 1d6+1 (nonlethal), 20/x2

medium 4'8 tall, 114 lb. wt, 19 yrs old

Speaks Дарконийский, Мордентский, Фальковский.

Skills:

+10 Balance  
+9 Bluff  
+9 Climb  
+6 Disguise  
+16 Disable Device  
+8 Escape Artist  
+8 Forgery  
+6 Gather Information  
+18 Hide  
+8 Jump  
+8 Listen  
+18 Move Silently  
+16 Open Lock  
+13 Search  
+8 Sense Motive  
+18 Sleight of Hand  
+8 Spot  
+18 Tumble





#### Feats:

Human Bonus Feat: Improved Initiative

1)Stealthy

3) Finesse (Sap)

6)Telling Blow [PHB-2]

9)Jack of All Trades [CAdv]

#### Human Racial Traits:

- 1 free feat at 1st level
- 1 free skill at each level
- 4 free skills at 1st level
- Favored Class: Any

#### Classname Abilities:

Trapfinding

Sneak Attack 5d6

Evasion

Trap Sense +3

Uncanny Dodge

Improved Uncanny Dodge

Improved Evasion

#### Equipment:

Mwk Sap

Mwk Dagger

Leather Armor

**Тактика боя** – Тихая, осторожная воровка, хорошо владеет дубинкой, имеет строгий моральный запрет на убийство, потому оглушает врагов, но оглушает умело. Она ловкая, пластичная, неплохой акробат. В бою слаба, предпочитает просто убежать. После долгого периода взаимодействия с Алаником, получила базовые понятия о криминалистике, заметании и поиске следов преступлений и маскировке.

**Характер** – хотя жизнь потрепала Ирэн, она все еще сохранила теплоту и доброту в душе, не смотря на то что она прячет свои истинные чувства, за маской равнодушия, она не будет безропотно наблюдать за чужим горем.

**Внешность** - невысокая (165см) девушка хрупкого телосложения с фигурой "песочные часы". Кожа Иры белая как снег. Чёрные чуть подвивающиеся густые волосы распущены и спускаются до середины спины, а чёлка - до середины глаз. Чёрные миндалевидные глаза всегда скрыты чёрной повязкой. Лицо овальной формы с остреньким подбородком, чуть курносый средней длины аккуратный нос. Носит чёрные перчатки с красной вставкой, что доходят до локтя.



Походка довольно уверенная, шаги широкие и чёткие - с первого взгляда и не скажешь, что она слепая. На ногах - красные сапожки. Её одежда самая что ни на есть простая и как нельзя лучше подходит к дорожной жизни - простое красноватого оттенка платье, доходящее до ступней, и длинный до пят дорожный плащ серого цвета с капюшоном и воротником-стойкой.

**Биография** – события повлиявшие на жизнь юной Ирэн начались еще задолго до ее рождения. Ее отец Арсен Адлер прославился по всем доменам Ядра как аферист и мошенник, он не выманивал последние гроши у обычных людей и не занимался грабежами, а так-же старался держаться подальше от оружия, не допуская крови на своих руках. Он занимался более необычными аферами, выбирая своей целью – наделенных деньгами и властью. Например однажды продал Дракову огромную партия сапог и ремней, сделанных из трилиния. Это вещество напоминающее выделанную кожу цветом, запахом и даже на ощупь нельзя определить подмену. Это вещество крайне редко встречается в Равенлофте, но находят его залежами, в некоторых пещерах можно найти целые тонны трилиния. У этого вещества есть лишь один недостаток, при намокании он становится ломким и



рассыпается. Арсен продал Дракову целый обоз этих сапог и ремней и получил огромный задаток на следующую партию товара. Но в первом же сражении пошел дождь...

Армия Дракова бежала с поля босая и без штанов, их противники даже не могли преследовать убегающих, потому что катались по земле от смеха.

Мать Ирэн, была известна под псевдонимом «графиня», молодая и прекрасная дворянка, Оликастро была приближенной к матери Ивана. Когда же Ивана убила свою мать, верная ей Оликастро приступила к вершению своего «правосудия». Будучи прирожденным химиком, она изготавливала взрывчатку, которую закладывала в дома верных Иване Борисе людей и эрмordenунгов. По всей Борке прошла цепь взрывов.

Арсен и «графиня» встретились в Даймонлю, когда оба бежали от преследователей, этот странный союз держался на взаимной ненависти, и жажде использовать партнера в своих планах, но постепенно перерос в любовную страсть.

Ирэн родилась в камере, за час до казни своей матери, «графиня» успела лишь прижать дочь к груди и дать ей имя. Девочка оказалась в приюте, но уже к вечеру Арсен выкрал ее, и воспитывал в одиночку, время от времени находя ей сиделок. Как правило среди своих знакомых воровок. Конечно же девочка вырастала карманицей, аферисткой и воровкой. Никем иным старый Арсен ее просто не сумел бы воспитать. Однако Ирэн любила своего отца и никогда не перечила ему, к тому-же ей нравилось обчищать чужие карманы и дома.

Она так-же поклялась отцу, что на ее руках не будет крови, и никогда не связывала свой путь с убийцами. Когда ей было 14 лет, ее отец пропал. Он уехал по одному важному «делу», но видимо что-то пошло не так, больше он так и не вернулся. Ирэн же проплакав несколько месяцев у окна, глядя в темноту улиц, перебралась в Даркон. Где продолжила оттачивать свои воровские навыки. Однако воровская гильдия быстро нашла девушку, однако конкурентку гильдии не убили, а предложили ей весьма странную работу, она должна была втереться в доверие к констеблю Рэю. Аланик Рэй был неподкупным детективом и создавал слишком много проблем, гильдии было мало убить его, Кассандра (глава воровских гильдий) решила опорочить его имя и все что он делал ранее н благо людей. Ирэн, которая была новичком в домене и ее безусловно было трудно заподозрить, учитывая как хорошо она умела играть невинную и добропорядочную леди. Она смогла сойтись с Рэем, и даже многому от него научилась, в плане

расследований (что весьма полезно было для нее, она с ужасом поняла сколько улик оставляла на местах своих преступлений, и что ее нынешняя свобода была чудом), однако их чувства были настоящие. Она действительно полюбила констебля, и когда ей было поручено оставить в его доме несколько ворованных драгоценностей она отказалась. У гильдии был продуман великолепный план, по обвинению детектива в управлении гильдией с которой он боролся всю свою жизнь. Были готовы и улики и свидетели, но всему помешали чувства Ирэн. Аланик сбежал, заодно ранив Кассандру. Он звал с собой и Ирэн, но та отказалась...

**Текущее состояние** – Ирэн несколько месяцев скрывалась, однако все это время Кассандра знала где прячется девушка и планировала план мести, когда к Кассандре прибыла наемница Димечи и сделала ей предложение от которого нельзя было отказаться, необходимо было найти крайнего, на которого бы «свалились все шишки», крайним как не трудно догадаться стала Ирэн.

### ***Катрина Димечи***

Name Катрин Димечи

Female (human) 10th lvl Ninja10 [CAAdv]

Alignment LE

Mod:

Str 11 (+0)

Dex 20 (+5)

Con 14 (+2)

Int 15 (+2)

Wis 16 (+3)

Cha 17 (+3)

Hit Points: 10d6+20 (55)

AC 20 (10, +5 dex, +5 unnamed), Touch 20, Flat 15

Init +9

BAB 7, Grap 7

Speed 30

Fort +5, Ref +12, Will +6

SR 0

DR 0

+14/+9 Melee: Vampiric Elven Thinblade +2 - 1d8+2 plus 1d6, 18-20/x2

+14/+9 Range (10 ft): Skillful Blowgun, Greater +2 - 1d3+2 20/x2

medium 5'2 tall, 118 lb. wt, 27 yrs old





Speaks Дарконийский, Мордентский.

Skills:

- +16 Bluff
- +16 Sense Motive
- +18 Tumble
- +18 Hide
- +18 Move Silently
- +16 Spot
- +16 Listen
- +16 Gather information
- +20 Sleight of Hand

Feats:

Human Bonus Feat: Improved Initiative

- 1) Danger Sense [CAV]
- 3) Exotic Weapon Proficiency (Elven Thinblade) [RoW]
- 6) Weapon Finesse (Elven Thinblade) [RoW]
- 9) Acrobatic Strike [PHB-2]

Human Racial Traits:

- 1 free feat at 1st level
- 1 free skill at each level
- 4 free skills at 1st level
- Favored Class: Any

Classname Abilities:

- Sudden Strike 5d6
- AC Bonus (+5)
- Ki power (8 pts)
- Trapfinding
- Ghost Step (Invisible, Ethereal)
- Poison Use
- Great Leap
- Acrobatics
- Ki Dodge
- Speed Climb
- Ghost Strike
- Improved Poison Use

Equipment:

- Vampiric Elven Thinblade +2 [RoW] [MIC]
- Skillful Blowgun, Greater +2 [CW] [CA]
- Darts (10)

**Тактика боя:**

Катрин весьма умелый боец невидимого фронта, причем в буквальном смысле этого слова. Она способна выпасть из поля зрения даже самого внимательного оппонента, кроме того, она не гнушается пользоваться ядом (up to DM) и прочими «грязными трюками», а ее способность на небольшой

период становится нематериальной дает ей возможность проникнуть в самые неожиданные места и ускользнуть из самых безнадежных ситуаций. Кроме того, она является владелицей весьма занимательного клинка, способного вытягивать жизненные силы из ее врагов и передавать их своей владелице.

P.S. Greater Blowgun позволяет метать отравленные дарты на расстояние до 50 футов (10 футов без штрафа за дальность). Также с помощью этих «нож» можно проводить скрытые атаки (Sudden Strike) с расстояния до 30 футов по ничего не подозревающим жертвам...



**Характер** – Димечи терзаема жадной наживы и почета, она желает стать аристократкой, но не способна осознать что ей никогда не стать аристократкой. Она способная поддержать светскую беседу, но ей интересна лишь внешняя сторона знати – богатство, внешнее благосостояние. Она носит украшения из искусно имитирующие настоящие драгоценности, может часами рассуждать о дорогом вине которого никогда не пробовала и знает сотни дворцовых сплетен. Катрина просто не может смириться с жизнью беднячки, отчаянно желая богатства.

**Внешность** - статная дама не лишённая изящества, однако в её внешности присутствуют мужские черты: большие кисти, широкие плечи, короткая шея, лицо с немного выступающими скулами, квадратный



волевой подбородок с ямочкой. Все эти черты прибавляют её образу основательности и массивности. Стоит добавить, что шарма ей прибавляют ямочки на щеках, пухлые губы с тонкой лёгкой улыбкой и тонкий нос. Густые волнистые, доходящие до лопаток волосы обладают приятным светло-русый оттенком. Ну, и какая же леди без шляпки? Шляпки она предпочитает с широкими полями, украшенными разноцветными перьями.

**Биография** – жизнь Катрины была на удивление обыденна и скучна. Хотя с детства она мечтала всегда засыпать с сытой, это редко ей удавалось. Вместо роскошных королевских платьев она носила перешитое тряпье старшей сестры, которое было сделано из занавески.

Она жила в бедности и грязи. А ее родители и старшие родственники гнулись под неподъемными долгами и поборами знати. Когда платить стало нечем, сборщики налогов убили всю семью Катрины в качестве примера для других должников. Катрине «повезло», она осталась жива, отделавшись сломанными ногами. Девочку, не смотря на раны никто, не приютил - хватало своих голодных ртов, а к вечеру односельчане и вовсе выбросили ее за ворота, надеясь, что живущий в лесах безумный старик найдет и сожрет ее. Старик нашел ее, но... как и во множестве историй - отчаявшийся человек нашел умудренного жизнью учителя и перенял его знания и опыт. Год за годом она перенимала знания своего наставника, который не хотел покидать мир не оставив приемника. А поскольку он был одним из самых разыскиваемых наемных убийц всего Ядра, не трудно понять кем в итоге стала Катрина. Переломы со временем зажили и когда Катрина научилась подкрадываться к жертвам так что они не успевали понять что именно их убило – она начала мстить. Стоит ли говорить что многолетняя злость и жажда мести помноженная на умения убийц очень быстро выкосила всю немногочисленную знать собиравшую налоги с того маленького поселения. Покончив с убийцами родственников, Катрина принялась за бесчувственных и безразличных односельчан... Прежде чем покинуть навсегда столь ненавистный родной край, Катрина убила своего учителя, впрочем, старик был уже так стар и немощен что сам жаждал смерти. А вскоре Катрина отправилась на поиски богатства и уважения.

**Текущее состояние** – Димечи, уже устала заниматься наемными убийствами, сколько людей она не убила, она все еще не разбогатела. Однако Димечи

наткнулась на записи, которым лучше бы не существовать, она узнала о отце Ирэн, который пытался украсть формулу бессмертия у графа Рихтера, уже одно знание о существовании этой формулы могло принести много зла, но Димечи решила распорядится информацией во благо себе. Она нашла Кассандру, которой и предложила продать эту формулу. Вампирша, трезво рассудила, что если у нее будет вещество, действительно дающее бессмертие, а не та обманка которую используют вампиры, она сможет подчинить себе и Каргата и Каргат, уничтожив всех кто противостоит ее дороге к власти. Конечно Димечи планирует выторговать себе достаточно власти и богатства прежде чем передать формулу, а после, через много-много лет аккуратно и без лишнего шума занять место Кассандры...

## **Мартина**

Name Martina

Female (human) 1st lvl Commoner 1

Alignment NG

Mod:

Str 9 (-1)

Dex 15 (+2)

Con 15 (+2)

Int 13 (+1)

Wis 17 (+3)

Cha 18 (+4)

Hit Points: 1d4+2 (6)

AC 12= (10 +2 dex) Touch 10, Flat 10

Init +2

BAB 0, Grap -1

Speed 30

Fort +2, Ref +2, Will +3

SR 0

DR 0

medium 5'2 tall, 103 lb. wt, 16 yrs old

Speaks Балок, Инф.

Skills:

+8 Handle Animal

+7 Listen

+7 Spot

+7 Craft (Tailoring)

Feats:

Human Bonus Feat: Ghostsight

1)Ethereal Empathy





#### Human Racial Traits:

- 1 free feat at 1st level
- 1 free skill at each level
- 4 free skills at 1st level
- Favored Class: Any

Class Abilities: (none)

Equipment: (none)

#### Особые умения:

**Аура экзорциста** - раз в день она может временно изгнать или подчинить себе нежить на расстоянии 20 футов (ДС 10 против харизмы), при этом есть 10% шанс, что изгнанная нежить полностью развоплощается.

**Защита от нематериального** – атаки нематериальной нежити, наносят ей лишь незначительные ранения (порезы и царапины), которые полностью заживают через д10 часов.

