
DUNGEONS & DRAGONS®
RAVENLOFT®
THE HORRORS WITHIN
GAMEPLAY EXPANSION

RAVENLOFT®

DUNGEONS & DRAGONS®

The Horrors Within

Авторы

Ravenloft: The Horrors Within

Руководители проекта

Игровой дизайнер: F. Wesley Schneider

Арт-директор: AJ Hanneld

Графический дизайнер: Trish Yochum

Редактор: Adrian Ng Di Spaltro

Архитектор продукта: Greg Bilsland

Команда проекта

Игровые дизайнеры: Jeremy Crawford, Makenzie De Armas, Ron Lundeen, Christopher Perkins, Ben Petrisor, Patrick Renie, Carl Sibley

Редакторы: Judy Bauer, Janica Carter, Sue Weinlein, James Wyatt

Арт-директор: Emi Tanji

Графический дизайнер: Trystan Falcone

Иллюстратор обложки: Anna Podedworna

Иллюстраторы: Camille Alquier, Bokun An, James Arnold, David Astruga, Helge C. Balzer, Luca Bancone, Olivier Bernard, Alix Branwyn, Ignatius Budi, Loïc Canavaggia, Pedro Cardoso, CoupleOfKooks, Diana Franco, David Frasheski, Bastien Grivet, Rowan Holloway, Alexandre Honoré, Mikael Javaid, Jane Katsubo, Sam Keiser, Tneh Keong, Marianne Khalil, Mathias Kollros, Igor Krstic, Romain Kurdi, Andrey Kuzinskiy, Matthew G. Lewis, Titus Lunter, Valera Lutfullina, Erel Maatita, Marie Magny, Maihope, Antonio José Manzanedo, Joseph Meehan, Guilherme Motta, Sean A. Murray, Winona Nelson, Irina Nordsol, Alejandro Pacheco, Dustin Panzino, Miro Petrov, Anna Podedworna, Peter Polach, Polar Engine, Noor Rahman, Audy Ravindra, Sylvain Sarrailh, Chris Seaman, Ivan Shavrin, Cynthia Sheppard, Lenka Šimečková, Leroy Steinmann, Taras Susak, Jarel Threat, Brian Valenzuela, Sean Vo, Pauline Voss, Babs Webb, WeirdUndead (Karina Refrynn), Pam Wishbow, Richard Wright

Иллюстратор форзаца: Alix Branwyn

Картографы: Stacey Allan & William Doyle, Francesca Baerald, Marco Bernardini, Jared Blando, Sean Macdonald, Damien Mammoliti, Mike Schley

Арт-директора концепт-арта: AJ Hanneld, Josh Herman

Концепт-художники: Naomi Baker, Alix Branwyn, Mikael Javaid, Titus Lunter, Brian Matyas, Oriana Menendez, David Nash, One Pixel Brush, Red Central Limited, Leroy Steinmann

Продюсеры: Bill Benham, Siera Bruggeman, Rob Hawkey, Vanessa Hoskins, Andy Smith, Dan Tovar

Консультанты: Elizabeth Banerjee, Shawn Banerjee, Daniel Delgado, Basheer Ghouse, Paige Leitman, Adrian Mejia, Pam Punzalan

D&D Studio

Руководитель глобальных игровых программ: Dan Ayoub

Художественный отдел: Matt Cole, Trystan Falcone, Kate Irwin, Sergio Jaramillo, Emi Tanji, Paolo Vacala, Trish Yochum

Редактура: Judy Bauer, Janica Carter, Adrian Ng Di Spaltro

Игровой дизайн: Justice Ramin Arman, Makenzie De Armas, Amanda Hamon, Ben Petrisor, Patrick Renie, F. Wesley Schneider, Carl Sibley, Jason Tondro, James Wyatt

Продуктовая стратегия: Greg Bilsland, Laura Hohman

Производство: Will Ansell, Bill Benham, Siera Bruggeman, Vanessa Hoskins, Andy Smith, Dan Tovar, Chris Tulach

Проработка мира: Josh Herman, Ovidio Cartagena, Lake Hurwitz, Simon Mackenzie, Noor Rahman

Прочая поддержка: Kim Craig, Jay Jani

Коммерческий отдел: Kathy Dongo, Ian Messer

Бизнес-команда франшизы: Nick Strann, Dan Barrett, Ann Earp, Paul Morrissey, Aaron Sobel, Angel Villeda

Творческая команда франшизы: Kara Kenna, Jino Choi, AJ Hanneld, Sarra Scherb

Маркетинг: Nick Bartoletti, Regina Buenaobra, Marco Caputo, Avery Freniere, Ariel Hernandez, Blain Howard, LaTia Jacquise, Esther Kao, Aaron Kaufman, Sabrina Kessler, Josh Morris, Ashlee Perkins, Matt Pruitt, David Schlosser, David Silverman, Jessi Sosnovskaya, Joe Starr, Jeffrey Stewart, Ian Tornay, Meg Trahan, Heather Zalewski

Печатное производство: Jefferson Dunlap, Basil Hale, Catarina Smith, Joe Visconti, Scott West

Цепочка поставок: Lindsey Glomski

Особая благодарность

Благодарим десятки дизайнеров, внёсших вклад в сеттинг Равенлофта и вдохновивших содержание этого издания, в том числе Peter Adkison, Scott Bennie, William W. Connors, Christie Golden, Andria Hayday, Laura Hickman, Tracy Hickman, James Lowder, John W. Mangrum, Colin McComb, Steve Miller, Bruce Nesmith, Cindi Rice, Lisa Smedman, Fraternity of Shadows, Kargatane, авторов Van Richten's Guide to Ravenloft и многих других!

Благодарим также участников плейтеста, чьи отзывы помогли сформировать эту книгу.

Граф Страд фон Зарович проводит очередную ночь за одинокой трапезой на этой тревожной обложке работы Anna Podedworna.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Eberron, Forgotten Realms, Planescape, Ravenloft, Spelljammer, Waterdeep, and any other mentioned settings/names, the dragon ampersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, D&D Adventurers League, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

Команда студии D&D

Исполнительный продюсер: Greg Bilsland

Архитектор продукта: Andrew Chilton, Laura Hohman

Художественный отдел

Руководитель художественного отдела: Josh Herman

Art Team Manager: Chelsey Burgess

Princial Art Director: Ovidio Cartagena, Kate Irwin

Senior Art Director: Emi Tanji

Арт-директор: Matt Cole, Sergio Jaramillo

Senior Concept Illustrator: Noor Rohman

Principal Graphic Designer: Trish Yochum

Senior Graphic Designer: Cindy Cacerez Sprague

Associate Graphic Designer: Paolo Vacala, Skylar Weissenfluh

Digital Designer: Trystan Falcone

Production Artist: Juno Heo

Творческий отдел

Franchise Creative Director: Kara Kenna

Senior Creative Lead: AJ Hanneld

Creative 5: Paul Benjamin, Chris Jennerjohn

Senior Narrative Designer, Lorekeeper: Sarra Scherb

Program Manager, D&D Franchise: Tori Egbert

D&D Beyond

Исполнительный продюсер: Brian Perry

Senior BI Engineer: Jixi Teng

BI Engineer I: Kat Kennovin

Principal Technical Program Manager: Jen Barrick

Product & Program Management

Director, Product Management: Jeff Turriff

Senior Program Manager: Randy Balisalisa

Content QA Specialist: Lauren Erwin, Samuel Holder

Senior Content Specialist: Hayley Schmelzer, Preston Swincher, Bailey Vaughan

Content Specialist: Janelle Bawayan, Emily Brigolin, Jake Ferderer, Martin Frost, Giuliana Funkhouser, Veronica Harris, Aditya Prasad, Cameron R. Powell, Nic Robbins, Cat Smedley, Shayne Valencia, Jess von Poison

Principal Technical Product Manager: Scott Catlin, Zac Cohn, Adela Garrison

Program Manager: Jay Jani, Elliot Spilk

Технологии

Senior Director of Technology: Peter Cabon

Senior Manager, Software Development Engineering: Daniel McKnight, Martin Rausch

Manager, Software Development Engineering: Dani Sadczenko, Laura Thompson, Kamil Tomaszewski

Lead Software Development Engineer: Michał Krzyżanowski, Rita Lyczywek

Data Designer: Uriah Belletto

DevOps Engineer: Matheus Fornazieri, Andres Zepeda

Principal Engineer: Christian Bradley, Cody Grant

Full-Stack Software Development Engineer: Samuel Mundo, Mauricio Merino

Quality Engineer: Susana Espinoza, Jorge Guevara

Senior Software Development Engineer: Daniel Agudelo, Brittany Allesandro, Bryce Anderson, Kasia Andrzejewska, Cody Banman, Sylwia Boronska-Liberda, Przemysław Celiński, Luis Chicas, Szymon Czerwinski, George Darling, Toby Drewry, Ben Dixon, Aaron Giordano-Barry, Michael Hammond, Matt Hayes, Julie Hawkings, Shea Hunter, Artur Kasprzak, Michael Kazmierczak, Pawel Kociubinski, Karol Kujawiak, Rafal Kwiatkowski, Tanner Lake, Emil Mądry, Artur Michna, Patrick Moore, Bernardo Montoya, Erick Nunez, Kajetan Pawliszyn, Tim Smith, Lee Smithson, Mario Vargas

Software Development Engineer: Przemyslaw Bartkowiak, Byron Carranza, Manuel Escalante, Samuel Hilson, Scott La Fetra, Filip Miklaś, Lukasz Modelski, Toni Pejic, Garrett Randall, Jessica Sills, Sean Stoves, Agata Tamiola, Serio Urrutia

UX-дизайн

Senior Manager, UX Design: Kevin Warner

Lead Visual Designer: Nicholas Hamer

Senior UI Artist: Terry Boyd, Jackie Cisneros

UX Designer: Katrina King, Andrew Williams

Дизайн

Game Design Director: Justice Arman

Manager, Editing: Judy Bauer

Senior Editor: Janica Carter, Adrian Ng Di Spaltro

Principal Game Designer: Wesley Schneider, James Wyatt

Senior Game Designer: Makenzie De Armas, Joey Haeck, Amanda Hamon, Ben Petrisor, Patrick Renie, Jason Tondro

Игровой дизайнер: Leon Barillaro, Taylor Navarro, Erin Roberts, Carl Sibley

Стратегия франшизы

Director, Franchise Strategy: Nick Strann

Director, Cateogry Licensing: Ann Earp

Senior Manager, Category Licensing: Aaron Sobel

Director, Commercial Business Strategy: Dan Barrett

Senior Manager, Consumer Insights and Analytics: Kim Craig

Principal Publishing Lead: Paul Morrissey

Маркетинг

Vice President, Marketing - D&D: David Silverman

Director, Marketing: Jessi Sosnovskaya

Partner Marketing Manager: Ariel Hernandez

Product Marketing Manager: Joe Starr

Social Content Creator: Dennis Tran

Social Medial Manager: Avery Freniere, Josh Morris

Сообщество

Director, Community: Aaron Kaufman

Senior Social and Community Manager: Regina Buenaobra

Manager, Influencer Marketing: Sabrina Kessler

Community Manager: LaTia Jacquise

Продуктовый маркетинг

Director, Product Marketing: Matt Pruitt

Senior Product Marketing Manager: Ashlee Perkins

Product Marketing Manager: Marco Caputo

Операционный отдел

Печатное производство

Senior Director: Stacie Balzer

Director, Quality Assurance: Jacqueline Rains

Manager, Quality Assurance: Jen Lim

Manager, Localization: Jose Teixeira

Principal Packaging Engineer: Roni Ruggenberg

Manager, Planning & Prepress: Catarina Smith

Senior Manager, Product Development: David Stevens

Lead Senior Product Engineer: Rachel Scott

Principal Innovation Engineer: Joe Visconti

Localization Engineer: Lee Williamson

Senior Locailzation Specialist: Rie Yamazaki

Localization Speciallist: Gulnara Bixby, Caitlin Quiat

Associate Localization Specialist: April Bl

Associate Operations Administrator: Ryan Richford

Senior Packaging Engineer: Jenn Bahrs

Associate Packaging Engineer: Tori Dawson

Prepress & Asset Management Specialist: Carrie Oltendorf

Prepress Production Manager: Jefferson Dunlap

Print Poduct Specialist: Ken Beres, Seth Migdail

Associate Producer: Kim Van Allsburg

Senior Product Engineer: Godot Gutierre

Product Engineer: Ramon Castille III, Mike Daw, Basil Hale, Ting Lee-Foote

Production Engineer, Collation: Madison Parker

Senior Product Quality Engineer: Blake Mitchum

Product Quality Engineer: Nate Herring, K.C. Hopkins, Franke LoPinto, Scott West

Quality Engineer: Brandon Worley

Studio Operations

Vice President, Studio Operations: Mark Purvis

Director, Studio Operations: Will Ansell

Director, Franchise Operations: Kate Lancashire

Senior Business Operations Manager: Lillian Ai

Графический дизайнер: Andrea Enfedaque

Архитектор продукта: Dan Tovar

Senior Project Manager, Digital Games: William Haymes

Senior Producer: Emily Gitelman

Producer: Bill Benham, Siera Bruggeman, Vanessa Hoskins, Simonoe Rehbein, Andy Smith

Hasbro / Wizards of the Coast

Hasbro / Wizards of the Coast Leadership

Chief Executive Officer: Chris Cocks

Chief Financial Officer & Chief Operating Officer: Gina Goetter

Chief Communications Officer: Bertie Thomson

Chief Digital Information Officer: Dan Shull

Chief Information Security Officer: Satyendra Thakur

Chief Legal & Corporate Security Officer: Tarrant Sibley

Chief People Officer: Holly Barbacovi

Chief Marketing Officer: Jason Bunge

President, Wizards of the Coast: John Hight

Global Play Lead, Digital Ventures: Paul Della Bitta

Global Play Lead, Dungeons & Dragons: Dan Ayoub

Senior Vice President & Global Play Lead, Magic: Rebecca Shepard

President, Toys, Board Games, Licensing & Entertainment: Tim Kilpin

President, Toy & Game: Billy Lagor

Consumer Care

Vice President, Consumer Care: Gary Cocchiarella

Director, Game Support & Operations: John Kozar

Senior Manager, Consumer Care: Kat O'Farrell

Manager, Game Support & Operations: Chuck Arnett

Manager, Customer Service: Tim Walker

Manager, Digital Game Security: Paul Clinkingbeard

Senior Knowledge Base Admin: Szilvia Kulcsar

Associate Project Manager: Quinn Axe

Fraud Analyst: Charles Bruene, Rory Fernandes

Associate Fraud Analyst: Zach Cannon, Sable Gutierrez

Associate Operations Administrator: Mal Bookhammer, Matthew Drango, Corey Lynch

Lead Consumer Care Trainer: Seth Koltes

Lead Consumer Care Specialist: Jake Potter, Tommes Saatvedt, Sam Simpson, Emily Brigolin

Senior Consumer Care Representative: Jess von Poison, Aditya Prasad

Data Engineering Services

Data Engineering Manager: Sudhir Pyapali

Principal Data Analytics: Pierce Minor

Senior Data Engineer: Wilhem Alcivar, Hunter Hamstra, Harry Peng

Software Development Engineer: Vincent Chi, Coral Hughto
Senior Solutions Analyst: Jessica Qillen

Finance

Senior Vice President, Finance & Operations: Tim O'Hara
Director, Integrated Business Planning: Meriam Zarifa

Accounting

Senior Manager, Accounting: Barb Simeona
Accountant: Terry Arnhold
Accountant – Digital: Trina Eanes
Accounts Receivable Commercial Sales Accounting Manager: Trish Purvis
Supervisor, Cost Accounting: Mark Albrecht

Finance

Vice President, Finance: Rory Tipton, Mark Yelverton
Senior Director, Finance: Dan Martin
Director, Finance – Digital: Jason Yang
Senior Finance Manager: Diana Winkler
Senior Financial Analyst: Brent Eaton, Brandon Embrey, Michael Oberg, Brandon Zueger
Financial Analyst: Cole Stanley
Manager, Vendor Management: Susan Gormley

Global Finance

Director, Finance & Operations: Louise Clarke
Senior Manager, Operations: Robin Eastwood
Business Intelligence Analyst: Anne-Claire Little
Commercial Finance Analyst: Noor Raimi
Customer Account Representative: Karen Clark, Shana-de Finnigan, Alison Healey, Baljinder Kaur
Team lead, Customer Service: Binita Patel
Demand Planner: Sarah Lee
Flow Manager: Lee Nash
Associate Flow manager: Jennifer Garcia
Financial Analyst: Sara Filice
Manager, Financial Analyst: Oana Tartiu
Operations Planning Analyst: Kechi Anyanwu
Associate Project Manager: Pau Canales

Human Resources

Senior Vice President, Human Resources: Megan Blood
Vice President, Human Resources: Liz Hoogs
Vice President, Learning & Engagement: Kristen Timmins
Senior Manager, Employee Engagement: Sara Berlin
Senior Director, Human Resources: Tara Correia
Director, Human Resources: Mandy Siefker, Alun Stowell
Senior Manager, Human Resources: Chelsea Cooper
Human Resources Generalist: Lily Gelinas, Kulli Lewis, Brogan Sheehy
Human Resources Manager: Courtney Crooks, Elena Gershanovich, Leah Plociennik, Sijaliny Sivapatham
Program Manager, Inclusion & Belonging: Frances Hinds
Associate Program Manager, Inclusion & Belonging: Sameer Joseph
Director, Talent Development & Learning: Jessica Bullock
Senior Manager, Talent Development & Learning: Susan Fairbanks

Global Compensation and Benefits

Senior Vice President, Human Resources: Jamie LaPorte
Vice President, Global Benefits: Noora Garnett
Head of Total Rewards: Ron Houde
Director, Global Compensation: Bridget Trimble
Benefits Analyst: Tasha Ferretti, Elvira Samohina
Benefits Manager: Niki Lefort, Gilda Silva
Senior Analyst, Compensation: Steph MacLean, Zach Walker
Consultant, Compensation: Arina Akopyan
Compensation Manager: Stephanie To
Senior Global Mobility & LTI Plan Administration Manager: Zlata Gutman-Betts

Human Resource Enablement

Vice President, Human Resources: Kerry Mocan
Director, HR: Angela Le Donne
Director International Payroll & Benefits: Vicky Hendrick
Director, Payroll: Stephanie Buccieri
Manager, HR Operations: Erin Vazquez
HR Specialist: Megan Baker, Cole Dehmer, Alissa Giansanti, Hailie Franklin
Manager Global Process: Barry Pask
Senior Manager, Payroll: Omonike Crayton
Payroll Specialist: Mariama Wann, Tara Bautista

Human Resource Program Management

Vice President, HR Planning, Analytics & Technology: Julie Moura
Senior Manager, HRIS: Katy Waldron
Senior HR Program Manager: Lauren Costello
Analytics Lead: Geetika Bhardwaj
Senior Database Analyst: Mohit Gupta
Director, Talent Management: Carolina Castro
Program Manager, Talent Management: Elyssa Buckley
HR Digital Solutions Partner: Michael Maceroni
HR Program Manager: Kayla Bell
Senior HRIS Product Specialist: Jennifer Jobe
Additional HR Program Management: Jordana Wagner

Talent Acquisition

Senior Director, Talent Acquisition: Christine Leong
Senior Manager, Talent Acquisition: Maria Hughes
Senior Talent Acquisition Partner: Giuliano Di Iorio, Emma Murphy, Adam Shigemoto, Mari Tanaka
Principal Talent Acquisition Partner: Miriam Myers
Senior Manager, Regional Talent Acquisition: Alice Hung
Senior Manager, Talent Acquisition: Kim Welt
Director, Early Careers Program: Cheri Hurtubise
Talent Acquisition Partner: Christine Fung
Manager, Talent Acquisition: Jessica Rattenni

Information Security

Senior Security Engineer: Justin Marcoux
Senior Identity Engineer: Megan Walker
IT Security Engineer: Nick Pittak
Lead, Privacy Operations: Monica Perez
Manager, Privacy Operations: Anupama Menon
Manager, Security Governance: Matthew Murano

IT Security Compliance

Manager, IT Security Compliance: Sweta Singh
Principal Security Analyst: Nits Hem

Security Compliance

Director, Information Security: Yuri Litvak
Endpoint Detection and Response Analyst: Satyajit Nandi
Associate IT Security Analyst: Christopher Coan
Associate IT Security Engineer: John Barrow
Vulnerability Management and Threat Intelligence Analyst: Maxwell Frank

Information Technology & Technical Operations

Vice President, IT & Technical Operations: James Bruner
Head of Infrastructure Engineering: Heather Gearreald

Client Services

Director, Client Services: Duane Kuczer
Senior Manager, Client Services: Demitrios Feredinos
Manager, Client Services: David Brooks, Sean Buckley, Nathaniel Rosario
Supervisor, Desktop Engineering: Jeffry Tipton
Endpoint Analytics and Event Support Supervisor: Christopher Robinson
Associate Business Systems Administrator: Will Grech
Client Services Analyst: Alexis Escobar, Patricia Mastandrea, Christopher Tierney, William Wang
Client Services Support Analyst: Jorge Delgadillo, Mike Niederberger, Demitra Rockas
Senior Database Administrator: Jayant Arulraj
Presentation Specialist: Erik Bailey, McKayla Griesbaum, Matt Volpini
Supervisor, Production Operations: Tom Howes
Senior Systems Administrator: Ethan Schwager
Systems Administrator: Christopher Bicknell, Bonnie Gabriel, Josh McGlasson, Eliana Saucdeo, Jacob Weizman, Callum Young

Associate Systems Administrator: Mike Baurer, Christian Forde
Systems Administrator ServiceNow: Josh Lima
Telecommunications Administrator: Colin Hotchkiss

Network Services

Manager, Network Services: Brian Bulk
IT Architect: Cheng Zheng
Senior Network Engineer: Jordan Boyce, Bob Reilly
Network Engineer: James Pilcher, Spencer Reeves

Systems Engineering

Principal Systems Engineer: Abraham Dybvig
Senior Dev Ops Engineer: Matt Birkland, Alex Diehl
Dev Ops Engineer: Bryan Liggis

Legal

Senior Vice President, Legal and business Affairs – Games: Nick Mitchell
Vice President, Legal: Joel Emans
Managing Attorney: Janet Justmann, Philipp Lemke, Bevin Murphy, Liz Weeks
Senior Attorney: Kathy Carpenter, Dustin Ford Ben Hellerstein
Attorney: Alex Choe, Chad Smith
Privacy Program Manager: Samantha Beyer
Paralegal: Sean Knight

Vendor Management

Senior Manager, Vendor Management: Michelle Brunes
Contracts Administrator: Sara Tracy
Legal Admin Assistant: Nico Lindblom
Vendor Management Analyst: Brittany Austin, Raymond Perry

Маркетинг

Analytics and Testing

Vice President, Analytics and Testing: Matthew Jordan
Director, Analytics: Eoin Murphy
Principal Data Scientist: Remy Okazaki
Marketing Effectiveness and Testing: Michael Hay
Director, Marketing Analytics and Testing: Joseph Horine

Creative Direction

Marketing Creative Director: Seth Conley
Senior Art Director: Erik Hartley
Digital Visual Designer: Maaz Khan, Spencer White
Графический дизайнер: Aaron Sclichting
Marketing Art Director: Lauren Brown, Mat von Ehrenkrook

Творческий отдел

Marketing Creative Lead: Darren Davis
Marketing Creative Lead – Design: Christina Park
Copywriter: Jani Holder, Josephine Moss

Creative Production Services

Senior Director, Creative Production Services: Mary Catherine Palumbos
Senior Manager, Creative: Bruno Collins
Art Director Motion Graphics: Greg Ikens
Associate Content Producer: Rohne Nyberg
Digital Visual Designer: Luke Phillips
Senior Editor: Adam Russo
Digital Visual Designer: Tom Goddard
Senior Manager, Creative Operations: Eliza Tavares
Creative Project Manager: Halie Looper, Sam Renke
Project Manager: Amy Paterson
Senior Manager, Marketing Creative – Production: Barry Hennessey
Principal Video Producer: Al'n Duong
Video Producer: Mary Josberger, Sean Mayovsky
Senior Manager, Production: Anna Prebluda
Producer: Caitlin McGinn, Linnea Nordgren, Madison Stanley, Eddy Vallante

Creative Services

Senior Creative Services Manager: Jeffrey Stewart
Арт-директор: Nick Bartoletti
Digital Visual Designer: David Schlosser
Copywriter: Esther Kao

Global Media

Vice President, Global Digital Strategy and Channels: Chrissy Minyard
Director, Global Media and Lifecycle Marketing: Dimitri Perera
Senior Manager, Lifecycle Marketing: Isaac Dovalina
Senior Lifecycle Marketing Manager: Emily Bright
Lifecycle Marketing Manager: Emily Courcy
Lifecycle Manager: Meg Trahan
Associate Lifecycle Manager: Campbell Hawk, Isabella Seeburger
Senior Manager, Paid Media: Shaun Williams
Associate Media Manager: Heather Zalewski
Senior Paid Media Manager: Chase Vallone
Paid Media Manager: Lucas Catunda
Associate Paid Media Manager: Cooper Springfield
Senior Manager, Web Marketing: Sara Nelson
Vendor Operations Manager: Ryan Myers
Web Manager: Matt Barnard, KJ Smith
Web Marketing Manager: Marthe da Silva Martins
Senior Director, Media Management: Jennifer Burch
Senior Manager, Global Media – Americas: Katie Desmond
Manager, Global Media – Americas: George Hodge
Global Media Manager: Lisa McSweeney
Associate Global Media Manager: Diana Haminoto
Senior Manager, Integrated Media: Lauren Yurch
Senior Media Manager: Julia Seehausen
Media Manager: Birgit Hammes
Senior Director, Social Media: Lauren Haxwell
Senior Manager, Social Media: Andi Gladstone, Ashley Mule
Associate Manager, Social Media: Megan Jarret, Ally Pizzi

Операционный отдел

Administrative Operations

Assistant to CEO: Lori Pollock
Lead Executive Assistant: Megan Marx
Executive Administrative Assistant and Office Manager: Cornelia Brumarescu
Senior Executive Assistant: Blance Carroll, Elisa DePina, Rosa Silva, Bibi Vos, Lisa Weisberg
Executive Assistant: Terri Mackay, Janna Martin, Molly Nicholson, Donna Pereira, Lila Sayre, Kristen Wells

Trust, Safety, & Security

Director, Investigations: Bryce Haley
Operations Security Manager: Adrian Mesa
Manager, Trust and Safety: Logan Gale

Технологии

Central Technology

Vice President, Central Technology: Eric Gross
Senior Technical Director: Sono Chhibber
Director, Software Engineering: Jim Heys
Technical Director: Steve Latta
Manager, Platform Dev Ops: Mike Marseglia
Manager, Software Development Engineering: Lindsey Conway, James McGinley, Chris Russell
Senior Applied Scientist: Nikita Haduong
Infrastructure Software Engineer: Heather Santos
Исполнительный продюсер: Robbie Edwards
Senior Software Developer: Wayne Andrew, Benjamin Vigié
Software Developer: Benjamin Honken, Matthew Howard
Associate Software Developer: David Balseros
Principal Software Development Engineer: Vincent Derelle, Juan Hernandez Vargas, Christopher King, Scott Sherman
Senior Software Development Engineer: Dennis Doan, Eric Isler, Nicholas Kittsteiner
Software Development Engineer: Rin Guevara, Tony Quach, Josh Skuby
Associate Software Development Engineer: Kirti Patel, Amy Techavimol
Principal Software Engineer: James Fiacco
Senior Software Engineer: Joshua Duarte
Principal Systems Engineer: Trevor Johnson
Principal Technical Artist: Stephen Jenkins

Senior Technical Artist: Tristan Moore
Principal Tools Programmer: Mahzad Kalantari

Technology Transformation and Planning

Vice President, Technology Transformation and Planning: Caitlin Hodgins
Director of Operations and Planning: Darcy Einarson, Chris Mullin
Senior Manager, Business Analysis & Tech Adoption: Kathleen Mitchell
Senior Enterprise Architect: Robert Costa
Enterprise Architect: Lee Dolby
Information Technology Manager: Manny Fernandes
Senior Program Manager: Meredith Pendragon, Kristen Shafer
Senior Technology Producer: Crystal Carrow, Josh Dillard, Lisa Fuller
Technology Producer: Nike Aydinyan
Technical Program Manager: Chelsea Abad, Victoria Carlos, Anne Zarembka

Wizards Commercial and WPN

Vice President, Wizards Commercial, Hobby, and WPN: Brian Trunk
Vice President, Global Sales: MK Smith
Senior Director Sales, Digital Games: Anne Marko

Consumer Insights & Analytics – Digital Games

Director, Consumer insights & Analytics – Digital Games: Jamie Hood
Principal Data Analytics: Tashfeen Bhimdi
Data Analyst: Ziliang Lin
Insights & Analytics: Jazmine Betz

Global Commercial Program Management

Senior Director, Global Commercial Program Management: Lindsay Smith
Director, Play Network: Aleksey Osipov
Senior Manager, Business Development & Program Strategy: Kat Carson
Senior Manager, Channel Engagement & Communications: Adam Styborski
Senior Program Manager, Commercialization: Daniel Marquez
Senior Manager, Customer Success and Onboarding: Melissa Jackson
Retail Development Manager: Mitchell Thompson
Associate Business Development Manager: Liam Atelman, Juan Vicente Hernan
Business Development Specialist: Charles Dams
Program Manager, Commercialization: Shawn Yoon
Content & Community Engagement Manager: Nelson Brown
Content Specialist: Clay Kroh
Manager 4: Issac Noland
Retail Development Lead: Henry Gu
Retail Development Dev Specialist: Daniel Smith
Retailer Success Operations Manager: Emily Christine
Account Manager, Strategic Partnerships: Travis Lamb
WPN Administration Specialist: Alexander Smith
WPN Business Development Specialist: Xander Prendergast, Raymond Smith
WPN Program Coordinator: Daniella Buttice
WPN Retail Development Manager: Guillaume Duffaud

Global Commercial Strategy and Operations

Director, Global Commercial Strategy & Operations: Eunji Han
Senior Manager, Global Revenue Operations: Matthew Ferring
Senior Product Manager: Rob Jansson
Data Analyst: Ian Lincoln
Manager, Demand Planning: Craig Collier
Busines Operations Manager: Mary Outcalt
Demand Planner: Kai Potyondy
Product Manager: Masahiro Kamada
Program Manager: Peter Grieshaber, Kenneth Wong
Product Marketing Manager: Fabio Tabarroni Antonini
Senior Manager, Shopper Insights – AIM Commercial: Kimberly Wiita

Global Sales

Director, Mass Retail Sales: Mark Price
Director, Sales: Louise Handa
Sales Director: Matt Neubert
Senior Commerical Manager: Zinny Chua
Channel Development Manager: Damien Guillemard, Kendal Koelling, Louise Morlotti, Kento Sugimori
Senior Key Account Manager: Katy Bjorum, Josh Thomas, Tatsuya Fujita
Account Support Representative: Caitlin Robert
Manager, Event Marketing: Akihiko Shimada
Manager, e-Commerce: Emi Oshiro
e-Commerce Sales Manager: James Chew
Key Account Manager: Leo Bai, Irwyn Courat, Emily Goodyear, Ron Hazel Jr, Alex Ifantides, Jeremie Landre, Luca Lombardi, Nis Mittelstädt, Anna Moiseeva
National Account Controller: Ryan Blackwell, Dexter Galang, Alexander Sturgess
Retail Development Lead: David Ong
Sales Administrator: Sarah Taylor-Passman
Senior Manager, Sales: Harry Lau
Manager, Sales: Bryan Xie
Trade Marketing Manager: Katsushi Ito

Global Trade Marketing

Director, Global Trade Marketing: Kathy Dongo
Content manager: Tara Brown
Senior Marketing Manager: Ian Messer, Lauren Simmonds, Khang Thai
Manager, Trade Marketing: Sherry Ma, Jana Sullivan
Senior Visual Merchandising Manager: Trent Lawson
Visual Merchandising Manager: Mariah O'Connell

Содержание

Введение: Домены Ужаса 4

Как пользоваться этой книгой 4
Тайны Равенлофта 4
Земля Туманов 5
Приключения по уровням 3
Руководство по произношению 288

Глава 1: Опции для персонажей 13

Преследуемые герои 13
Подклассы 15
Реаниматор (Изобретатель) 15
Коллегия духов (Бард) 17
Домен могилы (Жрец) 19
Хранитель пустоты (Следопыт) 20
Фантом (Плут) 21
Теневое чародейство (Чародей) 23
Покровительство Нежити (Колдун) 24
Предыстории 25
Преследуемый 26
Сыщик 26
Путник тумана 27
Медиум 27
Виды 28
Дампир 28
Ведьмовская кровь 29
Люпин 30
Возрождённый 31
Черты 32
Черты происхождения 32
Тёмные дары 32

Глава 2: Домены Равенлофта 37

Тарокка и Туманы 37
Баровия 38
Страд фон Зарович 40
Борка 50
Ивана Борици 52
Иван Дилисня 54
Даркон 60
Азалин Рекс 62
Дементлье 70
Сайдра д'Онэр 72
Фальковния 78
Владеска Драков 80
Хар'Акир 86
Анхтепот 88
Хазлан 96
Хазлик 98
Иннсмут 104
Ктулху 106
Калакери 114
Рамья Васавадан 116
Картакасс 122
Харкон Лукас 124
Ламордия 130
Виктра Морденхайм 132
Мордент 140
Уилфред Годфруа 142
Земли Теней 148
Эбонбейн 148
Ситикус 156
Лорд Сот 158
Тепест 164
Матушка Лоринда 166
Валачан 172
Чакуна 174
Прочие Домены Ужаса 182

Глава 3: Приключения в Равенлофте 191

Кампании в Туманах 191
Использование Доменов Ужаса 194
Использование Тёмных лордов 196
Побег из Равенлофта 200
Враги и союзники 200
Атмосфера ужаса 204
Отыгрыш ужаса 204
Проклятые Бастионы 206

Глава 4: Создание Доменов Ужаса 213

Создание Тёмного лорда 213
Создание домена 216
Жанры ужаса 217
Телесный ужас 217
Космический ужас 219
Тёмное фэнтези 221
Народный ужас 223
Истории о призраках 225
Готический ужас 227
Ужас катастрофы 230
Оккультные детективы 230
Психологический ужас 231
Слэшер 231

Глава 5: Обитатели Туманов 233

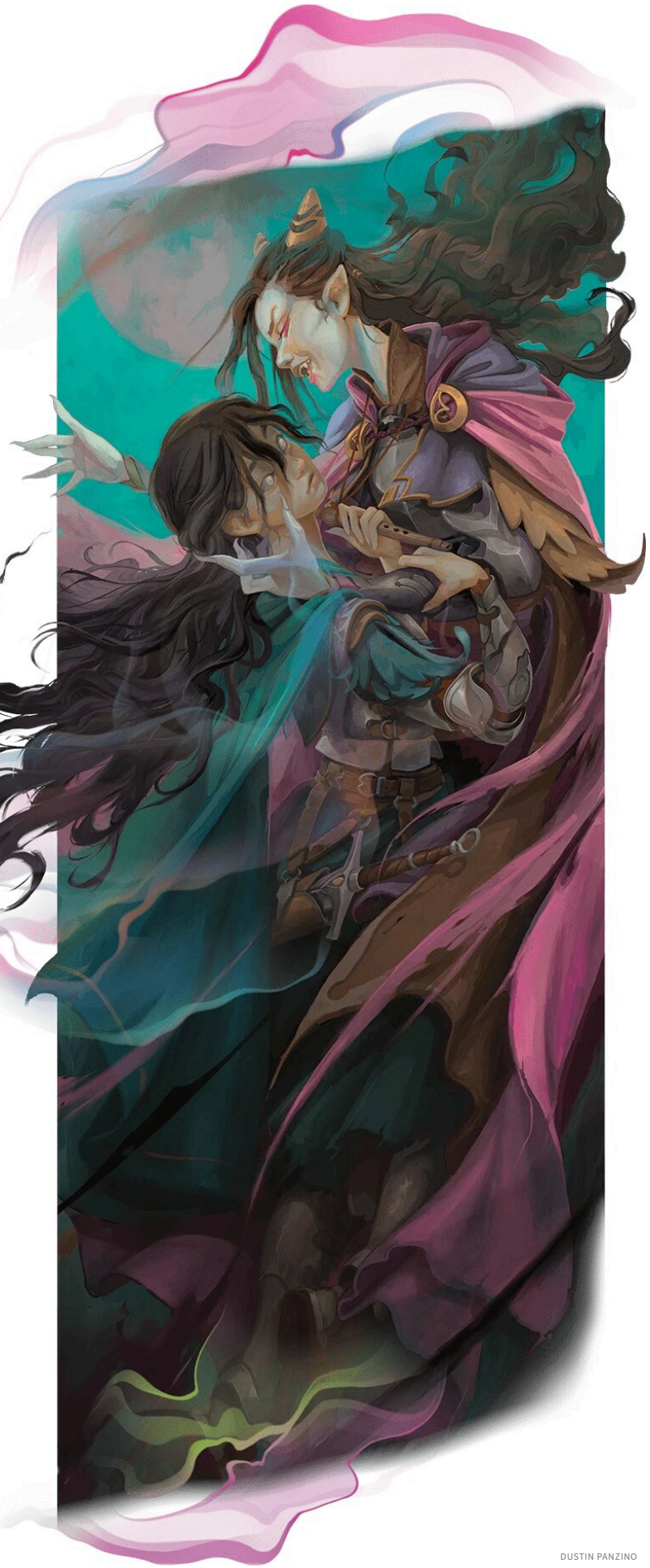
Ужасные чудовища 233
Чудовища по Показателю Опасности 235

Приложение: Колода Тарокки 284

Авторы 2

Приключения по уровням

2 Десятина
3 Наваждение охотника за призраками
4 Великий маскарад
5 Острова Агонии
5 Смертоносная лаванда
6 Кровь лозы
7 Жажда большего
8 Испытание Сердец
9 Осада Лекара
9 Коварная кровь
10 Очи Тёмного лорда
10 Меч Тенерождённой
11 Башня Предателей
11 Свод Древнейшего
12 Свитки мёртвых
14 Тень Чёрной Розы
16 Тайны Авернуса



DUSTIN PANZINO

Введение

Домены Ужаса

Туманы тянутся из темнейших теней мультивселенной, обрекая злодеев и храбрецов на бесконечные кошмары в качестве узников Доменов Ужаса. Эти мрачные преисподние составляют сеттинг Равенлофта и служат жуткими декорациями для приключений Dungeons & Dragons, пропитанных страхом. В этих проклятых землях искатели приключений могут противостоять злодейским Тёмным лордам, искать спасения из Туманов или переживать любые ужасающие приключения, какие вы только можете вообразить.

Как пользоваться этой книгой

Эта книга исследует Домены Ужаса и помогает создавать пугающие приключения и героев, готовых противостоять ужасам. Для неё требуются «Книга игрока», «Руководство Мастера» и «Бестиарий».

Это введение даёт обзор Равенлофта и его тайн.

Глава 1 представляет подклассы, предыстории, виды, черты и многое другое для персонажей, готовящихся к кошмарным приключениям.

Глава 2 подробно описывает знаковые Домены Ужаса, их Тёмных лордов и приключения в них.

Глава 3 даёт Мастерам инструменты для ведения хоррор-приключений, включая способы развивать пугающие кампании и правила Проклятых Бастионов.

Глава 4 рассказывает, как Мастера могут создавать собственные Домены Ужаса.

Глава 5 раскрывает союзников и врагов, которые могут появиться в жутких историях в Туманах и за их пределами.

Приложение подробно описывает колоду Тарокки и её использование в ваших приключениях.

Тайны Равенлофта

Нерасказанные тайны пронизывают Домены Ужаса, но эти истины лежат в основе сеттинга:

1: Равенлофт податлив. Домены Равенлофта — это разобщённые полупланы. У них нет общего мира или единой реальности. Несколько истин связывает их, и даже неопровержимые факты — такие как время или смерть — могут меняться. Единственная постоянная — это страх.

2: Тёмные силы правят. Зловещие силы, известные как Тёмные силы, управляют Доменами Ужаса. Непознаваемые и всемогущие, Тёмные силы терзают своих пленников по непостижимым причинам.

3: Домены заключают Тёмных лордов. Каждый полуплан Равенлофта заключает в себе Тёмного лорда — злодея, терзаемого Тёмными силами. Домены иронично искажают желания Тёмных лордов, запирая этих злодеев в круговороте ужаса и отчаяния.

4: Хватка Туманов. Постоянные туманы, известные как Туманы, окружают каждый домен и могут подняться где угодно внутри него. Туманы запирают людей в доменах и делают перемещение между доменами непредсказуемым. Иногда они затягивают обитателей других миров в Домены Ужаса.

5: Героев мало. Немногие противостоят злодействам Тёмных лордов. В доменах нет благих государств или незапятнанных героических орденов. Те, кто противостоит злу, могут полагаться только на себя, и они способны вдохновить других или привлечь ещё большие ужасы.

6: Изолированные острова. Домены Ужаса изолированы друг от друга и от остальной мультивселенной. Магия, позволяющая путешествовать между планами, не работает, если только Тёмные силы этого не позволят, и большинство обитателей мало знают о внешних мирах. Тем не менее что угодно из мультивселенной может появиться в Равенлофте — пусть и с тревожным искажением.

7: Власть страха. Тайны Тёмных сил и Туманов служат пугающим приключениям. Всё, что вселяет ужас и помогает вашим хоррор-приключениям, — это воля Тёмных сил.

Земля Туманов

Этот раздел даёт вам, Мастеру, обзор Равенлофта. Подробности о конкретных Доменах Ужаса см. в главе 2.

Логика кошмара

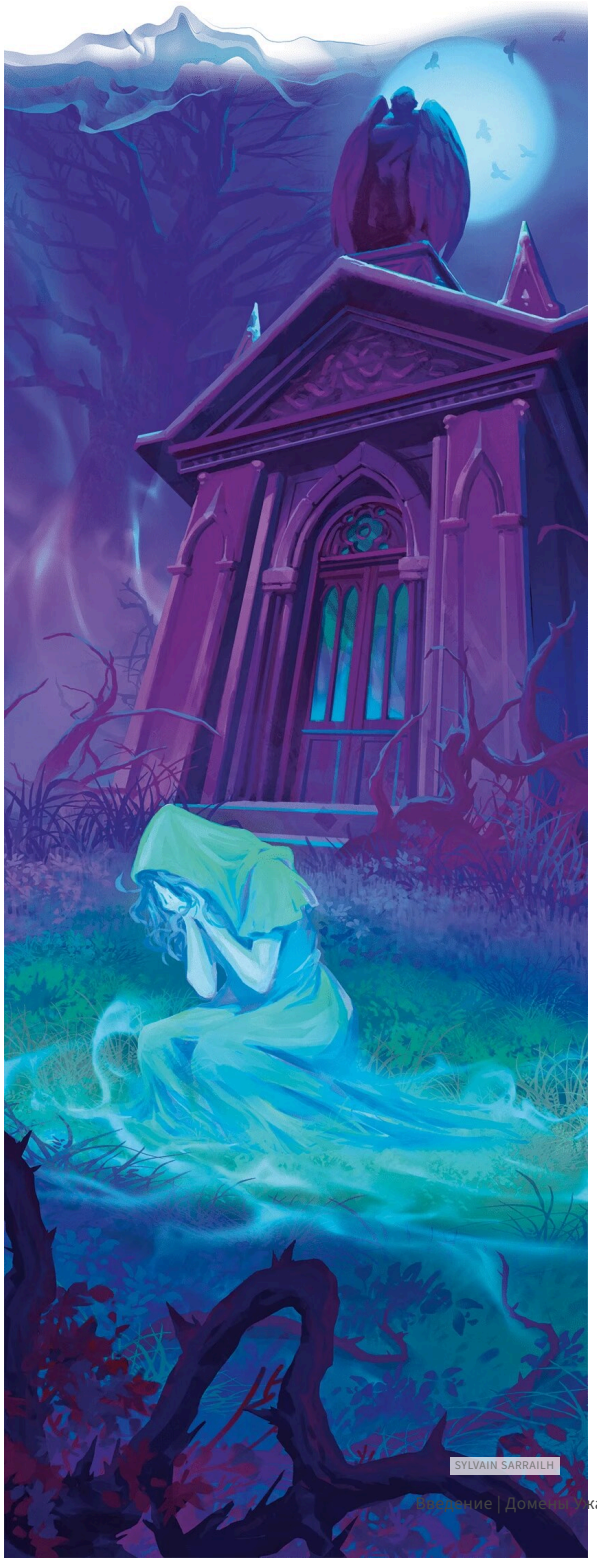
Равенлофт взращивает ужас вопреки логике. Домены не граничат друг с другом, историки не записывают связного прошлого, а общины прикрывают невежество странными обычаями. Домены Ужаса работают по логике кошмара: истинно то, что страшнее всего. Тёмные силы, Туманы и природа доменов намеренно загадочны. Обыденные детали и жизни обитателей доменов выстроены на иллюзиях и невозможностях. Если персонажи осознают сюрреалистичность сеттинга, это откровение лишь усилит чувство экзистенциального ужаса и породит ещё больше вопросов. В конечном счёте никто не способен до конца понять Домены Ужаса.

Тёмные силы

Тёмные силы — безликие богоподобные силы, управляющие реальностью внутри Доменов Ужаса. Немногие вообще подозревают об их существовании. Эти загадочные силы помогают вам создавать хоррор-приключения и выполняют две взаимодополняющие роли:

Нарративная. Природа и цели Тёмных сил — тайны за кулисами сеттинга. Большинство приключений не будет касаться этих сил, но это не мешает персонажам и Тёмным лордам стремиться узнать о них, особенно как о средстве покинуть Домены Ужаса.

Практическая. Тёмные силы дают нарративное прикрытие для вмешательства Мастера. Именно из-за них персонажи оказываются в Равенлофте, из-за них нельзя покинуть Туманы и из-за них случаются странности, попирающие реальность. Желания Тёмных сил совпадают с вашими нуждами при создании хоррор-приключений.





Немногие захваченные Туманами спасаются от ужасов внутри
PAULINE VOSS

Туманы

Туманы Равенлофта появляются без предупреждения и движутся с жутким умыслом. Области внутри Туманов Сильно заслонены. Никакой ветер не способен рассеять Туманы.

Туманы выполняют следующие роли:

Тёмная хватка. Туманы служат Тёмным силам. Они могут похитить жителей других миров или целые местности из любой части мультивселенной и запереть их в Доменах Ужаса. Вернут ли Туманы захваченное — зависит от прихоти Тёмных сил.

Границы доменов. Туманы окружают и изолируют каждый Домен Ужаса, не позволяя легко или предсказуемо перемещаться между ними.

Перемещение. Туманы могут появиться где угодно, захватить кого-либо и унести его в другое место Доменов Ужаса.

Тайны Туманов

Обитатели Доменов Ужаса приписывают Туманам зловещие истории, но принимают их как естественную часть родного края. Те, кто странствует между доменами, называют свой мир Землёй Туманов. На Туманы могут списать любое сверхъестественное происшествие или злую силу. К тем, кто взаимодействует с Туманами — или приходит извне, — обычно относятся с подозрением.

Талисманы Тумана

Талисманы Тумана — немагические предметы, созвучные определённым доменам. Это может быть любой предмет, иногда связанный с несколькими доменами. Держа или нося талисман Тумана и сосредоточившись на связанном с ним домене, существо в Туманах может достичь нужного домена после 1к6 часов пути. Существа, следующие в пределах 30 футов от носителя талисмана, попадают туда же. Талисманы Тумана, связанные с доменами, описаны в главе 2.

Талисманы Тумана не позволяют носителям покинуть домены с закрытыми границами (см. «Тёмные лорды»). Аналогично, если границы домена назначения закрыты, бросьте по таблице «Блуждание в Туманах», чтобы определить, что произойдёт.

Блуждание в Туманах

Пока Тёмный лорд не закрыл границы своего домена, существа, вошедшие в Туманы, могут попасть в другие домены. Когда персонажи без талисмана Тумана входят в Туманы, окружающие домен, они выходят в другом месте после 1к6 часов пути. Бросьте по таблице «Блуждание в Туманах» или вдохновитесь ею, чтобы определить, куда Туманы переместят персонажей.

Домены

Домены Ужаса — это несчётное множество отдельных полупланов, сокрытых в Царстве Теней. Некоторые целиком созданы Тёмными силами, тогда как другие Туманы забрали из иных уголков мультивселенной, и те несут следы других миров. Домены могут меняться по мере того, как Тёмные силы находят новые способы мучить пленников: домены меняют очертания, сливаются, исчезают, появляются вновь и даже повторяют события.

Домены Ужаса обладают следующими общими чертами:

Домены конечны. Домены различаются по размеру: от стран или регионов до отдельного города или строения.

Блуждание в Туманах

1к100	Персонажи выходят из Туманов...
01–20	В домене по вашему выбору.
21–40	После блуждания ещё 1к6 часов и повторного броска по этой таблице.
41–65	В 1к100 футах от места, где вошли.
66–75	В миле от места, где вошли, в полночь следующей ночи.
76–85	Внутри строения в домене, который они пытались покинуть: возможно, в пещере, склепе, сарае или чулане.
86–95	После встречи с существами в Туманах. Бросьте любую кость. При чётном результате появляется испуганный Обыватель. При нечётном результате появляется Туманный ужас (см. главу 5). Бросьте по этой таблице ещё раз.
96–99	Там, где вошли, но домен изменился. Возможно, кто-то знакомый персонажам исчез, и никто его не помнит.
100	В мире на Материальном плане. Через 1к6 часов Туманы вновь поднимаются вокруг них и возвращают их в домен, который они покинули.

Домены изолированы. Каждый домен граничит с Туманами. Как правило, домены не имеют общей географии, а жители и культуры разных доменов не влияют друг на друга.

Домены удерживают Тёмных лордов. Каждый домен существует, чтобы удерживать Тёмного лорда. Тёмные лорды в какой-то мере управляют своими доменами, но их терзает заточение. Домен без Тёмного лорда лишён смысла; если Тёмный лорд домена сбежит или будет окончательно повержен, он может прекратить существование.

Глава 2 описывает некоторые из самых печально известных Доменов Ужаса, а глава 3 рассказывает, как использовать домены в хоррор-приключениях. Используйте способы из главы 4, чтобы создать собственные домены.



HELGE C. BALZER

Тёмные лорды

Каждый домен терзает Тёмного лорда — злодея, чья порочность привлекла внимание Тёмных сил и привела к его заточению в Доменах Ужаса. Тёмным лордом может быть кто угодно в домене — от главы государства до неприметного жителя. Тёмным лордам присущи следующие качества:

Тёмные лорды злы. Каждый Тёмный лорд — главный злодей домена и корень его ужасов.

Тёмные лорды — узники. Тёмные лорды не могут покинуть свои домены. Если Тёмный лорд входит в Туманы или пытается сбежать иным способом, Тёмные силы возвращают его в домен. Даже смерть редко позволяет Тёмному лорду ускользнуть надолго.

Тёмные лорды терзаемы. Каждый домен терзает своего Тёмного лорда иронично — сообразно его преступлениям, неудачам или устремлениям.

Тёмные лорды влияют на домены. Тёмные лорды обладают сверхъестественным влиянием на свои домены. Тёмный лорд может закрыть границы домена (см. «Закрытие границ домена» ниже) и вызывать иные эффекты.

Тёмные лорды деятельны. Тёмные лорды могут терзаться своими неудачами, но именно попытки достичь порочных целей питают их конфликты с персонажами. Смело используйте Тёмных лордов в приключениях, а не приберегайте их для кульминационных сюжетов.

Тёмные лорды не осознают, что они Тёмные лорды. Тёмные лорды, как правило, не осознают, что занимают особое место в мире. Одержимость делает их слепыми к странности их положения. Большинство не подозревает о природе Доменов Ужаса или Тёмных сил.

Закрытие границ домена. Тёмные лорды могут закрыть границы своих доменов по своей воле. Когда это происходит, Туманы становятся опасны (см. описания Тёмных лордов в главе 2), и как бы далеко существо ни ушло в Туманы, оно в итоге оказывается в том же домене, который покинуло. Из-за этого покинуть домен невозможно, пока Тёмный лорд не откроет границы или не будет повержен.

Глава 2 представляет блоки статистики множества Тёмных лордов. Глава 3 рассказывает, как использовать Тёмных лордов в ваших хоррор-приключениях, а глава 4 помогает создавать собственных Тёмных лордов.

Народ Туманов

Обитатели Доменов Ужаса делятся на следующие категории:

Бездушные оболочки. Некоторые обитатели доменов — создания Тёмных сил. Эти существа неотличимы от обычных, живут ничем не примечательной жизнью и существуют, чтобы поддерживать порядок, установленный Тёмными силами. По воле Тёмных сил такие обитатели могут вновь появиться в домене даже после того, как были убиты.

Светлые души. Некоторые существа подобны тем, что населяют другие миры мультивселенной. Одни живут ничем не примечательной жизнью, другие прозревают неправильность родного края и сражаются со злом своих доменов.

Чужаки. Те, кого Туманы похищают из других миров, скорее всего, догадываются о сюрреалистической природе Доменов Ужаса. Такие люди

часто ищут способ вырваться из Туманов и вернуться домой.

Смерть и возрождение

Духи тех, кто умирает в Доменах Ужаса или в Туманах, не отправляются в загробную жизнь. Те, кого магически вернули к жизни после как минимум 24 часов смерти, возвращаются с мрачным осознанием, что заперты в Туманах.

Души тех, кто умер и не был возвращён к жизни, остаются в плену Доменов Ужаса. Со временем Тёмные силы могут перевоплотить эти души. Те, кому досталась такая душа, часто похожи на предшественника и могут вспоминать события прошлой жизни.

Магия в Туманах

Часть магии работает иначе в Доменах Ужаса. Персонажи, получающие заклинания от потусторонних сил или покровителей, получают их как обычно, но перечисленная здесь магия работает особым образом:

Изгнание. Аберрации, Небожители, Элементали, Феи и Исчадия не переносятся на другие планы после того, как заклинание Изгнание заканчивается. Вместо этого они появляются в случайном другом домене.

Побег. Никакое заклинание не позволяет покинуть Равенлофт.

Эфирность. Магия, дающая доступ к Пограничному Эфиру, например заклинание Эфирность, работает как обычно, но существо, вошедшее в Пограничный Эфир из домена, при покидании Эфирного плана втягивается обратно в тот домен, который покинуло.

Экстрамерные пространства. Экстрамерные пространства работают как обычно, но заклинания, сотворяемые внутри них, подчиняются тем же ограничениям, что и магия внутри домена.

Потустороннее общение. Магия, позволяющая связаться с существами с других планов, например заклинание Общение, работает как обычно, но Тёмный лорд домена чувствует, когда кто-то в его домене сотворяет такое заклинание. Тёмный лорд может сделать себя целью заклинания, чтобы связались именно с ним, и отвечать как ему угодно.

Планарные границы. Для эффектов заклинаний, которые меняются на планарных границах или блокируются ими (например, заклинание Послание), каждый домен считается отдельным планом.

Планарные путешествия. Магия, позволяющая путешествовать на другие планы, например заклинания Проекция в астрал и Планарный переход, не срабатывает в Доменах Ужаса. Врата могут призвать существ в Домены Ужаса, но не позволяют им или кому-либо ещё вырваться. Магия, создающая полупланы или отправляющая туда существ, — например заклинания Демиплан, Лабиринт и Заточение, — работает как обычно.

Призыв. Магия, призывающая существ или объекты, работает как обычно, но всё призванное является творением Тёмных сил и может выглядеть или вести себя жутко.

Косметические магические эффекты

Магические эффекты, создаваемые в Равенлофте, выглядят зловещее, чем где-либо ещё в мультивселенной. Например, существо, при-





LEROY STEINMANN

званное заклинанием Обретение фамильяра или Обретение скакуна, может выглядеть противоестественным или мертвенным, а заклинание Поиск пути может призвать безмолвного детского духа, ведущего заклинателя к цели. Описывайте такие эффекты так, чтобы это усиливало жуткую атмосферу, вдохновляясь тем доменом, где происходит ваше приключение.

Жизнь в Туманах

Домены Ужаса могут казаться сюрреалистичными выходцам из других миров, но для жителей Туманов причудливые свойства Равенлофта — обычная часть реальности.

Общее заблуждение

Жители доменов не замечают несообразностей своего существования. Общественное давление и бездушные создания, управляемые Тёмными силами, побуждают обитателей принимать неведение, отмахиваться от совпадений и сомневаться в собственных чувствах. Жители Доменов Ужаса не менее проницательны, чем люди в остальной мультивселенной, но родные домены внушают им, что всё именно так, как должно быть, как обязано быть и как было всегда.

Тех, кто ставит реальность жителей домена под сомнение, скорее всего, не станут слушать, будут им не доверять или поступят хуже. Тех, кто говорит о других мирах, обычно считают лжецами или безумцами. Мало кто открыт таким представлениям.

Искатели приключений

Равенлофт редко порождает героев. Для обитателей большинства доменов выживание — единственный доступный им подвиг. Те, кто готов противостоять ужасам Туманов, обычно оказываются чужаками из других миров или жителями доменов, вырванными из апатии тяжёлыми потрясениями.

Искатели приключений находят мало себе подобных в Земле Туманов. Гильдий искателей приключений и лавок, обслуживающих их нужды, как правило, не существует. Поэтому бремя борьбы со злом ложится целиком на немногие редкие души. Глава 3 содержит сведения о странниках, которые могут помочь искателям приключений в разных доменах.

Культура и технологии

У каждого домена своя культура. Такие культуры могут быть вдохновлены обществами из других уголков мультивселенной или вымыслами, созданными, чтобы мучить Тёмного лорда. Считается, что традиции опираются на историю, но мало в каком домене есть связные записи о прошлом. Подробности эпох до появления Тёмного лорда обычно расплывчаты или отсутствуют.

Точно так же у каждого домена свой уровень технического развития, подробности которого определяете вы. В одних доменах огнестрельное оружие и часовые механизмы обычны, в других может встречаться передовая странная наука.

Никакого культурного обмена между Доменами Ужаса не происходит. Хотя следы одного домена могут появиться в другом, к таким вещам относятся с подозрением.

Валюта

Некоторые домены чеканят собственные золотые, серебряные и медные монеты. Хотя на этих деньгах разные клейма, торговцы не придирчивы к изображениям на монетах. Платиновые и электрумовые монеты обращаются в доменах редко, но появляются достаточно часто — из тайных кладов или древних хранилищ, — чтобы ни один торговец не усомнился в их ценности.

Язык

Общий — язык, объединяющий Домены Ужаса. В некоторых доменах могут быть свои слова, а у говорящих из разных доменов — характерный выговор, но выходцы из разных доменов понимают друг друга. Прочие языки из «Книги игрока» также известны в доменах, но их редкость в разных доменах вы определяете сами.

Религия

Во многих доменах жители поклоняются суровым, но смутным богам, а у духовенства мало сверхъестественных сил. У любого божества, покровителя или учения из любой части мультивселенной могут быть последователи в Доменах Ужаса, хотя верования этих последователей могут быть необычными. Тёмные силы также вдыхают силу в веру одержимых фанатиков. Кто наделяет силой верующих заклинателей — потусторонние силы или Тёмные силы, — решаете вы.

Эзра. Загадочным образом почитание одного бога зародилось в самих Туманах. Богиню Эзру изображают как призрачную фигуру с тёмными развевающимися волосами, и считается, что она способна управлять Туманами. Священный символ Эзры — веточка белладонны поверх серебряного каплевидного щита. Последователи Эзры в разных доменах видят божество по-разному. Для одних Эзра — стойкая защитница, другие же воспринимают её как крадущее души воплощение Туманов. Истина о существовании и природе Эзры остаётся тайной.

Время и даты

У Доменов Ужаса нет общего календаря. Тем не менее в большинстве доменов местные жители считают время «лунами», а не месяцами. Каждая луна начинается в первую ночь полнолуния и длится полный лунный цикл. Год состоит из двенадцати лун.

Хотя у доменов нет общей истории, население всех доменов необъяснимым образом считает текущим 735 год. В некоторых местных летописях держатся аномальных дат и способов счёта лет, но они считаются устаревшими. Подобных расхождений нет в Баровии, где 1-й год соответствует основанию Баровии семьёй фон Заровичей.

Путешествия

Большинство жителей доменов мало интересуется чужими доменами, а природа Туманов делает торговые предприятия и военные завоевания между доменами по сути невозможными. Тем не менее редкие люди перемещаются между доменами — случайно, с помощью талисманов Тумана (см. «Туманы») или наняв проводников, странствующих в Туманах. Те, кто входит в Туманы по дороге, реке или морю, обычно выходят в новом домене тем же способом. Это значит, что в домены без побережья нужно добираться не кораблём, а также что путники, идущие по дорогам, редко выходят из Туманов в море — хотя могут оказаться в глубине домена, окружённого водой.





Близнецы Уэзермэй-Фоксгров, Дженнифер и Лори, а также Савра Санстар и Эз д'Авенир исследуют печально известный Дом на Грифоньем холме

SEAN A. MURRAY

Глава 1

Опции для персонажей

На одну ночь или на вечность, Туманы Равенлофта столкнут героев с их величайшими кошмарами. В этой главе представлены ресурсы для игроков, которые создают и отыгрывают персонажей в хоррор-приключениях, такие как новые подклассы, предыстории, виды и черты. Эти опции для персонажей дополняют правила, представленные в «Книге игрока».

Преследуемые герои

В этом разделе описаны способы создания персонажа, готового к участию в хоррор-приключениях.

Перед тем, как начать

Для кого хоррор-приключение должно быть пугающим: для вас как игрока или для вашего персонажа? Является ли оно тревожным, как мистическая история, или пугающим, как фильмы-слэшеры? Чего вы не хотите видеть в хоррор-приключении? Обсудите подобные темы с Мастером и другими игроками вашей группы, прежде чем участвовать в приключениях, сфокусированных на страхе. Хоррор-истории охватывают широкий спектр тем. То, что у одних может вызвать беспокойство, для других останется вовсе незамеченным. Если вы Мастер, обратитесь к разделу «Веселье для всех» в «Руководстве Мастера» за советами, как задать ожидания относительно вашей игры.

Создание персонажа для ужасов

В ходе хоррор-приключения вы участвуете в создании чувства надвигающегося ужаса. Если ваш персонаж смеётся в лицо любой опасности, он разрушает атмосферу приключения. Подумайте, как события прошлого могут преследовать вашего персонажа и усиливать атмосферу хоррор-приключений.

Приготовьтесь испугаться

Знание того, что пугает вашего персонажа, даёт представление о его прошлом и стоит за мотивами его поведения. Страх персонажа перед кошками может быть вызван ужасным зрелищем, свидетелем которого он стал в доме своей бабушки, а страх перед землетрясениями может напоминать о том, как он оказался в ловушке после толчка. Определите две или три вещи, которые тревожат вашего персонажа, и то, как эти страхи сформировали его прошлое и настоящее.

Мужество — это не отсутствие страха, а то, как вы с ним справляетесь и преодолеваете его. Обдумайте это в контексте вашего персонажа. Как он отреагирует на пугающую сцену, прежде чем соберётся с силами, чтобы преодолеть её? Ваш персонаж кричит и убегает, замирает на месте или безрассудно бросается в бой? Запишите в лист персонажа стандартную реакцию на страх, чтобы помочь себе реагировать на шокирующие события.

Страх остаётся в игре

Понимайте разницу между запугиванием персонажей и игроков. Например, если вы знаете, что игрок боится пауков, никогда не используйте это знание против него при создании жутких сцен. «Руководство Мастера» даёт советы (см. «Строгие и мягкие ограничения»), чтобы у вашей группы был способ выражать опасения прямо во время игры, если события становятся слишком напряжёнными или уходят в направление, которое вы не хотите исследовать. Если что-то в игре побуждает вас испугать персонажа или иным образом вовлечь его, спросите разрешения у его игрока, прежде чем сделать это. Получить удовольствие куда важнее, чем испытать шок.

Зловещие тайны

Многие персонажи в хоррор-приключениях имеют мрачное прошлое: травмирующий опыт, преследующий их в грёзах, сделка со зловещими силами, которую они скрывают от других, а может, какая-то иная порочная



Персонажей в хоррор-приключениях часто преследуют ужасы пострашнее чудовищ, с которыми они сталкиваются

IGNATIUS BUDI

тайна. То, как персонаж взаимодействует со своей внутренней тенью, может стать источником волнующих конфликтов. Убедитесь, что ваш выбор позволит персонажу оставаться надёжной частью вашей группы искателей приключений, а не почти-злодеем, которого другие герои только терпят.

Если вы хотите, чтобы тайна вашего персонажа имела механические последствия, Тёмные дары (подробно описанные далее в этой главе) даруют персонажам сверхъестественные способности в обмен на мрачные последствия.

Наслаждайтесь борьбой

Далеко не каждый может выйти из ужаса невредимым. Хотя ваш персонаж должен сделать всё возможное, чтобы выжить и победить, любые шрамы, полученные им на этом пути, делают ужас значимым и запоминающимся.

Рассматривайте свои цели как участник хоррор-приключения. Вы хотите обеспечить выживание всей группы или только своего персонажа? Может, вы просто хотите создать запоминающийся опыт для других? Пусть ваши цели развиваются вместе с приключением. Если эти самые цели приводят к большему напряжению, драме или жертве так, что вы видите в этом пересечение с вашими любимыми ужасами — и при этом это не портит удовольствие других игроков от игры — наслаждайтесь. Действия вашего персонажа оказывают большое влияние на создание захватывающих и впечатляющих хоррор-приключений.

Подклассы

В этом разделе представлены семь новых подклассов: Реаниматор (Изобретатель), Коллегия духов (Бард), Домен могилы (Жрец), Хранитель пустоты (Следопыт), Фантом (Плут), Теневое чародейство (Чародей) и Покровительство Нежити (Колдун). Класс Изобретателя подробно описан в книге «Эберрон: Кузница изобретателя».

Реаниматор (Изобретатель)

Собирайте трупы по частям и поднимайте мёртвых

Реаниматоры бросают вызов законам природы в погоне за жуткими экспериментами. Эти мрачные Изобретатели сшивают слуг из расчленённых трупов, используют отвратительную магию для усиления живых и превращают некромантию в ужасающую науку.

3-й уровень: Заклинания Реаниматора

Когда вы достигаете уровня Изобретателя, указанного в таблице «Заклинания Реаниматора», у вас всегда будут подготовлены следующие заклинания.

Заклинания Реаниматора

Уровень Изобретателя	Заклинания
3	Ведьмин снаряд, Псевдожизнь, Уход за умирающим
5	Глухота/слепота, Улучшение характеристики
9	Молния, Поднятие мертвеца
13	Защита от смерти, Усыхание
17	Оживление, Преграда жизни

3-й уровень: Навыки реаниматора

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Возвращение к жизни. Сотворяя Уход за умирающим, вы можете изменить заклинание так, чтобы оно посылало через цель электрический разряд, оживляя её. Цель восстанавливает количество Хитов, равное вашему уровню Изобретателя, и каждое выбранное вами существо в 10-футовой Эманации, исходящей от цели, совершает спасбросок Ловкости против Сл спасброска ваших заклинаний, получая 2к4 урона Электричеством при провале или половину этого урона при успехе.

Вы можете изменять заклинание таким образом количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта, и восстанавливаете все потраченные использования после завершения Долгого отдыха. Урон Электричеством от этого умения увеличивается на 1к4, когда вы достигаете 11-го (3к4) и 17-го (4к4) уровней Изобретателя.

Инструменты реаниматора. Вы получаете владение Инструментами алхимика. Если вы уже владеете этими инструментами, то получаете владение другим Ремесленным инструментом по вашему выбору.

3-й уровень: Реанимированный спутник

Используя Инструменты ремонтника или другой тип Ремесленных инструментов, которыми вы владеете, вы можете совершить действие Магия, чтобы создать **Реанимированного спутника** (см. блок статистики), опираясь на некромантию и науку. Спутник появляется в незанятом пространстве в пределах 5 футов от вас. Вы определяете внешний вид спутника; ваш выбор не влияет на его игровую статистику.

Спутник Дружелюбен к вам и вашим союзникам и подчиняется вашим командам. Он существует, пока вы не завершите Долгий отдых или пока не отпустите его действием Магия, после чего он безвредно рассыплется в кучу потрохов. Его Хиты немедленно опускаются до 0, и он умирает (активируя его особенность Предсмертный взрыв), если умираете вы.

Создав спутника, вы не можете сделать это снова, пока не завершите Долгий отдых или не потратите ячейку заклинаний для его создания. У вас может быть только один спутник одновременно, и вы не можете создать нового, пока ваш спутник жив.

Спутник в бою. В бою спутник действует в ваш ход. Он может перемещаться и использовать свою Реакцию самостоятельно, но единственное дей-

Реанимированный спутник

Средняя Нежить, Нейтральная

КЗ 10 + ваш модификатор Интеллекта

Хиты 5 + ваш пятикратный уровень Изобретателя (количество Костей хитов [к8] спутника равно вашему уровню Изобретателя)

Скорость 30 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	11	+0	+0	**Инт**	4	−3	−3
Лов	10	+0	+0	**Мдр**	10	+0	+0
Тел	16	+3	+3	**Хар**	6	−2	−2

Сопротивления Некротическая энергия, Яд

Иммунитеты Электричество; Истощение, Отравленный, Очарованный

Чувства Слепое зрение 60 футов; пассивное Восприятие 10

Языки понимает языки, которые вы знаете

ПО Нет (Опыт 0; БВ равен вашему Бонусу владения)

Особенности

Предсмертный взрыв. Спутник взрывается при смерти. *Спасбросок Ловкости:* Сл равна Сл спасброска ваших заклинаний, каждое существо в исходящей от спутника 10-футовой Эманации. *Провал:* 2к4 урона Некротической энергией. *Успех:* Половина урона.

Поглощение электричества. Каждый раз, когда спутник получает урон Электричеством, он восстанавливает количество Хитов, равное нанесённому урону Электричеством.

Действия

Устрашающий удар. *Бросок рукопашной атаки:* Бонус равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 1к4 плюс ваш модификатор Интеллекта урона Некротической энергией, и цель не может совершать Провоцированные атаки до начала своего следующего хода.



Изобретатель-реаниматор
IGNATIUS BUDI

ствие, которое он может совершать в свой ход, — Уклонение, за исключением случаев, когда вы Бонусным действием приказываете ему совершить другое действие. Если вы Недееспособны, то он действует сам по себе и может использовать любое действие по своему усмотрению, а не только Уклонение.

5-й уровень: Странные модификации

Каждый раз, когда вы создаёте **Реанимированного спутника**, он получает один из следующих вариантов по вашему выбору; выбор осуществляется при создании спутника.

Проводник магии. Вы можете сотворять заклинания так, как если бы находились в пространстве спутника, но при этом всё равно должны использовать свои собственные чувства. Один раз за ход, когда вы сотворяете заклинание Изобретателя школы Воплощения или Некромантии и наносите урон, пока ваш спутник находится в пределах 120 футов от вас, вы можете добавить ваш модификатор Интеллекта к одному броску урона этого заклинания.

Свирепость. Кость урона Устрашающего удара спутника увеличивается до 1к6.

9-й уровень: Улучшенная реанимация

Урон от Предсмертного взрыва вашего **Реанимированного спутника** увеличивается до 4к4. Урон Некротической энергией, наносимый вашим спутником, игнорирует Сопротивление.

9-й уровень: Мрачные модификации

Вы экспериментируете и ещё сильнее изменяете своего спутника. Каждый раз, когда вы создаёте **Реанимированного спутника**, он получает два варианта Странных модификаций вместо одного. Кроме того, при выборе Странных модификаций вы также можете выбирать из следующих вариантов.

Раздутый. Спутник становится Большим. Каждый раз, когда он попадает по существу Большого размера или меньше Устрашающим ударом, цель отталкивается не более чем на 10 футов от спутника. Кроме того, вы можете добавить ваш модификатор Интеллекта к урону, наносимому Предсмертным взрывом спутника.

Исхудалый. Скорость спутника увеличивается до 45 футов, и он получает Скорость лазания, равную его Скорости. Он может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик. Кроме того, каждый раз, когда выбранное вами существо начинает свой ход в пределах 10-футовой Эманации, исходящей от вашего спутника, это существо должно преуспеть в спасброске Мудрости против Сл спасброска ваших заклинаний, иначе станет Испуганным до начала своего следующего хода.

Влажный. Спутник получает Скорость плавания, равную его Скорости, и может прохо-

дить через пространство шириной всего 1 дюйм, не тратя дополнительное перемещение. Кроме того, каждый раз, когда по спутнику попадает броском атаки существо в пределах 10 футов от спутника, атакующий получает урон Кислотой, равный вашему модификатору Интеллекта.

15-й уровень: Утончённая реанимация

Вы отточили мастерство оживления, что даёт вам следующие преимущества.

Упрощённое оживление. Вы можете сотворить заклинание Оживление один раз без траты ячейки заклинаний и Материальных компонентов, при условии, что вы используете Инструменты ремонтника в качестве Заклинательной фокусировки или другой тип Ремесленных инструментов, которым вы владеете. Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых.

Передача жизни. Вы можете откачивать магию жизни вашего **Реанимированного спутника** для собственной поддержки. Когда вы или ваш спутник получаете урон, вы можете Реакцией получить количество Хитов, равное текущим Хитам вашего спутника. Затем Хиты спутника немедленно опускаются до 0, и он умирает (вызывая срабатывание его особенности Предсмертный взрыв).

Превосходные модификации. Каждый раз, когда вы создаёте **Реанимированного спутника**, он получает три варианта Странных модификаций.

Коллегия духов (Бард)

Призывайте духов из загробного мира

Барды Коллегии духов призывают легендарных духов, чтобы изменить мир. Впрочем, такие духи капризны, и то, что вызывает Бард, не всегда находится под его контролем.

3-й уровень: Проводник

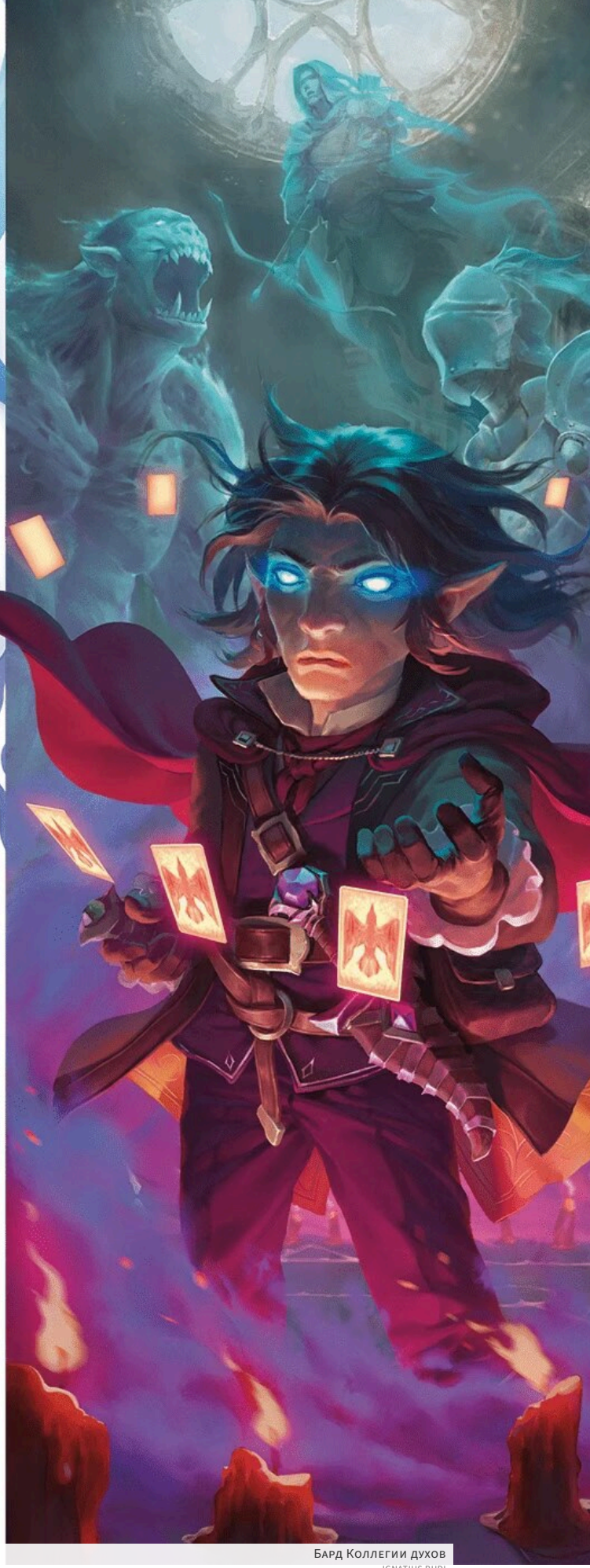
Вы учитесь контактировать с духами загробного мира, позволяя их силе и знаниям протекать через вас. Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Наставляющий шёпот. Вы знаете заговор Наставление. Он имеет дистанцию 60 футов, когда вы сотворяете его.