**Королева мертвых** – слабая волей нежить (спасбросок против воли, ДС 30) переходит под контроль Марты, когда та оказывается в синкхолле.

**Тактика боя** – Мартина не способна оказать какое-либо сопротивление, являясь обычной девушкой не обученной сражаться с живыми врагами. Однако ее навыки экзорциста, могут сделать ее полезной в попытке договориться или сразиться с порождениями тьмы.

**Характер** – Марта невероятно добрая и ласковая девушка, несмотря на ее детскую наивность и желание помочь всем окружающим очень трудно поверить, что такие люди вообще существуют. Она искренне любит графа, и она очень старается найти в людях хорошие черты. По мнению Марты плохих абсолютно плохих людей не бывает.

**Внешность** - внешность девушки весьма обычная, однако в этой простоте пропорций и линий и таится главная изюминка. Можно сказать, что она несколько бросается в глаза своей непримечательностью — одевается всегда просто и не броско, обычно это рубаша и длинная до пят юбка. Средний рост и комплекция, чуть покатые плечи вкупе с тонкими музыкальными пальцами придают её фигуре изящество. Чёткий, тонкий, слегка вытянутый овал лица исполнен лёгких, округлых линий — маленький подбородок, алые небольшие выпуклые губы, при чём верхняя тоньше нижней, маленький чуть вздёрнутый нос, не выдающиеся скулы, тонкие дугообразные брови над большими, по-детски открытыми глазами неприметного серого цвета. Довершает образ мягкие светлые волосы, что свободно спускаются до плеч. С первого взгляда производит впечатление наивного, доверчивого, летающего в облаках «вечного» ребёнка. Не смотря на такую «серую внешность», в ней есть то, что заставляет смотреть ей вслед, некое внутреннее сияние, что притягивает к ней взгляды.



**Биография** – обычная деревенская девушка, родилась и выросла в Нуритюре, играла в с самодельными куклами, помогала родителям по хозяйству и готовилась выйти замуж, хотя ее сердце уже было занято человеком, которого она не встречала в реальности.

От остальных детей ее отделяли видения – Марта не могла понять почему они преследуют ее, но вещие сны о прошлом и будущем, куски событий и воспоминания мертвых людей преследовали девушку, стоило ей заснуть.

Марта никогда не слышала ни одного дурного слова и росла в любви и покое, не совершала зла и тем не менее ее преследовали трагичные и жестокие видения. Но был лишь один сон доставляющий ей радость – прекрасный принц, чье лицо она не могла разглядеть, оно было скрыто черной полумаской. Он был красив и не причинял ей вреда и беспокойства, к тому-же она видела очень много моментов из его



жизни связанных с ней - как она танцует на балу, как держит на руках дочь, и принца который всегда был рядом с ней, до последнего вздоха...

Остальные видения были связаны с трагичными событиями: смертями, болью и страданиями неизвестных ей людей. Которых она лишь могла жалеть, и не способна была помочь, что еще сильнее давило на нее.

Дальше лишь хуже - кроме обычных видений ее стали преследовать неупокоенные души, сперва они лишь пугали, но вскоре начали причинять боль - щипали, кусали, царапали ее. А вслед за обычными призраками пришли озлобленные души, которые желали убить ее. Они были сильнее и могли влиять на материальный мир - нанося девушке болезненные раны.

Чтобы не подвергать опасности родителей и немногочисленных друзей - Мартина сбежала в лес, где надеялась что призраки наконец оставят ее в покое. В один из таких дней, она убегала от очередного злобного духа и случайно наткнулась на прогуливающегося по своим владениям графа Рихтера, носившего по обыкновению черную полумаску, узнать в нем «принца» из видений не составило труда, и удивительно но Стефан не прогнал девушку, и не причинил ей вреда, а наоборот - пригласил в замок...

**Текущее состояние** - ныне Мартина живет в замке, наслаждаясь любовью графа и роскошью. Хотя она не понимает причину по которой слуги боятся ее и иных жителей замка, она всегда ласкова и добра с ними. Лишь одно обстоятельство омрачает ее счастливое времяпровождения - она все чаще и чаще сталкивается с призраками. Особенно часто Марта видит призрак женщины в алом платье, из груди которой торчит кинжал. Кажется, та преследует юную графиню.

Про замок, графа и аристократов ходят всяческие слухи, но Марта просто предпочитает не слушать сплетен, она побаивается подвала, потому-что рядом с подземельем она видит больше всего духов.

Однако чем дольше она живет в замке, тем больше вопросов у нее возникает.

## **Шайн Дэ Крон**

Shain De Kron

Name ?

Male (human) 9th lvl Aristocrat 2/ Rogue 5/ Thief-acrobat 2

Alignment NG

Mod:

Str 13 (+1)

Dex 16 (+3)

Con 16 (+3)

Int 12 (+1)

Wis 10 (+0)

Cha 18 (+4)

Hit Points: 2d8+7d6+24

AC 24= (10 +3 dex, +4 arm, +5deflect, +2 dodge) Touch 13, Flat 12

Init +3

BAB 5, Grap 6

Speed 30

Fort +5, Ref +10, Will +5

SR 0

DR 0

+11 Melee, Rapier (+2) 1d6+3, 18-20/x2

+9 Melle, Dagger (Mw) 1d4+1, 19-20/x2

+9 Range, Crossbow (Mw) 1d6, 19-20/x2

medium 4'8 tall, 114 lb. wt, 19 yrs old

Speaks Балок, Дарконис, Мордентиш, Вааси.

Skills:

+15 Balance

+9 Bluff

+13 Climb

+6 Gather Information

+11 Hide

+8 Open Lock

+6 Search

+15 Tumble

+8 Perform (Drama)

+13 Diplomacy

+6 Ride

+4 Knowledge (Ravenloft)

+6 Knowledge (Nobility& Royalty)

+13 Use Magic Device

+13 Jump

+2 Speak Language

Feats:

Human Bonus Feat: Dodge

1)Weapon Finesse

3)Weapon Focus (Rapier)

6)Mobility

9)Spring attack





#### Human Racial Traits:

- 1 free feat at 1st level
- 1 free skill at each level
- 4 free skills at 1st level
- Favored Class: Any

#### Class Abilities:

- Trapfinding
- Sneak Attack 3d6
- Evasion
- Trap Sense +1
- Uncanny Dodge
- Fast Acrobatics
- Kip Up
- Steady Stance
- Agile Fighting
- Skill Mastery
- Slow fall (20ft)

#### Equipment:

- +2 Rapier
- Mwk Light crossbow
- Mwk Dagger
- +2 Cloak of Charisma
- +2 Gloves of Dexterity
- +2 Bracers of Armor
- +1 Amulet of Resistance
- Hand of Mage
- Wand of Cure Light Wounds
- Wand of Detect Magic
- Wand of Detect Secret Doors
- Everburning Torch
- Scroll of Invisibility
- Scroll of Cat's Grace
- Scroll of Obscuring Mist
- Scroll of Expeditious Retreat
- Scroll of Disguise Self
- Scroll of Reduce Person
- Scroll of Mage Armor
- Scroll of True Strike
- Thieves' Tolls, Mw
- Climber's Kit, Mw
- Courtier's Outfit
- Rope, Silk

**Тактика боя** – являясь вором, герой предпочитает обчистить карманы противников, или наоборот – подложить, что то опасное в геройский инвентарь. Однако если иного выхода кроме битвы нет, он способен читать магические свитки и использовать папиру.



**Характер** – жизнь Шайна пуста как колодец, из которого вычерпали последние капли влаги, его жизнь, вернее существование не приносит никакого удовлетворения, а любое развлечение, которое он находит способно развлекать его совсем недолго. Единственное что доставляет ему удовольствие и вкус к жизни это жестокие «игры» с беззащитными людьми и унижение тех, кто способен постоять за себя. Часто это приводит к конфликтам и если бы Шайн не был хорош в бою, он бы давно погиб. Угроза жизни еще одна «забава», которая позволяет ему обрести жажду к жизни. Многие сравнивают Шайна с живым мертвецом, и они во многом правы, по сути он не живет и не умирает, лишь существует...

Шайн стремится всеми способами развлечься. Для него не имеет значения, во имя чего льется кровь или насилие, главное, что бы она лилась рекой принося удовлетворение.

**Внешность** – высокий и крайне худой мужчина, кожа бледная и создается впечатление что его морили голодом. Глаза «потухшие», безжизненные. Волосы черные как смоль, длинные и растрепаны, немного сальные и блестят в темноте, завиваясь на концах. Челка закрывает большую часть лица. Ходит Шайн как призрак, кажется он не передвигается по полу, а



просто скользит по нему, настолько тихо, медленно и плавно он движется. Ногти короткие, ухоженные. Лицо постное и видно что ему все очень давно надоело.

Одежда – предпочитает такие вещи, к каким можно отнести длинный плащ цвета запекшейся крови. Под плащом мы видим черный пиджак и брюки, заправленные в высокие, по колено, начищенные до блеска темные сапоги. Изредка надевает белые перчатки. Постоянно носит с собой носовой платок с анаграммой С.Д.К. Стоит сказать что, увидев Шайна впервые, в темноте можно заработать сердечный приступ, будто бы столкнувшись в темноте ночи с призраков или упырем...

### Биография:

Хотя этому человеку всего 27 лет, он уже успел натворить дел...

Шайн родился в Даймонлю, в богатой аристократичной семье, приближенных к высшей власти. Деньги не просто водились в доме, в них можно было купаться. В прямом смысле этих слов - на третьем этаже шикарного особняка находилась бронзовая ванна, которая была полна золотых и серебряных монет. Как считали на исконной родине рода Кронов, благородные металлы при соприкосновении с телом могли лечить раны и продлевать жизнь. Так или иначе, у Шайна было все – лучшие учителя, лучшая одежда, он никогда не спрашивал откуда берутся те блага что он получает, лишь требовал новых развлечений. Когда денег данных родителями не хватало он воровал деньги родителей, которые предпочитали не обращать на это внимание. Не разу его не наказывали и он не знал даже приблизительно значения слов «воспитание» и «дисциплина».

К 15 годам он уже имел более сотни «друзей» и десяток содержанок. Которые умело, тянули из него родительские деньги. Более того, эти же «друзья» привели его в общество вампурш, дав ему новые кровавые развлечения без которых он вскоре не мог обходиться. Постепенно жестокость, которую он проявлял в сточных каналах Даймонлю, он начал проявлять и дома. Избивая и унижая прислугу. Когда мать узнала какие собрания посещает ее сын, она пришла в ужас и по словам очевидцев возвратилась домой седой. А вскоре он начал поколачивать и мать. Отец принял единственное разумное решение – Шайн был отправлен служить в армию. Однако деньги которыми родители продолжали его снабжать

послужили отличным поводом чтобы переложить свои обязанности на других. Все что делал Шайн помимо тренировок, так это посещал публичные дома (куда впрочем его перестали вскоре пускать, из-за многочисленных жалоб хозяев домов и работающих куртизанок ставших жертвами агрессии Шайна), пил в кабаках и играл в карты, каждый вечер он пускал по реке кораблики из долговых билетов прекрасно понимая что любящие родители все оплатят.

Через несколько лет он вернулся еще более неконтролируемым. Обычные развлечения уже давно приелись, и не вызывали не единого положительного чувства, более того он был зол на семью, которая решила от него избавиться...

Но вернулся он настоящим пай-мальчиком, помогал отцу, ухаживал за матерью, заботился о младшей сестренке что родилась за год до его возвращения. Он нацепил маску доброты и заботы. Разорвав все порочные связи что были на виду у семьи и общества, он вновь и вновь погружался в пучину разврата и крови в кругу вампурш, которые стали ему дороже родной семьи.

Наконец прожив таким образом три года, он разработал план убийства своей семьи, в осуществлении которого ему помогли друзья-вампури. Его отец отправившись на встречу со старым боевым товарищем не вернулся домой, через неделю труп отца и товарища был найден в канаве. Личность погибших смогли установить лишь по личным вещам и остаткам одежды. Их тела были растерзаны неведомым зверем, обескровлены и вывернуты наизнанку. Матери Шайн так и не смог отомстить, увидев тело мужа она тотчас упала на землю с сердечным приступом. Получивший огромное состояние молодой Крон, отдал свою младшую сестру вампуршам, которые решили выпить всю ее кровь за раз, девочка не пережила той ужасной ночи, но перед смертью прокляла своего брата...

Для Шайна та ночь обретенного богатства была первой ночью когда он действительно почувствовал себя абсолютно счастливым...

А утром проклятье проявило себя в полной мере и Шайн вытащенный неизвестными из своей постели в одном белье, был доставлен странному человеку, который быстро выбил из него всю информацию о его связях с вампуршами. Когда монстры были уничтожены, неизвестные люди подвергли Шайна мучительным пыткам. Однако тело Шайна таинствен-





ным образом пропало в тумане, появившемся вокруг окровавленного юноши.

**Текущее состояние** – Шайн мертв, пусть он дышит и мыслит, он прекрасно знает что в душе - мертв, по ночам его мучают кошмары где он видит свой сгнивший труп в котором копошатся черви...

Трудно представить почему этот человек, не представляющий собой ничего особенного смог поселиться в замке и выжить в нем до сих пор. Возможно из-за благосклонно Дориана который нашел отличного любовника в этом злобном, но покладистом юноше, или потому что большая часть населения замка – предатели и просто не могли пройти мимо и не помочь одному из своих...

В любом случае в последнее время его смерть все более частая тема среди либертенов, от живого Шайна проку аристократам мало...

**Примечание для мастера** – Шайн предатель, думающий лишь о сиюминутной выгоде, не стоит делать его стратегом темных сил, все что его интересует – развлечения. Его вполне можно сделать шпионом и агентом любой нужной вам организации, Шайна чрезвычайно легко завербовать, достаточно лишь предложить ему достаточно заманчивую награду. Во время атаки на замок «белых мантий» он безусловно примкнет к последним.

Шайн и внешне и поведением напоминает вампира, у него сохранились привычки и «вампирские» развлечения еще с бытности в обществе вампурш. Шайн пьет кровь, но употребляет ее только для собственного удовольствия, мастер может выставить его в своем модуле как вампира, особенно если партия увидит его процесс «питания» в бледном свете полной луны...

## Эржбет Гантэ

Name Erjbet Gante

Female (human) 10th lvl Rogue1/ Cleric 8/ Blood lady 1 [K2]

Alignment CE

Mod:

Str 10 (0)

Dex 10 (0)

Con 16 (+3)

Int 15 (+2)

Wis 20 (+5)

Cha 18 (+4)

Hit Points:  $d6 + 8d8 + d6 (6+36+4+30) = 76$

AC 10 =  $(10 + 0 \text{ dex} + 6 \text{ armor})$

Touch 10 Flat 10

Init 0 BAB +7/+2

Grab 5 Speed 30

Fort +11, Ref +4, Will +14

medium

OR (рейтинг отверженности) 3 (prestige-class + armor)

Speaks: Мордентиш, Имф, Балок.