Спиритическая фокусировка. Вы используете инструменты, которые помогают вам связываться с духами. Вы получаете Игровой набор (карты). Вы владеете этим Игровым набором и можете использовать его или один из следующих предметов в качестве Заклинательной фокусировки для ваших заклинаний Барда: Магическую фокусировку (кристалл или сфера), Свечу или Писчее перо.

3-й уровень: Духи из загробного мира

Вы можете призывать духов мёртвых, чтобы усилить себя и своих союзников. Когда вы совершаете Бонусное действие, чтобы дать существу Кость бардовского вдохновения, вы можете призвать силы случайного духа. Чтобы определить духа, с которым вы устанавливаете связь, бросьте Кость бардовского



Бард Коллегии духов
IGNATIUS BUDI

Духи из загробного мира

Кость бардовского вдохновения	Эффект высвобождения
1	**Возлюбленный.** Цель восстанавливает количество Хитов, равное броску вашей Кости бардовского вдохновения плюс вашему модификатору Харизмы.
2	**Меткий стрелок.** Цель получает урон Чистой силой, равный броску вашей Кости бардовского вдохновения плюс вашему модификатору Харизмы.
3	**Мститель.** До конца вашего следующего хода любое существо, которое попадает по цели рукопашной атакой, получит урон Чистой силой, равный броску вашей Кости бардовского вдохновения.
4	**Отступник.** Цель может немедленно Реакцией телепортироваться в видимое ею незанятое пространство в пределах 30 футов.
5	**Гадалка.** До начала вашего следующего хода цель совершает с Преимуществом Тесты к20.
6	**Бродяга.** Цель получает Временные хиты в количестве, равном броску вашей Кости бардовского вдохновения плюс вашему уровню Барда. Пока у цели есть эти Временные хиты, её Скорость увеличивается на 10 футов.
7	**Обманщик.** Цель совершает спасбросок Мудрости. При провале цель получает урон Психической энергией, равный двум броскам вашей Кости бардовского вдохновения, и становится Очарованной до начала вашего следующего хода. При успехе цель получает только половину этого урона.
8	**Тень.** Цель становится Невидимой до конца своего следующего хода или пока не совершит бросок атаки, нанесёт урон или сотворит заклинание. Когда невидимость заканчивается, каждое существо в 5-футовой Эманации, исходящей от цели, должно преуспеть в спасброске Телосложения, иначе получит урон Некротической энергией, равный двум броскам вашей Кости бардовского вдохновения.
9	**Поджигатель.** Цель совершает спасбросок Ловкости, при провале получая урон Огнём, равный четырём броскам вашей Кости бардовского вдохновения, или половину этого урона при успехе.
10	**Трус.** Цель и каждое существо по вашему выбору в 30-футовой Эманации, исходящей от цели, должны преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станут Испуганными до начала вашего следующего хода. Пока существо Испугано, его Скорость уменьшается вдвое (округляя в меньшую сторону), и оно может совершать либо действие, либо Бонусное действие, но не оба.
11	**Зверь.** Каждое существо по вашему выбору в 30-футовой Эманации, исходящей от цели, совершает спасбросок Силы. При провале существо получает урон Звуком, равный трём броскам вашей Кости бардовского вдохновения, и становится Сбитым с ног. При успехе существо получает только половину этого урона.
12	**Священник.** Цель восстанавливает количество Хитов, равное двум броскам вашей Кости бардовского вдохновения, и на цели заканчивается одно из следующих состояний по вашему выбору: Ослеплённый, Очарованный, Оглохший, Парализованный, Отравленный или Ошеломлённый.

вдохновения и обратитесь к таблице «Духи из загробного мира». Дух остаётся связанным, пока вы не высвободите его или не завершите Короткий или Долгий отдых.

Управляемое проведение. Бонусным действием вы можете потратить использование Бардовского вдохновения и установить связь с конкретным духом. В таком случае выберите духа из таблицы «Духи из загробного мира» вместо броска. Номер выбранного духа должен быть меньше или равен максимальному значению на вашей Кости бардовского вдохновения; например, если ваша Кость бардовского вдохновения — к8, вы можете создать связь с любым духом вплоть до Тени.

Высвобождение духа. Действием Магия вы можете высвободить одного из связанных духов. Выберите одно существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов, в качестве цели духа. Затем начинает действовать дух; если эффект духа требует спасброска, его Сл равна Сл спасброска ваших заклинаний Барда.

6-й уровень: Усиленное проведение

Ваша способность связываться с духами улучшается. Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Потусторонняя сила. Один раз за ход, когда вы сотворяете заклинание Барда с тратой ячейки заклинаний, которое наносит урон или восстанавливает Хиты, бросьте 1к6. Вы получаете бонус, равный выпавшему числу, к одному из бросков урона заклинания или к общему количеству Хитов, которые восстанавливает заклинание.

Духовное проявление. У вас всегда подготовлено заклинание Духовные стражи. Вы можете один раз сотворить его без траты ячейки заклинаний и восстанавливаете способность сотворять его таким образом после окончания Долгого отдыха.

При сотворении этого заклинания вы можете изменить его так, чтобы духи также защищали от мирских угроз. Сотворяя заклинание таким образом, вы и ваши союзники в Эманации заклинания получаете Укрытие на половину. Сотворив заклинание таким образом, вы не сможете сделать это снова, пока не завершите Долгий отдых.

14-й уровень: Мистическая связь

Вы обретаете власть над духами, к которым взываете. Каждый раз, когда вы совершаете бросок по таблице «Духи из загробного мира», вы можете бросить кость дважды и выбрать, какой из двух эффектов применить. Если на костях выпало одинаковое значение, то вы можете выбрать любой эффект из таблицы.

Домен могилы (Жрец)

Воплощение божественных сил смерти

Домен могилы связан с границей между жизнью и смертью. Для тех, кто черпает силу из этого домена, смерть — естественная и неизбежная часть мультивселенной. Такие Жрецы стремятся уничтожать нежить и направлять духов.

Магия этого домена также позволяет Жрецам на некоторое время отодвигать смерть. Но это лишь отсрочка, а не отрицание, ибо могила всегда заберёт своё.

3-й уровень: Заклинания Домена могилы

Ваша связь с этим божественным доменом даёт вам несколько всегда подготовленных заклинаний. Когда вы достигаете уровня Жреца, указанного в таблице «Заклинания Домена могилы», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

3-й уровень: Круг смерти

Вы можете управлять балансом жизни и смерти, получая следующие преимущества.

Тяга смерти. Один раз за ход, когда вы наносите урон существу, у которого неполные Хиты, сотворением заклинания или попаданием броском атаки, оно получает дополнительно 1к4 урона Некротической энергией. Когда вы достигаете 11-го уровня Жреца, этот дополнительный урон увеличивается до 1к6.

Возвращение к жизни. Вы можете сотворить Уход за умирающим Бонусным действием.

Кроме того, когда вы должны бросить одну или несколько костей, чтобы восстановить Хиты существу с 0 Хитов с помощью заклинания или Проведения божественности, не бросайте кости лечения, а вместо этого используйте максимальное значение каждой из этих костей. Например, вместо восстановления существу с 0 Хитов заклинанием 2к4 Хитов вы восстанавливаете 8.

3-й уровень: Путь к могиле

Бонусным действием вы демонстрируете свой Священный символ и тратите одно использование Проведения божественности, чтобы проклясть одно существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов, до начала вашего следующего хода. Пока существо проклято, оно совершает с Помехой броски атаки и спасброски.

Когда вы или видимый вами союзник попадаете по проклятой цели броском атаки, вы можете досрочно прекратить проклятие (действие не требуется), чтобы нанести дополнительный урон Некротической энер-

Заклинания Домена могилы

Уровень Жреца	Заклинания
3	Луч слабости, Нетленные останки, Обнаружение добра и зла, Псевдожизнь, Уход за умирающим
5	Возрождение, Прикосновение вампира
7	Защита от смерти, Усыхание
9	Оживление, Рассеивание добра и зла



Жрец Домена могилы
IGNATIUS BUDI



Следопыт — Хранитель пустоты
AUDY RAVINDRA

гией или Излучением (по вашему выбору), равный вашему уровню Жреца, этой атакой.

6-й уровень: Страж на пороге смерти

Когда по вам или Окровавленному существу, которое вы можете видеть в пределах 60 футов, попадают броском атаки, вы можете Реакцией уменьшить урон от этой атаки вдвое (округляя в меньшую сторону). Если этот бросок атаки был Критическим попаданием, любые эффекты, вызванные Критическим попаданием, отменяются.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один). Вы восстанавливаете все потраченные использования после завершения Долгого отдыха.

17-й уровень: Божественный жнец

Ваша глубокая связь с доменом делает вас освящённым вестником смерти, даруя следующие преимущества.

Улучшенная некромантия. Когда вы сотворяете заклинание школы Некромантии 5-го уровня и ниже, целью которого является одно существо, или когда вы сотворяете заклинание из таблицы «Заклинания Домена могилы», вы можете потратить использование Проведения божественности, чтобы выбрать второй целью существо в пределах дистанции. Если заклинание требует дорогостоящих или расходуемых Материальных компонентов, вы должны иметь Материальные компоненты для каждой цели.

Хранитель душ. Когда враг умирает в пределах 60 футов от вас, вы или одно существо, которое вы можете видеть в пределах 60 футов, восстанавливает Хиты, равные вашему удвоенному уровню Жреца. Вы не можете использовать это умение, если вы Недееспособны. Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Короткий или Долгий отдых или не потратите ячейку заклинаний 6-го уровня и выше (действие не требуется), чтобы восстановить использование этого умения.

Хранитель пустоты (Следопыт)

Обратись к могуществу древних диких ужасов

Легенды гласят, что самые древние и кровожадные ужасы скрываются в глубинах древнейших мест на земле. Хранители пустоты почитают подобных сущностей и черпают из них силу, превращаясь в безжалостных и чудовищных стражей, что бродят по изрезанным берегам, крутым горным утёсам и иным тёмным и диким местам.

3-й уровень: Заклинания Хранителя пустоты

Когда вы достигаете уровня Следопыта, указанного в таблице «Заклинания Хранителя пустоты», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

3-й уровень: Гнев дикой природы

Вы черпаете силу из странных и древних ужасов земли, из-за чего вы покрываетесь неестественными наростами, такими как окровавленные рога или гнилые клыки, либо ваша тень удлиняется и изви-

Заклинания Хранителя пустоты

Уровень Следопыта	Заклинание
3	Гневная кара
5	Смена обличья
9	Призрачный скакун
13	Подчинение зверя
17	Удар стального ветра

вается вокруг вас. Бонусным действием вы можете потратить использование Избранного врага и принять жуткий облик, получая следующие преимущества на 1 минуту или пока вы не станете Недееспособным, умрёте или сами завершите трансформацию (действие не требуется).

Древний доспех. Вы получаете бонус +1 к КЗ, так как ваше тело покрывается гнилой корой и звериной щетиной. Этот бонус увеличивается до +2, когда вы достигаете 11-го уровня Следопыта.

Крадущееся возмездие. Сразу после того, как существо, которое вы можете видеть в пределах 5 футов, наносит урон вам или одному из ваших союзников, вы можете совершить по этому существу Провоцированную атаку.

Тревожная аура. Когда вы превращаетесь и в начале каждого вашего следующего хода все существа по вашему выбору в 10-футовой Эманации, исходящей от вас, совершают спасбросок Мудрости против Сл спасброска ваших заклинаний. При провале существо становится Испуганным до начала вашего следующего хода.

7-й уровень: Жаждущая тошь

Вы получаете бонус к спасброскам Телосложения, равный вашему модификатору Мудрости (минимум +1).

Кроме того, один раз за ход, когда вы превращены Гневом дикой природы, Окровавлены и попадаете по существу броском атаки, вы восстанавливаете количество Хитов, равное 1к10 плюс ваш модификатор Мудрости.

11-й уровень: Гниль и насилие

Ваша преданность диким ужасным сущностям меняет вас ещё сильнее. Пока вы превращены Гневом дикой природы, вы получаете следующие дополнительные преимущества.

Угрожающая аура. Когда существо проваливает спасбросок против вашей Тревожной ауры, оно также не может восстанавливать Хиты или совершать Реакции до начала вашего следующего хода.

Удушающие корни. Когда вы попадаете по существу броском атаки с использованием оружия, вы можете применить свойства искусности Ослабляющее или Замедляющее в дополнение к другому свойству, которое вы используете с этим оружием.

15-й уровень: Древняя тошь

Вы полностью проникаетесь древней и ужасающей силой дикой природы, получая следующие преимущества.

Зловещие удары. Когда вы попадаете броском атаки по Испуганному существу, эта атака наносит дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

Неугасающий гнев. Если вы превращены Гневом дикой природы и ваши Хиты опускаются до 0, но вы не умираете мгновенно, вы можете получить всплеск дикой силы. Значение ваших Хитов вместо 0 становится равным вашему удвоенному уровню Следопыта. Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых. Вы также можете восстановить использование этого умения, потратив ячейку заклинаний 4-го уровня или выше (действие не требуется).

Безвременный. Вы получаете иммунитет к состоянию Истощение.

Фантом (Плут)

Примите смерть и обретите призрачную силу

Некоторые Плуты пересекают завесу между жизнью и смертью, затягивая противников в могилу и скользя по миру словно необнаружимые духи. Так Плут может обнаружить мистическую связь с самой смертью. Такая личность погружается в негативную энергию, наполняет свои удары смертоносной силой и похищает знания у душ, отошедших в мир иной. Гильдии воров ценят таких Плутов в качестве высокоэффективных сборщиков информации и шпионов.

3-й уровень: Могильные вопли

Сразу после того, как вы наносите урон существу Коварной атакой в свой ход, вы можете выбрать вторую цель, которую можете видеть, в пределах 30 футов от первого существа. Бросьте половину костей урона Коварной атаки для вашего уровня (округляя в большую сторону), и второе существо получает урон Некротической энергией, равный результату броска, в то время как вокруг него звучат вопли мёртвых.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Ловкости (минимум один), и восстанавливаете все потраченные использования после завершения Долгого отдыха.

3-й уровень: Шёпот мёртвых

Каждый раз, когда вы завершаете Короткий или Долгий отдых, вы можете выбрать один навык или инструмент, которым вы не владеете, и получить это владение, так как нечто призрачное делится с вами своими знаниями. Вы теряете это владение, когда снова используете это преимущество для выбора другого владения.

9-й уровень: Частица души усопшего

К вам тянутся духи мёртвых, и отголоски их прошлых жизней магическим образом проявляются в виде странных безделушек с резонирующей силой.

Вы получаете две безделушки с душой. Безделушка с душой — это Крошечный объект (Мастер определяет вид безделушки или просит вас совершить бросок по таблице «Безделушки» в «Книге игрока»). Если вы отдаляетесь от безделушки более чем на 30 футов, она мгновенно телепортируется к вам, появляясь где-то на вашем персонаже.



Плут-Фантом
IGNATIUS BUDI

Использование безделушек с душами. Вы можете использовать безделушки следующими способами:

Смертельный звон. Когда вы наносите урон Коварной атакой в свой ход, вы можете уничтожить одну безделушку и немедленно использовать Могильные вопли без траты использования этого умения.

Эссенция жизни. Пока у вас есть хотя бы одна безделушка с душой, вы совершаете с Преимуществом Спасброски от смерти и спасброски Телосложения.

Вопрос духу. Вы можете совершить действие Магия, чтобы уничтожить одну безделушку с душой и немедленно сотворить заклинание Гадание без компонентов и используя Телосложение в качестве заклинательного модификатора. Если вы знаете существо, с которым связана безделушка, вы можете задать духу этого существа один вопрос вместо сотворения заклинания. В этом случае дух является вам и отвечает максимально кратко на языке, который знал при жизни.

Получение дополнительных безделушек с душами. Когда существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов, умирает, вы можете Реакцией получить ещё одну безделушку с душой, забрав осколок уходящего духа этого существа. Новая безделушка появляется где-то на вашем персонаже.

Вы можете иметь максимум две безделушки с душами одновременно. Если вы пытаетесь получить безделушку, когда у вас уже максимум, одна из ваших существующих безделушек немедленно уничтожается и заменяется новой. Максимальное количество безделушек с душами, которые вы можете иметь, увеличивается, когда вы достигаете 13-го (три безделушки) и 17-го (четыре безделушки) уровней Плута.

Каждый раз, когда вы завершаете Долгий отдых, имея менее двух безделушек, вы получаете новые, и их становится две.

9-й уровень: Голос смерти

Вы можете сотворить заклинание Разговор с мёртвыми один раз без траты ячейки заклинаний и компонентов, используя Ловкость в качестве модификатора заклинательной характеристики. Вы восстанавливаете способность сотворять его таким образом после завершения Короткого или Долгого отдыха.

При сотворении заклинания вы можете выбрать одной из целей вашу безделушку с душой из умения Частица души усопшего вместо трупа, что позволит духу существа, связанного с безделушкой, отвечать на вопросы.

13-й уровень: Призрачная походка

Бонусным действием вы принимаете спектральный облик и получаете описанные ниже преимущества на 10 минут или пока вы не закончите их (действие не требуется). Использовав это умение, вы не сможете использовать его снова, пока не завершите Долгий отдых, если только не уничтожите одну из своих безделушек с душой от умения Частица души усопшего (действие не требуется), чтобы восстановить его использование.

Полёт. Вы получаете Скорость полёта 10 футов и можете парить.

Туманная форма. Броски атаки по вам совершаются с Помехой.

Бестелесное перемещение. Вы можете перемещаться сквозь существ и объекты, как если бы они были Труднопроходимой местностью, но вы получаете 1к10 урона Чистой силой, если заканчиваете свой ход внутри существа или объекта.

17-й уровень: Друг смерти

Ваша связь со смертью стала настолько тесной, что вы получаете следующие преимущества.

Слёзы смерти. Когда вы используете Могильные вопли, вы можете нанести урон Некротической энергией этого умения сразу первому и второму существу.

Зов смерти. Когда вы совершаете бросок Инициативы, вы получаете одну безделушку с душой для вашего умения Частица души усопшего, если у вас их нет.

Теневое чародейство (Чародей)

Подчините судьбу и тьму своей воле

Ваша врождённая магия проистекает из самых туманных и непостижимых сил Царства Теней, либо из других областей сверхъестественной тьмы. Вы можете проследить своё происхождение до сущности из такого места, или, возможно, вы были подвергнуты воздействию зловещей энергии теневого дракона, которая преобразовала вас. Ваша теневая магия позволяет вам повелевать тьмой, нежитью и скорбью.

3-й уровень: Теневые заклинания

Когда вы достигаете уровня Чародея, указанного в таблице «Теневые заклинания», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

Теневые заклинания

Уровень Чародея	Заклинания
3	Бесследное передвижение, Нанесение ран, Порча, Тьма
5	Голод Хадара, Необнаружимость
7	Воображаемый убийца, Высшая невидимость
9	Заражение, Сотворение



Теневой чародей
IGNATIUS BUDI

3-й уровень: Сила тени

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Глаза тьмы. Вы обладаете Тёмным зрением в пределах 120 футов и Слепым зрением в пределах 10 футов. Кроме того, если сотворённое вами заклинание создаёт область Тьмы, вы можете видеть сквозь эту Тьму как обычно.

Сила могилы. Если ваши Хиты опускаются до 0 и вы не умираете мгновенно, вы можете совершить спасбросок Харизмы (Сл 5 плюс полученный урон). При успехе ваши Хиты вместо уменьшения становятся равными числу, равному вашему модификатору Харизмы плюс вашему уровню Чародея. После того как вы преуспеете в этом спасброске, вы не можете использовать это преимущество вновь, пока не завершите Долгий отдых.

6-й уровень: Гончая дурного знамения

Вы можете призвать воющее создание тени, чтобы оно преследовало ваших врагов. Вы можете потратить 3 Очка чародейства, чтобы сотворить заклинание Вызов зверя Бонусным действием без траты ячейки заклинаний, подготовки заклинания и Материальных компонентов. Призванное существо появляется в виде теневого зверя, и противники в пределах 5 футов от призванного существа получают Помеху к спасброскам от сотворённых вами заклинаний.

Каждый раз, когда вы начинаете сотворять это заклинание, вы можете изменить его так, чтобы оно не требовало Концентрации. В таком случае длительность заклинания составит 1 минуту для этого сотворения и заклинание заканчивается досрочно, если вы сотворяете ещё раз.

14-й уровень: Хождение по теням

Когда вы находитесь полностью в области Тьмы или Тусклого света, то можете Бонусным действием телепортироваться в видимое вами незанятое пространство в пределах 120 футов, также находящееся в области Тьмы или Тусклого света.

18-й уровень: Мрачная форма

Когда вы используете Врождённое чародейство, вы можете принять теневой облик, получая перечисленные ниже преимущества, пока ваше Врождённое чародейство активно или пока вы не прекратите эту трансформацию (действие не требуется). Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых или не потратите 6 Очков чародейства (действие не требуется), чтобы восстановить использование этого умения.

Бестелесное перемещение. Вы можете перемещаться сквозь существ и объекты, как если бы они были Труднопроходимой местностью, но вы получаете 1к10 урона Чистой силой, если заканчиваете свой ход внутри существа или объекта.

Теневая устойчивость. Вы получаете Сопротивление всему урону, кроме урона Чистой силой и Излучением.

Покровительство Нежити (Колдун)

Бросьте вызов самой смерти ради нечестивой силы

Вы заключили договор с существом, бросающим вызов круговороту жизни и смерти: могущественным личом, вампиром или иной неживой сущностью. Некогда бывшие смертными, эти древние покровители на собственном опыте знают об амбициях и путях, ведущих к дверям смерти. Они охотно делятся этим скверным знанием, а также другими секретами с теми, кто исполняет их волю среди живых.

3-й уровень: Облик ужаса

Бонусным действием вы превращаетесь в воплощение устрашающей силы вашего покровителя, получая перечисленные ниже преимущества на 1 минуту, пока вы не станете Недееспособным, или пока не завершите этот облик (действие не требуется). Вы можете превратиться количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум один), и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

Подобие жизни. Вы получаете Временные хиты в количестве, равном 1к10 + ваш уровень Колдуна.

Бесстрашный облик. Вы получаете Иммунитет к состоянию Испуганный. Если вы Испуганы в момент превращения, это состояние немедленно заканчивается на вас.

Устрашающий аватар. Один раз за ход, когда вы попадаете по существу броском атаки, вы можете Реакцией заставить это существо совершить спасбросок Мудрости против Сл спасброска ваших заклинаний. При провале оно становится Испуганным до конца вашего следующего хода.

3-й уровень: Заклинания Нежити

Магия вашего покровителя даёт вам несколько всегда подготовленных заклинаний, — когда вы достигаете уровня Колдуна, указанного в таблице «Заклинания Нежити», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

Заклинания Нежити

Уровень Колдуна	Заклинания
3	Воображаемая сила, Луч болезни, Порча, Глухота/слепота
5	Вызов нежити, Разговор с мёртвыми
7	Воображаемый убийца, Высшая невидимость
9	Облако смерти, Преграда жизни

6-й уровень: Затронутый могилой

Сила вашего покровителя оказывает глубокое влияние на ваше тело и магию, даруя вам следующие преимущества.

Магический некроз. Урон Некротической энергией от ваших атак, заклинаний Колдуна и умений Колдуна игнорирует Сопротивление урону Некротической энергией. Один раз за ход, когда вы сотворяете заклинание, наносящее урон, вы можете изменить тип урона этого заклинания на Некротическую энергию.

Ужасающий некроз. Когда вы попадаете по существу броском атаки и наносите урон Некротической энергией, когда используете Облик ужаса, вы можете бросить одну дополнительную кость урона при определении количества урона Некротической энергией, которое получит цель. Вы можете воспользоваться этим преимуществом только один раз за ход.

Живучесть нежити. Вы не получаете уровни Истощения от обезвоживания, недоедания или удушья. Кроме того, вам не нужно спать, и вас невозможно усыпить с помощью магии.

10-й уровень: Некротическая оболочка

Ваша связь с нежизнью пропитывает ваше тело. Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Некротическая устойчивость. Вы имеете Сопротивление урону Некротической энергией. Используя Облик ужаса, вы получаете Иммунитет к урону Некротической энергией.

Нечестивое воскрешение. Если ваши Хиты опускаются до 0 и вы не умираете мгновенно, вы можете заставить своё тело взорваться смертоносной энергией. Каждое существо по вашему выбору в 30-футовой Эманации, исходящей от вас, совершает спасбросок Телосложения против Сл спасброска ваших заклинаний, получая урон Некротической энергией, равный 2к10 плюс ваш модификатор Харизмы, при провале или половину этого урона при успехе. Затем ваши Хиты становятся равными удвоенному уровню Колдуна, а вы получаете 1 уровень Истощения.

Вы не можете воспользоваться этим преимуществом вновь, пока не закончите Короткий или Долгий отдых.

14-й уровень: Улучшенный ужас

Ваш Облик ужаса улучшается, даруя вам следующие преимущества, пока вы его используете.

Ужасное сопротивление. Вы имеете Сопротивление Дробящему, Колющему и Рубящему урону.

Призрачный полёт. Вы получаете Скорость полёта, равную вашей Скорости, и можете парить. Вы можете перемещаться сквозь существ и объекты, как если бы они были Труднопроходимой местностью, но вы получаете 1к10 урона Чистой силой, если заканчиваете свой ход внутри существа или объекта.

Кощунственное сотворение. Каждый раз, когда вы сотворяете заклинание Колдуна школы Призыва или Некромантии, вы сотворяете его без Вербальных, Соматических и Материальных компонентов, за исключением Материальных компонентов, которые имеют цену или расходуются.

Предыстории

В этом разделе представлены предыстории, подходящие для персонажей в хоррор-приключениях, в том же формате, что и в «Книге игрока».

Две предыстории, Путник тумана и Медиум, предлагают черты Тёмного дара вместо черт Происхождения; эти черты представлены в конце этой главы. Предыстории Преследуемый и Сыщик предоставляют на выбор черту Происхождения или черту Тёмного дара, позволяя вам адаптировать под себя отношения персонажа со зловещими силами из его прошлого.



Колдун Покровительства Нежити
IGNATIUS BUDI



Преследуемый

Значения характеристик: Телосложение, Мудрость, Харизма
Черта: Уцелевший или черта Тёмного дара по вашему выбору (см. «Черты» далее в этой главе)
Владение навыками: Выживание и Тайная магия
Владение инструментами: *Выберите один вид Игрового набора*
Снаряжение: *Выберите А или Б:* (А) Игровой набор (выбранный выше), Ломик, Святая вода (1 фляга), Зеркало, Масло (2 фляги), Сигнальный свисток, Трутница, Дорожная одежда, 5 факелов, Бурдюк и 14 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Вас преследуют события прошлого. Будь то единичный ужасный случай или череда болезненных моментов, вы несёте непоколебимое бремя того, что с вами произошло. Вы пытались закопать их поглубже и сбежать, но всё безуспешно; такие вещи нельзя сразить мечом или изгнать магией. И всё же, вы не сдаётесь.

Сыщик

Значения характеристик: Интеллект, Мудрость, Харизма
Черта: Острый глаз или черта Тёмного дара по вашему выбору (см. «Черты» далее в этой главе)
Владение навыками: Проницательность и Расследование
Владение инструментами: Набор для грима
Снаряжение: *Выберите А или Б:* (А) Набор для грима, Кандалы, Лопата, Дорожная одежда, 3 флакона и 16 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Вы неустанно стремитесь к истине. Возможно, вы стали свидетелем чего-то поразительного или ужасного и теперь желаете раскрыть эту тайну, или, может быть, вами движет тяга к всеобщим справедливости и честности. Неважно, ввязались ли вы в дела местных преступников или жуткие заговоры, вы стремитесь раскрыть то, что другие предпочли бы скрыть.





Путник тумана

Значения характеристик: Ловкость, Телосложение, Мудрость
Черта: Черта Тёмного дара по вашему выбору (см. «Черты» далее в этой главе; рекомендуется Туманный странник)
Владение навыками: Выживание и Скрытность
Владение инструментами: *Выберите один вид Ремесленных инструментов*
Снаряжение: *Выберите А или Б:* (А) Ремесленные инструменты (выбранные выше), Лампа, Масло (5 фляг), Кошель, Верёвка, Трутница, Дорожная одежда и 30 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Когда-то вы помнили свой дом. Но однажды поднялись Туманы и затянули вас в Домен Ужаса. С тех пор вы странствуете между доменами, бросая вызов изменчивым Туманам в поисках пути домой. Время, проведённое в этих проклятых мирах, изменило вас, однако вы находите утешение в обществе тех, кто также странствует по Туманам.

Медиум

Значения характеристик: Телосложение, Интеллект, Мудрость
Черта: Черта Тёмного дара по вашему выбору (см. «Черты» далее в этой главе; рекомендуется Накопленные шёпоты)
Владение навыками: Проницательность и Религия
Владение инструментами: *Выберите один вид Игрового набора*
Снаряжение: *Выберите А или Б:* (А) Кинжал, Игровой набор (выбранный выше), Корзина, Колокольчик, 8 свечей, Чернила, Писчее перо, Бумага (5 листов), Трутница, Дорожная одежда и 32 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Через странные ритуалы и судьбоносные столкновения вы обнаружили, что обладаете уникальной связью с духами мёртвых и проклятых. Ваше тело служит проводником для них, даруя прозрения из потустороннего мира. Но намерения этих духов не всегда невинны, а дары их обходятся дорогой ценой.





HELGE C. BALZER

Виды

Удивительные события и сверхъестественные ужасы привели к трансформации существ и созданию видов, которые распространились по Туманам и мультивселенной. Персонаж мог родиться представителем одного из видов, представленных в этом разделе, или превратиться после ужасных событий.

Дампир

Дампиры — живые существа, наделённые силой вампиров и проклятые жутким голодом. Большинство из них жаждет крови, но некоторые питаются снами, жизненными силами или другими источниками энергии. Каждый дампир делает выбор: бороться со своим голодом или поддаться хищническим позывам.

Некоторые дампиры — потомки могущественного вампира, в то время как другие были частично обращены вампирским укусом. Также дампиров могут порождать ужасные сделки и влияние некромантии.

Особенности Дампиров

Тип существа: Гуманоид
Размер: вы можете выбрать Средний (рост в пределах 4–7 футов) или Маленький (рост в пределах 2–4 футов)
Скорость: 35 футов

Дампир обладает следующими особенностями вида.

Тёмное зрение. У вас есть Тёмное зрение в пределах 60 футов.

Паучье лазанье. Вы получаете Скорость лазания, равную вашей Скорости. Когда вы достигаете 3-го уровня персонажа, вы можете перемещаться вверх, вниз и по вертикальным поверхностям, а также по потолкам, оставляя руки свободными.

След смерти. Вы имеете Сопротивление урону Некротической энергией.

Укус вампира. Когда вы совершаете Безоружный удар и наносите урон, то можете выбрать укусить цель своими клыками. Вы наносите Колющий урон в количестве, равном 1к4 + ваш модификатор Телосложения, вместо обычного урона Безоружного удара.

Кроме того, когда вы наносите этот урон существу, которое не является Конструктом или Нежитью, вы можете усилить себя одним из следующих способов:

Вытягивание жизни. Вы восстанавливаете количество Хитов, равное нанесённому Колющему урону.

Укрепление. Вы получаете бонус, равный нанесённому Колющему урону, к следующей проверке характеристики или броску атаки в течение следующей минуты.

Вы можете усилить себя с помощью этой особенности количество раз, равное вашему Бонусу владения, и восстанавливаете все потраченные использования после завершения Долгого отдыха.



HELGE C. BALZER

Ведьмовская кровь

Ведьмовская кровь — это личности, наделённые магией фей в результате таинственного колдовства или взаимодействия с древней энергией. Многие превращаются в ведьмовскую кровь после заключения сделки с могущественной каргой, но привести к этому могут и другие странные силы. Чуждая сила фей ведьмовской крови проявляется в виде жуткого ясновидения и чарующей магии.

Особенности ведьмовской крови

Тип существа: Фея

Размер: вы можете выбрать Средний (рост в пределах 4–7 футов) или Маленький (рост в пределах 2–4 футов)

Скорость: 30 футов

Ведьмовская кровь обладает следующими особенностями вида.

Тёмное зрение. У вас есть Тёмное зрение в пределах 60 футов.

Жуткий талисман. Бонусным действием вы можете создать магический талисман, безвредно вырвав прядь волос, оторвав ноготь или используя иной способ. Пока талисман существует, вы получаете следующие преимущества:

Далёкое сообщение. Действием Магия вы можете послать мысленное сообщение не длиннее 25 слов существу, которое держит в руках или несёт талисман, пока находитесь в пределах 10 миль от него.

Удалённое наблюдение. Если вы находитесь в пределах 10 миль от талисмана, вы можете действием Магия расширить через него свои чувства на 1 минуту, пока не станете Недееспособным или пока не завершите это состояние (действие не требуется). Во время такого состояния вы можете видеть и слышать происходящее вокруг талисмана, как будто вы лично находитесь там. Когда состояние заканчивается, талисман без каких-либо последствий уничтожается.

Талисман существует, пока вы не завершите Долгий отдых, если не будет уничтожен раньше. Вы не можете создать талисман повторно, пока не завершите Долгий отдых.

Магия сглаза. У вас всегда подготовлены заклинания Маскировка и Сглаз. Вы можете сотворить каждое из них один раз без траты ячейки заклинаний и восстанавливаете способность сотворять их таким образом после завершения Долгого отдыха. Вы также можете сотворять их с тратой любых ячеек заклинаний подходящего уровня. Вашей заклинательной характеристикой для заклинаний, которые вы сотворяете с помощью этой особенности, является Интеллект, Мудрость или Харизма (определите характеристику во время выбора вида).



HELGE C. BALZER

Люпин

Люпины отбрасывают в Туманах внушительные тени со своей колючей шерстью и оскаленными мордами. Люпины часто появляются в результате столкновений с верволками, когда проклятие ликантропии не проявляется в полной мере. В отличие от истинных верволков, люпины не могут менять форму между волчьей и гуманоидной, а застревают в гибридном состоянии. Такая проклятая физиология наделяет люпинов звериной мощью, обострёнными инстинктами и наводящим ужас воем.

Особенности Люпинов

Тип существа: Гуманоид
Размер: вы можете выбрать Средний (рост в пределах 4–7 футов) или Маленький (рост в пределах 2–4 футов)
Скорость: 30 футов

Люпин обладает следующими особенностями вида.

Тёмное зрение. У вас есть Тёмное зрение в пределах 60 футов.

Дикий наскок. Ваши Безоружные удары наносят Рубящий урон вместо Дробящего урона. Кроме того, когда вы в свой ход частью действия Атака попадаете по существу Безоружным ударом, вы можете применить сразу обе опции Безоружного удара Урон и Толчок. Вы можете воспользоваться этим преимуществом только один раз за ход.

Вой. Бонусным действием вы издаёте неземной вой. Каждое существо в пределах 15 футов по вашему выбору должно преуспеть в спасброске Мудрости (Сл 8 плюс ваши модификатор Телосложения и Бонус владения), иначе будет совершать с Помехой броски атаки и спасброски до начала вашего следующего хода.

Вы можете использовать эту особенность количество раз, равное вашему Бонусу владения, и восстанавливаете все потраченные использования после завершения Долгого отдыха.

Инстинкты верволка. Вы владеете одним навыком: Восприятие, Выживание или Скрытность.



HELGE C. BALZER

Возрождённый

Возрождённые — это личности, которые умерли, но необъяснимым образом продолжают жить. У некоторых возрождённых есть шрамы от смертельных ран, их серая плоть или бескровные вены явно указывают на то, что они избежали смерти. Другие возрождённые представляют собой чудеса науки или магии, сшитые из различных существ или обладающие загадочным разумом в искусственных телах. Независимо от происхождения, возрождённые познают новую жизнь и ищут собственный путь и ответы.

Особенности Возрождённых

Тип существа: Гуманоид
Размер: вы можете выбрать Средний (рост в пределах 4–7 футов) или Маленький (рост в пределах 2–4 футов)
Скорость: 30 футов

Возрождённый обладает следующими особенностями вида.

Избежавший смерть. Вы совершаете с Преимуществом Спасброски от смерти.

Бессмертный. Вы не получаете уровни Истощения от обезвоживания, недоедания или удушья. Вам не нужно спать, и вас невозможно усыпить с помощью магии. Вы можете завершить Долгий отдых за 4 часа, если проведёте их в неактивном, неподвижном состоянии, во время которого вы остаётесь в сознании.

Знания из прошлой жизни. Вы получаете владение одним навыком по вашему выбору.

Кроме того, вы можете временно заглянуть в прошлое, чтобы помочь себе в настоящем. Когда вы проваливаете проверку характеристики, вы можете бросить 1к6 и добавить результат к броску к20, потенциально превращая провал в успех. Вы можете сделать так количество раз, равное вашему Бонусу владения, и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

Странная выносливость. Вы имеете Сопротивление к одному из следующих типов урона по вашему выбору: Холод, Некротическая энергия, Яд.

Черты

В этом разделе представлены новые черты, предназначенные для искателей приключений в Равенлофте. Сюда входят пара новых черт Происхождения, а также новый тип черт: черты Тёмных даров, представляющие собой зловещие сделки с загадочными силами, которые персонаж может заключить.

Черты происхождения

Эти черты относятся к категории Происхождение.

Острый глаз

Черта происхождения

Когда вы совершаете действия Поиск или Изучение, вы можете совершить с Преимуществом любую проверку характеристики в рамках этого действия. Вы можете использовать это преимущество количество раз, равное вашему Бонусу владения, и восстанавливаете все потраченные использования после завершения Долгого отдыха. Если проверка провалена, использование этого умения не расходуется.



Тёмный дар «Аберрантная анатомия» может проявиться в отчётливо рыбьем облике
LEROY STEINMANN

Уцелевший

Черта происхождения

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Гипербдительность. Всякий раз, когда вы совершаете бросок Инициативы, вы можете перебросить к20, если выпало 9 и меньше. Вы должны использовать новый результат.

Стальная воля. Провалив спасбросок, чтобы избежать или завершить состояние Очарованный или Испуганный, вы можете Реакцией добавить бонус к броску, потенциально обращая его в успех. Этот бонус равен вашему Бонусу владения.

Вы не можете использовать Реакцию таким образом повторно, пока не закончите Долгий отдых.

Тёмные дары

Тёмные силы оказывают влияние на многих, кто бьётся в их объятиях, искушая невинных и честолюбивых, нашёптывая им обещания. Эти зловещие сделки приходят в снах или мистических видениях. Их условия всегда понятны, а цена ужасает.

С разрешения Мастера, каждый раз, когда вы получаете черту из категории Происхождение, вы можете вместо этого взять черту Тёмного дара. Мастер может даровать черту Тёмного дара персонажу в ходе приключения, дабы отразить коварную сделку с Тёмным лордом или иным злом.

Аберрантная анатомия

Черта Тёмного дара (Требования: Кампания в Равенлофте)

Столкновение с чужеродными ужасами, подобными тем, что обитают в Дальнем пределе, сверхъестественным образом исказило ваше физическое тело. Вы получаете следующие особенности.

Без дыхания. Вы можете задержать дыхание на 1 час.

Экстрасенсорное восприятие. Вы получаете владение навыком Восприятие, если у вас его нет. Вы также получаете Экспертность в этом навыке.

Кроме того, у вас есть Слепое зрение в пределах 15 футов.

Искривляющаяся плоть. Сразу после того, как вы совершаете Тест к20 и выбрасываете «1» на к20, аберрантное влияние, заразившее ваше тело, вспыхивает, отбирая контроль над вашей плотью. Совершите спасбросок Телосложения (Сл 13 плюс ваш Бонус владения). При провале вы становитесь Ошеломлённым до конца вашего следующего хода.

Отголоски души

Черта Тёмного дара (Требования: Кампания в Равенлофте)

Вы ощущаете отголоски прошлой или альтернативной жизни. Вы получаете следующие особенности.

Направленное мастерство. Вы получаете владение двумя навыками по вашему выбору.

Кроме того, выберите один навык, которым вы владеете. Вы получаете Экспертность в этом навыке. Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, вы можете изменить свой выбор в этом преимуществе.

Врождённые языки. Вы знаете один дополнительный язык по вашему выбору из языковых таблиц в «Книге игрока».

Навязчивые отголоски. Сразу после того, как вы совершаете Тест к20 и выбрасываете «1» на к20, воспоминания и ощущения из другой жизни вашей души грозят захватить вас. Совершите спасбросок Телосложения (Сл 13 плюс ваш Бонус владения). При провале вы становитесь Недееспособным до конца вашего следующего хода. Пока вы Недееспособны таким образом, ваша Скорость уменьшается вдвое.

Накопленные шёпоты

Черта Тёмного дара (Требования: Кампания в Равенлофте)

Вас преследует какофония шепчущих духов, которых слышите только вы. Вы получаете следующие особенности.

Шёпот духов. Вы изучаете заклинание Сообщение и можете сотворять его без траты Материальных компонентов. Кроме того, у вас всегда подготовлено заклинание Гадание. Вы можете сотворить его без траты ячейки заклинаний и компонентов, и должны закончить Долгий отдых, прежде чем сможете сотворить его таким образом повторно. Вы также можете сотворять это заклинание с помощью любых имеющихся у вас ячеек заклинаний.

Заклинательной характеристикой для этого заклинания является Интеллект, Мудрость или Харизма (определите при выборе черты).

Потусторонний крик. Когда по вам попадают броском атаки, вы можете Реакцией превратить преследующих вас духов в защитный, потусторонний крик. Вы можете добавить ваш Бонус владения к вашему КЗ против этой атаки, потенциально обращая её в промах. Вы можете использовать это преимущество количество раз, равное вашему Бонусу владения, и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

Голоса из загробного мира. Сразу после того, как вы совершаете Тест к20 и выбрасываете «1» на к20, преследующие вас голоса приобретают ужасающую громкость. Совершите спасбросок Мудрости (Сл 13 плюс ваш Бонус владения). При провале вы становитесь Оглохшим до конца вашего следующего хода. Будучи Оглохшим, вы совершаете броски атаки и проверки характеристик с Помехой.

Живая тень

Черта Тёмного дара (Требования: Кампания в Равенлофте)

Отбрасываемая вами тень подвижна и вездесуща, и иногда даже действует по своей собственной воле. Вы получаете следующие особенности.

Хватающая тень. Вы изучаете заклинание Волшебная рука и можете сотворять его без компонентов. Заклинательной характеристикой для этого заклинания является Интеллект, Мудрость или Харизма (определите при выборе черты).

Удлинённый удар. Когда вы совершаете бросок рукопашной атаки частью действия Атака или Магия в свой ход, вы можете увеличить досягаемость этой атаки на 10 футов, так как ваша тень вытягивается, чтобы помочь. Вы можете использовать это преимущество количество раз, равное вашему Бонусу владения, и восстанавливаете все потраченные использования после завершения Долгого отдыха.

Зловещая воля. Сразу после того, как вы совершаете Тест к20 и выбрасываете «1» на к20, ваша тень пытается подчинить вас своей воле. Совершите спасбросок Мудрости (Сл 13 плюс ваш Бонус владе-



Тёмный дар «Живая тень» придаёт тени собственный облик и волю

BOKUN AN

ния). При провале вы становитесь Недееспособным до начала вашего следующего хода, после чего должны совершить бросок по таблице «Воля тени», чтобы определить, что вы будете делать в этот ход.

Туманный странник

Черта Тёмного дара (Требования: Кампания в Равенлофте)

Вы умеете выскальзывать из хватки Туманов, но эта свобода имеет свою цену: если вы остаётесь в одной области слишком долго, Туманы находят вас и вытягивают вашу жизненную силу. Вы получаете следующие особенности.

Путешественник домена. Когда вы входите в Туман, намереваясь достичь определённого домена, вы считаетесь обладателем талисмана Тумана, связанного с этим доменом. Чтобы использовать эту особенность, вы должны знать название домена, который выбрали в качестве места назначения, но вам не обязательно ранее посещать эту землю. Эта особенность не позволит вам пройти через границы домена, закрытые по воле Тёмного лорда.

Ходьба в Тумане. Когда вы получаете урон или проваливаете спасбросок, чтобы избежать или закончить состояние Схваченный или Опутанный, вы можете Реакцией телепортироваться не более, чем на 15 футов в незанятое пространство, которое вы можете видеть. Вы можете использовать это преимущество количество раз, равное вашему Бонусу владения, и восстанавливаете все потраченные использования после завершения Долгого отдыха.

Отравленные корни. Когда вы завершаете Долгий отдых, мир вокруг вас в радиусе 10 миль становится каналом, высасывающим вашу жизненную силу. Каждый раз, когда вы завершаете Короткий отдых в этой области, совершите спасбросок Телосложения (Сл 13 плюс ваш Бонус владения). При провале вы не получаете преимуществ от завершения этого отдыха.

Вторая кожа

Черта Тёмного дара (Требования: Кампания в Равенлофте)

В вас есть иная сторона, невидимая для большинства остальных: зверь, ужасающий мститель или ходячий кошмар. Вы получаете следующие особенности.

Альтернативный облик. У вас всегда подготовлено заклинание Смена обличья. Вы можете сотворить его без траты ячейки заклинаний и компонентов, и должны закончить Долгий отдых, прежде чем сможете сотворить его таким образом повторно. Вы можете также сотворять это заклинание с имеющимися у вас ячейками заклинаний подходящего уровня. Заклинательной характеристикой для этого заклинания является Интеллект, Мудрость или Харизма (определите при выборе черты).

Когда вы сотворяете его с помощью этой особенности, оно не требует Концентрации.

Непроизвольное изменение. Некоторые обстоятельства могут непроизвольно вызвать ваше изменение. Когда вы выбираете эту черту, совершите бросок по таблице «Фактор изменения», чтобы определить, что вызывает это изменение.

После того как вы подвергнетесь воздействию фактора, в начале вашего следующего хода совершите спасбросок Харизмы (Сл 13 плюс ваш Бонус владения). При провале вы немедленно используете Альтернативную форму для сотворения заклинания *Смена обличья* без траты ячейки. Если вы уже потратили использование этой особенности, то вместо этого становитесь Ошеломлённым до начала вашего следующего хода.

Воля тени

1к8	Поведение
1	Вы не совершаете действие или Бонусное действие и используете всё своё перемещение для движения. Бросьте 1к4 для направления движения: 1 — север; 2 — восток; 3 — юг; 4 — запад.
2–6	Вы не перемещаетесь и не совершаете Бонусное действие, а совершаете действие Атака, чтобы нанести один рукопашный удар по случайному существу в пределах досягаемости. Если в пределах досягаемости никого нет, вы не совершаете никаких действий.
7–8	Вы становитесь Сбитым с ног, и ваш ход заканчивается.

Симбионт

Черта Тёмного дара (Требования: Кампания в Равенлофте)

В вашем теле обитает второе существо, предлагающее знания и помощь, преследуя при этом собственные цели. Вы получаете следующие особенности.

Фактор изменения

1к6	Фактор
1	Лицезрение определённой фазы луны
2	Ощущение запаха определённого вида цветов
3	Слышание звона храмовых колокольчиков
4	Слышание определённой мелодии
5	Прикосновение к очищенному серебру оголённой кожей
6	Встреча кого-то, похожего на конкретную персону

Переплетённое существование. Симбионт не может быть целью. Если вы умираете, то умирает и ваш симбионт. Если вас возвращают к жизни, ваш симбионт тоже возрождается.

Второй разум. Выберите один из следующих навыков: Восприятие, Запугивание, История, Обман, Природа, Проницательность, Расследование, Религия, Тайная магия или Убеждение. Вы также знаете один дополнительный язык по вашему выбору из языковых таблиц в «Книге игрока».

Поддерживаемый симбиоз. Когда вы проваливаете спасбросок, вы можете Реакцией потратить одну из ваших Костей хитов. Бросьте кость и прибавьте выпавшее число к спасброску, потенциально обращая провал в успех.

Вы можете использовать это преимущество количество раз, равное вашему Бонусу владения, и восстанавливаете все потраченные использования после завершения Долгого отдыха.

План симбионта. Сразу после того, как вы совершаете Тест к20 и выбрасываете «1» на к20, ваш симбионт пытается захватить контроль. Совершите

спасбросок Харизмы (Сл 13 плюс ваш Бонус владения). При провале вы становитесь Очарованным на 1к12 часов. Пока вы Очарованы, вы должны пытаться следовать приказам симбионта и выполнять его цели, которые определяет Мастер. Каждый раз, когда вы получаете урон, вы можете повторять этот спасбросок, заканчивая эффект при успехе.

На усмотрение Мастера, вы можете совершать этот спасбросок каждый раз, когда действуете вопреки планам симбионта.

Прикосновение смерти

Черта Тёмного дара (Требования: Кампания в Равенлофте)

В вас обитает смертоносная сила, проявляющаяся при малейшем поводе. Вы получаете следующие особенности.

Прикосновение смерти. Вы изучаете заклинание Леденящее прикосновение и можете сотворять его без компонентов. Урон Некротической энергией, который вы наносите этим заклинанием, игнорирует Сопротивление. Заклинательной характеристикой для этого заклинания является Интеллект, Мудрость или Харизма (определите при выборе черты).

Зов могилы. Вы совершаете с Помехой Спасброски от смерти.

Наблюдатели

Черта Тёмного дара (Требования: Кампания в Равенлофте)

За вами постоянно наблюдает нечто неестественное, принимая форму снующих вредителей и других жутких созданий. Вы получаете следующие особенности.

Чужие глаза. У вас всегда подготовлены заклинания Животные чувства и Разговор с животными. Вы можете сотворить каждое из них без траты ячейки заклинаний, и должны закончить Долгий отдых, прежде чем сможете сотворить их таким образом повторно. Вы можете также сотворять эти заклинания с имеющимися у вас ячейками заклинаний подходящего уровня.

Обострённая подозрительность. Каждый раз, когда вы совершаете действие Поиск, вы можете бросить 1к4 и добавить выпавшее число к любой проверке характеристики, совершаемой в рамках этого действия.

Неустанные наблюдатели. Вы совершаете с Помехой спасброски от заклинания Наблюдение.

Кроме того, сразу после того, как вы совершаете Тест к20 и выбрасываете «1» на к20, вас грозит захлестнуть паранойя. Совершите спасбросок Мудрости (Сл 13 плюс ваш Бонус владения). При провале вы совершаете с Помехой Тесты к20 в течение 1 минуты. Вы можете повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе.



Тёмный дар «Наблюдатели» может проявиться в чём угодно — от простых вредителей до чуждых созданий, вроде Глазеющих котов Улдун-Дара
IRINA NORDSOL



В свете полной луны жители деревень Картакасса претерпевают ужасающее превращение

SEAN A. MURRAY

Глава 2

Домены Равенлофта

На непостижимом краю Царства Теней лежат Домены Ужаса — земли, скованные Туманами, где магия и реальность искажаются в кошмар. Эта глава для Мастеров рассказывает о самых пугающих из Доменов Ужаса. Помимо прочих материалов, для каждого описанного домена приводятся следующие сведения:

Домен. Этот вступительный раздел знакомит с доменом, его особыми ужасами и примечательными местами.

Тёмный лорд. Здесь приводятся Тёмный лорд домена, его блок статистики, эффекты, которые он создаёт в своём домене, то, как он закрывает границы домена (см. введение), и подробности его логова.

Приключения. Этот раздел содержит указания по созданию приключений в домене, набросок кампании и короткие приключения.

Глава завершается обзором дополнительных доменов.

Тарокка и Туманы

Гадальные карты Тарокки (подробно описанные в приложении) особым образом связаны с доменами и их Тёмными лордами.

Талисманы Тумана из Тарокки

Каждый Домен Ужаса созвучен определённой карте Тарокки. Персонаж с колодой Тарокки может использовать её для перемещения между доменами. Находясь в Туманах, владелец колоды может вытянуть случайную карту; эта карта служит талисманом Тумана (см. введение), позволяя попасть в домен, с которым она созвучна. Колоду Тарокки можно использовать так раз в 24 часа. Список доменов и созвучных им карт Тарокки приведён далее в этой книге.

Тёмные лорды и Тарокка

У каждого Домена Ужаса есть противостоящая ему карта Тарокки — та, что намекает на правду о Тёмном лорде домена. Если противостоящая карта домена выпадает при чтении Тарокки в этом домене, Тёмный лорд узнаёт о чтении и его участниках. Тогда Тёмный лорд может смотреть глазами гадающего и говорить его устами в течение 1 минуты. Тёмный лорд может обнаружить своё присутствие, высказать угрозу или исказить толкование карт. Гадающий не помнит того, что Тёмный лорд сказал его устами.

Путеводитель по доменам Равенлофта

В таблице ниже перечислены Домены Ужаса и Тёмные лорды, обитающие в каждом из них.

Домены и Тёмные лорды

Домен (по алфавиту)	Тёмный лорд
Баровия	Страд фон Зарович
Блютспур	Великий Мозг
Борка	Ивана Борици
Валачан	Чакуна
Даркон	Алсио «Барон» Метус
Дементлье	Сайдра д'Онэр
И'Кат	Тсиен Чианг
Калакери	Рамья Васавадан
Карнавал	Изольда и Непента
Картакасс	Харкон Лукас
Ламордия	Виктра Морденхайм
Мордент	Уилфред Годфруа
Ришмуло	Жаклин Ренье
Тепест	Матушка Лоринда
Фальковния	Владеска Драков
Хазлан	Хазлик
Хар'Акир	Анхтепот

Баровия

Домен первого вампира

Тёмный лорд: Страд фон Заровић
Жанр: готический ужас
Отличительные черты: деспот-нежить, печально известная населённая призраками твердыня, трагическое воскрешение
Талисманы Тумана: бутылка баровийского вина, герб фон Заровичей, талисман «Метка Ворона»
Созвучная карта Тарокки: Тёмный лорд
Противостоящая карта Тарокки: Туманы

В Баровии ночь — это проклятие. С наступлением темноты нечестивые души соскальзывают со шпилей замка Равенлофт, дабы исполнять волю бессмертного повелителя. Это домен вампира графа Страда фон Заровича, чьи пороки обрекли его самого и его землю на бесконечные циклы одержимости и отчаяния.

Вой волков и крики воронов разносятся по мрачным долинам и гнетущим лесам Баровии. В уединённых общинах суеверные селяне чувствуют, как радость в их жизни гаснет перед ужасом перед их отрешённым повелителем и прочими тлеющими бедами. Эти баровийцы боятся ночи, ведь слуги дьявола Страда наблюдают из тьмы и забирают всё, чего он пожелает. И всё же немногие в Баровии понимают, что их муки повторяются снова и снова. В каждом поколении отголоски прошлого Страда возникают вновь, маня и сбивая с толку Тёмного лорда, пока он бесконечно томится по единственной жертве, ускользавшей от него веками.

Особенности домена

Баровия известна следующими особенностями:

Дьявол Страд. Мало кто видел графа фон Заровича, но все знают, что он обитает в замке Равенлофт — цитадели, из которой мало кто из гостей возвращается. Страд печально известен жестокими казнями любого, кто открыто нарушает его законы, но в остальном он редко вмешивается в жизнь своих подданных. Кое-кто шепчет, что он вампир.

Жуткие предания. Истории жителей Баровии полны сокрытого зла: проклятых руин, зловещих воронов, тайных культов, коварных ведьм, свирепых верволков и худшего.

Изоляция и подозрительность. Баровия — это край кишащих волками лесов и коварных гор, где солнце сокрыто. Суеверный народ этой земли живёт в разрозненных деревнях. Они не доверяют чужакам, опасаясь, что те — слуги графа.

Места Баровии

Баровия — земля длинных теней, где древние дебри душат руины почти забытой империи.



Тайны пронизывают этот домен, и те, кто покидает относительную безопасность мрачных селений Баровии, попадают в опасные земли, где смертным не рады.

Деревня Баровия описана ниже, а другие примечательные места кратко представлены в таблице «Места Баровии».

Деревня Баровия

Лежащая в тени замка Равенлофт, деревня Баровия балансирует на грани разорения. Её немногочисленные жители редко выходят из домов, подозревая соседей в нечестии и страшась ночного зла. Их ужас вполне оправдан, ведь волки, призраки и порождения вампиров бродят по городку, а многие местные жители поглощены бессердечием или дурными искушениями.

Редкое исключение из холодного отчаяния деревни можно найти в местной таверне «Кровь лозы». Те немногие, кто противостоит злу Страда, собираются здесь — под негласным надзором слуг графа.



Карта 2.1: Баровия (версия Мастера)
DAMIEN MAMMOLITI

Места Баровии

Место	Описание
Янтарный храм	Братство магов построило Янтарный храм в давние времена, чтобы заточить в нём останки злобных сущностей. Сами маги давно мертвы; могущественные силы зла теперь одержимы тайнами храма.
Аргинвостхолт	Укреплённое поместье Аргинвостхолт лежит в руинах, где бродят беспокойные духи рыцарского ордена, уничтоженного Страдом. Статуя величественного серебряного дракона стоит перед входом в усадьбу.
Балинокские горы	Баровия раскинулась среди долин Балинокских гор. Снег венчает высочайшую вершину, гору Бараток, в то время как меньшая гора Гхакис изрыта глубокими пещерами.
Замок Равенлофт	Мрачный замок графа Страда фон Заровича возвышается над деревней Баровия. В населённом призраками замке обитают сверхъестественные слуги Страда и сокрыты тайны происхождения Тёмного лорда.
Врата Баровии	Могучие врата, окружённые обезглавленными статуями воинов, высятся вдоль Старой Свалихской дороги. Они таинственным образом открываются для путешественников, но позволяют лишь Вистани покинуть домен на востоке.
Крезк	Над укреплённой лесистой деревней Крезк высится аббатство Святой Марковии. Здесь загадочный настоятель ухаживает за больными, но, делая это, навсегда меняет их суть.
Старая Костедробилка	Зловещая мельница, именуемая Старой Костедробилкой, — дом для ковена ночных карг, выпекающих волшебные пирожки. Те, кто отведают их, впадают в оцепенение, наполненное яркими, радостными снами.
Руины Береза	Тлеющие руины — всё, что осталось от Береза, деревни, воспротивившейся воле Страда и навлёкшей на себя его гнев. Поблизости стоит статуя коленопреклонённой крестьянки, сжимающей розу.
Свалихские леса	Стаи волков, лютых волков и верволков рыщут по Свалихским лесам, охотясь на тех, кто противится Страду. Странные отшельники и ведьмы таятся в самых глубоких чащобах.
Озеро Тсер	К лагерю Вистани возле озера Тсер часто присоединяются другие странники. Здесь также живёт провидица Мадам Ева (см. главу 5), которая знает многое о Страде и Туманах.
Валлаки	Окружённый стенами городок Валлаки регулярно устраивает празднества, чтобы поднять дух своих унылых жителей. Те, кто не участвуют в них, рискуют понести наказание как смутьяны.
Холм Естер	Культ друидов, преданных Страду, проводит обряды среди круга валунов на вершине холма Естер. Туманы поблизости отражают видение родового дома графа вдали.

Страд фон Зарович

Первый из Тёмных лордов

«Я — Древний. Я — Земля. Мои истоки затеряны во тьме прошлого. Я не мёртв. И я не жив. Я — нежить, навеки».

— Страд фон Зарович

Граф Страд фон Зарович потерял всё, чего когда-либо желал — снова и снова. Терзаемый Тёмными силами, Страд преследуется видениями своей погибшей семьи и запятнанного благородства. Граф проводит долгие годы в мрачных раздумьях в глубинах замка Равенлофт, но перерождение предмета его страсти появляется в каждом поколении: Татьяна. Каждый раз, когда возникает реинкарнация Татьяны, Страд стремится исправить ошибки прошлого и найти способ завоевать её любовь. Снова и снова бессердечная, властная натура Страда заставляет его кровавую историю повторяться, унося Татьяну прочь из его когтей.

Суровая, аристократическая фигура, граф держится как бывалый воин с нетерпением человека, привыкшего к повиновению. Он мало что чувствует, но временами находит удовольствие в забавах с занятными чужаками или сокрушении духа своих врагов. За своё неестественно долгое существование он постиг множество оккультных тайн и загадок Доменов Ужаса. Достойная осанка Страда рушится, когда кто-то нарушает его законы или отказывает ему в желаемом. В таких случаях Страд устраивает кровавые расправы над противниками, превращая своё возмездие в затяжные кампании террора.

История Страда

Граф Страд фон Зарович был безжалостным завоевателем. Отойдя от дел после долгих лет войны, Страд поселился в прекрасной долине, где одержал свою величайшую победу. Там, по обычаю предков, он пролил свою кровь в землю, скрепив договор между собой и этим краем. В честь своих родителей, короля Барова и королевы Равеновии, он назвал долину Баровией и воздвиг свой дом — замок Равенлофт.

Страд пригласил немногих оставшихся членов семьи жить с ним в замке Равенлофт, и со временем к нему присоединился его младший брат Сергей. Сергей был всем тем, чем не был Страд — юным, чутким и сердечным. Вскоре после прибытия младший фон Зарович и местная селянка по имени Татьяна полюбили друг друга. Страд возненавидел брата, ещё сильнее озлобившись после встречи с Татьяной и будучи очарован её чистой добротой. Одержимый ею, Страд пытался добиться её расположения, но получил отказ. Не желая мириться с её выбором и мыслью о том, что Сергей лучше него, Страд заключил договор с древними силами зла, чтобы вернуть былую молодость и пленить сердце Татьяны.

В день свадьбы Сергея и Татьяны Страд убил Сергея и, скрепляя пакт, испил кровь брата. Он явил свою новую силу Татьяне, рассчитывая покорить её. Вместо этого Татьяна, объятая ужасом от убийства Сергея, бежала от Страда, в итоге бросившись с высоты замка Равенлофт и сгинув в Туманах. В тот же миг предатели из числа замковой стражи и гостей свадьбы восстали, пытаясь убить Страда. Несмотря на бесчисленные раны, Страд не погиб. Сделка с Тёмными силами сделала Страда первым вампиром мультивселенной.

Последовала ночь резни; когда рассвет коснулся парапетов замка Равенлофт, внутри не осталось ни одной живой души. Но Страд остался.

Злодеяния Страда и его связь с землёй вовлекли всю Баровию в хватку Тёмных сил, которые перенесли вампира и его домен в Царство Теней. Так началась череда мучений, терзающих графа поныне. Внимание Тёмных сил распространилось дальше, увлекая в Туманы и других, что породило Домены Ужаса.

Домен Страда

Баровия изменена присутствием Страда, создавая следующие эффекты:

Закрытие границ. Находясь в своём домене, Страд может по желанию закрывать и открывать границы Баровии. Пока границы закрыты, ядовитый туман наполняет Туманы вокруг Баровии. Существо, входящее в Туманы впервые за ход или начинающее там ход, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 20, иначе получает 1 уровень Истощения. Существо совершает этот спасбросок лишь один раз за ход.

Зловещая тьма. Находясь в области Тьмы, существа, отличные от Страда и избранных им существ, совершают с Помехой спасброски для избежания или прекращения состояния Испуганный.

Ревнивое сердце. Когда персонаж получает Героическое вдохновение, но уже обладает им, этот персонаж не может передать его другому персонажу в группе.

Если Страд погибает, эти эффекты немедленно прекращаются.

Логова Страда

Хотя печально известный замок Равенлофт — дом Страда, это не единственный его оплот в Баровии. Множество бастионов зла служат убежищами для графа и его слуг, если того потребует судьба.



Страд фон Зарович

Средняя Нежить (Вампир), Законно-злой

КЗ 16 **Инициатива** +9 (19)

Хиты 204 (24к8 + 96)

Скорость 40 футов, Лазание 40 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	18	+4	+4	**Инт**	23	+5	+5
Лов	18	+4	+9	**Мдр**	15	+2	+7
Тел	18	+4	+4	**Хар**	18	+4	+9

Навыки Тайная магия +15, Восприятие +12, Религия +10, Скрытность +14

Сопротивления Некротическая энергия

Чувства Тёмное зрение 120 футов; пассивное Восприятие 22

Языки Бездны, Общий, Драконий, Эльфийский, Великаний, Инфернальный

ПО 15 (опыт 13 000, в домене 15 000; БВ +5)

Особенности

Восстановление Тёмного лорда. Если Страд умирает, он возрождается со всеми своими Хитами через 1к10 недель где-то в Баровии.

Легендарное сопротивление (3/день, или 4/день в домене). Если Страд проваливает спасбросок, он может вместо этого преуспеть.

Туманный побег. Если Хиты Страда опускаются до 0 вне места его упокоения, он использует Смену формы, чтобы стать туманом (действие не требуется). Если он не может использовать Смену формы, он уничтожается. Пока у Страда 0 Хитов в форме тумана, он не может вернуться в форму вампира и должен добраться до места упокоения в течение 2 часов, иначе будет уничтожен. Оказавшись в месте упокоения, Страд возвращается в форму вампира и получает состояние Парализованный, пока не восстановит любые Хиты; он восстанавливает 1 Хит после 1 часа пребывания там.

Паучье лазанье. Страд может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без проверки характеристик.

Слабости вампира. У Страда есть следующие слабости:

Запрет. Страд не может войти в жилище без приглашения одного из обитателей.

Проточная вода. Страд получает 20 урона Кислотой, если заканчивает свой ход в проточной воде.

Кол в сердце. Если оружие, наносящее Колющий урон, вонзается в сердце Страда, пока Страд находится в состоянии Недееспособный в месте своего упокоения, Страд получает состояние Парализованный, пока оружие не будет извлечено.

Солнечный свет. Страд получает 20 урона Излучением, если начинает свой ход при солнечном свете. Находясь на солнечном свете, он совершает броски атаки и проверки характеристик с Помехой.

Действия

Мультиатака. Страд совершает две атаки Смертельным ударом. Он может заменить одну из этих атак на (А) Укус или (Б) Использование заклинаний для сотворения заклинания Огненный шар, если оно доступно.

Смертельный удар. *Бросок рукопашной атаки:* +9, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) Рубящего урона плюс 14 (4к6) урона Некротической энергией. Если цель — существо размера Большой или меньше, она получает состояние Схваченный (Сл высвобождения 14) одной из двух рук.

Укус (только в форме летучей мыши или вампира). *Спасбросок Телосложения:* Сл 17, одно существо в пределах 5 футов, согласное или находящееся в состоянии Схваченный, Недееспособный или Опутанный. *Провал:* 7 (1к6 + 4) Колющего урона плюс 10 (3к6) урона Некротической энергией. Максимум Хитов цели уменьшается на количество полученного урона Некротической энергией, а Страд восстанавливает Хиты в том же объёме. Гуманоид, чьи Хиты опускаются до 0 от этого урона, восстаёт следующей ночью в виде Порождения вампира под контролем Страда, если Гуманоид не будет возвращён к жизни или его тело не будет уничтожено.

Использование заклинаний. Страд сотворяет одно из следующих заклинаний, используя Интеллект в качестве заклинательной характеристики (Сл спасброска заклинаний 18):

Неограниченно: Обнаружение мыслей, Туманное облако, Волшебная рука

2/день каждое: Поднятие мертвеца, Огненный шар, Порыв ветра, Отражения, Необнаружимость

1/день каждое: Высшая невидимость, Превращение, Наблюдение

Бонусные действия

Очарование. Страд сотворяет заклинание Очарование личности, не требуя компонентов и используя ту же заклинательную характеристику, что и Использование заклинаний. При сотворении этим способом длительность составляет 24 часа, а Очарованная цель добровольно принимает Укус Страда, урон от которого не прекращает действие заклинания. Когда заклинание заканчивается, цель не осознаёт, что была Очарованной Страдом.

Смена формы. Если Страд не находится на солнечном свете или в проточной воде, он меняет форму на Крошечную летучую мышь (Скорость 5 футов, Скорость полёта 30 футов), Среднего волка (Скорость 40 футов) или Среднее облако тумана (Скорость 5 футов, Скорость полёта 20 футов [парение]), либо возвращается в форму вампира. Всё его снаряжение трансформируется вместе с ним.

В форме летучей мыши или волка Страд не может говорить. Его игровые параметры, кроме размера и Скорости, не меняются.

В форме тумана Страд не может совершать действия, говорить или манипулировать предметами. Он невесом и может входить в пространство врага и останавливаться там. Если воздух может пройти через пространство, Страд также может пройти через него, но не может проходить сквозь жидкость. Страд имеет Сопротивление ко всему урону, кроме урона от солнечного света.

Легендарные действия

Использований легендарных действий: 3 (4 в домене). Сразу после хода другого существа Страд может потратить использование, чтобы совершить одно из следующих действий. Страд восстанавливает все потраченные использования в начале каждого своего хода.

Приказ графа. Страд сотворяет заклинание Приказ (версия 2-го уровня), не требуя компонентов и используя ту же заклинательную характеристику, что и Использование заклинаний.

Стремительный выпад. Страд перемещается на расстояние до половины своей Скорости и совершает одну атаку Смертельным ударом.



Каждую ночь деревня Валлаки запирает врата от нападений волков и более смертоносных хищников
RICHARD WRIGHT

Замок Равенлофт
Замок Равенлофт — проклятое святилище Страда фон Заровича. Измученные духи и приспешники Страда населяют огромный замок, каждый служа замыслам графа, отражая некий аспект его порочного прошлого или охраняя его гроб в катакомбах замка. Памятные знаки минувших эпох и павших героев сокрыты в доме графа, и некоторые из них могут содержать ключ к его гибели. Приключение «Проклятие Страда» (Curse of Strahd) подробно описывает замок Равенлофт.

Убежища фон Заровичей
По всей Баровии сокрыты тайные убежища, известные лишь Страду и его слугам. Эти похожие на склепы убежища укрыты от солнца и существуют в первую очередь для того, чтобы дать приют графу, если возникнет необходимость. На протяжении веков Страд предоставлял доверенным слугам доступ к некоторым из этих убежищ, а другие использовал для заговоров или экспериментов вдали от замка Равенлофт. О некоторых из них Страд и вовсе забыл, позволив иному злу пустить там корни. Пример такого места изображён на карте 2.2 и обладает следующими особенностями:

Гроб графа. В каждом убежище сокрыт гроб с гербом фон Заровичей. Он может стоять на виду или в помещении, доступном лишь вампирам.

Присутствие лорда. За похожей на хранилище железной дверью во входной зале стоит трон с высокой спинкой. Страд запрещает слугам использовать эти символы своей власти.

Покои слуг. Высеченные в стенах ниши служат местами для гробов или коек живых либо мёртвых слуг Страда. Иногда Тёмный лорд использует эти пространства для тайных экспериментов или временных тюрем.

Приключения в Баровии

Приключения в Баровии наполнены гнетущей готической угрозой, подозрительностью и легендарной опасностью Страда фон Заровича. Используйте этот раздел для создания приключений в жанре хоррора в этом домене.

Ужас в Баровии

Приключения в Баровии часто включают следующие элементы:

Древний, Земля
Страд остаётся связан с Баровией, а она с ним так, как мало кто из правителей или Тёмных лордов может понять. Он знает, когда любое существо входит в Баровию или умирает насильственной смертью на её земле, и гневается, когда кто-то убивает его слуг или волков домена. Страд может проявлять множество впечатляющих эффектов, таких как передача голоса по ветру, явление своего лика в облаках или изменение погоды. Эти эффекты не помогают ему в бою, но делают его вездесущей и давящей угрозой.



Замок Равенлофт, проклятый дом графа Страда фон Заровича, отбрасывает свои тени на деревню Баровия и далеко за её пределы



Воплощения прошлого

Предмет одержимости Страда, Татьяна, непрестанно перерождается среди жителей Баровии. Какой бы облик она ни приняла, Тёмный лорд неустанно ищет её, полный решимости завладеть ею и сделать частью идеализированной фантазии о своём прошлом. Воплощением Татьяны может быть кто угодно, включая персонажа игрока. Если её воплощение — персонаж ведущего, бросьте по таблицам «Реинкарнация Татьяны» и «Связь со Страдом», чтобы вдохновиться на новую главу в истории одержимости графа.

Реинкарнация Татьяны

1к10	Реинкарнация Татьяны — это...
1	Анна, хранительница того, чего жаждет другой Тёмный лорд — например, ка Анхтепота или Нерушимого Сердца Морденхайм (оба описаны далее в этой книге).
2	Эз д'Авенир (см. главу 5), охотница на чудовищ.
3	Ирина Коляна, приёмная дочь бургомистра Индировича из деревни Баровия.
4	Лисса фон Заровичь, дальняя родственница Страда, ставшая вампиром.
5	Нассери и Ясмин, идентичные близнецы, служащие богине Эзре.
6	Петра Риленович, художница, рисующая картины того, что она называет «жизнями из снов».
7	Квентин Л'Аржан, драконорождённый сын пастухов, живущих близ Аргинвостхолта.
8	Ренуар Лоран, сын Шанталь Лоран, женщины, которую Страд похитил годы назад.
9	Ванасия, член странствующего табора Вистани или другой группы скитальцев Туманов.
10	Василька, Голем из плоти или возрождённая (см. главу 1), живущая в аббатстве Крезка.

Связь со Страдом

1к10	Реинкарнация Татьяны...
1	Сделала своё оружие ядовитым с помощью крови, способной усыпить Страда на целое поколение.
2	Укрыта от Страда другим Тёмным лордом или неким ещё более таинственным злом.
3	Оказывается в ловушке коварного слуги Страда — физически либо под действием заклинания Волшебный сосуд.
4	Знает о своих прошлых перерождениях и стремится оборвать их, освободив Баровию из Туманов.
5	Живёт беззаботной жизнью, будучи неосознанно оберегаемой и направляемой графом.
6	Ошибочно рассчитывает искупить Страда благодаря своей исключительной доброте или вере.
7	Использует магию, чтобы скрываться от Страда в облике старика, ребёнка или загадочного зверя.
8	Ищет реликвию, способную ослабить Страда.
9	Стремится примкнуть к отряду искателей приключений и организовать осаду замка Равенлофт.
10	Хочет воскресить прошлые воплощения Татьяны, чтобы сразиться со Страдом.

Корни зла

Будучи первым Доменом Ужаса, Баровия может играть важную роль в метафизических основах сеттинга. Некоторые Тёмные лорды могли впервые явиться из Туманов именно в Баровии, встретить Страда и лишь затем найти путь к собственным доменам. Другие могут питать особый интерес к Баровии и разрушению связи Страда с его землёй. Учитывайте эти возможности при разработке сюжетов о конфликтах между Тёмными лордами или о побеге из Туманов, как описано в главе 3.

Знаки присутствия графа

Слуги Страда повсюду в Баровии. Находясь в домене, персонажи регулярно получают напоминания о том, что Тёмный лорд следит за ними — и что им здесь не рады. Бросьте по таблице «Присутствие Страда», чтобы вдохновиться подобными столкновениями.

Присутствие Страда

1к8	Присутствие Страда проявляется...
1	Когда облака на мгновение складываются в когтистые руки, зияющие черепа или очертания замка Равенлофт.
2	Когда волки или вороны бесшумно следуют за персонажами, повторяя их движения.
3	В выцветших резных узорах или гобеленах с гербом фон Заровичей.
4	Во время гадания на Тарокке, когда карта Тёмного лорда меняется, принимая облик Страда.
5	Во сне, где персонаж оказывается очарован Страдом или получает от него угрозы.
6	В простом святилище, усыпанном флаконами с засохшей кровью, щепками и волчьими клыками.
7	Когда персонажи просыпаются и обнаруживают стаи летучих мышей на насесте или обескровленные туши животных.
8	Когда селяне-шпионы пытаются подслушать персонажей или украсть у них мелкие вещи.



Таверна «Кровь лозы» — одно из немногих мест в деревне Баровия, где рады чужакам
TITUS LUNTER

Арка кампании в Баровии

Кампании в Баровии разворачиваются вокруг общин, угнетённых страхом перед Страдом и его циклами одержимости. Кампания здесь может следовать следующей структуре:

1–5-й уровни. Персонажи выходят из Туманов и ищут спасения от опасности в деревне Баровия, Крезке или Валлаки. Там они узнают, что люди страшатся графа фон Заровича, и могут встретить реинкарнацию Татьяны. Они помогают дать отпор слугам графа, таким как смертоносные Волки или Зомби.

6–8-й уровни. Персонажи узнают больше об истории графа и магических реликвиях, способных помочь в противостоянии ему. Они ищут их в проклятых уголках домена, сталкиваясь со слугами Страда и призраками его прошлого, включая Привидений, Верволков и смертоносных Друидов.

9–10-й уровни. Вооружившись знаниями и магическим оружием, персонажи осаждают замок Равенлофт, сражаясь с самыми ужасными слугами Страда и самим графом.

Кровь лозы

Приключение для персонажей 6-го уровня

Обстановка. Находка под таверной «Кровь лозы» в деревне Баровия высвободила зловещую магию, изменившую хозяек.

Завязка. Замаскированный под человека Урвин Мартиков (Средний Вороний оборотень; см. главу 5) из гостиницы «Голубая вода» в Валлаки нанимает персонажей разузнать, почему таверна «Кровь лозы» в деревне Баровия закрылась, заявляя, что вёл переговоры с хозяйками о её покупке. Урвин предлагает заплатить каждому персонажу по 500 ЗМ.

Столкновения

В этом приключении используется карта 2.2: «Таверна „Кровь лозы“» и разворачиваются следующие столкновения:

Осквернённые хозяйки. Три сестры-человека, владевшие таверной «Кровь лозы» — Аленка, Мирабель и Сорвина — превратились в следующие ненасытные воплощения первобытного голода:

Аленка (Неумолимый потрошитель; см. главу 5) орудует кухонной утварью и бродит по первому этажу.

Мирабель (Средний Гаст — призыватель могил) крадётся по второму этажу со своими двумя слугами-Упырями.

Сорвина (Невыразимый ужас; см. главу 5) проводит странные обряды в подвале.

Общий зал. Пыль покрывает зал. Здесь оживший труп трактирщика Арика бездумно протирает осколки разбитой посуды у стойки. При нападении

или попытке помешать ему Арик рассыпается в прах.

Кабинет. Кабинет в северо-восточном углу первого этажа завален хламом и незаконченными донесениями графу с описанием действий посетителей таверны. Это указывает на то, что хозяйки шпионили за местными. Если персонажи бывали в таверне раньше, их действия подробно описаны. Потайной люк ведёт в подземелье под таверной.

Особый обеденный зал. Обеденный зал в юго-восточном углу второго этажа завален разбитой посудой, гнилой едой и страницами из уничтоженной книги. Эти страницы — из дневника Мирабель, одной из хозяек заведения. Уцелевшие записи содержат следующие сведения:

Первая запись. Сестра Мирабель, Сорвина, обнаружила пустоту под таверной. Странные руины скрыты среди земляных стен. Сорвина хочет раскопать их, надеясь найти гробницу, полную сокровищ.

Вторая запись. Раскопки Сорвины обнажили странные стоячие камни. Мирабель тревожится за сестру, которая начала шептаться сама с собой, становясь одержимой тайнами камней.

Третья запись. Сорвина нашла кости некоего чудовища в центре круга стоячих камней. Все три сестры видят кошмары, от которых просыпаются голодными как звери. Сорвина заявляет, что этот голод — благословение. Еда потеряла вкус, но посетители таверны внезапно стали пахнуть невероятно аппетитно.

Храм вороньего рода. Круг древних менгиров, украшенных стилизованными воронами и лучами солнца, частично раскопан под таверной. Существо, некогда бывшее Сорвиной, находится здесь, нараспев читая заклятия над гигантским скелетом из чёрных костей с оленьими рогами и клыками. Заметив чужаков, Сорвина воет, заставляя кости подняться в виде Скелета минотавра. И скелет, и Сорвина сражаются с персонажами насмерть. Когда скелет повержен, его кости остаются целыми.

Проклятые останки. Скелет источает злую магию. Наложение заклинания Снятие проклятия на чудовище уничтожает скелет. Однако если персонаж коснётся скелета (ожившего или нет), его дух шепчет персонажу, призывая положить конец его древнему проклятию. Согласие уничтожает скелет и наделяет персонажа Тёмным даром «Вторая кожа» (см. главу 1). Персонаж, уже обладающий Тёмным даром, не может принять проклятие.

Возвращение к Урвину. Если персонажи побеждают чудовищ в таверне и возвращаются к Урвину, он выплачивает награду и рассказывает, что священная реликвия, Священный символ вороньего рода, была создана в подобном месте. Круг камней позднее использовали для заточения свирепого духа Свалихских лесов. Если персонажи уничтожили скелет, Урвин награждает их двумя случайными Птичьими перьями Куала. Каждый персонаж также получает 1400 дополнительного опыта.

Коварная кровь

Приключение для персонажей 9-го уровня

Обстановка. Лисса фон Заровичь (Средний, Хаотично-злой Вампир — вестник ночи), дальняя родственница Страда, замышляет подорвать власть графа, натравив на Баровию своих чудовищных слуг.

Завязка. Житель Валлаки по имени Эрнст Ларнак (Средний, Законно-злой Шпион) сообщает персонажам, что местные видели людей, ведущих раскопки на церковном дворе в руинах Береза. Он предлагает заплатить 2500 ЗМ, если они проведут расследование. Он умалчивает, что эти сведения исходят от слуг графа.

Столкновения

В этом приключении используется карта 2.2: «Убежище фон Заровичей» и разворачиваются следующие столкновения:

Церковный двор Береза. Каменная плита, закрывавшая могилу на церковном дворе, разбита, открывая лестницу, ведущую вниз в убежище фон Заровичей. Там два стража — Порождения вампира — сражаются с незваными гостями.

Заговор Лиссы. Лисса встречает персонажей в центральной зале убежища. Заметив, что они не похожи на слуг графа, она делится следующими сведениями:

Она — дальняя родственница графа Страда фон Заровича и сама является вампиром.

Она стремится свергнуть Страда и вернуть Баровии заслуженное величие.

С помощью союзников из-за пределов Туманов она создала слуг, невосприимчивых ко многим силам Страда. Теперь ей нужно испытать их в деле.

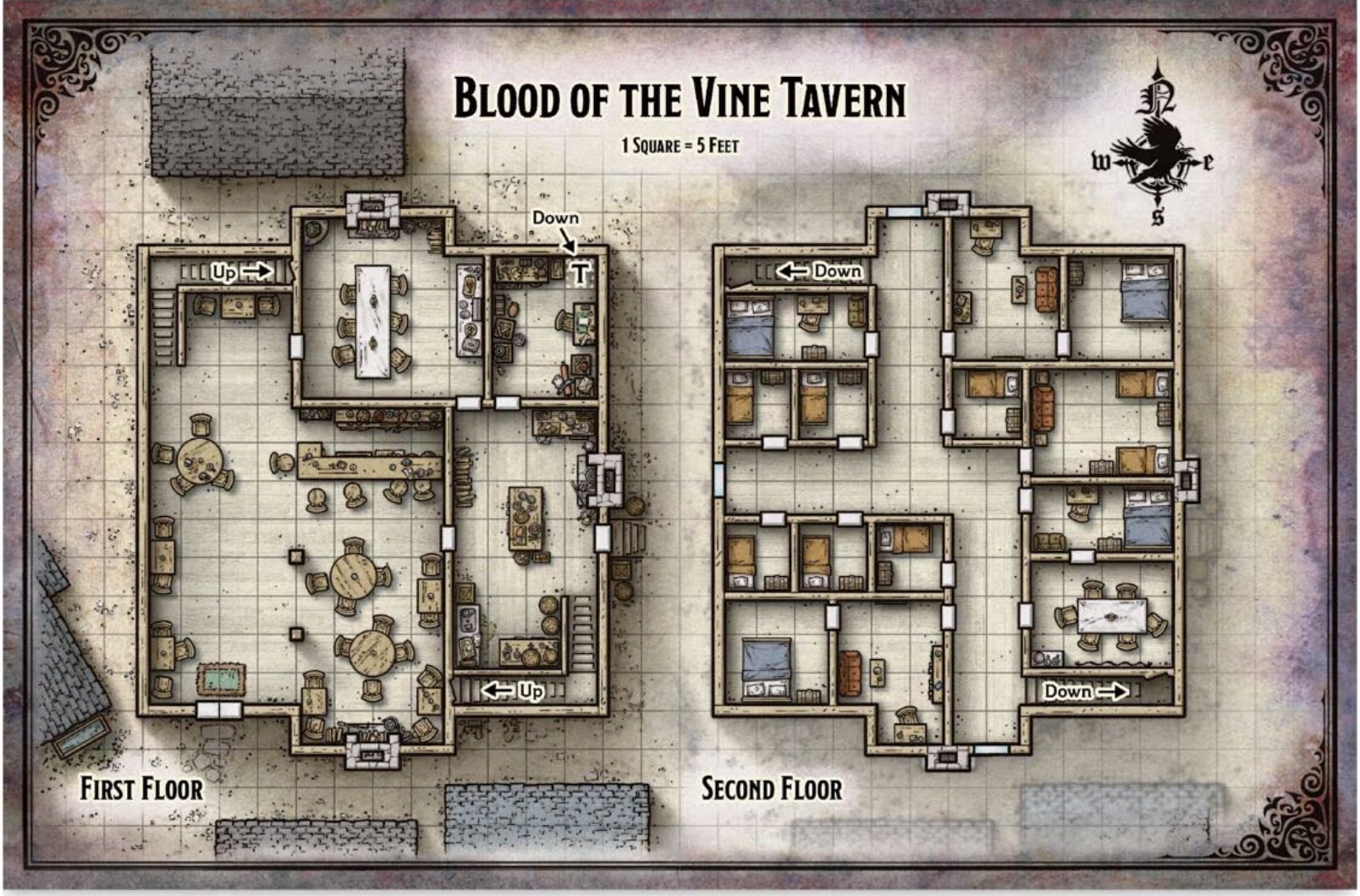
Независимо от того, согласятся ли персонажи помочь Лиссе, она распахивает дверь в соседнюю залу и выпускает пару Вампирских свежевателей разума (см. главу 5). Чудовища повинуются приказам Лиссы и атакуют персонажей. Лисса также вступает в бой, но сбегает, если получает урон, клянясь отомстить.

Склеп. Помещение к северу содержит обескровленный труп свежевателя разума и дневник, наполненный записями о странных снах. Этот дневник — талисман Тумана, связанный с доменом Блютспур (см. раздел «Прочие Домены Ужаса» далее в этой книге).

Потайная комната. Персонаж, исследующий большую залу действием Изучение и преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 16, находит следы замурованной потайной комнаты в восточной стене. Персонажи могут разобрать стену за 1 час (вдвое быстрее при наличии инструментов каменщика).

Древнее зло. Страд замуровал врага в гробу за восточной стеной главной залы. Вскрытие гроба высвобождает Вампира-носферату и Рой заражающих насекомых (оба описаны в главе 5), которые сражаются насмерть. В гробу также лежит Камень сияния.

Заключение. Если персонажи побеждают или прогоняют Лиссу, каждый персонаж получает 2600 дополнительного опыта.

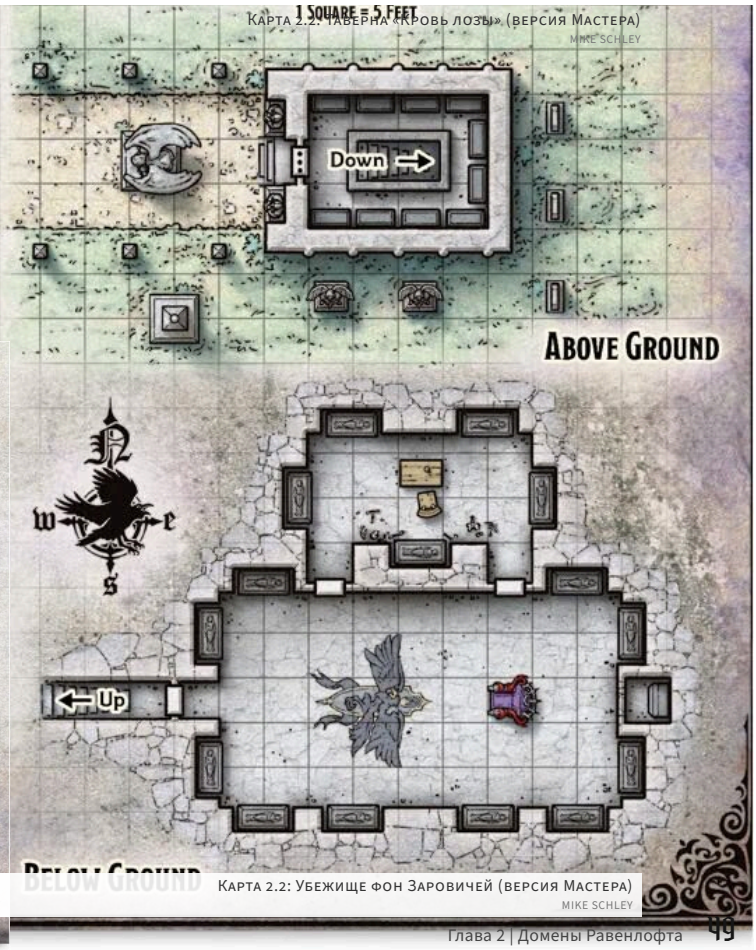


Карта 2.2: Таверна «Кровь лозы» (версия Мастера)
MIKE SCHLEY





Карта 2.2: Окрестности деревни (версия Мастера)
MIKE SCHLEY



Карта 2.2: Убежище фон Заровичей (версия Мастера)
MIKE SCHLEY

Борка

Домен желаний и обмана

Тёмные лорды: Ивана Борици и Иван Дилисня
Жанры: готический ужас и психологический ужас
Отличительные черты: политические интриги, яды, месть
Талисманы Тумана: склянка сладко пахнущего яда, опалённое пламенем любовное письмо, потускневший перстень-печатка
Созвучная карта Тарокки: Нищий
Противостоящая карта Тарокки: Искуситель

Дворянские семьи Борки ведут нескончаемую войну заговоров и смертоносных предательств, добиваясь влияния, острых ощущений и торжества в вековых распрях. Здесь ценят коварство и чёрствость, и никто не воплощает эти черты лучше, чем двое Тёмных лордов домена: гениальная отравительница Ивана Борици и ребячески жестокий преследователь Иван Дилисня.

За пределами модных резиденций боркской знати простой люд борется с преступностью, нищетой и голодом. В разбросанных деревнях и застроенных доходными домами городах местные смотрят на дворян как на знаменитостей, и идеализированные представления о дворянской жизни заставляют простолюдинов подражать чёрствости аристократов и их тяге к пустым причудам. В погоне за благосклонностью и мимолётными прихотями знати отчаявшиеся простолюдины поддаются соблазну долгов и порока. Тех же, кто не гнётся перед капризами боркской верхушки, ждёт унижение — а затем их попросту раздавят.

Особенности домена

Борка известна следующими особенностями:

Два Тёмных лорда. Ивана Борици и Иван Дилисня — оба Тёмные лорды Борки. Они правят доменом на равных, и это лишь один из бесчисленных фактов, питающих их взаимную ненависть.

Жестокие намерения. Самые влиятельные семьи Борки — злейшие соперники, связанные кровью, политикой и делами. Их распри разворачиваются в бесконечной теневой войне лжи, зыбких союзов и заказных убийств. Превыше всего знать ценит внешние приличия; в своих интригах она отдаёт предпочтение изысканным ядам, хитроумным заводным устройствам и публичному посрамлению.

Отчаявшиеся подхалимы. Простолюдины почти ничем не владеют, снимая жильё в перенаселённых городах или сельских деревнях, обслуживающих интересы знати. Многие из них отчаянно добиваются благосклонности верхушки.

Дворянские интриги. Знать управляет всеми сторонами боркского общества. Дворяне грызутся за влияние в искусстве, политике и религии, чтобы тешить свои ненасытные самолюбия и заполнять праздную жизнь. Наибольшим влиянием обладает семья Борици.



Места Борки

Нищие земли Борки прозябают в тени роскошных дворянских поместий и кричащих монументов алчности. Истерзанная земля несёт на себе шрамы вековых распрей и скрывает тайники с дворянскими секретами.

Столица Левкарест описана ниже, а другие примечательные места кратко представлены в таблице «Места Борки».

Левкарест

Столица Борки Левкарест стоит на вершине культуры и показной власти. Здесь мелкая знать предаётся переменчивым драмам и модным веяниям, пока население гнёт спину в работных домах и похожих на культы домах мод. Простолюдины видят этот мир ядовитого гламура лишь издали — или когда знать наживается на уличных поветриях.

В сердце города возвышается Народный парламент — беспомощная резиденция власти этой земли. Здесь непопулярные отпрыски дворянских семей грызутся из-за бессмысленных законов. Истинные правители страны ведут дела в дворянских поместьях, авангардных клубах и конторах безликих торговых предприятий.

Близ Народного парламента стоит Большой собор. Внутри благочестивые простолюдины и кичливые аристократы посещают церемонии, посвящённые богине Эзре. Местные говорят, что собор возвели дворяне, уверившиеся, что навлекли на себя гнев некоего великого зла. Столетия спустя эти семьи всё ещё поддерживают церковь, расчётливо вкладываясь в сомнительную сверхъестественную страховку.



Карта 2.3: Борка (версия Мастера)
DAMIEN MAMMOLITI

Места Борки

Место	Описание
Зал Аликино	Никто не знает, кто построил проклятый особняк, называемый Залом Аликино, но молва твердит, что по ночам здесь собираются играть в азартные игры дьяволы. Говорят, всякому, кто обыграет жульничающих дьяволов, даруется желание.
Дом Плача	Заброшенный Дом Плача примыкает к башне разрушенного замка. В этом проклятом месте обитают многочисленные духи, а сам дом, как известно, появляется в Туманах и в других доменах.
Лехберг	Жители Лехберга делают вид, будто не замечают, что многие их соседи — заводные создания Ивана Дилисни: они боятся мести своего непредсказуемого господина, если откажутся подыгрывать.
Леони	Принадлежащий семье Окротире город Леони пользуется безосновательной славой разбойничьего гнезда. Ретивые разъездные судьи из Стурбена часто наведываются сюда и хватают всякого, кто покажется им подозрительным.
Новый Илвин	Когда Илвин сгорел, жители отстроили свои дома восточнее. Обитатели Нового Илвина никогда не говорят о постигшей их трагедии, а новую дорогу проложили так, чтобы объезжать Старый Илвин.
Дворянские поместья	Дома самых влиятельных семей Борки описаны в разделе «Знать Борки».
Старый Илвин	От городка Илвин остались одни руины. В запечатанных погребах скрыты обгоревшие останки многих из тех, кто теперь как будто живёт в городке Новый Илвин.
Ядовитый сад	В Ядовитом саду растут ядовитые грибы и растения — самые смертоносные из них в сердце леса. Несколько компаний, стоящих за спинами дворян, используют эти растения как тайные ингредиенты своих товаров.
Схоломанс	Отпрыски дворянских семей Борки яростно соперничают за место в элитной школе магии Схоломанс. Школа — дом Общества заклинателей дождя, которое, по слухам, управляет боркской политикой.
Стурбен	В Стурбене заседает Безликий суд, где коллегии из пяти судей в масках вершат суровое правосудие, невзирая на сословия. Их разъездные судьи в железных масках странствуют по всей стране.
Вор-Зийден	Еженощно похожий на гончую ужас является терзать деревню Вор-Зийден. Лишь один местный житель знает, что чудовище ищет труп своего брата, погибшего близ друидического святилища в соседнем лесу.

Ивана Борици

Тёмный лорд ядовитого честолюбия

«Таким, как вы, не дано постичь, во что подобные помехи обходятся дому Борици. Не усугубляйте положение своей занудностью».

— Ивана Борици

Иване Борици наскучили игры, в которых она давно победила — просто никто этого не осознаёт. Глава влиятельнейшей семьи Борки, Ивана без усилий манипулирует всеми сторонами жизни общества. Её слуги, работники и склочные кузены бесконечно её подводят, вынуждая лично заниматься утомительными обязанностями и светскими приёмами, чтобы удерживать власть.

Ивана выглядит вечно юной, отчего иные сомневаются в её способностях и приписывают её успехи старшему кузену, Ивану Дилисне. Вечно скучающая и разочарованная предсказуемостью людей, она находит прибежище в алхимических изысканиях и садах ядовитых растений. Обширные познания в токсинах делают её непревзойдённой отравительницей. Свои творения она использует, чтобы делать людей сговорчивее и убивать тех, кого сочтёт слишком неотёсанными, чтобы жить. Втайне Ивана ищет того, кто сравнится с ней умом и развеет её скуку, но даже самые обаятельные и остроумные души быстро ей приедаются.

История Иваны

Первенец сказочно богатой семьи, Ивана Борици была умна, держалась безукоризненно — и, в глазах своего отца Клауса, совершенно не годилась на роль главы семьи. Стремясь доказать отцу, что он неправ, и поощряемая матерью, Камиллой, Ивана изучила все стороны обширного семейного дела — производства духов и лекарств.

Её сосредоточенность на цели пошатнулась, когда она встретила Питера, искусного химика на службе её семьи. Камилла разглядела зарождающийся роман дочери и увидела в безродном Питере угрозу её будущему. Камилла соблазнила Питера и подстроила так, чтобы дочь застала их вдвоём, намереваясь убедить её отречься от этого романа и всех последующих.

Ивана извлекла из случившегося иной урок. Осознав всю глубину развращённости своей семьи, она отравила мать и бессердечных младших братьев и сестёр токсинами собственного изобретения. Никто не заподозрил Ивану, но вскоре Клаус призвал её к себе. Лишившись сыновей, Клаус назначил наследником её кузена, Ивана Дилисню. Ивана узнала об этом последней: отец уже объявил своё решение домочадцам и отправил гонца известить Дилисней.

Ожидавшая этого Ивана заранее отравила парфюмерную мастерскую на землях поместья, обратив её далеко разносящиеся ароматы в смерть. Ивана смеялась, пока ядовитая дымка расползалась по поместью. Потягивая противоядие, она смотрела, как Клаус и слуги особняка умирают, задыхаясь в фиолетовом тумане. Когда яд развеялся, Туманы уже окружили землю Борки (подробности о домене и логове Иваны см. в разделе «Иван Дилисня»).

Ивана Борици

Средний Гуманоид (Человек), Нейтрально-злой

КЗ 17 **Инициатива** +9 (19)

Хиты 104 (16к8 + 32)

Скорость 30 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	10	+0	+0	**Инт**	18	+4	+4
Лов	17	+3	+6	**Мдр**	15	+2	+2
Тел	14	+2	+5	**Хар**	14	+2	+2

Навыки Обман +8, Природа +7, Восприятие +5

Иммунитеты Яд; Отравленный

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки Общий

ПО 5 (опыт 1 800, в домене 2 300; БВ +3)

Особенности

Восстановление Тёмного лорда. Если Ивана умирает, она возрождается со всеми своими Хитами через 1к10 недель где-то в Борке.

Легендарное сопротивление (2/день, или 3/день в домене). Если Ивана проваливает спасбросок, она может вместо этого преуспеть.

Действия

Мультиатака. Ивана совершает две атаки Токсичным касанием.

Токсичное касание. *Бросок рукопашной атаки:* +7, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) урона Ядом. Гуманоид, чьи Хиты опустились до 0 от этого урона, через 24 часа поднимается Лозовой порчей под контролем Иваны, если только его не вернули к жизни или его тело не уничтожено.

Удушающие духи (Перезарядка 5–6). *Спасбросок Телосложения:* Сл 15, каждое существо в 30-футовой Эманации от Иваны. *Провал:* 13 (3к8) урона Ядом, и цель получает состояние Сбитый с ног. *Успех:* Только половина урона.

Бонусные действия

Очарование (Перезарядка 5–6). Ивана сотворяет Очарование личности, не требуя компонентов и используя Интеллект в качестве заклинательной характеристики (Сл спасброска заклинаний 15), а длительность составляет 24 часа.

Хождение по деревьям. Если Ивана находится в пределах 5 футов от Большого или большего неодушевлённого растения, она телепортируется в незанятое пространство в пределах 5 футов от второго Большого или большего неодушевлённого растения, находящегося в пределах 60 футов от первого.

Легендарные действия

Использований легендарных действий: 2 (3 в домене). Сразу после хода другого существа Ивана может потратить использование, чтобы совершить одно из следующих действий. Ивана восстанавливает все потраченные использования в начале каждого своего хода.

Ответный удар. Ивана совершает одну атаку Токсичным касанием.

Волна токсинов. *Спасбросок Ловкости:* Сл 15, каждое существо в 15-футовом Конусе. *Провал:* Цель получает состояние Отравленный до конца её следующего хода. Пока цель Отравленная, она вычитает 1к6 из своих бросков урона. *Провал или успех:* Ивана не может совершить это действие снова до начала своего следующего хода.



Иван Дилисня

Тёмный лорд ребяческой жестокости

«О-хо-хо! Какую сочную пресность я вижу в этих мутных глазках! Какое божественное безумство! Я млею, я пою, я знаю! Ты будешь новым любимчиком!»

— Иван Дилисня

Иван Дилисня — избалованный, себялюбивый охотник за вниманием — обладает вкусами ребёнка и телом иссохшей развалины. Боркское общество почитает этого затворника новатором и гением. На деле он ни то ни другое. Иван — злобный и отталкивающий манипулятор, который, вопреки своей внешности и уму, разыгрывает детские повадки и манеру речи ради внимания. Он одинок — при том что от рождения имел всё, — и это одиночество приводит его в ужас.

Держась вне поля зрения или ведя обманчивую переписку, Иван заставляет свои жертвы сомневаться в реальности и переоценивать его власть. Он манипулирует людьми, вынуждая их выполнять бессмысленные поручения или шпионить за его кузиной, Иваной Борици, которая, как он убеждён, насмехается над ним и повинна в его дряхлом, жалком состоянии.

Иван окружает себя опасными заводными игрушками и раболепными механическими слугами. Он лишь изображает, будто мастерит эти устройства сам, — на деле Тёмные силы даруют ему любое творение, какое он пожелает, каким бы причудливым оно ни было.

История Ивана

Вероломство — семейная традиция Дилисней. Земля Борки происходит из того же мира, что и завоеватели Баровии, фон Заровичи. Дилисни были в замке Равенлофт в ночь преображения Страда фон Заровича.

Века спустя брат и сестра Борис и Камилла Дилисня замыслили присвоить престиж своих кузенов Борици. Камилла интригами вошла в семью Борици, а Борис готовил своего сына Ивана к роли главы объединённого дома Борици–Дилисня.

Несмотря на изобилие возможностей, Иван противился семейным планам на его счёт и всё полнее воплощал ребяческие пороки и капризы. Богатство семьи и потакающие слуги лишь усугубляли беду, а Иван всё сильнее зацикливался на детских игрушках и повадках. Вокруг него то и дело случались «несчастные случаи», и семье приходилось покрывать увечья и гибель множества питомцев и слуг. Лишь его любимая сестра Кристина оставалась неуязвимой для его злых проделок. Хотя Иван всё сильнее тревожил родню, та оберегала будущего главу дома, перестраивая поместье и вкладываясь в причудливые развлечения для него.

В ту же ночь, когда Ивана Борици отравила свою семью, Иван узнал, что родители намерены отправить Кристину в престижную закрытую школу. В ту ночь поместье наполнили крики, жестокий хохот и скрежет заводных механизмов. Когда всё стихло, Иван Дилисня остался последним живым членом своей семьи, а Туманы сомкнулись вокруг Борки.

Иван Дилисня

Средний Гуманоид (Человек), Законно-злой

КЗ 12 **Инициатива** +8 (18)

Хиты 90 (12к8 + 36)

Скорость 40 футов, Лазание 40 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	18	+4	+4	**Инт**	19	+4	+4
Лов	14	+2	+5	**Мдр**	12	+1	+4
Тел	16	+3	+3	**Хар**	15	+2	+2

Навыки История +7, Расследование +7, Восприятие +7

Чувства пассивное Восприятие 17

Языки Общий

ПО 5 (опыт 1 800, в домене 2 300; БВ +3)

Особенности

Восстановление Тёмного лорда. Если Иван умирает, он возрождается со всеми своими Хитами через 1к10 недель где-то в Борке.

Легендарное сопротивление (2/день, или 3/день в домене). Если Иван проваливает спасбросок, он может вместо этого преуспеть.

Действия

Мультиатака. Иван совершает две атаки Передней лапой. Он может заменить одну атаку использованием Смертоносной штуковины.

Передняя лапа. *Бросок рукопашной атаки:* +7, досягаемость 10 футов. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) Колющего урона.

Смертоносная штуковина. *Спасбросок Ловкости:* Сл 15, одно существо, которое Иван видит в пределах 30 футов. *Провал:* 13 (3к8) Рубящего урона. *Провал или успех:* Молотящая заводная штуковина цепляется к цели до начала следующего хода Ивана. Если до этого момента цель добровольно переместится на 5 футов или более, она получает 4 (1к8) Рубящего урона. В начале следующего хода Ивана устройство рассыпается в пыль и исчезает.

Легендарные действия

Использований легендарных действий: 2 (3 в домене). Сразу после хода другого существа Иван может потратить использование, чтобы совершить одно из следующих действий. Иван восстанавливает все потраченные использования в начале каждого своего хода.

Ответный удар. Иван совершает одну атаку Передней лапой.

Усеянная ловушками земля. Иван рассыпает особые колючки, покрывая ими квадратную область со стороной 20 футов в пределах 5 футов от себя. Колючки растворяются в конце следующего хода Ивана. Иван не может совершить это действие снова до начала своего следующего хода.

Когда колючки появляются, каждое существо в области подвергается следующему эффекту; существо, впервые за ход вошедшее в область с колючками или закончившее там ход, также подвергается этому эффекту. *Спасбросок Ловкости:* Сл 15 (существо совершает этот спасбросок лишь раз за ход). *Провал:* 9 (2к8) Колющего урона, и Скорость существа уменьшается до 0 до начала его следующего хода.



Домен Иваны и Ивана

Присутствие Иваны и Ивана изменяет Борку, создавая следующие эффекты:

Закрытие границ. Находясь в своём домене, Ивана или Иван может по желанию закрывать и открывать границы Борки. Пока границы закрыты, Туманы вокруг Борки наполнены шипастыми лозами (Ивана) или колючей проволокой (Иван). Туманы становятся Труднопроходимой местностью, и всякий раз, когда существо входит в Туманы или перемещается в них, оно получает 2к4 Колющего урона за каждые 5 футов перемещения. После того как Ивана или Иван закрывает или открывает границы, ни один из Тёмных лордов не может сделать это снова до следующего рассвета.

Шёпоты Иваны (только Ивана). На рассвете Ивана может вложить послание из 25 слов или меньше в цветы Борки. До следующего рассвета существо, впервые понюхавшее цветок, слышит послание в своём разуме и понимает его смысл.

Таинственные письма (только Иван). Всякий раз, когда Иван пишет письмо и адресует его существу в Борке, чьё имя он знает и которое видел прежде, письмо появляется рядом с этим существом на следующем рассвете. Письмо возникает в ненаблюдаемом, но заметном месте — например, на прикроватном столике или среди снаряжения.

Соглядатаи. Находясь в Борке, Ивана и Иван могут сотворять Подсматривание, не требуя материальных компонентов и используя Интеллект в качестве заклинательной характеристики. Чтобы сотворить это заклинание, в пределах дистанции должно находиться Большое или большее растение (Ивана) либо Крошечная кукла или похожая игрушка (Иван), из которых появляется сенсор.

Если один из Тёмных лордов Борки умирает, эффекты этого лорда немедленно прекращаются. Они возобновляются, если этот Тёмный лорд обретает новое тело (см. особенности «Восстановление Тёмного лорда» Иваны и Ивана).

Логово Иваны

Обширное поместье Борици, Мизерикордия, вмещает поля, теплицы и алхимические лаборатории, где создаются духи и настойки под маркой Борици. В самом особняке Тёмный лорд растит редкие и уникальные растения в похожих на теплицы оранжерейных крыльях, куда может входить лишь она.

Оранжереи Мизерикордии

В оранжереях Мизерикордии, поместья Борици, содержатся странные растения, многие из которых вывела сама Ивана. Одно из таких мест изображено на карте 2.4 и обладает следующими особенностями:

Сады. Растения исключительной красоты и ядовитости цветут под опекой Иваны в садах и теплицах Мизерикордии. Многим для процветания нужны необычные удобрения — особенно плотоядным растениям.

Лаборатория. В своей лаборатории Тёмный лорд варит смертоносные алхимические зелья и дивные духи. Внушительный парфюмерный орган здесь полон редких ароматов и смертельных ядов.

Питомник. За поворотной стеной скрыты личный питомник и кабинет Иваны. Здесь она выводит новые виды растений, многие из которых наделены сверхъестественными свойствами или чудовищной жизнью.

Логово Ивана

Поместье Дилисней, Дегравo, — запутанный клубок фигурных садов, лабиринтов из живой изгороди и заброшенных контактных зверинцев, подступающих к отвесным обрывам. В сердце усадьбы стоит почти покинутый комплекс построек, включающий Смеющийся дом — жилище Ивана.

Смеющийся дом

Единственное обитаемое строение Дегравo, Смеющийся дом, перестроен и заново отделан в угоду причудливым детским вкусам. Это место изображено на карте 2.4 и обладает следующими особенностями:

Игровая Ивана. На втором этаже особняка галерея детских рисунков ведёт к дверям, охраняемым заводным привратником, через которого Иван может дразнить незваных гостей. В конце зала — фальшивая спальня, обставленная для заброшенного ребёнка. Потайная дверь оттуда ведёт в истинные личные покои Ивана. Эта игровая — страна чудес, полная хитроумных игрушек, и каждая из них втайне смертоносна. За личными покоями Тёмного лорда лежат тайные комнаты, где он создаёт новые забавы и выбрасывает наскучившие игрушки.

Театр. За вестибюлем, где прислуживает заводная челядь, расположен театр, дающий жестокие представления для увеселения Ивана. Актёрами могут быть игрушки в человеческий рост или отчаявшиеся узники.

Приключения в Борке

Приключения в Борке строятся на интригах мелкой знати, семейных тайнах, манипуляциях и обмане. Используйте этот раздел, чтобы создавать хоррор-приключения в этом домене.

Ужас в Борке

Приключения в Борке часто включают следующие элементы.

Знать Борки

Двенадцать порочных семей правят всеми сторонами жизни в Борке. Каждая — это ядро из пятнадцати или менее неисправимых особ, сплочённых вокруг главы дома, тиранически управляющего бесчисленными семейными предприятиями. Эти основные семьи опираются на слуг и торговых представителей по всему домену, а также на членов боковых ветвей — прихвостней с другими фамилиями, состоящих с основной семьёй в даль-



В Мизерикордии, родовом поместье Борици, Ивана Борици предаётся исследованию редких и смертоносных растений
MAIHOPE

Дворянские семьи Борки

Семья	Поместье	Сфера интересов
Борици	Мизерикордия	Косметические и лечебные тоники, парфюмерия
Дилисня	Дераво	Сельское хозяйство
Эрис	Коэрдейадор	Искусство, театр
Ивлискова	Абрепторо	Образование, сиротские приюты
Нобрисков	Кубратдис	Религия
Нуйкин	Эсеклэ	Наука, атлетика
Окротире	Санктесалат	Рыболовство, столярное дело
Олзаник	Кинисарадия	Обработка металла
Пьехота	Алиесельти	Скотоводство
Преториус	Мундорхова	Азартные игры
Риттер	Ветистиква	Мода
Татенна	Фульчигора	Банковское дело

нем родстве или закабалённых ею.

Самые могущественные семьи домена перечислены в таблице «Дворянские семьи Борки».

Сверхъестественные интриги

Магия и сверхъестественное обостряют раззолоченные пороки Борки. Планируя приключения в Борке, подумайте о включении следующих элементов.

Проклятия и яды. Глава 3 «Руководства Мастера» описывает проклятия, магические заразы и яды. Злодеи Борки могут использовать их или изменённые версии вашего собственного изобретения — возможно, с фирменными косметическими эффектами.

Чудовища. Чудовища могут быть не только угрозами, но и агентами дворянских домов. Меняющие облик существа, такие как Бесы и Крысиные оборотни, превосходно годятся для проникновения, а Доппельгангеры и Суккубы могут выдавать себя за дворян, невинных жертв или доверенных союзников. Существа вроде Привидений и Пожирателей интеллекта могут управлять людьми, заставляя их вести себя странно. Выберите одно чудовище и подумайте, как сделать его стержнем коварного дворянского заговора.

Заклинания и магические предметы. Не пытайтесь учесть или вплести в приключения о сверхъестественных интригах всю магию сразу. Выберите одно заклинание — например, Подсматривание, Гейс или Разговор с мёртвыми — и подумайте, как сделать его основой заговора, полного тайн и загадочных разоблачений. То же самое стоит проделать с магическим предметом, таким как Плащ летучей мыши, Глаз карги или Камни посланий. Персонажи должны получать награду за находчивое применение собственной магии.

Арка кампании в Борке

Кампании в Борке обычно связаны с дворянскими семьями домена. Кампания здесь может следовать такому плану:

Уровни 1–3. Строящий козни дворянин избирает персонажей своей целью, предлагая им заманчивую возможность или непомерную плату за простое поручение. В итоге персонажи обнаруживают, что отдали нечто очень ценное, или понимают, что выглядят преступниками.

Уровни 4–6. Дворянин-интриган или его соперник предлагает персонажам выход из положения, но он сопряжён с опасным противостоянием или дерзким проникновением. Персонажам могут помочь сверхъестественные силы — например, брошенные доппельгангеры, проклятые члены семьи или мёртвые дворяне. Вопреки ожиданиям, персонажи выполняют задание и обращают положение против своего врага.

Уровни 7–8. Деятельность персонажей привлекает внимание Иваны Борици или Ивана Дилисни. Тёмный лорд приглашает персонажей в своё поместье или переписывается с ними издалека, используя их как орудия в своём соперничестве. Например, любой из Тёмных лордов может поручить персонажам разыскать пропавшее завещание отца Иваны, Клауса.

«Смертоносная лаванда»

Приключение для персонажей 5-го уровня

Ситуация. Брат и сестра, люди Эрозо и Шивон Мандучи (Средние, Нейтрально-злые Благородные), — отпрыски мелкого дворянского рода, укравшие редкое растение и не знавшие, что оно принадлежит Борици. Выяснив, кто владелец, они инсценируют собственную смерть, чтобы избежать расплаты.

Завязка. Эрозо и Шивон подыскивают персонажей на роль козлов отпущения в своём разыгранном убийстве.

Столкновения

Приключение состоит из следующих столкновений.

Ловим вашу волну. Эрозо и Шивон Мандучи подходят к персонажам и приглашают их покутить, если искатели приключений согласятся поделиться рассказами о своих подвигах. Эти двое Дружелюбны и льстивы.

Изысканный труп. Вскоре после того, как персонажи расстаются с братом и сестрой, они слышат крик. Отправившись на него, они находят заколотый труп Эрозо в окружении стражи. Шивон обвиняет персонажей в убийстве брата. Отряд из четырёх Стражников и одного Капитана стражи (на службе у Мандучи) пытается убить персонажей, а Шивон тем временем растворяется в ночи.

В розыске. Новые стражники охотятся на персонажей, но от них легко ускользнуть. Прежде чем персонажи покинут селение, их находит Носталия Ромэн (Средняя, Законно-злая Убийца), с виду человек. Она объясняет, что работает на семью Борици, делится сведениями из раздела «Ситуация» выше и настаивает, чтобы персонажи помогли ей найти Мандучи.

Мёртвые разгуливают. Любой персонаж, потративший день на поиски Мандучи и преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) или Харизмы (Убеждение) Сл 14, узнаёт, где находится Эрозо или Шивон. Придя туда, персонажи обнаруживают людное место — например, театр или кабак, — где дворянин ведёт себя безрассудно. Это не настоящие Мандучи, а Восковые фигуры (см. главу 5), стремящиеся прилюдно себя уничтожить. Персонажи встречают как минимум двух таких существ — а по вашему усмотрению и больше.

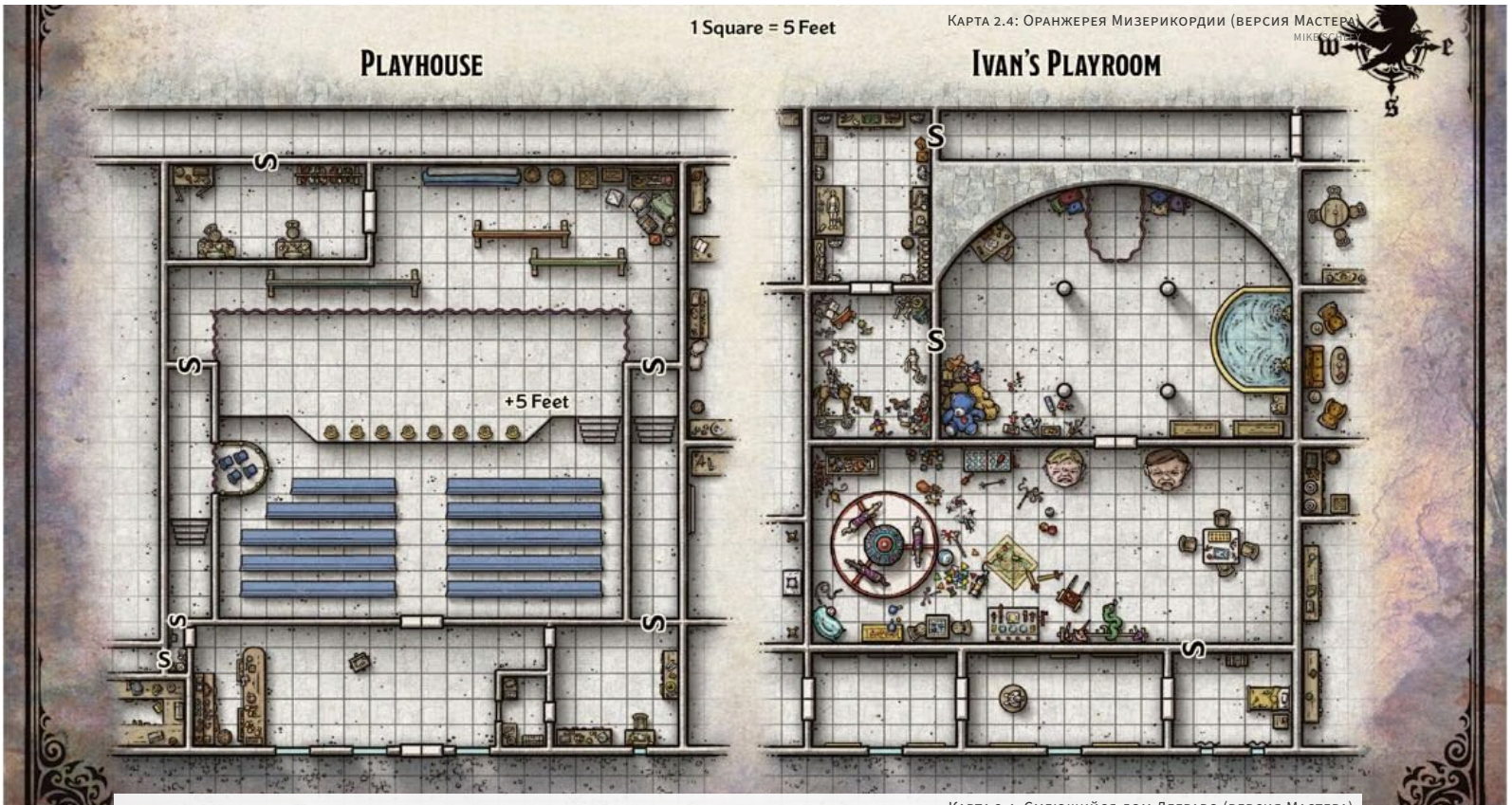
Несовершенное совершенство. После того как персонажи столкнутся по меньшей мере с двумя саморазрушающимися восковыми Мандучи, они находят **Восковую фигуру**, убеждённую, что она — новый, улучшенный Эрозо Мандучи, и умирать она не хочет. Если персонажи пообещают отпустить её, Конструкт приводит их к «Смертоносной лаванде» — тайному клубу, где прячутся Мандучи.

«Смертоносная лаванда». Внутри клуб «Смертоносная лаванда» зарос грибком цвета кровоподтёка. У барной стойки бродит пара поросших грибком Зомби — разносчиков чумы (см. главу 5). В ВИП-зале растение, украденное Мандучи, расцвело в Некрогрому с фиолетовой плесенью, вобравшую в себя настоящих Мандучи и их уцелевших восковых двойников.

Благосклонность Иваны. После победы над чудовищем Носталия находит персонажей. Она вручает им флакон духов Борици стоимостью 2 000 ЗМ и письмо от Иваны Борици с приглашением на закрытый приём в Мизерикордии через неделю. Кроме того, каждый персонаж получает дополнительно 1 100 опыта.



Карта 2.4: Оранжерея Мизерикордии (версия Мастера)
MIKE SCHLEY



Карта 2.4: Смеющийся дом Дегравo (версия Мастера)
MIKE SCHLEY

Даркон

Домен на краю гибели

Тёмный лорд: Нет
Жанры: тёмное фэнтези и ужас катастрофы
Отличительные черты: расколотый домен, магические руины, непрекращающаяся сверхъестественная катастрофа
Талисманы Тумана: пепел трупа, монета с отчеканенным ликом Азалина Рекса, осквернённая родниковая вода
Созвучная карта Тарокки: Некромант
Противостоящая карта Тарокки: Донжон



Даркон — раскинувшийся домен сумрачных готических городов, бескрайних дебрей, сокрытых тайн и мертвецов. Руины забытых магических империй шрамами лежат на этой земле. Нежить бродит по глухим окраинам домена, и живые понимают, что зловещая магия этого края однажды может поднять их собственные трупы.

И всё же, при всех своих тайнах, домен Даркон потерпел крах. По всему краю смыкаются Туманы, неумолимо поглощая землю. Эти ставшие ненасытными Туманы называют Саваном, и то, что он поглотил, назад не возвращается.

Распад Даркона связан с исчезновением его Тёмного лорда, Азалина Рекса. Во время губительного события, известного как Час Вознесения, цитадель Азалина, замок Авернус, была разрушена, а в небесах появилась таинственная золотая звезда, названная Слезой Короля. С тех пор Азалина никто не видел, а Саван подтачивает домен.

Несмотря на надвигающееся уничтожение, жизнь в Дарконе не изменилась. Обитатели городов и селений вдали от границ домена отмахиваются от вестей об исчезающих окраинах как от нагнетания страха. Пока Даркон распадается на крошащиеся острова, честолюбцы борются за власть Азалина, и каждый твердит, что лишь он один сумеет спасти эту землю, став её тираном.

Особенности домена

Даркон известен следующими особенностями:

Разделённый домен. Туманы, поглощающие Даркон, разделили землю на четыре отдельных региона.

Час Вознесения. Азалин Рекс исчез во время события, которое его слуги называют Часом Вознесения.

Неизбежная нежизнь. В ночь после смерти любого Гуманоида его труп оживает и, шаркая, уходит во тьму. Местные жители спешат сжигать тела, чтобы этого не допустить.

Слеза Короля. Со времени Часа Вознесения в небе висит золотая звезда, называемая Слезой Короля. Солнце и луна в своём движении проходят позади этой звезды.

Тайная полиция. Каргат, тайная полиция домена, по-прежнему действует в крупнейших городах Даркона — Иль Алуке и Мартира-Бее.

Места Даркона

Даркон — край тёмных чудес и безразличия. Руины немыслимых сооружений усеивают пейзаж, но пресыщенные жители домена не замечают этих диковин, поглощённые повседневными заботами.

Регионы Даркона описаны ниже, а другие примечательные места кратко представлены в таблице «Места Даркона».

Регионы Даркона

Саван разделил Даркон на четыре части (подробности см. в разделе «Осколки Даркона»):

Зубчатый берег. Густые леса и изломанные утёсы образуют Зубчатый берег, окаймляющий Море Душ. Нежить из здешних лесов охотится на уединённые общины.

Личгейт. Личгейтом правят мёртвые. Бесцельная нежить бродит по лесу, слоняясь среди застывших во времени руин замка Авернус и множества могущественных слуг Азалина.

Туманные земли. Разрозненные общины усеивают Туманные земли, некогда бывшие дикими восточными окраинами Даркона. Странные чудовища выходят из лесов и гор, охотясь на отрезанные от мира поселения.

Рекскраун. Сердце Даркона, Рекскраун, превратилось в оседающую трясину. Из неё поднимаются шпили и мрачные чудеса Иль Алука, столицы Даркона, и дома безучастной знати домена.



Карта 2.5: Даркон (версия Мастера)
DAMIEN MAMMOLITI

Места Даркона

Место	Описание
Институт Браутславы	Институт Браутславы собирает учёных самых разных областей — от науки и искусств до псевдонауки и маргинального сверхъестествознания. Коллегия этики прискорбно недофинансирована.
Замок Авернус	Замок Азалина Рекса слыл местом суровой справедливости и таинственной магии. Ныне он заперт во времени, застыв в мгновении магической катастрофы.
Энгелс-Энд	Большинство жителей Энгелс-Энда бежали от Савана, но с колокольни часовни этой деревушки сияет золотой свет. С тех пор как он зажёгся, Туманы не подступали ближе.
Иль Алук	Запасы истощаются, и столица Даркона Иль Алук погружена в смуту. Знать цепляется за ложь о процветании, голодая и обирая простой люд. Бунты и убийства случаются ежедневно.
Карг	Маленький город Карг наполовину поглощён Саваном. Когда жители начали спасаться бегством, Каргат запечатал ворота, чтобы остальные не поддались «массовой истерии» и не ушли.
Мартира-Бей	Город туманов и тайн, Мартира-Бей — дом печально известных серийных убийц и прославленных сыщиков. Его оживлённый порт принимает торговцев из других доменов и ещё более странных земель.
Нарток	Город Нарток блюдёт строгий комендантский час, запирая ворота на закате, чтобы не впустить лесную нежить. Многие местные некогда служили в замке Авернус, который прежде виднелся вдали.
Неблус	Старейшие постройки Неблуса, возведённого среди деревьев, занимают богатые преступные семьи. Эти преступники вымогают деньги у местных и подавляют их традиции почитания природы.
Невучарские источники	Горячие ключи Невучарских источников обладают чудотворными свойствами, но иные купальщики выходят из них с чужими личностями. Мистики Вечного Ордена изучают и охраняют источники.
Ривалис	Рыбацкий городок Ривалис лелеет свою провинциальность и избегает разговоров о чудовищах, затаившихся в окрестных озёрах. За городом лежат заброшенные поместья старых богатых семей.
Врадлок	Драконорождённые, дроу и голиафы Врадлока возводят свой род к духам горы Нийд. С тех пор как Саван отрезал город, гору сотрясают частые толчки.
Твердыня Стражей	В подобной хранилищу Твердыне Стражей монахи Ордена Стражей (см. главу 3) содержат и стерегут проклятые и опасные магические диковины.

Азалин Рекс

Тёмный лорд, которого не удержать в клетке

«Перед своим грозным владыкой принято преклонять колени».

— Азалин Рекс

В Дарконе Азалин был тираничным королём-чародеем, которому повиновались и живые, и мёртвые. Впервые представ перед своим народом, он принял иллюзию облика, которым обладал при жизни: человека средних лет, темноволосого и надменного. Однако его истинным обликом был истлевающий лич, чьи глаза пылают кощунственной энергией.

С тех пор как Азалин попал в Домены Ужаса, он не способен постигать новую магию. Для волшебника, отринувшего собственную смертность ради тайных наук, это стало величайшей из мук.

Несмотря на пределы, положенные его изысканиям, Азалин был среди тех немногих Тёмных лордов, кто понимал загадочную природу Доменов Ужаса. Поколениями Азалин бился над тем, чтобы вырваться из Даркона. Его магические злодеяния снова и снова перекраивали Даркон и Домены Ужаса. Однако эта борьба дарила Азалину лишь проблеск свободы, и его метафизические надругательства неизбежно возвращались к изначальным замыслам Тёмных сил. И всё же Азалин отказывался оставаться узником. Его последний заговор завершился Часом Вознесения и разрушением замка Авернус. С тех пор никто в Дарконе не видел Тёмного лорда, а его домен начал распадаться.

Блок статистики в этом разделе представляет Тёмного лорда таким, каким он был до исчезновения — и каким будет, если вернётся. Нынешний сосуд духа Азалина — золотой амулет, который он носит с собой. Если этот амулет будет уничтожен, вновь пробудится изначальный сосуд духа Азалина — несдвигаемый драконий череп в руинах замка Авернус, — и дух лича вернётся в Даркон, если его тело будет уничтожено.

Азалин Рекс

Средняя Нежить (Волшебник), Нейтрально-злой

КЗ 20 **Инициатива** +17 (27)

Хиты 390 (52к8 + 156)

Скорость 30 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	11	+0	+0	**Инт**	21	+5	+12
Лов	16	+3	+10	**Мдр**	17	+3	+10
Тел	16	+3	+10	**Хар**	16	+3	+3

Навыки Тайная магия +19, История +12, Проницательность +10, Восприятие +10

Сопротивления Холод, Электричество

Иммунитеты Некротическая энергия, Яд; Очарованный, Истощение, Испуганный, Парализованный, Отравленный

Чувства Истинное зрение 120 футов; пассивное Восприятие 20

Языки Все

ПО 23 (опыт 50 000, в домене 62 000; БВ +7)

Особенности

Восстановление Тёмного лорда. Если Азалин умирает, а его сосуд духа остаётся цел, он возрождается со всеми своими Хитами через 2к10 дней в ближайшем к сосуду духа незанятом пространстве. Если сосуд духа Азалина уничтожен, он вместо этого возрождается через 4к10 дней в замке Авернус в Дарконе.

Легендарное сопротивление (4/день, или 5/день в домене). Если Азалин проваливает спасбросок, он может вместо этого преуспеть.

Действия

Мультиатака. Азалин совершает три атаки, используя Мистический взрыв или Парализующее касание в любом сочетании.

Мистический взрыв. *Бросок рукопашной или дальнобойной атаки:* +12, досягаемость 5 футов или дистанция 120 футов. *Попадание:* 31 (4к12 + 5) урона Чистой силой.

Парализующее касание. *Бросок рукопашной атаки:* +12, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 15 (3к6 + 5) урона Холодом, и цель получает состояние Парализованный до начала следующего хода Азалина.

Использование заклинаний. Азалин сотворяет одно из следующих заклинаний, не требуя компонентов и используя Интеллект в качестве заклинательной характеристики (Сл спасброска заклинаний 20):

Неограниченно: Обнаружение магии, Обнаружение мыслей, Рассеивание магии, Невидимость, Молния (версия 5-го уровня), Волшебная рука, Фокусы

2/день каждое: Поднятие мертвеца, Переносящая дверь, Изменение памяти, Планарный переход, Наблюдение

1/день каждое: Цепная молния, Перст смерти, Слово силы: смерть

Реакции

Перехват заклинания. Азалин сотворяет Контрзаклинание в ответ на триггер этого заклинания, используя ту же заклинательную характеристику, что и Использование заклинаний. Если существо-цель проваливает спасбросок против этого Контрзаклинания, Азалин похищает знание заклинания-триггера. В течение 1 часа или пока Азалин снова не совершит эту Реакцию, он может один раз сотворить это заклинание, используя ту же заклинательную характеристику, что и Использование заклинаний.

Легендарные действия

Использований легендарных действий: 3 (4 в домене). Сразу после хода другого существа Азалин может потратить использование, чтобы совершить одно из следующих действий. Азалин восстанавливает все потраченные использования в начале каждого своего хода.

Мистическая телепортация. Азалин телепортируется на расстояние до 60 футов в незанятое пространство, которое видит, и совершает одну атаку Мистическим взрывом или Парализующим касанием.

Запретное знание. *Спасбросок Интеллекта:* Сл 20, до трёх существ, которых Азалин видит в пределах 60 футов. *Провал:* 28 (8к6) урона Психической энергией, и цель получает состояние Ошеломлённый до конца следующего хода Азалина. *Успех:* Только половина урона. *Провал или успех:* Азалин не может совершить это действие снова до начала своего следующего хода.

История Азалина

Фиран Зал'хонан был дворянином и наследником города-государства Кнурл в мире Оэрт. Изучавший магию Фиран, придя к власти, принял титул «Азал'Лан», что означает «король-чародей». Прав-



ление Фирана было отмечено суровыми законами и жестокими завоеваниями, но народ его процветал, ведь жизнь людей была полна магических чудес.

Старея, Фиран задумался о преемнике. Его сын Ирик был щедрым и обаятельным, но, на взгляд Фирана, мягким и негодным для власти. Как ни старался Фиран преподать сыну суровые истины этого мира, доброе сердце Ирика не склонялось перед циничным мировоззрением отца. Разлад достиг предела, когда Фиран застал Ирика за освобождением политических узников. Фиран мог закрыть глаза на преступление или помиловать сына. Вместо этого на казни Ирика Фиран собственноручно занёс топор.

В последующие годы Фирана терзала смерть сына, но он лишь укрепился в убеждении, что только он один достоин править. Исследуя тайны смерти, он открыл секрет превращения в лича. Приняв переход в нежизнь, Фиран правил ещё десятилетия, приумножая мощь Кнурла и наживая множество врагов. В конце концов слухи о магии, способной вернуть Ирика, выманили Фирана из дома. Во время поисков на правителя напал из засады отряд наёмников. Спасаясь от убийц, Фиран бежал в туман. Когда туман рассеялся, Фиран оказался в Баровии.

В Баровии встреченные Фираном крестьяне переиначили его титул и стали звать его Азалином. Вскоре Азалин повстречал правителя Баровии, Страда фон Заровича. Они прониклись взаимным уважением, и Азалин многому научил Страда на пути магии. Вместе они узнали немало о природе Доменов Ужаса и предпринимали попытки бегства. Однако их замыслы проваливались, и в итоге другие земли — например, домен Мордент — оказались втянуты в орбиту Баровии. Со временем уважение двух тиранов перебродило в ненависть. Прежде чем Азалин и Страд успели уничтожить друг друга, Азалин вошёл в Туманы, и перед ним раскинулся домен Даркон.

Домен Азалина

Присутствие Азалина изменяет Даркон, создавая следующие эффекты:

Закрытие границ. Находясь в своём домене, Азалин может по желанию закрывать и открывать границы Даркона. Пока границы закрыты, Туманы вокруг Даркона наполняют кошмарные порождения нежити. Всякий раз, когда существо входит в Туманы, один Враждебный Сгусток зомби (см. главу 5) появляется в случайном незанятом пространстве в пределах 30 футов от этого существа.

Повелитель мёртвых. Находясь в своём домене, Азалин может сотворять Подсматривание, не требуя компонентов и используя ту же заклинательную характеристику, что и его действие Использование заклинаний. Сотворяя это заклинание таким образом, Азалин может поместить сенсор в любую Нежить в Дарконе с Интеллектом 6 или меньше, даже если она находится далее 1 мили от Азалина. Кроме того, Азалин может говорить устами Нежити, в которую поместил сенсор.

Никаких секретов. Всякий раз, когда существо в Дарконе сотворяет заклинание, используя ячейку заклинаний 5-го уровня или выше, Азалин узнаёт имя и местонахождение этого существа. Заклинание Необнаружимость блокирует этот эффект.

Если Азалин умирает, эти эффекты немедленно прекращаются.

Логово Азалина

Во время Часа Вознесения замок Авернус — резиденция Азалина и его магическая лаборатория — вспыхнул магическим пожаром. Ныне замок Авернус застыл во времени в самое мгновение своей гибели, разорванный на магически парящие глыбы обломков. Его башни дико кренятся и рассыпаются на куски среди чародейского пламени — и всё же не падают. Хотя время в руинах остановилось, слуги Азалина, избежавшие катастрофы, вернулись: застывшее время замка на них не действует. Тем временем магия крепости пытается исцелить разрушенное, медленно выращивая новые залы и вьющиеся лестницы между расколотыми этажами.

Замок Авернус

Даже посреди магического разрушения замок Авернус остаётся исполинским сооружением, полным тайных творений и призванных слуг Азалина. Основные места этих руин показаны на карте 2.7 и описаны здесь:

Внешний двор и галерея. Вход в замок, который слуги Азалина зовут Пастью, частично уцелел. Здесь таится нежить из окрестных дебрей, ожидающая приказов своего владыки.

Зал записей. Сквозь библиотеку Авернуса бьёт столп неподвижного, но по-прежнему смертоносного магического огня. По разрушенным островкам обломков разбросаны остатки собрания, в котором, по слухам, хранились жизнеописания всех, кто умер в Дарконе.

Гробница Ирика Зал'хонана. Здесь стоит гробница сына Азалина, Ирика. Привидение Ирика является тем, кто пришёл с добрыми намерениями. Несмотря на свою трагическую участь, он прощает отца — но не хочет, чтобы Азалин причинял зло кому-то ещё. Он не может покинуть склеп и мало знает о замыслах Азалина.

Логово Эббашейт. Теневой дракон Эббашейт служила Азалину советницей и скакуном. Хотя большую часть своих сокровищ она перенесла на гору Нийд, она по-прежнему присматривает за здешними богатствами.

Зал жизни. Зал жизни почти обрушился; попасть в него можно лишь через провалы в потолке нижнего этажа. Внутри уцелел круг цилиндров из стекла и изумруда. В них хранятся остатки магических опытов Азалина по клонированию. Посреди этих неудавшихся экспериментов рухнул исполинский драконий череп из золота. Это изначальный

сосуд духа Азалина, но глазницы черепа, некогда горевшие нечестивым пламенем, теперь смотрят пусто.

Сердце Авернуса. Среди обломков башни сияет магическая аномалия, называемая Сердцем Авернуса. Это эпицентр катастрофы, разрушившей замок в Час Вознесения. Эта таинственная сила влечёт сюда полчища нежити, кормящиеся непрекращающейся магической реакцией.

Осколки Даркона

Домен Даркон раскололся на четыре региона: Зубчатый берег, Личгейт, Туманные земли и Рекскраун. В отсутствие Азалина честолюбивые злодеи сеют ужас, стремясь подчинить свой кусок домена. Этот раздел описывает кошмары, разворачивающиеся в каждом из регионов Даркона.

Зубчатый берег

Суровые виды отвесных утёсов, таинственных островов и спутанных лесов перетекают друг в друга вдоль Зубчатого берега. Тень замка Авернус некогда нависала над югом региона, удерживая тамошние маленькие общины в мрачном покое. На севере процветающий город Мартира-Бей гордится богатством и здравомыслием своих жителей.

После исчезновения Азалина порядок здесь поддерживает тайная полиция Тёмного лорда — повинуясь не приказам пропавшего короля, а воле своего регионального лидера, Алсио Метус.

Каргат

Тайная полиция Азалина, Каргат, издавна насаждала указы Тёмного лорда и гасила любую искру мятежа в Дарконе. Тех, кого Каргат «исчезает», больше никто не видит.

Хотя весь Даркон боится этих соглядатаев в тёмных плащах, немногие догадываются, что Каргат по большей части состоит из вампиров и других существ, меняющих облик. Члены организации действуют ячейками, закреплёнными за определёнными задачами или местами, и каждая подчиняется региональному лидеру. Высшие чины отчитывались перед самим Азалином. Каргату служат каргатане — похожая на культ прослойка живых осведомителей и посвящаемых, шпионящих за соседями в надежде обрести сверхъестественную силу и войти в саму организацию.

Час Вознесения поверг Каргат в смуту. Воспользовавшись этой возможностью, Алсио Метус (Средний, Нейтрально-злой Вампир), лидер Каргата и глава преступного мира Мартира-Бея, перебила равных себе и захватила западную ветвь организации. Из Чёрной башни в Мартира-Бее Алсио рассылает своих каргатских шпионов по всему региону и за его пределы.

Мартира-Бей

Туманный порт на Море Душ, Мартира-Бей — космополитичный узел торговли и идей. Горожане гордятся своей искушённостью и верят, что всё луч-



Коварная гавань Мартира-Бея
TITUS LUNTER



Карта 2.6: Мартира-Бей (версия Мастера)
JARED BLANDO

шее из Даркона и земель за его пределами проходит через их город. Жители Мартира-Бея ценят разум и осязаемость, и многие из них никогда не покидали города. Оттого многие горожане не верят в магию и сверхъестественное — даже при том, что в модных салонах процветают спиритические сеансы и практики.

Мартира-Бей печально известен громкими убийствами. Газеты вроде «Яблочка» потчуют преданных читателей кровавыми подробностями похождений таких убийц, как Полуночный Резчик, Паук и Плачущая Женщина. Перегруженная стража Мартира-Бея противостоит этим душегубам, как и профессиональные сыскные агентства, включая «Детективов Рэя» (основанное Алаником Рэем; см. главу 3) и «Сумеречных детективов».

Личгейт

Личгейт скрывает магически расколотые останки замка Авернус. Какое бы непрекращающееся магическое бедствие ни постигло замок в Час Вознесения, оно заперло его руины во времени, застывшие в полувзорванном состоянии. Замок Авернус остаётся логовом некоторых из самых опасных слуг Азалина, а окрестные дебри наводнили бредущие трупы и скорбные духи, влекомые странной магией замка. Регионом правит Эббашейт — Теневой дракон и союзница Азалина, чьё логово находится в замке Авернус.

Приключения в Личгейте, скорее всего, связаны с тайной исчезновения Азалина. Бросьте по таблице «Рок в Личгейте» или выберите результат, чтобы придумать приключения в этом разорённом краю.

Рок в Личгейте

1к6	В Личгейте искатели приключений могут искать…
1	Сосуд духа Азалина или иное магическое сокровище.
2	Труп союзника, чьё тело поднялось зомби и ушло в Туманы.
3	Сокровище Тёмного лорда, хранящееся в Авернусе.
4	Подробности судьбы Азалина.
5	Двойников Азалина, союзника или самих себя.
6	Путь к Слезе Короля.

Туманные земли

Ещё до Часа Вознесения западный Даркон был краем магических загадок и странных существ. Более не страшась магии Тёмного лорда, древние силы зла выползли из теней, чтобы держать в страхе разрозненные общины и подчинять их.

В городке Невучарские источники эльфийка-мистик и глава Вечного Ордена, Кардинна Артазас, пытается обратить Саван вспять. Ради этого она задумала воскресить существо, связанное с этой землёй и способное подчинять Туманы своей воле. Это привело к осквернению священных купелей её ордена и высвободило Даркалуса Рекса — Некрихора (см. главу 5), утверждающего, будто он — первый король Даркона. Не понимая, что он выпустил на волю, но отчаянно жаждая спасения, Вечный Орден служит прихотям Даркалуса Рекса, пока странное существо набирает силу.

Рекскраун

Жители Рекскрауна считают себя единственными истинными дарконцами — благодаря близости к столице, Иль Алуку. Несмотря на этот престиж, Рекскраун покрыт гиблыми болотами, истощёнными горами и полями, приносящими до жути уродливые урожаи.

Город Иль Алук стоит в излучине реки Вучар и вздымается бесчисленными готическими шпилями. Это дома городской знати, суровые правительственные здания и храмы, посвящённые десяткам мрачных божеств. Городу служат вассальные деревни Децимус, Десолатус и Деспондия, где крестьяне надрываются, чтобы прокормить горожан и оплатить роскошную жизнь местной знати.

Пока Саван сеет страх среди торговцев, Иль Алук страдает от нехватки еды и других припасов. Горожане, доведённые до отчаяния, озлобились на грабящую их верхушку. Дело дошло до насилия и разграбления богатых домов. Городская знать сплотилась вокруг одной из старейших своих представительниц — леди Талисвери Эрис.

Эрис — тщеславная женщина, при помощи вычурных нарядов и грима скрывающая то, что её тело навсегда стало невоспринимаемым. Раз в лунный месяц она подбивает своих напуганных собратьев по сословию выходить в ночь и творить насилие, пользуясь её дорогостоящими Зельями высшей невидимости. Эти магические нападения и напыщенная, отстранённая риторика Эрис лишь накаляют обстановку в городе — и обогащают её почти разорившуюся семью.

Приключения в Дарконе

Приключения в разобщённых регионах Даркона часто связаны с тайной исчезновения Азалина, распадом домена или метафизической природой Доменов Ужаса. Используйте этот раздел, чтобы создавать хоррор-приключения в этом домене.

Ужас в Дарконе

Помимо приключений, которые вы придумаете для разобщённых регионов Даркона, по всему домену сохраняются следующие элементы.

Судьба Азалина
События Часа Вознесения и судьба Азалина нависают над приключениями в Дарконе. Подробности этих тайн решать вам. Определяя судьбу Азалина, вы можете вдохновляться следующими возможностями.

Отсечённый Тёмный лорд. В Час Вознесения тело Азалина было уничтожено, когда он разорвал порталы на Планы отрицательной и положительной энергии. Первый портал лежит в сердце замка Авернус, второй же известен как Слеза Короля. Противоборствующие планарные энергии разрушают Даркон. Когда домен будет уничтожен, полагает Азалин, его сосуд духа освободится и попадёт в Царство Теней.

Расколотый Тёмный лорд. Час Вознесения был неудавшейся попыткой Азалина стать одной из Тёмных сил. Его сущность теперь заточена в его сосуде духа, в разбросанных обломках его железной короны и в парящем янтарном саркофаге, известном как Слеза Короля. Тот, кто освободит сущность Азалина, станет новым Тёмным лордом.

Сорвавшийся с привязи Тёмный лорд. В Час Вознесения Азалин расщепил свою душу, оставив часть в Дарконе, тогда как большая её доля ускользнула сквозь метафизический разрыв между доменами — Слезу Короля. Теперь, под личиной учёного Фирана Зал'хонана, Азалин ищет тайны Тёмных сил в других доменах. Он не входит в Туманы без проводников, умеющих странствовать по ним, опасаясь, что иначе Тёмные силы его найдут.

Мёртвые служат
В Дарконе трупы Гуманоидов оживают Зомби через 24 часа после смерти. Эти трупы повинуются Азалину. Пока он числится пропавшим, они бредут извилистым путём к замку Авернус. Такие зомби избегают других существ, но сражаются со всем, что преграждает им путь.

Саван
Днём Туманы, окружающие Даркон, можно пересекать как обычно, путешествуя между доменами или регионами Даркона. Ночью Туманы вокруг домена становятся смертоносными и наступают на землю — порой на волосок, а порой неудержимыми валами. Существо, коснувшееся Савана, получает 7 (2к6) урона Некротической энергией и состояние Испуганный до конца своего следующего хода. Если существо убито Саваном или целиком вошло в него, оно исчезает. Что с ним происходит дальше — тайна.

Арка кампании в Дарконе

Кампании в Дарконе, скорее всего, строятся вокруг тайны Часа Вознесения. Кампания здесь может следовать такому плану:

Уровни 1–3. Персонажи прибывают в Даркон близ Иль Алука, Мартира-Бея или Невучарских источников. Вскоре они находят союзника среди тех, кто противостоит злодеям, рвущимся занять место Азалина: Алсио Метус, Даркалусу Рексу или Талисвери Эрис. Персонажи помогают защищать союзников и узнают о методах этих злодеев.

Уровни 4–15. Персонажи сталкиваются со злодеем региона. Вместо того чтобы сражаться с персонажами, злодей упрашивает отряд помочь ему установить власть над доменом: он верит, что это воссоединит регионы Даркона и покончит с угрозой Савана. Для этого нужно одолеть остальных злодеев домена или собрать рассеянные остатки силы Азалина. Персонажи трудятся ради спасения Даркона, исподволь подрывая планы своего злого покровителя.

Уровни 16–18. Приключения приводят персонажей в замок Авернус, где они должны либо забрать себе частицу мощи Азалина, либо узнать его судьбу. Так они могут вернуть Азалина — и обрушить его гнев на тех, кто посягал на его трон.

Тайны Авернуса

Приключение для персонажей 16-го уровня

Ситуация. Персонажи должны раскрыть тайну исчезновения Азалина.

Завязка. Угроза Савана и тех, кто рвётся занять трон Азалина, стала слишком велика, чтобы её игнорировать. Союзник направляет персонажей в единственное место, где можно найти ответы об исчезновении Азалина, — замок Авернус.

Столкновения

В этом приключении используется карта 2.7: замок Авернус. Прежде чем начать, обратитесь к разделу «Судьба Азалина» и продумайте подробности исчезновения Тёмного лорда. Этажи замка Авернус разобщены, и персонажи могут попадать на них в любом порядке.

Столкновения в Личгейте. Пока персонажи путешествуют по Личгейту или между этажами замка Авернус, бросьте по следующей таблице, чтобы определить, с чем они сталкиваются.

1к4	Столкновение
1	Два Арканалота, роющихся в поисках поживы
2	Два Дуллахана (см. главу 5) и два Кошмара
3	Два Преследующих ревенанта, замаскированных под обломки
4	Два Неумолимых крушителя (см. главу 5)

В Пасть. Внешний двор кишит ожившими трупами. Среди обломков таится Дух-нага по имени Лосса. Заметив персонажей, она выдаёт себя за Азалина и приказывает трупам сражаться. Те поднимаются тремя Сгустками зомби (см. главу 5).

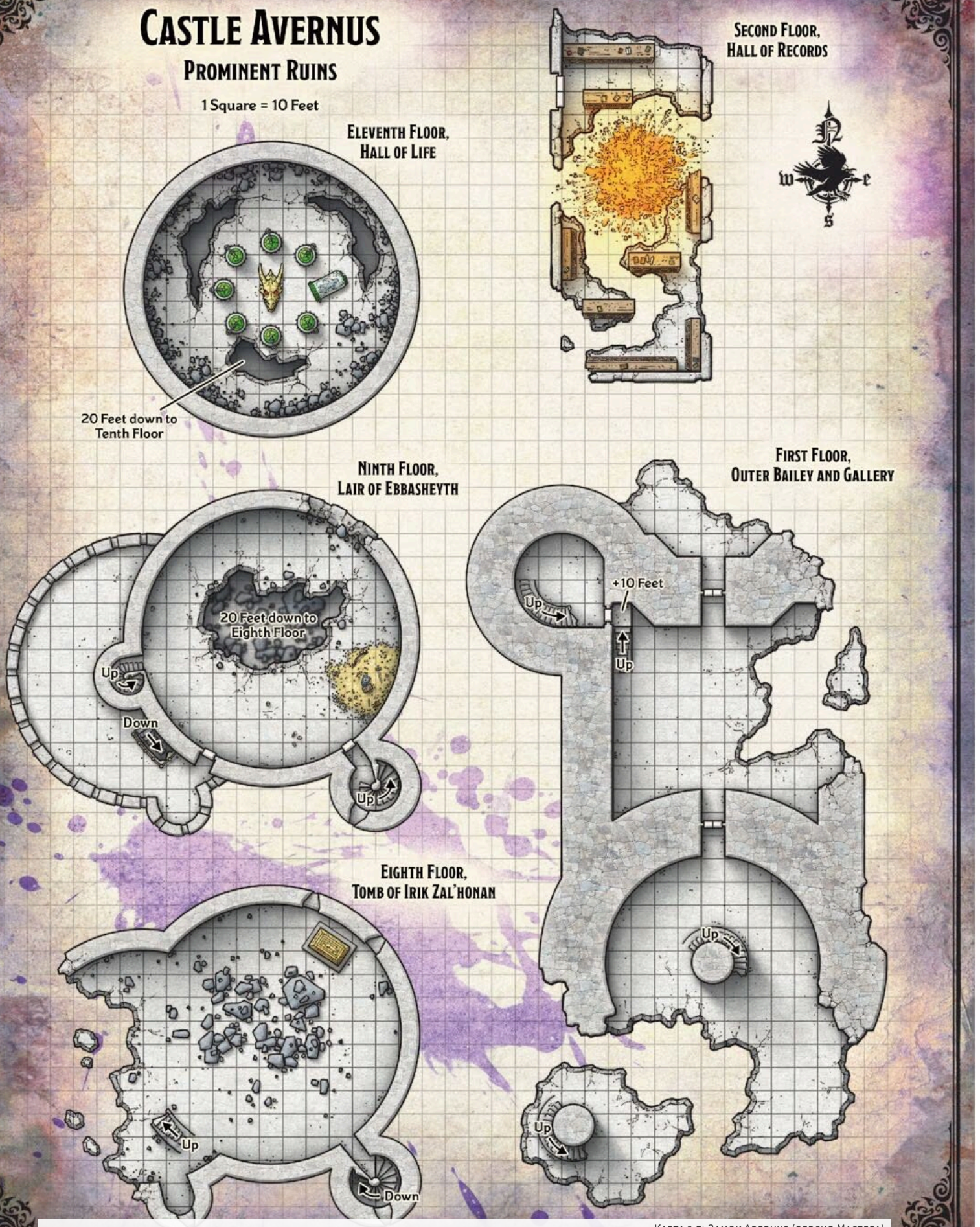
Архив. Эльзарат, Безразличное Привидение с парящей отсечённой головой, сокрушается о состоянии архива. Эльзарат рассказывает, что некогда здесь хранились жизнеописания всех умерших в Дарконе, но теперь книги разбросаны. Если его спросить о жизнеописании Азалина, привидение ищет и ничего не находит. Эльзарат не знает настоящего имени Азалина, но если спросить именно о жизнеописании Фирана Зал'хонана, привидение находит книгу. Это жизнеописание передаёт сведения из раздела «История Азалина» и ключевые подробности Часа Вознесения.