Skills: (89 points)

K (religion)  $10+2=12$

K (arcana)  $10+2=12$

K (nobility)  $10+2=12$

Concentration  $10+3=13$

Spellcraft  $5+2+2=12$

Bluff  $10+4=14$

Diplomacy  $10+4+2+2=18$

Intimidation  $5+4=9$

Heal  $5+5=10$

Intimidation  $4+4+2=10$

Hypnosis [RCS]  $10+4=14$

Human Racial Traits:

- 1 free feat at 1st level

- 1 free skill at each level

- 4 free skills at 1st level

- Favored Class: Any

Feats:

Leadership

Corrupt spell [CoR]

Reaping spell [CoR]

Snatch Trophy [CoR]

Bloodsoaked [CoR]

Equipment:

Night blade [LoD]

Healing ring

Camellia black lady [CoR]

Imfeor armor (+3 studded leather, +3 deflection, evil, fear DC 15, +1 OR)

Spells/day

0 - 6

1 - 7/1

2 - 5/1

3 - 4/1

4 - 4/1

5 - 2/1



Spells:  
B – blood



#### Особенности:

**Бессмертие (Na)** – после гибели сознание Эржбет переместится в ближайший свежий труп молодой девушки. Через 46 дней тело полностью изменится приняв прежние черты внешности и оживет. Все предметы и артефакты, принадлежавшие колдуньи конечно же останутся на ее прежнем теле (или будут разворованы существами убившими ее).

#### Классовые способности:

Вечное тело (Timeless body) (Ex) [K2]  
Пугающая красота (Dislike Beauty) (Ex) [K2]  
Кровавая выносливость (Blood Constitution) (Ex) [K2]  
Коварная атака (Sneak attack) +1d6  
Обнаружение ловушек (Detect traps)  
Аура зла (Evil aura) (Ex)  
Контроль мертвецов (Rebuke undead) (Su) (7/день, 6+1d20)

**Тактика боя** – Эржбет лишилась большей части своей силы, после потери души. Ныне она полагается больше на свои умения диплома и делает всю грязную работу чужими руками, однако она еще не растеряла все свои божественные силы и если потребуется, может оказать отпор врагу.

**Характер** – похожа на машину, или нежить чем на обычного человека. Потеряв душу она лишилась

чувств, ощущений, эмоций. Ей остается лишь вспоминать как она упивалась чувственными удовольствиями плоти и шла на поводу у страсти и желаний, ныне у нее будто зияющая дыра в сердце, словно воронка вытягивающая все ощущения и делающая ее ходячим мертвецом.

**Внешность** – невысокая дама хрупкого телосложения. Однако всё в ней буквально дышит надменностью. Белая мраморная кожа, угловатые линии, острый вздёрнутый подбородок, капризный изгиб пухлых ярко накрашенных губ, кончики которых застыли в вечном недовольстве, узкая переносица с несколько массивным кончиком носа, брови упрямыми дугами находятся высоко над раскосыми чёрными как ночь глазами, внешние уголки которых приподняты вверх, открытый высокий лоб — вот основные черты этой всегда прямой как струна девушки. На не очень длинных руках натянуты облегающие перчатки, что доходят до середины плеча. Одевается со вкусом, умело подчёркивая достоинства её фигуры и зрительно её вытягивая. Носит украшения, что делают акцент на её длинной, подобной башне из слоновой кости, шее. Предпочитает высокие причёски, вплетая в почти белые волосы украшения из драгоценных камней и перьев, подчёркивая тем самым своё выразительное лицо. Достаточно бросить мимолётный взгляд на неё, чтобы понять, что с этой дамой не просто нельзя, но и опасно спорить — возражений не потерпит ни в каком виде.

**Краткая биография:** Эржбет несколько лет была любовницей графа, являясь богатой и влиятельной аристократкой, она всегда добивалась своих целей, не считаясь с жертвами, желая стать бессмертной, она создала культ, дабы многочисленные жертвы даровали ей силы и вечную молодость. Когда цели Стефана и Эржбет пересеклись, она предала графа, и потому вскоре погибла. Убив единственного человека, принимавшего и понимавшего его – Рихтер был перенесен туманами в Имфеор, а Эржбет разделилась на две половины... ее тело было живо и получило столь долгожданное бессмертие, а душа подвергалась ужасным страданиям, будучи затерянной в туманах. Изредка призрак Эржбет способен покидать свою тюрьму и связываться с людьми и часто своим собеседникам, она представляется как Эзра.





**Текущее состояние** – Эржбет руководит сектой «белых мантий», так-же набирает последователей и шпионов в замке. Ее главная цель получение достаточной силы и власти что бы навечно уничтожить графа. Она приносит многочисленные жертвоприношения, что бы получить божественную силу.

**Примечание для мастера:** жизнь Элиззы скучная и безрадостная, она лишена чувств, эмоций и ощущений. Единственное что она желает – это объединиться со своей потерянной душой, в этом случае она не только станет во много раз более могущественна и вернет возможность чувствовать окружающий мир, но и станет смертной (впрочем есть шанс что это сделает ее злой богиней).

### **Эмиллина Дарк**

Female (human) 13th lvl Wisard 3(focused specialist[conj])/ Master Specialist 10  
Alignment NE

Mod:

Str 8 (-1)  
Dex 16(+3)  
Con 14(+2)  
Int 24(+7)  
Wis 10(+2)  
Cha 10(+2)

Hit Points: 13d4+26=58

AC 17=(10 +3 dex, +4deflect) Touch 17, Flat 14

Init +5

BAB 6, Grap 5

Speed 30

Fort +6, Ref +7, Will +8

resistance to acid and fire 6

+5/+0 Melee, dagger, d4-1

medium 4'8 tall, 114 lb. wt, 19 yrs old

Speaks Балок, Дарконис, Мордентиш, Вааси.

Skills:

concentration +18

spellcraft +23

K(arana) +20

K(history) +20

Decipher Script+23

K(geografy) +20

K(nobility) +20

craft(восковые фигуры) +15

profession(режиссёр) +7

professin(экскурсовод) +7

Feats:

Human Bonus Feat: Demon heritage

1)Spell Focus (conj)

3)Demon resistance

6)Imp. init.

9) snowcasting spell

12)energy subs.[cold]

Human Racial Traits:

- 1 free feat at 1st level

- 1 free skill at each level

- 4 free skills at 1st level

- Favored Class: Any

Class Abilities:

Scribe Scroll

Immediate magic[conj]

scill focus (spellcraft)

expanded spellbook\*3

greater spellfocus(conj)

casterlewel incrise +2

minor school esoterica

moderate school esoterica

major school esoterica

Equipment:

Mwk Dagger

+2 Gloves of Dexterity

+4 Neckplace of Armor

ring of evasion

Ring of Arcane Supremacy

healing belt

воскофигурный набор

spellbook

material components

silver clock «chronomant»

spells/day

0: 4{2}

1: 5{2}

2: 5{2}

3: 5{2}

4: 4{2}

5: 3{2}

6: 2{2}

7: 1{2}



spells

1. nerveskitter, mage armor, shield, unseen servant, lesser orb of cold, burning hands, feather fall
  2. melf's acid arrow, protection from arrows, flame sphere, scorching ray, blindness
  3. reverse arrow, greater mage armor, acid breath, tongues, fireball, lightning bolt, deeper darkvision, tremorsense
  4. stonewall, fire shield, wall of ice, ice storm, orb of cold, dimension door, edward's black tentacles.
  5. break enchantment, mud to rock, rock to mud, wall of stone, teleport, arc of lighting,
  6. acid fog, acid storm, freezing fog, greater dispel magic, amf.
  7. finger of death, phase door, mordaken's magic.
- Mansion

**Серебряные часы «Хрономант»** - снятые Эми с одной из жертв, они выглядят как обычные часы но способны останавливать время. Каждый раунд пока время остановлено Эми теряет месяц жизни. Из за этого Эми не использует часы дольше одного оборота.

**Тактика боя** – Эми умелый арканист, и потому способна постоять за себя, однако битвы мало ее интересуют. Она нападет лишь если хочет использовать тело убитого для создания нового «произведения» либо для самозащиты. Ее магия останавливает время, замораживает противника, парализует или связывает его. Иными словами она устраняет боевые умения своего врага, просто не давая ему возможностей атаковать.

**Характер** – Эмилиана напоминает восковую куклу, хотя она может переживать гамму эмоций, ни один мускул не дрогнет на ее лице, даже боль она встречает, не поводя бровью. Ее характер трудно понять, для большинства людей она лишь живая кукла, или вовсе неупокоенный мертвец. Лишь созерцание нового «шедевра», который она собственноручно создает из человеческой плоти на несколько минут возвращает ей человеческие чувства и погружает в состояние абсолютного счастья.

**Внешность** - Эмилиана внешне своей напоминает куклу, сделанную с любовью мастера, у нее короткие белоснежные волосы и безжизненные, потухшие глаза. Ее кожа бледная и напоминает цветом воск. Когда восковая маска начинает



шелушится, можно разглядеть следы старого ожога, который начинает потихоньку исчезать. Правый глаз Эми потеряла все из-за того же ожога, что изуродовал ее лицо, теперь он серебряного цвета, со звериным зрачком, конечно же создан он из стекла. Порой кажется что Эми замирает как статуя, находясь в одном положении и не шевелясь, будто высматривает что-то. На правой руке носит перчатку из плотной кожи. Часто ее можно увидеть держащей красивую алую розу, но едва она забывшись берет розу правой рукой - как та за мгновение вянет.

**Биография** – Эми совершенно не помнит того времени когда была обычным ребенком, совершенно не помнит родителей и друзей детства. Все воспоминания тех времен связаны лишь с тесной палатой психиатрической клиники.

Родители и двое братьев Эми сгинули в Доминии, но маленькая девочка «пришлась по вкусу» психиатру-вампиру, потому он многие годы держал ее в палате, с другими детьми. Стараясь выжить и сохранить рассудок, она долгими днями сидела на подоконнике смотря в зарешеченное окно, ее разум блуждал где-то совсем далеко от этих стен.





Ей казалось что однажды мечты смогут увести из этого ужасного места, но шум, плач и возня ее соседей мгновенно выводила ее из себя, постепенно грань между вымыслом и реальностью различалась все меньше и вскоре стала вовсе незаметна. Эмили была самой старшей и сильной среди своих соседей, потому принуждала их к тишине и молчанию с помощью кулаков, нещадно избивая любого ребенка что мешал ей наслаждаться мечтами. Она обводила их холодным взглядом, словно кукол и погружалась в свои мечтания. Когда ее психика была полностью нарушена, она убила всех своих соседок по палате, и расставив их тела словно статуи - смогла наслаждаться абсолютной тишиной и спокойствием. Доминиани не стал мешать этой идеалистической картине ему чрезвычайно нравился "вкус" этой девушки которая как восковая кукла сидела на месте - пока он ею питался, к тому-же его заинтересовала патология девочки. Так-что он распорядился не трогать тела, но больше никого не помещать к ней в палату, чтобы не терять пациентов.

Эми жила в своем прекрасном мирке недолго, тела вскоре начали разлагаться. Это вызвало настоящий шок у девочки, заставив ее спрятаться под кроватью и плакать - мир спокойствия сменился на мир смерти, прекрасные мечты на кошмары. Доминиани решив провести эксперимент покрыл тела воском, сделав подобие восковых фигур. И это полностью вернуло девочке спокойствие.

И более того, дало ей возможность понять что тела, а равно и реалистичные мечты создающиеся при их созерцании - можно сохранить на очень долгое время.

Через несколько месяцев посреди ночи раздались звуки боя, скрежетающихся клинков, предсмертных криков. Несколько героев проникли внутрь клиники - убили «санитаров», и спасали пациентов, одной из спасенных была и Эми.

- Этот изверг держал ее в одной комнате с трупами! Страшно подумать, что он мог с ней сотворить.

- Не плачь бедняжка, мы никому не позволим обидеть тебя, как твое имя?

- Эмиллина. - утирая слезы проговорила девочка.

Так она оказалась на родине героев - Ламордии. Один из ее спасителей принялся подыскивать ей семью или приют, когда столкнулся со своим старым приятелем Александром Дарком, старые друзья отметили встречу, где Дарк рассказал что его супруга давно мечтает о ребенке, но уже несколько лет подряд Анна не может забеременеть. Разговор продолжился и было рассказано о Эмилине,

на следующий день девочка оказалась в особняке маркиза.

Сперва пугал каждый шорох, но вскоре она казалось ко всему привыкла и стала обычным ребенком. Смерть приемной матери вернула Эми потребность, в ее маленьком мире грез где все тихо, прекрасно и нет смерти. Но любовь отца, не дала ей вернуться на путь убийств людей. Лишь когда она увидела, как ее отец убил молодую служанку, которая шантажировала его, Эми вновь ощутила потребность в убийствах. Маркиз же, был шокирован когда понял что его преступлению были свидетели, он долго пытался объяснить дочери причины своего поступка, и намеревался во всем сознаться властям. Он был поражен когда его дочь завернула тело в ковер, и помогла его закопать в саду.

Сначала пропала Колли - собака маркиза, после кошка единственной служанки особняка. После еще несколько животных.

Трупы Эми превращала в набитые соломой чучела, тщательно зашитые и покрытые воском.

Через несколько недель вокруг замка начали происходить пропажи людей, как правило молодых девушек и детей.

Эмиллина часто отлучалась по ночам, и когда маркиз задавал вопросы - лишь с улыбкой молчала, а после шла в свою комнату где сидела весь день. Наконец пропало столько людей вокруг поместья графа - что стали подозревать его самого. Шестеро стражников постучали в дверь его дома, и рассказав о своих подозрениях принялись обыскивать дом. Перевернув все верх дном и особенно тщательно исследуя подвал и чердак, они нечего не найдя ушли. В ту ночь Александр ворвался к дочери требуя рассказать ему правду, его лицо было красным от гнева, он кричал на дочь и даже ударил ее. После чего испуганно отскочил держась за сердце. Девушка отодвинула шкаф, открыла замаскированную под стену дверь. Подойдя к порогу этой замаскированной двери Александр застыл, в его глазах читался ужас, а волосы седали. Веки чуть подрагивали, маркиз развернулся и поднявшись в свой кабинет написал завещание. "Я сделал из своей приемной дочери монстра, моя порочная страсть побудившая меня к убийству - толкнула мою дочь к ужасным деяниям. Я чудовище - создавший чудовище". Написав эти строки, маркиз достал серебряный нож для бумаг, несколько мгновений смотрел на конец лезвия, а после пронзил свое сердце.