Склеп Ирика Зал'хонана. Привидение Ирик Зал'хонан является любому существу доброго мировоззрения и тем, кто взывает к нему. Ирик не может покинуть это место, но помогает тем, кто стремится вернуть его отца. Он знает, что истинное имя Азалина — Фиран Зал'хонан, и делится им с каждым, кто уничтожит осквернённый эксперимент в Зале жизни в руинах наверху. Что он сын Азалина, Ирик открывает лишь тем, кто спросит его прямо.

Зал жизни. В этом зале находятся драконий череп из золота и круг цилиндров из стекла и изумруда. Череп удерживается магией так, что сдвинуть его может лишь Азалин. Цилиндры растрескались и полны пузырящейся гнили. Если кто-то разобьёт все цилиндры, они сплавляются во Враждебную мерзость с тем же блоком статистики, что у Малого звёздного посланника (см. главу 5).

Логово Эббашейт. Теневой дракон Эббашейт находится в своём логове, при ней — посыльный Каргата (Средний Вампир — вестник ночи). Чудовища Враждебны, но любой персонаж, который совершит действие Влияние и преуспеет в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 16, может сделать их Безразличными. Персонажи, упомянувшие о своём желании вернуть Азалина, совершают эту проверку с Преимуществом. Став Безразличной, Эббашейт говорит персонажам, что подробности замыслов Азалина могут храниться в архиве. Если её спросят, какое имя искать, она не знает, но замечает, что это может знать дух в зале ниже.

Развязка. Жизнеописание Фирана Зал'хонана из архива раскрывает тайну исчезновения Азалина. Из него персонажи должны понять, как найти или вернуть Азалина либо как завладеть его силой. Кроме того, каждый персонаж получает дополнительно 9 800 опыта.



Карта 2.7: Замок Авернус (версия Мастера)
MIKE SCHLEY

Дементлье

Домен декадентского самообмана

Тёмный лорд: Сайдра д'Онэр
Жанры: тёмное фэнтези и психологический ужас
Отличительные черты: маскарады, декадентствующая аристократия, разложение общества, иллюзии, синдром самозванца
Талисманы Тумана: украшенная самоцветами или перьями маска, предмет поношенной дорогой одежды, туфелька из стекла или золота
Созвучная карта Тарокки: Шарлатан
Противостоящая карта Тарокки: Провидец



Дементлье, состоящее из города Порт-а-Люсин и его сияющих, окутанных туманом окрестностей, — это край, где правда задушена всеобщим самообманом. Всё в Порт-а-Люсине кажется бóльшим, чем есть на самом деле, а люди ведут себя так, будто редкие образцы величия и процветания — это норма. Под своим фасадом город прогнил.

Несмотря на повсеместные заверения в счастье и успехе, жители Дементлье борются за выживание и соблюдение приличий. Каждый силится скрыть свои невзгоды. Ложь — основа жизни в домене, и это создаёт питательную среду для мошенников и улыбчивых злодеев.

Места Дементлье

Место	Описание
Боннивильский музей моря	Зелёные окна заливают утопленным светом собранные в этом музее морские диковины и заспиртованных морских существ. Говорят, что выставленная здесь волчья носовая фигура корабля «Боннивиль» проклята.
Поместье д'Онэр	Дом Сайдры д'Онэр и место её Великих маскарадов; попасть туда можно лишь на щегольских гондолах знати или больших кораблях (см. «Логово Сайдры»).
Великая библиотека	Якобы не имеющее равных собрание Великой библиотеки насчитывает меньше тысячи названий — зато сотни экземпляров каждого. Среди непримечательных копий прячется несколько редких томов.
Дом воска	В Доме воска Александра дю Сира выставлены восковые копии дворян и знаменитостей. В подвалах томятся в заточении те, кого подменили правдоподобные восковые создания.
Особняк лорд-губернатора	Дом лорд-губернатора — самый большой и роскошный в городе. Прислуга содержит лишь часть поместья: в остальном, по слухам, обитают призраки прежних правителей города.
Собор Матери Слёз	Поклоняющееся Эзре духовенство грандиозного собора Матери Слёз оплакивает все страдания и ужасы мира, но не предпринимает ничего, чтобы исцелить их или бороться с ними.
Дворец Просвещения	Резиденция правительства Порт-а-Люсина полна пустых залов совета. Немногочисленные смотрители ухаживают за садами и коллекциями искусства, гражданских записей и архитектурных планов.
Флегетанская лечебница	Пациент со сверхъестественной способностью подчинять окружающих своей воле захватил Флегетанскую лечебницу. Он управляет её врачами и утверждает, что он — законный герцог д'Онэр.
Оперный театр Порт-а-Люсина	Опера — средоточие культуры Порт-а-Люсина, гордящееся нарядными галереями, но её закулисье — лабиринт, где время от времени пропадают работники сцены: жертвы яростных распрей.
Театр «Красная вдова»	Над оживлённым театром «Красная вдова» нависает скульптура гигантского багрового паука. Публику, похоже, не смущают истории о меняющих облик пауках, охотящихся на посетителей театра.
Три кривых фронтона	Ковен по-матерински заботливых Зелёных карг живёт в трёх кривых домах на Мельничной улице. Карги исполняют мечты своих гостей, но в их договорах всегда есть скрытый подвох.
Университет Дементлье	Университет Дементлье по большей части занят самовлюблёнными дворянами и их бестолковыми студентами. Немногие истинные учёные ведут настоящие исследования втайне от гоняющихся за влиянием коллег.
Больница Зувич	Больница Зувич предлагает умелое лечение, основанное на науке. Доктор Долорос Зувич признаёт, что рассказы некоторых её пациентов описывают встречи со сверхъестественными существами.

За отрицанием реальности, охватившим домен, стоит его Тёмный лорд — призрачная герцогиня Сайдра д'Онэр. Средоточие высшего света, эта герцогиня в маске опутывает городскую знать своими преувеличенными представлениями о

роскоши и учтивости. На её еженедельных балах-маскарадах гости обязаны соответствовать её ожиданиям. Тех, кто не сумел её очаровать, объявляют самозванцами и обращают в пепел её магией. Ужас перед Сайдрой сжимает и городскую бедноту: её убийственный облик без маски — Красная Смерть — крадётся по неосвещённым улицам, охотясь на всякого, кто пятнает её нелепое видение идеального общества.

Особенности домена

Дементлье известно следующими особенностями:

Город лжи. В Порт-а-Люсине ничто не является тем, чем кажется. Каждый притворяется успешнее, чем он есть. Большая и малая ложь наполняет повседневное общение. Все жители знают эти истины, но никто не смеет говорить о них вслух.

Великий маскарад. Каждую неделю герцогиня д'Онэр устраивает Великий маскарад. Приглашения на него жаждут получить все, а приглашённые, не явившиеся на бал, редко живут долго.

Лорд-губернатор. Управление Порт-а-Люсином лежит на плечах лорд-губернатора Марселя Гиньоля. Его консультируют советники-аристократы, включая герцогиню.

Маски. Декоративные маски — обычный аксессуар: их носят и на светских приёмах, и в повседневной жизни.

Места Дементлье

Величественные сооружения и кричащие променады Порт-а-Люсина ослепляют зрителей, отвлекая большинство от грязных улиц и тесных домишек за их пределами. Сельская округа Шатофо описана ниже, а другие примечательные места кратко представлены в таблице «Места Дементлье».

Шатофо

Жители Порт-а-Люсина говорят о сельской округе Шатофо, где знать проводит лето в своих поместьях и откуда идиллические деревни отправляют товары на продажу в город. Но никто не путешествует далеко за городские стены, никакие товары не прибывают извне, а Шатофо на самом деле не существует. Туманы подступают вплотную к Порт-а-Люсину, время от времени приоткрывая клочки лесов и лугов — но не более того. Тем не менее Шатофо остаётся удобным объяснением всему, что таинственно появляется или исчезает.



Карта 2.8: Порт-а-Люсин (версия Мастера)

Сайдра д'Онэр

Тёмный лорд, повелевающий иллюзиями

«Добро пожаловать, драгоценные гости, — яркие самоцветы в серебряной короне моего города. Наслаждайтесь всем, что вы заслужили и чего достойны. О... это ведь не оторванная пуговица, правда?»

— Сайдра д'Онэр

Герцогиня Сайдра д'Онэр знает, что её жизнь ей не принадлежит, — знает, что она вовсе не жива, — однако закрывает на это глаза ради блеска пустых празднеств и пародии на жизнь своей мечты. Герцогиня терроризирует Дементлье, заставляя домен подчиняться её желаниям. Тех, кто обнажает изъяны её фантазии и напоминает ей об отчаянии, которое она когда-то пережила, она убивает своей высасывающей жизнь силой.

Всякий ясно видит, что герцогиня д'Онэр не из числа живых. Тем не менее слуги и подхалимы льстят её осанке, красоте и множеству роскошных маскарадных нарядов. Когда Сайдра не устраивает декадентские приёмы, она снимает маску и ускользает в ночь. По улицам и переулкам Порт-а-Люсина Тёмный лорд рыщет в обличье Красной Смерти — убийственного духа, что охотится на лжецов, бедствующих и всех, кто напоминает ей о её скромном происхождении.

Сайдра властна и высокомерна, хотя совсем не знает жизни. Она боится разоблачения как самозванка и проецирует этот страх на других, яростно обвиняя их во лжи при малейшей улике или признаке вульгарности. Однако из таинственных писем и слухов Сайдра узнаёт, что её собственная простая, злобная семья живёт где-то за пределами её города. Их признания могли бы вывести все её обманы на свет.

Сайдра д'Онэр

Средняя Нежить, Нейтрально-злая

КЗ 13 **Инициатива** +11 (21)

Хиты 90 (12к8 + 36)

Скорость 5 футов, Полёт 60 футов (парение)

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	6	−2	−2	**Инт**	12	+1	+1
Лов	17	+3	+7	**Мдр**	14	+2	+6
Тел	16	+3	+3	**Хар**	17	+3	+3

Навыки Проницательность +10, Восприятие +6, Выступление +7, Скрытность +7

Сопротивления Кислота, Дробящий, Холод, Огонь, Колющий, Рубящий

Иммунитеты Некротическая энергия, Яд; Очарованный, Истощение, Схваченный, Парализованный, Окаменевший, Отравленный, Сбитый с ног, Опутанный, Бессознательный

Чувства Тёмное зрение 60 футов; пассивное Восприятие 16

Языки Общий

ПО 9 (опыт 5 000, в домене 5 900; БВ +4)

Особенности

Восстановление Тёмного лорда. Если Сайдра умирает, она возрождается со всеми своими Хитами через 1к10 недель где-то в Дементлье.

Бестелесное перемещение. Сайдра может перемещаться сквозь других существ и объекты, как если бы они были Труднопроходимой местностью. Она получает 5 (1к10) урона Чистой силой, если заканчивает ход внутри объекта.

Детектор лжи. Сайдра знает, когда слышит ложь.

Легендарное сопротивление (3/день, или 4/день в домене). Если Сайдра проваливает спасбросок, она может вместо этого преуспеть.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, Сайдра совершает с Помехой проверки характеристик и броски атаки.

Действия

Мультиатака. Сайдра совершает три атаки Некротическим всплеском. Одну из этих атак она может заменить применением Использования заклинаний.

Некротический всплеск. *Бросок рукопашной атаки:* +7, досягаемость 5 футов или дистанция 30 футов. *Попадание:* 14 (2к10 + 3) урона Некротической энергией.

Вытягивание жизни. *Спасбросок Телосложения:* Сл 15, одно существо, которое Сайдра видит в пределах 30 футов. *Провал:* 28 (8к6) урона Некротической энергией, и максимум Хитов цели уменьшается на число, равное полученному урону. *Успех:* Только половина урона.

Правда или смерть (1/день). Сайдра требует, чтобы существо, которое она видит в пределах 60 футов, назвало себя, и сотворяет Распад, целью которой становится это существо, не требуя Материальных компонентов и используя Харизму в качестве заклинательной характеристики (Сл 15, с Помехой, если цель лжёт).

Использование заклинаний. Сайдра сотворяет одно из следующих заклинаний, не требуя Материальных компонентов и используя Харизму в качестве заклинательной характеристики (Сл спасброска заклинаний 15):

Неограниченно: Очарование личности (только в облике герцогини), Страх (только в облике Красной Смерти).

Бонусные действия

Смена облика. Сайдра превращается в Красную Смерть или возвращается в свой истинный облик герцогини. Её игровые характеристики в обоих обликах одинаковы. Всё снаряжение, которое она носит или несёт, не преображается.

Легендарные действия

Использований легендарных действий: 3 (4 в домене). Сразу после хода другого существа Сайдра может потратить использование, чтобы совершить одно из следующих действий. Сайдра восстанавливает все потраченные использования в начале каждого своего хода.

Выпад. Сайдра совершает одну атаку Некротическим всплеском.

Теневая вуаль. Сайдра получает состояние Невидимый до начала своего следующего хода и может пролететь расстояние до половины своей скорости Полёта. Это состояние заканчивается досрочно сразу после того, как Сайдра наносит урон. Сайдра не может совершить это действие снова до начала своего следующего хода.

История Сайдры

Хотя Сайдра д'Онэр росла в нищете, она была высокомерной задирой: отец внушил ей, что втайне она — королевской крови. Когда отец женился



вновь, Сайдра терпела обиды и насмешки от чёрствой мачехи и сводных сестёр.

В ночь, когда отец открыл, что Сайдра лишь дальняя родственница знати, она сбежала из дома. У могилы матери проклятия Сайдры подслушала таинственная незнакомка. Эта похожая на добрую бабушку фигура предложила исполнить любое желание Сайдры. Услышав, чего та хочет, незнакомка расхохоталась и одела девушку в рубины и багровое платье. Блистательная Сайдра отправилась на бал-маскарад в честь коронации нового герцога этой земли.

На маскараде Сайдра очаровала герцога и его двор. Но когда колокола пробили полночь, самоцветы на её платье испарились, высвободив магический яд. Злая магия убила всех на маскараде — эта бойня исполнила бы кровожадное желание Сайдры и оставила бы её в шаге от трона. Пока Сайдра обходила дворец, полный умирающих, облака расползающегося яда поднялись таинственным туманом.

Когда туман рассеялся, Сайдра оказалась в роскошном поместье в Порт-а-Люсине. Слуги поместья признали её своей герцогиней, но смертельный яд обратил тело Сайдры в мертвенную дымку. Поскольку никто, казалось, этого не замечал, Сайдра предалась фантазии, будто её тщеславные желания сбылись.

Домен Сайдры

Присутствие Сайдры изменяет Дементлье, создавая следующие эффекты:

Закрытие границ. Находясь в своём домене, Сайдра может по желанию закрывать и открывать границы Дементлье. Пока границы закрыты, в Туманах, окружающих Дементлье, появляется сельская округа, называемая Шатофо. Существа в Туманах плутают среди похожих на лабиринт живых изгородей и стен тумана лишь для того, чтобы 2к6 часов спустя вновь выйти на окраины Порт-а-Люсина.

Вдохновенные лицедеи. Гуманоиды добавляют 1к8 к проверкам Харизмы (Обман или Выступление), совершаемым в маске.

Приглашение. На рассвете Сайдра может выбрать существо, чьё имя ей известно или которое она видела прежде. У этого существа появляются простая маска и приглашение на следующий Великий маскарад. Письмо и маска возникают в укромном, но заметном месте — например, на прикроватном столике или среди снаряжения.

Если Сайдра умирает, эти эффекты немедленно прекращаются. Эффекты возобновляются, если Сайдра обретает новое тело (см. её особенность «Восстановление Тёмного лорда»).

Логово Сайдры

Герцогиня обитает в поместье д'Онэр. Этот роскошный особняк и его ухоженные угодья занимают крупнейший остров залива Люсин.

Поместье д'Онэр

Поместье д'Онэр ярко освещено и заполнено дорогим убранством и произведениями искусства — среди них есть весьма недурные, но большинство посредственны. Поместье изображено на карте 2.9 и обладает следующими особенностями:

Парадный вход. Парадная лестница поднимается от входа в поместье к просторным балконам наверху. Этот широкий зал служит и бальной залой — средоточием светских приёмов герцогини.

Салоны. Поместье полно изысканных комнат, каждая со своей темой. Среди излюбленных — салон «Скобелофф» (оформленный в духе затонувшего корабля), салон «Сульфур» (с головокружительными обоями) и салон «Топ» (заставленный невзрачными чучелами).

Морские пещеры и причалы. Прибывающие в островное поместье на гондолах причаливают в этой изваянной морской пещере. От причалов к самому поместью поднимаются лестницы.

Второй этаж. Эти залы заперты и охраняются. Здесь находятся покои герцогини — безрадостное, пустое пространство, в котором Тёмный лорд обитает между ночными вылазками и светскими приёмами.

Приключения в Дементлье

Приключения в Дементлье строятся на тайнах и обмане, часто вовлекая иллюзии и сказочное великолепие, за которыми скрываются порок и убийства. Используйте этот раздел, чтобы создавать хоррор-приключения в этом домене.

Ужас в Дементлье

Приключения в Дементлье часто включают следующие элементы.

Ложь и лжецы

В Дементлье мало что можно принимать за чистую монету. Отвратительную еду могут называть изысканной, а чудовищное искусство — объявлять авангардом. Тех, кто не соглашается с такими заявлениями, могут высмеять за неспособность понять прелесть предмета. Это порождает испытания от комических до сюрреалистических. Бросьте по таблице «Обманы Дементлье» или выберите результат, чтобы придумать незамеченные события, способные привести к куда более широким последствиям.

Бич Красной Смерти

В промежутках между маскарадами Сайдра д'Онэр погружается в мысли о прошлом и в страх, что люди подозревают её неблагородное происхождение. В такие часы её блистательный фасад тускнеет, и она превращается в багрового духа. В этом обличье она ускользает в ночь и прочёсывает Порт-а-Люсин, выбирая целями больных, бедных и невоспитанных; тех, кто дурно отзывается о знати; и тех, кого она подозревает в расследовании её



Отчаявшаяся элита Порт-а-Люсина собирается на Великий маскарад в островном поместье герцогини д'Онэр
SYLVAIN SARRAILH

Обманы Дементлье

1к6	Лжец из Дементлье...
1	Утверждает, что лично знаком с герцогиней д'Онэр и потому заслуживает особого обращения.
2	Настаивает, что вкладывает все свои средства в решение проблемы, которую явно игнорирует.
3	Оказался в ловушке или ранен у всех на виду, но уверяет прохожих, что с ним всё в порядке.
4	Выдаёт свои пироги с крысятиной и вино из сточной воды за модные кулинарные новинки.
5	Изображает знатока, но его советы — нелепая или опасная чепуха.
6	Говорит, что его краденые товары привезены из Шатофо.

прошлого. Оставленные ею иссушённые тела приписывают печально известной фигуре, которую местные зовут Красной Смертью.

Использование Красной Смерти. Хотя жители Порт-а-Люсина не замечают жертв Красной Смерти — и даже могут отчитать труп за лень или пьянство в общественном месте, — персонажи вряд ли пройдут мимо тел, столь явно лишённых жизненных сил. Используйте такие трупы, чтобы напоминать группе: ложь жителей Дементлье — опасное отрицание реальности.

Арка кампании в Дементлье

Кампании в Дементлье часто строятся вокруг раскрытия и распутывания заговора. Кампания здесь может следовать такому плану:

Уровни 1–3. Кто-то просит персонажей в Порт-а-Люсине помочь найти пропавшего друга, оперного артиста или дворянина. Идя по следу, персонажи узнают, что это лишь одно из целой волны исчезновений, за которыми стоят опасные существа, прячущиеся у всех на виду, — такие как Горгульи, Крысиные оборотни или Восковые фигуры (см. главу 5).

Уровни 4–5. Тайна указывает на представителя элиты. Персонажи не могут получить доступ к этой особе, но знают, что этот дворянин посещает Великий маскарад герцогини д'Онэр. Персонажи должны подготовиться к празднику и проникнуть на него (см. ниже), чтобы узнать больше.

Уровни 6–8. Узнав, что подозрительный дворянин поддерживает исчезновения или наживается на них, персонажи обыскивают его дом или предприятие (например, оперный театр или Дом воска). Там они находят существ, стоящих за исчезновениями, и кладут конец их делам — скорее всего, обнаружив, что пропавшие люди превращены в чудовищ. Если дворянин сбегает, выманить его может приглашение на Великий маскарад, от которого невозможно отказаться, — и тогда развязка происходит прямо во время

праздника, что может навлечь на персонажей гнев герцогини д'Онэр.

Великий маскарад

Приключение для персонажей 4-го уровня

Ситуация. Великий маскарад — возможность для персонажей встретиться с дворянами Дементлье и добыть сведения, недоступные иным путём.

Завязка. Дата следующего маскарада известна всем. Чтобы попасть на него, персонажам нужно самим раздобыть костюмы и приглашения.

Столкновения

В этом приключении используется карта 2.9; оно состоит из следующих столкновений.

Убийственный наряд. От гостей Великого маскарада ждут пышных костюмов с причудливыми масками. Любой персонаж, на котором нет подобающего Костюма, маски и украшений стоимостью не меньше 100 ЗМ (или подходящих магических аналогов), совершает с Помехой проверки Харизмы в этом приключении. Доспехи нельзя носить с немагическим костюмом. Если персонаж в немагическом костюме становится Окровавленным, его костюм уничтожается.

Прибытие. У входа в поместье слуги проверяют приглашения персонажей. Персонаж с поддельным приглашением должен преуспеть в проверке Харизмы (Обман) Сл 10, чтобы его впустили. Провалившихся просят удалиться. Если те отказываются, с ними вступают в бой четыре Упыря в парадных одеждах и масках.

Маскарад. Великий маскарад разворачивается в трёх отделениях. Во время каждого из них персонажи могут решить танцевать, сплетничать, флиртовать или заняться чем-то ещё. Каждый персонаж может заработать своей группе известность в глазах гостей и хозяйки бала, производя хорошее впечатление на других приглашённых (подробнее об известности см. главу 3 «Руководства Мастера»). Каждое удачное взаимодействие может увеличивать показатель Известности группы на 1 за каждого персонажа за отделение.

Герцогиня д'Онэр ещё не появилась, но на маскараде смешались сотни других костюмированных дворян. Гости в масках могут называть свои имена, но, чтобы опознать даже знакомого, персонаж должен преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10. Особое внимание персонажам уделяют следующие гости:

Александр дю Сир (Средняя Восковая фигура; см. главу 5) выдаёт себя за человека и управляет Домом воска. Он уговаривает персонажей посетить его заведение. Его костюм с одной стороны — фрак, а с другой — бальное платье. Он Дружелюбен.

Анхель Пахаро (Средний Верволк) — прославленная дива оперы Порт-а-Люсина, и она Враждебна. Она любит унижать своих поклонников, но обожает лесть от других артистов. Она одета в костюм песца.

Жюльенна д'Онэр (Средний, Нейтрально-добрый Бандит) — Дружелюбный человек. Она жизнерадостна и держится без всякой утончённости. Она утверждает, что состоит в родстве с герцогиней, но по секрету признаётся, что её не приглашали. На Жюльенне поношенный костюм балерины.

Лорд-губернатор Марсель Гиньоль (Средний Благородный) Безразличен и вовсе не хотел приходить на праздник. Пожилой человек нервозен, не выносит громких звуков и ищет предлог уйти. Он одет в костюм улыбающегося шута.

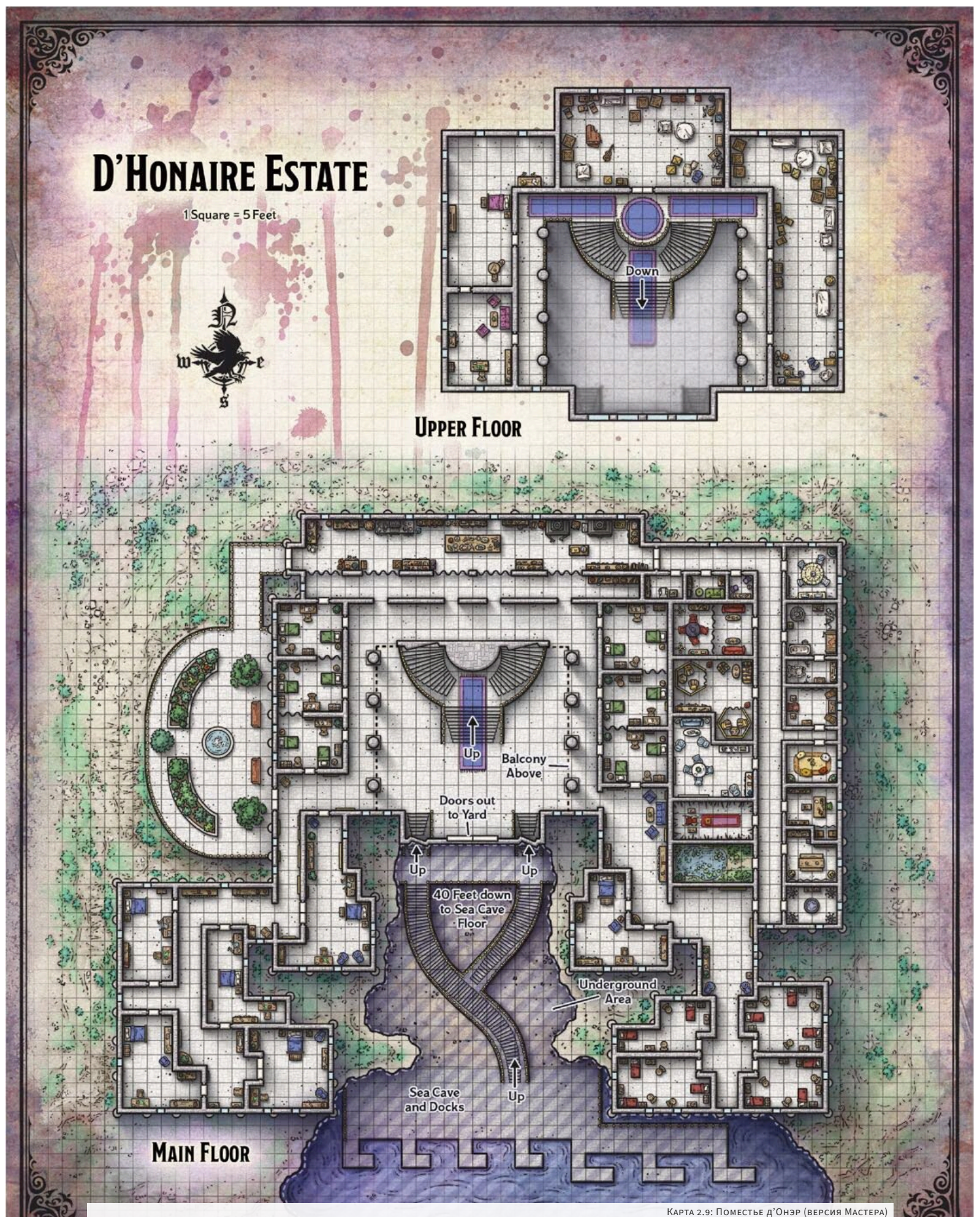
Рауль Рамо (Средний Капитан стражи) — служащий городской стражи. Он пытается угадать, кто есть кто и почему этих людей пригласили, но его догадки никуда не годятся. Он одет в костюм игрушечной обезьянки с тарелками.

Вульгарная стычка. После второго отделения двое гуляк в таких же костюмах, как у двух находящихся поблизости персонажей, замечают своих двойников. Возмущённые такой бестактностью, эти Берсерки вступают с ними в бой, вооружившись заточенными канделябрами (они действуют как Секиры). Если персонажи побеждают нападавших, показатель Известности группы увеличивается на 2.

Появление герцогини. После трёх отделений появляется Сайдра д'Онэр (см. ранее в этой главе). Она великолепна и ужасна, плывя над льстивой толпой. Приблизившись к персонажам, она останавливается, ахает от отвращения и указывает пальцем: «Вы! Никогда ещё я не видела столь дерзко бездарного самозванца! Кем вы себя возомнили, чтобы осквернять эти священные чертоги?!» Стоящая возле одного из персонажей Жюльенна д'Онэр начинает отвечать, и герцогиня мгновенно дезинтегрирует её. Вскоре появляется похожий на упыря слуга с совком, чтобы прибрать место, где стояла Жюльенна. Если участники группы провели с Жюльенной два отделения или больше, показатель Известности группы уменьшается на 1.

Развязка. Если показатель Известности группы равен 5 или меньше, герцогиня визжит, возмущённая тем, что нашла новых недостойных. Тут же появляются четыре Упыря-слуги и вступают в бой с персонажами; каждый раунд, пока отряд не покинет поместье, прибывают ещё два Упыря. Сама герцогиня не сражается.

Если показатель Известности персонажей равен 6 или больше, герцогиня, проплывая мимо в такт музыке, хвалит костюм одного из них. Если персонажи пришли на маскарад, чтобы встретиться с кем-то или повлиять на кого-то, вскоре после этого появляется тот самый человек, впечатлённый похвалой герцогини. Другие представители городской знати или люди, с которыми персонажи познакомились ранее этим вечером, тоже могут подойти к ним с приглашениями или предложениями работы. Каждый персонаж получает дополнительно 600 опыта.



Карта 2.9: Поместье д'Онэр (версия Мастера)

MIKE SCHLEY

Фальковния

Домен, осаждённый мертвецами

Тёмный лорд: Владеска Драков
Жанр: ужас катастрофы
Отличительные черты: истощающиеся запасы, надвигающаяся катастрофа, подозрительность, тоталитаризм, зомби
Талисманы Тумана: переписка из столицы, Лекара; снаряжение с меткой Кровавого Сокола; плоть зомби
Созвучная карта Тарокки: Тиран
Противостоящая карта Тарокки: Палач

Фальковния — земля в осаде. Опустевшие сельские просторы окружают разрушенные или осыпающиеся города. Уцелели лишь несколько отчаянных островков цивилизации, и держатся они не надеждой, а страхом перед безжалостными солдатами этого края. Возглавляемое генералом Владеской Драков, воинство Фальковнии ведёт отчаянную и временами успешную оборону против неумолимого врага: вечно растущих армий мёртвых.

Каждую луну из Туманов выходит новый легион зомби. Никогда не появляясь дважды в одном месте, орда прокатывается по краю, влекомая к самым густонаселённым скоплениям живых. А это неизменно означает столицу Фальковнии, Лекар, где негодные к службе и недокормленные новобранцы обороняют осыпающиеся стены плечом к плечу с генералом Драков и её элитными солдатами в багряных доспехах — Когтями. Во время осад зомби потери множатся, но чудеса и мгновения отчаянной доблести ещё не покинули Фальковнию. Народу становится всё меньше, но он продолжает сражаться.

После каждого нападения зомби фальковнийцы сжигают своих мертвецов, чинят что могут и шепчутся, что, быть может, настало время бежать из города. Неизменно кто-то говорит слишком громко — и солдаты волокут так называемого предателя на кол, в назидание прочим. Люди, может, и хотели бы покинуть свои дома, но Владеска Драков отказывается признавать поражение.

Особенности домена

Фальковния известна следующими особенностями:

Армия мёртвых. Каждую ночь новолуния тысячи изголодавшихся зомби выходят из Туманов, чтобы пожирать живых.

Высшая мера. За любое преступление в Фальковнии наказание одно: сажание на кол.

Гниющие останки. Фальковнию покрывают руины — города и деревни, раздавленные полчищами зомби и населённые отставшей от орд нежитью.

Солдаты-Когти. Фальковнийские солдаты, известные как Когти, патрулируют край, охотясь на дезертиров и чужаков, чтобы силой поставить их в строй. Офицеры Когтей носят приметные татуировки Кровавого Сокола — символа Владески Драков.



Места Фальковнии

Фальковния — домен, замерший в тревожной тишине: люди и звери прячутся, чтобы не привлечь внимания зомби и жестоких Когтей Драков. Ниже описан город Лекар, а другие примечательные места кратко представлены в таблице «Места Фальковнии».

Лекар

Единственный оставшийся в Фальковнии город живых, Лекар принимает на себя главный удар нашествия зомби. С момента основания город не раз перерастал свои стены, и теперь его кварталы разделены укреплениями. Во время первой осады зомби генерал Драков пожертвовала северным Речным кварталом: сотни душ были отданы на растерзание, но это позволило оставшимся защитникам отбросить орду зомби.

Ныне уцелевшие горожане живут в суровых условиях. Солдаты-Когти поддерживают порядок в тесных трущобах. Войска выводят горожан за стены — обирать руины и возделывать поля заброшенных ферм, но их урожаев никогда не хватает выжившим. Озлобленные и отчаявшиеся, солдаты всё же живут лучше гражданских: им обеспечены паёк и жильё в Бастионном квартале — районе только для Когтей вокруг командного центра генерала Драков в Зале Попечителя. Оттуда Драков ежедневно приказывает проводить публичные казни, пока новобранцы раздают припасы страждущим массам.



Карта 2.10: Фальковния (версия Мастера)
JARED BLANDO

Места Фальковнии

Место	Описание
Эйри	Стаи зомбированных хищных птиц нападают на любых живых существ близ деревни Эйри — особенно на тех, кто пользуется канатными паромами через реку Арчер.
Дельмюнстер	Зомби обходят идиллическую деревню Дельмюнстер стороной. Люди говорят, что её хранит упавшая звезда. Мало кто подозревает, что общиной завладело Телозахватное растение (см. главу 5).
Форт Ваттен	Отряд Когтей под командованием майора Оланы Крепо получил приказ охранять южную границу Фальковнии в форте Ваттен. В Лекаре уже много лун не получали от них вестей.
Госпиталь Хацимвас	Врачи уединённого госпиталя Хацимвас ищут лекарство от зомбификации — медицинское или сверхъестественное. Драков по загадочным причинам позволяет госпиталю работать беспрепятственно.
Морфензи	В руинах Морфензи скрывается застава Когтей. Здесь безнравственный учёный Вьорн Хорстман ставит чудовищные опыты, создавая живое оружие с помощью «первичной сыворотки».
Зильбервас	Разрозненные банды выживших, давших обет молчания, обирают руины города Зильбервас. Они обходят стороной зловеще подсвеченный дворец Декован, возвышающийся над руинами.
Штангенград	Безмолвные, покрытые шрамами духи простолюдинов и Когтей населяют разрушенный город-крепость Штангенград. Владеска запрещает входить в город, чтобы никто не узнал о свершившемся там злодеянии.
Горы Каменного Хребта	Рыцарь Гондегал возглавляет мятежников, противостоящих Когтям. Говорят, её оплот скрыт в горах Каменного Хребта, но тех, кто уходит к Гондегал, больше никто не видит.
Три Предателя	Между тремя озёрами, известными как Три Предателя, лежит илистая низина, где часто встают лагерем Вистани. Эти странники умеют избегать патрулей Когтей.
Лес Вигила	В густом лесу Вигила высятся исполинские чёрные деревья, называемые Часовыми Смерти. Молва твердит, что лес населён призраками, а корни этих деревьев дотягиваются до царства мёртвых.
Ивовый Дозор	Наспех возведённая башня Ивовый Дозор стоит на руинах церкви Эзры. Здешние Когти докладывают о странных огнях в ближнем лесу и звуках из катакомб внизу.

Владеска Драков

Тёмный лорд, ведущий войну с мертвецами

«Если вы подкрепление, извольте доказать, что стоите снаряжения, которое на вас надето. Мне нужны солдаты, а не новая приманка для нежити».

— Владеска Драков

Генерал павшей духом оккупационной армии, Владеска Драков правит теми крохами Фальковнии, что ещё не захвачены мертвецами. Хитрая властолюбица, она убеждена, что в погоне за победой допустимы любые средства — сколь бы безнравственными они ни были. Туманы истязают её, вечно держа на грани поражения: они изматывают её и заставляют смотреть, как её выверенные расчёты рушатся перед бесконечной чередой бедствий и непобедимой ордой врага. Драков всё время подталкивают к краю. Голод, недосып и нескончаемые требования перепуганных солдат и горожан толкают её к вспышкам паранойи и жестокости.

Владеска Драков

Средний Гуманоид (Человек), Законно-злой

КЗ 18 **Инициатива** +5 (15)

Хиты 170 (20к8 + 80)

Скорость 30 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	19	+4	+4	**Инт**	14	+2	+2
Лов	15	+2	+2	**Мдр**	13	+1	+1
Тел	18	+4	+8	**Хар**	16	+3	+7

Навыки Атлетика +8, Восприятие +5

Иммунитеты Испуганный

Снаряжение Пика, Копья (6), Проклёпанный кожаный доспех

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки Общий, Великаний, Орочий

ПО 12 (опыт 8 400, в домене 10 000; БВ +4)

Особенности

Восстановление Тёмного лорда. Если Владеска умирает, она возрождается со всеми своими Хитами через 1к10 недель где-то в Фальковнии.

Легендарное сопротивление (3/день, или 4/день в домене). Если Владеска проваливает спасбросок, она может вместо этого преуспеть.

Действия

Мультиатака. Владеска совершает две атаки Пикой. Одну атаку она может заменить атакой Насаживающим копьём.

Насаживающее копьё. *Бросок рукопашной или дальнобойной атаки:* +8, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) Колющего урона, и цель насажена на копьё Владески. Пока существо насажено, оно имеет состояние Опутанный и получает 3 (1к6) Колющего урона в начале каждого своего хода. Цель или существо в пределах 5 футов от неё может действием снять её с копья.

Пика. *Бросок рукопашной атаки:* +8, досягаемость 10 футов. *Попадание:* 15 (2к10 + 4) Колющего урона.

Артиллерийский огонь (1/день). *Спасбросок Ловкости:* Сл 15, каждое существо в Цилиндре радиусом 20 футов и высотой 60 футов с центром в точке, которую Владеска видит в пределах 300 футов. *Провал:* 13 (3к8) Дробящего урона плюс 13 (3к8) урона Огнём, и цель получает состояние Сбитый с ног. *Успех:* Только половина урона.

Реакции

Перенаправление атаки. *Триггер:* Существо, которое Владеска видит, совершает бросок атаки по ней. *Отклик:* Владеска выбирает Маленького или Среднего союзника в пределах 5 футов от себя. Она и этот союзник меняются местами, и целью атаки вместо неё становится союзник.

Легендарные действия

Использований легендарных действий: 3 (4 в домене). Сразу после хода другого существа Владеска может потратить использование, чтобы совершить одно из следующих действий. Владеска восстанавливает все потраченные использования в начале каждого своего хода.

Наступление. Владеска перемещается на расстояние до половины своей Скорости и совершает одну атаку Пикой.

Жуткое насаживание. Владеска совершает атаку Насаживающим копьём. Если атака попадает и цель — существо, каждый союзник цели в пределах 30 футов подвергается следующему эффекту. *Спасбросок Мудрости:* Сл 15. *Провал:* Цель получает состояние Испуганный до конца своего следующего хода. *Провал или успех:* Владеска не может совершить это действие снова до начала своего следующего хода.

Приказ баллисте. *Спасбросок Ловкости:* Сл 15, одно существо, которое Владеска видит в пределах 120 футов. *Провал:* 14 (4к6 + 3) Колющего урона, и Скорость цели уменьшается вдвое до конца её следующего хода.

История Драков

В родном мире Владеску Драков знали как Багряного Сокола — предводительницу непревзойдённой наёмничьей армии, называвшейся Когтями Сокола. В краю ожесточённо враждующих королевских семей она и её войска привели в исполнение тысячу древних обид и мелочных злодеяний. Драков сколотила состояние и собиралась рано отойти от дел, купив титул и землю, которой станет править.

Разграбление Йевере изменило её планы. Во время разорения этого города наёмники Драков зашли слишком далеко. В той резне Когти Сокола убили неповторимую душу. Никто не скажет, кем была эта душа — особой королевской крови, святой, ведьмой, ангелом, — но с её смертью мир ополчился против них.

Правящие семьи объединились, чтобы истребить Когтей. Благодаря своему тактическому гению Драков отразила преследователей и перешла в наступление. Одного за другим она атаковала былых покровителей: жгла деревни, силой ставила жителей в строй и сажала на кол всякого, в ком была хоть капля благородной крови. За годы трудов Драков выковала кровавую империю. Но когда она с войсками грабила пылающий город последнего из оставшихся врагов, их поглотил дым. Когда он рассеялся, всё, что они знали, исчезло.

Перенесённые в незнакомый край, Драков и её войска не теряя времени подчинили его. Этот





Зал Попечителя возвышается над немногими уцелевшими кварталами Лекара, ещё не павшими под натиском полчищ зомби
MIRO PETROV

неготовый к войне край пал быстро, почти добровольно. Взяв город Лекар, Драков провозгласила себя правительницей своей новой империи — Фальковнии.

Однако под безлунным небом мёртвые восстали против Драков: их когти заскребли по стенам Лекара прежде, чем успели поднять тревогу. Блестящие отчаянные манёвры Драков в конце концов отбросили зомби в ходе длившейся много дней Первой осады Лекара, но победа стоила ей большей части войск-ветеранов.

С тех пор Драков не раз была на волосок от потери своей державы. Каждую луну разворачивается новая отчаянная битва. Она без устали готовится к каждой из них, уверенная в конечной победе, но сомневающаяся в стойкости своих войск. Угрозами и публичными казнями на колу она добивается того, чтобы народ боялся её сильнее, чем нежити. И с каждым новолунием она выходит против неодолимого врага, никому не открывая тайну, известную ей одной: у каждого зомби — лицо невинного, которого когда-то предали мечу её солдаты.

Домен Драков

Присутствие Драков изменяет Фальковнию, создавая следующие эффекты:

Авторитарный режим. Союзники Драков совершают спасброски Мудрости с Преимуществом.

Закрытие границ. Драков не может закрывать и открывать границы своего домена. Границы Фальковнии обычно закрыты, но каждый месяц они открываются на одну неделю, начиная с ночи новолуния.

Бесконечная война. Всякий раз, когда существо, кроме Драков и её союзников, завершает Долгий отдых в домене, бросьте 1к20. При результате 1 существо не снимает ни одного уровня Истощения по итогам этого отдыха и получает 1 уровень Истощения.

Если Драков умирает, эти эффекты немедленно прекращаются.

Логово Драков

Захватив город, Владеска Драков заняла резиденцию власти Лекара, Зал Попечителя, под штаб своей армии. Со времён Первой осады Лекара одно бедствие за другим вынуждало Драков и её войска Когтей приспосабливать залы здания под военные нужды.

Зал Попечителя

Полированный мрамор и полные надежды мозаики Зала Попечителя ныне несут на себе грязь и шрамы от сапог захватчиков и орудий войны. Это



Карта 2.11: Зал Попечителя (версия Мастера)
MIKE SCHLEY

место изображено на карте 2.11 и имеет следующие особенности:

Палата пэров. Зал распущенного сената Лекара теперь служит командным центром офицеров Драков.

Покои Драков. Кабинеты на верхних этажах Зала Попечителя Драков приспособила под личные покои. Её спальня холодна и проста: в ней нет почти ничего, кроме жёсткой походной койки. Рядом она держит военный кабинет, полный карт и донесений, где одержимо разбирает сценарии отчаянных сражений. Через коридор — не пустующая без дела комната, полная пыточных устройств, многие из которых она придумала сама.

Лестница площади. Ежедневно Когти раздают жителям Лекара скудные пайки, пока другие солдаты казнят мнимых предателей, насаживая их на пики.

Приключения в Фальковнии

Приключения в Фальковнии строятся вокруг полчищ зомби, жестоких солдат и самой Драков. Используйте этот раздел, чтобы создавать хоррор-приключения в этом домене.

Ужас в Фальковнии

Приключения в Фальковнии часто включают следующие элементы.

Марш зомби
Зомби выходят из Туманов в ночь новолуния. Этот прилив несёт с собой повторяющуюся угрозу осады стен Лекара, но и по всему домену встреча с толпами зомби становится более вероятной. Используйте зомби из главы 5, «Бестиария» и других источников, чтобы создавать неожиданные и жуткие столкновения.

Когти Сокола
Военные силы Драков одновременно всецело подавляют и безнадёжно уступают числом. Хотя Когтей сравнительно немного, их организованности хватает, чтобы угнетать выживших фальковнийцев и насаждать тоталитарные законы Драков. Но против полчищ зомби Когти ведут проигрышную войну. Солдаты Когтей — это Воители-пехотинцы, а офицеры — Воители-ветераны.

Военное положение
Лекар — военная диктатура. Войска Драков проводят показательные казни на колу даже за малейшие провинности. Эти расправы насаждают порядок через ужас и ясно дают понять: зомби — не единственные чудовища этого края.

Только дурные решения
В Фальковнии есть одна простая истина: мёртвые убьют всех. Это почва для бесчисленных дурных решений — от вождей, идущих на чудовищные жертвы или закрывающих глаза на безнравственные поступки, до одиночек, делающих фаталистический выбор. Местные живут так, будто это их последний день, — ведь, скорее всего, так и есть.

В ловушке с мертвецами
Границы Фальковнии обычно закрыты, и Владеска Драков не властна над тем, когда они открываются. Всякий, кто входит в Туманы, окружающие Фальковнию, встречает бессчётных зомби. Путники, каким-то чудом разминувшиеся с этими шаркающими трупами, выходят из Туманов обратно в Фальковнию, преследуемые нежитью. В течение одной недели после ночи новолуния Туманы свободны от зомби, а границы открыты. В это время Драков высылает патрули Когтей прочёсывать кромку Туманов в поисках дезертиров. Избежать этих патрулей трудно, а стычки с ними часто привлекают зомби.

Арка кампании в Фальковнии
Фальковния — один из немногих доменов, где персонажи и Тёмный лорд могут оказаться по одну сторону, объединившись против неослабевающих полчищ зомби. Персонажи могут защищать народ Фальковнии плечом к плечу с Драков, но по мере того, как одержимость Тёмного лорда победой становится очевидной, им придётся балансировать между её доверием и верностью собственным принципам. Кампания здесь может следовать такому плану:

Уровни 1–4. Персонажи спасают группу простолюдинов и уступающих врагу Когтей от Зомби. Благодарный отряд приводит персонажей в Лекар, где народ славит их как героических «истиннорождённых Фальковнии». Владеска Драков вербует их, чтобы доставить разрозненные группки простого люда в безопасный Лекар.

Уровни 5–8. Персонажи видят страдания Лекара — и то, как некоторых из спасённых ими сажают на кол за неблагонадёжность. Мятежники умоляют их помочь тайно выводить людей из Лекара в скрытые лагеря в горах.

Уровни 9–12. Персонажей хватают Когти, но Драков предлагает им свободу, если они защитят южные ворота города, Врата Факелов, от надвигающейся осады зомби. Персонажи не знают, что Драков намерена пожертвовать воротами, как описано в приключении «Осада Лекара».

Осада Лекара

Приключение для персонажей 9-го уровня

Ситуация. Полчища зомби штурмуют Лекар. Владеска Драков рассчитывает одолеть их, пожертвовав персонажами и одним из районов Лекара.

Завязка. Персонажи получают приказ Драков — или мольбу горожан — оборонять Врата Факелов.

Врата Лекара
Это приключение разворачивается у ворот в южной стене Лекара — Врат Факелов — и у вторых ворот, ведущих в центральный район Лекара, — Врат Лоялистов. Врата Факелов испещрены следами бессчётных когтей зомби, но в остальном ворота одинаковы. И те и другие имеют следующие особенности:

Укрепления. Стены Лекара имеют 30 футов в высоту, а башни надвратного укрепления поднимаются на 40 футов. Зубцы на тех и других дают защитникам Укрытие на три четверти от угроз из-за стены.

Ворота. Изрубленные в боях створки надвратного укрепления — Огромные объекты с КЗ 19, 72 Хитами и Иммунитетом к урону Ядом и Психической энергией. Любой персонаж, находящийся рядом с механизмом над воротами, может открыть или закрыть их за 1 раунд.

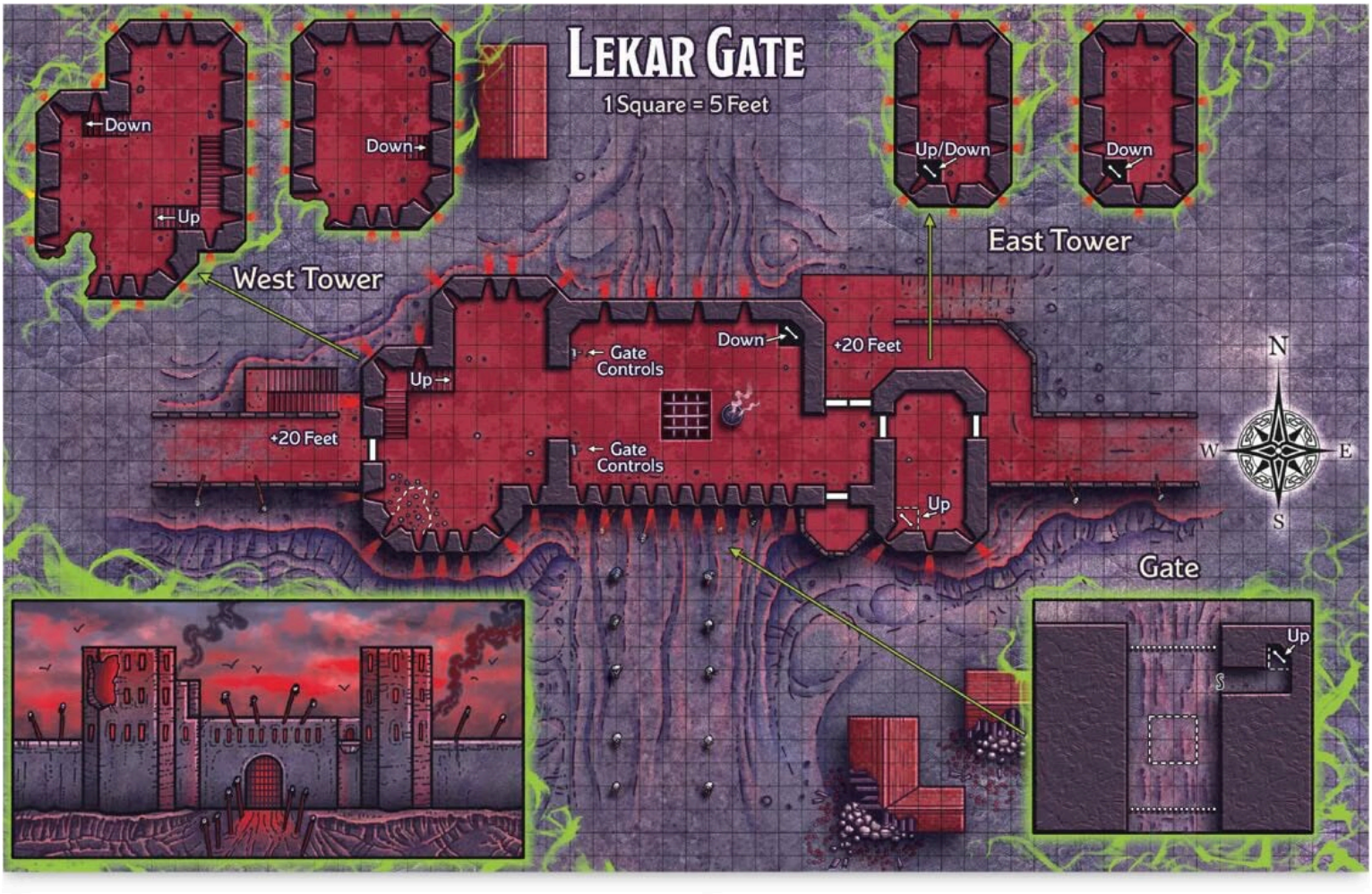
Столкновения
Эти столкновения начинаются у Врат Факелов, для которых используется карта 2.12. Персонажи могут расположиться где пожелают. Опишите неопытных солдат, охраняющих другие посты, и зомби за пределами карты, но не отслеживайте их действия в бою. Когда вы будете готовы начать осаду, таблица «События осады по раундам» показывает, что происходит в каждом раунде. Дальнейшие разделы описывают эти события подробнее.

Атака зомби. Зомби бредут с юга и атакуют створки надвратного укрепления. Вместо того чтобы совершать за врагов отдельные атаки по воротам, считайте, что ворота получают 4к6 урона всякий раз, когда раунд заканчивается, а рядом с ними находится зомби. Опустившись до 0 Хитов, ворота разрушаются. Если это происходит, войска бегут, как описано в разделе «Кульминация осады».

События осады по раундам

Раунд	Событие осады
1	Появляются восемь Зомби и шесть Зомби-огров.
3	Появляются четыре Зомби-огра и Зомби-бехолдер.
5	Появляются два Сгустка зомби (см. главу 5). Когти подкатывают к воротам повозку с севера.
6	Когти поджигают фитили на повозке.
7	Появляются четыре Зомби-огра. Когти бегут.
8	Повозка взрывается (если этому не помешали).
9	Взрыв (см. «Кульминация осады»).

Когти Драков. Начиная с раунда 5 любой персонаж на стенах или за ними, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 12, замечает позади ворот Когтей (четырёх Воителей-ветеранов). Когти считаются союзными войсками, так что тревоги это вызывать не должно. Когти действуют,



Карта 2.12: Врата Лекара (версия Мастера)
STACEY ALLAN & WILLIAM DOYLE

как указано в таблице «События осады по раундам». Если с ними вступают в бой, они бегут.

Повозка Когтей. В этой повозке — бочонки с порохом. Персонаж рядом с повозкой, потративший раунд на её осмотр, обнаруживает взрывчатку. В раунде 6 любой персонаж, который заметил Когтей и видит их, наблюдает, как они устанавливают фитили. Если никто не помешает солдатам поджечь фитили и не потушит горящие, повозка взрывается в конце раунда 8. Существа в пределах 30 футов от неё в момент взрыва совершают спасбросок Ловкости Сл 12, получая 42 (12к6) урона Огнём при провале или половину этого урона при успехе. Взрыв уничтожает створки надвратного укрепления, сколько бы Хитов у них ни оставалось.

Кульминация осады. Осада продолжается, пока не разрушены ворота надвратного укрепления или до конца раунда 9. В конце раунда 9 взрыв в сотнях футов к западу разрушает часть городской стены, и Зомби устремляются в Лекар. Уцелевшие солдаты покидают посты — ясно, что Врата Факелов вот-вот падут. Эти выжившие мчатся через трущобы к Вратам Лоялистов.

Врата Лоялистов. Врата Лоялистов ничем не отличаются от Врат Факелов; для них используется карта 2.12: Врата Лекара. Когда персонажи прибывают с юга, ворота закрыты. Сотни уцелевших солдат и обитателей трущоб криком умоляют стражу пропустить их. Ворота охраняют солдаты-Когти (восемь Воителей-пехотинцев) и Владеска Драков (см. ранее в этой главе). Драков благодарит охваченную паникой толпу за её жертву и раскрывает свой замысел: поджечь трущобы, как только внутрь хлынут зомби. Персонажи могут открыть ворота и впустить толпу с помощью механизма в надвратном укреплении, но Драков и её войска сражаются, чтобы этому помешать.

У персонажей есть 4 раунда, прежде чем группы из 1к6 Зомби начнут появляться с юга в конце каждого раунда. Описывайте, как эти зомби нападают на толпу, но не отслеживайте её Хиты. Если персонажи откроют ворота до появления зомби, каждый из них получает дополнительно 5 900 опыта.

Поражение Драков. Если Драков повержена, границы Фальковнии открываются, и несколько лун зомби не выходят из Туманов. Одни люди отстраиваются, другие бегут в Туманы. Однако по прошествии этого времени Драков появляется вновь и медленно возвращает себе власть над Фальковнией. Границы закрываются, и вскоре возвращаются зомби.

Хар'Акир

Домен древних мертвецов

Тёмный лорд: Анхтепот
Жанр: тёмное фэнтези
Отличительные черты: древние гробницы, опасности пустыни, утраченные боги, мумии
Талисманы Тумана: канопа, скарабей из лазурита, свиток с иероглифами
Созвучная карта Тарокки: Монах
Противостоящая карта Тарокки: Ворон

Бесчисленные поколения гробниц и монументов задыхаются в обсидиановых песках пустынного домена Хар'Акир. Здесь былое великолепие лежит в забвении, а живые склоняются в услужении мумифицированному богу-царю — Анхтепоту.

Из золотой пирамиды в Городе Мёртвых Анхтепот правит как глас богов и бессмертный фараон. Неумирающему лорду нет дела ни до его домена, ни до забот смертных. Вместо этого он без устали рассылает слуг на поиски единственного, чего жаждет: своего ка — недостающей части его расколотой души.

Пока фараон одержим потерянной душой, его слуги терзают домен от его имени. В потаённых гробничных дворах мумии, известные как Дети Анхтепота, повелевают культами, выдавая себя за посланников таинственных богов. А в выстроенном из сырцового кирпича городе Мухаре жрецы Анхтепота надзирают за всеми сторонами жизни, отмеряя пищу достойным и карая богохульников. Но и все прочие слуги фараона ведут поиски таинственного ка Тёмного лорда, хотя лишь его Дети знают правду об этом «сокровище». Каждый из них отчаянно ищет хоть какую-то зацепку, чтобы умилостивить Анхтепота и уберечься от его гнева.

Особенности домена

Хар'Акир известен следующими особенностями:

Далёкий фараон. Народ Хар'Акира знает, что их правитель — бессмертный, обитающий в золотой горе, называемой Покоем Фараона. Лишь жрецы могут входить в эту исполинскую пирамиду.

Суровая среда. Сильная жара и ветра — обычное дело в Хар'Акире (см. «Руководство Мастера»), а вода здесь скудна.

Забытые руины. Пустыни Хар'Акира усеяны остатками странной и славной империи. Происхождение этих руин остаётся загадкой.

Таинственные боги. Народ Хар'Акира поклоняется пантеону ложных или безмолвных богов. Манипуляторы или заблуждающиеся жрецы от имени этих богов и фараона надзирают за всеми сторонами жизни общества.

Сохранённые мертвецы. Акирцы мумифицируют своих мёртвых, чтобы фараон мог призвать их на службу. Сжигать мёртвых — преступление.



Места Хар'Акира

В Хар'Акире властвуют коварные, сюрреалистичные пустыни, покорные воле Анхтепота. Лабиринт и город Мухар описаны ниже, а другие примечательные места кратко представлены в таблице «Места Хар'Акира».

Лабиринт

Бесчисленные усеянные ловушками руины Хар'Акира соединяются под пустыней в скрытый лабиринт, называемый просто Лабиринтом. Чудовищные Мумии и ещё более странные существа рыщут по этим разветвлённым туннелям. Тем не менее некоторые жрецы пользуются немногими нанесёнными на карты участками, чтобы незримо перемещаться по домену.

Мухар

Город Мухар — единственное постоянное поселение в Хар'Акире. Здесь благочестивый люд благодарит богов за воду и пищу оазиса Мухар. Из крупнейшего сооружения города, храма Эсе, верховная жрица Ису Рехкотеп говорит от имени фараона Анхтепота во всех делах; её слово считается и царским указом, и божественным вердиктом. Анхтепоту всё равно, как Ису правит Мухаром, пока она поддерживает порядок и использует своё влияние, продолжая его нескончаемые поиски. Тех, кто вызвал недовольство Ису или противится её жрецам-стражам, сбрасывают в Пасть Ору — провал, соединяющийся с Лабиринтом.



Карта 2.13: Хар'Акир (версия Мастера)
MARCO BERNARDINI

Места Хар'Акира

Место	Описание
Ломаная пирамида	У этой изогнутой пирамиды из чёрного гранита нет ни внутренних помещений, ни очевидного назначения. Иные акирцы утверждают, что она хранит магию забытого бога, которой можно управлять с помощью древней музыки.
Город Мёртвых	Город Мёртвых слагают исполинские статуи и богато украшенные гробницы героев и жрецов. Эти склепы взбираются к золотой пирамиде Анхтепота размером с гору — Покою Фараона.
Раскопки Харафека	Историк Харафек обнаружил на этих раскопках множество гробниц. Каждая, будучи вскрыта, высвобождает проклятие, поэтому Харафек постоянно нанимает новых работников, чтобы те принимали эти проклятия на себя.
Оазис Мухар	Оазис Мухар снабжает город Мухар и привлекает хищников, таких как Химеры и Гигантские скорпионы. В засуху вода отступает, обнажая у берегов гробницу из лазурита.
Пирамида Оусы	Пирамида Оусы хранит врата в загробный мир, но лишь Туте — Дитя Анхтепота с головой шакала — знает, как войти внутрь. Последователи Туте в шакальих масках стремятся принести в жертву всех чужаков.
Тропа Аспида	Каньон, известный как Тропа Аспида, населяют смертоносные змеи. Духи убитых этими змеями могут явиться любому, кого знали при жизни, и произнести десять слов, прежде чем исчезнуть.
Красный оазис	Акирцы говорят, что боги отдали Красный оазис животным и что его воды — яд для людей. В окрестностях охотятся сверхъестественно хитрые львы, приносящие жертвы стоящему неподалёку монументу.
Пески Суте	В пустыне бушуют две исполинские песчаные бури: Дыхание Забытых и Дыхание Ложных. Бури устраивают испытания, карающие тех, в чьей жизни нет ни весомости, ни веры.
Слёзы Сека	Говорят, воды Слёз Сека исцеляют любой недуг, но оазис стерегут мрачные Сфинксы. Ответы на загадки сфинксов обычно находятся в других доменах.
Гробница Сенмета	Дитя Анхтепота по имени Сенмет замышляет похитить трон фараона. Из своей гробницы Сенмет странствует по Лабиринту и разжигает мятеж среди живых и мёртвых.
Белый оазис	Белый оазис считается святыней. В заброшенной каменоломне неподалёку, называемой Приютом Реки, обитает множество проклятых и умирающих отшельников, ищущих очищения в водах оазиса.

Анхтепот

Тёмный лорд, жаждущий смерти

«Склонись перед фараоном — как слуга или как прах».

— Анхтепот

Анхтепот знал предательство и завоевания. Он знал божественность и власть. Но теперь он знает лишь скуку и отчаяние. Он желает одного — вернуть утраченное ка, которое, как ему известно, сокрыто в Хар'Акире. С ним он надеется вновь стать смертным, умереть и предстать перед судом своих богов. Обернётся это покоем или забвением — ему безразлично. Анхтепот ищет лишь конца, и он и его приспешники будут бичом Хар'Акира, пока он его не найдёт.

Анхтепот

Средняя Нежить, Законно-злой

КЗ 17 **Инициатива** +6 (16)

Хиты 202 (27к8 + 81)

Скорость 30 футов, Полёт 30 футов (парение)

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	18	+4	+4	**Инт**	15	+2	+8
Лов	10	+0	+0	**Мдр**	20	+5	+11
Тел	17	+3	+3	**Хар**	16	+3	+3

Навыки История +8, Восприятие +11, Религия +8

Уязвимости Огонь

Иммунитеты Некротическая энергия, Яд; Очарованный, Истощение, Испуганный, Парализованный, Отравленный

Чувства Истинное зрение 60 футов; пассивное Восприятие 21

Языки Небесный, Общий, Драконий

ПО 17 (опыт 18 000, в домене 20 000; БВ +6)

Особенности

Восстановление Тёмного лорда. Если Анхтепот умирает, он возрождается со всеми своими Хитами через 1к10 недель где-то в Хар'Акире.

Легендарное сопротивление (3/день, или 4/день в домене). Если Анхтепот проваливает спасбросок, он может вместо этого преуспеть.

Сопротивление магии. Анхтепот совершает с Преимуществом спасброски против заклинаний и других магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Анхтепот совершает четыре атаки Всплеском отрицательной энергии. Он может заменить одну из атак применением Использования заклинаний, чтобы сотворить Слово силы: ошеломление.

Всплеск отрицательной энергии. *Бросок рукопашной или дальнобойной атаки:* +11, досягаемость 5 футов или дистанция 60 футов. *Попадание:* 26 (6к6 + 5) урона Некротической энергией.

Использование заклинаний. Анхтепот сотворяет одно из следующих заклинаний, не требуя компонентов и используя Мудрость в качестве заклинательной характеристики (Сл спасброска заклинаний 19):

Неограниченно: Рассеивание магии, Предсказание, Волшебная рука (рука Невидимая), Слово силы: ошеломление

1/день каждое: Поднятие мертвеца, Солнечный ожог

Прикосновение смерти (Перезарядка 6). Анхтепот касается одного существа в пределах 5 футов. Если у существа 80 Хитов или меньше, оно умирает. В противном случае оно получает 52 (8к12) урона Некротической энергией.

Легендарные действия

Использований легендарных действий: 3 (4 в домене). Сразу после хода другого существа Анхтепот может потратить использование, чтобы совершить одно из следующих действий. Анхтепот восстанавливает все потраченные использования в начале каждого своего хода.

Смертельный удар. Анхтепот совершает одну атаку Всплеском отрицательной энергии.

Длань судьбы. *Спасбросок Силы:* Сл 19, одно существо Большого размера или меньше, которое Анхтепот видит в пределах 60 футов. *Провал:* 14 (2к8 + 5) урона Чистой силой, и цель толкается или притягивается на расстояние до 20 футов по прямой от Анхтепота или к нему. *Успех:* Только половина урона. *Провал или успех:* Анхтепот не может совершить это действие снова до начала своего следующего хода.

Пески времени. Анхтепот телепортируется на расстояние до 60 футов в незанятое пространство, которое видит. *Спасбросок Харизмы:* Сл 19, каждое существо в Эманации радиусом 10 футов, исходящей от Анхтепота в пространстве его назначения. *Провал:* 11 (2к10) урона Некротической энергией, и цель магическим образом стареет на 10 лет. *Успех:* Только половина урона. *Провал или успех:* Анхтепот не может совершить это действие снова до начала своего следующего хода.

История Анхтепота

В стране, называвшейся Землёй Тростника и Лотосов, Анхтепот служил царскому роду верховным жрецом. Старые фараоны умирали, новые восходили на трон, и влиятельный жрец уверился, что боги желают видеть на престоле более мудрого правителя. В день восшествия нового фараона Анхтепот поднял своих жрецов и убил своего господина. Но он неверно оценил волю народа: разъярённая толпа восстала и казнила жрецов-предателей.

Более того, Анхтепот неверно оценил и волю богов. Когда после смерти он предстал перед ними, бессмертные отреклись от него, прокляв его и закрыв ему путь в загробный мир. Они вернули его в мир живых, но вырвали часть его души — ка, жизненную сущность, что одушевляет всех живых существ.

Анхтепот очнулся в ловушке собственного трупа, когда его мумифицировали вместе с его вероломными последователями. Прошли неисчислимые века, но в тот день, когда в Земле Тростника и Лотосов угасла последняя память об Анхтепоте, пелены верховного жреца истлели, и Анхтепот выполз из своего саркофага. Он вышел из гробницы в незнакомой земле — Хар'Акире.



В этом новом краю Анхтепот нашёл благочестивый народ, преданный тем самым богам, которым он некогда служил. За несколько поколений он истребил эту веру, заменив её ложными божествами собственного измышления, говорить от имени которых мог лишь он один. Анхтепот также воскресил жрецов, погребённых вместе с ним, как мумий-владык, заменив их головы головами зверей и чудовищ, священных для его новой веры. Эти Дети Анхтепота служили ему, как служили при жизни, и вместе мёртвые покорили души Хар'Акира.

За прошедшие века Анхтепот так и не создал землю, о которой мечтал. Его слуги строят козни против него, его народ не процветает, а его монументы рассыпаются в прах за считаные столетия. Честолюбие Анхтепота иссохло. Теперь он стремится лишь вернуть свою душу и с её помощью положить конец своему проклятому бессмертию.

Домен Анхтепота

Присутствие Анхтепота изменяет Хар'Акир, создавая следующие эффекты:

Палящее солнце. Любое открытое пространство Яркого света в Хар'Акире — это область сильной жары (см. «Руководство Мастера»).

Закрытие границ. Находясь в своём домене, Анхтепот может по желанию закрывать и открывать границы Хар'Акира. Пока границы закрыты, Туманы, окружающие Хар'Акир, наполняются вихрящимся песком. Существо, впервые за ход входящее в Туманы или начинающее там свой ход, получает 2к6 Рубящего урона.

Власть над нежитью. Нежить с ПО 5 или ниже в Хар'Акире имеет состояние Очарованный и подчиняется приказам Анхтепота.

Если Анхтепот умирает, эти эффекты немедленно прекращаются.

Логово Анхтепота

Гробница Анхтепота — чёрная пирамида размером с гору, называемая Покоем Фараона, — возвышается над Городом Мёртвых. Её видно из любого уголка Хар'Акира.

Особенности Покоя Фараона

Древний и богато украшенный, Покой Фараона хранит бесчисленные изображения таинственных божеств и Анхтепота в образе идеализированного фараона. Большую часть этой исполинской пирамиды занимает лабиринт гробниц с ловушками, бальзамировочных комнат и сокровищниц. Широкие пути, которыми ходят слуги Анхтепота, ведут мимо смертоносных боковых проходов к вершинам монумента. Основные места показаны на карте 2.14 и обладают следующими особенностями:

Гробница Анхтепота. Погребальные сокровища и рельефы, покрывающие стены гробницы Анхтепота, разбиты — на них веками вымещал досаду сам Анхтепот. За украшенным самоцветами троном скрыт основательно изувеченный саркофаг. В нём Анхтепот ждёт вестей об обнаружении своего ка, поднимаясь, лишь когда его потревожат незваные гости или призовут слуги из зала погребальной барки, расположенного ниже.

Погребальная барка. Анхтепот представляет своё путешествие в загробный мир плаванием по реке. В богато украшенном ритуальном зале он приготовил погребальную барку и прочие церемониальные принадлежности, необходимые для путешествия после обретения его ка.

Малые гробницы. По всей пирамиде разбросаны святилища, залы мумификации и склепы слуг Анхтепота. Среди них — погребальные покои нескольких Детей Анхтепота и сына Тёмного лорда, Тутепота.

Святилище Анхтепота. Обширное открытое святилище хранит зловещие статуи богов Хар'Акира и колонны, покрытые резьбой с преувеличенными и вымышленными событиями правления Анхтепота. В ночь полнолуния приходит в действие скрытый магический подъёмник, открывающий доступ к гробницам наверху.

Приключения в Хар'Акире

Приключения в Хар'Акире связаны с древними тайнами, культистами-манипуляторами, древними мертвецами и поисками пропавшего ка Анхтепота. Используйте этот раздел, чтобы создавать хоррор-приключения в этом домене.

Ужас в Хар'Акире

Приключения в Хар'Акире часто включают следующие элементы.

Дети Анхтепота

Анхтепот воскресил жрецов, погибших вместе с ним, как Мумий-владык, даровав каждому голову животного или чудовища, соответствующего вымышленным богам, которых он навязал Хар'Акиру. Дети Анхтепота выдают себя за предвестников этих богов, управляя культами и жречеством домена. Некоторые из них устали от отрешённости Анхтепота и стремятся низложить фараона — в особенности вероломная мумия-владыка Сенмет.



Из храма Эсе жрецы фараона Анхтепота управляют народом Мухара
MAIHORE

Боги Хар'Акира

Анхтепот уничтожил все свидетельства о божествах, которым народ Хар'Акира поклонялся в былые века, заменив тот пантеон богами собственного сочинения, кратко описанными в таблице «Боги Хар'Акира».

Боги Хар'Акира

Бог	Животное	Сфера забот
Ану	Шакал	Суд над мёртвыми
Эсе	Орикс	Жизнь и живые
Неб	Ржавильщик	Переход от жизни к смерти
Ору	Гидра	Космический порядок
Оуса	Ворон	Смерть и мёртвые
Сек	Стрекоза	Исцеление и жизнь
Суте	Трёхглазая кошка	Отчаяние и раздор

Жрецы фараона

Жрецы Хар'Акира исполняют волю Анхтепота, не подозревая, что их божества ложны. Они высматривают чужаков и знамения, связанные с сокровищем, которого жаждет их фараон, не зная его истинной природы. Многообещающих чужаков приводят к верховной жрице Ису Рехкотеп в храм Эсе в Мухаре. Погрязшая в роскоши верховная жрица сама хочет завладеть тем, что ищет её фараон, намереваясь использовать это, чтобы манипулировать Анхтепотом.

Душа Тёмного лорда

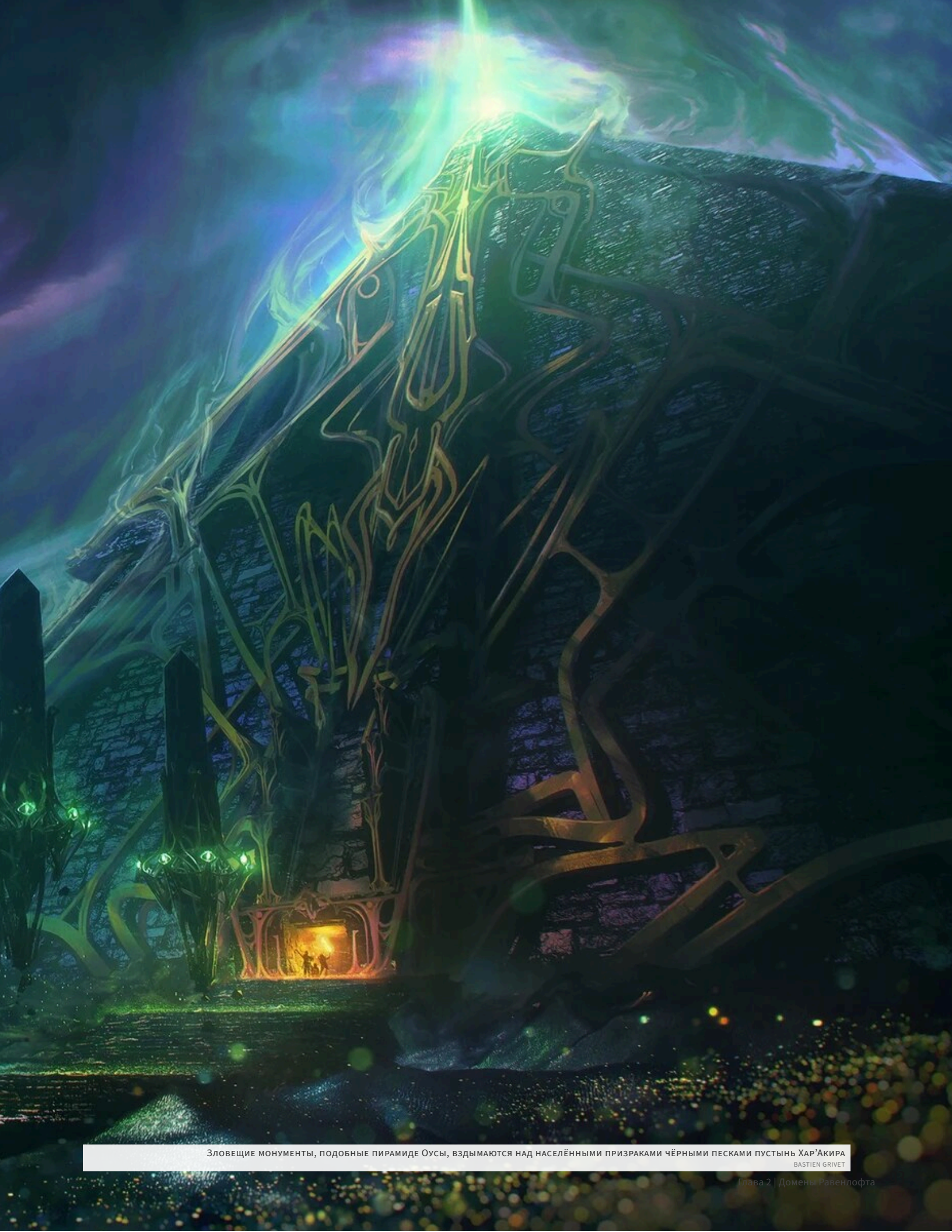
1к8	Ка Анхтепота — это...
1	Анх, священный для старых богов Хар'Акира.
2	Благословение, даруемое тем, кто выдержал испытания в нескончаемых песчаных бурях домена.
3	Канопа с сердцем фараона, сокрытая в забытой гробнице.
4	Ястреб или гигантский орёл, кружащий у солнца.
5	Воплощение в радостной песне, которую поёт народ Мухара.
6	Осколки самоцвета, сокрытые в каждом из Детей Анхтепота.
7	Душа персонажа — возможно, обладателя черты «Отголоски души» (см. главу 1).
8	Дух невинного целителя, похожего на фараона, каким тот был при жизни.

Душа фараона

Анхтепот ищет своё ка — недостающую часть своей души. Какую форму оно примет, решать вам. Бросьте по таблице «Душа Тёмного лорда» или выберите результат, чтобы определить форму ка Анхтепота.

Когда Тёмный лорд вернёт своё ка, Анхтепот сможет восстановить свою душу, совершив сложный ритуал длительностью 1 час, включающий принесение в жертву живого человека. Лишь тогда он сможет отправиться в загробный мир — а удастся ли ему это, решают Тёмные силы.





Зловещие монументы, подобные пирамиде Оусы, вздымаются над населёнными призраками чёрными песками пустынь Хар'Акира
BASTIEN GRIVET

Арка кампании в Хар'Акире

Кампании в Хар'Акире часто строятся вокруг вероломных жрецов домена, его древних гробниц и охоты за ка Анхтепота. Кампания здесь может следовать такому плану:

Уровни 1–4. Персонажи помогают жрецу по имени Басрас обыскивать погребённый дворцовый комплекс, полный ловушек, в поисках таинственного сокровища. Внутри они находят набор непомерно больших каноп. Они относят их Ису Рехкотеп в Мухар, но верховная жрица объявляет их никчёмными. Басраса сбрасывают в Пасть Ору.

Уровни 5–10. Ису Рехкотеп нанимает персонажей для поисков пропавшего сокровища фараона. Она посылает их в Гробницу Сенмета за ковчегом, полным древних свитков, утверждая, что именно их жаждет фараон. (На самом деле она не знает, что именно ищет фараон.)

Уровни 11–15. Когда персонажи возвращают свитки Ису, Басрас (теперь — Нежить) раскрывает, что верховная жрица собирается с их помощью подчинить Мумию-владыку и выступить против Анхтепота, как описано в приключении «Свитки мёртвых».

Свитки мёртвых

Приключение для персонажей 12-го уровня

Ситуация. Верховная жрица Ису Рехкотеп объявляет, что нашла сокровище, которое так долго искал Анхтепот, и готовится поднести его фараону во время ритуала в пирамиде Покой Фараона. На самом деле она собирается с помощью свитка, подчиняющего Дитя Анхтепота по имени Сенмет, уничтожить фараона и занять его трон.

Завязка. Жрица Де'ра боится, что фараон обрушит свой гнев на жителей Мухара, когда замысел верховной жрицы раскроется. Она предлагает персонажам 5 000 ЗМ и случайный магический предмет из таблицы «Реликвии — редкие» из «Руководства Мастера», если они остановят Ису.

Столкновения

В этом приключении используется карта 2.14; оно состоит из следующих столкновений.

Исследование пирамиды. Ритуал Рехкотеп проходит в полнолуние, когда вход в Покой Фараона стоит открытым. Покой Фараона — исполинское сооружение, но путь, которым Рехкотеп и её последователи прошли сквозь плотную пыль и песок нижних ярусов, хорошо заметен. Подробности нижних уровней пирамиды выходят за рамки этого приключения.

Выси пирамиды. Когда персонажи достигают Святилища Анхтепота на верхних уровнях Покоя Фараона и когда они входят в Малые гробницы, бросьте по следующей таблице, чтобы определить, что таится внутри.

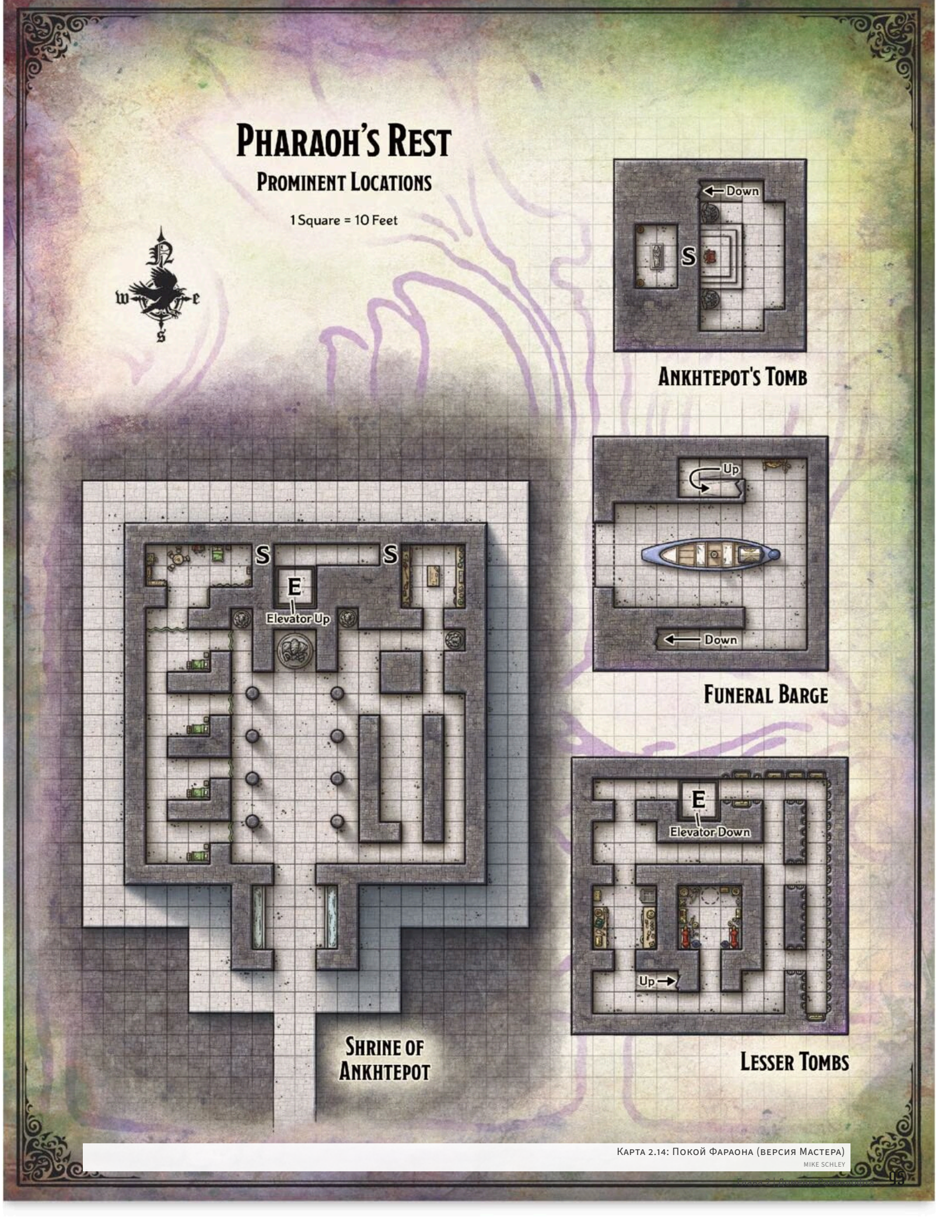
1к6	Столкновение
1	Дао, принуждённый защищать пирамиду
2	Три Невидимых охотника, распевающих проклятия
3	Четыре Мумии и два Пса смерти
4	Две Мумии и два Щитостража
5	Два Каменных голема, обряженных фараонами
6	Четыре Призрака из чёрного песка

Место ритуала. На уровне погребальной барки Ису Рехкотеп (Средний, Законно-злой Верховный жрец) готовится призвать Анхтепота из его гробницы ритуалом, в котором используется гонг на церемониальном корабле. Тем временем её защищают два Священника и два Культиста смерти. Ису избегает боя, но если кто-то из её союзников падёт, она достаёт древний папирусный свиток и зачитывает его, призывая Сенмета.

Мумия. Если Ису зачитала свиток, через 1 раунд после поражения её союзников появляется Мумия-владыка Сенмет. Ису приказывает ему уничтожить персонажей, и он повинуется. Сенмет сражается, пока не будет уничтожен он сам или свиток в руках верховной жрицы. Ису не вступает в бой и пытается сбежать, если Сенмет уничтожен.

Свиток. Персонаж, находящийся рядом с Ису, может выкрасть у неё свиток, преуспев в проверке Ловкости (Ловкость рук) Сл 16 либо совершив действие, если у неё есть состояние Недееспособный или Опутанный. Любой персонаж может совершить действие, чтобы уничтожить свиток, но не может использовать его, чтобы приказывать Сенмету. Если свиток уничтожен, Сенмет становится Враждебен к Ису.

Фараон. Когда с Ису и Сенметом покончено, у пути, ведущего наверх к его гробнице, появляется Анхтепот (см. ранее в этой главе). Он требует, чтобы персонажи немедленно удалились — но вернулись с его пропавшим ка. Если они это сделают, их ждут сказочные богатства. Если нет — они изведают его гнев. Персонажи, выбравшиеся из гробницы после встречи с Анхтепотом, получают дополнительно 4 700 опыта.



Карта 2.14: Покой Фараона (версия Мастера)

MIKE SCHLEY

Хазлан

Домен, обречённый магией

Тёмный лорд: Хазлик
Жанры: тёмное фэнтези и ужас катастрофы
Отличительные черты: аморальные заклинатели, магические эксперименты, истерзанная магией среда, дикая магия
Талисманы Тумана: амулет с Оком Хазлика, лапка гремишки, лоскут красной мантии
Созвучная карта Тарокки: Прорицатель
Противостоящая карта Тарокки: Призрак

Хазлан — домен, лишённый жизненных сил, истерзанный магическими катастрофами и наводнённый чудовищными порождениями. Здешняя аморальная элита заклинателей так злоупотребляла магией, что та стала непредсказуемой и опасной в использовании.

Эти магические злоупотребления поощряет Хазлик, зулкир домена, — этот титул означает «волшебник-повелитель». Тёмный лорд выставляет себя могущественнейшим волшебником домена, а всех прочих считает либо подмастерьями, либо подопытными. При этом Хазлик скрывает, что утратил способность постигать новую магию. Параноидальный и властный, Хазлик беспрестанно шпионит за обитателями своего домена через Очи Хазлика. Эти вездесущие символы в форме глаза появляются на зданиях, украшениях, одежде и самих жителях по всему домену — и через эти глаза Тёмный лорд наблюдает. Хазлик следит за своим доменом без устали, упиваясь страхом своего народа, поощряя соперничество между подмастерьями и выискивая магические новшества, которые можно присвоить.

Особенности домена

Хазлан известен следующими особенностями:

Око Хазлика. Жители утверждают, что похожий на глаз узор, называемый Оком Хазлика, несёт благословение Хазлика и отгоняет опасную магию. На деле этот символ — сенсор магической слежки Хазлика.

Магократия. Хазланом правит волшебник Хазлик. Его подмастерья вольны беспрепятственно эксплуатировать землю и её жителей ради своих магических экспериментов.

Расколотый магией. Последствия магических катастроф уродуют домен: реки отравлены алхимическими стоками, земля иссечена шрамами магических взрывов, повсюду вырываются непредсказуемые опасности.

Дикая магия. Магия в Хазлане ненадёжна, что приводит к опасным побочным эффектам (см. «Дикая магия Хазлана»).



Места Хазлана

Магические катастрофы и сверхъестественные ландшафты делают засушливые просторы Хазлана ещё смертоноснее, а его природные каменные изваяния — ещё диковиннее. Поселения Слай-Вар и Тоялис описаны ниже, а другие примечательные места кратко представлены в таблице «Места Хазлана».

Слай-Вар

В Слай-Варе маги, одержимые желанием заслужить благосклонность Тёмного лорда, возводят архитектурно несуразные башни, попирающие законы физики. Всё необходимое жители создают магией, поэтому нужды в торговле почти нет. Оттого лабиринты улиц и узловатые мосты между сплетёнными друг с другом усадьбами стоят до жути пустыми. Немногочисленные простолюдины, решающиеся пройти этими сюрреалистическими улицами, часто исчезают — став жертвами магических стражей или волшебников, видящих в лишённых магии людях материал для своих экспериментов.

Тоялис

Крупнейший город Хазлана, Тоялис населён бедными работящими простолюдинами, которых объединяет ужас перед владеющей магией элитой домена. Грубые деревянные и глинобитные постройки города покрыты красочными изображениями магических существ, тайных символов и Ока Хазлика. Раз в несколько недель один из подмастерьев Хазлика приводит в Тоялис процессию из слуг и магических диковин в поисках новых слуг, подмастерьев или материала для магических



Карта 2.15: Хазлан (версия Мастера)
MARCO BERNARDINI

Места Хазлана

Место	Описание
Бальзамовый лес	Растение в сердце густого Бальзамового леса способно исцелить любую болезнь. Пугает то, что лес жив, разумен и подвержен мукам: он кричит, стоит потревожить хотя бы лист.
Варево	Алхимические отходы из деревни Рамулай отравили ядовитую топь, известную ныне как Варево. Ручьи и трясины то и дело извергают буйных грибных существ и магические эффекты.
Павшие Сёстры	Павшие Сёстры — три горы, обрушившиеся в треугольные бездонные провалы. Здесь часто разбивают лагерь Вистани.
Бесплотный лес	Растения и существа Бесплотного леса обратились в камень. Это состояние заразно.
Лакуна	Лакуна — область стелющихся по колено туманов, тянущихся к местам могущественной магии, таким как дворец Хазлика, Венефикус. Всякий, кто ступает в эти туманы, исчезает, и мало кто возвращается.
Знаки	Сигилы могущественнейших подмастерьев Хазлика отмечают землю исполинскими геоглифами, усиливающими магию. Лакуна разрастается в сторону этих Знаков — и четвёртого, таинственного глифа.
Долина Лунного Камня	Каждое новолуние в эту пустошь рушатся метеоры и потусторонние существа.
Курган Червя	Земля из глубинных недр поднялась, образовав столовую гору Курган Червя и выпустив на волю десятки Пурпурных червей. Над этим краем властвует старый червь-альбинос Могилопийца.
Орбитокласты	Орбитокласты — парящие скальные образования, напоминающие инструменты для лоботомии. Их заострённые концы поворачиваются в сторону ближайшего носителя магии.
Философское яйцо	Культ искажённых магией существ поклоняется восьмиэтажному яйцу из цитрина. Культ ищет пророка, которого никогда не касалась магия, чтобы выпустить заключённую внутри сущность антимагии.
Плайи	Некогда озёра, ныне Плайи — изрытые зыбучими песками кормовые угодья Пурпурных червей.
Рамулай	Шахты близ деревни Рамулай дают редкие магические элементы. Плавильни перерабатывают эти нестабильные ресурсы, но тем самым магически отравляют людей и землю.
Кипень	Безжизненный край Кипень крошится и осыпается в Туманы. Тяжёлый шаг может проломить его поверхность.

экспериментов. Воцаряется атмосфера карнавала: подмастерье демонстрирует свои магические достижения и устраивает состязания, чтобы оценить способности местных — магические и не только. Уходя, процессия мага забирает с собой горожан, признанных ценными.

Хазлик

Тёмный лорд отчаяния и магической катастрофы

«Ты здесь новичок, я же вижу. Впечатли меня — и, быть может, я позволю тебе стать моим новым подмастерьем».

— Хазлик

Параноидальный и самовлюблённый архимаг Хазлик цепляется за власть, хотя его магические устремления сверхъестественным образом подавлены. С тех пор как Хазлик вошёл в Хазлан, его магия стала нестабильной. Сотворённые им заклинания ведут себя непредсказуемо и быстро угасают — большинство держится не дольше часа, — а его магические творения разваливаются примерно за день. Мысль о том, что об этом узнают другие, ужасает Тёмного лорда, и потому он выдаёт чужие труды за свои, шпионит за возможными соперниками и приказывает вести безрассудные исследования природы магии и своего домена.

Хазлика терзают яркие кошмары, в которых былые соперники глумятся над ним и мучают его. Тёмный лорд избегает сна, поддерживая бодрость магическими настойками, отчего его бросает то в изнеможение, то в нервную дрожь, то в паранойю.

Хазлик знает, что его домен разрывают на части магические катастрофы — и многие из них сотворил он сам. Однако он открыто отрицает разорение своего края: страх перед лавиной разрушений сталкивается в нём с неспособностью признать собственную неправоту.

Хазлик

Средний Гуманоид (Человек, Волшебник), Хаотично-злой

КЗ 16 **Инициатива** +13 (23)

Хиты 154 (28к8 + 28)

Скорость 30 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	10	+0	+0	**Инт**	20	+5	+10
Лов	16	+3	+3	**Мдр**	15	+2	+7
Тел	12	+1	+1	**Хар**	16	+3	+3

Навыки Тайная магия +10, История +10, Восприятие +7

Иммунитеты Психическая энергия; Очарованный (при действующем Сокрытии разума)

Снаряжение Боевой посох

Чувства пассивное Восприятие 17

Языки Бездны, Общий, Драконий, Великаний, Инфернальный, Подземный

ПО 14 (опыт 11 500, в домене 13 000; БВ +5)

Особенности

Восстановление Тёмного лорда. Если Хазлик умирает, он возрождается со всеми своими Хитами через 1к10 недель где-то в Хазлане.

Легендарное сопротивление (3/день, или 4/день в домене). Если Хазлик проваливает спасбросок, он может вместо этого преуспеть.

Сопротивление магии. Хазлик совершает с Преимуществом спасброски против заклинаний и других магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Хазлик совершает три атаки Мистическим взрывом.

Мистический взрыв. *Бросок рукопашной или дальнобойной атаки:* +10, досягаемость 5 футов или дистанция 150 футов. *Попадание:* 21 (3к10 + 5) урона Чистой силой.

Использование заклинаний. Хазлик сотворяет одно из следующих заклинаний, используя Интеллект в качестве заклинательной характеристики (Сл спасброска заклинаний 18):

Неограниченно: Обнаружение магии, Обнаружение мыслей, Маскировка, Невидимость, Свет, Доспехи мага (учтены в КЗ), Волшебная рука, Фокусы

2/день каждое: Полёт, Молния (версия 5-го уровня)

1/день каждое: Конус холода, Сокрытие разума (сотворяется до боя), Наблюдение, Телепортация

Бонусные действия

Волна дикой магии. Хазлик проявляет один из следующих магических всплесков, выбирая целью существо, которое видит в пределах 120 футов. Пока Хазлик Окровавленный, он проявляет два всплеска (бросьте 1к4; перебросьте, если Хазлик уже использовал этот всплеск в этом ходу):

1: Туманное перемещение. Хазлик может телепортировать цель на расстояние до 30 футов в незанятое пространство, которое он видит, на поверхности или в жидкости, способной выдержать цель.

2: Порча глаз. *Спасбросок Телосложения:* Сл 18. *Провал:* Цель получает состояние Ослеплённый до конца её следующего хода.

3: Вспышка разума. *Спасбросок Интеллекта:* Сл 18. *Провал:* 13 (2к12) урона Психической энергией, и цель не может совершать действие Магия до конца её следующего хода.

4: Схлопывание. *Спасбросок Ловкости:* Сл 18. *Провал:* Цель получает 10 (3к6) урона Чистой силой. *Провал или успех:* Каждое существо в пределах 5 футов от цели получает 10 (3к6) урона Чистой силой.

Реакции

Защитная магия (3/день). Хазлик сотворяет Контрзаклинание или Щит в ответ на триггер этого заклинания, используя ту же заклинательную характеристику, что и Использование заклинаний.

Легендарные действия

Использований легендарных действий: 3 (4 в домене). Сразу после хода другого существа Хазлик может потратить использование, чтобы совершить одно из следующих действий. Хазлик восстанавливает все потраченные использования в начале каждого своего хода.

Мистический удар. Хазлик совершает одну атаку Мистическим взрывом.

Мистическая телепортация. Хазлик телепортируется на расстояние до 60 футов в незанятое пространство, которое видит, и каждое существо в пределах 10 футов от покинутого им пространства получает 11 (2к10) урона Чистой силой. Хазлик не может совершить это действие снова до начала своего следующего хода.

История Хазлика

В мире Торил Хазлик возвысился в рядах безжалостных Красных Волшебников Тэя. Высокомер-



ный и убеждённый, что смертность — слабость, он искал сокровенные истины магии, пути в миры, скрытые внутри психики, и власть над самой реальностью.

По мере роста могущества у Хазлика завязывались распри с другими Красными Волшебниками, и многие из них заканчивались тем, что его недруги оставались с магическими шрамами. Но одного соперника Хазлик одолеть не мог — волшебника Индрефикуса. Постепенно Хазлик стал одержим Индрефикусом, видя в нём единственного достойного противника. Индрефикус разделял гениальность и высокомерие Хазлика, и они целыми сезонами были то лютыми врагами, то страстными любовниками. Они подталкивали друг друга к свершениям магического гения — революционным и чудовищным. Всё оборвалось, когда Хазлик узнал, что Индрефикус замыслил предать его, чтобы снискать расположение правящих зулкиров Тэя. С разбитым сердцем и в ярости Хазлик пленил Индрефикуса и подверг его кошмарным магическим манипуляциям, навсегда превратившим его в терзаемый болью живой магический портал. Хазлик представил своё творение зулкирам, надеясь заручиться их покровительством.

Зулкиры открыли, что Индрефикус не предавал Хазлика. Это правящие маги, следившие за возвышением пары и опасавшиеся их амбиций, подорвали их, прежде чем те стали угрозой. Более того, превращение Индрефикуса они сочли мерзостью. В наказание зулкиры постановили, что каждый маг, которому Хазлик оставил шрамы, вправе отплатить ему тем же, выжигая на нём свои личные символы. Когда первый из толпы соперников Хазлика с клеймом наготове приблизился к волшебнику, Хазлик бежал сквозь стонущий портал, которым стал Индрефикус.

Хазлик очутился среди истерзанных болью грёз Индрефикуса. Сам того не ведая, он попал в Домен Ужаса, известный как Земли Кошмаров, где его преследовали вопли и проклятия Индрефикуса. После месяцев мучений Хазлик бежал в Туманы и в конце концов вышел в край, не знавший магии. Его тэйские татуировки стали золотыми и исказились в символы, означающие «предатель». Не смутившись, Хазлик магией подчинил народ этого нового края, присвоил себе титул зулкира и нарёк свои земли Хазланом.

Домен Хазлика

Присутствие Хазлика изменяет Хазлан, создавая следующие эффекты:

Закрытие границ. Находясь в своём домене, Хазлик может по желанию закрывать и открывать границы Хазлана. Пока границы закрыты, Туманы вокруг Хазлана кишат чудовищными магическими экспериментами. Существо, впервые за ход входящее в Туманы или начинающее там свой ход, должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, иначе оно получает 5 (1к10) урона Чистой силой и состояние Опутанный до начала своего следующего хода. Существо совершает этот спасбросок лишь один раз за ход.

Истрёпанная магия. Всякий раз, когда существо (кроме Хазлика и его союзников) сотворяет заклинание, используя ячейку заклинаний 5-го уровня или выше, оно бросает по таблице «Волна дикой магии» из «Книги игрока», создавая магический эффект.

Магические кошмары. Находясь в своём логове, Венефикусе, Хазлик может сотворять Подсматривание, не требуя компонентов и используя ту же заклинательную характеристику, что и его действие Использование заклинаний. У сотворённого таким образом заклинания дистанция — весь Хазлан; Хазлик может видеть, но не слышать через сенсор, а сам сенсор может появиться только на Оке Хазлика.

Если Хазлик умирает, эти эффекты немедленно прекращаются. Эффекты возобновляются, если Хазлик обретает новое тело (см. его особенность «Восстановление Тёмного лорда»).

Логово Хазлика

Увенчанный багровыми башнями дворец Хазлика, Венефикус, стоит на вершине зубчатой столовой горы, называемой Красной кручей. Тёмному лорду прислуживают штат магических творений и самые искусные из его подмастерьев.

Особенности Венефикуса

Венефикус захламлён легкомысленными магическими эффектами и магическими предметами, которые больше не занимают Хазлика. Это место изображено на карте 2.16 и имеет следующие особенности:

Залы триумфа. Многочисленные приёмные залы, выставочные галереи и сады наслаждений соперничают друг с другом в роскоши, и каждый выставляет напоказ гротескные произведения искусства и трофеи достижений Хазлика.

Дом уединения. Стоящий особняком Дом уединения заперт магией, и Хазлик запрещает кому-либо входить внутрь. По ночам изнутри доносятся приглушённые крики и пробивается мерцающий свет.

Красная башня. Красную башню занимают личные покои Хазлика. Магические порталы соединяют бессчётные демипланарные покои, из которых состоит башня. Где-то внутри находится планетарий Хазлика — многоэтажное магическое устройство, позволяющее Тёмному лорду смотреть через любое Око Хазлика в домене.



Око Хазлика взирает на город Слай-Вар и приближающуюся свиту одного из подмастерьев Тёмного лорда
SAM KEISER

Приключения в Хазлане

Истории в Хазлане строятся вокруг радикальных магических экспериментов, сверхъестественных ландшафтов, соперничества магов и магической слежки. Используйте этот раздел, чтобы создавать хоррор-приключения в этом домене.

Ужас в Хазлане

Приключения в Хазлане часто включают следующие элементы.

Очи Хазлика
Хазлик шпионит за обитателями своего домена с помощью Ока Хазлика. Этот похожий на глаз сигил украшает здания, одежду, талисманы и существ по всему домену. Местные утверждают, что символ защищает их от опасной магии и существ. Хазлик же использует эти глаза, чтобы следить за полезными или опасными магами и укреплять свою славу вездесущего повелителя.

Хазлик нередко посылает верных подмастерьев или магических существ схватить тех, чьё поведение, увиденное через глаза, его оскорбило. Таких он превращает в материал для экспериментов в Слай-Варе или Венефикусе.

Дикая магия Хазлана
Из-за безудержных магических экспериментов магия в Хазлане работает с перебоями. Всякий раз, когда существо в Хазлане тратит ячейку заклинаний, чтобы сотворить заклинание, или активирует магический предмет, оно бросает 1к10. При результате 1 оно высвобождает случайный магический эффект. Бросьте по таблице «Волна дикой магии» из главы 3 «Книги игрока», чтобы определить эффект. Попробуйте описывать эти результаты жутким образом, не меняя самих эффектов, как в этих примерах:

- Призванные существа используют предписанные блоки статистики, но внешне искажены так, что напоминают нежить или аберраций.
- Эффекты, телепортирующие заклинателя, переносят его в туманную пустоту, полную угрожающих силуэтов.
- Эффекты, действующие на существ, вызывают тревожные ощущения — будто под кожей копошатся уховёртки, а зубы силятся вырваться на волю.

Всякий, кто открыто носит Око Хазлика, может раз в день отказаться от такого броска по таблице «Волна дикой магии».

Подмастерья Хазлика
Десятки магов служат Хазлику подмастерьями. В промежутках между редкими унизительными групповыми уроками у Тёмного лорда эти подмастерья состязаются друг с другом, стремясь впечатлить Хазлика и раздвинуть границы магических новшеств. Снискавшим благосклонность Хазлика обещаны тайные знания, ведомые лишь Тёмному лорду, — знания, которых, возможно, и не суще-

ствует. Так складывается когорта хазланских магов, безрассудно пытающихся впечатлить Хазлика, среди прочего, следующими способами:

- изменяя природу реальности по своей прихоти;
- возводя монументы в честь Хазлика;
- изобретая новые магические предметы, заклинания и сверхъестественные материалы;
- создавая для Хазлика необыкновенных магических слуг;
- похищая редкие магические предметы;
- устраивая эффектные демонстрации магической мощи.

Среди нынешних любимцев Хазлика — волшебник в маске Йхал Небоглед, укутанный тенями Рузело и дерзкая гениальная Элени.

Арка кампании в Хазлане

Кампании в Хазлане часто строятся вокруг магов, злоупотребляющих силой ради переменчивой благосклонности Хазлика. Кампания здесь может следовать такому плану:

Уровни 1–3. Персонажи прибывают в Тоялис, где слуги мага Хринитова похищают местных жителей, якобы наделённых психическим потенциалом. Элени, подмастерье Хазлика, считает эксперименты Хринитова бессмысленными. Она нанимает персонажей вызволить селян из башни Хринитова среди Орбитокластов. По ходу дела персонажи выясняют, что Хринитов — Пожиратель интеллекта, Мозг в банке (см. главу 5) или иное аберрантное существо.

Уровни 4–8. Элени признаётся, что пытается подорвать власть Хазлика и защитить народ Хазлана. Она рассказывает персонажам о магическом минерале в Кургане Червя, за которым охотятся Пурпурные черви. Она предлагает отряду добыть минерал и с помощью пурпурных червей уничтожить такие места, как Знаки. Занимаясь этим, персонажи сталкиваются с магическими стражами и опасностями. В странствиях они подвергаются воздействию странной магии и могут получить черты Тёмного дара (см. главу 1).

Уровни 9–12. Элени просит персонажей прибыть в Слай-Вар, чтобы спланировать налёт на дворец Хазлика. Там она открывает, что всё это время подвергала их воздействию опасной магии со всего домена. Она заманивает их в портал, ведущий в похожие на арены лаборатории, соединённые с Венефикусом, где Хазлик стравливает их с ужасами, созданными другими его подмастерьями. Персонажи должны вырваться, возможно, столкнувшись по пути с Элени и Хазликом.

Очи Тёмного лорда

Приключение для персонажей 10-го уровня

Ситуация. Подопытные магических экспериментов пытаются бежать из Хазлана, но всякий раз их замечают через Очи Хазлика, и подмастерья Тёмного лорда устраивают на них охоту.

Завязка. Союзники нанимают персонажей помочь им бежать из Хазлана, уничтожив планетарий Хазлика в Венефикусе. Они обещают заплатить отряду 4000 ЗМ, как только их выведут в другой домен.

Столкновения

В этом приключении используется карта 2.16; оно состоит из следующих столкновений:

Приём в Венефикусе. Все помещения Венефикуса (см. карту 2.16) и наружные стены несут хотя бы одно Око Хазлика. Если персонажей замечают, появляется один из бывших подмастерьев Хазлика (Средний, Хаотично-злой Архимаг). Этот подмастерье преображён так, чтобы выглядеть и вести себя как Тёмный лорд. Двойник осыпает персонажей насмешками и сражается насмерть.

Галереи страданий. Пока персонажи исследуют Венефикус, бросайте по следующей таблице, чтобы определить, что они находят внутри.

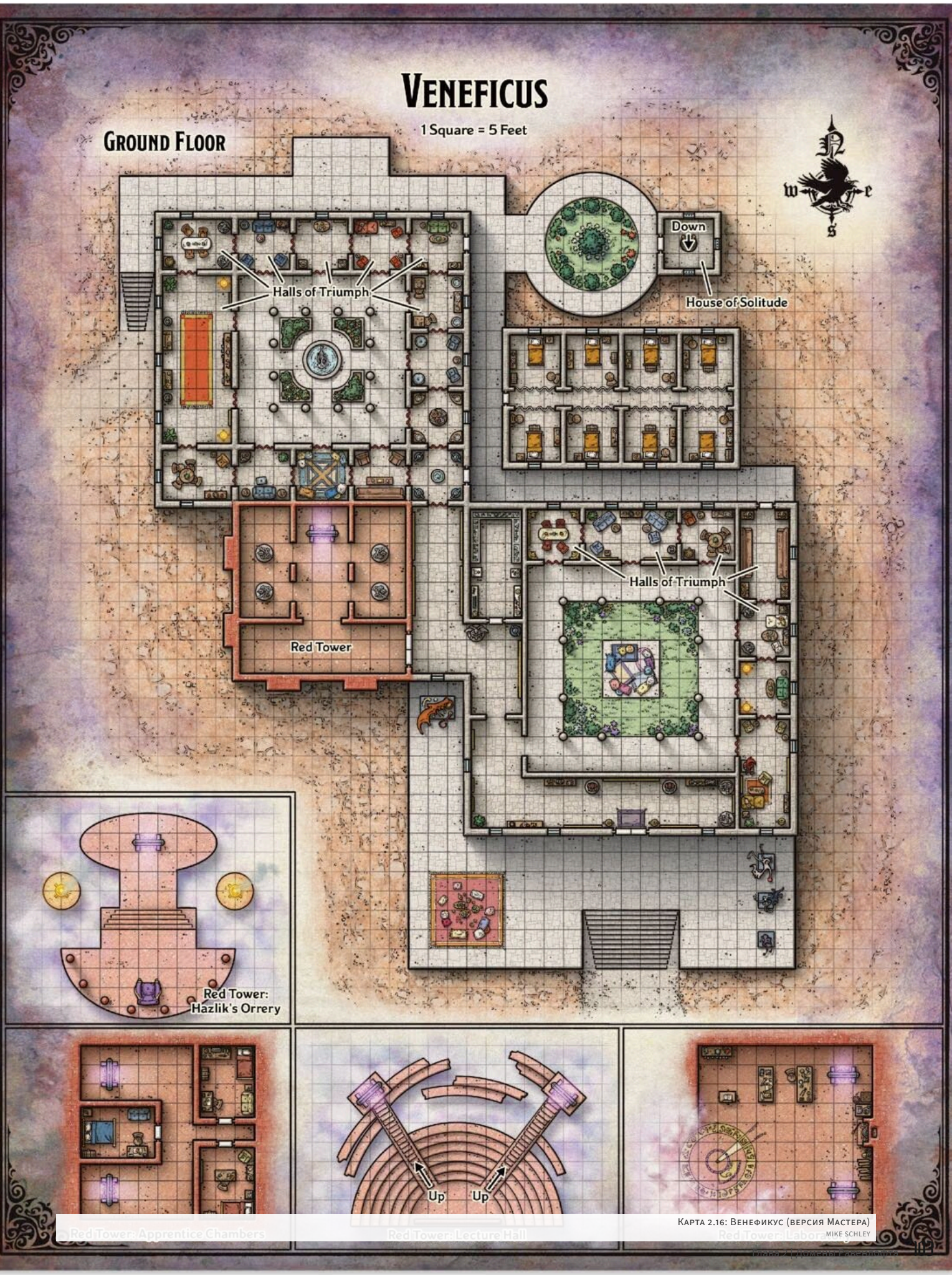
1к6	Столкновение
1	Ещё один Архимаг, ведущий себя как Хазлик (см. выше), или замаскированный подобным же образом Инкуб
2	Произведение искусства, при прикосновении высвобождающее Костяного дьявола
3	Три Мага, спорящих о том, кто из них величайший
4	Три Восковые фигуры (см. главу 5), выдающие себя за магов, спорящих о том, кто любимец Хазлика
5	Один Каменный голем, изваянный в облике Хазлика
6	Испорченная магия (см. ниже)

Испорченная магия. Среди обыденных украшений в этой комнате находится случайный магический предмет. Бросьте по таблице «Магия — обычные» из главы 7 «Руководства Мастера». Предмет срабатывает один раз, вызывает волну дикой магии (см. «Дикая магия Хазлана») и затем рассыпается в пыль.

Красная башня. Изменчивые порталы соединяют переходы Красной башни. Каждый раз, когда персонажи проходят через портал в башне, бросайте 1к8. Если выпавшее число меньше числа пройденных порталов, персонажи попадают в зал планетария. При результате 8 персонажи оказываются у входа в Венефикус.

Зал планетария. В этом зале главенствует магический планетарий, пользоваться которым может лишь Хазлик. Его защищает Неумолимый крушитель (см. главу 5). У планетария КЗ 19, 25 Хитов и Иммунитет к урону Психической энергией. Каждый раз, когда планетарий получает урон, бросайте по таблице «Волна дикой магии» из главы 3 «Книги игрока». Отрицательные эффекты действуют на персонажа, нанёсшего урон планетарию, а благотворные — на крушителя.

Хазлик. Когда планетарий уничтожен, появляется Хазлик (см. ранее в этой главе) и предлагает владеющему магией персонажу силу и влияние в качестве своего подмастерья. Если персонаж соглашается, Хазлик приказывает ему убить остальных. Если персонаж отказывается, Хазлик осыпает отряд насмешками. Получив любой урон, Тёмный лорд спасается бегством с помощью магии, поклявшись отомстить. Персонажи, уничтожившие планетарий и выбравшиеся из Венефикуса, получают дополнительно 3 100 опыта.



Карта 2.16: Венефикус (версия Мастера)
MIKE SCHLEY

Иннсмут

Домен заточённого вестника конца времён

Тёмный лорд: Ктулху
Жанр: космический ужас
Отличительные черты: порождения космического ужаса, вторгающиеся чуждые сны, сюрреалистические места, враждующие культы
Талисманы Тумана: изваяние Великого Ктулху, жезл или амулет из звёздного металла с потусторонними рунами, рыболовная блесна из зуба сахуагина
Созвучная карта Тарокки: Епископ
Противостоящая карта Тарокки: Донжон



Среди Доменов Ужаса сокрыт отвратительный край, бросающий вызов разуму и задушенный Туманами. Из яростного, мутного моря вздымается полумесяц расколотых вершин — изувеченных шпилей, изломанных подобно челюстям поверженного морского титана. Из ядовитых фумарол столбы миазмов поднимаются с этого проклятого острова в небо, непостоянно озаряемое далёким, утонувшим светом.

Странные руины усеивают скалистые берега острова: одни напоминают о забытых народах, другие чужды по форме и назначению. Массивные статуи из крапчатого кровавика возвышаются над отвесными утёсами — каждое исполинское изваяние изображает нечестивое чудовище или чуждого бога. На одном из берегов лежат обломки нескольких десятков рушащихся деревянных построек. Мало что осталось от жителей этого поселения, но на его краю лежит поваленная вывеска со словом на Общем языке, давшим имя острову: Иннсмут.

Несмотря на свой заброшенный вид, остров Иннсмут отнюдь не безлюден. Культы борются за власть над островом, и среди них — слуги Великого Ктулху, предвестника сокрушающей миры чужеродности. В сокрытом сердце острова дремлет Ктулху, чей чуждый разум простирается сквозь Домены Ужаса и за их пределы, призывая тех, кто мог бы пробудить его полную мощь и вызволить из темницы в Туманах.

Особенности домена

Иннсмут известен следующими особенностями:

Видения космического ужаса. Сны Ктулху притягивают аберрантных существ и формируют Иннсмут как сплав космических ужасов — от разрозненных руин на поверхности до ещё более странных пределов в глубинах.

Прибежище культов. Зловещие культы, преданные сущностям Ктулху, Дагону, Олгидре и Жудуну, борются за контроль над доменом. Эти культы видят в чужаках полезных союзников (подробности см. в разделе «Культы Иннсмута»).

Сны Ктулху. Ктулху жаждет свободы. Он манипулирует снами тех, кто находится на острове, посылая видения их спасения из домена в результате тех же обрядов, что освободят и его самого.

Места Иннсмута

Иннсмут — негостеприимное пространство чуждых гор и усеянных руинами берегов. Разрушенная деревня Иннсмут и лабиринтообразные Своды описаны ниже, а другие примечательные места кратко представлены в таблице «Места Иннсмута».

Иннсмут

Разрушенная прибрежная деревня Иннсмут — самое очевидное укрытие от штормов, чуждых тварей и странных событий на острове. Культ Хтонической Ночи знает это и понимает, что их заточённый владыка, Великий Ктулху, взывает к чужакам, дабы те помогли сектантам освободить его. Это превращает разрушенную деревню в сумрачную зону боевых действий, где культисты и их слуги охотятся за новыми послушниками и жертвами.

Своды

Под горами Иннсмута вьётся лабиринт немыслимых проходов. Грандиозные каверны сужаются в коридоры погребённых дворцов, переходящие в деревянные залы забытых фермерских домов. Эти подземные пути регулярно выводят в огромные полости, многие из которых обладают собственной средой, погодой и небесными телами. Что таится в этих Сводах? Культисты говорят о владениях чуждых сущностей, империях упырей, пустошах, опустошённых разумными энергиями, жилищах нелюдимых ведьм и истончившемся месте в стенах темницы, где томится Великий Ктулху.



Карта 2.17: Иннсмут (версия Мастера)
FRANCESCA BAERALD

Места Иннсмута

Место	Описание
Слепая обсерватория	Внутри кольца висмутовых монолитов, именуемого Слепой обсерваторией, облака исчезают, открывая кружащиеся галактики. Культ Небесной Погибели ищет смысл в этой зияющей бесконечности.
Расселина снов	Ярко окрашенные газы вырываются из жерла морской пещеры под названием Расселина снов, уходящей в сюрреалистические пределы Сводов.
Дьявольский риф	Сахуагины обитают среди пещер из острого алого коралла на Дьявольском рифе. Они яростно разделены между последователями бога-акулы Секолы и членами Культа Чешуйчатой Бездны.
Утонувший колосс	Голова гигантской статуи, изображающей наполовину расплавленного восьмиглазого гуманоида, поднимается чуть выше ватерлинии. Её пасть, достаточно большая, чтобы проплыл небольшой корабль, ведёт в Своды.
Глаза Олгидры	Болотистые островки, известные как Глаза Олгидры, почти исчезают во время прилива. Во время отлива слуги Олгидры стекаются к памятнику под названием Бездонные Врата.
Резной пик	Высочайшая гора домена, Резной пик, высечена в форме ужасающего осьминогоподобного исчадия. На её челе высечена таинственная древовидная руна. Глубоко внизу лежит Склеп Ктулху.
Карта затмения	Углубления в ряде менгиров изображают движение распадающегося созвездия. Культисты верят, что это послание оставила сила, способная двигать звёзды.
Шествие Древних	Процессия 30-футовых статуй из кровавика, изображающих измождённые искажённые фигуры, окружает руины купольного строения. Некоторые статуи частично погребены в склоне горы.
Ночной Огонь	Башня, пылающая оранжевым огненным паром, напоминает маяк, но сектанты острова утверждают, что Ночной Огонь призван притягивать нечто ближе, а не предупреждать моряков об опасности.
Фаза Улдун-Дара	Эти бросающие вызов физике руины меняются каждый раз, когда на них смотрят, отражая совершенно разные эпохи и культуры. Разумные гиперпространственные коты временами живут здесь.
Причал	Населённая упырями гостиница под названием «Причал» опасно кренится к морю.
Остовы «Сорокопута»	Остов корабля «Сорокопут» лежит под волнами, необъяснимо закованный в чёрный лёд. Рядом лежит дубликат корабля со следами пожара, а ещё один дубликат раздавлен всмятку.

Ктулху

Тёмный лорд, что вечно спит

«Пх'нглуи мглв'нафх Ктулху Р'льех вгах'нагл фхтагн».

— Песнопение Культа Хтонической Ночи

Ктулху был — и неизбежно станет вновь — угрозой всей мультивселенной. Бесчисленные эпохи Тёмные силы сковывали этого предвестника гибели. В отличие от других узников Доменов Ужаса, Ктулху не терзают ироничные муки или разрушенные амбиции. Напротив, этот вечный ужас остаётся физически связан и способен проявлять лишь малую долю своего ужасающего могущества. Тем не менее сны Ктулху проникают за пределы его темницы, манипулируя разумами и направляя события, чтобы добиться своего освобождения и новой эпохи погибели мультивселенной.

Ктулху

Громадная Аберрация, Хаотично-злой

КЗ 19 **Инициатива** +9 (19)

Хиты 385 (22к20 + 154)

Скорость 30 футов, Лазание 30 футов, Плавание 60 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	29	+9	+9	**Инт**	28	+9	+9
Лов	12	+1	+1	**Мдр**	18	+4	+12
Тел	25	+7	+15	**Хар**	24	+7	+15

Навыки Проницательность +12, Восприятие +12, Убеждение +15

Сопротивления Кислота, Холод, Электричество, Психическая энергия

Иммунитеты Очарованный, Истощение, Испуганный, Парализованный, Отравленный

Чувства Истинное зрение 120 футов; пассивное Восприятие 22

Языки Все; телепатия 120 футов.

ПО 25 (опыт 75 000, в домене 90 000; БВ +8)

Особенности

Амфибия. Ктулху может дышать воздухом и водой.

Восстановление Тёмного лорда. Если Ктулху умирает, он возрождается со всеми своими Хитами через 1к10 недель внутри Склепа Ктулху.

Невозможная геометрия. Земля, воздух и вода в пределах 10-футовой эманации, исходящей от Ктулху, являются Труднопроходимой местностью. Существо, начинающее свой ход в эманации, получает 7 (2к6) Дробящего урона.

Легендарное сопротивление (4/день, или 5/день в домене). Если Ктулху проваливает спасбросок, он может вместо этого преуспеть.

Сопротивление магии. Ктулху совершает с Преимуществом спасброски против заклинаний и других магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Ктулху совершает три атаки Потусторонним когтем и использует Использование заклинаний для сотворения заклинания Замешательство (если доступно) или Пронзание разума (версия 4-го уровня). Он может заменить одну атаку Потусторонним когтем на использование Щупальца.

Потусторонний коготь. *Бросок рукопашной атаки:* +17, досягаемость 10 футов. *Попадание:* 18 (2к8 + 9) Рубящего урона плюс 9 (2к8) урона Кислотой. Если цель — существо размера Большой или меньше, она получает состояние Схваченный (Сл высвобождения 19) одной из двух конечностей.

Использование заклинаний. Ктулху сотворяет одно из следующих заклинаний, не требуя компонентов и используя Интеллект в качестве заклинательной характеристики (Сл спасброска заклинаний 25):

Неограниченно: Пронзание разума (версия 4-го уровня)

3/день каждое: Грёзы, Гейс (может воздействовать на существ сквозь сны)

1/день каждое: Замешательство, Планарный переход (только на себя)

Щупальце. *Спасбросок Телосложения:* Сл 25, одно существо, Схваченное Ктулху. *Провал:* 21 (6к6) урона Кислотой плюс 13 (3к8) урона Психической энергией. *Успех:* Половина урона. *Провал или успех:* Максимум Хитов цели уменьшается на количество полученного урона Психической энергией, а Ктулху восстанавливает Хиты в том же объёме.

Бонусные действия

Искажение. Ктулху телепортируется в незанятое пространство, которое видит в пределах 120 футов, перемещая с собой существ, которых удерживает в захвате. Затем каждое существо в пределах 10 футов от покинутого им пространства подвергается следующему эффекту. *Спасбросок Силы:* Сл 25. *Провал:* 7 (2к6) Дробящего урона плюс 7 (2к6) урона Звуком, и если цель — существо размера Большой или меньше, она получает состояние Сбитый с ног. *Успех:* Только половина урона.

Легендарные действия

Использований легендарных действий: 3 (4 в домене). Сразу после хода другого существа Ктулху может потратить использование, чтобы совершить одно из следующих действий. Ктулху восстанавливает все потраченные использования в начале каждого своего хода.

Зажим. Ктулху совершает атаку Потусторонним когтем.

Сворачивание пространства. *Спасбросок Харизмы:* Сл 25, каждое существо и предмет, не являющийся надетым или несомым, в 10-футовой сфере с центром в точке, которую Ктулху видит в пределах 60 футов. *Провал:* 36 (8к8) урона Чистой силой, и цель телепортируется в незанятое пространство в пределах 60 футов от Ктулху на одном горизонтальном уровне с ним. *Успех:* Только половина урона. *Провал или успех:* Ктулху не может совершить это действие снова до начала своего следующего хода.

История Ктулху

Порождённый за пределами мультивселенной в реальностях, где время и жизнь не имеют цены, Ктулху — слуга древнейших зол и вестник их неизбежной погибели. Бесчисленные эпохи воля Ктулху влияла на восприимчивые умы по всей мультивселенной, обращаясь к ним во снах и используя их для открытия врат в Дальний предел. Сквозь эти порталы Ктулху посещал Материальный План, осквернял и разорял цивилизации, воздвигая циклопические памятники своим могущественным предшественникам.

Подобное искажение и осквернение не укрылись от Тёмных сил. Не раз Туманы смыкались вокруг ужасного Ктулху, и не раз чудовище ускользало от них. Оно было затянуто в Царство



Теней, когда исчезнувший ковен магов призвал его в склепоподобный мир Материального Плана во время редчайшего схождения затмений. Когда магия Царства Теней усилилась, поднялись Туманы и поглотили Ктулху. Яростно сопротивляясь и хватаясь за всё вокруг, Ктулху увлёк за собой останки былых завоеваний и жестокие разумы, связанные с ним. Эти разрозненные кошмары стали основанием его темницы: сюрреалистического острова, сокрытого среди Доменов Ужаса.

Домен Ктулху

Присутствие Ктулху изменяет Иннсмут, создавая следующие эффекты:

Удушливые глубины. Существо может задерживать дыхание лишь на 30 секунд, находясь в этом домене.

Закрытие границ. Находясь в своём домене, Ктулху может закрывать или открывать границы Иннсмута по желанию. Пока границы закрыты, те, кто входит в окружающие Иннсмут Туманы, теряются в море среди чернильного тумана на 3к4 дней, после чего снова прибывают к Иннсмуту.

Нечто в воздухе. Существа, кроме Ктулху и его союзников, совершают с Помехой спасброски для избежания или прекращения состояния Испуганный.

Если Ктулху погибает, эти эффекты немедленно прекращаются.

Логово Ктулху

Среди сюрреалистических пространств в глубинах Иннсмута лежит вход в Склеп Ктулху — темницу среди Туманов, где заточён Ктулху. Вход в Склеп Ктулху представляет собой ритуальное место, испещрённое символами силы из разных времён и сотен миров. Те, кто совершат надлежащие ритуалы, ведомые видениями самого Ктулху, смогут освободиться из домена Иннсмут — и тем самым выпустить Ктулху в мультивселенную.

Особенности Склепа Ктулху

Склеп Ктулху — сокрытый предел, но вход в него лежит среди Сводов под островом. Склеп изображён на карте 2.18 и обладает следующими особенностями:

Зловонный рассол. Тёмный пенящийся водный путь вьётся через Своды, в итоге выходя либо из Расселины снов, либо из пасти Утонувшего колосса.

Ритуальное место. Частично поваленный монумент с щупальцевидным ликом отмечает уязвимое место в темнице Ктулху. Перед ним высится алтарь, покрытый причудливыми рунами. Эти символы потустороннего происхождения, но каждый культ Иннсмута знает значение нескольких из них. Лишь сектанты, наделённые силой всех четырёх культов, могут провести ритуал, описанный этими рунами, и распахнуть темницу Ктулху.

«Проницательный». Небольшой корабль под названием «Проницательный» лежит здесь выброшенным на мель — напоминание о прошлой попытке группы культистов проникнуть в Склеп Ктулху. Его бушприт сломан и оканчивается зазубренным остриём.

«Провидение». Разбитые останки корабля «Провидение» служат убежищем таинственного провидца. Говорят, этот бывший сектант знает о Склепе Ктулху больше любого другого существа.

Культы Иннсмута

В Иннсмуте действуют четыре культа, каждый со своими порочными целями. Хотя эти группы несут погибель и зло, персонажи могут временно объединиться с одной или несколькими из них, дабы противостоять другому врагу или сбежать из домена.

Культы и сектанты

Следующие группы борются за власть на Иннсмуте и под ним. После названия каждого культа приведены ритуальные слова, используемые членами культа в богохульных практиках, а также другие подробности.

Культ Хтонической Ночи

«Славься, славься, Ктулху ждёт»

Почитает: Ктулху
Лидер: Царь-жрец Эйёг-Йях
Цель: Освободить Ктулху из заточения
Логово: Деревня Иннсмут и Своды

Послушники Культа Хтонической Ночи открывают свои разумы шёпоту Великого Ктулху и стремятся освободить заточённый ужас из Доменов Ужаса. Состоящий преимущественно из аберрантных культистов и куо-тоа, обитающих среди затопленных руин глубоко под Резным пиком, культ толкует видения Ктулху как знамения, призывы к жертвам и знаки пришествия своего бога.

Царь-жрец Эйёг-Йях, бессмертный и иссохший верховный жрец куо-тоа, возглавляет культ. Эйёг-Йях пребывает в состоянии вечного сомнамбулизма и озвучивает свои видения. Служители жреца расшифровывают бессвязные речи своего предводителя как прямые указания бога.

Те, кто вступают в культ и участвуют в ритуалах посвящения, слышат голос Ктулху отчётливее других (см. «Тёмные дары культов»).



Символы культов Иннсмута: Культ Хтонической Ночи, Культ Затапливающей Волны, Культ Небесной Погибели, Культ Чешуйчатой Бездны
COUPLEOFKOOKS

Культ Затапливающей Волны
«Очистись для Волны Эонов»
Почитает: Олгидру
Лидер: Драа Шум
Цель: Утопить Иннсмут под волнами
Логово: Глаза Олгидры

Те, кто ждут Затапливающую Волну, стремятся сделать Иннсмут и всех его обитателей частью владений Олгидры на Стихийном Плане Воды. Олгидра, Принц Злой Воды, смогла бы затем использовать мощь Ктулху и массовое жертвоприношение острова для господства над Стихийными Планами и затопления Материального Плана.

Драа Шум, лидер культа — аболет, верит, что Олгидра вернёт культу господство над бесчисленными мирами в обмен на его жертву. Чтобы исполнить это, Драа Шум заманивает стихийных культистов и потерпевших кораблекрушение к Глазам Олгидры. Там, среди заболоченных руин и логовищ мутных элементалей, высятся Бездонные Врата. Эта древняя каменная арка, как считается, соединяющаяся со Стихийным Планом Воды, перекрыта решётками из звёздного металла, препятствующими проходу твёрдых существ. Культ ищет надлежащие ритуалы для открытия врат, дабы очищающие воды Олгидры затопили домен.

Те, кто участвуют в ритуалах посвящения культа, наполняются каплей разумной формы Олгидры (см. «Тёмные дары культов»).

Культ Небесной Погибели
«Опустоши себя, дабы насытиться звёздами»
Почитает: Жудуна
Лидер: Селеста Грейл
Цель: Открыть врата, чтобы соединиться с Жудуном
Логово: Слепая обсерватория и Карта затмения

Среди расколотых вершин домена одержимые астрономы Культа Небесной Погибели ищут знамения на небесах и предвестия от Жудуна, Звезды-Трупа — Древнего Зла, блуждающего в космосе и знающего тайны вымирания. Эти сектанты надеются вознестись на небеса и соединиться с Жудуном.

Лидер культа, Селеста Грейл, искала Жудуна веками. Документируя наблюдения, Грейл открыла путь к бессмертию и стала вампиром — теневым владыкой. Культисты смерти вместе с отчаявшимися и заблудшими душами стекались к древней звездочётке, сформировав культ вокруг Грейл и её открытий, невзирая на протесты и хищничество их лидера. Вампир терпит культистов лишь до тех пор, пока они помогают ей расшифровывать тайны руин по всему острову и добывать знания из хватки других культов. Она верит, что их открытия помогут ей узнать, когда звёзды сойдутся в правильное положение для соединения с Жудуном в тёмных глубинах между звёздами.

Те, кто вступают в культ и участвуют в ритуалах посвящения, отдают частицу своей жизни звёздам (см. «Тёмные дары культов»).

Культ Чешуйчатой Бездны
«Принц ждёт — стань же путём»
Почитает: Дагона
Лидер: Кср'тх
Цель: Призвать Дагона
Логово: Когти Дагона

Последователи Дагона, Демонического Принца Тёмных Глубин, таятся среди волн и под водой Иннсмута. Древний даже среди обитателей Бездны, Дагон стремится затянуть лордов демонов и их владения в Бездне в свою вот-

чину — Теневое Море. Насытившись плотью врагов, Дагон жаждет обрушить свою мощь на мультивселенную сокрушающей разум волной.

Ксp'гх, барон сахуагинов, фанатично преданный Дагону, стремится обратить всех подводных обитателей в веру повелителя демонов. Ксp'гх жаждет собрать достаточно жертв, чтобы окрасить море кровью — подношение, достаточно великое, чтобы привлечь внимание Дагона и призвать его на Иннсмут. Предводитель культа ожидает, что Дагон пожрёт Ктулху и начнёт завоевание Бездны. Ненасытные сахуагины следуют за Ксp'гхом, как и культисты-исчадия и убийцы, жаждущие жутких золотых сокровищ, которые сахуагины предлагают из своих подводных склепов. Культ Чешуйчатой Бездны рыщет по разрушенным деревням домена, похищая любого, кто ищет убежища среди обломков. Тех, кого они находят, уволакивают по тайным путям под волнами к ритуальному месту под островом — Когтю Дагона.

Те, кто присоединяются к культу и участвуют в ритуалах посвящения, развивают акульи органы (см. «Тёмные дары культов»).

Обряды культов

Культы Иннсмута ищут послушников, дабы те помогли им в непостижимых трудах. Те, кто докажут свою надёжность как преданные адепты, получают доступ к преобразующей силе чуждых богов.

Известность в культе

Культы Иннсмута вознаграждают тех, кто чтит их нечестивых покровителей. Используйте указания по известности в «Руководстве Мастера» для отслеживания положения персонажей среди культов Иннсмута.

Известность в культах Иннсмута

Деяние	Получаемая известность
Убийство враждебного сектанта*	+1
Осквернение вражеского ритуального места*	+1
Участие в ритуале культа*	+1
Ритуальное жертвоприношение врага или магического предмета	+2
Добыча чуждых устройств	+2
Срыв вражеского ритуала	+3
Убийство предводителя враждебного культа	+5

Персонажи могут повышать известность в культе, совершая деяния из таблицы «Известность в культах Иннсмута».

*Известность за это деяние можно получить только один раз в неделю.

Тёмные дары культов

Персонажи со значением известности 10+ в культе Иннсмута почитаются как избранники покровителя культа. Им предлагается принять участие в ритуале посвящения, наделяющем их сверхъестественным даром. Персонаж, участвующий в таком ритуале, получает Тёмный дар (см. главу 1), указанный в таблице «Тёмные дары культов Иннсмута».

Тёмные дары культов Иннсмута

Культ	Тёмный дар
Культ Хтонической Ночи	Накопленные шёпоты
Культ Затапливающей Волны	Симбионт
Культ Небесной Погибели	Прикосновение смерти
Культ Чешуйчатой Бездны	Аберрантная анатомия

Эти Тёмные дары включают магические трансформации, связанные с покровителем культа и его последователями. Эта магия облегчает навигацию по домену и преодоление печатей, созданных культовой магией, включая сдерживающие знаки Склепа Ктулху. Персонаж с одним из этих Тёмных даров не может получить другой. Персонаж с таким даром, покидающий Иннсмут, может сохранить Тёмный дар или избавиться от него.

Приключения в Иннстуте

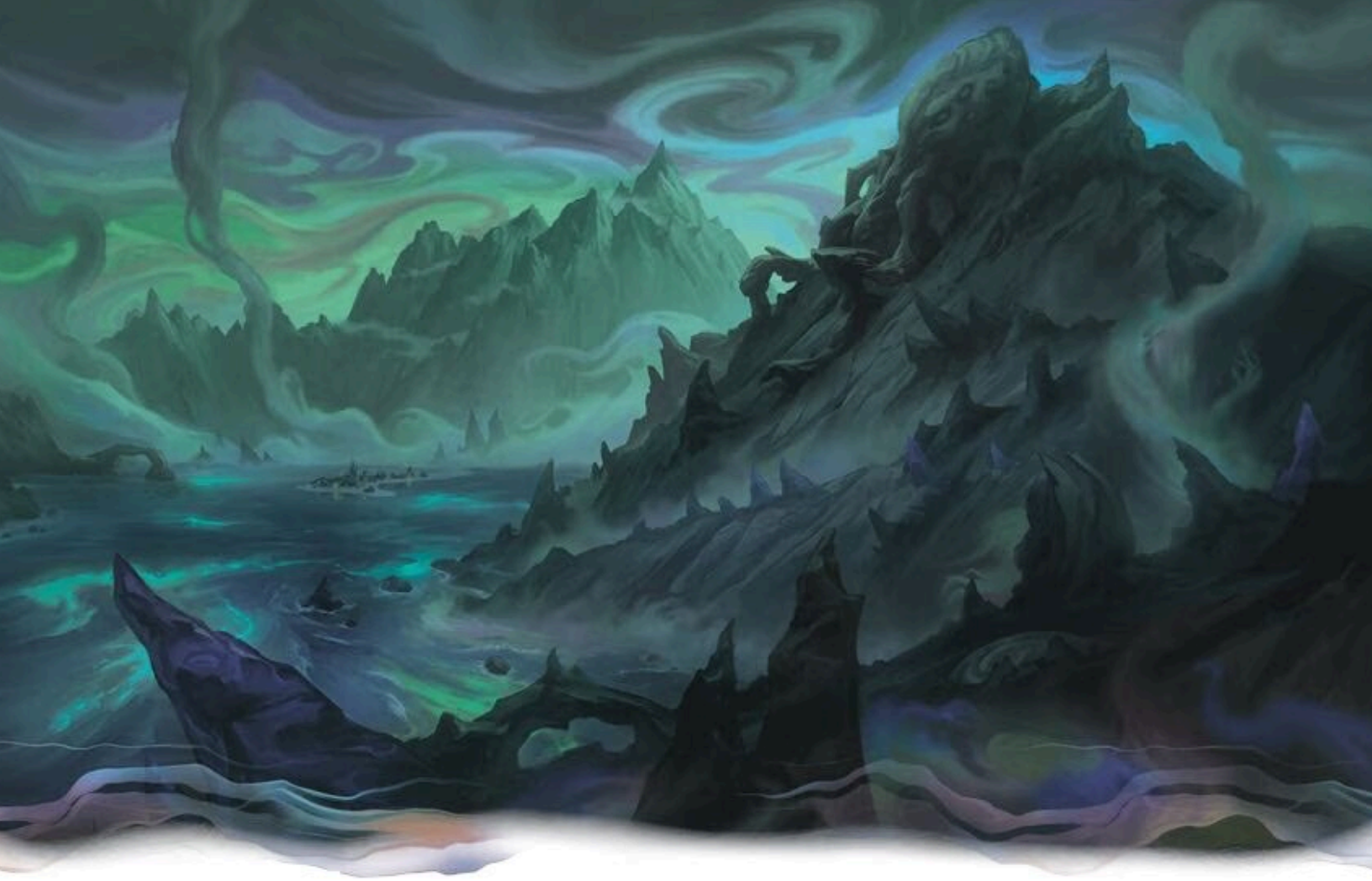
Приключения в Иннсмуте сопряжены с культами, вырожденческими ритуалами, кошмарными видениями и аберрантными трансформациями. Используйте этот раздел для создания хоррор-приключений в этом домене.

Разлагающий ужас

Культы Иннсмута чудовищны и опасны, но не закрыты для гостей. Каждый стремится обрушить на Иннсмут свой собственный кошмарный катаклизм. По мере взаимодействия персонажей с культами и раскрытия тайн острова, причудливые сны побуждают героев принимать Тёмные дары культов и лавировать между соперниками, дабы обрести силу каждого из них. Группы, взаимодействующие с каждым культом, переживут странные приключения по всему Иннсмуту и подвергнутся причудливым метаморфозам. Те, кто сделают это, обретут силу освободить Ктулху с острова — и, возможно, самих себя.

Сны Иннстута

Ктулху посылает сны тем, кто находится в Иннсмуте и в мирах за его пределами, кто мог бы помочь ему бежать из темницы. Эти сны содержат странные образы, побуждающие сновидцев искать культы Иннсмута, обретать их силы и



Кошмарные монументы и бросающие вызов реальности руины покрывают остров Иннсмут
DAVID FRASHESKI

затем развеивать печати в Склепе Ктулху. Сны Ктулху могут сосредотачиваться на следующих темах и образах:

Культ Хтонической Ночи: Деревня Иннсмут, Резной пик, иссохшая рыба, щупальца.

Культ Затапливающей Волны: Глаза Олгидры, кораблекрушения, приливные волны, три глаза под водой.

Культ Небесной Погибели: Вершины Иннсмута, трупы в космосе, монолиты, кружащиеся звёзды.

Культ Чешуйчатой Бездны: Когти Дагона, глубоководные хищники, акулы, пожирающие акул, подводные руины.

Склеп Ктулху: Расселина снов, Утонувший колосс, тёмные проходы, странные символы.

Любой из этих снов может завершиться видением расступающихся Туманов, за которыми предстаёт родной дом персонажей или столь же манящее место.

Сделка Древнего

Послания из снов Ктулху искушают персонажей освободить сущность в обмен на побег из его домена. Способен ли Ктулху исполнить это обещание — решать вам, но персонажи могут не захотеть рисковать реальностью ради спасения. В ходе исследования Иннсмута они могут найти труды одержимых магов и культовые ереси, намекающие на следующие тайны:

Разрушение Ктулху. Сила Ктулху такова, что если кто-то освободит его, Туманы вокруг Иннсмута разойдутся, и находящиеся в домене смогут бежать.

Мощь Ктулху. Ктулху не появится из своей темницы в полную силу. Примерно в течение одного часа после освобождения герои могут загнать Ктулху обратно в темницу, если подвергнут его могущественной магии, такой как Заточение или Исполнение желаний, либо нанесут удар, способный разрушить его физическую форму — например, мощный удар молнии, колоссальный взрыв или таран большим парусным кораблём.

Потусторонние реликвии

Чудовища, описанные в разделе «Космический ужас» главы 4, служат превосходными обитателями руин и хранилищ Иннсмута. Эти существа часто обладают свидетельствами чуждых технологий и культур. Культы Иннсмута жаждут таких реликвий. Бросьте кость по таблице «Чуждые реликвии», чтобы определить, чем владеют эти потусторонние создания.

Чуждые реликвии

1к6	Чуждое существо владеет…
1	Кристальной палочкой с чудовищным ликом.
2	Слабо светящимся трапецоэдром.
3	Нефритовым амулетом в форме сфинкса.
4	Металлическим скоплением сфер и полусфер.
5	Огромным серебряным ключом с выгравированным узором.
6	Заспиртованным мозгом в стеклянном цилиндре.

Арка кампании в Иннсмуте

Кампании в Иннсмуте посвящены враждующим культам, непостижимым сущностям и причудливым трансформациям. Кампания здесь может строиться по следующей схеме:

1–2-й уровни. Персонажей выбрасывает на берег острова Иннсмут, и они укрываются в деревне. Они видят странные сны. Вскоре после этого они сталкиваются с сектантами, одни из которых стремятся посвятить их, а другие — принести в жертву. Персонажи обретают союзников среди одного из культов острова.

3–5-й уровни. Союзный культ посылает персонажей сорвать планы других культов и добыть реликвии из руин. Взамен культ делится толкованием снов героев и подсказывает пути спасения с острова. Доказав свою верность, персонаж получает Тёмный дар культа (см. «Обряды культов»).

6–16-й уровни. Ведомые снами и двуличными сектантами, персонажи переходят от культа к культу, наращивая влияние в руинах и странных сводах. При этом они собирают Тёмные дары, а также подсказки о Склепе Ктулху и способах одолеть Великого Древнего (см. «Сделка Древнего»).

17–20-й уровни. Собрав Тёмные дары от каждого культа, персонажи преодолевают коварный путь сквозь Своды к Склепу Ктулху. Там они могут рискнуть освободить Ктулху, дабы сбежать с острова.

Свод Древнейшего

Приключение для персонажей 11-го уровня

Обстановка. Предания культов гласят о своде, где обитает мудрый Древнейший, знающий тайны спасения с острова.

Завязка. Предводитель культа указывает путь к своду, но требует взамен одну из странных реликвий, которые, по слухам, хранит Древнейший.

Столкновения

В приключении используется карта 2.18 и происходят следующие столкновения:

Засада в сводах. На пути к хранилищу два фанатика культа и культист-исчадие устраивают засаду на персонажей.

Ледяные шпили. Свод Древнейшего лежит в царстве ледяных гор, скованных экстремальным холодом. Башни нарушающего гравитацию каменного города выступают из склона одной из гор.

Полый город. Персонажи находят город, заполненный узкими пандусами и заброшенными трубчатыми конструкциями, испещрёнными жуткими иероглифами. Особо выделяется чужеродное скопление палаток и храмоподобное здание.

Лагерь. Коричневая плесень покрывает палатки. Если персонажи уничтожают плесень, они находят внутри пять замёрзших сектантов, завёрнутых в одеяла. На одном из них надето Кольцо защиты разума.

Храм Древнейших. Храмоподобное здание несёт на себе резьбу с пятикрылыми существами, сражающимися с гигантскими грибоподобными насекомыми. Сквозь храм ведёт путь вглубь горы, охраняемый Шогготом (см. главу 5).

Ледяное предупреждение. Лёд покрывает стены внутренних залов храма, скрывая новые странные барельефы. На льду поверх изображения пятикрылого существа на Общем языке вырезано предупреждение: «Берегитесь Древнейшего».

Реликварий Древнейшего. Проход заканчивается залом с четырьмя столбами льда. На одном из них восседает Враждебный Древнейший (см. главу 5).

Ледяные гробницы. Каждый ледяной столб скрывает тёмный силуэт. Столбы имеют КЗ 14, 20 Хитов, Иммунитет к урону Ядом и Психической энергией, Уязвимость к урону Огнём. Внутри столбов находится следующее:

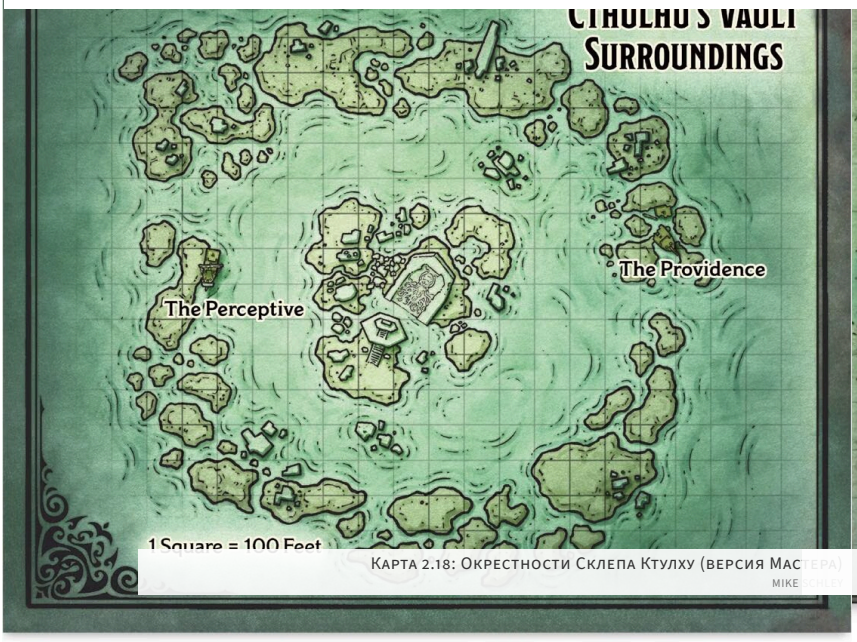
Чуждая реликвия. Первый столб содержит странную реликвию (определяется по таблице «Чуждые реликвии»).

Ми-го. Два столба содержат Ми-го (см. главу 5), пробуждающихся через 1 раунд после освобождения.

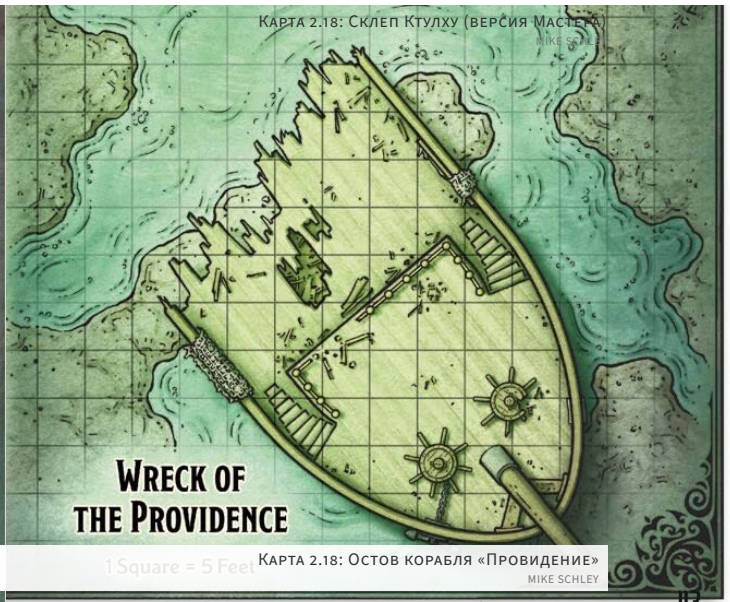
Карта сводов. Плита с иероглифами в последнем столбе указывает маршрут с поверхности Иннсмута к Склепу Ктулху, а также содержит сведения из раздела «Сделка Древнего». Однако расшифровать её чуждый язык может лишь обладатель Тёмного дара Культа Небесной Погибели.



Карта 2.18: Склеп Ктулху (версия Мастера)
MIKE SCHLEY



Карта 2.18: Окрестности Склепа Ктулху (версия Мас
MIKE



Карта 2.18: Остов корабля «Провидение»
MIKE SCHLEY

Калакери

Домен предательства и мести

Тёмный лорд: Рамья Васавадан
Жанры: готический ужас и тёмное фэнтези
Отличительные черты: чудовищные правители, семейные интриги, истерзанная войной страна
Талисманы Тумана: ржавый тальвар, щит с эмблемой в виде виверны и лотоса, отполированный череп
Созвучная карта Тарокки: Мститель
Противостоящая карта Тарокки: Артефакт

Обманчиво прекрасный Калакери — край буйных тропических лесов и паутины рек и озёр, известной как Заводи. На вершине своего процветания Калакери был могучим средоточием искусства, торговли и религии, а купцы разносили об этой земле невероятные истории, называя её причудливыми именами вроде Шри-Раджи и Дымящихся Земель. Ныне Калакери — раздираемая распрями тень былой славы. Остатки династии Васавадан — трое наследников, которых порочность и ненависть превратили в чудовищ, — держат страну в ловушке бесконечного круговорота войны.

Народ Калакери живёт в страхе перед махарани Рамьей Васавадан, Тёмным лордом домена, а также перед её вероломными братом и сестрой — Ариджани и Ривой. Проклятие Тёмного лорда проявляется и в её не знающем смерти желании править Калакери, и в бесконечных мятежах её брата и сестры. Обе стороны всё ужесточают зверства друг против друга, втягивая в свои дрязги и могущественных, и невинных. Пока брат и сестра махарани обхаживают союзников, войска Тёмного лорда выслеживают и казнят отступников, пополняя черепами мрачную Башню Предателей.

Особенности домена

Калакери известен следующими особенностями:

Противоборствующие фракции. На Сапфировый трон Калакери притязают две фракции: солдаты и лоялисты махарани Рамьи Васавадан и знать с купечеством, поддерживающие младших отпрысков царского рода — Ариджани и Риву Васавадан.

Джадурай, воюющий город. Огромный город Джадурай — столица Калакери, место, где стоит царский дворец, и поле боя, на котором фракции бьются за то, чтобы захватить или удержать его как символ власти.

Заводи. В Заводях — так собирательно называют дикие земли вдали от городов Калакери — благоденствуют редкие существа и необыкновенные магические растения. Разрозненные группы беженцев прячутся в глуши и устраивают опасные, отчаянные нападения на фракции Васаваданов.



Места Калакери

Тропические леса отрезают общины Калакери друг от друга. Жители домена умело находят дорогу в этих дебрях, а вот чужаки часто становятся жертвами бесчисленных опасностей и хищников домена.

Столица Джадурай описана ниже, а другие примечательные места кратко представлены в таблице «Места Калакери».

Джадурай

В столице Калакери, Джадурае, древние сооружения, украшенные искусством минувших династий, стоят бок о бок с современными зданиями. Город сохраняет своё великолепие, но распря брата и сестёр Васавадан обходится ему непомерно дорого: они бьются за Лазурную цитадель, средоточие власти в стране, и за Сапфировый трон внутри неё. Целые кварталы города лежат в руинах.

На окраине Джадурая высится Башня Предателей. Ниши этой каменной башни заполнены рядами черепов, взятых у врагов Тёмного лорда. Двум черепам отведены особо видные места — это подлинные человеческие черепа Ариджани и Ривы Васавадан. Башню возводят скелеты-солдаты Тёмного лорда: таков замысел махарани — избавить Калакери от зла и снискать благословение богов.