Эмилина сожгла записку, буквально в ту же минуту в кабинет ворвались стражники. Собаки раскопали землю и прохожие заметили руку убитой служанки, торчащую из земли. Дом был снова тщательно обыскан и на этот раз поиски увенчались успехом. Маркиз Александр Дарк был обвинен в преступлениях, его имя было запятнано, а его дочери удалось подкупить стражу и бежать, скрываясь от правосудия. Но убегала она не долго. Когда она шла по темной подворотне, кто-то зажал ей рот платком смоченным хлороформом, а вскоре она очутилась на операционном столе ученого, пытающегося создать из человеческого тела – совершенное оружие. После данной операции одна ее рука «умерла». Она была холодна, плохо слушалась и по ней то и дело пробегали судороги. К тому же прикосновение Эмилины с той поры было способно убивать. Неизвестно чем бы это закончилось, если бы туманы не вырвали девушку из лап сумасшедшего вивисектора и не переместили в замок.

В замке Эми не только развлекалась и «сохраняла» вечную красоту служанок и жителей домена посредством превращения их в восковые фигуры, но и занималась серьезной исследовательской работой, а именно изучала различные способы замедления и фиксирования положений тел, начиная от обычных веревок и заканчивая магией останавливающей время.

К тому-же Эми серьезно была увлечена идеей сохранения тел, и даже разработала криогенные камеры, но позже отказалась от этого, создав «хрустальные гробы» - футляры из прочного стекла и стали, запечатывающие тело внутри гроба и не пропускающие воздух. По ее расчетам в таких саркофагах тела могли сохраняться веками...

Однако она не могла бы вечно наслаждаться своими преступлениями, однажды так или иначе последовала бы расплата. Когда Эми решила создать восковую фигуру из молоденькой и невинной девушки оказавшейся в замке, то получила не совсем то что ожидала. Девушка сумела вырваться и схватив котелок с кипящим воском плеснула его прямо в лицо Эмилины.

**Текущее состояние** – Эми все так-же как и несколько лет до этого просто живет в замке, время о времени создавая новые скульптуры, в последнее время она также руководит сектой «инфернум» собирая своеобразную компанию людей с близкими ей интересами. Хотя она кажется весьма беззаботной, ее душу терзает ярость и жажда мести девушке, которая обожгла ей лицо и сумела сбежать. Только ее страсть к «искусству» и жажда мести волнуют Эми, больше ничего ее не интересуют. В разборки между замком и «белыми мантиями» она просто не будет вмешиваться...







*Others*



## Слуги

*«Что есть никчемная жизнь раба для Хозяина. Кто ты для него? Никчемная однодневная игрушка. Почему – то повелось, что у рабов нет чувств, нет души, нет никаких жизненных ценностей. Большинство из Господ видят в своих женщина - игрушек, кукол для собственного удовлетворения, ни что 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**

Основное население домена, выглядят как молодые девушки от 15-20+ лет. На вид весьма красивые, но как правило забитые, многие со следами побоев и издевательств, заплаканным лицом и постоянным страхом за свою жизнь.

Девушек держат в страхе и под постоянным контролем.

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

Занимаются они в основном тем что шьют, стирают, убирают, готовят и занимаются иной работой.

Их тела со временем разрушаются. Потому Стефан считает их неудачными экспериментами, и даже не пытается 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, да и одному в нем слишком скучно.

Изначально служанки, являлись одним из экспериментов по воссозданию жизни, проводимые Стефаном. Он был вне себя от радости, когда в созданной им машине, из засохшей капли крови жертвы (образцы крови он собирал во время своих странствий) было создано тело прекрасной девушки. Первое что она сделала прежде чем упасть в обморок, это по какойто неизвестной никому кроме нее причине, поцеловала графа, который едва успел подхватить ее, прежде чем девушка рухнула на землю.

Он назвал ее Амелией, и девушка влюбилась в него, со временем ее чувства переросли в настоящую страсть.

И ни смерти, ни боль, ни что не могло 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 не было возможности - они погибали навсегда.

Что бы продлевать их "жизнь" - граф разработал особый препарат, мерзкие на вкус таблетки, которые притормаживали процесс гниения плоти и разрушения тканей.

Во-вторых, их память была недолговечна, они создавались, имея пробелы в памяти, были некие проблески, флешбеки, но часто они не помнили собственного имени. Потому им выдавали личные номера при создании, которые стали аналогами имен прислуги.

Они умели ходить, говорить, работать, сохраняли навыки из прошлой жизни.

С каждой новой реинкарнацией они обретали новые личности, частично они были иницированы всплывающим в памяти прошлым первого рождения. Но большая часть обрела новые 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 и умирать.

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. "В конце концов к чему жалеть сломанные игрушки?" Знати быстро надоели пытки, хотя они время от времени ими забавляются, им больше понравилось совершенно другое – иметь полный контроль над ними, власть над жизнями и смертями несчастных. Граф дал им «справедливый» выбор - либо уйти из замка и умереть через некоторое время без лекарства, либо безропотно выполнять все приказы. Несколько сбежало сразу, еще несколько чуть позже, когда Стефан создал среди них устойчивое чувство страха и покорности, превратив их в рабынь. Сбежавшие заменялись на новых, оставшиеся были тихие и послушные.

### **Классификация слуг:**

Всего данные "существа" делятся на 4 вида, причем делятся они только для самих служанок, для хозяев они все одинаковы. 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. Они редко жестоко мучают или убивают их. Живые люди часто нужны для ритуалов и экспериментов, потому что знают ограничивает свои развлечения с ними, что бы всегда иметь «под рукой» необходимый человеческий материал.

Они отличаются тем что любят свою работу и немного побаиваются хозяев, они не могут понять почему остальные служанки все время напуганы. Но первое же посещение пыточной или ночь в камере. Мгновенно развеивают их иллюзии. В отличие от остальных, ничто их в замке не держит, и узнав правду они могут (и будут стараться) сбежать. Конечно, когда они умрут и будут воскрешены в качестве гомункулов, им все же предстоит сделать для себя нелегкий выбор.

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 сплошной затянувшийся кошмар. Вкупе с унижениями даже со стороны девушек иных групп 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 и в самом деле лишь средства для любовных утех господ, но большинство попадает в эту группу за очень красивую внешность, обладание знаниями и 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, которых не стоит «ломать» без особой нужды. Эта группа также очень малочисленна. 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 уязвимых.

Изначально эта "группа" состояла лишь из Амелии, которая как самая первая и самая удачная пользовалась всеми благами и считала себя равной хозяину, а тот не спешил ее разочаровывать.

Преданная любовь «куклы» его забавляла, хотя он принимал ее совершенно 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 «с.сестры». Численность группы составляют две, иногда три девушки, харизматичные, любящие власть и готовые причинять боль невинным.

Уникальное устройство их тел, открывается при нападении на них.

В битве из их кисти вылезает острый как бритва клинок. По одному на каждой руке. Сделан данный клинок из крепкого материала, напоминающего кость. Материал полностью биологический, и 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 работе лишь тех кто умеет хорошо готовить и достаточно трусливы что бы попытаться подсыпать яд в готовящуюся 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, оранжерее или мытью полов и посуды на кухне. Большая часть оставшихся занимается уборкой и стиркой. Это наиболее беззащитные перед хозяевами слуги, если в комнате что то пропадет, убиравшаяся 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, комнатах и коридорах, прямо на глазах знати, что порой грозит им серьезными неприятностями.

## **Гомункулы – раса замковых слуг** *Living construct*

*"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 Маккиавели.*

**Происхождение:** гомункулы – искусственно созданная раса. Они были созданы графом Рихтером, во время экспериментов с телами и ДНК эльфов, полуэльфов и людей. Сперва они были не жизнеспособны, или вовсе представляли собой ужасных мутантов. 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) регенерируют пока не будет воссоздано живое существо, которому принадлежит образец. Внешность гомункулов полностью соответствует внешности оригинала. Более того, если повторить процедуру, то внешность воскрешенного существа будет вновь 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. Все зависит исключительно от конкретного слуги.

**Отношения с иными расами** – гомункулы 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 гомункулу могут без особых проблем (если умели это раньше), то с письменностью возникают проблемы. Моторные функции по сути новые и не развитые, 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 living construct, однако их принимают по расе оригинала, а именно людей, эльфов и полу-эльфов.

**Продолжение рода:** гомункулы могут иметь детей, дети вполне обычные люди или эльфы. Беременность очень редкое событие, но 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 дети росли очень крепкими, с идеальным 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 грипп способен 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.





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:**

##### **Симптомы:**

Учащение сердцебиения, сильные головные боли, жар, неутолимая жажда, озноб.

##### **Стадии болезни:**

**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.

**4 стадия** – Происходят изменения в мозге, до смерти больной бьется в бреду и агонии. На этом этапе болезнь уже не отвратима.

**Итог:** 100% смерть. Ужасная и мучительная.

**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 своими 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 свои места в вере служанок из-за истории о ее борьбе с тьмой. Ей молятся, не с тем усердием как графу, но достаточно часто. Однако их молитвы видимо не доходят ни для 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. Теоритически 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 что-бы слуги с героическими классами были редкостью, большая их часть имеет нпс-классы (простолюдины, торговцы, ремесленники и очень редко аристократы).

Слуги могут получить любые классы и престижи, 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 воров. Подвергнувшаяся длительным издевательствам служанка, автоматически получает престиж-класс «сломанная душа».

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.

Мастеру необходимо учесть несколько моментов чтобы дополнить образ служанки-НПС: номер (и реже имя), уровень (от 1 до 5), характеристики (от 3 до 18 очков на характеристику), класс, выбрать уровень доминирования, который определит взаимоотношение данного слуги с хозяевами. Если персонажи не занимаются тем, что бросаются с оружием на любого встречного слугу, то нет надобности прописывать все умения и навыки подробно.

#### **Расовые черты:**

- средний размер
- скорость 30 футов
- D6 HD
- получают 1 дополнительный язык (любой, в том числе и секретный (знание языка должно объясняться прошлым служанки).
- они получают 4 дополнительный очка умений на первом уровне и еще 1 на каждом последующем.
- одна дополнительная черта на первом уровне
- предпочитаемый класс – любой.



## Уровни доминирования:

- 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. пыток 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 больший, в случае возможности попытается сбежать или напасть, выжидает лишь удобного случая.
- 4 уровень** – серьезные ментальные травмы, постоянный страх за собственное здоровье и жизнь. Сопротивление 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 лишней раз судьбу.
- 6/2 уровень** – агрессия, направленная на мучителя, постарается убить злодея, не взирая 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.



**Бонусы к спасброскам:** за свою короткую, но наполненную опасностью жизнь гомункулы получают +1 ко всем проверкам на страх, ужас и безумие. Но так-же получают (-1) на проверки ума и воли.

**Престиж:** сломанная душа.

**Пьянящая кровь [Na]** - их кровь обладает наркотическим эффектом. Если кто то выпьет достаточное количество их крови (чуть более стакана), то может начать испытывать к этой крови наркотическое привыкание. И каждый раз видя гомункулу, должен делать проверку на волю, чтобы не вцепится в горло гомункулу и выпить крови. Однако эффект очень краткосрочен, через неделю он полностью пропадает.





## Бестиарий:

+2 DEX  
+2 Cha  
+2 Wis

### **Агнес**

female (undead) ghou6/rogue5

Alignment CE

Mod:

Str 14 (+1)

Dex 20 (+5)

Con -

Int 13 (+1)

Wis 16 (+3)

Cha 10 (+0)

Hit Points: 3d12+3d6=30

AC 21= (10 +5 dex +4 nat, +2 armor) Touch 13, Flat 15

Init +5

BAB 5, Grap 7

Speed 30

Fort +2, Ref +10, Will +8

+11 Melee, (mvk) 1d4+2, 18-20/x2 (knife)

+10 melee, 1d6+2 (bite)

+10 melee, 1d3+2 (claw)

Feats:

1) weapon finesse

3) arterial strike

6) Throat Punch

ghoul Racial Traits:

Starting Ability Score Adjustments: +2 Dex, +2 Wis, Con -

Ghouls are more agile than humans and have a natural cunning

and insight. As an undead creature, a ghoul does not have a

Constitution score.

Speed: A ghoul's base land speed is the same as that of the base race.

Darkvision: Ghouls can see in the dark out to 60 feet.

Undead traits

Class Abilities:

Trapfinding

Sneak Attack 3d6

Evasion

Trap Sense +1

Uncanny dodge

+3 natural armor

+4 STR

+2 turn resistance

Paralysis (Ex): A creature hit by a bite or claw attack from a ghoul of 2nd level or higher must succeed on a Fortitude save (DC 10 + 1/2 ghoul's HD from class levels + ghoul's Cha modifier) or be paralyzed for the indicated duration. Elves are immune to the paralysis of ghouls of 7th level or lower

Ghoul Fever (Su): Disease—bite, Fortitude DC 10 + 1/2 ghoul's HD from class levels + ghoul's Cha modifier, incubation period 1 day, damage 1d3 Con and 1d3 Dex. The save DC is Charisma-based.

An afflicted humanoid who dies of ghoul fever rises as a ghoul at the next midnight. A humanoid who becomes a ghoul in this way retains none of the abilities it possessed in life. It is not under the control of any other ghouls, but it hungers for the flesh of the living and behaves like a normal ghoul in all respects. A humanoid of 4 Hit Dice or higher rises as a ghast (an 8th-level ghoul).

skills

hide 11+5dex=16

move silently 11+5dex=16

spot 11+3wis=14

climb 11+2str=13

balance 11+5dex=16

listen 05+3wis=08

search 05+1int=06

tumble 05+5dex=10

jump 05+2str=07

Equipment:

mvk. knife

Leather armor

**Бой** — Агнесса слаба в ближнем бою, потому предпочитает нападать лишь на заведомо слабую жертву — женщину или ребенка. Однако обороняясь в штольнях она способна убить даже нескольких тренированных воинов, она прекрасно ориентируется в подземелье, находит своих врагов даже в кромешной тьме и неплохо изучила анатомию, а потому ее удары кинжалом смертоносны. Агнесса нападает в темноте, полагаясь на внезапность.

**Специальная защита** — пока Агнесса скрыта темнотой, она получает +1 на все спасброски ловкости и реакции.



**Специальная атака** – проведя удачную атаку кинжалом или когтями, она способна вырвать кусок плоти из своего противника. Как правило после подобного ранения обширная рана приводит к быстрой потери крови. Жертва подобной атаки теряет 1 пункт телосложения после атаки и теряет еще 1 пункт каждый раунд, пока не получит медицинскую помощь. Все потерянные соп восстанавливаются через несколько дней после лечения.



**Внешность** – кожа Агнесс серая, и в некоторых местах начинает гнить, у нее длинные черные волосы, а ногти, заостренные и загнутые, и напоминающие когти хищной птицы. Прибывая в подвале, она часто носит рыцарский шлем что нашла там, это помогает ей защищать голову в бою, так как она очень боится повредить лицо. Ее сердце не бьется, дыхание тоже отсутствует. Однако она уверена, что ее «диета» привела к такому цвету кожи и тому, что ее плоть гниет. Агнесс очень худа и ничто кроме человеческой плоти не может насытить ее. Агнесса верит что как только граф будет уничтожен и она сможет без боязни выйти из подземелья, к ней со временем вернется прежняя красота. Пока же, когда ей хочется пройтись по замку она использует найденный на одной из жертв магический амулет – он позволяет нежить, на несколько часов принять внешность которая была у этого существа при жизни. Агнесса мертва, пусть и не подозревает об этом. Она умерла при падении в штольни, а дальше лишь

поддерживала свое мертвое существование питаясь плотью людей.

**Агнесс** родилась в Нуритюре и все свое недолгое детство прожила в нищете, ее отец умер еще до рождения Агнессы, а мать получила травму и не смогла работать наравне со всеми жителями деревни. Когда про нее пошел слух о том что она практикует ведьмовство, те жители что помогали ей – отвернулись и от нее и от дочери, оставляя их на верную гибель.

Наконец бедность и жизнь впроголодь заставила девушку выбирать - либо смерть в грязи и нищете, либо воровство, три следующих месяца она еженощно проникала в чужие дома, забирая дорогие вещи. и сразу же старалась убежать. К слову сказать - она никогда не брала с собой оружие, сама мысль причинить кому-то боль вызывала в ее душе протест. Через три месяца, поздно вечером Агнесс возвращалась домой, она украла несколько серебряных монет и планировала утром купить немного хлеба для себя и родителей, тогда она увидела графа заходящего в мэрию. Терзаемая любопытством она прокралась к окну, что бы подслушать разговор. Он разговаривал с мэром, окруженным несколькими ополченцами. В замок ему были необходимы служанки. Он предлагал мэру крупную сумму золота за молодых, красивых и здоровых девушек. Мэр нехотя согласился, впрочем, было очевидно, что он не имел особого выбора. Агнесса направилась к мэру и рассказала, что знает о его договоре с графом и добровольно согласилась отдать отправиться в замок, если мэр позаботится о ее старой матери. Стоит отметить что Агнессу вовсе не прельщала идея работать в замок, тем более она была наслышана о ужасных событиях творившихся в нем. Конечно=же она планировала каким-либо обокрасть графа, а позже сбежать. Хотя в карете еще с несколькими молодыми девушками она чувствовала что направляется на верную смерть. Ей выдали одежду служанок и определили убирать в комнатах. Часть девушек что прибыла в замок с Агнессой так-же получили работу, остальные впрочем, пропали без вести.

Девушка посвящала все свое время работе, чем быстро сняла с себя подозрения у других служанок, наконец ночь когда она планировала привести в жизнь свой план настала, все гости давно спали, несколько служанок еще работали, но комната одной гостьи была пуста, та ушла по делам и забыла на столике фамильное кольцо, с огромным и по всей





видимости очень дорогим камнем. Агнесс положила его в карман и как ни в чем не бывало продолжила уборку.

Вернулась хозяйка комнаты, оттолкнула с силой девушку и принялась что-то искать. Потом спросила Агнесс видела ли она ее рубиновое кольцо. Воровка конечно же не создавалась. Тогда гостя приказала ей вывернуть карманы, девушка не подчинилась, за что получила сильную пощечину. От которой в ее ушах начался сильный гул а мир поплыл перед глазами.

- Если бы ты просто мне нагрубила, все бы ограничилось этой пощечиной, а так... ну и зачем тебе мое кольцо, оно совершенно не смотрится на твоей руке, вот погляди... Женщина надела на палец служанки кольцо.

- Твои грубые руки портят всю красоту камня. Потом женщина вытащила из-за пояса кинжал и отрезала служанке палец. Кричащую от боли, ее схватили за волосы и потащили прочь из комнаты. Агнесс умоляла ей помочь у всех встреченных гостей и слуг, но кто-то лишь улыбался ей вслед, а кто-то совсем был безразличен. Мучительница тащила свою жертву за волосы, а та совершенно не понимала почему не кто не может это остановить. Она лишь зажимала окровавленную руку и умоляла каждого встреченного о помощи. Своими криками девушка подняла половину замка, но очень скоро он вновь опустел, все разошлись по комнатам. Уже дойдя до подвала и увидев что ждет ее внутри, Агнесс смогла извернуться, потеряв клочок волос, но с силой толкнула свою мучительницу на ступени разбив ей голову.

Та медленно поднималась, и искала глазами вылетевший из руки кинжал, а служанка бросилась в подвал, пытаясь найти место где она может спрятаться. Спасение оказалось у нее под ногами... образно говоря. На бегу она запнулась о кольцо не приметного люка ведущего в подземные штольни. даже сама не осознавая этого.

Едва люк был открыт, как обезумевшая от ярости преследовательница набросилась на нее. Обе женщины яростно боролись, катаясь по, пока не угодили обе в открытый люк, который захлопнулся сразу после их падения. Две секунды свободного падения и удар от приземления о каменный пол. Агнесс отползла к стене где дрожа от страха и боли слушала стоны и хрипы женщины. Та упав на спину переломала себе несколько костей и страдала от сильной боли. К утру она умерла, а Агнесс наконец отошла от шока.

Несколько дней ее искали, как впрочем искали и упавшую с ней гостью, если бы девушку нашли то непременно убили, каким-то образом, догадываясь об этом Агнесс сидела очень тихо, боясь лишней раз шелохнуться. Через три дня подвалы наполнил запах гнили и урчание голодного желудка.

Уже на грани голодной смерти Агнесса решила и воспользовавшись кинжалом - отрезав несколько кусков мяса - принялась их жевать. Описание того как девушка ела сырые куски гнилой плоти я пожалуй оставлю за кадром, но через неделю существования под землей - Агнесса начала смиряться со своей судьбой, но голод не оставлял ее ни на минуту, она нашла какие-то побеги подземных трав и мох, но это лишь вызвало рвоту. В то время как память подсказывала что недавнее "пиршество" принесло ей насыщение и некое удовольствие. Бывшая служанка боролась с своим стремление как могла, но тяга к плоти была слишком сильна. Следующую жертву она нашла в одной из камер, бедняжка умирала от ран и попросила Агнесс поскорее прервать ее мучения.

Так она и жила, время от времени забирая из камер трупы, редко балуя себя "свежачком", ну а уж если ей попался на обед один из аристократов - то этот ужин был праздничным. Очень быстро служанка научилась ориентироваться в своем новом "доме", хорошо вязать узлы и умело фехтовать кинжалом. Время от времени она одевала униформу служанок и отправлялась наверх. что помогало ей все-же чувствовать себя человеком, не давая окончательно стать монстром. О ее существовании давно забыли, так что ни у кого Агнесс не вызывала подозрений и могла свободно ходить по замку. Она живет так, пока голод вновь не станет слишком силен и не заставит вернуться в подземелье, где она обычно долго беседует со своим "обедом" прежде чем насытиться.

Во время своих блужданий она наткнулась на призрак Эржбет. Призрак и людоедка нашли одно общее - ненависть к графу, Агнесс давно переложила всю вину с себя на графа, и вскоре приняла как данность что все ее действия - его заслуга. Обе они хотели мести, обе выбрали орудием мести - Мартину. Но если Агнесс просто хотела помучить и убить девушку, чтобы после положить ее голову на блюде в холле замка, то Эржбет будучи призраком прекрасно знала темные секреты Марты, и конечно собиралась использовать их для своих целей.



### **Прим. для мастера:**

Агнесс нетерпелива и может не дожидаться пока весь план будет исполнен. она может просто убить Марту если та начнет доверять людоедке и будет беззащитна. Возможно Агнесс не пойдет к графине напрямую, общаясь с Эржбет она знает о Джеке и Катрине - они вполне сойдут за сообщников в ее плане мести. Сойдет и Ирен, у нее нет личных счетов к графу, но если Агнесс убедит воровку что это спасет жизнь невинной Мартине, то та может согласиться ей помочь.

Однако Агнесс можно вовсе не вводить в сюжет, оставив за ней роль местного пугала и одного из препятствий на пути героев.

### **Призрак границ**

*У данного монстра нет статблока, его реализация ложиться на мастера. ДМ может использовать как источник призрачных монстров из бестиария, ослабляя и усиливая их по своему желанию...*

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 колотится - отбивая 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. И если он поддается 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 стремительно, как и возникает.

В периоды голода, когда более легкую добычу не достать, призрак отваживается нападать на более сильных людей, включая целые группы. Призраки границ обитают только на территории мертвого леса.

**Бой** - Призраки границ одиночки, потому тщательно выбирают жертву, и нападают лишь, если полностью уверены в своей победе.

В бою они стараются подойти вплотную что-бы схватить жертву - их прикосновение способно парализовать. 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. При этом Призрак теряет 2дб хитов, и его прикосновение – оглушает на количество минут равное потерянным хитам.. Если герой смог прокинуть спасбросок на Ловкость и сумел увернуться, то он не теряет сознание, и получает дб урона.

Цель этого монстра не убить, а сделать жертву беззащитной и желательно лишенной сознания, что-бы была возможность беспрепятственно питаться ее жизненной энергией.

По своей натуре Призрак границ - существо осторожное, он отступит, если получит серьезные повреждения.

Закливание *защита от зла* - изгоняет призрака навечно, он рассыпается на туманную первооснову. Закливание *защита от негативной энергии* также эффективно против Призрака границ, отбивая у этого монстра все мысли о еде и заставляя поскорее убраться.

Являясь созданием тьмы - этот монстр боится яркого света, закливание *свет* или просто факел в руке путника - отпугнет его. Потому при дневном свете - эти создания находятся под землей и не появляются пока не стемнеет. Говорят что свет даже способен причинить им вред, а то и вовсе убить - но правда это, либо нет - достоверно неизвестно.

Хотя призраки не стремятся убить, но если их голод будет более силен, чем сможет жертва отдать энергии - это приведет к гибели. Если это случится то через дб дней душа убитого странника - пополнит собой ряды Призраков границы.

Если жертве повезло, и она сумела очнуться: то никакие хиты не восстанавливаются, и персонаж чувствует себя настолько слабым и разбитым, что не может запомнить никаких заклинаний. Также, он не может сосредоточиться для любой работы, требующей умственного сосредоточения. Кроме того, он обнаружит, что потерял один уровень опыта из-за сильного истощения организма. Кожа его чрезвычайно бледна, и он становится уязвим к любым болезням.





**Внешность** - 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.

Являясь призрачной нежитью - это существо легко изгоняется магией клириков, а так-же его можно отпугнуть святыми символами.

**Специальные атаки:** Парализация; Волна паники.

**Специальные защиты:** Нематериальное тело (+1 или лучшее оружие), иммунитет к заклинаниям.



первую очередь на науку, жесткие логические построения и твердые знания, а не на оружие или необъяснимую магию. Они весьма слабы в открытом бою, однако действуя из тени они могут причинить много неприятностей своим врагам. Даже являясь злом, не всегда темные алхимики причиняют беспокойство разумным существам, но впрочем, они пойдут на любые жертвы ради науки и являются «героями» очень многих слухов и сказаний - выступая в качестве злобных и хладнокровных существ.



Hit Die: d4

### **Требования:**

- мировоззрение – any non-good, lawful
- навыки – craft (alchemy)=6, k(arcana)=3, heal=3, Profession (herbalist)=6
- will/fort +4
- Self-Sufficient as feat.
- Int 13+

### **Дополнения:**

Кастер, решивший квалифицироваться в темного алхимика, теряет все свои классовые особенности и фиты, связанные с магией (полностью отказываясь либо от тупикового направления развития науки, либо от зависимости от необъяснимых и нелогичных явлений) и больше не может брать уровни классов,

## **Престиж-классы:**

### **Темный алхимик**

Темный алхимик – ученый, посвятивший себя запрещенным в большинстве миров экспериментам - по созданию различных предметов, эликсиров и искусственной жизни. Темные алхимики полагаются в



### Темный алхимик.

lvl	BAB	will	refl	fort	specials
1	0	0	0	+2	Отрицание магии +1; sneak attack (1d6)
2	1	0	0	+3	Слабая восприимчивость к ядам +1; poison use
3	1	+1	+1	+3	Слабая восприимчивость к ядам +2; Стабилизация; Темное лечение +1;
4	2	+1	+1	+4	Отрицание магии +2; poison spec.
5	2	+1	+1	+4	Гомункулус; Раствор гибернации; sneak attack (2d6)
6	3	+2	+2	+5	Слабая восприимчивость к ядам +3; “По образу и подобию” 1 ур; Темное лечение +2;
7	3	+2	+2	+5	Отрицание магии +3; “По образу и подобию” 2 ур; scientific research
8	4	+2	+2	+6	“По образу и подобию” 3 ур; Темное лечение +3;
9	4	+3	+3	+6	“По образу и подобию” 4 ур; sneak attack (3d6)
10	5	+3	+3	+7	“По образу и подобию” 5 ур; advanced scientific research

владеющих какой-либо магией. Взамен, однако, он получает количество списков рецептов, равное количеству уровней кастерского класса.

Для использования большинства своих способностей алхимику необходим доступ к алхимической лаборатории стоимостью не менее 500 голдов.

На каждом уровне темный алхимик изучает 1 список рецептов, которые персонаж может изготовить в своей алхимической лаборатории. На приготовление каждого рецепта уходит д6 часов.

Каждый уровень этого класса, дает персонажу +1 к рангу отверженности.

### Классовые навыки:

craft, profession, search, listen, spot, knowledge(all), heal, Decipher Script, disable devise, bluff, intimidate.

Кол-во очков навыков на каждом уровне: 4 + модификатор интеллекта.

### Мастерство Оружия и Доспехов:

Темный алхимик не получают никакого мастерства с каким-либо оружием, доспехами или щитами.

### Способности:

**Отрицание сверхъестественного** – темный алхимик, посвятивший себя науке, совершенно отдалился от религии и классической магии и, за каждый уровень этой особенности, получает +10 очков сопротивления магии. Эти очки не суммируются с очками SR, полученными из другого источник (например, с расовой особенностью) - это вопрос веры и научного подхода.