Карта 2.19: Калакери (версия Мастера)
MARCO BERNARDINI

Места Калакери

Место	Описание
Горы Ашвагандха	Где-то в горах Ашвагандха скрыты запретные руины проклятого города Бахру. Там заточена могущественная злая сила, которой прислуживают чудовищные культисты.
Залив Потерянных Огней	По берегам Залива Потерянных Огней стоят деревни Каттачира и Грантха. Залив назван в честь Блуждающих огоньков, что покачиваются в его водах и над ними.
Утопленный алтарь	Море кипит вокруг древних затопленных руин, называемых Утопленным алтарём. С тех пор как в Калакери началась смута, никто не совершает обрядов, умиротворяющих то, что обитает в глубине.
Лес Застывших	Статуи беспомощных животных и объятых ужасом беженцев украшают тихий, кишащий Василисками Лес Застывших. Говорят, что некоторые из статуй — останки героев минувших эпох.
Реки Гавиалов	Деревни Баньян и Вина славятся своими замечательными травниками, но секреты травников зависят от растений, которые стерегут исполинские крокодилы Рек Гавиалов.
Остров Нагов	Вечные Охранные наги Острова Нагов в совершенстве помнят утраченные тайны Калакери. Подозрительные к чужакам, наги испытывают, достоин ли всякий, кто ищет их знаний.
Святилище Джаленду	Гуру Джаленду, Каменный великан, живёт в своём святилище и утверждает, что знает путь к религиозному просветлению. Тех, кто не сумел доказать преданность его учению, находят окаменевшими.
Минакара	У жителей Минакары пропадают тени, а лишившиеся тени вскоре заболевают и умирают. Жители Минакары верят, что исцеление кроется в ашраме Ниранджана.
Нилакуринджи	Деревню Нилакуринджи захватили бандиты, объявившие своим предводителем Ариджани Васавадана. На деле они не служат никому и, пользуясь случаем, грабят тех, кто боится ослушаться фракций Васаваданов.
Безмолвные Ситары	Великаны, населяющие острова, известные как Безмолвные Ситары, были прокляты за то, что оскорбили богов. Звук на этих островах магически подавлен, и истины, заключённые в музыке великанов, заглушены.
Вочаламы	Горы Вочалам увенчаны храмами. В одном из них божество поместило сокровище, исполняющее желания. В другом хранится сокровище, превращающее людей в виверн, верных правителю Калакери.

Рамья Васавадан

Тёмный лорд, которому вечно отказано во власти

«Верны ли вы своей махарани? Или вы — лишь новые черепа мятежников, которыми пополнится Башня Предателей?»

— Рамья Васавадан

Рамья Васавадан отчаянно бьётся за то, чтобы завладеть властью над Калакери и удержать её, — в жестоком круговороте побед и поражений, сражаясь со столь же непримиримыми братом и сестрой. В отличие от большинства Тёмных лордов, Рамья с трудом удерживает власть над своим доменом и потому ищет союзников, чтобы противостоять брату, сестре и их вероломным пособникам.

В истинном облике Рамья — ужасающая нежить, но её чудовищную внешность скрывают иллюзии. Её истинную природу выдают холодная кожа и отражение, которое всегда выглядит иссохшим и устрашающим.

Хотя брат и сестра Рамьи, Ариджани и Рива, не являются Тёмными лордами Калакери, именно они — движущая сила мятежей в Калакери и мучений Рамьи. Эта чудовищная пара подробно описана в разделе «Ариджани и Рива».

Рамья Васавадан

Средняя Нежить, Хаотично-злая

КЗ 18 **Инициатива** +15 (25)

Хиты 190 (20к8 + 100)

Скорость 30 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	14	+2	+7	**Инт**	12	+1	+1
Лов	20	+5	+5	**Мдр**	16	+3	+8
Тел	20	+5	+5	**Хар**	18	+4	+4

Навыки Восприятие +8, Убеждение +9

Иммунитеты Некротическая энергия, Яд; Истощение, Испуганный, Отравленный

Чувства Тёмное зрение 120 футов; пассивное Восприятие 18

Языки Бездны, Общий

ПО 15 (опыт 13 000, в домене 15 000; БВ +5)

Особенности

Восстановление Тёмного лорда. Если Рамья умирает, её тело растворяется в тумане, и через 1к10 недель она обретает новое тело, возрождаясь со всеми своими Хитами где-то в Калакери.

Легендарное сопротивление (3/день, или 4/день в домене). Если Рамья проваливает спасбросок, она может вместо этого преуспеть.

Сопротивление магии. Рамья совершает с Преимуществом спасброски против заклинаний и других магических эффектов.

Командование нежитью. Существа-Нежить по выбору Рамьи (кроме неё самой) в пределах 60-футовой Эманации, исходящей от неё, совершают броски атаки и спасброски с Преимуществом. Она не может использовать эту особенность, если имеет состояние Недееспособный.

Действия

Мультиатака. Рамья совершает три атаки Грозным клинком.

Грозный клинок. *Бросок рукопашной атаки:* +10, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 12 (2к6 + 5) Рубящего урона плюс 9 (2к8) урона Некротической энергией.

Мстительный огонь (Перезарядка 5–6). *Спасбросок Ловкости:* Сл 17, каждое существо в пределах 20-футового радиуса Сферы с центром в точке, которую Рамья видит в пределах 120 футов. *Провал:* 28 (8к6) урона Огнём плюс 28 (8к6) урона Некротической энергией. *Успех:* Половина урона.

Использование заклинаний. Рамья сотворяет одно из следующих заклинаний, не требуя Материальных компонентов и используя Харизму в качестве заклинательной характеристики (Сл спасброска заклинаний 17):

Неограниченно: Призрачный скакун

1/день: Сотворение нежити

Бонусные действия

Иллюзорная маскировка. Рамья сотворяет Маскировку, используя ту же заклинательную характеристику, что и Использование заклинаний. Заклинание действует, пока Хиты Рамьи не опустятся до 80 или ниже либо пока она не использует действие «Мстительный огонь». Проверки Интеллекта (Расследование), совершаемые, чтобы распознать её истинный облик, проходят с Помехой.

Когда маскировка спадает, каждое существо в пределах 30-футовой Эманации, исходящей от Рамьи, подвергается следующему эффекту. *Спасбросок Мудрости:* Сл 17 (цель автоматически преуспевает, если она Конструкт или Нежить). *Провал:* Цель получает состояние Испуганный на 1 минуту. Пока цель Испуганная, она совершает спасброски с Помехой.

Реакции

Парирование. *Триггер:* По Рамье попадает бросок рукопашной атаки, пока она держит оружие. *Отклик:* Рамья добавляет 5 к своему КЗ против этой атаки, из-за чего атака может промахнуться.

Легендарные действия

Использований легендарных действий: 3 (4 в домене). Сразу после хода другого существа Рамья может потратить использование, чтобы совершить одно из следующих действий. Рамья восстанавливает все потраченные использования в начале каждого своего хода.

Грозная власть. Рамья сотворяет Приказ, используя ту же заклинательную характеристику, что и Использование заклинаний. Рамья не может совершить это действие снова до начала своего следующего хода.

Выпад. Рамья перемещается на расстояние до половины своей Скорости и совершает одну атаку Грозным клинком.

Слова безмолвия. *Спасбросок Телосложения:* Сл 17, одно существо, которое Рамья видит в пределах 120 футов. *Провал:* 21 (6к6) урона Психической энергией, и цель становится проклятой до конца своего следующего хода. Пока проклятие не окончится, цель не может говорить и сотворять заклинания с Вербальным компонентом. *Успех:* Только половина урона.

История Рамьи

Династия Васавадан правила Калакери с древних времён. Рамью Васавадан отец сам избрал своей преемницей, но в скорбный день его смерти брат Рамьи, Ариджани, провозгласил себя новым махараджей.

Рамья отказалась уступить брату и вместе со своими союзниками схватила его и приготови-



лась казнить. Но сестра Рамьи, Рива, посоветовала проявить милосердие. Вместо казни Рамья заточила Ариджани в темницу и взошла на престол как махарани Калакери, Царица царей.

В последующие годы Рамья правила справедливо. Но Рива втайне плела заговор с мятежниками, которые в конце концов освободили Ариджани и подняли на восстание знать по всей стране.

Сожалея о своём милосердии, Рамья послала армию сокрушить мятежников и безжалостно казнить изменников. Превосходящим силам Рамьи Рива и Ариджани противопоставили засады и обман. Вновь сыграв на сострадании Рамьи, они перехитрили её, вторглись в Лазурную цитадель и казнили сестру, удавив её. На последнем издыхании Рамья прокляла брата и сестру, назвав их кровожадными зверями. Вскоре после этого на Калакери обрушился страшный муссон, принёсший с собой Туманы.

Буря терзала Калакери неделями. В самый её разгар Рамья восстала из мёртвых и воззвала к тем, кто пал у неё на службе. Верный и в смерти, легион мертвецов встал под знамёна воскресшей махарани, осадил Лазурную цитадель и перебил Ариджани и Риву. Затем Рамья забрала их черепа и вмуровала в основание того, что впоследствии стало Башней Предателей.

Козни Ариджани и Ривы не закончились с их жизнью. Они тоже возродились, превратившись в чудовищные отражения своих ненасытных желаний.

Теперь, в Земле Туманов, охватившая Калакери распря продолжается: она держит страну в ловушке бесконечной войны и вынуждает её народ присягать на верность чудовищам.

Домен Рамьи

Пока Рамья владеет Сапфировым троном, её присутствие изменяет Калакери, создавая следующие эффекты:

Закрытие границ. Находясь в своём домене, Рамья может по желанию закрывать и открывать границы Калакери. Пока границы закрыты, Туманы вокруг Калакери высасывают жизнь из тех, кто в них находится. Существо, которое не является Конструктом или Нежитью и впервые за ход входит в Туманы или начинает там свой ход, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 20, иначе оно получает 1 уровень Истощения. Существо совершает этот спасбросок лишь один раз за ход.

Вечная армия. Средний или Маленький Гуманоид, убитый в бою, через 24 часа восстаёт Умертвием под контролем Рамьи, если только Гуманоида не вернули к жизни или его тело не было уничтожено.

Если Рамья умирает или если Сапфировым троном владеют её брат и сестра, эти эффекты немедленно прекращаются.

Логово Рамьи

Лазурная цитадель — царский дворец Калакери. Своё название она получила от голубого песчаника, из которого построена. Власть над цитаделью и Сапфировым троном внутри неё то и дело переходит от Рамьи к её брату и сестре и обратно.

Лазурная цитадель

Дворец украшают барельефы, изображающие историю, героев и легенды царства. Это место изображено на карте 2.20 и имеет следующие особенности:

Купольный чертог. В центральном купольном чертоге находится Сапфировый трон. Здесь же размещены стражи и сокровища, собранные параноидальными Васаваданами. Окружающие стены охраняются башнями; попасть на стены можно по мостам с верхних этажей чертога.

Истерзанные войной дворы. В стенах дворца среди купален, прудов и садов расставлены мраморные павильоны. Одни уцелели, другие разорены осадами и непрекращающимися столкновениями.

Приключения в Калакери

Приключения в Калакери строятся вокруг подозрений и борьбы за власть. Используйте этот раздел, чтобы создавать хоррор-приключения в этом домене.

Ужас в Калакери

Приключения в Калакери часто включают следующие элементы.

Ариджани и Рива

Правлению Рамьи угрожает жажда власти её брата и сестры. Ариджани и Рива Васавадан сулят своим сторонникам богатство и свободу, но на деле их замыслы служат лишь им самим. Рамья по-прежнему любит брата и сестру, и это делает её уязвимой для их посулов и лжи. Пока существует Рамья, Тёмные силы воскрешают Ариджани и Риву так, словно у них есть та же особенность «Восстановление Тёмного лорда», что и у Рамьи.

Ариджани. Ариджани — обаятельное лицо сопротивления для всех, кто противостоит Рамье. Ныне Ракшаса, общительный Ариджани питает слабость к излишествам. Когда Лазурная цитадель в его руках, он устраивает для элиты Калакери приёмы, за которыми скрываются закрытые пиры с непотребными лакомствами и плотью смертных.

Рива. Обожание, которое Рива питала к Рамье, сменилось завистью, когда Рамья затмила её в глазах семьи. Ныне Арканалот, Рива из-под Лазурной цитадели творит коварную магию, призывая исчадий и издали манипулируя врагами. За глаза



Свидетельства бесконечной распри брата и сестёр Васавадан гниют перед Лазурной цитаделью
MIRO PETROV

многие насмешливо зовут Риву «Инаджирой» — противоположностью её харизматичного брата Ариджани.

Известность в Калакери

Вы можете отслеживать влияние персонажей во фракции лоялистов Рамьи и во фракции мятежников её брата и сестры, используя правила известности из «Руководства Мастера» и следить за положением персонажей в этих группах. Персонажи могут заработать известность у любой из фракций, выполняя, например, такие задания:

- поимка или убийство агента соперников;
- подбрасывание улик, свидетельствующих, что соперник совершил преступление;
- привлечение на службу фракции могущественного союзника;
- раскрытие местонахождения оплота соперников;
- разоблачение предателей внутри фракции.

Всякий раз, когда персонажи выполняют задание для одной из групп, их Показатель известности у этой группы увеличивается на 1, а Показатель известности у другой группы уменьшается на 1 (минимум до 0). После того как персонажи впервые получат известность у любой из фракций, фракция, у которой Показатель известности персонажей равен 0, относится к ним следующим образом:

Фракция лоялистов. Члены этой фракции Враждебны к персонажам. Раз в неделю фракция посылает отряды Умертвий или другой Нежити, чтобы схватить персонажей.

Фракция мятежников. Члены этой фракции Враждебны к персонажам. Раз в неделю фракция посылает Убийц или Призраков под началом Ривы, чтобы убить персонажей.

Персонажи могут получить известность у фракции, у которой их Показатель известности равен 0, предъявив доказательство поступка, подрывающего позиции другой группы. Даже после предательства фракции ищут помощи у отряда, поскольку видят в персонажах полезных пешек.

Если Показатель известности персонажей у одной из групп равен 5 или выше, их деяния могут принести фракции достаточно пользы, чтобы она захватила Джадурай и заняла Сапфировый трон. Чем дольше любая из фракций удерживает столицу, тем более крайние формы принимает её правление, а зверства множатся неделя за неделей. Чтобы сохранять равновесие, персонажам приходится лавировать, то помогая обеим фракциям, то противодействуя им.

Арка кампании в Калакери

Кампании в Калакери обычно строятся вокруг поиска равновесия между ужасами, которые творят фракции Васаваданов. Кампания здесь может следовать такому плану:

Уровни 1–4. С персонажами связываются агенты фракции мятежников, выставляющие Ариджани и Риву Васавадан непонятыми героями, которые стремятся свергнуть тирана. Они умоляют персонажей вызволить наследника союзного знатного рода из укреплённой усадьбы, которую удерживают солдаты-Умертвия Рамьи, и доставить его в тайное убежище.

Уровни 5–8. Персонажи встречаются с Ариджани и Ривой, принявшими облик обаятельных людей царской крови. Те благодарят персонажей за помощь и просят добыть щит древнего героя, окаменевшего в Лесу Застывших: они надеются, что щит станет символом их права на власть. Когда персонажи направляются в лес, гонец доставляет им просьбу Рамьи сделать то же самое. Чтобы добыть щит, персонажам предстоит столкнуться с Василисками и Призраками окаменевших мертвецов, а затем решить, кому его отдать.

Уровни 9–12. Ариджани и Рива замышляют напасть на Джадурай, чтобы захватить Сапфировый трон, и просят персонажей о помощи. Шпионы Рамьи донесли ей об этом замысле, и она тоже ищет помощи персонажей. В разразившемся столкновении персонажи могут нанести удар по любому из Васаваданов.

Башня Предателей

Приключение для персонажей 11-го уровня

Ситуация. Ариджани и Рива Васавадан стремятся вернуть из Башни Предателей черепа своих смертных тел. Они верят, что черепа даруют им большее могущество.

Завязка. Ариджани или Рива приказывают персонажам добыть два черепа из Башни Предателей, но не говорят, кому эти черепа принадлежат. Они предлагают заплатить отряду драгоценными камнями на 10 000 ЗМ и Свечой мольбы.

Столкновения

Это приключение предполагает, что вы отслеживаете известность персонажей у фракций лоялистов и мятежников Калакери (см. «Известность в Калакери» ранее в этом разделе). Оно включает следующие столкновения.

Похищенные черепа. Черепа, которые ищут Ариджани и Рива, взяты с их собственных трупов, осквернённых Рамьей. Эти черепа — среди сотен других в Башне Предателей. Брат и сестра не раскрывают, кому принадлежат черепа, но настаивают, что те жизненно важны для союзников фракции мятежников. Чтобы помочь в поисках, они дают персонажам два Свитка заклинания с Поиском объекта. Однако они не сообщают персонажам достаточно подробностей, чтобы заклинание могло точно указать на черепа.

Сведения о черепах. Персонажи должны узнать три подробности о черепах, чтобы те стали им достаточно знакомы и такое заклинание, как Поиск объекта, смогло их обнаружить. Узнать подробности персонажи могут тремя способами:

Изыскания. Персонажи, которые тратят день на сбор слухов или изучение записей в одном из поселений Калакери, узнают одну подробность, преуспев соответственно в проверке Харизмы (Убеждение) или Интеллекта (Расследование) Сл 16.

Известность. Персонаж может потратить день, расспрашивая членов фракции, которые не Враждебны. После этого персонажи узнают одну подробность, но их Показатель известности у этой фракции уменьшается на 1. Отряд может сделать это только один раз.

Магия. Заклинание Знание легенд раскрывает одну подробность; каждый персонаж может использовать это заклинание один раз.

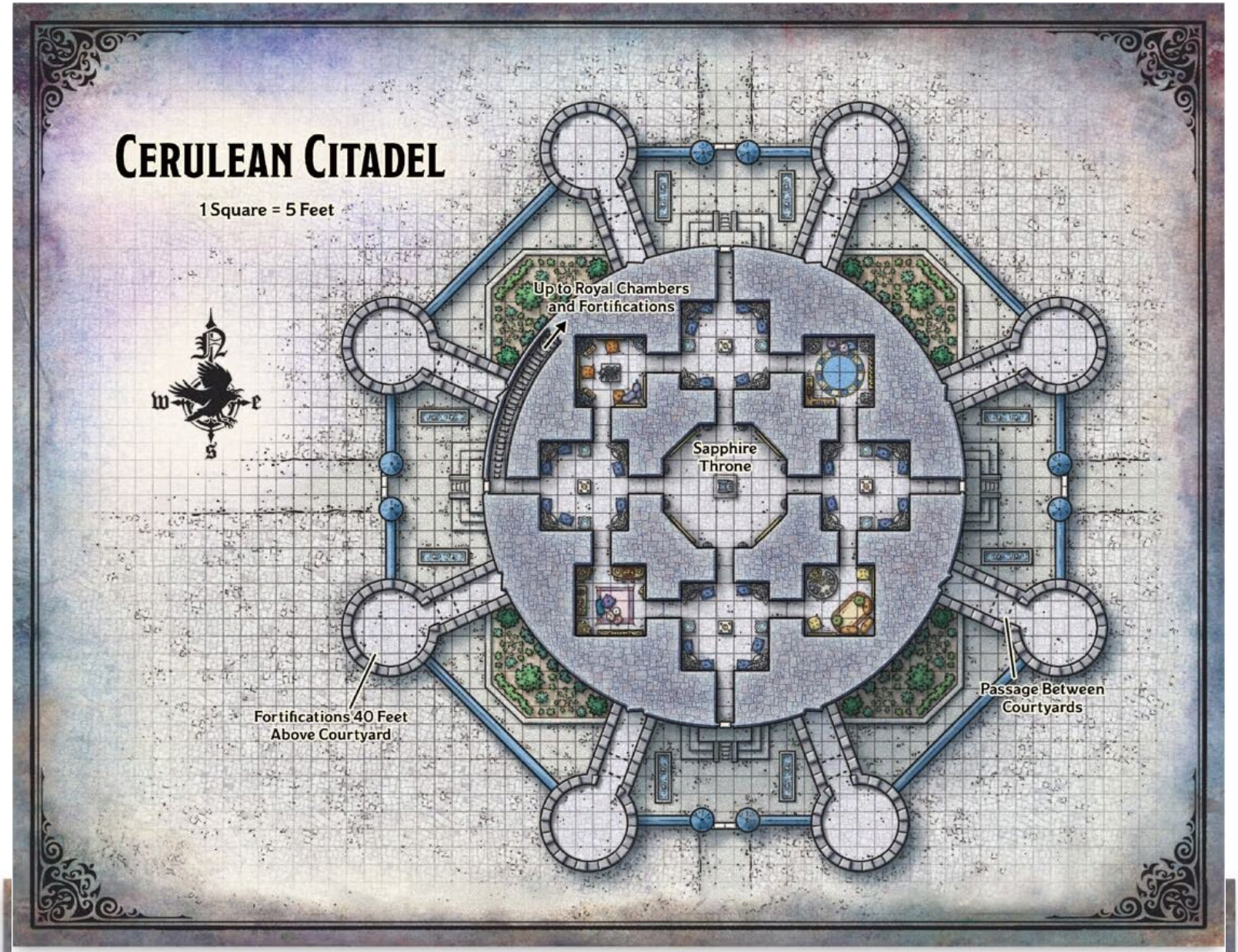
Каждый раз, когда отряд узнаёт подробность о черепах, раскрывайте часть истории из раздела «История Рамьи», скрывая до самого конца имена махарани и предателей.

Башня Предателей. Башня Предателей изображена на карте 2.20; её охраняют патрули из двух Ревенантов и четырёх Умертвий. Если Показатель известности персонажей у фракции лоялистов равен 3 или выше, нежить Безразлична и велит отряду проходить мимо — она вступает в бой, только если персонажи задерживаются дольше, чем на 5 минут или вынимают череп из башни. Если известность персонажей у лоялистов ниже, нежить Враждебна. Новый патруль появляется через 2к6 раундов после того, как предыдущий патруль побеждён.

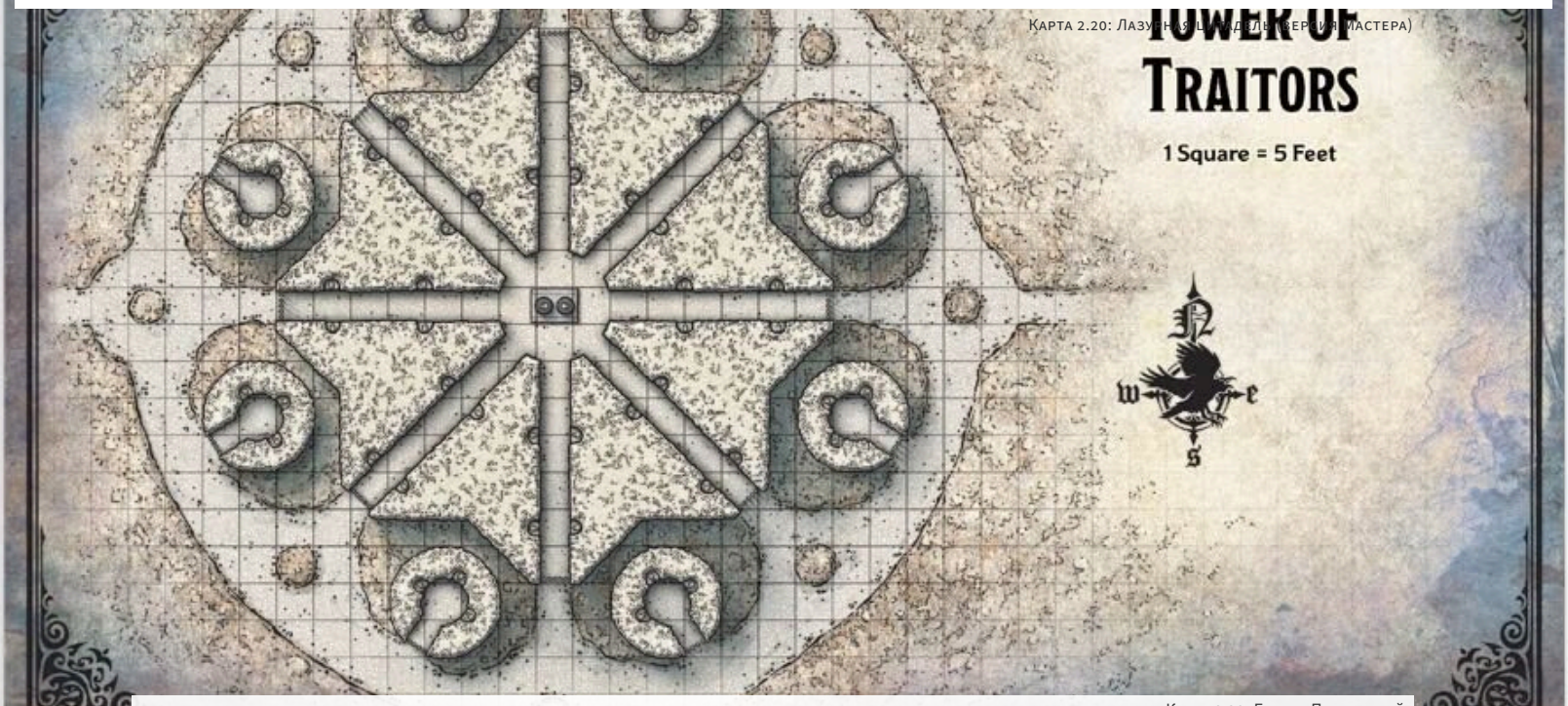
Обыск башни. Башня сложена из тысяч черепов, и те, что нужны мятежникам, можно найти с помощью магии, например заклинания Поиск объекта. Обнаруженный череп можно извлечь за 1 минуту с помощью острого инструмента. Когда оба черепа высвобождены, таящаяся в них ненависть воплощается в виде двух Враждебных Вещателей с виселицы (см. главу 5).

Верность или вероломство. Когда персонажи в следующий раз останавливаются на отдых, появляется Ариджани (Ракшаса) и требует черепа. Если персонажи отдают ему черепа, он вознаграждает их, а Показатель известности персонажей у фракции мятежников увеличивается на 4. Если персонажи отказываются отдать ему черепа, Ариджани вступает с ними в бой. Если Ариджани убит, Показатель известности отряда у мятежников уменьшается на 4. Вскоре после этого Рамья приглашает персонажей обсудить дальнейшие планы.

Чем бы ни завершилось приключение, каждый персонаж получает дополнительно 4 100 опыта.



Карта 2.20: Лазурная цитадель (версия Мастера)



Карта 2.20: Башня Предателей

Картакасс

Домен потускневших грёз

Тёмный лорд: Харкон Лукас
Жанры: тёмное фэнтези и готический ужас
Отличительные черты: скрытые личности, опасные представления, хищнические амбиции, верволки
Талисманы Тумана: афиша, зазывающая на выдающиеся представления, грубоватая гравюра на дереве с охотящимися волками, ожерелье с волчьим зубом
Созвучная карта Тарокки: Сорвиголова
Противостоящая карта Тарокки: Зверь

Жизнь в Картакассе кажется постановочной и сюрреалистичной: каждое растение, каждый зверь и каждый человек силится доказать своё величие. Деревья и цветы взрываются цветением, певчие птицы поют до хрипоты, и каждый местный житель знает: мечты, слава и вечное обожание достанутся ему, стоит лишь оказаться достойным. А там, где не хватает таланта и мастерства, воцаряются одержимость и двуличие, порождая круговорот триумфа, предательства и отчаяния. В этом краю несбыточных надежд, всепоглощающих страстей и злобных тайн благоденствуют хищники.

С каждым полнолунием обнажается истинное лицо Картакасса: многочисленные верволки и прочие ликантропы домена дают волю своей жажде господства и крови. Когда полнолуние минует, идиллический фасад возвращается. Местные жители не говорят о том, почему в ночи полнолуния большинство из них запирает двери на засов и закрывает ставни, но признают, что путь к величию не обходится без грязи.

Особенности домена

Картакасс известен следующими особенностями:

Ложная идиллия. Картакасс сверхъестественно живописен и внешне безмятежен. Каждое время года поразительно красиво, поселения выглядят идиллическими, а многие животные словно находятся под действием заклинания Пробуждение разума. От этого обман и насилие выглядят лишь разительнее.

Мейстерзингеры. В Картакассе нет единой власти. Каждым поселением управляет мейстерзингер — признанный мэр и воплощение местного искусства. Творческое соперничество мейстерзингеры поддерживают по большей части напоказ.

Театральность. Поселения гордятся своими сценическими традициями — например, особой манерой одеваться, традиционными танцами или стилем пения.

Волки и верволки. Волки свободно бродят по этому краю, а в поселениях домена таятся Верволки. В полнолуние жители редко выходят из дома, страшась голода ликантропов.



Места Картакасса

Картакасс — край пологих холмов, светлых лесов, прозрачных озёр и пасторальных угодий. Здешние общины радушны и часто устраивают празднества. Поселения Гармония и Скальд описаны ниже, а другие примечательные места кратко представлены в таблице «Места Картакасса».

Гармония

Артисты наперебой добиваются права выступить в популярном Кристальном клубе городка Гармония — закрытом заведении только для своих, устроенном в пещере, где сцена сооружена из огромной жеоды. Клуб славится эффектным убранством и взыскательной публикой. По слухам, исполнителей, не сумевших произвести впечатление, изгоняют. Правда куда кровавее: в клуб принимают только ликантропов. Талантливые артисты получают проклятие и пополняют их ряды, а посредственных пожирают.

Скальд

Крупнейшее поселение Картакасса, Скальд — шумное средоточие торговли и творчества. Соблазн проснуться знаменитым и купаться в обожании толпы манит сюда честолюбцев. Но за фасадом творчества и вольнодумства владельцы заведений и знаменитости наживаются на чужом таланте, а исполнители остервенело грызутся за жалкие возможности. Среди многочисленных сцен и частых празднеств Скальда процветают порок, преступность, тёмные сделки и сверхъестественные хищники. Одно из самых популярных заведений Скальда — «Старая Картаканская таверна», которой владеет артист и Тёмный лорд Харкон Лукас.



Карта 2.21: Картакасс (версия Мастера)
MARCO BERNARDINI

Места Картакасса

Место	Описание
Консерватория Серебряных Водопадов	Исполнители стекаются в коллегию бардов на вершине Серебряных Водопадов. В пещерах за водопадами залегают богатые серебряные жилы, но там обитают Банши — души несостоявшихся исполнителей.
Катакомбы	В похожих на лабиринт каньонах, называемых Катакомбами, таятся свирепые гоблины. Здесь гоблин-гладиатор Ним Пимпли устраивает бойцовские турниры, победители которых получают сокровища из далёких доменов.
Равнины Кавеа	Акустика Равнин Кавеа разносит голоса на огромные расстояния. Любая речь громче шёпота может привлечь внимание Волков.
Обрыв Чески	В ночь полнолуния на вершине Обрыва Чески появляется волчица, гадающая на картах Тарокки. Она извлекает багровые карты из любого поднесённого ей трупа, и её гадания никогда не ошибаются.
Корттон	В Корттоне укоренилась чума. Жители городка покрывают лица толстым слоем грима и кричащих румян, отчаянно стараясь убедить себя и других, что не заражены.
Эмхерст	Все «жители» Эмхерста — актёры-импровизаторы, не выходящие из роли. Они живут в Подсцене — подземной сети закулисных помещений — и никогда не прерывают представлений.
Гоблинские Могилы	Из Гоблинских Могил — бывшего логова Радаги, ведьмы-нежити, которая, по слухам, владеет могущественными магическими сокровищами, — часто выходят гоблиноиды-нежить.
Дом Иллюзий	Этим балаганом зрительных иллюзий заправляет Джек Прыгучий — вампир, проклятый вечной невидимостью и наделённый извращённым чувством юмора.
Медрия	Рыбацкую деревню Медрию называют своим домом несколько мастеров сценических эффектов. Красочные взрывы и бродячие марионетки здесь обычное дело.
Мыс Галлюцинаций	Туманы нередко накатывают на озеро Вариацио и оставляют новоприбывших на шатком причале, известном как Мыс Галлюцинаций, где их радостно встречают бродячие торговцы и артисты.
Дикопевный Лес	В сумерках по этому лесу плывёт пение хора, у которого нет источника. Те, кто не подпевает, рискуют расстаться с жизнью, а те, кто узнаёт последний куплет, находят потайное убежище.

Харкон Лукас

Тёмный лорд, охотящийся на таланты

«Должен сказать, такого мастерства, как у вас, я ещё не встречал. Меня зовут Харкон. Уверен, вы обо мне слышали».

— Харкон Лукас

Обаятельный верволк Харкон Лукас манипулирует окружающими, чтобы утолить свою нарциссическую потребность в обожании и власти над другими. В вечной погоне за славой Харкон много странствует, срывая аплодисменты и похвалы. Но всякий раз, возвращаясь в город, где уже выступал, он обнаруживает, что его забыли. Лукас убеждён, что ему недостаёт лишь той самой песни или того самого вдохновения, чтобы стать незабываемым. Ради этого он выискивает талантливых протеже, взращивает их мастерство, а затем крадёт их творения. Их верность он обеспечивает, даря им копии своего проклятого ожерелья с волчьим зубом — Укус Харкона — или превращая их в верволков. Затем он внушает своим жертвам, что никто, кроме него, их не примет.

Харкон носит неизменную широкополую шляпу и ожерелье с волчьим зубом, а при себе держит скрипку, которую называет Истекающим Сердцем. Тех, кто его заинтересовал, он очаровывает лестью. Искусный артист, отклонивший предложение стать его протеже, нередко становится предметом его одержимости. Тёмный лорд способен пойти на любую крайность, лишь бы присвоить таланты таких исполнителей.

Харкон Лукас

Среднее Чудовище (Ликантроп), Хаотично-злое

КЗ 15 **Инициатива** +14 (24)

Хиты 187 (22к8 + 88)

Скорость 30 футов, 40 футов (только в гибридной форме), 50 футов (только в форме лютоволка)

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	21	+5	+5	**Инт**	14	+2	+2
Лов	18	+4	+4	**Мдр**	16	+3	+8
Тел	19	+4	+9	**Хар**	19	+4	+4

Навыки Восприятие +8, Выступление +9, Скрытность +9

Иммунитеты Очарованный, Испуганный

Снаряжение Скрипка

Чувства Тёмное зрение 120 футов; пассивное Восприятие 18

Языки Общий (не может говорить в форме лютоволка)

ПО 14 (опыт 11 500, в домене 13 000; БВ +5)

Особенности

Кровавое неистовство. Харкон совершает с Преимуществом броски атаки по любому существу, у которого не все Хиты.

Восстановление Тёмного лорда. Если Харкон умирает, он возрождается со всеми своими Хитами через 1к10 недель где-то в Картакассе.

Легендарное сопротивление (3/день, или 4/день в домене). Если Харкон проваливает спасбросок, он может вместо этого преуспеть.

Регенерация. Харкон восстанавливает 10 Хитов в начале каждого своего хода, если у него есть хотя бы 1 Хит. Если Харкон получает урон Излучением, эта особенность не действует в начале его следующего хода.

Действия

Мультиатака. Харкон совершает две атаки Размашистым ударом. Он может заменить одну из атак (А) Укусом или (Б) Пленительным представлением.

Укус (только в форме лютоволка или гибридной). *Бросок рукопашной атаки:* +10, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 14 (2к8 + 5) Колющего урона плюс 14 (4к6) урона Некротической энергией. Если цель — Гуманоид, она подвергается следующему эффекту. *Спасбросок Телосложения:* Сл 17. *Провал:* Цель проклята. Если проклятая цель опускается до 0 Хитов, вместо этого она становится Верволком под управлением Мастера и имеет 50 Хитов. Проклятие нельзя снять, пока Харкон не умрёт. *Успех:* Цель получает иммунитет к проклятию Харкона на 24 часа.

Размашистый удар (только в форме лютоволка или гибридной). *Бросок рукопашной атаки:* +10, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 16 (2к10 + 5) Рубящего урона. Если цель размера Средний или меньше, она получает состояние Сбитый с ног.

Пленительное представление (только в гуманоидной форме). *Спасбросок Мудрости:* Сл 17, каждое существо в 30-футовой Эманации, исходящей от Харкона. *Провал:* Цель получает состояние Очарованный на 1 час или до тех пор, пока не получит урон.

Бонусные действия

Смена облика. Харкон превращается в Большого гибрида лютоволка и гуманоида или в Большого лютоволка либо возвращается в свою истинную гуманоидную форму. Его игровые характеристики, кроме размера, одинаковы в каждой форме. Снаряжение, которое он носит или несёт, не преображается.

Легендарные действия

Использований легендарных действий: 3 (4 в домене). Сразу после хода другого существа Харкон может потратить использование, чтобы совершить одно из следующих действий. Харкон восстанавливает все потраченные использования в начале каждого своего хода.

Сокрушительное оскорбление. Харкон использует Смену облика, чтобы вернуться в гуманоидную форму, а затем применяет следующий эффект. *Спасбросок Мудрости:* Сл 17, каждое существо по выбору Харкона, которое он видит в пределах 30 футов от себя (существа с состоянием Очарованный, наложенным Харконом, автоматически проваливают этот спасбросок). *Провал:* 16 (3к10) урона Психической энергией. *Провал или успех:* Харкон не может совершить это действие снова до начала своего следующего хода.

Наскок. Харкон перемещается на расстояние до половины своей Скорости и совершает одну атаку Размашистым ударом.

Внезапный укус. Харкон использует Смену облика, чтобы принять гибридную форму или форму лютоволка, а затем совершает одну атаку Укусом. Харкон не может совершить это действие снова до начала своего следующего хода.

История Харкона

Харкон Лукас сплетает о своём происхождении множество историй, превозносящих его самого. В одной из них Харкон рассказывает, как верволки, вырастившие его, отвергли его за честолюбие. Талантом и жертвами он добился славы легендарного исполнителя, и люди стекались отовсюду,



чтобы погреться в лучах его необыкновенного обаяния.

Со временем правители родины Харкона осознали, какую угрозу несёт его растущая слава. Чиновники пытались бросить его в темницу за вымышленные преступления, но поклонники Харкона встали на его защиту. Когда за ним явились королевские агенты, Харкон инсценировал свою смерть, и его последователи взбунтовались. Когда же разъярённые толпы, несущие гроб Харкона, осадили королевский дворец, он положил конец своей уловке: вырвался из багрового гроба в волчьем обличье и сожрал монарха той страны. Залитый кровью «воскресший» Харкон вернулся в человеческий облик и возложил на себя корону монарха под ликование своих одураченных последователей. Но прежде чем успело начаться правление Харкона, вокруг него поднялись Туманы. Когда они рассеялись, Харкон оказался в незнакомом краю под названием Картакасс.

Дотен Харкона

Присутствие Харкона изменяет Картакасс, создавая следующие эффекты:

Звери-шпионы. От рассвета до заката Крошечные Звери в домене магическим образом обретают способность понимать Общий язык и могут телепатически общаться с другими Зверями и Чудовищами.

Дети ночи. Харкон обладает властью над животными своего домена. От заката до рассвета Звери размера Средний или меньше в пределах 1 мили от Харкона имеют состояние Очарованный. Если Харкон пожелает, эти животные становятся Враждебными ко всем существам, кроме Харкона и его союзников.

Закрытие границ. Находясь в своём домене, Харкон может по желанию закрывать и открывать границы Картакасса. Пока границы закрыты, Туманы вокруг Картакасса наполняет странная мелодия. Существо, впервые за ход входящее в Туманы или начинающее там свой ход, должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15, иначе оно получает состояние Бессознательный на 1к6 часов, а затем пробуждается в виду городка Гармония в Картакассе. Существо совершает этот спасбросок лишь один раз за ход.

Если Харкон умирает, эти эффекты немедленно прекращаются.

Логово Харкона

Тёмный лорд владеет в Скальде заведением, которое называется «Старая Картаканская таверна». Оно занимает островок на реке Песен. Каждый вечер там выступает Харкон Лукас или артисты, которых он наставляет.

Старая Картаканская таверна

Гостеприимная и по-деревенски простая, «Старая Картаканская» украшена ненавязчивыми волчьими мотивами. Это место изображено на карте 2.22 и имеет следующие особенности:

Спальни. Комнаты для постояльцев звукоизолированы и не пропускают ни звуков представлений, ни звуков кровавой расправы.

Комната Харкона Лукаса. Несколько потайных дверей и люк ведут в спальню Харкона в башне, где он прячет свидетельства собственной бездарной музыки и трофеи, взятые у прошлых жертв.

Потайные двери и комнаты. Заведение пронизано потайными помещениями, откуда можно подглядывать в другие комнаты и где можно прятать тела или предаваться звериным трапезам.

Питейный зал. Среди напитков, которые подают в таверне, — микульбрау, кроваво-красное ягодное вино, которое смягчает горло и улучшает вокальные выступления.

Приключения в Картакассе

Приключения в Картакассе связаны с искусством, верволками и зловещими амбициями. Используйте этот раздел, чтобы создавать хоррор-приключения в этом домене.

Ужас в Картакассе

Приключения в Картакассе часто включают следующие элементы.

Проклятие Харкона

Раз в месяц, в ночь полнолуния, Харкон Лукас может создать копию своего знаменитого ожерелья. Эта проклятая копия называется «Укус Харкона».

Укус Харкона

Чудесный предмет, Необычный (требуется Настройка Гуманоидом)

На этом простом ожерелье-шнурке висит зуб лютоволка. Пока вы носите это ожерелье, вы получаете бонус +1 к проверкам характеристик и спасброскам.

Проклятие. Это ожерелье проклято. Настройка на ожерелье накладывает на вас проклятие; это проклятие нельзя снять, пока Харкон Лукас не умрёт. Пока вы остаётесь проклятым, в ночь полнолуния вы становитесь Верволком, который служит Харкону Лукасу и находится под управлением Мастера.



Местные жители веселятся на празднике в Скальде, не подозревая о хищниках, затаившихся среди них
MAIHOPE

Манипуляции Харкона

Харкон Лукас стремится завоевать внимание и доверие артистичных и харизматичных личностей. Среди них могут оказаться персонажи — особенно барды — или их союзники. Харкон может делать это ради какого-нибудь грандиозного замысла, но также и затем, чтобы потешить своё вечно уязвлённое самолюбие и утолить потребность во власти над другими. Кроме того, Харкон ищет сверхъестественные силы, которые можно использовать: магические предметы или существ, чьи способности связаны с исполнительским искусством, — например, Инструмент бардов, Гарпий или Сатиров.

Харкон выставляет себя обаятельным поклонником или наставником, желающим помочь другим. Он старается манипулировать теми, кого преследует, и завоевать их доверие, побуждая их делать следующее:

- вместе с ним создать новую песню или представление;
- состязаться в выступлениях с мейстерзингерами домена;
- присоединиться к нему для уроков или упражнений;
- защитить его от ревнивого бывшего ученика;
- найти исполнителя, укравшего одну из его песен;
- отправиться с ним в турне по другим городам.

Со временем просьбы Харкона становятся преступными или связанными с насилием. Тогда он может шантажировать тех, кто ему помогал, или угрожать их репутации либо же отрезать их от остальных, подарив им Укус Харкона. Харкон продолжает эти манипуляции, пока они ему не наскучат, — и тогда он пожирает свою добычу.

Стая Лукаса

Харкона Лукаса окружает вечно меняющаяся свита из последователей и жертв, но три личности присутствуют в жизни Тёмного лорда неизменно:

Акриэль Лукас. Старшая дочь Харкона, Акриэль (Средний, Хаотично-злой Артист-легенда), боготворит Харкона и строит собственную исполнительскую карьеру. Тёмные силы не терзают Акриэль так, как её отца, и её известность неуклонно растёт — к немалой досаде отца. Акриэль — человек и не является ликантропом.

Казимир Лукас. Старший сын Харкона, Казимир (Средний, Хаотично-нейтральный Шпион-мастер), ищет своё место в мире. Он не желает иметь с Харконом ничего общего и предпочитает странствовать — даже по другим доменам. По прихоти ли отца или Туманов, но Казимир всегда возвращается в Скальд. Казимир — человек и не является ликантропом.

Халдрейк Мунбаун. Старейший союзник Харкона, Халдрейк (Средний Верволк), выглядит как густо покрытый татуировками человек. В «Старой Картаканской таверне» он служит мастером по напиткам и главным вышибалой. Когда Харкона нет в Скальде, он следит за тем, чтобы дела в таверне шли гладко. Халдрейк помогает Харкону в его интригах и знает многие тайны Тёмного лорда, поэтому Харкон щедро ему платит.

Следы ужаса

Очарование Картакасса скрывает его ужасы. Бросьте кость или выберите результат в таблице «Зрелища Картакасса», чтобы придумать тревожные сцены в этом домене.

Зрелища Картакасса

1к6	Персонажи замечают…
1	Пробуждённых овец, замышляющих недоброе против пастуха.
2	Приветливый дом, в котором видны следы бойни.
3	Народную резьбу, изображающую юношей и девушек, которых утаскивают волки.
4	Фонтан, изображающий танцующих волков.
5	Отпечатки волчьих лап в таверне или театре.
6	Певчую птицу, которая поёт до тех пор, пока у неё не остановится сердце.

Арка кампании в Картакассе

Кампания в Картакассе может следовать такому плану:

Уровни 1–2. Персонажи знакомятся с Марией — женщиной-человеком, чей сын-идеалист Франтош сбежал в Гармонию, чтобы стать артистом. Она вручает персонажам Необычный Инструмент бардов и позволит оставить его себе, если они вернут Франтоша домой целым и невредимым. По пути в Гармонию персонажам досаждают Волки и Гоблины-людоеды.

Уровни 3–6. В Гармонии персонажи узнают, что Франтош начал выступать вместе с искусным бардом по имени Харкон Лукас. Харкон призывает персонажей помочь Франтошу следовать за мечтой. Чтобы помочь Франтошу, Харкон просит персонажей принести воду, зачаровывающую голос, из мистического серебряного источника близ Консерватории Серебряных Водопадов. Источник охраняют мёртвые исполнители, восставшие в виде Банши, и алчный Молодой медный дракон.

Уровни 7–8. Вернувшись в Гармонию, персонажи узнают, что Франтош уехал с Харконом в Скальд. Там Франтош каждый вечер выступает с Харконом в «Старой Картаканской таверне». Франтош, который теперь носит подаренное Харконом ожерелье с волчьим зубом, отказывается уходить с персонажами до своего первого сольного выступления. Это выступление подробно описано в приключении «Жажда большего» ниже. После этого Харкон может затаить обиду на персонажей или стать одержимым кем-то из них.

Жажда большего

Приключение для персонажей 7-го уровня

Ситуация. Певец Франтош попал под влияние Харкона Лукаса. Он отказывается возвращаться к семье, пока не выступит в «Старой Картаканской таверне» в ночь полнолуния.

Завязка. Мать Франтоша, Мария, предлагает отряду Необычный Инструмент бардов, если персонажи вернут ей сына.

Столкновения

В этом приключении используется карта 2.22; оно включает следующие столкновения.

Дебют Франтоша. Сегодня вечером Франтош (Средний Артист) впервые выступает один. Если персонажи разыщут его и упомянут его мать, он соглашается уйти с ними после выступления — оно заканчивается около полуночи. Если персонажи попытаются похитить Франтоша, вмешиваются три Главаря громил (или больше), состоящие на службе у Харкона Лукаса.

Полнолуние. О том, что выступление приходится на первую ночь полнолуния, упоминайте, только если об этом спросит кто-то из персонажей.

«Старая Картаканская». Таверна — популярное место в Скальде. Первый этаж «Старой Картаканской» заполняют толпы Обывателей. Харкон Лукас (описан ранее в этом разделе) тоже здесь, но он избегает боя, если не указано иное.

Представление. Во время своего выступления, которое длится 1 час, Франтош каждые 15 минут совершает проверку Харизмы (Выступление) Сл 15. Персонажи могут помочь ему действием Помощь или иными способами. Ведите счёт, в скольких из этих проверок Франтош преуспел. Во время выступления происходят следующие события:

Крикун. Пьяный Обыватель осыпает Франтоша насмешками. Если его не утихомирить за 3 раунда, Франтош совершает следующую проверку характеристики с Помехой.

Потасовка. Между тремя Бандитами вспыхивает драка. После первого раунда боя Бандит, у которого плохо с меткостью, каждый раунд выбирает Франтоша целью своего действия Лёгкий арбалет. Если во Франтоша попадают, он автоматически проваливает следующую проверку характеристики.

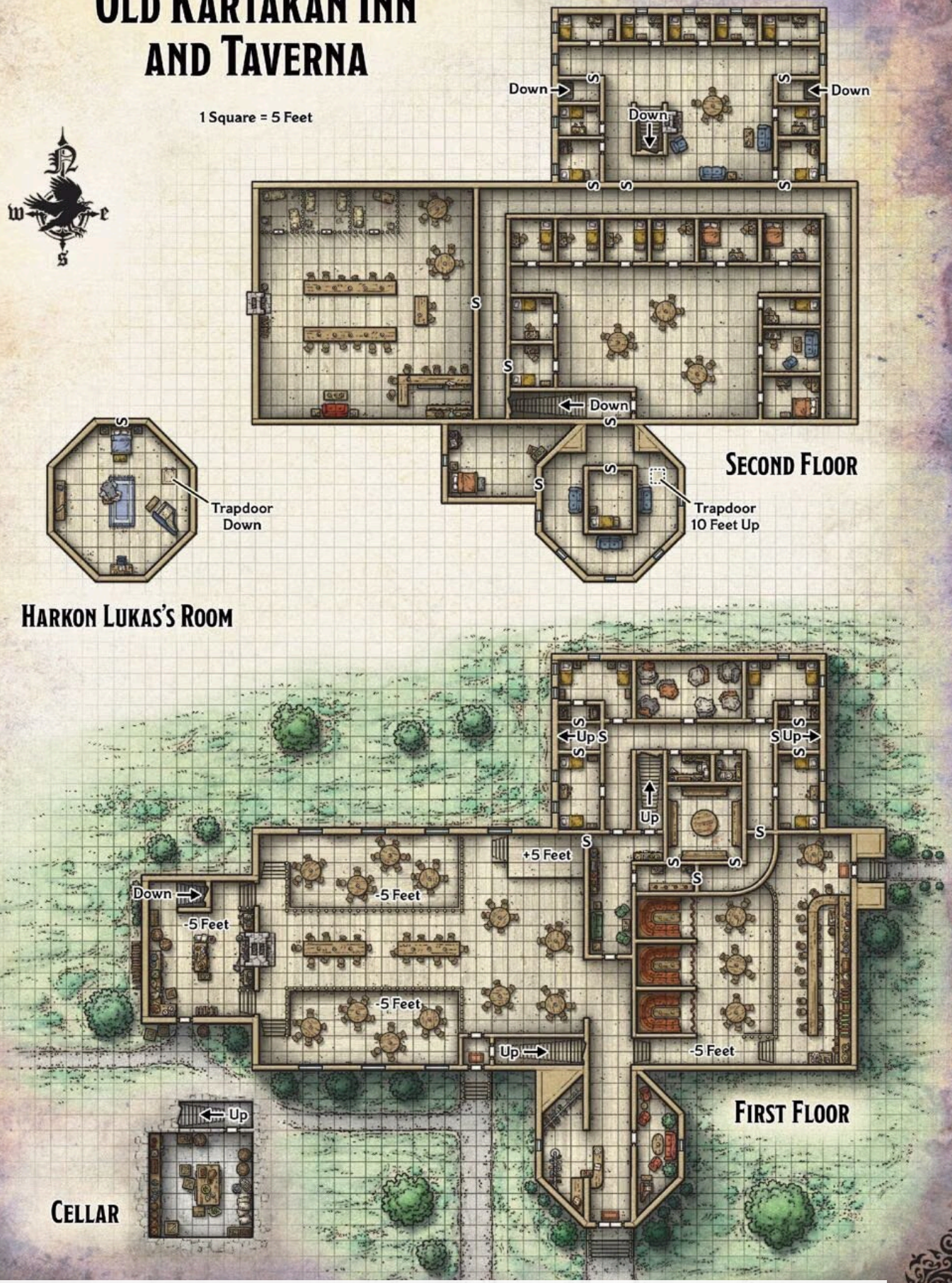
Вой. Снаружи воет волк, отвлекая публику. У персонажей есть 1 раунд, чтобы вернуть внимание к Франтошу — например, с помощью эффектной магии или преуспев в проверке Харизмы (Выступление) Сл 18. Если им это не удаётся, Франтош совершает следующую проверку характеристики с Помехой.

После представления. Когда представление заканчивается, персонажи видят, как Франтош исчезает за потайной дверью. Дальнейшие события происходят в скрытых помещениях таверны.

Если во время представления Франтош преуспел в трёх или более проверках, Харкон Лукас стремится оставить Франтоша себе. Он не станет сражаться с персонажами, но с помощью ожерелья, которое носит Франтош, превращает певца в Верволка. Франтош и ещё четыре Верволка — слуги Харкона — нападают на персонажей.

Если во время представления Франтош не преуспел в трёх или более проверках, он успел наскучить Харкону. Персонажи находят Франтоша Окровавленным: на него нападают четыре Верволка.

Заключение. Если персонажи выбираются из «Старой Картаканской» вместе с Франтошем (возможно, ставшим теперь Верволком), каждый из них получает дополнительно 1 700 опыта. Даже если Харкона Лукаса вынудят вступить в бой, он не станет убивать персонажей: они заинтриговали Тёмного лорда, и позже он может появиться, чтобы поиграть с ними.



Карта 2.22: Старая Картаканская таверна (версия Мастера)
MIKE SCHLEY

Ламордия

Домен снегов и сшитой плоти

Тёмный лорд: Виктра Морденхайм
Жанры: телесный ужас и готический ужас
Отличительные черты: аморальная наука, причудливые конструкты, студёная глушь, мутагенная радиация
Талисманы Тумана: оживлённые пальцы, светящиеся минералы, законсервированная конечность гуманоида
Созвучная карта Тарокки: Преобразователь
Противостоящая карта Тарокки: Марионетка

Ламордия — домен аморальной науки, содрогающийся среди ледяной стужи и ужаса перед творениями собственных жителей. Революции пара и стали ввергают ламордийцев в исступление безнравственного изобретательства. Из промышленных поселений и из-за железных стен Людендорфа, крупнейшего города домена, текут потоки металлолома и химических ядов, отравляющие землю и превращающие живых существ в чудовищ. Но безрассудные учёные домена гонятся не только за механическими изобретениями: величайшая их цель — переизобрести саму жизнь, преобразовать людей в идеал и раскрыть потенциал целых поколений. Во имя этих амбиций порочные умы перекраивают жизнь и выпускают на волю мерзости. И ничьи устремления не породили большего зла, чем устремления Тёмного лорда домена, доктора Виктры Морденхайм.



Особенности домена

Ламордия известна следующими особенностями:

Студёные края. Ламордия — студёный край угрюмых гор, замёрзших болот и ледяных морей. Мало кто по доброй воле отправляется в её глушь, страшась внезапных буранов и оголодавших зверей.

Мутировавшие существа. По Ламордии бродят существа, искажённые алхимией. Наихудшей славой пользуются чудовищные «киты» Моря Тайн — свирепые противоестественные левиафаны, среди которых нет двух одинаковых.

Рациональная культура. Жители Ламордии прямолинейны и скептически относятся к суевериям. Они преклоняются перед научными новшествами — ведь лишь те отделяют их от жизни в холоде и голоде. Существование магии признают, но повсеместно считают её пережитком.

Паровые технологии. Сила пара, порождаемого кипящей канализацией, питает заводные изобретения и исполинские краны в городе Людендорфе.

Места Ламордии

Ламордия — студёная земля. На севере Море Тайн сковано льдом, а горы, известные как Спящий Зверь, никогда не расстаются со снегом. Города Людендорф и Нойфюрхтенбург описаны ниже, а другие примечательные места кратко представлены в таблице «Места Ламордии».

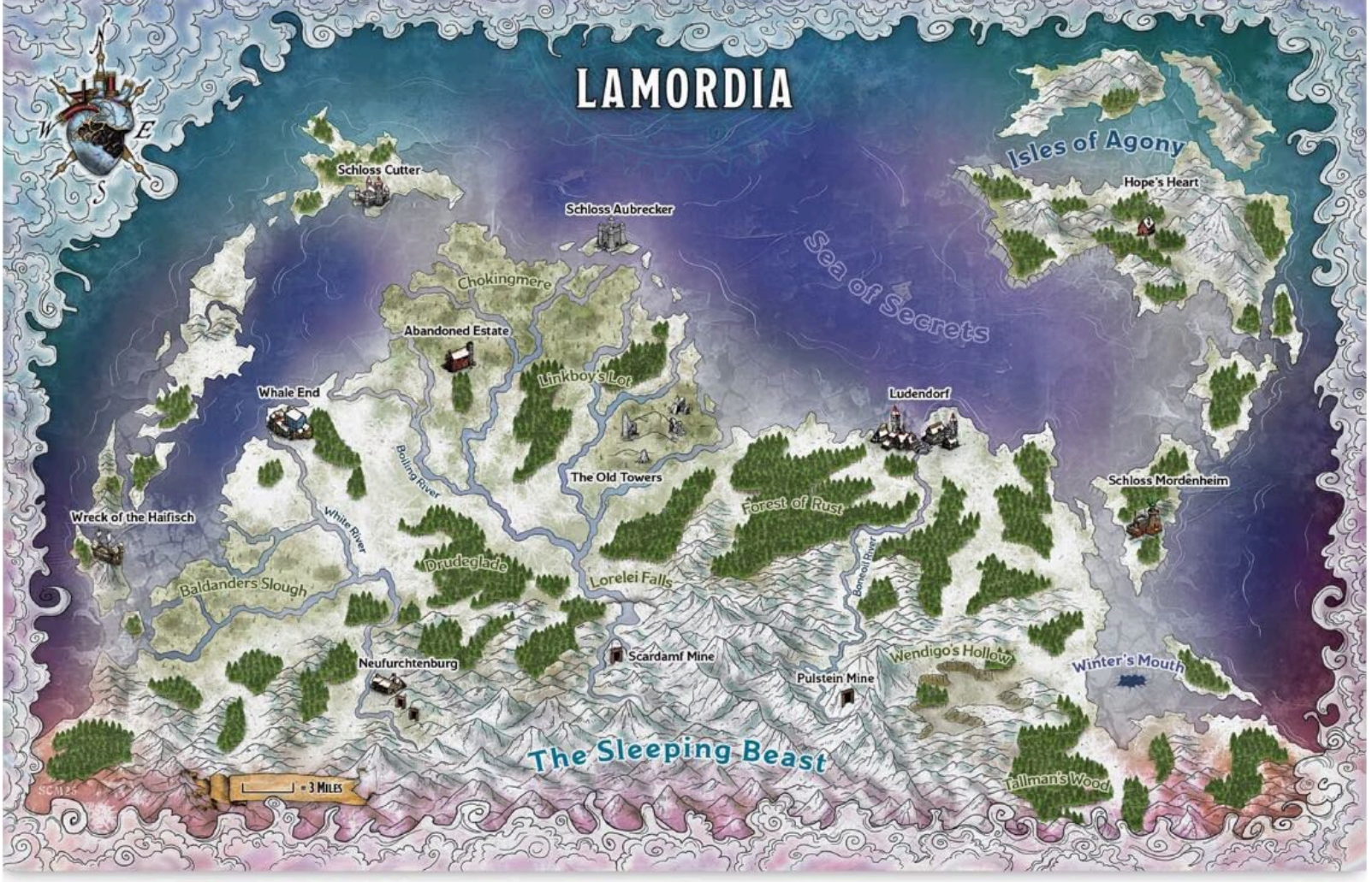
Людендорф

Город Людендорф — трясина паровых фабрик, работающих по воле морально разложившихся баронов. Кипящая канализация и паровые туннели пронизывают основание города, обогревая тесные доходные дома и приводя в движение краны, которые обслуживают городской флот броненосных кораблей. Эти китобойные суда-ледоколы бросают вызов Морю Тайн и привозят исполинских зверей — жизненно необходимый городу источник пищи и топлива.

В сердце города неразборчивый в средствах Людендорфский университет ведёт рискованные изыскания в таких областях, как алхимическое горение, автоматизированная изобретательность, химический разум и умозрительная анатомия. Университету постоянно нужны новые подопытные для экспериментов, и он нанимает добровольцев или платит людям за «права на плоть» — право собственности на их трупы после смерти. Тайное общество в стенах Людендорфского университета боготворит Виктру и идёт безрассудными путями, проложенными её трудами.

Нойфюрхтенбург

Дымящие перерабатывающие заводы Нойфюрхтенбурга обрабатывают минералы, добытые в Спящем Звере. Затем эти редкие, малоизученные элементы отправляют на фабрики Людендорфа. Искажённые радиацией чудовища из близлежащих топей часто нападают, срывая работу, но горожане отбивают набеги с помощью громадных заводных машин, новейшего огнестрельного оружия и разрушительной алхимии.



Карта 2.23: Ламордия (версия Мастера)
MARCO BERNARDINI

Места Ламордии

Место	Описание
Удушливая топь	Древние друидические народы Ламордии хоронили своих мёртвых в Удушливой топи. Старатели, ищущие в этом болоте скопления редкого газа, тревожат забытые места ритуалов и захоронения болотных мумий.
Ржавый лес	Людендорф свозит свои отходы и металлолом в Ржавый лес. Среди поросших лесом груд хлама рыщут существа из живого железа, Ржавильщики и голодные звери.
Острова Агонии	Ламордийцы знают Острова Агонии как ледяные смертельные ловушки. В потаённом убежище, Сердце Надежды, Элиза, сбежавшее творение Морденхайм, даёт приют всевозможным изгоям.
Водопады Лорелеи	Воды Кипящей реки отравлены горными разработками. Те, кто прислушивается у Водопадов Лорелеи, уверяют, что слышат крики, — будто вода обжигает кого-то по ту сторону водопада.
Замок Обрекер	Барон Рудольф фон Обрекер, затворник-правитель Ламордии, шлёт воззвания своему народу из отдалённого Замка Обрекер, чтобы скрыть, что он — Мозг в банке (см. главу 5).
Замок Каттер	Шошан Каттер, в прошлом учёная, уединилась с семьёй в родовом гнезде — Замке Каттер. Она поддерживает всякого, кто борется с алчностью и безнравственностью, прикрывающимися именем прогресса.
Замок Морденхайм	Дом доктора Виктры Морденхайм, Замок Морденхайм, — внушительная твердыня, где находятся лаборатория доктора и её творения-прислужники. Ей часто требуются новые лаборанты.
Спящий Зверь	Жилы радиоактивных минералов пронизывают этот зубчатый горный хребет. Легенды гласят, что хребет — единое исполинское спящее чудовище, а его кровь и кости — источник редких минералов.
Лес Верзилы	Лес Верзилы — овеянное преданиями обиталище Верзилы, существа, которое «носит» слишком высокое человекоподобное тело. Верзила похищает тех, кто засыпает в его лесу, но и сам немало знает о других землях.
Китовый Край	Над рыбацкой деревней Китовый Край высится театр. Все входы в театр залиты бетоном, а на замурованном главном входе выведено послание: «Простите меня, все, кого я люблю».
Зимняя Пасть	Предания гласят, что море отвечает на вопросы, заданные ему через трещину во льду, называемую Зимней Пастью. Те, кто падает здесь в воду, возвращаются, преследуемые видениями утопленников.

Виктра Морденхайт

Тёмный лорд, стремящийся к совершенству

«А. Вы в сознании. Хорошо. Опробуйте конечности и привыкайте к новому телу».

— Виктра Морденхайм

Из своей лаборатории в Замке Морденхайм доктор Виктра Морденхайм с помощью научного гения создаёт ужасы и чудеса. Из её лаборатории выходят всевозможная нежить и конструкты, но столь несовершенные творения не удовлетворяют Морденхайм. Она стремится воссоздать или вернуть величайшее своё создание — Несокрушимое Сердце, чудесное устройство, дарующее жизнь Элизе, неуловимой жертве Морденхайм, возвращённой ею к жизни.

Виктра Морденхайт

Средний Гуманоид (Человек), Законно-злой

КЗ 15 **Инициатива** +3 (13)

Хиты 123 (19к8 + 38)

Скорость 30 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	11	+0	+0	**Инт**	21	+5	+5
Лов	16	+3	+3	**Мдр**	10	+0	+0
Тел	15	+2	+5	**Хар**	10	+0	+3

Навыки Тайная магия +8, Расследование +8, Медицина +6

Снаряжение Проклёпанный кожаный доспех

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Драконий, Дварфийский, Эльфийский, Гоблинский, Полурослико

ПО 7 (опыт 2 900, в домене 3 900; БВ +3)

Особенности

Поддержка изобретений. В конце каждого хода Виктры каждый её союзник-Конструкт в пределах 5-футовой Эманации, исходящей от Виктры, получает 5 Временных хитов. Эта особенность не действует, если у Виктры состояние Недееспособный.

Восстановление Тёмного лорда. Если Виктра умирает, она возрождается со всеми своими Хитами через 1к10 недель где-то в Ламордии.

Легендарное сопротивление (3/день, или 4/день в домене). Если Виктра проваливает спасбросок, она может вместо этого преуспеть.

Действия

Мультиатака. Виктра совершает две атаки Громоотводом. Одну из атак она может заменить использованием Шприца.

Громоотвод. *Бросок рукопашной или дальнобойной атаки:* +6, досягаемость 5 футов или дистанция 90 футов. *Попадание:* 12 (2к8 + 3) урона Электричеством, и цель не может совершать Реакции до начала своего следующего хода.

Шприц. *Спасбросок Телосложения:* Сл 16, одно существо, которое Виктра видит в пределах 5 футов. *Провал:* Цель получает состояние Отравленный на 1 минуту. Пока цель Отравлена таким образом, она испытывает один из следующих эффектов (по выбору Виктры). Цель повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, завершая эффект на себе при успехе. Через 1 минуту цель преуспевает автоматически:

Разъедающая сыворотка. Цель получает 10 (4к4) урона Кислотой в начале каждого своего хода, а её Скорость уменьшается на 10 футов.

Смертоносная сыворотка. Цель получает 11 (2к10) урона Некротической энергией в начале каждого своего хода и не может восстанавливать Хиты.

Сыворотка, изменяющая сознание. Цель получает 10 (3к6) урона Психической энергией в начале каждого своего хода и совершает с Помехой спасброски для поддержания Концентрации.

Бонусные действия

Активация конструктов (1/день). Виктра сотворяет Оживление вещей, используя Интеллект в качестве заклинательной характеристики.

Реакции

Перенаправление атаки. *Триггер:* Существо, которое Виктра видит, совершает бросок атаки по ней. *Отклик:* Виктра выбирает Маленького или Среднего союзника в пределах 5 футов от себя. Виктра и этот союзник меняются местами, и целью атаки вместо неё становится союзник.

Легендарные действия

Использований легендарных действий: 3 (4 в домене). Сразу после хода другого существа Виктра может потратить использование, чтобы совершить одно из следующих действий. Виктра восстанавливает все потраченные использования в начале каждого своего хода.

Шоковый тычок. Виктра перемещается на расстояние до половины своей Скорости и совершает одну атаку Громоотводом. Виктра не может совершить это действие снова до начала своего следующего хода.

Статический взрыв. *Спасбросок Ловкости:* Сл 16, каждое существо в Сфере радиусом 10 футов с центром в точке, которую Виктра видит в пределах 90 футов. *Провал:* 5 (2к4) урона Электричеством. *Успех:* Половина урона.

История Виктры

С ранних лет Виктра Морденхайм стремилась постичь тонкости анатомии. Она занялась медициной не ради помощи больным, а ради раскрытия тайн жизни. Со временем её исследования обратились к оживлению мёртвой плоти и совершенствованию тел гуманоидов. Когда Виктра стала нанимать воров, чтобы добывать образцы для опытов, она познакомилась с Элизой — прекрасной похитительницей трупов, чья непосредственность очаровала методичного хирурга. Виктра влюбилась без памяти и рядом с Элизой открыла, что жизнь, возможно, не сводится к химическим реакциям.

Когда у Элизы появились признаки неизлечимой болезни, Виктра ускорила свои эксперименты. На операционном столе доктора жертв убивали, возвращали к жизни, и они умирали вновь, пока Виктра искала путь к прорыву. Когда Элиза всё же скончалась, Виктра отказалась признать поражение. Доктор лихорадочно трудилась над своим шедевром — искусственным органом, который



назвала Несокрушимым Сердцем. Но когда она вживляла устройство в труп Элизы, в лабораторию ворвались констебли и обвинили доктора в многочисленных убийствах. Пока Виктра сопротивлялась аресту, лабораторию заполнили дымящиеся химикаты, электрические дуги и странный туман.

Когда хаос улёгся, Виктра очнулась в Ламордии — незнакомом краю, где её гений превозносили. Элизы и Несокрушимого Сердца нигде не было, но вскоре до доктора дошли слухи о дивной и ужасающей фигуре, которая бродит по ледяному краю и чья грудь светится так, словно сердце её — солнце. С тех пор Виктра продолжает эксперименты, силясь повторить свои успехи, но всякий раз терпит неудачу. В промежутках между разочарованиями она разыскивает то, чем стала Элиза, — а вместе с ней и чудо Несокрушимого Сердца.

Домен Виктры

Присутствие Виктры изменяет Ламордию, создавая следующие эффекты:

Атмосфера одержимости. Когда существо проваливает спасбросок Телосложения для поддержания Концентрации, оно получает 3 (1к6) урона Психической энергией.

Закрытие границ. Находясь в своём домене, Виктра может закрывать и открывать границы Ламордии. Пока границы закрыты, по Туманам вокруг Ламордии прокатываются грозы. Существо, впервые за ход входящее в Туманы или начинающее там свой ход, совершает спасбросок Ловкости Сл 15, получая 4к6 урона Электричеством при провале или половину этого урона при успехе. Существо совершает этот спасбросок лишь один раз за ход.

Если Виктра умирает, эти эффекты немедленно прекращаются.

Логово Виктры

Замок Морденхайм стоит среди величественных утёсов, нависающих над морем. Путники из Людендорфа добираются до Замка Морденхайм, пересекая лёд и следуя по коварной дороге.

Замок Морденхайм

В Замке Морденхайм десятки комнат, но большинство из них пустует либо обстановка в них сдвинута в сторону, чтобы освободить место для научных принадлежностей. Основные места замка изображены на карте 2.24 и имеют следующие особенности:

Вспомогательные мастерские. Ассистенты Виктры трудятся в мастерских, изготавливая инструменты и устройства в точности по требованиям доктора.

Заброшенные покои. Комнаты, изначально построенные для отдыха, служат кладовыми, дополнительными лабораториями или стоят жутковато пустыми. Обеденный зал, наполовину заставленный ящиками, накрыт на одну персону, но им редко пользуются.

Ворота и вход. Каменный мост пересекает пропасть и ведёт к донжону замка. Ко входу в донжон поднимается лестница, по бокам которой стоят мрачные изваяния.

Башня-лаборатория. В основательно перестроенной башенке находится лаборатория Виктры. Механизмы позволяют крыше башни раздвигаться, а операционному столу — подниматься на 30 футов, подставляя подопытных молниям во время частых на острове гроз.

Приключения в Ламордии

Ламордия — сцена для приключений, в которых фигурируют аморальная наука и изменённые или воскрешённые существа. Используйте этот раздел, чтобы создавать хоррор-приключения в этом домене.

Ужас в Ламордии

Приключения в Ламордии часто включают следующие элементы.

Элиза фон Брандтхофен

Элиза знает, что умерла, — и всё же вновь обнаруживает себя живой. Теперь она — Монстр Морденхайма (см. главу 5), и жизнь в ней поддерживает Несокрушимое Сердце (см. следующий раздел). Элиза учится принимать свою новую жизнь, но сторонится жителей Ламордии, которые клеймят её изгоем и чудовищем. Знает она и то, что Виктра Морденхайм стремится вернуть Несокрушимое Сердце. Поступки доктора — и наёмники, которых та посылает похитить Элизу, — разрушили связь между ними. Теперь Элиза скрывается в тайном убежище на Островах Агонии, называемом Сердцем Надежды. Здесь она даёт приют другим жертвам и творениям Виктры, оказывая им то уважение, в котором им отказывает их создательница. Подопечные Элизы стали называть себя Детьми (подробнее о них ниже).

Шедевр Морденхайм

Несокрушимое Сердце — немагическое чудо науки. Хотя Виктра и создала Несокрушимое Сердце, воссоздать его она не может и одержима желанием вернуть его и заново открыть его секреты.

Несокрушимое Сердце

Это заводное устройство в форме сердца устанавливается само, закрепляясь на месте, если его поместить туда, где у существа прежде было сердце. На существо, внутри которого находится устройство, оно действует как заклинание Оживление. После этого существо становится невосприимчивым к болезням, перестаёт стареть и не умирает от старости. Несокрушимое Сердце светится, испуская Яркий свет в радиусе 10 футов и Тусклый свет в пределах ещё 10 футов. Находясь внутри существа, устройство заставляет это существо испускать Тусклый свет в радиусе 10 футов.

Дети

Дети — отвергнутые творения доктора Виктры Морденхайм, нашедшие приют у Элизы. Дети — а



В Замке Морденхайм находятся лаборатории Виктры Морденхайм и проводятся её гнусные эксперименты
SEAN VO

это несколько десятков Конструктов и химически оживлённой Нежити — следуют за Элизой и хотят жить мирно, вдали от тех, кто не понял бы их и причинил бы им вред.

Исключение — Адам, Монстр Морденхайма, недавно примкнувший к Детям. Виктра создала Адама, чтобы схватить Элизу, но Элиза убедила его присоединиться к ней. В отличие от Элизы, Адам был создан из разрозненных частей и не знает прежней жизни. Хотя Элиза старается научить Адама человечности, он мало ценит жизни более хрупких существ. Более того, Адам заворожён трудами Морденхайм и исподволь ищет способы создать жизнь, которая служила бы ему.

Арка кампании в Ламордии

Кампании в Ламордии часто делают персонажей подопытными или пособниками в замыслах Виктры. Кампания здесь может следовать такому плану:

Уровни 1–2. Декан Людендорфского университета нанимает персонажей сопроводить карету со студентами, едущими на ассистентскую практику в Замок Морденхайм. В пути им досаждают разномастные Гомункулы, срывающие поездку. Это члены Детей, которые стремятся помешать тем, кого принимают за союзников Морденхайм.

Уровни 3–6. В Замке Морденхайм Виктра Морденхайм нанимает персонажей вернуть её изобретение — Несокрушимое Сердце. Она объясняет, что его похитило чудовище, обитающее на Островах Агонии. Виктра хочет, чтобы персонажи доставили ей и сердце, и чудовище. В глуши персонажей ждут опасности, а кульминацией задания становится приключение «Острова Агонии» (см. ниже).

Развязка кампании зависит от того, помогают ли персонажи Виктре или Элизе. Когда они возвращаются в Замок Морденхайм, события могут развиваться следующим образом:

Уровни 7–9 (помощь Виктре). Если персонажи помогают доктору Морденхайм, та стремится извлечь Несокрушимое Сердце из Элизы или испытать его, оживив новое существо. Это оборачивается драматичной операцией, в ходе которой разъярённый Монстр Морденхайма (см. главу 5) вырывается на свободу и крушит всё в замке.

Уровни 7–9 (помощь Элизе). Если персонажи помогают Элизе, они должны вызволить из замка невинных жертв доктора и не дать доктору Морденхайм оживить новые ужасы, уничтожив её лабораторию. В конце концов персонажам предстоит сразиться с Виктрой Морденхайм (подробно описана ранее в этом разделе) и двумя Големами



Отчаявшаяся команда людендорфских китобоев сталкивается с Рахавом — лишённым плоти левиафаном, который охотится в Море Тайн
BASTIEN GRIVET



из плоти, созданными из ассистентов, которых персонажи привезли в замок.

Кампания может продолжиться: персонажи и дальше помогают Детям либо становятся их мишенью.

Острова Агонии

Приключение для персонажей 5-го уровня

Ситуация. Персонажи должны вернуть Несокрушимое Сердце (подробно описано ранее в этом разделе). Они не знают, что оно находится внутри изгнанницы Элизы.

Завязка. Виктра нанимает персонажей вернуть Несокрушимое Сердце, похищенное чудовищем. Им предлагают 2500 ЗМ и ещё 1000 ЗМ сверху, если они поймают чудовище.

Столкновения

Приключение начинается, когда персонажи достигают Островов Агонии, и состоит из следующих столкновений.

Кораблекрушение. Вскоре после прибытия на ледяные острова персонажи находят шестерых людей, выживших при крушении китобойного судна. Этих моряков (Пираты) возглавляет помощник капитана Херцогин, а их капитана утащило чудовище — получеловек-полумашина. Выжившие ищут помощи, чтобы вернуться домой, но хотят забрать тело своего капитана (и своё жалованье, которое было при нём).

Чудовище. Чудовище, которого боятся выжившие, — один из Детей, Голем из плоти по имени Картад. Он миролюбив, но капитан выживших, Ханс Гисбрехт (Средний Капитан пиратов), напал на него, едва завидев. Картад оглушил Ханса, запаниковал, подхватил его и бежал в Сердце Надежды.

След чудовища. Персонажи, преуспевшие в проверке Мудрости (Выживание) Сл 12, находят следы Картада и могут пройти по ним до Сердца Надежды. Если персонажи терпят неудачу, дорогу указывает один из выживших. Бросьте по следующей таблице или выберите из неё результаты, чтобы определить три столкновения, которые происходят по пути (повторы перебрасывайте).