**Слабая восприимчивость к ядам** - темные алхимики, проводят много времени за своими пестиками и колбами, вдыхая пары ядов и прочих опасных веществ. Потому его организм лучше борется с отравлениями (+1 спасброску против яда за каждый уровень этой особенности).

**poison use** - алхимик становится достаточно опытен в обращении с ядовитыми веществами и не может случайно отравить себя при использовании ядов.

**Poison spec** - яды, приготовленные алхимиком, особенно опасны, сложность спасброска от ядов, приготовленных им, увеличивается на 2.

**sneak attack** - долгая работа с телами живых существ научила его интуитивному пониманию принципов работы организмов и дала возможность находить наиболее уязвимые места для атаки. Эта способность суммируется со sneak attack, полученной из другого источника, например, от rogue.

**scientific research** - глубокие научные познания позволяют алхимику использовать новаторские подходы для увеличения эффективности огня, холода, кислоты, звука и электричества. Урон, наносимый вышеуказанными источниками, существам, не обладающим сопротивлением к данному типу урона, увеличивается в 1.5 раза

**Стабилизация** - как только хиты темного алхимика достигают нуля, его тело стабилизируется, он не восполняет автоматически утраченные хиты, но и не теряет их больше.

**“По образу и подобию”** - создание гомункулов человеческой формы. Как правило создаются копии людей из их плоти. 1 уровень особенности – возможность создать копию человека за д20 дней – требуется несколько костей или большая часть тела. 2 уровень – д10 дней для создания копии, нужна голова или другая крупная конечность. 3 уровень – д6 дней, хватит одного пальца. Или кусочка кожи. 4 уровень – д4 дня, необходимо лишь немного крови для создания копии. 5 уровень – д20 часов, хватит нескольких волос или несколько капель крови.





**advanced scientific research** - продолжение научных исследований открывает алхимику глубинные основы взаимодействия энергий. Теперь существа, обладающие сопротивлением к огню, кислоте, холоду, электричеству или звуку, имеют в два раза меньшее сопротивление от атак учёного, существа же, уязвимые к какому-либо типу энергии, получают не в 1.5, а в 2 раза больше урона.

**Гомункулус** - позволяет создавать небольшое (около 10-15 см) существо гуманоидной формы. Данная тварюшка саморазрушается через 6 дней, но до момента "смерти" полностью подчинена создателю, и выполняет все его команды (по мере возможностей разумеется).

**Темное лечение** - позволяет пересаживать органы и конечности от живого/мертвого донора, для реципиента который в них нуждается. Так-же позволяет пытаться жертву, так что-бы она не погибла раньше времени. Каждый уровень этого навыка дает +1 к успешному пересаживанию тканей и органов, провал обычно означает смерть реципиента, впрочем это по желанию мастера.

**Раствор гибернции** - темный алхимик - способен создать раствор (выглядит как голубоватая слизь), тело погруженное в эту слизь будет медленно регенерироваться, пока полностью не восстановиться. В качестве побочных эффектов при пробуждении – дезориентация, приступы паники, краткосрочная и долгосрочная амнезия, боязнь яркого света, сильная головная боль, затруднение дыхания и некоторые другие. Как правило, эти последствия проходят за несколько минут, иногда правда нужны дни и недели на полное устранение побочных эффектов.

## ***HOMUNCULUS***

Tiny Construct

Hit Dice: 2d10 (11 hp)

Initiative: +2

Speed: 20 ft. (4 squares), fly 50 ft. (good)

Armor Class: 14 (+2 Dex, +2 size), touch 14, flat-footed 12

Base Attack/Grapple: +1/–8

Attack: Bite +2 melee (1d4–1 plus poison)

Full Attack: Bite +2 melee (1d4–1 plus poison)

Space/Reach: 2-1/2 ft./0 ft.

Special Attacks: Poison

Special Qualities: Construct traits, darkvision 60 ft., low-light vision

Saves: Fort +0, Ref +4, Will +1

Abilities: Str 8, Dex 15, Con —, Int 10, Wis 12, Cha 7

Skills: Hide +14, Listen +4, Spot +4

Feats: Lightning Reflexes

## ***COMBAT***

Homunculi land on their victims and bite with their venomous fangs.

Poison (Ex): Injury, Fortitude DC 13, initial damage sleep for 1

minute, secondary damage sleep for another 5d6 minutes. The

save DC is Constitution-based and includes a +2 racial bonus.





## Рецепты

1 список	<p><b>Легкое лечебное зелье</b> – синеватая жидкость, восстанавливает д4+1 нр.</p>	<p><b>Боевая алхимическая граната</b> – фиолетовая жижа в склянке. При ударе детонирует, нанося дб урона кислотой. Любой удар по алхимику держащему этот предмет, может сдетонировать эту гранату (спасбросок на реакцию).</p>	<p><b>Противоядие</b> – дает +2 к спасброску против яда.</p>	<p><b>Галлюциногены</b> – склянка содержащая алый газ, вызывающий галлюцинации у всех в радиусе 20 метров и действует около часа. Что-бы избежать этого нужно прокинуть спасбросок на разум.</p>
2 список	<p><b>Среднее лечебное зелье</b> – красноватая жидкость, восстанавливает д4+4 нр.</p>	<p><b>Ослепляющая граната</b> – серебристая жижа на основе фосфора. При контакте с кислородом – загорается и белая вспышка покрывает все в радиусе 10 метров, лишая попавших в этот радиус зрения на 3 хода.</p>	<p><b>Лечебная ткань</b> – ткань пропитанная лечебным раствором, останавливает кровотечение и рана под этой повязкой быстрее затягивается. Дает д4 нр сразу и дб+1 хр за раунд. Раствор высыхает за 5 раундов.</p>	
3 список	<p><b>Сильное лечебное зелье</b> – зеленоватая жидкость, восстанавливающая д10 + 5 нр.</p>	<p><b>Лечебная кислота</b> – выглядит как зеленая мутная жидкость. При приеме внутрь восстанавливает 2дб хитов, при попадании на органику не вызывает никаких последствий. Но все неорганические вещи будь то: доспехи, оружие, деньги, одежда – разрушаются (за исключением стекла).</p>		
4 список	<p><b>Обезболивающее</b> – таблетки, которые повышают болевой порог и устраняют болевые ощущения. Вызывают привыкание. Позволяют сражаться без штрафов даже с минусами в хитах.</p>	<p><b>Сыворотка правды</b> – (-дб) к броску при блефе.</p>	<p><b>Разжижитель крови</b> – нанесенная на оружие слизь не дает нанесенным ранам закрыться, и увеличивает урон на дб нр в раунд, из-за кровотечения. Действует 5 раундов.</p>	<p><b>Кровостанавливающее</b> – мгновенно прекращает кровотечение как от легких, так и от критических ран. Стабилизирует персонажа находящегося в минусах.</p>





5 список	<p><b>Фосфор</b> – порошок который светиться в темноте нежно-зеленым оттенком.</p>	<p><b>Стиральный порошок</b> – отличное средство для отстирывания кровавых пятен от одежды, после продолжительных приключений.</p>	<p><b>Блеск для монет</b> – средство которое делает монеты ОЧЕНЬ блестящими. Можно использовать при желании ослепить врага горкой золотых монет.</p>	<p><b>Стимулятор</b> – (+1) к телосложению, силе и ловкости на один бой. Вызывает привыкание. При многократных применениях вызывает ломку и медленно снижает ментальные и физические характеристики до 1.</p>
6 список	<p><b>Зеркало</b> – небольшая лужица застывшей ртути, в которой можно увидеть собственное отражение.</p>	<p><b>Ядовитый газ</b> – сосуд содержащий темно-синий дым, при нарушении целостности сосуда, газ распространяется на 10 метров и действует в течении 10 раундов. Все кто не сумел прокинуть спасброски, вынуждены терять по д10 нр в раунд.</p>	<p><b>Серный порошок</b> – позволяет создать порошок который загорается от трения. Окунув деревянные щепки в данный порошок можно получить аналог спичек.</p>	<p><b>Пирогель</b> – жидкость горящая при огромной температуре и проплавливающая даже сталь. Наносит д20 урона огнем в раунд, до тех пор пока не будет потушена.</p>
7 список	<p><b>Электрический гель</b> – маслянистая жидкость содержащая огромный статический заряд. Наносит д20 + 5 урона электричеством.</p>	<p><b>Афродизиак</b> – жидкость повышающая сексуальное влечение.</p>	<p><b>Анти-афродизиак</b> – жидкость понижающая сексуальное влечение. Наиболее разумно применять как антидот при передозировке афродизиаком.</p>	<p><b>Асбест</b> – металл, цветом напоминающий мел. Не горит, и может выдержать даже жар драконьего пламени совершенно не нагревшись.</p>



8 список	<b>Кевлар</b> – прочная ткань, одежда шьющаяся из него отлично защищает от холодного и огнестрельного оружия. (имеет крепость стальной брони, но вес кожаной)	<b>Рецепилент</b> – отпугивает насекомых, позволяет пройти по лесу не привлекая внимание животных.	<b>Биостимулятор</b> – позволяет без особого вреда здоровья не спать около 3-4 дней. Но дальнейшее применение без перерыва на сон приводит к ухудшению ментальных характеристик и в особо запущенных случаях – к смерти.	<b>Дымовая смесь</b> – серый порошок, который при соединении с водой начинает сильно дымить, за один раунд он полностью наполняет дымом герметично закрытую комнату.
9 список	<b>Амнезин</b> – жертва этого вещества забывает события последних 24 часов.	<b>Суперклей</b> – склеивает различные предметы между собой.	<b>Оглушающая алхимическая граната</b> – золотистая смесь которая при ударе детонирует, нанося урон огнем д4+1 всем в радиусе 1 метра, после чего громкий взрыв оглушает всех находящихся в 10 метрах от эпицентра взрыва.	<b>Красильная бомба</b> – колба с жидкостью различных цветов, при детонации забрызгивает все вокруг не смывающейся краской.
10 список	<b>Сонное зелье</b> – контактное вещество, погружающее в сон на д6 часов.	<b>Невидимые чернила</b> – проявляются если нагреть бумагу.	<b>Парализующий яд</b> – вещество наподобие кураре, поражает мышцы и останавливает сердце (спасбросок на телосложение).	<b>Исчезающие чернила</b> – пропадают через несколько дней после написания.

Лечебные средства.	Используемые в битвах.	Используемые в путешествии.	Яды, антидоты и наркотики.	Уловки в битвах.
--------------------	------------------------	-----------------------------	----------------------------	------------------







## Сломанная душа

**Сломанные души** – это люди подвергнувшиеся длительному воздействию страха и насилия, покалеченные жестокостью тела и сломанные пороком души...

Hit Die: d8

### Требования:

- персонаж в прошлом подвергся издевательствам.
- con 15+
- will 2-
- наличие хозяина, которому СД будет служить до конца жизни (или дольше...)

### Мастерство Оружия и Доспехов:

Сломанная душа не получают никакого мастерства с каким-либо оружием, доспехами или щитами.

### Классовые навыки:

craft, profession, ride, intimidate, heal, survival, use rope, search, spot, UMD

Кол-во очков навыков получаемых на каждом уровне:  
2 + модификатор интеллекта.

**Servise beyond death (ex):** ваша верность столь сильна, что вы можете, даже умирая, послужить еще немного. Когда вы умираете (не важно, от повреждений или death-effect заклинаний, если тело не уничтожено (например, disintegrate), вы можете полностью действовать ещё CON/2 раундов. По окончании этого срока, если повреждения не восстановились, вы умираете.

**Привыкание к боли (ex):** за каждый уровень этой способности персонаж получает 1 DR/-

**Выносливость (ex):** персонаж настолько привыкает к истощению и незначительным повреждениям, что почти не обращает на них внимания.

Любой несмертельный урон, полученный персонажем, ополовинивается.

**Закрыть мастера (Ex):** начиная с 6 уровня вы получаете возможность, как имидативное действие, закрыть собой хозяина и получить часть предназначенного ему урона. Каждый раз, когда ему причиняется физический вред в ваш ход и находится в зоне вашей досягаемости, вы должны получить половину этого урона, мастер получает вторую половину. Вы можете закрыть его только от физического рукопашного урона (такого, как удар меча или кулак), но не от стрел/заклинаний и иных подобных эффектов. Вы обязаны заявить использование этой способности до того, как будут кинуты дайсы урона, после того, как станет видно, что атака успешна.

**Улучшенное прикрытие хозяина (Ex):** на 9 уровне ваша способность прикрыть собой хозяина улучшается. Один раз в раунд, если хозяин находится в зоне вашей досягаемости, вы должны абсорбировать весь урон от одной атаки, направленной против него. В дополнение, вы продолжаете прикрывать его, получая половину урона от любой другой атаки (на ваш выбор). Кроме того, вы начинаете уметь закрывать его от метательного оружия и дистанционных метательных спелов. Вы обязаны заявить использование этой способности до того, как будут кинуты дайсы урона, после того, как станет видно, что атака успешна.

**Единство (ex):** Долгое служение приводит к тому, что между слугой и хозяином устанавливается особая связь, противоестественное единство. Теперь слуга вместо хозяина получает эффекты магического воздействия (аналогично shield master, с той разницей, что, по желанию хозяина, слуга становится целью магического воздействия, как будто оно применялось на него непосредственно). Хозяин должен решить, передает ли он эффект слуге до совершения каких-либо бросков. Кроме того, на этом уровне слуга получает способность "общее заклинание", аналогично способности фамильяра.

	BAB	Ref	Will	Fort	class f.
1.	+0	+0	+0	+2	покорность, биостим +1, потеря личности
2.	+1	+0	+0	+3	привыкание +1, бесстрашие+1
3.	+2	+1	+1	+3	амнезия, мент щит +1
4.	+3	+1	+1	+4	безумие, биостим +2
5.	+3	+1	+1	+4	бесстрашие+2, выносливость
6.	+4	+2	+2	+5	shield master; привыкание +2
7.	+5	+2	+2	+5	мент щит +2, great fortitude.
8.	+6/1	+2	+2	+6	endless service, бесстрашие +3
9.	+6/1	+3	+3	+6	биостим +2, Improved Shield Master
10.	+7/2	+3	+3	+7	единство, привыкание +3



**Биостим (ex):** нужда в еде, воде и сне резко падает. Каждый уровень способности - это полный день, который персонаж может провести без вышеперечисленного и не получить сколько-нибудь серьезных последствий.

**Бесстрашие (ex):** и к ужасам так же можно привыкнуть. Каждый уровень способности - +1 к спасброску против страха

**Покорность** - персонаж во всем слушается своего хозяина (некоторые, откровенно самоубийственные и глупые

приказы, могут дать возможность спасброска по воле - для непослушания).

**Потеря личности и Амнезия** — стандартные последствия.

**Ментальный щит (su):** верность дает вам невероятную стабильность разума.

Каждый уровень способности дает +1 к спасброску против заклинаний энчатмента.

### **Артефакты:**

#### **Артефакты замка:**

Время от времени на территории замка возникают предметы, обычно они сверкают когда кто-то входит в комнату, либо светятся неясным колдовским светом, либо отражают свет как правило на секунду ослепив и привлекая внимание. Артефакты недолговечны и рассыпаются в прах через 6 дней, если герои покинут домен. то на память от предметов, у них останется только кучка пыли. На каждом предмете выбит символ «D». По легенде многие годы назад в жертву Имфеору принесли золотоволосую эльфийку, ее тело было уничтожено, но душа вселилась в одно из деревьев. Эльфийка обожавшая при жизни игры и розыгрыши, способна воплощать свой дух в различных магических предметах, которыми пытается досадить обитающей в замке знати, которые погубили ее. **"Ключ мертвеца"** - отмычка, выполненная в виде серебряной заколки, один конец представляет из себя крючок, которым вскрывают замок, второй выполнен в виде скалящегося черепа, на самом

ключе, выплавлены ребра и пальцы скелета. Этой отмычкой можно вскрыть совершенно любой замок.

**Красная полумаска** - фарфоровая полумаска, красного цвета, раскрашенная изящными черными линиями краски, святающейся в темноте. Обладает способностью противостоять любым ментальным атакам. Особенность этого предмета, он не разрушается, через 6 дней он исчезает, переместившись в одну из комнат. Если вынести предмет из домена, он не разрушится, а сохранит все свойства до истечения срока.

Маска весьма хрупка, если ее разбить частицы превратятся в пыль и исчезнут, за 26 дней маска полностью восстановится и продолжит путешествия по комнатам замка.

**Стальная маска** — еще один аналог защиты от ментального контроля, однако действующий лишь на территории замка. Если носящий ее выйдет за ворота замка то маска мгновенно накалится докрасна и конечно же сильно попортит лицо. Выглядит как маска комедианта из римских театров, сделана из стали. Иногда кажется что улыбка больше напоминает оскал.

Неприятным последствием может стать заклинивший ремешок маски, если его заклинит, то маску невозможно будет снять, пока она не разрушится, при этом лицо носителя так-же будет обожжено.

**Золотой обруч** - полоска выплавлена из золота, с замком. Надевая ее, человек чармится на первого попавшегося ему на глаза. После чего становится преданным слугой этого человека, выполняя все прихоти. Так происходит если одевший не прокинет спасбросок и ему хватит ума не пытаться надеть его снова. если сумеет взломать замок то эффект проходит за пару раундов. Конечно, легко его не взломать (ДС 25), а срезать выйдет лишь вместе с головой. За минуту до того как рассыпаться в пыль, замок обруча растягивается и он спадает. Через минуту он вспыхивает оставляя после себя лишь обожженный круг диаметров в метр.

**Печать сигила** - небольшая бумажная лента, надежно крепящаяся на деревянные и стальные поверхности дверей (и только их!), после чего проем закрытой двери «зарастает». Взлом замка принесет мало пользы, ибо дверь просто не сдвинется с места, пока не пройдет 6 часов, и печать не сгорит. Магия артефакта также невообразимо укрепляет дверь, так что порой проще пробить стену, чем выбить хлипкую деревянную дверцу закрытую печатью сигила.





**Медное кольцо** - магическое кольцо. На каждом пальце кольцо имеет свой эффект. Кольцо можно использовать раз в сутки. Причем за день. можно использовать все имеющиеся у кольца магические эффекты, а их как известно ровно три...  
- большой палец - оно не надевается на большой палец, размер слишком маловат. Если не прокинуть спасбросок на силу, то кольцо надежно застрянет на пальце, и либо под нож, либо ждать пока кольцо не вспыхнет через 2дб дней.

- указательный - магия кольца заставляет все предметы в комнате, (за исключением биологических объектов) не важно какого веса (например рояли) атаковать выбранный объект. По сути враг забрасывается горами всякого хлама.  
- средний - показав противнику средний палец с кольцом можно на время его ослепить. Из кольца вырвется луч света, попадая точно в глаза противника. Противник теряет зрение на дб часов.  
- безымянный - кольцо обладает способностью связывать противника. Из земли вырывается ворох ржавых цепей, полностью опутывая и парализуя противника на час.  
- мизинец - надетое на мизинец кольцо, этот самый мизинец и отрезает.

**Яблоко раздора** - выглядит как красивое наливное яблочко. Съевший его, должен бросить спасбросок на волю. Если не удастся, то он возненавидит на дб часов любого, кого первым увидит. Если же ему удастся, то яблоко станет кислым, и потеряет свои свойства став обычным незрелым фруктом. Впрочем не в зависимости от броска- несварение будет в любом случае. Яблоко не появляется с толовой и не может СЛУЧАЙНО попасть на блюдо к обычным фруктам.

После идут три броска, и эффект зависит от того, на каком броске наибольшее значение.  
- *страх* - ненависть в купе со страхом заставляют бежать без оглядки.  
- *подозрение* - осторожность и удаленность от человека. если тот пытается подойти ближе может случиться либо внезапный порыв ярости, либо истерика.

- *ярость* - человек вызывает стойкую неприязнь, которая очень быстро перерастает в ярость и желание этого человека отправить к праотцам.

#### Артефакты домена:

##### Голова служанки

Цена (уровень предмета) – 3000 золота, 1 ур.

Место на теле – в руке

Аура – некромантия.

Активация – прикосновением

Уровень заклинателя – 1-10 (чем выше уровень владельца, тем больше навыков голова может использовать).

Вес – 1 кг.

Требования – сохранение органа (BV), Изготовление чудесных предметов.

Создание - 5000 золота, 10 дней, 500 хр.

**Голова служанки** – выглядит как череп, с приросшими к нему длинными черными волосами и нетронутыми временем прекрасными глазами, с алой радужкой и белым зрачком. Эти глаза внимательно смотрят на каждого вошедшего. Порой можно заметить, как из глаз льются кровавые слезы. Сплетники поговаривают что эта голова до сих пор живая. 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 убитой, покой в мире мертвых, она отрезала ей голову и оживила ее. А после поместила в ящик и спрятала его в своей комнате.

Ящик не открывали несколько веков, пока одна аристократка случайно не наткнулась на него.

При использовании волосы артефакта впиваются в руку держащего голову. Он теряет каждый оборот 1 соп на день. С каждым оборотом волосы все дальше продвигаются по телу владельца. Если у владельца остается 0 соп, он умирает. Волосы добираются до сердца и пронзают его. Артефактом могут пользоваться лишь живые существа. Если у персонажа есть артефакты, зелья или заклятия дающие восстановление здоровья, то на время



использования артефакта они теряют свои свойства. Использование артефакта зависит от уровня владельца. Заклинания вроде wish не могут восстановить утраченные соп, они восстанавливаются самостоятельно на следующий день. Если на голову будет наложено клирическое заклинание, то душа служанки будет упокоена в мире, и артефакт потеряв все свои силы - рассыплется.

Персонаж 1 уровня может использовать первый из списка спелл головы, персонаж 2 ур первые два спела и т.д, персонаж 10 и более уровней может использовать все.

**Аура страха [Na]** – голова распространяет вокруг себя ауру страха, персонажи должны сделать проверку на страх против сложности 20.

**Эманация смерти [Su]** – в комнате появляется мираж демонстрирующий сцену смерти служанки, он показан так подробно и реалистично, что все находящиеся в комнате должны сделать проверку на ужас и безумие с модификатором «-1».

**Кровавые слезы [Na]** – из глаз артефакта и глаз всех находящихся в комнате (кроме владельца артефакта) начинают сочиться кровавые слезы, это длится дб ходов и не может быть прекращено никакими действиями кроме магического вмешательства. Жертвы заклинания получают штраф «-1» на все связанное с точными действиями (заклинания в которых необходимо точно попасть в цель (вроде молнии или фаерболла), стрельба, сложные акробатические трюки), за исключением героев с фитами вроде «бой вслепую», т.е способных обходиться и в битве без зрения.

**Боль пытки [Su]** – персонажи, находящиеся в радиусе 3 метров, теряют на сутки 1 Соп.

**Боль предательства [Su]** – перед героями появляются миражи демонстрирующие случай из их жизни связанный с предательством близким существом. Парализованные ужасными воспоминаниями, персонажи пропускают оборот (спас на разум против 22).

**Темнота [Su]** – комната (или участок до 20 футов площадью) покрывается магической тьмой. Ее невозможно разогнать светом (ни естественным, ни магическим) и она сохраняется на два оборота. Персонажи получают стандартные штрафы на бой в темноте. Виденье в темноте работает лишь на один фут вокруг персонажа.

**Синергия** – персонаж обладающий «кровавым зрением»(заклинание домена крови) способен прекрасно видеть всех существ в этой темноте

(но он не будет знать кто именно перед ним, друг или враг, он просто будет видеть силуэт).

**Фобия [Su]** – перед персонажем возникает мираж его самого сильного страха – это может быть темнота, окутавшая его или по его телу начнут ползать мириады пауков, или перед ним появится монстр которым его пугали с детства - все видения индивидуальны. Герой должен сделать спас бросок на разум против 22 в случае провала, должен сделать проверку на ужас и пропустить оборот.

**Вопли ужаса [Na]** – звуковая волна наносит д20 урона звуком, покрывает расстояние в 10 футов, не проходит сквозь стены, не наносит урон держащему голову.

**Поднять труп [Si]** – раз в день артефакт может поднимать нежить, можно поднять за одно заклинание дб+уровень мага тел. Они полностью покорны владельцу артефакта.

**Сердечный приступ [Su]** – персонаж проваливший спас на телосложение (ДС 25) теряет 1 Соп в оборот, пока не закончится бой. Если его соп упадут до нуля – он погибает от сердечного приступа.

#### **Перевернутый знак Эзры**

Цена (уровень предмета) – 0 золота, 1 уровень.

Место на теле – на шее

Аура – колдовство.

Активация – постоянная

Уровень носителя – 1 ур.

Вес – незначительный.

Требования – нет.

Создание – нет.

**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 желание выбросить вещь и вымыть руки.

Этот артефакт невозможно изготовить, однако по всему демиплану разбросано около полусотни подобных предметов. Его обладатель не может заблудиться 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 закрытые границы и остаться невредимыми. Знак сам ищет себе подходящего хозяина, он не может быть куплен или изготовлен. Во сне (или





наяву) будущий обладатель знака видит Эзру, а после рядом с собой обнаруживает знак. Это происходит даже если персонаж никогда не верил в Эзру, и даже не знал о ней.

#### **Пламя экстаза**

Цена (уровень предмета) – 1500 зм, 5 ур.

Место на теле – на пальце

Аура – колдовство.

Активация – постоянная

Уровень заклинателя – 5 ур.

Вес – незначительный.

Требования – Изготовление чудесных предметов.

Создание – 1000 золота, 15 дней, 500 хр.

**Пламя экстаза** – небольшое золотое кольцо с крупным драгоценным камнем, подаренное своей первоначальной владелице инкубусом. Надевший данное кольцо окружается антимагическим полем и соответственно становится неуязвим для магии, однако он так-же становится объят пламенем темной энергии и получает -30 нр в раунд от огня, пока не снимет кольцо. Ожоги на теле не остаются, и персонаж не испытывает боли от огня, наоборот он будто в прямом смысле становится объят пламенем экстаза и удовольствие. С каждым оборотом персонажу все труднее побороть желание снять кольцо. Изначально сложность на волю равна 1, однако с каждым оборотом сложность возрастает на д20 DC. После провала спасброска персонаж не может снять с себя кольцо, без посторонней помощи (DC 1). Если персонаж имеет 0 и менее хитов, когда с него снимут кольцо, то его тело за мгновение превратится в прах. А душа персонажа пополнит собой ряды призраков границ. Погибший не может быть воскрешен.

*Прим – если надевший кольцо имеет иммунитет к огню, он все равно получает урон, так как демоническое пламя имеет совершенно иное воздействие чем обычный огонь.*

#### **Плеть Имфеора.**

Цена (уровень предмета) – 1500 зм, 5 ур.

Место на теле – в руке.

Аура – алхимия.

Активация – при ударе.

Уровень заклинателя – 5 ур.

Вес – 1 кг.

Требования – злое мировоззрение; изготовление чудесных предметов; сохранение органа [BV]; знание

(алхимия). 400 хр. 15 дней. 900 зм.

При ударе наносит 2д6 повреждений.

Крит – x2

Диапазон – 3 м

Тип – рубящее.

Особое – у данного оружия есть свойства ворпального меча, при критическом ударе плеть отсекает голову противника.

#### **Плеть Имфеора.**

Алхимическое оружие изобретенное культистами Имфеора. Представляет собой кнут сплетенный из человеческих волос и кожи. Этот ужасный предмет «украшен» зубами, ногтями и осколками костей. Хотя это плеть, тем не менее, раны оставленные ей напоминают удар меча. Это алхимическое оружие прорубает плоть жертвы при ударе.

*Примечания* - данное оружие могут использовать только злые персонажи, впервые видящие это оружие должны сделать проверку на страх.

Изготовление подобного предмета меняет мировоззрение на злое.

#### **Скарлет Квин.**

Цена (уровень предмета) – 10 000 зм, 5 ур.

Место на теле – в руке.

Аура – воплощение.

Активация – выстрел.

Уровень заклинателя – 5 ур.

Вес – 1 кг

Требования – уникальный предмет, существующий в единственном экземпляре.

**Скарлет Квин – «Алая королева»** старинный пистолет, созданный из неизвестного красного металла, и богато украшенный рубинами и серебром, на рукояти вырезано изображение обезглавленной девушки с крыльями летучей мыши. По преданию данный артефакт принадлежал могущественной вампирше. После смерти вампиры, ее слуга вырвал из отрубленной головы вампирши клыки и сделал их деталью алхимического оружия. Скарлет выглядит как обычный пистоль, за исключением того что его нельзя зарядить, а на рукояти находятся два вампирских клыка. При взятии пистолета клыки протыкает ладонь и кровь впитывается пистолетом. Пистолет способен «стрелять» сгустком темной энергии. Он стреляет на расстояние до 20 метров. При выстреле хозяин артефакта теряет 2д6 хитпоинтов, а цель в которую попала темная энергия



теряет д20 + 6 хитов. По понятным причинам таким пистолетом нельзя постоянно пользоваться, он способен вытянуть всю кровь из хозяина. Скарлет Квин стреляет совершенно бесшумно.

### **Броня Имфеора.**

Цена (уровень предмета) – 4000 зм, 3 ур.