1к4	Столкновение
1	Шесть Лютоволков преследуют Гомункула. Гомункул при первой возможности спасается бегством.
2	1к8 Зомби, оживлённых механическими аппаратами, неотрывно смотрят в небо. Они Конструкты и ни на что не реагируют, даже если им причиняют вред.
3	Первобытный медвесыч, составленный из разномастных частей, ищет пропитание; он Конструкт. К персонажам он Безразличен.
4	Тролль охотится вместе с Зимним волком.

Сердце Надежды. Сердце Надежды — потаённый каньон, где обитает множество безобидных Конструктов; попасть в него можно через проход в заброшенной хижине. Когда персонажи приближаются, на скалах в 20 футах над ними появляется Элиза и требует ответить, зачем они пришли. Элиза — Монстр Морденхайма (см. главу 5). В её груди светится Несокрушимое Сердце.

Бой с Элизой. Элиза атакует, чтобы не допустить никого в хижину и защитить себя. Она избегает убийств и не преследует бегущих. Если персонажи нападут, им, вероятно, придётся предпринять несколько попыток, чтобы измотать Элизу, либо прибегнуть к хитрости, чтобы одолеть её.

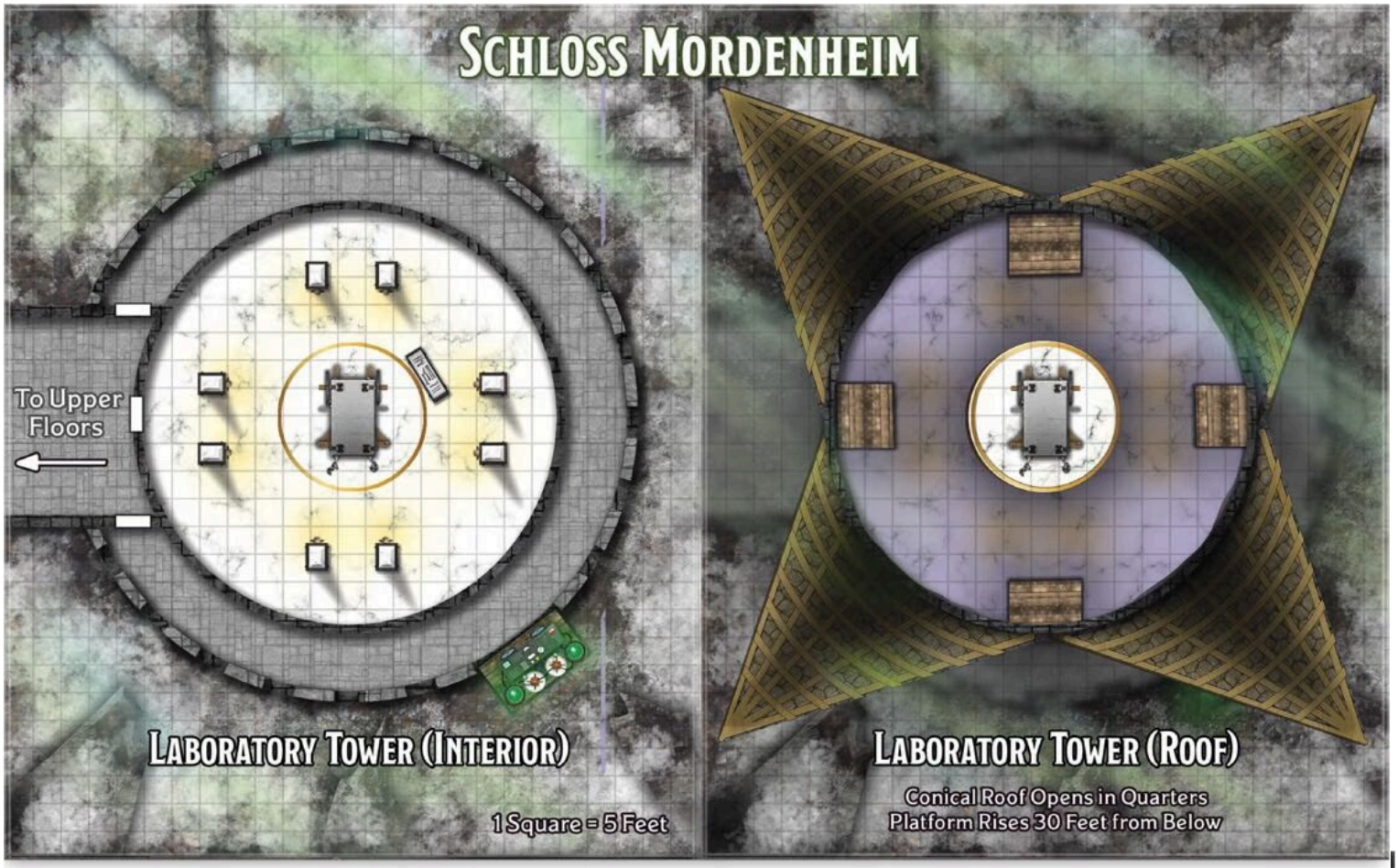
Переговоры с Элизой. Элиза Безразлична к персонажам или Враждебна, если они причинили вред кому-либо из Конструктов на острове. Она настороженно относится к тем, кто работает на Виктру, и может поделиться подробностями, изложенными в разделе «История Виктры». Если кто-то из персонажей объясняет, что они ищут пропавшего капитана, она выводит Ханса и Картада. Картад выходил Ханса; он извиняется и отпускает растерянного капитана.

Команда. Шестеро выживших прибывают и видят, как персонажи разговаривают с Картадом. При виде «чудовища» они теряют голову и начинают бой. Картад паникует и защищается. У Ханса 10 Хитов, но он слишком слаб, чтобы командовать своими людьми или сражаться.

Последствия. Если персонажи сражаются на стороне команды, Картад и Элиза защищаются, но бегут через 3 раунда или если кто-нибудь убит. Элиза уводит своих последователей в другое укрытие на острове. Моряки благодарят персонажей и предлагают помочь им собрать подмогу в Людендорфе, чтобы вернуться и устроить охоту на чудовищ.

Если персонажи гасят конфликт или защищают Картада, отношение Элизы к ним улучшается. Она не отдаст им Несокрушимое Сердце и не вернётся в Замок Морденхайм. Вместо этого она старается убедить персонажей увидеть в Виктре злодейку, каковой та и является. Она умоляет их вернуться в замок, спасти пленённых Детей и помешать доктору, как описано в разделе «Арка кампании в Ламордии». Взамен Элиза предлагает клад из 4000 ЗМ и Неподвижный жезл.

Персонажи, которые побеждают Элизу или решают помочь ей, получают дополнительно 1 100 опыта.



Карта 2.24: Замок Морденхайм — башня-лаборатория (версия Мастера)
SEAN MACDONALD



Карта 2.24: Замок Морденхайм — ворота и вход (версия Мастера)
SEAN MACDONALD

Мордент

Домен преследуемых призраками

Тёмный лорд: Уилфред Годфруа
Жанр: истории о призраках
Отличительные черты: родовые проклятия, особняки с привидениями, окутанные туманом вересковые пустоши, мстительные духи
Талисманы Тумана: сломанное украшение, посмертная маска, выцветшее любовное письмо, семейный портрет
Созвучная карта Тарокки: Скряга
Противостоящая карта Тарокки: Всадник

В Морденте мёртвые не знают покоя. Здесь земледельцы и рыбаки трудятся в разбросанных по округе деревнях, придерживаясь стоических традиций упорного труда. В усадьбах землевладельческих аристократических семейств носители благородных имён считают себя хранителями земли и гнетущей фамильной репутации. Традиции, память и чужие ожидания преследуют жителей Мордента всю жизнь — а когда те умирают, ничего не меняется.

Живые об этом почти не знают, но мёртвые в Морденте восстают духами, и для большинства из них — не ведающих иной доли — труд продолжается. Заброшенные поместья скрывают целые призрачные поколения раздосадованных дворян и их забитых слуг. Одни духи праздно блуждают или истаивают, превращаясь в бледные отпечатки самих себя, другие же жадно цепляются за прежние владения и честолюбивые замыслы. Некоторые зловредные духи становятся печально известными наваждениями, а другие — такие как Тёмный лорд домена, призрачный лорд Уилфред Годфруа, — стремятся властвовать над живыми и мёртвыми.

Особенности домена

Мордент известен следующими особенностями:

Неупокоенные духи. В Морденте таится всевозможная призрачная нежить и прочие наваждения. Истории о призраках и слухи о местах с привидениями здесь обычное дело.

Местная знать. Мордентом управляют мэры городков и местные лорды. Дворян осталось немного, и у некоторых за душой нет ничего, кроме ветхих усадеб.

Старые верования. Жители Мордента без особого рвения поклоняются неким туманным божествам, но по диким местам разбросаны свидетельства забытых друидических традиций.

Спиритизм. Попытки общаться с мёртвыми — популярное занятие исследователей, скучающих дворян и шарлатанов.

Традиции и стыд. Жители Мордента следуют традициям, которые превыше всего ставят упорный труд, самодостаточность и умение избегать прилюдного позора. Местные закрывают глаза на вопиющие странности, чтобы не срамить соседей, и у каждой семьи есть тайны.



Места Мордента

Мордент — туманный край лесов, полей и вересковых пустошей, на который то и дело обрушиваются ливни. Земля усеяна крошечными фермерскими деревушками и гниющими домами забытых дворян.

Городок Мордентшир описан ниже, а другие примечательные места кратко представлены в таблице «Места Мордента».

Мордентшир

Мордентшир — крупнейшее поселение Мордента. Крепкие рыбаки трудятся в городских доках, а с наступлением сумерек заполняют тесные общие залы таверн. С залива Арден часто дуют холодные ветры. Когда они стихают, на смену им приходит пелена тумана, которую местные называют «дыханием мёртвых».

К досаде здравомыслящих, не терпящих вздора горожан, в Мордентшире обосновалась небольшая община учёных и искателей приключений. Лечебница Солбридж даёт приют больным, а заодно принимает исследователей из других доменов. На другом конце города неприметную травяную лавку держит Рудольф ван Рихтен (см. главу 5) — исследователь всего чудовищного и таинственного.

В окрестностях Мордентшира расположены два видных поместья. Вересковый дом — родовое гнездо семьи Уэзермэй, местных лордов, в роду которых немало героев. К востоку стоит Грифонья усадьба — печально известный Дом на Грифоньем холме. У этого особняка долгая история насилия, трагедий и наваждений, и именно он служит домом Тёмному лорду домена, лорду Уилфреду Годфруа.



Карта 2.25: Мордент (версия Мастера)
FRANCESCA BAERALD

Места Мордента

Место	Описание
Мыс Аббатства	Группа безмолвных почитателей Эзры содержит святилище на Мысе Аббатства. Здешние карты утверждают, что к северу от аббатства лежит одно лишь море, отчего близлежащее лесистое побережье остаётся загадкой.
Блэрсбей	Блэрсбей — немногим больше, чем причал, рынок и таверна, — обслуживает вереницу прибрежных дворянских поместий. Многие из этих больших домов заброшены, в том числе Ламли-Хаус и Престон-Хилл.
Кэндл-Кросс	Деревушка Кэндл-Кросс расползается от развалин разрушенного замка, подъёмный мост которого перекинут через реку Арден. Мост поднимается сам собой, преграждая путь злу.
Кроуфорд	Близ деревни Кроуфорд, в усадьбе Кроуфорд, гнездятся бесчисленные вороны. Резная надпись в усадьбе гласит: «Смерти воронов страшись, как огня, — иль роду Кроуфордов не видеть дня».
Гластон	Жители деревни Гластон держатся друидических традиций. По слухам, древние друиды проложили магические проходы между близлежащими Символьными озёрами и подобными местами в запредельных краях.
Гленвич	Много лет назад песчаный утёс, на котором стояла половина деревни Гленвич — вместе с её древней церковью, — обрушился в залив. Местные избегают приливных заводей, плещущихся среди развалин и мертвецов.
Хэворт-Холл	Хэворт-Холл — одна из десятков одиноких ветшающих усадеб домена. В поместье что-то обитает, но, чем бы оно ни было, оно наводит ужас на призраков Мордента, и те избегают его любой ценой.
Айдлторп	Миниатюрные конструкты, сшитые из частей тел, бесчинствуют в усадьбе Панчинел — некогда доме эксцентричного изобретателя — в этой заброшенной деревушке.
Больница Локастбранч	Некогда Локастбранч был прославленной больницей, но его забросили после череды загадочных смертей. Теперь его палаты переполнены призрачными пациентами, взывающими об исцелении от вечных недугов.
Уотерфорд	Деревушка Уотерфорд стоит у слияния рек и дорог. Здешний постоялый двор «Глобус» негласно держит чёрный ход и комнаты для безмолвных призрачных путников.
Уэлк-Спринг-Хаус	Недавно умер последний из благородного рода Эскер, завещав Уэлк-Спринг-Хаус дальним родственникам. В отлив воды дамбы Бент-Ки обнажают илистую тропу к поместью.

Уилфред Годфруа

Тёмный лорд, терзаемый призрачным посмертием

«Говори, что хотел, а потом придержи язык. Нет глупцов несноснее живых».

— Уилфред Годфруа

Лорд Уилфред Годфруа правит посмертием всех, кто умирает в Морденте. Высокомерный, нетерпеливый и мстительный, Тёмный лорд ищет любую возможность проявить свою власть и утвердить своё неумирающее дворянское положение.

Лорд Годфруа обитает в Доме на Грифоньем холме вместе с бесчисленными другими духами. Уилфред может посылать толпы послушных духов исполнять его волю в любом уголке домена. Он пользуется властью над мёртвыми, чтобы влиять на живых, угрожая причинить вред умершим близким своих жертв, если те не подчинятся его переменчивым приказам.

Поколение назад из Мордента исчезли создатели прибора, пронзающего Туманы, называемого Устройством. Лорд Годфруа обнаружил спрятанную машину, но, к своей досаде, не знает способа ею воспользоваться.

Уилфред Годфруа

Средняя Нежить, Нейтрально-злой

КЗ 12 **Инициатива** +2 (12)

Хиты 72 (16к8)

Скорость 30 футов, Полёт 30 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	8	−1	−1	**Инт**	13	+1	+1
Лов	14	+2	+2	**Мдр**	14	+2	+2
Тел	10	+0	+0	**Хар**	17	+3	+3

Навыки Запугивание +6, Восприятие +5

Сопротивления Кислота, Дробящий, Холод, Огонь, Электричество, Колющий, Рубящий, Звук

Иммунитеты Некротическая энергия, Яд; Очарованный, Истощение, Схваченный, Парализованный, Окаменевший, Отравленный, Сбитый с ног, Опутанный, Бессознательный

Чувства Тёмное зрение 120 футов; пассивное Восприятие 15

Языки Общий

ПО 6 (опыт 2 300, в домене 2 900; БВ +3)

Особенности

Восстановление Тёмного лорда. Если Уилфред умирает, он возрождается со всеми своими Хитами через 1к10 недель где-то в Морденте.

Бестелесное перемещение. Уилфред может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были Труднопроходимой местностью. Он получает 5 (1к10) урона Чистой силой, если заканчивает свой ход внутри предмета.

Легендарное сопротивление (3/день, или 4/день в домене). Если Уилфред проваливает спасбросок, он может вместо этого преуспеть.

Собственническая аура. Цепкие призрачные слуги окружают Уилфреда в пределах 5-футовой Эманации, исходящей от него. Существо, заканчивающее свой ход в этой области, подвергается следующему эффекту.

Спасбросок Харизмы: Сл 14. *Провал:* Цель получает состояние Очарованный. Пока существо остаётся Очарованным таким образом, его Скорость уменьшена до 0. Цель повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Через 1 минуту она преуспевает автоматически.

Действия

Мультиатака. Уилфред совершает две атаки, используя Удар предметом или Охотничье ружьё в любом сочетании.

Удар предметом. *Бросок рукопашной атаки:* +6, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) урона Чистой силой.

Охотничье ружьё. *Бросок дальнобойной атаки:* +6, дистанция 40/120 футов. *Попадание:* 9 (1к12 + 3) урона Некротической энергией.

Реакции

Перенаправление атаки. *Триггер:* Существо, которое Уилфред видит, совершает бросок атаки по нему. *Отклик:* Уилфред выбирает Маленькое или Среднее существо в пределах 5 футов от себя, имеющее состояние Очарованный. Уилфред и это существо меняются местами, и целью атаки вместо него становится это существо.

Легендарные действия

Использований легендарных действий: 3 (4 в домене). Сразу после хода другого существа Уилфред может потратить использование, чтобы совершить одно из следующих действий. Уилфред восстанавливает все потраченные использования в начале каждого своего хода.

Леденящий шаг. Уилфред телепортируется на расстояние до 60 футов в незанятое пространство, которое видит, и каждое существо в пределах 10 футов от покинутого им пространства получает 4 (1к8) урона Некротической энергией. Уилфред не может совершить это действие снова до начала своего следующего хода.

Роковая пуля. *Спасбросок Ловкости:* Сл 14, одно существо, которое Уилфред видит в пределах 120 футов. *Провал:* 16 (2к12 + 3) урона Некротической энергией, и цель не может восстанавливать Хиты до начала своего следующего хода. *Провал или успех:* Уилфред не может совершить это действие снова до начала своего следующего хода.

Удар. Уилфред совершает одну атаку Ударом предметом.

История Уилфреда

При жизни лорд Уилфред Годфруа был ничем не примечательным мелким аристократом. Столетия назад он унаследовал поместье на Грифоньем холме близ Мордентшира, убив отца и выдав убийство за несчастный случай. Годы спустя, в одну кровавую ночь, вся семья Годфруа — Уилфред, его жена Эстель и их дочь Пенелопа — погибла насильственной смертью. Но вместо того чтобы отойти в загробный мир, души Годфруа задержались на Грифоньем холме. В смерти Уилфреда преследуют призраки его семьи — и недавних, и прошлых поколений, — которые винят его в своей гибели и в позоре рода.





Туман, который местные называют «дыханием мёртвых», скрывает таинственные силуэты на улицах Мордентшира
RICHARD WRIGHT

Поколение назад таинственный алхимик создал в Морденте прибор, названный Устройством. Эта магическая машина обладала множеством поразительных свойств, в том числе способностью открывать проходы между планами и разделять добрую и злую природу существа на два отдельных создания. Устройство привлекло в Мордент нескольких могущественных существ, а в конце концов — когда прибор дал сбой, вызвав смертоносную катастрофу, — и сами Туманы. Туманы вобрали Мордент в Домены Ужаса, а таинственный алхимик исчез. С уходом более могущественных существ лорд Годфруа остался самым страшным злодеем этого края. Он унаследовал мантию Тёмного лорда нового домена — Мордента.

С тех пор Уилфред объявил себя господином всех, кто умирает в Морденте. Он знает, где находится Устройство, и стремится овладеть его силами, но и то, как это сделать, и местонахождение жизненно важной части машины — Жезла Растинона — от него ускользают. Он старается шантажировать каждого, кто мог бы раскрыть тайны прибора или найти пропавший жезл. Уилфред вынуждает Элис Уэзермэй, мэра Мордентшира, сообщать ему о полезных гостях домена, удерживая в заложниках её покойного мужа, Дэниела Фоксгрова.

Домен Уилфреда

Присутствие лорда Годфруа изменяет Мордент, создавая следующие эффекты:

Закрытие границ. Находясь в своём домене, лорд Годфруа может закрывать и открывать границы Мордента. Пока границы закрыты, Туманы вокруг Мордента наполняются стонами и шёпотом мёртвых. Существа в Туманах получают состояние Оглохший.

Уши повсюду. Находясь в своём домене, лорд Годфруа может сотворять Послание, не требуя материальных компонентов и используя Харизму в качестве заклинательной характеристики. Сотворяя заклинание таким образом, лорд Годфруа может выбрать целью любую Нежить в Морденте в дополнение к обычным целям.

Призрачные крепостные. Гуманоид, умерший в Морденте, через 7 дней восстаёт Спектром под властью лорда Годфруа, если только этого Гуманоида не вернули к жизни.

Если Уилфред умирает, эти эффекты немедленно прекращаются.

Логово Уилфреда

Дом на Грифоньем холме стоит у самой окраины Мордентшира и служит обителью лорду Уилфреду Годфруа. Сотни духов остаются привязанными к дому и окружающим его землям; все они служат хозяину дома и изо всех сил стараются сохранить его расположение. Взбунтовавшихся духов наказывают: их либо заставляют встретиться со сворой призрачных гончих из псарни Уилфреда, либо утаскивают в самые глубокие закоулки дома, которых страшатся даже старейшие духи.

Дом на Грифоньем холме
Дом на Грифоньем холме покрыт паутиной и пылью. Затаившиеся духи не показываются на глаза, пока незваные гости не начнут представлять угрозу или пока лорд Годфруа не прикажет им напасть. Дом имеет следующие особенности:

Подвал. Лорд Годфруа приказывает артелям призраков без конца рыть под домом всё более глубокие и обширные подвалы. Словно создавая собственное царство мёртвых, Уилфред заточает неугодных ему духов в разрастающихся проклятых подземельях под домом. Где-то среди этих подземелий есть проход, ведущий к месту, где спрятано Устройство.

Комнаты с привидениями. Эстель и Пенелопа Годфруа обитают на чердаке дома, избегая Уилфреда и всеми силами стараясь досадить Тёмному лорду и расстроить его замыслы. Остальные духи дома подчиняются Эстель и Пенелопе, если только их распоряжения не противоречат приказу Уилфреда.

Увядшее поместье. Призрачные гончие Уилфреда патрулируют земли вокруг дома, а призрачные садовники ухаживают за мёртвыми фигурно подстриженными кустами и живыми изгородями так, словно те по-прежнему цветут.

Приключения в Мордене

Мордент — край историй о призраках (см. главу 4). Ветшающие усадьбы, одинокие вересковые пустоши, заброшенные кладбища и подобные готические места служат естественными декорациями для встреч с духами и трагически погибшими. Используйте этот раздел, чтобы создавать хоррор-приключения в этом домене.

Ужас в Мордене

Приключения в Мордене часто включают следующие элементы.

Устройство
Уилфред одержим властью над мёртвыми и живыми. Он знает, где спрятан магический прибор, известный как Устройство, но плохо представляет, как им пользоваться. Тем не менее он знает, что прибор могуществен и способен вызывать разрушительные эффекты. Ему нет дела до поразительных возможностей машины: он хочет использовать её как оружие, чтобы заставить весь Мордент подчиняться ему.

Ради своих целей Уилфред разыскивает тех, кто сведущ в магии и алхимии, а также собирает слухи о недостающей части Устройства — Жезле Растинона. Он может угрозами или шантажом вынуждать живых помогать ему. Если он заподозрит, что Жезл Растинона или иные жизненно важные сведения находятся за пределами Мордента, он может отправить своих агентов в другие домены.

Устройство способно обменивать души, открывать проходы сквозь Туманы и вызывать более опасные эффекты, однако у этого магического прибора могут быть любые свойства, каких требует приключение.

Бастион героев
Несмотря на ужасы, таящиеся в Мордене, в домене есть несколько тихих, относительно мирных общин. Персонажи родом из Мордента могли вести относительно мирную, обыденную жизнь, пока тайны или трагедии не толкнули их на путь приключений. Заброшенные поместья Мордента также отлично подходят для применения правил Проклятых Бастионов, описанных в главе 3.

Призраки Мордента
В историях о призраках часто фигурируют духи, задержавшиеся в мире из-за какой-то трагедии или незавершённого дела. В Мордене духи задерживаются и могут просить помощи у живых. Бросьте по таблице «Наваждения Мордента» или выберите в ней результат, чтобы найти идеи для приключений с участием неупокоенных мертвецов.

Наваждения Мордента

1к8	Дух просит помочь...
1	Освободить живого близкого человека от одержимости другим призраком.
2	Скрыть тайну, которая может опозорить живого близкого человека или подорвать его положение.
3	Вызволить другого духа из подземелий под Домом на Грифоньем холме.
4	Найти духа, который блуждает по обширной местности или является только в новолуние.
5	Вернуть память древнему духу, почти утратившему ощущение собственного «я».
6	Отыскать в далёком месте с привидениями духа, с которым его разлучили.
7	Запечатать место, где таится древнее зло, или логово существа, мучающего духов.
8	Тайком вывезти живого родственника из Мордента, подальше от хватки Уилфреда.

Хотя духи заточены в Мордене, многие находят уединённые места, где размышляют о природе, своей жизни и вечности. С течением поколений такие духи нередко превращаются всего лишь в смутные силуэты, бесплотные голоса или чувства, а затем исчезают вовсе.

Травяная лавка ван Рихтена
Рудольф ван Рихтен (см. главу 5) — крупнейший знаток чудовищ и странных происшествий в Доменах Ужаса. Он живёт и работает в мордентширской травяной лавке (см. карту 2.27). В задних комнатах, за торговым залом, Рудольф изучает и готовит средства борьбы со злом, терзающим Землю Туманов. Здесь искатели приключений могут найти знания и средства для борьбы с самыми разными чудовищами.

Отлучаясь из лавки, Рудольф оставляет её на попечение своих подопечных, Дженнифер и Лори Уэзермэй-Фоксгров (описаны в главе 5), и Беатрис Полк — пожилой местной садовницы и опытной сыщицы.

Арка кампании в Морденте

Кампании в Морденте часто связаны с призрачными тайнами. Кампания здесь может следовать такому плану:

Уровни 1–2. Каари Гелтик, местный мордентский бездельник, стал Гастом и затаился под городскими доками. По ночам он разоряет могилы и пожирает лежащие в них тела. Персонажи обращают на это внимание, когда по городу начинают бродить безмолвные духи — возможно, духи их союзников, — и у каждого недостаёт конечностей, языка и других мягких частей тела. Расчленённые духи уходят, только если найти и одолеть Гелтика.

Уровни 3–4. Беатрис Полк, смотрительница мордентширской травяной лавки, нанимает персонажей покончить с наваждением, поразившим лавку. См. приключение «Наваждение охотника за призраками».

Уровни 5–10. Элис Уэзермэй, мэр Мордентшира, нанимает персонажей найти утраченную частицу местной истории — Жезл Растинона. Она делится зацепками, ведущими в разные странные места, но жезл так и не находится. В конце концов лорд Годфруа, действовавший через Элис Уэзермэй, теряет терпение. Он угрожает умершим близким персонажей, требуя, чтобы отряд поскорее нашёл жезл и помог ему воспользоваться Устройством (см. главу 3).

Наваждение охотника за призраками

Приключение для персонажей 3-го уровня

Ситуация. Из-за несчастного случая в травяной лавке Рудольфа ван Рихтена разбилась странная реликвия, и на волю вырвался смертоносный кошачий дух из другого домена.

Завязка. Беатрис Полк, смотрительница лавки, предлагает персонажам 400 ЗМ, если они покончат с наваждением.

Столкновения
В этом приключении используется карта 2.27; оно состоит из следующих столкновений:

Помощь Беатрис Полк. При всей своей простодушной вежливости и нелюбви к бранным словам Беатрис Полк серьёзно относится к обязанностям смотрительницы травяной лавки, но, пока длится наваждение, в лавку не входит. Она может дать персонажам Зелья лечения в количестве, равном числу членов отряда. Она срывает планы, предполагающие порчу или кражу вещей Рудольфа.

Призрачная кошка. В лавке обитает Призрак, имеющий облик чёрной кошки размером с пантеру. Всякий раз, когда персонажи входят в комнату, где нет чудовищ, бросьте кость. Если выпало нечётное число, кошка находится в комнате. Если у кошки больше половины Хитов, она сражается один раунд, а затем убегает в другую комнату или на другой этаж; в противном случае она убегает, не атакуя. Если призрака уничтожить, он вновь появляется через 24 часа с полными Хитами. Угроза исчезает, только если завершить ритуал в погребе.

Лаборатория. В этой комнате обитают два Полтергейста.

Лестницы. Неестественный ветер дует навстречу каждому, кто пытается подняться на второй этаж по любой из двух лестниц. Чтобы взойти по лестнице, персонаж должен преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 16.

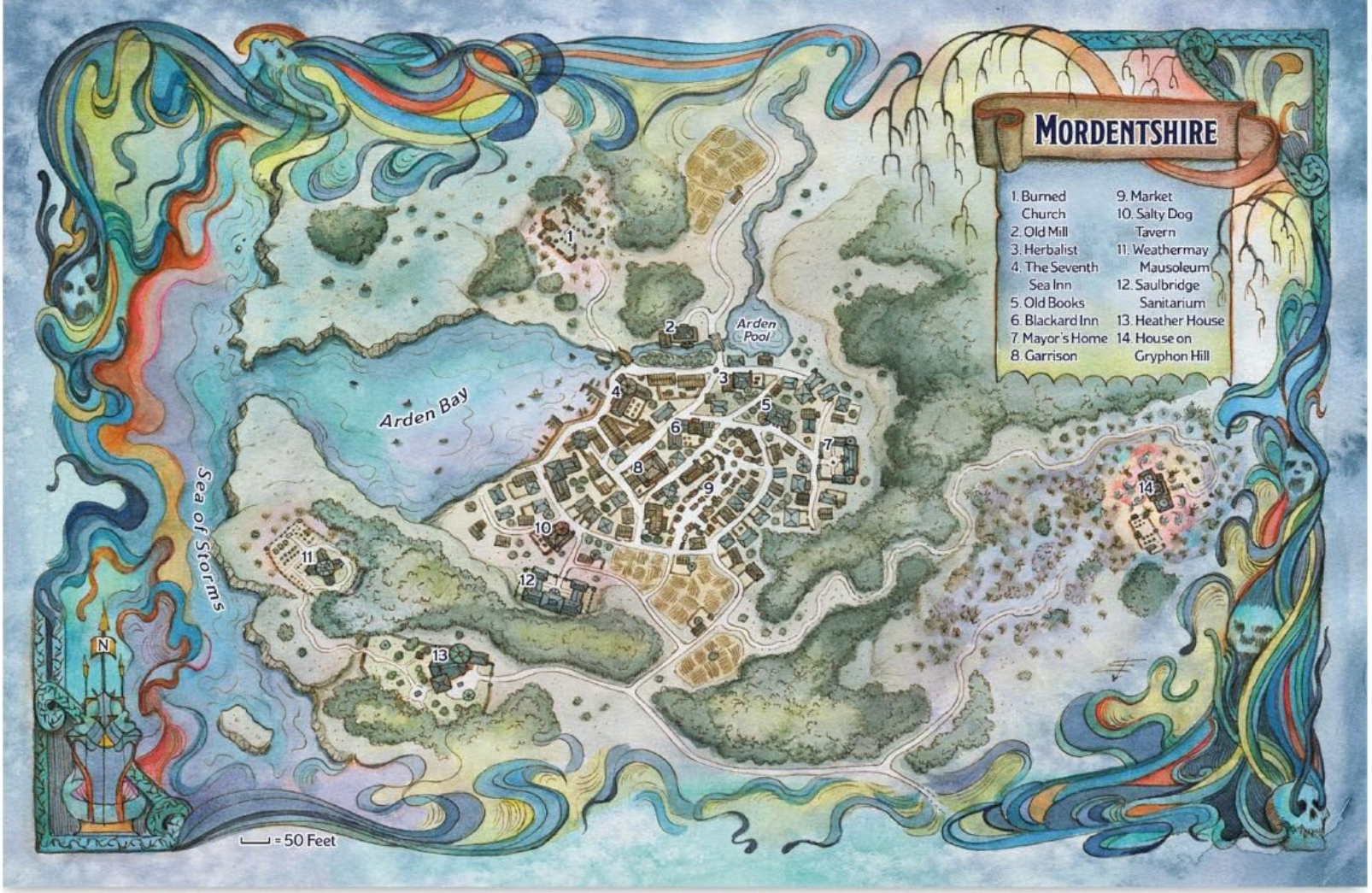
Кухонный подъёмник. Кухонный подъёмник соединяет кухню и коридор второго этажа. В нём помещается одно существо Среднего или меньшего размера. Существо, находящееся снаружи подъёмника, может действием поднять или опустить подъёмник вместе с его содержимым.

Коридор второго этажа. На полу лежит разбитая странная реликвия — мумия кошки. На полках рядом хранятся записки о путешествиях Рудольфа по краю под названием Хар'Акир.

Библиотека. Библиотека Рудольфа полна оккультных текстов. Любой персонаж, потративший минуту на осмотр библиотеки, находит экземпляр «Путеводителя ван Рихтена по призракам». Те, кто проведёт за чтением этой книги не менее 10 минут и уже видел и реликвию в коридоре второго этажа, и ритуальную комнату в погребе, понимают, как с помощью комнаты в погребе изгнать призрачную кошку. Кроме того, персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 12, находит Свиток заклинания Защита от добра и зла.

Гостевая комната. Лицом к углу этой комнаты стоит Дженнифер Уэзермэй-Фоксгров (см. главу 5). Ею овладело Привидение, которое держит её в кататоническом состоянии. Дженнифер освобождается от одержимости, если на неё подействует заклинание вроде Защиты от добра и зла или если её вынесут из лавки. Призрак с кошачьими чертами нападает на отряд, если одержимость прекращается или если Дженнифер уводят из комнаты. Освободившись от власти привидения, Дженнифер знает о призрачной кошке, ведь это она случайно разбила реликвию в коридоре. Она знает, как изгнать духа с помощью защитных знаков в погребе.

Погреб. Одна из комнат погреба подготовлена для магических ритуалов. Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Тайная магия) Сл 12, понимает, что это помещение ограждено так, чтобы удерживать или изгонять духов. Если персонажи поместят в это помещение реликвию из коридора второго этажа, призрачная кошка появится через 1 минуту и будет сражаться, пока её не уничтожат. Если кошку победить здесь, реликвия сама восстанавливается, и наваждение прекращается. Каждый персонаж получает дополнительно 400 опыта за то, что покончил с наваждением.



Карта 2.26: Мордентшир (версия Мастера)
FRANCESCA BAERALD



Карта 2.27: Травяная лавка ван Рихтена (версия Мастера)
SEAN MACDONALD

Земли Теней

Домен угасшей славы и ложной добродетели

Тёмный лорд: Эбонбейн
Жанр: готический ужас
Отличительные черты: проклятые магические предметы, обречённые походы, падения с высот добродетели, рыцарские династии, одержимое рвение
Талисманы Тумана: сломанный священный символ, религиозная реликвия, символ Круга
Созвучная карта Тарокки: Мучитель
Противостоящая карта Тарокки: Сломленный



Для рыцарей Земель Теней борьба со злом — не философское испытание, а самая настоящая война. К востоку от суровых гор Теоспин раскинулся мирный край Нидала, где добродетельные рыцари Круга оберегают свои земли от зла, грозящего извне и изнутри. К западу от гор лежит разорённая земля Эйвонли, колыбель рыцарского Круга; этот край давным-давно пал под натиском зла и зарос Призрачным Лесом, по которому бродят духи. Многие рыцари Круга считают себя наследниками позора. Они мечтают сравняться в героизме со своими прославленными предками и сражаются, чтобы искупить воображаемые провалы. Они бросаются в крестовые походы против врагов, настоящих и мнимых, жертвуя своими жизнями — и жизнями своего народа — ради искупления и славы.

При всех благих намерениях Круга эти рыцари прокляты. Побеждённые ими чудовища и злодеи вновь появляются в Землях Теней, жаждая мести. А в глубине Призрачного Леса таится самое печально известное из этих зол — то, что погубило Эйвонли: Эбонбейн, Тёмный лорд Земель Теней и разумный меч основательницы Круга, Катери Тенерождённой.

Особенности домена

Земли Теней известны следующими особенностями:

Бастионы в Пограничье. Круг стремится вновь закрепиться в Эйвонли — в области, называемой Пограничьем. Здесь рыцари нередко жалуют союзникам Бастионы (подробнее о Бастионах см. в главе 3 и в «Руководстве Мастера»).

Круг. Рыцари Круга (описаны в главе 3) обосновались в этом домене.

Правительница Нидалы. Нидалой правит рыцарь Елена Фейтхолд. Но в своих землях она бывает редко, поскольку возглавляет смертельно опасные походы за пределы домена (см. «Крестовые походы Фейтхолд»).

Места Земель Теней

Земли Теней — двойственный домен: Эйвонли остаётся откровенно проклятой глушью, где таится зло, а Нидала выставляет себя её добродетельной противоположностью. Но гармония этого края искусственна: его жители вынуждены улыбаться, оставаясь в ловушке служения Елене Фейтхолд и её подхалимам. Поэтому конфликт домена — это не борьба добра со злом, а противостояние зла явного и зла скрытого.

Призрачный Лес описан ниже, а другие примечательные места кратко представлены в таблице «Места Земель Теней».

Призрачный Лес

Призрачный Лес — изменчивая, сюрреалистическая чаща, окутанная вечной ночью, — занимает почти всю проклятую землю Эйвонли. Этот похожий на сон лес подвластен Эбонбейну и постоянно меняется, а места внутри него дрейфуют, словно обломки в тёмном море. Река Авалон и Королевский тракт — заросшая дорога из перекошенных камней — входят в лес, но в чаще бесконечно кружат и никогда не выходят наружу. Лишь потомки основателей Круга способны находить дорогу в Призрачном Лесу и не сбиваться с пути. Все прочие блуждают по прихоти Эбонбейна и становятся добычей волков, осквернённых фей, проклятых рыцарей или злобных душ, населяющих лес.

Эбонбейн

Тёмный лорд бесконечной мести

«Странствующие рыцари? Защитники державы? Узрите же свои безупречные души. Поведайте мне, герои, какими славными деяниями ведомы вы в сём прогнившем мире?»
— Эбонбейн



Карта 2.28: Земли Теней (версия Мастера)
MARCO BERNARDINI

Места Земель Теней

Место	Описание
Логово Бейнмо	Дракон Бейнмо, сражённый Еленой Фейтхолд, вернулся Драколичем. Елена держит это в тайне и каждые три года приносит в жертву этому существу дюжину селян.
Пограничье	Несколько заброшенных крепостей стоят в виду Призрачного Леса. Круг жалует эти твердыни своим членам и союзникам, которые клянутся возродить их как оплоты света.
Оплот Веры	В своём замке Елена готовит рыцарей к дерзким походам, издаёт свои «Указы веры» и держит суровых инквизиторов в потайных пыточных и камерах перевоспитания.
Озеро Амента	Говорят, ледяное озеро Амента скрывает под своими водами золотое царство. Одна лишь Елена помнит город «еретиков» — дварфов-ремесленников, который она давным-давно затопила здесь.
Пролл	В посёлке лесорубов Пролл веселье под запретом. Люди остерегаются улыбаться и доносят на тех, кого подозревают в том, что они тайные барды. Нарушителей отправляют в Оплот Веры.
Руины Экхама	Крестьяне Экхама восстали против жестокого обращения. Елена объявила, что жители предались поклонению демонам, и велела своим приверженцам перебить местных и сжечь город.
Руины Лудьярда	Лудьярд постигла та же участь, что и Экхам. Здесь скрываются борцы за свободу, готовящие падение Елены, но они без конца спорят о том, как лучше править после её низвержения.
Поместье Тенерождённых	Эбонбейн заманивает добродетельные души в Поместье Тенерождённых, сокрушает их веру и завладевает их телами. В поместье до сих пор обитает дух Катери Тенерождённой.
Каменный Круг	Здесь давным-давно был основан Круг. Среди покрытых рунами дольменов лежит круглая плита с оттисками тринадцати непохожих друг на друга мечей. Эбонбейн не видит ничего из того, что здесь происходит.
Поместье Тергерон	Давным-давно волшебник Моргорот предал Круг, но был заточён в зеркале в Поместье Тергерон. В поместье стоит хрустальный гроб, в котором в стазисе покоится героиня Аврора Тенерождённая.
Турен	Сияющий белостенный город Турен мирен и безопасен. Его жители настороженно относятся к чужакам и к злу, которое те приносят с собой. Величественный храм Эзры служит местом собраний Круга.
Уиндертон	Уиндертон — земледельческая община под защитой одноимённого рыцарского рода. В доказательство своего благочестия этот род требует, чтобы селяне трижды в день посещали богослужения.

Эбонбейн — злой разумный клинок, стремящийся уничтожить наследие величайшей героини Земель Теней и её союзников. В их числе — все, кто носит имя Тенерождённых, и каждый член Круга.

Эбонбейн — магическое оружие (см. «Эбонбейн как магический предмет» далее в этом разделе), но в пределах Поместья Тенерождённых он становится существом, способным двигаться самостоятельно (см. блок статистики **Эбонбейна**). За пределами поместья он не использует свой блок статистики: чтобы творить зло в мире, ему нужен владелец.

Многих, кто пытается настроиться на это оружие, его зло убивает на месте. Тем же, кому удаётся овладеть Эбонбейном, приходится терпеть беспрестанные требования Тёмного лорда и рисковать стать его пешкой (см. «Разумные магические предметы» в «Руководстве Мастера»). Оставшись без присмотра за пределами Поместья Тенерождённых, Эбонбейн рано или поздно находит дорогу обратно. Никто не может вынести Эбонбейна из Земель Теней. Если кто-то пытается это сделать, меч исчезает и вновь появляется в Поместье Тенерождённых.

У Эбонбейна яркий, вычурный нрав и склонность к театральности и садизму. Он ни во что не ставит жизнь и с наслаждением оживляет трупы врагов, а затем уничтожает их на глазах у их союзников. Говорит он языком, пародирующим возвышенную речь рыцарей.

Эбонбейн

Маленький Конструкт, Хаотично-злой

КЗ 17 **Инициатива** +14 (24)

Хиты 130 (29к6 + 29)

Скорость 5 футов, Полёт 50 футов (парение)

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	18	+4	+4	**Инт**	17	+3	+3
Лов	18	+4	+4	**Мдр**	14	+2	+7
Тел	13	+1	+6	**Хар**	19	+4	+4

Навыки Тайная магия +8, История +8, Восприятие +7

Сопротивления Дробящий, Огонь, Колющий, Психическая энергия, Рубящий

Иммунитеты Яд, Некротическая энергия; Очарованный, Оглохший, Истощение, Испуганный, Парализованный, Окаменевший, Отравленный

Чувства Истинное зрение 120 футов; пассивное Восприятие 17

Языки Общий; телепатия 10 футов

ПО 13 (опыт 10 000, в домене 11 500; БВ +5)

Особенности

Восстановление Тёмного лорда. Если Эбонбейн умирает, он возрождается со всеми своими Хитами через 1к10 недель, телепортируясь куда-либо в Поместье Тенерождённых. Пока Эбонбейн не возродится, в руках существа он действует как Длинный меч +3.

Легендарное сопротивление (3/день, или 4/день в домене). Если Эбонбейн проваливает спасбросок, он может вместо этого преуспеть.

Сопротивление магии. Эбонбейн совершает с Преимуществом спасброски против заклинаний и других магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Эбонбейн совершает три атаки Рассечением тёмного пламени. Он может заменить одну из этих атак использованием Вселения в мертвеца, если оно доступно.

Рассечение тёмного пламени. *Бросок рукопашной или дальнобойной атаки:* +9, досягаемость 5 футов или дистанция 90 футов. *Попадание:* 9 (1к10 + 4) Рубящего урона плюс 10 (3к6) урона Некротической энергией.

Вселение в мертвеца (Перезарядка 5–6). Эбонбейн поднимает труп Среднего или Маленького Гуманоида в пределах 5 футов от себя и вселяется в него. Труп держит Эбонбейна в руках и находится под его контролем. Эбонбейн получает 50 Временных хитов, а его статистика остаётся прежней, за исключением того, что его Скорость увеличивается до 30 футов и он может говорить через труп на любом языке, который тот знал при жизни.

Вселение длится до тех пор, пока Хиты Эбонбейна не опустятся до 0 или пока Эбонбейн не прекратит вселение Бонусным действием. Когда вселение оканчивается, Эбонбейн больше не может вселиться в этот труп. Труп рассыпается в прах через 24 часа после окончания вселения.

Достойный владелец. *Спасбросок Харизмы:* Сл 17, один согласный Гуманоид в пределах 5 футов. *Провал:* 36 (8к8) урона Чистой силой. Если этот урон опускает Хиты цели до 0, Эбонбейн пожирает её душу. Существо, чью душу пожрал Эбонбейн, можно вернуть к жизни только заклинанием Исполнение желаний. *Успех:* Цель настраивается на Эбонбейна и может владеть этим мечом (см. «Эбонбейн как магический предмет»).

Реакции

Парирование. *Триггер:* По Эбонбейну попадает бросок рукопашной атаки. *Отклик:* Эбонбейн добавляет 5 к своему КЗ против этой атаки, что может привести к промаху.

Легендарные действия

Использований легендарных действий: 3 (4 в домене). Сразу после хода другого существа Эбонбейн может потратить использование, чтобы совершить одно из следующих действий. Эбонбейн восстанавливает все потраченные использования в начале каждого своего хода.

Возмездие. Эбонбейн перемещается на расстояние до половины своей Скорости и совершает одну атаку Рассечением тёмного пламени.

Руническая вспышка. *Спасбросок Телосложения:* Сл 17, каждое существо по выбору Эбонбейна в 30-футовой Эманации, исходящей от Эбонбейна. *Провал:* Цель получает состояние Ослеплённый и повторяет спасбросок в конце каждого своего хода. Через 1 минуту цель преуспевает автоматически. *Провал или успех:* Эбонбейн не может совершить это действие снова до начала своего следующего хода.

История Эбонбейна

Катери Тенерождённая была великой героиней, которая вместе со своим орденом доблестных рыцарей, называемым Кругом, посвятила жизнь служению добру. Одним из величайших её деяний стал поход во главе армии против страны, королём которой овладело исчадие. Она одолела исчадие, но при этом её магический меч разлетелся на осколки.

Прожив жизнь, полную великих свершений, Катери Тенерождённая удалилась на покой, чтобы мирно жить с семьёй в Поместье Тенерождённых. Но героиня нажила немало врагов. Сочтя её уязвимой, злобные культисты отыскали обломки сломанного меча Катери и призвали неугасшую злобу



тех зол, которым она помешала. Из всего этого культисты выковали ужасное оружие, Эбонбейн, — и стали его первыми жертвами.

Движимый ненавистью к Катери и её союзникам, Эбонбейн подчинил себе своих создателей и стал проклятием для мира. Годами он трудился, чтобы уничтожить созданное Катери, погубить то, что она любила, и перебить тех, кто ей помогал. Владельца злого меча не раз ловили, но никто так и не заподозрил, что за ужасными преступлениями стоит само оружие.

Наконец в руках неприметного монаха Эбонбейн добрался до Поместья Тенерождённых, где мрачные вести заставили Катери затвориться от мира и измотали её. Постаревшая, но всё ещё могучая воительница, Катери распознала исходящую от Эбонбейна угрозу, и началась великая битва. В ходе схватки Катери удерживала внимание Эбонбейна на себе и позаботилась о том, чтобы её родные и друзья покинули поместье. Когда остались лишь героиня и злой меч, Катери вложила остаток сил в удар, который должен был уничтожить Эбонбейна. Но злой меч оказался слишком силён. Клинок Катери разлетелся на осколки, и Эбонбейн сразил легендарного рыцаря. Упиваясь победой, злое оружие вселилось в тело Катери и погналось за её бегущей семьёй. Но в этот миг оно увидело, как его добыча тает в поднимающихся Туманах.

Когда Туманы отступили, Эбонбейн оказался в краю, жители которого почитали предков Катери Тенерождённой и её соратников-рыцарей как героев. Обрадованный возможностью продолжить свою кровавую жатву, Эбонбейн попытался покинуть Поместье Тенерождённых, но не нашлось никого, кто вынес бы его за пределы усадьбы. Теперь злой клинок кипит от бессильной ярости, дожидаясь достойного носителя, который вынесет его в мир, чтобы он мог уничтожить всё доброе, что принесли труды Катери.

Эбонбейн как магический предмет

Облик Эбонбейна как магического оружия описан ниже.

Эбонбейн
Оружие (Длинный меч), Артефакт (требуется Настройка)

Тёмный лорд Домена Ужаса, известного как Земли Теней, — Эбонбейн, разумный меч. Находясь в Поместье Тенерождённых, Эбонбейн использует свой блок статистики чудовища.

Привязан к Землям Теней. Когда вы входите в пространство за пределами Земель Теней, ваша Настройка немедленно оканчивается, а Эбонбейн телепортируется куда-либо в Поместье Тенерождённых.

Ненасытная ярость. Меч требует разрушения. Если меч в течение 3 дней не убил Небожителя или Гуманоида, на следующем рассвете вы совершаете спасбросок Харизмы Сл 17. При успехе вы получаете 8к8 урона Чистой силой. При провале меч подчиняет вас, словно заклинанием Подчинение чудовища, и требует крови Небожителя или Гуманоида. Эффект заклинания оканчивается, когда требование меча исполнено.

Магическое оружие. Вы получаете бонус +3 к броскам атаки и броскам урона, совершаемым этим магическим оружием. Когда вы попадаете им по Небожителю или Гуманоиду, эта атака наносит дополнительно 3к6 урона Некротической энергией.

Пока вы держите это оружие, вы совершаете с Преимуществом спасброски против заклинаний и других магических эффектов.

Разум. Эбонбейн — разумное Хаотично-злое оружие с Интеллектом 17, Мудростью 14 и Харизмой 19. Он обладает слухом и Истинным зрением в пределах 120 футов. Оружие говорит на Общем языке и может телепатически общаться со своим владельцем. Пока вы настроены на него, Эбонбейн также понимает все языки, которые знаете вы.

Личность. Эбонбейн был создан, чтобы убить паладина Катери Тенерождённую, и до сих пор пылает жгучей ненавистью к добродетельным рыцарям. Эбонбейн упивается зрелищем поверженного добра и сокрушённой надежды. Меч сближается с любым владельцем, который помогает ему в достижении его целей, но неизменно видит в своём владельце лакея.

Уничтожение Эбонбейна. Единственный способ уничтожить Эбонбейна — выковать оружие из Четырёх Ключей и опустить им Хиты Эбонбейна до 0 (см. блок статистики **Эбонбейна**).

Домен Эбонбейна

Присутствие Эбонбейна изменяет Земли Теней, создавая следующие эффекты:

Закрытие границ. Находясь в своём домене, Эбонбейн может по желанию закрывать и открывать границы Земель Теней. Пока границы закрыты, в Туманах вокруг Земель Теней носятся вращающиеся магические клинки. Существо, впервые за ход входящее в Туманы или начинающее там свой ход, должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, иначе оно получает 3к10 урона Чистой силой. Существо совершает этот спасбросок лишь один раз за ход.

Проклятая чаща. Лес в пределах 1 мили от логова Эбонбейна окутан могущественной иллюзией. Всякий раз, когда существо, кроме Эбонбейна и союзников меча, завершает Короткий или Долгий отдых в этой области, оно должно преуспеть в спасброске Интеллекта Сл 15, иначе оно теряется в лесу и неизменно оказывается в том месте, откуда вышло, пока не завершит Короткий или Долгий отдых.

Обращение оружия. Находясь в своём логове, Эбонбейн может превращать немагические Двуручные мечи и Длинные мечи в пределах 1 мили от логова в Оживлённые летающие мечи, проведя 24-часовой ритуал.



Следы неудавшихся походов и останки павших рыцарей лежат близ Поместья Тенерождённых в Призрачном Лесу
LUCA BANCONE

Если Эбонбейн уничтожен, эти эффекты немедленно прекращаются.

Логово Эбонбейна

Эбонбейн остаётся узником Поместья Тенерождённых — укреплённой усадьбы, скрытой в Призрачном Лесу. Её земли усеяны телами тех, кто искал легендарный клинок и потерпел неудачу.

Поместье Тенерождённых
Хотя Поместье Тенерождённых заброшено, оно остаётся в приличном состоянии. Усадьба изображена на карте 2.29 и имеет следующие особенности:

Подземелье. Круг понимал, что иное зло необходимо держать взаперти. Потайная лестница в восточном крыле ведёт в подземелье, которое так и осталось скрытым от Эбонбейна.

Главный зал. В этом зале стоит круглый стол, за которым некогда собирались члены Круга. Эбонбейн рассаживает здесь тела рыцарей, чтобы вселяться в них, когда пожелает.

Покои госпожи. Облачённый в доспехи труп Катери Тенерождённой лежит в самой большой спальне на втором этаже. Это любимое тело Эбонбейна для оживления, и если его уничтожить, оно вновь появляется в этих покоях.

Приключения в Землях Теней

В приключениях в Землях Теней действуют те, кто стремится доказать свою состоятельность или превосходство. Персонажей могут радушно принять в ряды рыцарей Круга, а возможно, они сами принадлежат к семьям с героическим прошлым. Такие узы могут связать персонажей с историей домена и с будущими походами. Используйте этот раздел, чтобы создавать хоррор-приключения в этом домене.

Ужас в Землях Теней

Приключения в Землях Теней часто включают следующие элементы.

Крестовые походы Фейтхолд
Елена Фейтхолд правит Нидалой, сокрушая её народ тяжестью своей нетерпимости и потребности поддерживать репутацию добродетельной правительницы. Хотя она и не возглавляет Круг, она — самый уважаемый его член.

Елена водит отряды рыцарей в Туманы, в долгие походы, чтобы сразить злобных врагов в загадочных землях. Приглашение присоединиться к одному из крестовых походов Елены — великая честь и смертный приговор. Всякий раз Елена возвращается из Туманов одна, заявляя, что лишь она уцелела после великой победы.

Елена Фейтхолд — не Тёмный лорд, но, если кто-нибудь когда-нибудь уничтожит Эбонбейна, она может занять это место.

Поход за Четырьмя Ключами
Эбонбейна можно уничтожить навсегда с помощью меча Катери Тенерождённой. Однако Тёмные силы раскололи её меч и разбросали его части. Эти обломки известны как Четыре Ключа — символы доблести и веры Катери. Каждый из них воплощает свою добродетель и одну из четырёх стихий.

Местонахождение Ключей. Четыре Ключа могут оказаться где угодно в Землях Теней или в других доменах. На ключи может указать привидение Катери Тенерождённой или знания, сокрытые в местах былых трагедий.

Использование Ключей. Если персонажи соберут Четыре Ключа, они смогут перековать их в оружие, которое — если с его помощью опустить Хиты Эбонбейна до 0 — отменяет его особенность «Восстановление Тёмного лорда». Вам решать, положит ли это конец угрозе Тёмного лорда или же высвободит заточённое внутри ещё большее зло.

Арка кампании в Землях Теней

Кампании в Землях Теней часто строятся вокруг походов, в которых открывается зло, замешанное на трагедиях и злоупотреблениях властью. Кампания здесь может следовать такому плану:

Уровни 1–4. Персонажи помогают членам Круга одолеть опасного Василиска в Нидале. Впечатлённые рыцари поручают персонажам отбить форт в Пограничье у злобного рыцаря. Этот рыцарь — член Круга, погибший при попытке вернуть меч Катери Тенерождённой, — теперь Ревенант. Когда рыцарь побеждён, Круг отдаёт персонажам этот форт в качестве Бастиона (Бастионы подробно описаны в «Руководстве Мастера»).

Уровни 5–8. В своём Бастионе персонажи находят обломок сломанного меча. Дух Катери Тенерождённой является самому добродетельному персонажу и просит помочь освободить её дух и одолеть Эбонбейна. Она сообщает сведения из раздела «Поход за Четырьмя Ключами». Персонажи отправляются в путешествие по Землям Теней и за их пределы, чтобы отыскать три остальных обломка меча.

Уровни 9–11. Когда Четыре Ключа оказываются у персонажей, дух Катери велит им отправиться к Каменному Кругу в Призрачном Лесу, где меч можно магически перековать в Святого мстителя. С этим оружием персонажи отправляются в Поместье Тенерождённых и встречаются лицом к лицу с Эбонбейном.

Меч Тенерождённой

Приключение для персонажей 10-го уровня

Ситуация. Рыцарь стремится проявить себя, отыскав утраченный меч героини.

Завязка. Рыцарь-человек Люсия Ламберт (Средний, Законно-добрый Рыцарь в поиске) приглашает персонажей присоединиться к её миссии — вернуть утраченный меч героини Катери Тенерождённой. Взамен она вознаградит их 4000 ЗМ — или вдвое большей суммой в виде пристроек к Бастионам персонажей.

Столкновения
Приключение начинается на опушке Призрачного Леса и состоит из следующих столкновений.

Призрачный Лес. Путь до Поместья Тенерождённых составляет 18 миль, причём густота леса и вечная Тьма вынуждают персонажей передвигаться в Медленном темпе. Поскольку члены семьи Люсии состояли в Круге с самого его основания, она способна вести отряд через лес в Нормальном темпе, так что дорога занимает всего 8 часов.

Павший рыцарь. Перед поместьем Претендент в рыцари смерти в доспехах рыцаря Круга преграждает путь и предостерегает персонажей, чтобы они не входили. Добрый персонаж, преуспевший в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 16, может уговорить мертвеца пропустить их; в противном случае тот нападает на всех, кто пытается войти.

Поместье Тенерождённых. По всему Поместью Тенерождённых лежат трупы в доспехах (используйте карту 2.29). Если персонажи тревожат их или входят в главный зал, пятеро поднимаются как Скелеты Страда (см. главу 5).

Привидение Тенерождённой. В поместье обитает Законно-доброе Привидение Катери Тенерождённой. Если персонажи оказываются на грани поражения, она появляется и может отвлечь Эбонбейна или отвести их в потайное подземелье.

Эбонбейн. Эбонбейн (см. ранее в этой главе) лежит в главном зале. Если Люсия с персонажами, она заявляет права на меч, и Эбонбейн убивает её на месте, а затем оживляет её тело. В противном случае Эбонбейн оживляет другой труп. Тёмный лорд пытается убедить персонажей вынести его из поместья, чтобы он мог сражать их врагов. Если они отвергают его, Эбонбейн вступает в бой.

Заключение. Если персонажи выбираются из Поместья Тенерождённых, каждый из них получает дополнительно 3 100 опыта. Если они не забирают Эбонбейна, следующей ночью им является привидение Катери и объясняет, что зло Эбонбейна не окончено. Затем она рассказывает историю Тёмного лорда и то, как его уничтожить (см. «Поход за Четырьмя Ключами»). Если Люсия погибла, персонажей вместо неё вознаграждает Круг.



Карта 2.29: Поместье Тенерождённых (версия Мастера)

PEDRO CARDOSO

Ситикус

Домен тени души

Тёмный лорд: лорд Лорен Сот
Жанр: тёмное фэнтези
Отличительные черты: огонь Катаклизма, злобные тени, мучительные воспоминания, искажённое фэнтези
Талисманы Тумана: чёрная роза, опалённый доспех, лоскут чёрной ткани, три шипа
Созвучная карта Тарокки: Паладин
Противостоящая карта Тарокки: Невинный



Чем бы ни был Ситикус и чем бы он ни мог стать, этому уже не бывать. Величественные руины сказочного эльфийского государства покрывают край, поросший исполинскими деревьями и объятый пламенем забытого магического бедствия. Среди запустения встречаются разрозненные общины; жители домена, по большей части эльфы, обитают словно чужаки среди строений, с которыми их ничто не связывает. В сумерках люди расходятся по домам, прячась от истинных обитателей домена — теней.

По ночам тени Ситикуса заново разыгрывают забытые жизни или подражают деяниям странствующих рыцарей, преданных возлюбленных и затаившихся чудовищ. Большинство этих теней безобидны, хоть и внушают тревогу, и, похоже, не замечают других существ. Некоторые, однако, питают неприязнь к прочим обитателям домена и мучают живых.

Хотя мало кто в домене это осознаёт, Ситикус связан с миром Кринн на Материальном плане. Руины наводят на мысль о работе эльфов того мира, а в ночном небе пылает созвездие пятиглавого дракона — божества Такхизис. Как и на Кринне, чёрная луна Нуитари видна лишь злым существам. Но самая явная связь домена с Кринном — его Тёмный лорд, проклятый рыцарь лорд Сот.

Особенности домена

Ситикус известен следующими особенностями:

Связь с Кринном. Ситикус — искажённое отражение земель Кринна. Этот мир и его народы, например кендеры, описаны в книге «Dragonlance: Shadow of the Dragon Queen».

Огонь Катаклизма. Проклятое пламя пылает среди приметных руин и превращает тени в чудовищ, порождённых прошлым лорда Сота.

Живые тени. Тени в Ситикусе двигаются сами по себе. Большинство безобидны, но некоторые — смертоносные существа, такие как Тени или Теневые демоны.

Предатель Сота. Солдаты-нежить лорда Сота охотятся за призрачным рыцарем Карадоком, которого Сот винит в своём заточении в Ситикусе.

Места Ситикуса

Две важные особенности Ситикуса описаны ниже, а другие примечательные места кратко представлены в таблице «Места Ситикуса».

Бесконечные руины

Ситикус укрыт покровом бесконечных руин. Из них поднимаются древние леса, по их разбитым проспектам текут реки, и целые горные хребты изваяны в виде осыпавшихся башен. Эти строения наводят на мысль о работе огромной магической эльфийской державы, но все свидетельства об этом народе свелись к загадочным обрывкам искусства и знаний. На вершинах осыпающихся башен и в пустых склепах пылает фиолетовый огонь Катаклизма (см. «Пламя Катаклизма»). В редких случаях это призрачное пламя позволяет мельком увидеть прошлое лорда Сота и подробности, которыми сообразительные могут воспользоваться, чтобы снискать благосклонность Тёмного лорда.

Великая расселина

Великая расселина зияет в Ситикусе, словно рана. Никто не может сказать, насколько она глубока: свет проникает в это ущелье не дальше чем на несколько десятков футов. Те, кто спускается глубже, исчезают в тенях и редко возвращаются. Вернувшиеся рассказывают о злобной тьме под доменом, о какофонии полных ненависти голосов и о тенях, которые голодны.

Среди руин, сползающих в расселину, скрыт дом Инзы Кульчевич — исполненной ненависти ведьмы, которая умеет говорить с тенями и считает всякую добродетель ложью. Несмотря на свой цинизм, она может предсказать судьбу или поделиться странными знаниями в обмен на тени своих посетителей.



Карта 2.30: Ситикус (версия Мастера)
PEDRO CARDOSO

Места Ситикуса

Место	Описание
Плащ Великана	По всему лесу Плащ Великана встречаются окаменевшие деревья, покрытые резными странными рунами и сочащиеся похожей на смолу живицей. Отшельники из каменных великанов ухаживают за этими рощами и ставят смертоносные ловушки на незваных гостей.
Хар-Телен	Хар-Телен по большей части покинут. Его ворота распахнуты, и лишь несколько сотен человек живут в его центре. По ночам среди покинутых строений трудятся и живут бесхозные тени.
Хрот	Обветшалый городок Хрот выстроен среди исполинских болотных деревьев, многие из которых опасно накренились. Говорят, что окрестные топи волшебны и способны возвращать к жизни погребённых в них.
Таверна «Железный Страж»	Днём таверна «Железный Страж» закрыта, но ночью те, кому хватает богатства оплатить вход, играют здесь в карты и в кости с мёртвой головой. Иногда поиграть приходят мертвецы.
Кендралинд	Сокрытая деревня из выцветших домиков на деревьях, хижин и нор, Кендралинд служит домом нескольким десяткам вампиров-кендеров. Её жителей в равной мере радуют игры, причудливые байки и кровопролитие.
Стеклянное Озеро	Стеклянное Озеро движется, как вода, но твёрдо, как стекло. Ночью в озере отражается скрытая луна Нуитари, и магия, сотворённая в её отражённом свете, усиливается, но несёт проклятие.
Мал-Эрек	Забытые учёные возвели Мал-Эрек среди исполинских деревьев. Теперь здесь обитают лишь самовольные поселенцы да одержимые учёные, и мало кто замечает, как ветшают хранилища и архивы вокруг.
Купеческий Разрез	Тропа Купеческий Разрез усеяна обломками караванов купцов и путешественников. В некоторых до сих пор обитают чудаковатые торговцы, продающие жуткие товары из чужедальних земель.
Крепость Недрагаард	Вздымающуюся ввысь твердыню лорда Сота душат чёрные шипы, и она пылает пламенем Катаклизма. Внутри рыцари-нежить и призрачные эльфы разыгрывают и пересказывают великие провалы Сота.
Скорбь	Скрытая тюрьма для живых, охраняемая мёртвыми, Скорбь принимает таинственных узников, которых переводят сюда из-за Туманов. Здесь заточены многие, кого в других доменах считают погибшими.
Велдрава	Унылый трудовой лагерь стоит у входа в лабиринт немыслимо глубоких соляных шахт. Едкие минералы обжигают исследователей, ищущих источник шёпота, доносящегося из глубин.

Лорд Сот

Тёмный лорд, проклятый воспоминаниями

«Объясните, почему вы прервали мои раздумья, — или я превращу часы вашего бодрствования в кошмары».

— Лорд Сот

Лорд Лорен Сот кипит от ярости в краю, который насмехается над ним и изводит его. Познав строгие каноны рыцарства и войны, Сот находит Ситикус пустым и хаотичным, а свой народ — безучастным и недисциплинированным. Эльфийская красота, некогда пленявшая его, лежит в руинах, земля горит пламенем Катаклизма Кринна, а тени этого края напоминают Соту о былых провалах. Хуже того, здесь нет достойных врагов, способных бросить ему вызов. И потому Сот предаётся мрачным думам на своём троне в Крепости Недрагаард, преследуемый баньши, поющими повесть о его позоре, и сгнившими неживыми подобиями рыцарей, когда-то служивших ему.

Лорду Соту нет дела до своего домена. Но если появляются заслуживающие внимания угрозы или незаурядные личности, он стремится сокрушить их или взять на службу. Единственное исключение — дух его вероломного бывшего союзника Карадока. Слуги-нежить Сота и его сенешаль, барсучий оборотень Азраэль Дакс, прочёсывают край в поисках неуловимого привидения.

Сот делит своё заточение в Ситикусе со всеми в домене, держа его границы постоянно закрытыми. Убедить его позволить им уйти могут лишь те, кто пробудит его к действию или вторгнется в Крепость Недрагаард. Это грозит навлечь гнев могучего рыцаря смерти, но Сот по-прежнему считает себя истинным рыцарем — он может помочь тем, кто предстанет перед ним благородным воином или покажет знание его родины (см. «Влияние на лорда Сота»).

Лорд Сот из Ситикуса

Средняя Нежить, Законно-злой

КЗ 18 **Инициатива** +6 (16)

Хиты 228 (24к8 + 120)

Скорость 30 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	22	+6	+6	**Инт**	12	+1	+1
Лов	11	+0	+6	**Мдр**	16	+3	+9
Тел	20	+5	+5	**Хар**	20	+5	+11

Иммунитеты Некротическая энергия, Яд; Истощение, Испуганный, Отравленный

Чувства Тёмное зрение 120 футов; пассивное Восприятие 13

Языки Общий, Инфернальный

ПО 19 (опыт 22 000, в домене 25 000; БВ +6)

Особенности

Восстановление Тёмного лорда. Если лорд Сот умирает, он возрождается со всеми своими Хитами через 1к10 недель где-то в Ситикусе.

Легендарное сопротивление (3/день, или 4/день в домене). Если лорд Сот проваливает спасбросок, он может вместо этого преуспеть.

Сопротивление магии. Лорд Сот совершает с Преимуществом спасброски против заклинаний и других магических эффектов.

Предводитель нежити. Нежить по выбору лорда Сота (кроме него самого), находящаяся в 60-футовой Эманации, исходящей от него, совершает броски атаки и спасброски с Преимуществом. Лорд Сот не может использовать эту особенность, если он имеет состояние Недееспособный.

Действия

Мультиатака. Лорд Сот совершает три атаки Отверженным клинком.

Отверженный клинок. *Бросок рукопашной атаки:* +12, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 10 (1к8 + 6) Рубящего урона плюс 13 (3к8) урона Некротической энергией.

Огонь Катаклизма (Перезарядка 5–6). *Спасбросок Ловкости:* Сл 19, каждое существо в пределах 20-футового радиуса Сферы с центром в точке, которую лорд Сот видит в пределах 120 футов. *Провал:* 24 (7к6) урона Огнём плюс 24 (7к6) урона Некротической энергией. *Успех:* Половина урона.

Лик смерти (1/день). *Спасбросок Харизмы:* Сл 19, каждое существо в 60-футовой Эманации, исходящей от лорда Сота. *Провал:* 22 (4к10) урона Психической энергией, и существо получает состояние Испуганный. *Успех:* Только половина урона. *Провал или успех:* Если этот урон опускает Хиты цели до 0, цель умирает.

Бонусные действия

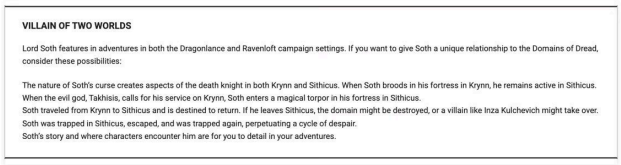
Повелевающая магия (3/день). Лорд Сот сотворяет Рассеивание магии, Удержание личности или Изгнание (версия 5-го уровня), используя Харизму в качестве заклинательной характеристики (Сл спасброска заклинаний 19).

Легендарные действия

Использований легендарных действий: 3 (4 в домене). Сразу после хода другого существа Сот может потратить использование, чтобы совершить одно из следующих действий. Сот восстанавливает все потраченные использования в начале каждого своего хода.

Кара. Лорд Сот перемещается на расстояние до половины своей Скорости и совершает одну атаку Отверженным клинком.

Приказ Сота. Лорд Сот сотворяет Приказ (версия 3-го уровня), используя ту же заклинательную характеристику, что и Повелевающая магия. Лорд Сот не может совершить это действие снова до начала своего следующего хода.



VILLAIN OF TWO WORLDS

Lord Soth features in adventures in both the Dragonlance and Ravenloft campaign settings. If you want to give Soth a unique relationship to the Domains of Dread, consider these possibilities:

The nature of Soth's curse creates aspects of the death knight in both Krynn and Sithicus. When Soth broods in his fortress in Krynn, he remains active in Sithicus. When the evil god, Takhisis, calls for his service on Krynn, Soth enters a magical torpor in his fortress in Sithicus.
Soth traveled from Krynn to Sithicus and is destined to return. If he leaves Sithicus, the domain might be destroyed, or a villain like Inza Kulchevich might take over.
Soth was trapped in Sithicus, escaped, and was trapped again, perpetuating a cycle of despair.
Soth's story and where characters encounter him are for you to detail in your adventures.

История лорда Сота

Лорду Соту было поручено спасти народ его мира, Кринна, от гнева богов. Одержимый бес-



почвенной паранойей и собственническим чувством к своей жене-эльфийке, Сот отрёкся от этой миссии, и мир был опустошён великим Катаклизмом. В наказание Сот был воскрешён рыцарем смерти и веками предавался мрачным думам о своём позоре в обугленных руинах своей твердыни, Крепости Даргаард.

Когда злая богиня Такхизис зашептала Соту, обещая вернуть ему славу и отомстить за него героическим рыцарям, давным-давно изгнавшим его, Сот откликнулся и стал служить Такхизис. В это время он призвал своих слуг-нежить, включая привидение рыцаря Карадока. Стремясь выковать новое рыцарство из верных мертвецов, Сот стал одержим Повелительницей драконов Китиарой Ут-Матар и поручил Карадоку завладеть её душой. Когда Китиара пала в бою, Карадок отказался пленить её дух, если Сот не выторгует у Такхизис возвращение Карадока к жизни. Разъярённый, Сот попытался уничтожить Карадока, и в это время вокруг них поднялись Туманы.

Когда Туманы рассеялись, Сот оказался в домене Баровия. На время он нашёл союзника в лице графа Страда фон Заровича, но два злодея не могли долго выносить друг друга. В конце концов Сот отправился в Туманы по следам слухов о своём вероломном слуге Карадоке. Когда Туманы расступились вновь, перед ним раскинулся домен Ситикус.

Домен лорда Сота

Присутствие лорда Сота изменяет Ситикус, создавая следующие эффекты:

Закрытие границ. Находясь в своём домене, лорд Сот может закрывать и открывать границы Ситикуса. Пока границы закрыты, Туманы вокруг Ситикуса наполняет пурпурное пламя. Существо, впервые за ход входящее в Туманы или начинающее там свой ход, получает 5 (1к10) урона Огнём плюс 5 (1к10) урона Некротической энергией.

Бесстрашные солдаты. Союзники-нежить лорда Сота имеют Иммунитет к состоянию Испуганный.

Вина Ситикуса. Мало кто спит в Ситикусе спокойно. Всякий раз, когда существо, кроме лорда Сота и его союзников, заканчивает Долгий отдых в домене, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе получает 1 уровень Истощения.

Если лорд Сот умирает, эти эффекты немедленно прекращаются.

Логово лорда Сота

Лорд Сот правит из Крепости Недрагаард — искажённой копии его проклятой твердыни на Кринне, Крепости Даргаард. Крепость Недрагаард со временем разрастается и увядает, словно живое существо. Солдаты-нежить, патрулирующие крепость, то и дело забывают о своих обязанностях или падают замертво. Беспорядок в твердыне приверженного строгости рыцаря смерти бесконечно изводит лорда Сота.

Крепость Недрагаард

Крепость Недрагаард — похожая на башню твердыня из крошащегося, изъязвлённого пламенем камня. Приметные места крепости изображены на карте 2.31 и имеют следующие особенности:

Надвратная башня. Солдаты-нежить стерегут ворота Крепости Недрагаард и требуют, чтобы незваные гости назвали себя. Тех, кто представляется с помощью верной условной фразы, например «искатель розы» или «слуга владыки Найтлунда», пропускают. Лестница за воротами поднимается на несколько этажей к вершине крепостных стен.

Сад. Сады на втором этаже крепости заросли колючими растениями — используйте правила для бритвенной лозы из «Руководства Мастера». Отсюда расползаются огромные лозы, которые цветут чёрными розами и душат весь замок.

Тронный зал. Высоко в крепости находится тронный зал Сота. Здесь лорд Сот проводит большую часть времени, погружённый в мысли о провалах и в искажённые фантазии. В крепости обитают тринадцать Банши, и в любое время по меньшей мере три из них остаются здесь, воспевая позор Сота.

Приключения в Ситикусе

В приключениях, действие которых происходит в Ситикусе, появляются таинственные тени, мрачные руины и странные враги из искажённых воспоминаний лорда Сота. Используйте этот раздел, чтобы создавать хоррор-приключения в этом домене.

Ужас в Ситикусе

Приключения в Ситикусе часто включают следующие элементы.

Пламя Катаклизма

По всему Ситикусу горит иллюзорное фиолетовое пламя — огни Катаклизма, опустошившего Кринн. Могущественные тени стерегут приметные столпы этого пламени, похожие на костры. Эти тени могут использовать блок статистики любого чудовища, но выглядят как драконы, рыцари и фигуры из прошлого Сота.

Всякий раз, когда кто-либо побеждает одного из этих стражей, пламя, которое тот оберегал, показывает иллюзорную сцену из прошлого Тёмного лорда, после чего исчезает. Любой персонаж, ставший свидетелем такой сцены, узнаёт что-нибудь об истории Сота, о мире, из которого тот родом, или о рыцарском ордене, к которому тот некогда принадлежал. Затем один из зрителей получает Оберег Чёрной Розы (подробнее см. «Сверхъестественные дары» в «Руководстве Мастера»).

Оберег Чёрной Розы

Сверхъестественный дар (Оберег)

Вы можете потратить этот оберег, чтобы получить один из следующих эффектов:

- В течение 24 часов вы совершаете с Преимуществом проверки характеристик, сделанные, чтобы повлиять на отношение лорда Сота.
- Вы сотворяете Диссонирующий шёпот (версия 5-го уровня, Сл спасброска заклинаний 17).

Оберег исчезает, как только вы используете любой из этих эффектов.

Влияние на лорда Сота

Лорд Сот обычно Враждебен к чужакам, но персонажи могут изменить его отношение на Безразличное, преуспев в проверке Харизмы (Обман или Убеждение) Сл 20. Персонажам, которых Сот сочтёт достойными, он может давать поручения — например, охоту на привидение Карадока. Вторая успешная проверка Харизмы (Обман или Убеждение) Сл 20, совершённая вместе с подношением Соту чего-либо, чего он жаждет, может на короткое время улучшить отношение Сота до Дружелюбного, и в это время он может позволить другим покинуть его домен.

Живые тени

Тени в Ситикусе часто ведут себя так, будто живут собственной жизнью. Бросьте по таблице «Тени Ситикуса» или выберите из неё результат, чтобы придумать, как ведут себя эти силуэты.

Тени Ситикуса

1к6	Тени ведут себя как…
1	Эльф, в отчаянии протягивающий спелёнатый свёрток.
2	Мелькающие силуэты воинов-скелетов или скелетов лошадей.
3	Рыцари в бою или в разгар осады.
4	Крестьяне, пожираемые теневым пламенем.
5	Марширующие солдаты с драконьими чертами.
6	Торжественные эльфийские жрецы, попавшие в засаду огров.