Место на теле – надет на персонажа.

Аура – алхимия.

Активация – постоянная.

Уровень заклинателя – 3

Вес – 3 кг.

Требования – изготовление чудесных предметов.

Создание – 1000 золота, 10 дней, 1000 хр.

**Броня Имфеора** – кожаная броня созданная культистами Имфеора. Часть моделей данной брони состоит из целостного слоя кожи. Другая часть представляет собой мешанину из скроенных кусков. Броня может быть с нашитыми на него зубами, костями, ногтями, частями тел и волос или 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 дает носителю 6 АС. К тому-же она самостоятельно восстанавливается через дб 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.

### **Новое оружие:**

Все представленные виды оружия являются экзотическими и требуют соответствующее умение для использования.

#### **Нож из ребер.**

Ножи вытачиваемые из ребер крупных зверей – волков, больших собак, медведей и т.д. По слухам среди них попадаются и ножи сделанные из человеческих костей.

Вид – рукопашное

Цена – 10 зм

Повреждения – 2дб Крит – 19-20/х2

Диапазон – 1м Вес – 0,2 кг

Тип – колющее.

Особое - это оружие немного загнуто к концу, потому оно может застрять в теле противника (такое случается, когда удар оставляет противнику 0 хитов или опускает его хитпоинты в минус) его приходится с силой вырывать из раны. Это считается свободным действием и наносит дополнительные дб урона.

Изготовление – ремесло (резьба по кости); создание оружия и доспехов. 100 хр. 5 дней. 5 зм.

### **Сегментарный меч.**

На вид обычный меч, однако, приглядевшись можно заметить, что клинок состоит из сегментов, скрепленных толстым стальным тросом. По желанию владельца меч может распасться на сегменты, образуя кнут. Превращение меча в кнут - является свободным действием. Однако обратное превращение занимает один оборот. Меч украшен бронзой и серебром.

*Меч*

Вид – рукопашное.

Цена – 100 зм

Повреждения – д10 Крит – х2

Диапазон – 1 м Вес – 1кг

Тип – режущее.

Особое – после удара лезвием меча, персонаж может трансформировать оружие и нанести дополнительный удар кнутом.

*Кнут*

Вид – рукопашное/дальнего действия.

Цена – 100 зм

Повреждения – 2дб Крит – х2

Диапазон – 3 м Вес – 1кг

Тип – рубящее.

Особое – при критическом ударе кнут опутывает ноги противника и опрокидывает его на землю (действует лишь на противников гуманоидного типа).

Размашистый удар – кнут может наносить урон двум близко стоящим противникам (первый получает полный урон, второй половинный).

Изготовление – создание оружия и доспехов. 300 хр. 10 дней. 200 зм.

### **Короткий мушкет.**

Имфеорские охотники на волков не могли долго мириться с недостатками стандартных мушкетов. Они были очень тяжелые. Долго перезаряжались и требовали обе руки для перезарядки. В схватке с волками подобная роскошь была непозволительна. Лишний вес решили обычным обрезанием рукоятки и дула, мушкеты стали более мелкие и компактные.

Сферическим пулям уступили место «гильзы» - набитые порохом бумажные трубки. Когда фитиль прожигал бумажную оболочку, порох загорался и выстреливал стальной шарик, упакованный в гильзу. Зарядка происходила через ствол. Таким образом оружие было одноручным, перезаряжалось за несколько мгновений (зарядка такого мушкета – свободное действие) всего одной рукой.

Данное оружие оказалось достаточно дорогим для большей части имфеорцев, но некоторые достаточно





зажиточные охотники смогли себе его позволить.

Вид – дальнего действия.

Цена – 500 зм.

Повреждения – д20+10 Крит – х2

*Примечание* – при критическом промахе мушкет взрывается (позже его можно будет починить) и наносит владельцу 2дб урона.

Диапазон – 10 м Вес – 1 кг

Тип – огнестрельное.

Изготовление – ремесло (резьба по кости); создание оружия и доспехов. 500 хр. 15 дней. 300 зм.

## **Домен крови**

**Божество** – Кровавая Эржбет.

**Дар** – *Безальтернативное возвращение души* – клирик данного домена может раз в день воскресить умершего, для этого ему нужно прочесть молитву и вырезать на теле мертвого жреческий символ. При чем согласие души не требуется (нужно пробросить ДС 15 иначе попытка возвращения сорвется), даже если клирик пытается вернуть душу честного и доброго паладина чтобы продолжить пытки и выведать важную ему информацию, при возвращении все раны исчезают, но умерший штрафует на дб соп навечно (восстанавливаются только магией вроде wish), одного персонажа можно возвращать неограниченное количество раз, однако если попытка воскрешения сорвется более двух раз подряд – тело взорвется (дб физического урона осколками костей, на расстояние 10 футов) и возвращение души станет невозможно.

Хотя Гантэ вовсе не являлась богом, поклоняющиеся ей культисты смогли овладеть некоторыми порочными силами. Данными им или самой злостью и человеконенавистничеством Эржбет. Или же сущностями намного более ужасными. Издеваясь и увеча несчастных жертв, они постигали возможность повелевать кровью. В их лабораториях и кельях эта живительная субстанция лилась рекой. И обескровленные тела десятками сбрасывались в реки и общие могилы. Со временем клирики сумели применять кровь как компонент для сотворения противоестественных и смертоносных заклинаний.

## **Заклинания домена крови:**

1. **кровавое очарование** - если маг залит свежей кровью, то он получает +1 к харизме при общении со злыми существами. Нейтральные и добрые существа должны сделать спасбросок на страх. При этом вокруг заклинателя появляется аура очарования, диаметром 10 футов (сопротивление – 20ДС по воле). Попавший

в поле и проваливший спас не обращает внимание на кровь, даже если панически ее боится.

2. **свертываемость крови** – маг получает лишь половину урона при физических атаках (крыты наносят полный урон). Действует дб раундов, раз в день.

3. **передача ран** – прикосновением маг передает 2дб+10 урона, жертва теряет это количество нр, а маг получает их, восстанавливая свое здоровье.

4. **кровавое лезвие** – из лужи свежей крови маг создает меч, с характеристиками одноручного меча, способного поражать нематериальных созданий и наносить урон существам имеющим иммунитет к физическому урону (вроде призраков). Через дб раундов меч превратится обратно в кровь.

Заклинание можно использовать раз в день.

*Примечание* – клерик не только может самостоятельно использовать данный меч, он так-же может передать его слуге или сопартийцу.

5. **кровавое зрение** – даже в кромешной тьме (и через стены) маг видит всех теплокровных существ, даже если на них наложены заклинания невидимости и прочие заклинания сокрытия.

6. **кровавая печать** – прикосновение «метит» противников. Они будут истекать кровью (терять нр равное их соп+уровень в раунд), до той поры пока битва не будет завершена.

7. **кровавая жатва** – поглощая свежую кровь, раз в день клирик восстанавливает все хитпоинты.

8. **власть над кровью** – прикосновением маг (спасбросок на телосложение против сложности 10) может изменить агрегатное состояние крови. Т.е сделать ее жидкой, кристаллизованной или газообразной. Конечно же жертва неминуемо умирает в течении дб раундов. Первый раунд жертва еще способна двигаться, колдовать и атаковать.

Дальше лишь валятся на земле и помирать.

Заклинание можно использовать раз в день.

Заклинание перестает действовать после гибели заклинателя или под воздействием заклинания wish.

9. **гекатомба** (создание проклятого места) – мат компонентом является свежий труп, заклинание можно использовать раз в день. Используя заклинание маг создает синкхол (обитель зла) 1 уровня. Этот уровень повышается на один уровень за каждого убитого противника в этом сражении. После гибели клирика синкхол исчезает. Иначе он сохраняется на д20 дней. После создания синкхолла маг находящийся в нем получает +1 ко всем броскам за уровень синкхола. Все добрые существа получают соответственно (-1) на все действия.



## Дневник Алексиса – Эпилог

Я вернулся... спустя долгие восемнадцать лет, я пересек границу Имфеора.

В душе радость возвращения быстро сменилась грустью. Я совсем не изменился за эти годы. Совершенно. Но и домен остался прежним. В лесу все также обитали монстры охотящиеся на неосторожных путников. Деревня находилась на прежнем месте и ее обитатели занимались своими делами, совершенно не обращая внимание на одинокого путника. Замок грозно возвышался над верхушками деревьев.

Разве что штаб «Белых мантий», на который я наткнулся по дороге – представлял из себя сгоревшие руины, да последователей Эзры в деревне стало намного больше.

Но в целом мир жил дальше. Мое исчезновение совершенно ничего не изменило. И от этого было тоскливо на душе...

По дороге в замок я перелистывал дневник. Даже страшно подумать что я пережил, каких существ повидал, сколько зла и сколько добра совершил в своих странствиях. Сколько же всего произошло — словами не передать, да и вряд ли это можно описать, выплеснуть чернилами. Как можно облечь мои чувства и ощущения, что бушуют во мне словно невиданные доселе шторма, в узкую, убогую, неказистую словесную форму? Как описать то, что восемнадцать лет странствия, обманывают память и претворяются лишь несколькими неделями и месяцами, если не вписываться в даты. Если не вспоминать...

Однако, вскоре мною овладело нетерпение и я, убрав дневник в сумку, ускорил свой шаг, оказавшись в лесу окружающем замок. Я медленно шел по лесу. За долгое время я позабыл все тропы, а возможно они уже давно заросли. Так или иначе – приходилось прорываться сквозь ветки. Одна из них вырвала кусок из ткани, а вторая – хлестнула по лицу. Но слава Эзре, я наконец выбрался на широкую тропу ведущую прямо ко входу. Вытирая слезы (ветка ударила по глазам и слезы произвольно потекли из глаз), я услышал вероятно самый красивый голос из всех. Такой мог принадлежать лишь богине любви или в крайнем случае сирене что приманивает корабли к рифам благодаря своему чудному голосу.

- Почему вы плачете?

- Ваша красота ослепила меня – машинально ответил

я, стараясь поскорее протереть глаза и разглядеть незнакомку. Не хватало еще столкнуться с лесной сиреной, если таковые бывают.

Девушка гуляла по лесу совершенно одна. Я видел за время своего путешествия множество красивых женщин, но она... Мой взор был пленен, я стоял как вкопанный не в силах отвести глаз. Точеный стан, изящный силуэт, легкая походка... Она шла, нет, она даже не шла — плыла словно лебедь, едва касаясь земли своими ступнями. Ее простое, но изящное платье черного со вставками белого и алого цветов идеально обрисовывало фигуру своей обладательницы, а волосы цвета чистейшего снега делали её похожей на ангела...

Я сделал шаг и девушка миловидно улыбнулась, кладя одну руку на пистоль. На ее поясе висел колчан стрел и разряженный арбалет. Она не боялась меня, но все же была готова защищаться, если мои намерения будут угрожать ей.

Лицо незнакомки меня совершенно заворожило — правильно очерченный овал белого лица с озёрами голубых глаз и коралловых чуть пухлых губ. Я приложил правую ладонь к сердцу и поклонился в знак приветствия.

- Доброго времени суток, мадемуазель. Скажите неужели я настолько утомлён дорогой, что мне кажется, что в наш убогий мир сошёл ангел?

Луноликая рассмеялась и ее рука соскользнула с рукояти пистоля.

- Доброго вечера, милорд. Смею заверить, что зрение вас не обманывает.

- Приятно это слышать. Ах, простите мне моё невежество, позвольте представиться - Алес Рихтер.

Очень приятно, сир. Моё имя Анжелика. Интересное совпадение, но моя фамилия также Рихтер. - девушка протянула свою ручку, которую я тут же подхватил и поцеловал, не сводя глаз с прекрасной особы.

Ее щеки покраснели:

- В наше время так трудно встретить романтика. — сказала она, будто извиняясь.

- Анжелика... Анж... Даже имя у вас под стать ангелу.

Я не обратил особого внимания на фамилию, быть может она просто одна из учениц Стефана. Которую он завел когда я исчез. Впрочем когда Ричард Кнайт, мой предшественник на должности ученика сбежал, с ним поступили намного хуже.

- Вы мне льстите. - она медленно, неохотно, отняла свою руку.





- Ну, что вы... Ни капли. Наоборот, мои скупые и избитые слова ничто пред вашей красотой. Впрочем, наверняка, вы уже ни раз слышали нечто подобное из уст противоположного пола.

- Не так уж часто как вам кажется. У вас довольно интересный камзол — вы к нам издалека?

- Я долгое время жил в этих землях, если точнее то жил в замке за вашей спиной. Но я был в очень длительном путешествии, из которого и вернулся... Знаете, а у вас совершенно очаровательный голос. Очень жаль, что говорите вы так мало.

- А вам хотелось бы слышать его как можно дольше? - С кокетством произнесла Анж. - В таком случае, не откажите мне в одной любезности — сопроводите меня до дома, я живу в том же замке, думаю нам будет по пути. Солнце уже садится, а тёмный ночной лес это не то место, где стоит гулять одинокой девушке, вы так не считаете? - Она посмотрела на меня своими голубыми глазами, в которых я тут же утонул. И я был рад тонуть в них...

- Почту за честь, - тихо, с благоговением ответил я, не

в силах отвести взгляд от очаровательных затягивающих омутов ее глаз. Она тоже смотрела в мои глаза неотрывно. Совсем осмелев, я предложил взять Анжелику меня за локоть. Она улыбнулась, но не приняла моего ухаживания. Вместо этого, она все так же улыбаясь вложила свою ладонь в мою. Сердце в момент начало выбивать учащённый ритм, будто старалось проломить рёбра и выскочить из груди. Сказать, что я был рад значит не сказать ничего. Я расплылся в улыбке и легонько сжал её хрупкую ладонь. Так мы и пошли к замку, улыбаясь и почти не глядя на тропинку. Мы о чем-то разговаривали, шутили. Кажется, я рассказывал ей истории, своих путешествий. Но конечно же не указал что эти истории произошли со мной. Мы не замечали ничего кроме друг друга. Так и шли по темнеющему лесу, держась за руки. И мне в те минуты казалось, что всё вокруг выкрашено в голубой и белоснежно-белый цвет, как глаза и волосы девушки, что шла рядом со мной.

<b>Взаимоотношения:</b>								
~~~~~	Стефан	Амелия	Джек	Ира	Катрина	Эржбет	Марта	Эми
Стефан	~~~~~							
Амелия		~~~~~						
Джек			~~~~~					
Ира				~~~~~				
Катрина					~~~~~			
Эржбет						~~~~~		
Марта							~~~~~	
Эми								~~~~~

Любовь  
Страсть  
Страх  
Интерес  
Безразличие  
Дружба  
Вражда  
Деловые отношения