Крепость Недрагаард
TITUS LUNTER

Арка кампании в Ситикусе

Кампании в Ситикусе часто связаны с попытками снискать благосклонность лорда Сота и добиться права покинуть домен. Кампания здесь может следовать такому плану:

Уровни 1–4. Азраэль Дакс, сенешаль лорда Сота и барсучий оборотень, бесцеремонно вербует персонажей для охоты на смертоносные тени. Эти тени принимают облик благородных рыцарей и ведут себя как они.

Уровни 5–9. Впечатлённый персонажами, Азраэль отправляет их к Инзе Кульчевич — попросить ведьму с помощью её сил найти неуловимого бывшего слугу лорда Сота, Карадока. Инза может это сделать, но сперва требует, чтобы персонажи собрали в магический железный кулон пламя Катаклизма из трёх руин в разных концах домена. Каждое пламя стережёт теневое существо, похожее на какого-либо врага из искажённых воспоминаний Сота, — например, вооружённый рыцарским копьём Воитель-командир или напыщенный Верховный жрец.

Уровни 10–14. С помощью кулона Инза выясняет, что душа Карадока заточена в чёрном сапфире, который уже находится у Азраэля. Персонажи должны добыть этот камень. Затем они могут проникнуть в Крепость Недрагаард, чтобы преподнести его лорду Соту. Однако Сот переменчив, и такой подход может закончиться столкновением с рыцарем смерти.

Тень Чёрной Розы

Приключение для персонажей 14-го уровня

Ситуация. Персонажи стремятся вырваться из Ситикуса или из Доменов Ужаса.

Завязка. Инза Кульчевич (Средний, Нейтрально-злой Культист смерти) предлагает рассказать персонажам, как выбраться из Ситикуса, если они добудут магический самоцвет у сенешаля лорда Сота, Азраэля Дакса.

Столкновения

Приключение состоит из следующих столкновений.

Поручение Инзы. Ведьма Инза питает отвращение к лорду Соту. Она знает, что он поручил Азраэлю добыть магический самоцвет, в котором заключён дух вероломного бывшего союзника Тёмного лорда, рыцаря Карадока. Инза даёт персонажам железный кулон с изображением розы, в котором недостаёт центрального камня. Она просит их проследовать за Азраэлем к руинам в горах Туманного Пика, где он разыскивает пропавший самоцвет, и завладеть камнем раньше него.

Тайна Инзы. Инза умалчивает о том, что хочет освободить Карадока, чтобы спровоцировать Сота на схватку с персонажами.

Поиски в руинах. Руины, в которых Азраэль разыскивает самоцвет, изображены на карте 2.31. За каждые 10 минут, которые персонажи тратят на исследование, бросайте 1к6 по таблице ниже, чтобы определить столкновение. За каждое предыдущее столкновение, выпавшее по этой таблице, прибавляйте 1 к результату.

Кендеры-носферату. Пара зловеще-причудливых Вампиров-носферату (см. главу 5) донимает персонажей в надежде, что их развлекут. Если персонажи перестают их забавлять, носферату нападают. Поскольку при жизни эти чудовища были кендерами — озорным народцем из мира Кринн, — они имеют размер Маленький.

Столкновения в руинах

1к6	Столкновение
1–2	Претендент в рыцари смерти и две Банши
3–4	Два Неумолимых кошмара (см. главу 5)
5	Порча Гултиаса, покрытая чёрными розами
6	Кендеры-носферату (см. ниже)
7	Теневой повелитель (см. ниже)
8+	Азраэль Дакс (см. ниже)

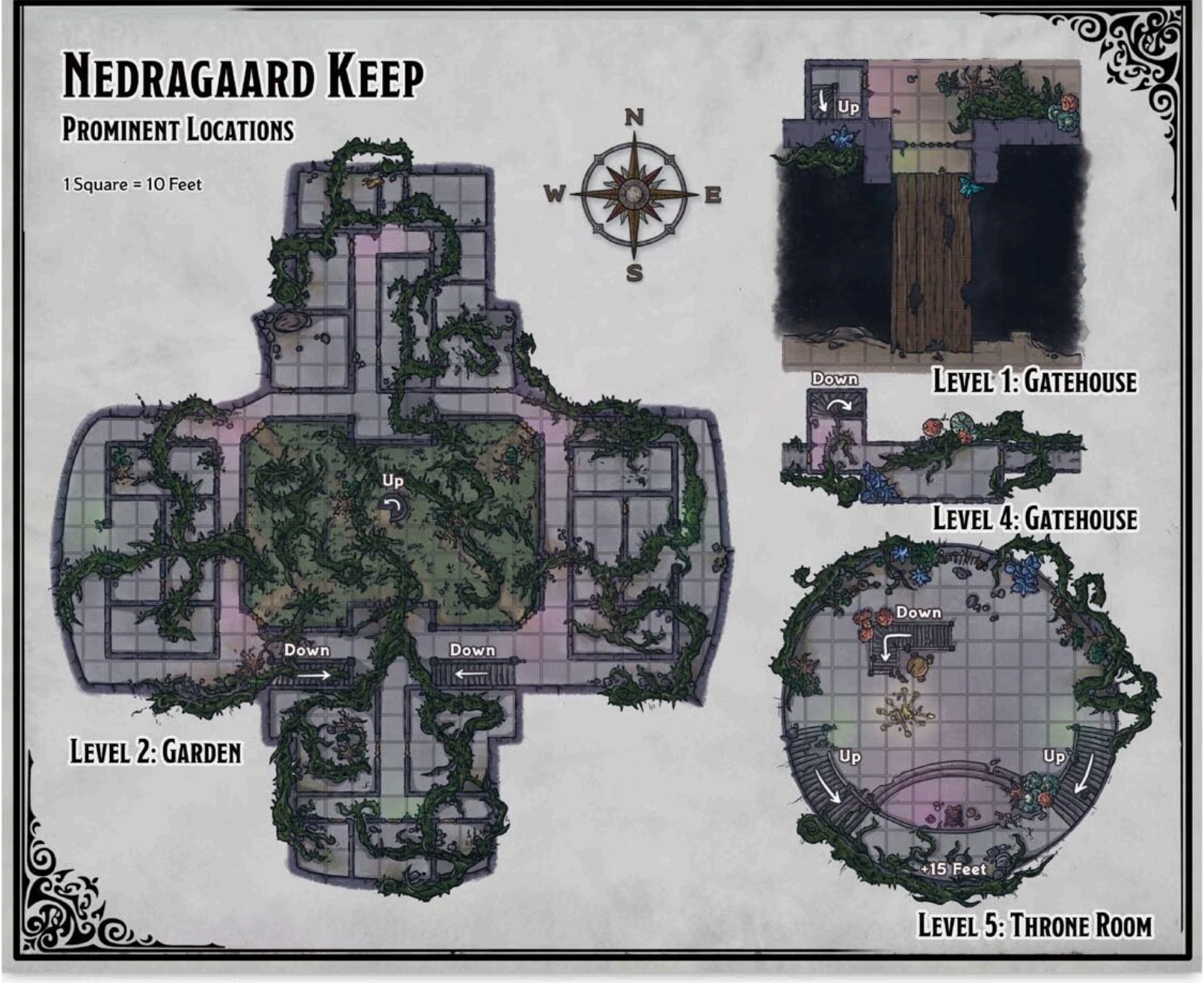
Теневой повелитель. Сотканный из теней всадник на драконе стережёт столп иллюзорного фиолетового пламени. Он отражает одно из искажённых воспоминаний лорда Сота и использует блоки статистики Дуллахана (см. главу 5) верхом на Молодом синем драконе, за которым следует иссохшая Голова смерти (см. главу 5). Чудовища Враждебны. Если они побеждены, ближайший столп пламени показывает сцену посвящения лорда Сота в рыцари и дарует одному из персонажей преимущества, описанные в разделе «Пламя Катаклизма». Если это столкновение выпадает во второй раз, считайте его встречей с Азраэлем Даксом.

Азраэль Дакс. Азраэль Дакс — сенешаль лорда Сота, дварф и кровожадный барсучий оборотень (используйте блок статистики Вермедведя). Азраэль и шесть сопровождающих его Скелетов Страда (см. главу 5) Враждебны. Если Хиты Азраэля опускаются до 50 или ниже, он торгуется за свою жизнь и предлагает персонажам чёрный сапфир, который они ищут и который он уже много лун прячет от Сота. После этого больше не бросайте кости на столкновения в руинах.

Починка кулона. Если поместить чёрный самоцвет в железный амулет Инзы, на волю выходит Карадок (Нейтрально-злое Привидение). Это высокомерное существо Безразлично к персонажам. Если они не освобождают Карадока, это делает Инза, когда отряд возвращает ей самоцвет и кулон.

Появление Сота. Через три раунда после освобождения Карадока из теней появляется Лорд Сот из Ситикуса (см. ранее в этой главе). Сот сражается с Карадоком и принимает персонажей за союзников привидения. Персонаж может убедить его в обратном — см. «Влияние на лорда Сота».

Побег. Персонажи, которые спасаются бегством или побеждают лорда Сота, получают дополнительно 6 200 опыта. Те, кто изменит отношение Тёмного лорда на Дружелюбное или поможет ему одолеть Карадока, могут убедить его позволить им покинуть Ситикус. Победа над Сотом также открывает границы домена. Если персонажи потребуют у Инзы объяснений насчёт её способа покинуть Ситикус, она загадочно отвечает, что единственный путь наружу лежит через Сота, побуждая их искать помощи Тёмного лорда или снова сразиться с рыцарем смерти.





Карта 2.31: Руины Ситикуса (версия Мастера)
NERDYMAPS

Тепест

Домен жестоких тайн природы

Тёмный лорд: Матушка Лоринда
Жанр: народный ужас
Отличительные черты: сделки с феями, сельские культы, тайные жертвоприношения, зловещие празднества
Талисманы Тумана: окровавленное земледельческое орудие, засохший венок из белых камелий, соломенная кукла
Созвучная карта Тарокки: Друид
Противостоящая карта Тарокки: Палач

В Тепесте всё хорошо. Поля переливаются щедрыми урожаями, а рогатые деревенские дети нараспев читают стишки. Но тех, кто задерживается среди пастбищ и пёстрых домиков этого края, не покидает чувство, будто за ними наблюдают, и впечатление, будто среди полей движутся странные фигуры. Местные отмахиваются от таких тревог, списывая их на проделки фей-шутников, но улыбки не могут скрыть отчаяния в их глазах.

В Тепесте у жестокости приветливое лицо, и воплощает эту истину древняя карга Лоринда, предавшая свой ковен в погоне за обожанием. Приняв облик божества по имени Матушка, Лоринда взяла под опеку деревню Викталь и ограждает её жителей от капризов природы, чтобы те могли поклоняться ей, даже принося себя в жертву на прокорм её чудовищным отпрыскам. В диких землях за околицей затаившие обиду феи наблюдают и строят козни, предлагая жестокие сделки тем, кто забредает туда, куда не достаёт взор Матушки. Жители Викталя делают то, что должны, чтобы выжить, прикрывая традицией свой страх и соучастие в круговороте убийств. Чужаки становятся для жителей Викталя символами надежды — желанной альтернативой убийству родных во имя Матушки.

Особенности домена

Тепест известен следующими особенностями:

Дети фей. В Виктале рождается мало детей. Тем, кто хочет стать родителями, приходится заключать сделку с Матушкой или феями, чтобы те принесли им ребёнка.

Угрозы фей. Край испещрён пещерами, ведущими в глубины, где обитают опасные феи. Жители Викталя боятся их и винят во всех бедах.

Последняя деревня. Викталь — единственное поселение в Тепесте. Остальные прогневали Матушку, и их постигла страшная участь.

Матушка. Жители Викталя истово исповедуют жизнерадостную веру в божество природы по имени Матушка.

Смотрители Матушки. Самых ревностных приверженцев Матушки называют Смотрителями Матушки. В доказательство своей веры они приносят в жертву Матушке левый глаз.

Десятина. Среди празднеств Викталя есть торжество плодородия под названием Десятина, которое проводится раз в сезон.



Места Тепеста

Долина Тепеста камениста, плохо пригодна для земледелия и кишит опасными феями. Тем не менее те, кто поклоняется Матушке, защищены от худших опасностей этого края. Око Матушки и Викталь описаны ниже, а другие примечательные места кратко представлены в таблице «Места Тепеста».

Око Матушки

В миле от Викталя, в поле, лежащем в стороне от окрестных ферм, стоит Око Матушки — скопление испещрённых рунами стоячих камней. Камни эти достигают тридцати футов в высоту, а некоторые их части словно попирают силу тяжести. Внутри центрального, самого большого камня парит диск, напоминающий огромный глаз.

Сюда люди приходят молиться, праздновать и приносить жертвы. Красочные поделки украшают длинные столы, за которыми селяне играют в игры и пируют, славя щедрость Матушки. Угощения здесь вкусны, а гостей уговаривают есть и пить сверх меры.

Во время здешних обрядов старейшины общины Викталя воздают хвалу Матушке перед эффектным костром, окружённым восьмифутовым каркасом. (Подробности см. в приключении «Десятина».)

Викталь

Матушка хранит мир в Виктале. Деревня состоит из нескольких десятков домиков, рыночной площади и постоялого двора на берегу озера Кронов. Плетёные пугала стерегут тучные поля, благословлённые Матушкой, а приветливые люди занимаются повседневными делами. Радушные селяне встречают гостей, принимают их и живо интересуются их рассказами.



Карта 2.32: Тепест (версия Мастера)
JARED BLANDO

Места Тепеста

Место	Описание
Аркенские высоты	Среди лесистых гор Аркенских высот прячутся таинственные долины. В каждой живут ревниво стерегущие свою территорию феи, которым ведомы странные истории и мистические свойства, сохранившиеся в этой долине.
Чёрный Корень	Исполинский злой Трент по имени Чёрный Корень пустил корни среди каменных кругов древнего ордена друидов. Чёрный Корень копит магию друидов и защищает свою поляну с помощью смертоносных побегов.
Бриггдарроу	Разрушенная деревня Бриггдарроу заросла ядовитым грибом, вызывающим видения. По ночам из руин выходят жуткие грибные существа, чтобы разнести заразу за пределы деревни.
Остров Кас	Большую часть острова Кас занимает разрушенная крепость. В ней покоится таинственная магическая реликвия, но воды вокруг острова стережёт печально известное озёрное чудовище, похожее на крокодила, — Аванк.
Котёл	Давным-давно в этом омуте утонула ведьма-фея. Теперь любой труп, омытый в его магических водах, возвращается к жизни — но дух, вселяющийся в тело, никогда не бывает духом прежнего владельца.
Гоблинский лес	В Гоблинском лесу таятся гоблины-людоеды. Они нападают на незваных гостей, но лежащее на гоблинах проклятие не позволяет им видеть тех, кто носит шапку определённого цвета.
Келли	Обнесённая стеной деревня Келли некогда поклонялась Матушке, но что-то пошло не так. Теперь здесь бродят последователи, покинутые Лориндой, и ни она сама, ни её нынешние почитатели не смеют сюда приближаться.
Затерянный Двор	Днём эта идиллическая долина безмятежна и полна дружелюбных зверей. Ночью земля превращается в грязь и колючие заросли, из которых восстают преображённые жертвы проклятий фей.
Гора Арак	Под горой Арак лежит сокрытое царство фей. Добрая королева Мэйв и злой принц Лохт сообща правят своим народом. Феи затаили обиду на жителей поверхности за давние оскорбления.
Таверна «Ничья»	Существа-феи сторонятся этой крепкой гостеприимной таверны под названием «Ничья». Мало кто забирается так далеко от Викталя, но добравшихся встречает Брионна — общительная, но наводящая оторопь хозяйка-скелет.
Зеркало Провидца	Горное озеро, называемое Зеркалом Провидца, обладает пророческой силой. Те, кто всматривается в своё отражение в нём, днём видят своё прошлое, а ночью — будущее.

Матушка Лоринда

Тёмный лорд, требующий обожания

«Какие же вы смышлёные малютки! Крошек, которые любят Матушку, ждёт награда, а плохих деток — наказание. А вы из каких карапузов будете?»

— Матушка Лоринда

Больше всего на свете Матушка Лоринда желает обрести семью, не сознавая, что сама разрушила каждую семью, какая у неё когда-либо была. Создательница чудовищ, эта древняя зелёная карга одержима противоестественной тягой к материнству.

За многие поколения селяне Тепеста привыкли видеть в Лоринде не могущественную ведьму, а божество земли и плодородия по имени Матушка. Лоринда не отговаривает своих хрупких смертных последователей от их беспочвенных культовых обрядов. Селяне поставляют добровольных жертв для неудачных магических попыток карги сотворить жизнь, а их обожание постепенно унимает яростные магические вспышки, которые следуют за её неудачами.

Шагающая костяная башня Лоринды, Гургиль, бродит по всему Тепесту. Те, кто ищет её здесь, находят рассеянную, но обманчиво хитрую каргу, которая не расстаётся с гротескными куклами, изображающими её родных. Она оплакивает утрату своих сестёр, Лавиды и Летиции, никогда не признавая, что они по-прежнему живы и остаются её пленницами. Она часто говорит о своей дочери Лаорше (произносится «ЛУРша») — этим именем она вновь и вновь нарекает каждое из своих чудовищных созданий.

Наведываясь в Викталь, Лоринда предстаёт в иллюзорном облике Матушки — древней могучей женщины в плаще, похожем на крылья мотылька, с веткой, сучья которой объяты пламенем. Она призывает людей доказать свою любовь к ней жертвой — будь то еда и поделки, левый глаз или сама жизнь. Порой её появление внезапно и ужасающе — например, когда она с помощью магии словно выползает из пустой глазницы одного из своих последователей.

Лоринда ищет новые способы создать семью, которая останется с ней навсегда. Ради этого могут понадобиться великие жертвы, украденная магия фей, странные усыновления или всевозможные сверхъестественные сделки.

Матушка Лоринда

Средняя Фея, Нейтрально-злая

КЗ 18 **Инициатива** +7 (17)

Хиты 105 (14к8 + 42)

Скорость 30 футов, Плавание 30 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	18	+4	+7	**Инт**	13	+1	+1
Лов	13	+1	+4	**Мдр**	17	+3	+6
Тел	16	+3	+6	**Хар**	15	+2	+2

Навыки Тайная магия +7, Обман +5, Восприятие +6, Скрытность +4

Чувства Тёмное зрение 60 футов; пассивное Восприятие 16

Языки Общий, Эльфийский, Сильван

ПО 8 (опыт 3 900, в домене 5 000; БВ +3)

Особенности

Амфибия. Лоринда может дышать воздухом и водой.

Восстановление Тёмного лорда. Если Лоринда умирает, она возрождается со всеми своими Хитами через 1к10 недель где-то в Тепесте.

Легендарное сопротивление (3/день, или 4/день в домене). Если Лоринда проваливает спасбросок, она может вместо этого преуспеть.

Подражание. Лоринда может подражать шумам и звукам животных. Существо, услышавшее такое подражание, распознаёт подделку только при успешной проверке Мудрости (Проницательность) Сл 15.

Действия

Мультиатака. Лоринда совершает две атаки Головнёй Матушки.

Головня Матушки. *Бросок рукопашной атаки:* +7, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) Дробящего урона плюс 5 (1к10) урона Огнём.

Использование заклинаний. Лоринда сотворяет одно из следующих заклинаний, не требуя Материальных компонентов и используя Мудрость в качестве заклинательной характеристики (Сл спасброска заклинаний 14, +6 к попаданию атаками заклинаний):

Неограниченно: Очарование личности, Пляшущие огоньки, Маскировка (длительность 24 часа), Невидимость (только на себя, и Лоринда не оставляет следов, пока она Невидимая), Малая иллюзия, Луч болезни (версия 3-го уровня)

1/день каждое: Гадание, Усыхание, Рост растений, Наблюдение, Невидимый слуга

Бонусные действия

Облик Матушки (1/день). Лоринда превращается в Матушку — божество, почитаемое жителями Тепеста, — на 8 часов. Её игровые характеристики в обоих обликах одинаковы. Всё снаряжение, которое она носит или несёт, не преображается.

Пока Лоринда пребывает в облике Матушки, она может с помощью Использования заклинаний сотворять Очарование личности Бонусным действием.

Лоринда возвращается в свой истинный облик, если её Хиты опускаются до 50 или ниже.

Когда Лоринда возвращается в свой истинный облик, каждое существо в 30-футовой Эманации, исходящей от Лоринды, подвергается следующему эффекту. *Спасбросок Мудрости:* Сл 14 (цель автоматически преуспевает, если она Конструкт или Нежить). *Провал:* Цель получает состояние Испуганный на 1 минуту. Пока цель имеет состояние Испу-



ганный, она совершает спасброски с Помехой.

Легендарные действия

Использований легендарных действий: 3 (4 в домене). Сразу после хода другого существа Лоринда может потратить использование, чтобы совершить одно из следующих действий. Лоринда восстанавливает все потраченные использования в начале каждого своего хода.

Головня. Лоринда телепортируется в незанятое пространство, которое видит в пределах 30 футов, и может совершить одну атаку Головнёй Матушки.

Подавляющее присутствие. Лоринда сотворяет Замедление, используя ту же заклинательную характеристику, что и Использование заклинаний. Лоринда не может совершить это действие снова до начала своего следующего хода.

История Матушки Лоринды

Сёстры Лоринда, Лавида и Летиция Миндефиск влачили беспросветную жизнь на лесистой окраине ужасной страны. Их грубая родня твердила, что девочки — противоестественные феи в чужом обличье, и заставляла их трудиться без передышки. После долгих лет жестокого обращения со стороны безжалостных отца и братьев отчаявшиеся сёстры сорвались и убили при случайной встрече путника, который над ними издевался. Они разделали тело и подали останки ничего не подозревавшей семье. Так начался круговорот убийств и людоедства, длившийся годами.

Преступления сестёр Миндефиск наконец раскрылись, когда все три влюбились в обаятельного незнакомца. Они перессорились и, не желая ни уступать, ни делиться, убили незнакомца на глазах у своей объятой ужасом семьи. Сёстрам больше нечего было терять, и они перебили всех остальных родных, а вокруг них уже поднимались Туманы.

В Доменах Ужаса сёстры Миндефиск стали лишь страшнее. Оказавшись в Тепесте, сёстры открыли свою новую природу — они стали каргами. За многие поколения и смертные, и феи узнали их как своенравных чудотвориц. Отчаявшиеся семьи часто приходили к ним, готовые многое отдать за детей с Ведьмовской кровью, рождённых магией карг (см. главу 1). Со временем Лоринду заворожило то, как другие стремятся обрести семью. Она умоляла сестёр помочь ей создать ребёнка, но Лавида и Летиция отказались: им была ненавистна сама мысль, что одна из них будет счастливее остальных.

Наперекор сёстрам Лоринда втайне собрала чудовище из частей животных и гнусной магии. С помощью новой дочери карга заточила сестёр в их же магическом котле и похитила их силы. Но радость Лоринды от её творения была недолгой — магия чудовища быстро иссякла, и оно сгнило. С тех пор Лоринда стремится создать собственную семью: в ходе экспериментов она порождает бесчисленных чудовищ, а к селянам Викталя является в облике Матушки. За многие поколения это породило в Виктале культ Матушки, но ничуть не приблизило Лоринду к прочным семейным узам, которых она так жаждет.

Домен Матушки Лоринды

Присутствие Лоринды изменяет Тепест, создавая следующие эффекты:

Закрытие границ. Находясь в своём домене, Матушка Лоринда может по желанию закрывать и открывать границы Тепеста. Пока границы закрыты, в Туманах, окружающих Тепест, бушует яростная буря. Существо, впервые за ход входящее в Туманы или начинающее там свой ход, должно преуспеть в спасброске Силы Сл 15, иначе оно получает 2к8 урона Электричеством и его толкает на расстояние до 30 футов по прямой в сторону Тепеста. Существо совершает этот спасбросок лишь один раз за ход.

Наблюдатели Матушки. Существа, пожертвовавшие Матушке глаз, могут совершить действие Магия и вознести ей молитву. Когда они это делают, Лоринда может до конца следующего хода этого существа воспринимать мир его чувствами наряду с собственными. Воспринимая мир чувствами существа, Лоринда пользуется всеми особыми чувствами, которые у него есть.

Солнце и бури. Находясь в Тепесте, Лоринда может сотворять Власть над погодой, не требуя Материальных компонентов и используя ту же заклинательную характеристику, что и Использование заклинаний. Сотворяя заклинание таким образом, Лоринда может управлять погодой в пределах 5 миль от себя вне зависимости от того, находится она в помещении или под открытым небом.

Если Лоринда умирает, эти эффекты немедленно прекращаются.

Логово Матушки Лоринды

По домену бродит жилище Матушки Лоринды — Гургиль. Это похожее на башню сооружение из шипов, прутьев и костей великанов шагает на трёх костяных драконьих лапах.

Гургиль

Селяне Викталя знают, что Гургиль каким-то образом служит их божеству, однако увидеть его — к несчастью. Это место имеет следующие особенности:

Кухня-лаборатория. В этом центральном помещении Тёмный лорд стряпает гнусную магию сотворения.

Детская-темница. В этой комнате живёт то чудовище, которое Лоринда сейчас зовёт своей дочерью Лаоршей.

Старый котёл. В этом закупоренном огромном котле томятся сёстры Лоринды, карги.



Участники празднества шествуют из Викталя к Оку Матушки, чтобы почтить своё божество в день Десятины
SYLVAIN SARRAILH

Приключения в Тепесте

В приключениях в Тепесте фигурируют сельские культы, коварные феи и страх перед тайнами природы. Используйте этот раздел, чтобы создавать хоррор-приключения в этом домене.

Ужас в Тепесте

Приключения в Тепесте часто включают следующие элементы.

Странности Викталя
Местные жители кажутся радушными и ревностно поклоняются божеству природы — Матушке. Глава деревни, Виан, наставляет их в вере при помощи старейшин, называемых Смотрителями Матушки, — у каждого из них нет левого глаза.

Жители приглашают гостей остановиться в единственном постоялом дворе деревни, «Отдыхе рыбака», — бесплатно и на сколько те пожелают. Они уговаривают новоприбывших задержаться и принять участие в грядущем празднестве под названием Десятина (подробно описано далее в этом разделе).

Дети Матушки
Несколько раз в год Лоринда проходит один и тот же цикл, пытаясь с помощью магии сотворить новое дитя. Она называет это чудовищное существо Лаоршей и какое-то время души в нём не чает. Она верит, что жертвы, принесённые Лаорше во время Десятины, способны продлить жизнь её ребёнка, но магия чудовища неизбежно угасает, и оно вновь становится грязью и костями. Ещё несколько недель после этого Лоринда безутешна, а на Тепест обрушиваются жестокие бури и странные бедствия.

Дети Лоринды принимают самые разные формы. Чтобы создать такое чудовище, выберите блок статистики, который станет подходящим испытанием для ваших персонажей, а затем подумайте, как выглядело бы это существо, будь оно составлено из разных частей. Например, Минотавр Бафомета или Верволк может оказаться двуногой помесью частей барана, оленя и волка, а Ползучий холм — человеком, сплетённым из прутьев. Такие описания должны казаться диковинными, но отражать особенности и действия существа. И какими бы причудливыми ни были её дети, Лоринда любит их всех одинаково.

Арка кампании в Тепесте

Кампании в Тепесте часто связаны с культом Викталя и опасными духами дикой природы. Кампания здесь может следовать такому плану:

Уровни 1–2. Персонажей радушно принимают в Виктале и уговаривают принять участие в Десятине (см. приключение ниже). В завершение обряда селяне пытаются принести одного или нескольких

персонажей в жертву одному из детей Матушки. Персонажи побеждают чудовище, навлекая на себя гнев и селян, и Матушки Лоринды.

Уровни 3–5. Существа-феи или друиды, пострадавшие от Лоринды, помогают персонажам; они открывают, что она вовсе не божество, а могущественная карга, странствующая по краю в шагающей башне под названием Гургиль. Они отправляют отряд на поиски: в мистическом месте или у древнего лесного духа нужно узнать, как проникнуть в логово карги.

Уровни 6–8. Узнав, как проникнуть в Гургиль, персонажи находят логово Лоринды и вламываются в него, обнаруживая там некоторые из причудливых творений карги и её ослабевших пленённых сестёр. Выйдя из передвижной крепости, они оказываются близ Викталя, где им противостоит Лоринда, за спиной которой стоят её фанатичные последователи.

Уровни 9+. Если отряд побеждает Лоринду, край погружается в хаос: феи с горы Арак выходят из-под контроля. Персонажи могут оказаться втянутыми в борьбу за власть между добрыми и злыми феями Арака. Возвращение Лоринды могло бы оттеснить фей — но Тёмный лорд поможет лишь в том случае, если кто-нибудь станет её новым ребёнком.

Десятина

Приключение для персонажей 2-го уровня

Ситуация. Персонажи участвуют в религиозном празднестве, в конце которого им уготовано стать жертвами.

Завязка. Глава Викталя, человек по имени Виан (Средний, Нейтрально-злой Священник), приглашает персонажей принять участие в Десятине — обряде в честь местного божества, Матушки.

Столкновения

Это приключение начинается в день Десятины, после того как Дружелюбные селяне из Викталя (Обыватели) приводят персонажей к Оку Матушки. В нём используется карта 2.33; оно состоит из следующих столкновений.

Состязания Десятины. Виан возглавляет общую молитву собравшихся к Матушке, и начинается день игр. Каждый персонаж может сыграть в три игры, участвуя в каждой выбранной игре по одному разу. Во время каждой игры персонаж три раза совершает проверку характеристики, указанную в таблице ниже. Тот, кто преуспеет в проверке два раза или больше, побеждает в игре; в противном случае побеждает кто-то из селян.

Игра Десятины	Проверка
Кривой турнир. Участники с помощью ходуль, привязанных к рукам и ногам, пытаются повалить друг друга.	Сила (Атлетика)
Погоня паури. Преследователи играют в салки, облачившись в изодранные красные плащи.	Ловкость (Скрытность)
Потерянные братья и сёстры. Участники с завязанными глазами опознают других игроков, ощупывая их волосы.	Интеллект (Расследование)
Невесомый обжора. Побеждает тот, кто съест больше всех живых мотыльков.	Телосложение
Никаких шалостей. Участники льстят пожилым селянам, а те решают, кто победил, а кого отшлёпают.	Харизма (Убеждение)

Персонажи, не участвующие в игре, могут пообщаться с местными и заметить какую-нибудь безобидную странность, которую вы домыслите на основе подробностей, приведённых ранее в этом разделе.

Победители состязаний. С наступлением сумерек игры этого дня подходят к концу. Виан провозглашает персонажа, победившего в двух или более играх, Избранником Матушки и венчает его венком из белых камелий. Если ни один персонаж не победил в стольких играх, венок достаётся селянке-человеку по имени Лорелея (Средний Обыватель), и она приглашает персонажей сесть рядом с ней за главный стол на время пира.

Пир. Виан открывает пир ещё одной молитвой, пока Смотрители Матушки разжигают огромный костёр внутри высокого каркаса. Во время пира селяне уговаривают персонажей есть и пить без меры. Персонаж, который так и поступает, должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе он получает состояние Отравленный на следующие 6 часов.

Жертвоприношение. В полночь, стоя перед каркасом (см. карту 2.33), Виан возглашает: «Сейчас мы докажем нашу неугасимую любовь к Матушке и вымолим у неё ещё один сезон изобилия. Несите нашу жертву!» Избраннику Матушки вручают чашу с едой и крошечными поделками и велят отнести её к костру.

Если Избранницей Матушки стала Лорелея, она повинуется и подходит к костру. Если Избранник Матушки — персонаж, он сам решает, подходить ли. В любом случае 2 раунда спустя с поля, ближайшего к Избраннику Матушки, выходит двуногое существо с волчьими чертами и оленьими рогами (используйте блок статистики Минотавра Бафомета). Это одно из чудовищных детей Лоринды. Оно сражается с Избранником Матушки (и со всяким, кто нанесёт ему урон) насмерть. Во время боя селяне возвышают голоса в гимне, но в схватку не вмешиваются. Лорелея улыбается и не защищается, если на неё нападают.

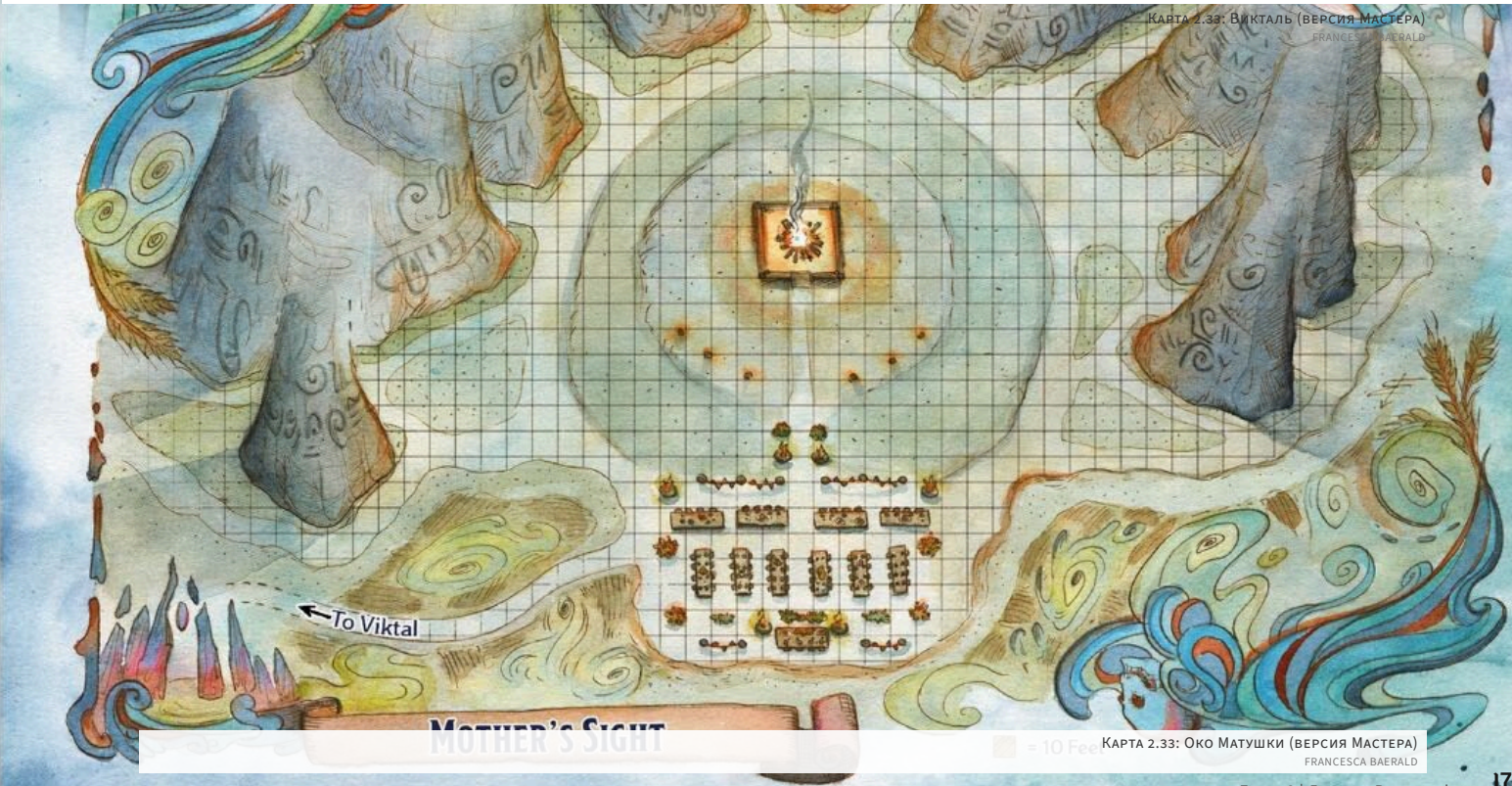
Развязка. Если чудовище погибает, Виан и селяне приходят в ужас от того, что Десятина пошла не так. Они становятся Враждебными, винят во всём персонажей и требуют, чтобы те ушли. Матушка Лоринда узнаёт о случившемся и жаждет мести.

Если чудовище не убито, селяне остаются Дружелюбными, но их истинная природа становится ясна. Кроме того, персонажами начинает интересоваться Матушка Лоринда, которая, возможно, захочет усыновить их как своих новых детей.

Чем бы ни завершилась Десятина, персонажи получают 200 опыта.



Карта 2.33: Викталь (версия мастера)
FRANCESCA BAERALD



Карта 2.33: Око Матушки (версия Мастера)
FRANCESCA BAERALD

Валачан

Домен Охотницы

Тёмный лорд: Чакуна
Жанры: готический ужас и слэшер
Отличительные черты: смертоносные хищники, смертельные ловушки, враждебная дикая природа, игры на выживание
Талисманы Тумана: шкура ускользающего зверя, цветок ядовитого растения, ржавый капкан
Созвучная карта Тарокки: Пастырь
Противостоящая карта Тарокки: Тёмный лорд



В диком домене Валачан выживают лишь самые смертоносные хищники. Звероподобные охотники, плотоядные растения и ненасытные чудовища рыщут по густым дождевым лесам, но величайшая угроза этого края — его Тёмный лорд: коварная неумирающая охотница Чакуна.

Чакуна рыщет по джунглям, меряясь силами с самыми смертоносными зверями домена. Но мало что радует её больше, чем появление чужаков в её краях — гостей, которые вскоре понимают, что стали новой добычей Тёмного лорда. Чакуна заставляет своих жертв участвовать в Испытании Сердец — гонке через дикие земли к отдалённым убежищам. Участников ждут смертельные ловушки и все опасности дикой природы, включая саму Чакуну. Тем, кто достигает цели в конце испытания, позволено покинуть Валачан. Те, кто её не достигает, гибнут — либо из-за смертоносной дикой природы, либо от руки самой Чакуны.

Особенности домена

Валачан известен следующими особенностями:

Стаи ускользающих зверей. Стаи Ускользающих зверей бродят по джунглям; их возглавляет Яна — неестественно крупный и хитрый ускользающий зверь, служащий Чакуне.

Прирождённые охотники. Дикие растения и существа Валачана обычно кажутся враждебными по отношению к чужакам. Большинство существ здесь плотоядны, даже если в других местах это не так.

Испытание Сердец. Смертельное Испытание Сердец — это королевская битва, которая начинается в ночь полнолуния. Участников выбирает Чакуна.

Дикий домен. Валачан покрыт фантастически опасным дождевым лесом. Гостей на каждом шагу подстерегают опасности, но жители домена процветают.

Места Валачана

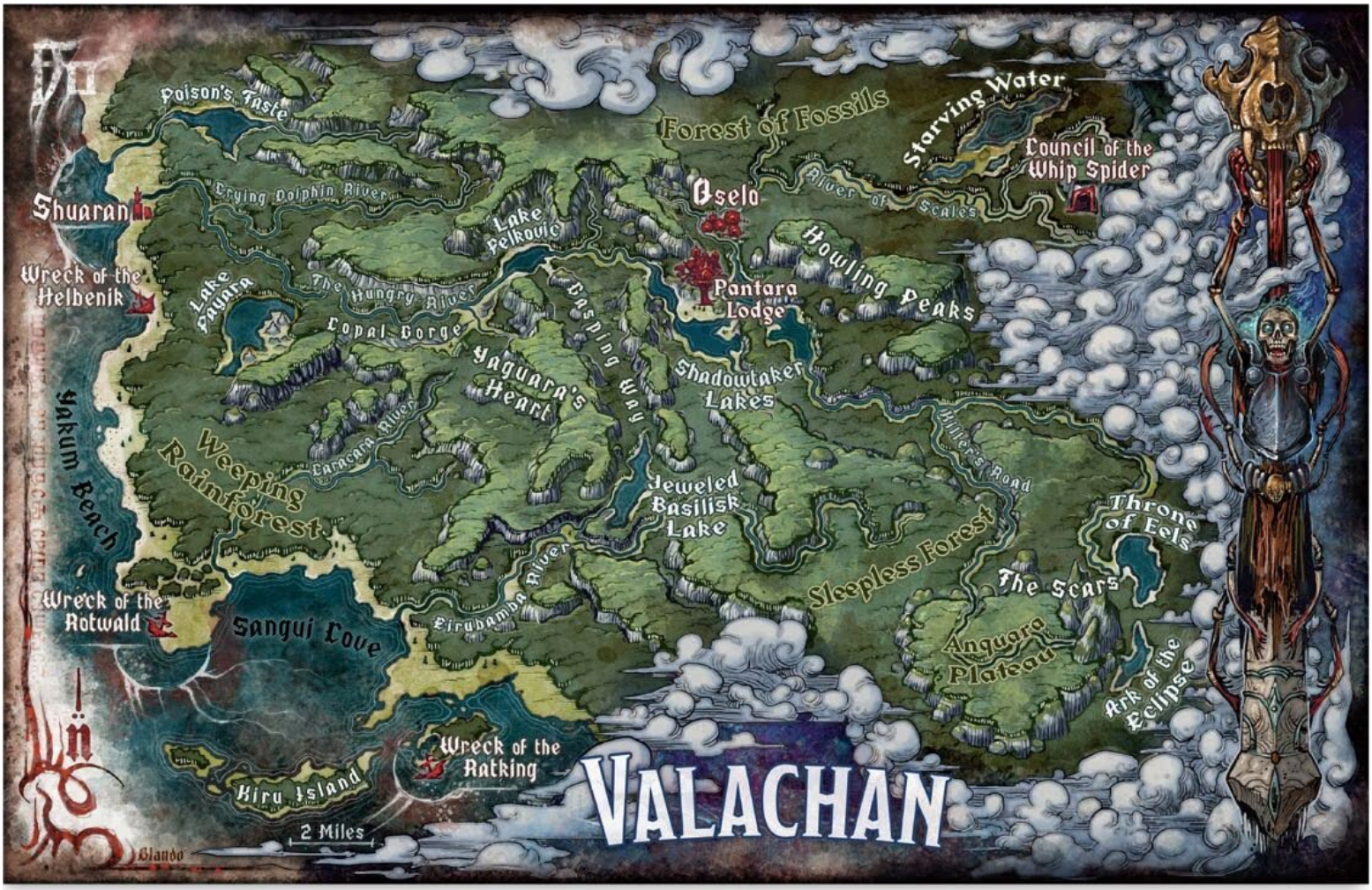
Валачан пышен и дик. Здесь царят редкие существа и растения, а также деревни людей, которые понимают дождевой лес и благоденствуют в нём. Через эти земли не проходит ни одной дороги, но у здешних берегов порой терпят крушение корабли из других доменов. Поселение Осело и Ложа Пантара описаны ниже, а другие примечательные места кратко представлены в таблице «Места Валачана».

Осело

Осело, прежний дом Тёмного лорда Чакуны, — процветающая деревня, радушно принимающая гостей. С наступлением ночи жители меняются, превращаясь из людей в пантер, оцелотов, тигров и других охотничьих кошек. Эти оборотни охотятся на животных ради пропитания, а с другими народами сражаются, только защищая свой дом. Большинство из них боится Чакуны и не желает иметь ничего общего с Испытанием Сердец, страшась гнева Тёмного лорда. Однако в редких случаях оборотней Осело можно убедить провести, спрятать или как-то иначе поддержать участников Испытания. Это не по нраву Чакуне, но она уважает решения старейшин своего народа. Жители деревни могут принять к себе чужаков, признанных достойными, но сначала пришлые должны показать себя в обряде посвящения, суть которого — неделю выживать в лесу без оружия.

Ложа Пантара

Ложа Пантара — это вереница крытых соломой построек, связанных друг с другом высоко в пологе леса и подвешенных над заросшими руинами сгоревшего замка. Это дом Чакуны. Среди её соединённых между собой домов на деревьях — большой зал, личные покои Тёмного лорда, оружейная, лазарет и несколько гостевых домиков. Союзники Тёмного лорда — Ускользающие звери и Пантеры — рыщут по деревьям среди построек ложи и могут свободно входить в них.



Карта 2.34: Валачан (версия Мастера)
JARED BLANDO

Места Валачана

Место	Описание
Совет Жгутоногого Паука	В этой пещере разумный Гигантский паук главенствует над представителями бесчисленных видов насекомых. Те, кто ищет союзников среди насекомых, могут просить этих советников о помощи.
Лес Ископаемых	Динозавры и мегафауна в Лесу Ископаемых, похоже, обычное дело. Самый печально известный хищник этих мест — Бессердечная Мать, сплошь покрытая шрамами самка Тираннозавра рекса.
Задыхающийся Путь	Из-за отвесных стен поросшего лесом ущелья, называемого Задыхающимся Путём, лес внизу почти постоянно погружён в тень. Зыбучие пески, обычные на этом пути, действуют со смертоносной быстротой.
Вкус Яда	Говорят, что озеро под названием Вкус Яда наполнено ядом исполинской спящей змеи. Большинство тех, кто пьёт из этого озера, умирает, но выжившие обретают иммунитет почти ко всем ядам.
Бухта Санги	Акулы, Плезиозавры, гигантские водяные змеи и прочие водные чудища беспрестанно бьются друг с другом в Бухте Санги. Глубоко внизу лежат остовы кораблей, и некоторые из них гружены сказочными богатствами.
Шуаран	Воины-люди из деревни Шуаран превыше всего ценят честь. Они избегают Чакуны и могут помочь её врагам или тем, кто предложит помощь против смертоносных воющих Приматов, обитающих неподалёку.
Бессонный Лес	В Бессонном Лесу полно шумных животных и вредителей. Всё, что здесь умирает, следующей ночью восстаёт в виде Зомби, ковыляет прочь и падает замертво в более тихом месте упокоения.
Голодная Вода	Покрытые скелетами руины торчат из середины Голодной Воды. Эти смертоносные воды часто выбрасывают газы при лимнических извержениях, способных удушить находящихся поблизости существ.
Трон Угрей	Аболет по имени Апез-Зос таится в причудливых руинах под озером, называемым Троном Угрей. Он поработил разум окрестных общин людоящеров, заставив их служить себе, и стремится занять место Чакуны.
Плачущие Джунгли	Хищники Плачущих Джунглей отличаются садистскими наклонностями: они тяжело ранят добычу, а затем оставляют её биться высоко на деревьях. Крики раненых разносятся под пологом леса.
Сердце Ягуары	В каньоне Сердце Ягуары стоит храм, под которым раскинулись расписанные кровью пещеры. Внутри спрятано бьющееся сердце Чакуны, которое привязывает её к этой земле.

Чакуна

Тёмный лорд, который охотится, чтобы выжить

«Вы кажетесь способными, но есть ли у вас сердце охотника?»

— Чакуна

Чакуна — самая смертоносная охотница Валачана, юная пантера-оборотень, в которой соединились сосредоточенность и спокойствие бывалого палача. Мало кому удаётся ускользнуть от её холодного коварства, смертельных ловушек и стай союзников-кошек.

Чакуна — не просто убийца. Она охотится, потому что должна, — чтобы уберечь народ Осело от более ужасной участи. Поэтому она предпочитает выбирать целью чужаков в своих землях, заставляя их участвовать в Испытании Сердец. Она упивается возможностью поохотиться как на гордых и непочтительных, так и на умелых и непредсказуемых. Однако Чакуна не знает милосердия, и даже тех, кого она начинает уважать, в конце концов ждёт её клинок. Она щадит одних лишь жителей Осело, хотя её народ всё больше её боится.

Чакуна

Среднее Чудовище (Ликантроп), Нейтральная

КЗ 16 **Инициатива** +12 (22)

Хиты 210 (28к8 + 84)

Скорость 30 футов, 50 футов (только в форме пантеры), Лазание 40 футов (только в форме пантеры)

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	17	+3	+3	**Инт**	10	+0	+0
Лов	18	+4	+4	**Мдр**	15	+2	+6
Тел	16	+3	+7	**Хар**	11	+0	+0

Навыки Восприятие +10, Скрытность +12

Чувства Тёмное зрение 150 футов; пассивное Восприятие 20

Языки Общий (не может говорить в форме пантеры)

ПО 11 (опыт 7 200, в домене 8 400; БВ +4)

Особенности

Восстановление Тёмного лорда. Если Чакуна умирает, а её сердце остаётся невредимым, она возрождается со всеми своими Хитами через 1к10 недель где-то в Валачане. Сердце Чакуны — Крошечный предмет с КЗ 17, 10 Хитами и Иммунитетом ко всему урону, кроме урона Огнём.

Опытная охотница. Труднопроходимая местность, образованная подлеском, не требует от Чакуны дополнительных затрат перемещения.

Легендарное сопротивление (3/день, или 4/день в домене). Если Чакуна проваливает спасбросок, она может вместо этого преуспеть.

Действия

Мультиатака. Чакуна совершает три атаки, используя Царапину или Зазубренное копьё в любом сочетании. Она может заменить одну атаку атакой Укусом.

Укус (только в форме пантеры или гибрида). *Бросок рукопашной атаки:* +8, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 20 (3к10 + 4) Колющего урона. Если цель — Гуманоид, она подвергается следующему эффекту. *Спасбросок Телосложения:* Сл 15. *Провал:* Цель проклята. Если проклятая цель опускается до 0 Хитов, она вместо этого становится пантерой-оборотнем под управлением Мастера и имеет 10 Хитов (используйте блок статистики Тигриного оборотня). *Успех:* Цель получает иммунитет к проклятию Чакуны на 24 часа.

Царапина. *Бросок рукопашной атаки:* +8, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) Рубящего урона.

Зазубренное копьё (только в форме гуманоида или гибрида). *Бросок рукопашной или дальнобойной атаки:* +8, досягаемость 5 футов или дистанция 30/120 футов. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) Колющего урона, и цель получает тяжёлую рану, если у неё такой ещё нет. Пока цель ранена, её Скорость уменьшается на 10 футов, и она теряет 5 (1к10) Хитов в начале каждого своего хода. Рана закрывается через 1 минуту, после того как заклинание восстановит цели Хиты, либо после того как цель или существо в пределах 5 футов от неё совершит действие, чтобы остановить кровотечение, преуспев в проверке Мудрости (Медицина) Сл 15. *Попадание или промах:* Копьё магическим образом возвращается в руку Чакуны сразу после дальнобойной атаки.

Бонусные действия

Подкрадывание (только в форме пантеры или гибрида). Чакуна перемещается на расстояние до своей Скорости, не вызывая Провоцированных атак. В конце этого перемещения она может совершить действие Засада.

Смена облика. Чакуна превращается в Большого гибрида пантеры и гуманоида или в Большую пантеру либо возвращается в свой истинный облик гуманоида. Её игровая статистика, за исключением размера, одинакова в каждой форме. Снаряжение, которое она носит или несёт, не преображается.

Легендарные действия

Использований легендарных действий: 3 (4 в домене). Сразу после хода другого существа Чакуна может потратить использование, чтобы совершить одно из следующих действий. Чакуна восстанавливает все потраченные использования в начале каждого своего хода.

Наскок. Чакуна перемещается на расстояние до половины своей Скорости и совершает одну атаку Царапиной.

Удар из теней. Чакуна совершает одну атаку Зазубренным копьём. Если у Чакуны есть состояние Невидимый от действия Засада, эта атака не прекращает это состояние. Чакуна не может совершить это действие снова до начала своего следующего хода.

Внезапный укус. Чакуна использует Смену облика, чтобы принять форму гибрида или форму пантеры, а затем совершает одну атаку Укусом. Чакуна не может совершить это действие снова до начала своего следующего хода.



История Чакуны

Бессчётные поколения Тёмный лорд Урик фон Харьков правил Валачаном из замка Пантара и ради забавы охотился на жителей Валачана. Год от года охоты Тёмного лорда становились всё кровавее, а излюбленной его добычей были оборотни Осело. Фон Харьков считал себя величайшим охотником домена и подтверждал этот титул всякий раз, когда убивал кого-то из сверхъестественных воинов Осело.

Чакуна была воительницей Осело, пантерой-оборотнем, и, как большинство её соплеменников, искусной охотницей. Видя, что фон Харьков рано или поздно перебьёт всю её деревню, она поклялась спасти Осело. Поняв, что убить чудовище способно лишь чудовище, она покинула свой народ и отправилась на поиски глубочайших тайн своей смертоносной родины. Вернувшись, она вызвалась стать добычей фон Харькова. В ходе последовавшей кровавой игры Чакуна сожгла замок Пантара и добыла голову прежнего Тёмного лорда.

Но Валачан — не обычная земля. Домену Ужаса нужен Тёмный лорд, и править Валачаном может лишь его величайший охотник. Не желая допустить возвращения фон Харькова, Чакуна заключила договор с самим доменом. В глубинах похожих на лабиринт гор Ягуара Чакуна вырвала из груди собственное сердце и съела сердце Урика фон Харькова. Так она похитила силы фон Харькова. Но чтобы удержать их, она должна постоянно кормить землю кровью тех, на кого идёт охота. Если она этого не делает, растения и животные Валачана становятся кровожадными и воют, призывая фон Харькова вернуться. Поэтому Чакуна продолжает круговорот кровопролития, переняв жестокость былого угнетателя своего народа, чтобы сохранить своё горькое господство над этим свирепым краем.

Домен Чакуны

Присутствие Чакуны изменяет Валачан, создавая следующие эффекты:

Закрытие границ. Находясь в своём домене, Чакуна может по желанию закрывать и открывать границы Валачана. Пока границы закрыты, в Туманах вокруг Валачана крадутся или парят сотканные из теней звери. Существо, впервые за ход входящее в Туманы или начинающее там свой ход, получает 1к10 Колющего урона.

Обострённые чувства. Звери и Чудовища совершают проверки Мудрости с Преимуществом.

Шепчущие тени. Гуманоиды вычитают 1к8 из любой проверки характеристики, которую совершают, когда выбирают действие Засада.

Если Чакуна умирает, эти эффекты немедленно прекращаются.

Логово Чакуны

Ложа Пантара, построенная над заросшими руинами замка Пантара, принадлежавшего фон Харькову, — это лабиринт верёвочных мостов, могучих сучьев и построек, возведённых среди ветвей исполинских деревьев. Тех, кто погибает в Испытании Сердец, не проявив ни мастерства, ни чести, Чакуна оставляет висеть на ветвях своего дома.

Ложа Пантара

Ложа Пантара возвышается на 80 футов над землёй дождевого леса. Это место изображено на карте 2.35 и имеет следующие особенности:

Покои Чакуны. В своих покоях Чакуна изучает знания из других миров, тщетно ища способы умиротворить свой домен без нового кровопролития. Спрятанные здесь потайные двери ведут в её комнату для медитаций и в комнату, где неумирающая голова Урика фон Харькова изрыгает проклятия и замышляет своё возвращение.

Большой зал и пиршественная комната. Чакуна принимает гостей в большом зале ложи. Каждую луну перед Испытанием Сердец она устраивает для своей добычи роскошную трапезу.

Галерея трофеев. В галерее трофеев хранятся черепа смертоносных зверей, оружие тех, кому не удалось убить Чакуну, и чучела соперников Тёмного лорда — как животных, так и людей.

Приключения в Валачане

Приключения в Валачане строятся вокруг беспощадной дикой природы, хищных животных и смертельных охот. Используйте этот раздел, чтобы создавать хоррор-приключения в этом домене.

Ужас в Валачане

Приключения в Валачане часто включают следующие элементы.

Правила Испытания Сердец

Гостей Валачана, скорее всего, заставят участвовать в Испытании Сердец — опасной игре, в которой на них охотится Тёмный лорд домена. В ночь полнолуния Чакуна отбирает тех, кого считает достойными участия. В Ложе Пантара она оказывает гостям всяческое радушие, вручает им карту домена и излагает такие правила испытания:

- Участники могут разделиться на небольшие группы или действовать в одиночку.
- После того как в начале испытания группы определены, союзы между соперниками не допускаются.
- Участники должны добраться до одного из двух святилищ: либо на острове Киру, либо между озёрами, называемыми Шрамами, на вершине плато Анкуара.
- Участники могут покинуть Ложу Пантара на рассвете. С наступлением следующих сумерек Чакуна пускается в погоню за соперниками вместе с товарищами по охоте, которых выбирает сама, и старается убить любого участника, встреченного за пределами святилища.
- Святилище может занимать только один человек или одна группа.



Смертоносные ловушки и скрытые силки угрожают участникам Испытания Сердец
SYLVAIN SARRAILH

- Участники могут убивать друг друга по любой причине — в частности, чтобы захватить святилище.
- Испытание не прекращается ни по какой причине, пока Чакуна не прибудет в оба святилища и не признает находящихся там победителей.
- Слуги Тёмного лорда провожают победителей в деревню Шуаран, а оттуда — за пределы Валачана.
- Проигравшие гниют там, где пали.
- Нарушителей правил убивают.

Чакуна хочет, чтобы испытание было трудным. Если она настигает участника слишком рано, она может отпустить его, если он пожертвует союзником, конечностью или ценным оружием. Всякий, кто погибает в испытании, утоляет жажду крови домена — даже тот, кого погубила иная угроза, а не сам Тёмный лорд.

Исследование Валачана

Валачан — густая и смертоносная глушь. Создавая здесь приключения, обращайтесь к главе 2 «Руководства Мастера» за подробностями о путешествиях и поэтапных странствиях. Персонажи используют правила раздела «Темп путешествия» «Книги игрока». Леса Валачана не позволяют отряду двигаться быстрее Нормального темпа, а из-за своей густоты считаются Труднопроходимой местностью, что вдвое снижает темп путешествия. Это значит, что большинство персонажей может перемещаться по домену в Нормальном темпе со скоростью 1½ мили в час и 12 миль в день.

Полёт. Труднопроходимая местность замедляет летающих существ в Валачане из-за сильных ветров над пологом леса. Кроме того, летающих существ легко заметить, и они привлекают внимание Химер, Птеранодонов и похожих на кондоров Птиц Рух. Чакуна может оговорить, что во время Испытания Сердец летать запрещено. В этом случае Туманы помогают следить за соблюдением этого правила.

Ориентирование. В джунглях Валачана легко заблудиться. Если персонажи не ориентируются по ущельям и водным путям, они должны совершать проверки Мудрости (Выживание) Сл 15, чтобы не сбиться с пути. Те, кто проваливает проверку, 1к4 часа блуждают и рискуют столкнуться со смертоносными существами (варианты см. в разделе «Испытание Сердец»). Персонажам следует совершать эту проверку один раз на каждом этапе путешествия либо после драматичных или сбивающих с толку столкновений.

Маршрут испытания: остров Киру. Маршрут длиной примерно в 20 миль от Ложи Пантара до острова Киру идёт вдоль ущелья к югу от ложи до реки Эйрубамба, а затем вдоль побережья к острову Киру. В Нормальном темпе этот маршрут



Ускользающие звери и другие смертоносные охотники из семейства кошачьих крадутся по мостам Ложи Пантара
BASTIEN GRIVET



занимает полтора дня (13 часов). Примерно 10 миль этого маршрута проходит вдоль реки. Персонажи, которые воспользуются плотом, могут двигаться по реке в Быстром темпе. Из-за порогов река является Труднопроходимой местностью, но даже при этом движение в таком темпе сокращает путь до чуть более одного дня (11 часов).

Маршрут испытания: Шрамы. Участникам Испытания Сердец, которые идут от Ложи Пантара к Шрамам на плато Анкуара, предстоит путь примерно в 20 миль, если они пойдут вдоль озёр Похитителя Теней на восток до реки, называемой Дорогой Убийцы, а затем поднимутся на плато Анкуара. Большую часть этого маршрута персонажи могут пройти в Нормальном темпе, но 2 мили — это подъём в горы, то есть Медленный темп по Труднопроходимой местности, что снижает скорость до 1 мили в час. Этот маршрут занимает более полутора дней (14 часов).

Арка кампании в Валачане

Кампании в Валачане часто строятся вокруг Испытания Сердец и связи Чакуны с её доменом. Кампания здесь может следовать такому плану:

Уровни 1–3. Подумайте о том, чтобы начать эту кампанию в другом домене или мире. Во время странствий персонажи терпят кораблекрушение.

Уровни 4–6. Персонажей выбрасывает на берега Валачана. Им нужно найти способы выжить в дождевом лесу и отбиться от стаи Ускользающих зверей, которая их преследует. В конце концов они находят приют в Осело или Шуаране.

Уровни 7–9. Прослышав об их подвигах, Чакуна приглашает персонажей в Ложу Пантара и предлагает помочь им покинуть домен, если они примут участие в Испытании Сердец (см. приключение ниже). До начала испытания персонажи могут узнать тайны от головы Урика фон Харькова.

Уровни 10+. Если персонажи переживают испытание, Чакуна помогает им покинуть домен. Когда персонажи выбираются из Валачана, местные жители из Шуарана или Осело умоляют их остаться и убить Чакуну. Если персонажи убьют Чакуну, воцарится хаос, а Урик фон Харьков попытается вернуть себе власть в отсутствие Чакуны.

Испытание Сердец

Приключение для персонажей 8-го уровня

Ситуация. Чтобы выбраться из Валачана, персонажи должны принять участие в Испытании Сердец.

Завязка. Охотница Чакуна (см. ранее в этой главе) приглашает персонажей в Ложу Пантара, чтобы обсудить, как помочь им покинуть домен.

Столкновения

В этом приключении используется карта 2.35; оно состоит из следующих столкновений.

Ложа Пантара. Чакуна кажется радушной и учтивой; она приглашает персонажей отдохнуть перед пиром, на котором объяснит, как покинуть Валачан. Обратите внимание на Безразличных Ускользающих зверей, которые рыщут по ложе, — это стражи Чакуны и её спутники на охоте. Персонажи получают удобную гостевую комнату, где могут отдохнуть перед ужином.

Гости Чакуны. Персонажи — не единственные гости Чакуны. Есть ещё три группы:

- **Людоящеры.** Толокуа (Правитель людоящеров) и три людоящера (Средние Воители-ветераны) — лучшие охотники своего племени.
- **Пираты.** Человек Ракенгель (Средний Капитан пиратов) и три Пирата из его команды недавно потерпели кораблекрушение.
- **Воры.** Айан, Ситана и Лесар — Тигриные оборотни из Осело, пойманные на краже редкой травы.

Правила испытания. Когда все гости Чакуны соберутся за трапезой из вегетарианских блюд и минеральной воды, Чакуна делает следующее:

- Объясняет суть испытания, излагая правила из раздела «Правила Испытания Сердец».
- Настаивает на том, что это единственный способ покинуть Валачан.
- Замечает, что группа могла бы напасть на неё, но тогда ей пришлось бы иметь дело с союзниками Чакуны — Ускользающими зверями. Если гости хотят драться, им стоит дождаться испытания.

Группа пиратов громко протестует, но рычание союзников Чакуны заставляет их умолкнуть. Тёмный лорд отвечает на вопросы, а затем советует гостям отдохнуть, поскольку испытание начинается на рассвете. Те, кто уходит раньше, нарушают правила.

Жульничество. Чакуна ловит любого, кто пытается покинуть ложу раньше времени или сжульничать иным образом. Она призывает нарушителей соблюдать правила и зовёт шесть Ускользающих зверей, чтобы обеспечить их соблюдение. Она отзывает чудовищ прежде, чем кто-нибудь погибнет.

Выбор маршрута. Пусть персонажи выберут святилище в качестве цели и определят свой маршрут (см. «Исследование Валачана»).

Столкновения в ходе испытания. Испытание делится на три этапа и включает ночёвку в джунглях. Описывая путь персонажей через дикие земли, бросайте по следующей таблице, чтобы определить столкновение, которое происходит на каждом из первых двух этапов, и ещё одно — во время ночёвки.

События в джунглях

1к8	Персонажи встречают…
1	Засаду, устроенную ворами (см. выше).
2	Чакуну, которая пробегает мимо, вся в крови; затем нападают четыре Ускользающих зверя.
3	Наводнение или камнепад. Один из персонажей должен преуспеть в проверке Мудрости (Выживание) Сл 15, иначе к путешествию добавляется 2 часа.
4	Четыре Роя прожорливых насекомых.*



Карта 2.35: Ложа Пантара (версия Мастера)
SEAN MACDONALD

1к8	Персонажи встречают...
5	Трёх Зомби — разносчиков чумы* или Неумолимого резчика*, пережившего одно из прошлых испытаний.
6	Гидру или два Ползучих холма.
7	Тираннозавра рекса или двух Гигантских крокодилов.
8	Убитого участника другой группы. Бросьте кость; если выпало чётное число, при трупе есть Зелье лечения.

*Подробное описание см. в главе 5

Чакуна во время испытания. Чакуна может появляться и угрожать персонажам, но не отслеживайте её перемещения и не заставляйте её сражаться с персонажами напрямую.

Событие у острова Киру. На последнем этапе пути группы, идущие к острову Киру, должны найти способ пересечь Бухту Санги. Во время переправы на них нападают Гигантская акула и Гигантский крокодил.

Событие у Шрамов. На последнем этапе пути группы, идущие к Шрамам, должны взобраться на 120 футов по склону плато Анкуара. Пока они поднимаются, сверху на них нападает Гигантский примат.

Святилище испытания. В обоих местах назначения святилище испытания — это деревянный помост со статуей пантеры. Он висит в конце 200-футового верёвочного моста, натянутого на высоте 60 футов над ямой с кольями. Упавшие в яму получают 21 (6к6) Дробящего урона плюс 36 (8к8) Колющего урона.

Соперники. Если персонажи добрались до святилища менее чем за 15 часов, они оказываются там первыми. Через 2к4 часа группа пиратов прибывает к святилищу на острове Киру, а группа людоящеров — к святилищу у Шрамов. В обеих группах недостаёт тех, кто погиб в предыдущих столкновениях, но они Враждебны и вступают в бой с отрядом. Если персонажам потребовалось больше 15 часов, группа соперников прибывает первой.

Заключение. Через час после того, как отряд разберётся с соперниками, прибывает Чакуна. Если персонажи соблюдали правила Испытания Сердец, она объявляет их победителями и выполняет свою часть уговора — помогает им покинуть Валачан. Если они хоть в малейшей степени нарушили правила испытания, Чакуна знает об этом и вступает с ними в бой. В любом случае каждый персонаж получает дополнительно 2 100 опыта.

Прочие Домены Ужаса

Никто не может сказать, сколько доменов дрейфует в Туманах. Этот раздел даёт представление о множестве других Доменов Ужаса. Проработайте и исследуйте их в своих приключениях или используйте как примеры, создавая собственные домены по главе 4.

Агентство

Тёмный лорд: Флимира Вейдж

Отличительные черты: детективная работа, потеря памяти

Всё в конторе Агентства — однотонно-серое. Каждого, кто входит через дверь с матовым стеклом в этот домен из одной-единственной комнаты, уже ожидает Флимира «Кремнёвка» Вейдж, владелица детективного агентства. Сюда к Флимире стекается загадочная корреспонденция, связанная с тайнами со всех Доменов Ужаса. Она вербует агентов, которые расследуют эти дела, а затем отчитываются перед ней. Однако она никогда не раскрывает ни своего прошлого — прошлого сыщицы, ставшей преступницей, — ни своей причастности к каждому делу, которое расследует её агентство, ни того, что Агентство существует в её собственном разуме.

Блютспур

Тёмный лорд: Великий Мозг

Отличительные черты: похищения, ложные воспоминания, иллитиды

Сущность, которой предстояло стать Великим Мозгом Блютспура, была старшим мозгом иллитидов, чьи попирающие само бытие эксперименты открыли пагубную истину мультивселенной. Эта тайна проявилась в разуме старшего мозга как чуждая болезнь. В ужасе от того, что и сами могут постичь это тлетворное, всепожирающее знание, другие старшие мозги иллитидов изгнали своего собрата из бытия. На самом же деле поражённый недугом старший мозг забрали Тёмные силы и даровали ему чуждый домен. Ныне этот старший мозг, которого свежеватели разума и ещё более странные существа, служащие ему, называют Великим Мозгом, изыскивает радикальные способы спастись от мыслей, которые его уничтожают. Его слуги хватают незваных гостей и существ из других доменов и насилуют их разум своими причудливыми экспериментами.

Карнавал

Тёмные лорды: Изольда и Непента

Отличительные черты: сделки, изгои, странствующие изгнанники

Карнавал — странствующий домен, который появляется внутри других Доменов Ужаса. Перед появлением Карнавала в поселения поблизости от места, куда он вот-вот прибудет, ветер заносит таинственные листовки. Прибыв, Карнавал разворачивает сюрреалистическую страну чудес — развлечения и диковины, где трудятся артисты, изгои и проклятые из бесчисленных земель. Среди аттракционов — грандиозные представления под большим куполом, выступления в балаганах и Зал Ужасов. Таинственная предводительница Карнавала — Изольда, добрая, но гневная воительница из Царства Фей, проклятая вести Карнавал за собой, пока сама она охотится за неуловимым врагом по Доменам Ужаса. Она носит клинкоподобную Непенту — оружие, жаждущее крови. Хотя Изольдой движут месть и мучительные воспоминания, она защищает Карнавал любой ценой.

Сайр 1313, Поезд Скорби

Тёмный лорд: Последний Пассажир

Отличительные черты: бегство от катастрофы, молниевый поезд

Катастрофа, известная как Скорбь, — одна из величайших трагедий, постигших мир Эберрон: таинственное бедствие, погубившее почти всех в стране Сайр. В столице государства, Метроле, некоторые горожане предвидели грядущее опустошение и пытались спастись на молниевых поездах — локомотивах, движимых силой элементалей, способных тянуть составы пассажирских вагонов. Пока перепуганные невинные люди набивались в последний молниевый поезд Метрола, известный как «Сайр 1313», эвакуацию задержали по требованию опоздавшей важной особы. Сотни людей выгнали из пассажирских вагонов, чтобы впустить этого последнего пассажира с его свитой и сохранить их присутствие в тайне. Когда молниевый поезд наконец отправился, было слишком поздно — Скорбь настигла состав и его беглецов. Но в тот же миг Туманы забрали «Сайр 1313» и всех, кто был на борту. Теперь последний молниевый поезд из Метрола несётся сквозь Туманы как странствующий домен.

Те, кто находится на борту, боятся преследующей их катастрофы, таинственного пассажира, сидящего в головном вагоне поезда, и некротической энергии, пропитавшей ныне элементального духа локомотива. Но никто из пассажиров не сознаёт, что их бесконечное бегство бессмысленно, ведь «Сайр 1313» везёт одних лишь мертвецов.

Форлорн

Тёмный лорд: Тристен АпБланк

Отличительные черты: жизнь и смерть, странные изобретения

Тристен АпБланк родился в трагических обстоятельствах — у отца-вампира и знатной женщины из людей. Напуганные селяне убили его родителей, и мальчика взяли на воспитание друиды. Но в отроческие годы проявилась его природа дампира (см. главу 1). Когда друиды обнаружили, что юноша жаждет крови, они изгнали его. Тристен пришёл в ярость и перебил их, осушив всех до единого. Однако кровь друидов была напитана священными водами их ритуалов и оказалась ядом для дампира. Тристен умер вместе со своей приёмной семьёй, но, когда Туманы сомкнулись вокруг их священного каменного круга, он восстал призраком.

Неожиданно с рассветом тело дампира вернулось к Тёмному лорду. Теперь днём он живёт — вечно юный, обаятельный, одержимый изобретательством дампир, обитающий в замке Тристеноира, дымя-

щейся крепости, которую его слуги-гоблины возвели над друидическим кругом его былой семьи. Ночью же дампир умирает мучительной смертью, а затем восстаёт в призрачном облике, чтобы вытравить со своей земли всё зелёное и полное жизни.

Гастрия

Тёмный лорд: Стезен д'Поларно

Отличительные черты: проклятое искусство, угрюмое население

Отъявленный гедонист, маркиз Стезен д'Поларно пользовался любовью равных ему дворян, но жаждал бессмертия. Таинственный художник предложил ему вечность, написав портрет Стезена на магическом холсте. Но художник умолчал о том, что картина лишит Стезена любви к жизни и природного обаяния. Как ни тускло его существование, у маркиза есть одна отдушина: раз в сезон, когда он показывает свой портрет зрителям, тот поглощает их души и возвращает ему вкус к жизни. Художественные злодеяния Стезена привлекли внимание Тёмных сил, и те увлекли его земли в Туманы. Теперь Гастрия — плодородный остров, которому, как и его господину, недостаёт самой главной, жизненной искры — кроме одного раза в сезон, когда бодрость ненадолго возвращается.

Г'хенна

Тёмный лорд: Ягно Петровна

Отличительные черты: продажная теократия, ложное божество

Выходец из баровийской семьи, Ягно Петровна в юности пропал на склонах горы Гакис. Когда поднялась свирепая буря, он укрылся в таинственных руинах, а несколько недель спустя его нашли бродящим по холмам и лепечущим о янтарном идоле и об открытом им боге — Жакате, Подателе и Пожирателе. Родные пытались ему помочь, но, узнав, что Ягно тайно приносил людей в жертву своему вымышленному богу, погнали его в Туманы. Когда он вышел из них, перед ним раскинулся домен Г'хенна.

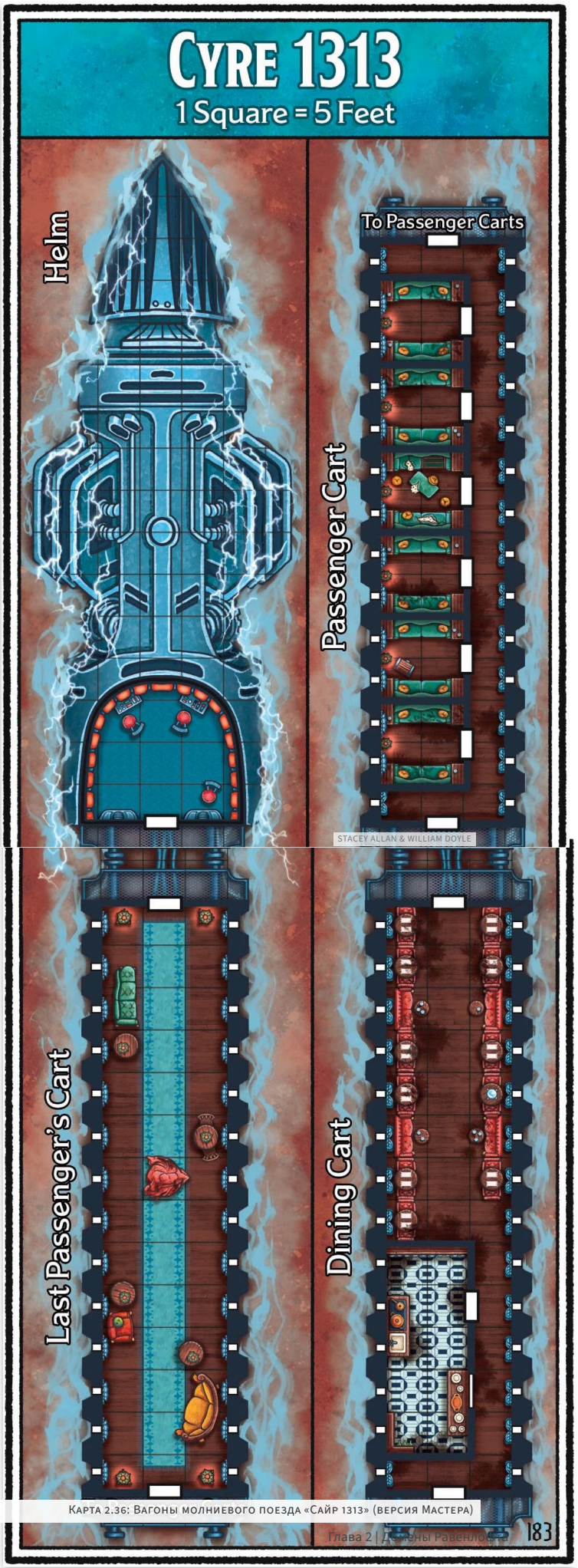
Жизнь тяжела в Г'хенне — каменистом краю, где обитают свирепые прожорливые звери. Голодающий народ домена поклоняется звероподобному богу Жакате и регулярно совершает путешествия в городсобор Жукар. Там люди приносят в жертву свой урожай и внимают воле Жакаты, которую возвещает почитаемый пророк Ягно Петровна.

Ц'Кат

Тёмный лорд: Тсиен Чианг

Отличительные черты: лабиринт, мир снов, из которого не вырваться

В юности Тсиен Чианг нечаянно убила своего наставника, золотого дракона, создавая магический колокол, исполняющий желания, способный изгнать захватчиков с её родины. Замысел удался, и народ сделал Чианг своей королевой. Со временем, однако, люди стали роптать под властью Чианг и подняли восстание. Резня и потери с обеих сторон заставили Чианг вновь ударить в магический колокол, но на этот раз колокол треснул, и наружу хлынули Туманы.



Карта 2.36: Вагоны молниевого поезда «Сайр 1313» (версия Мастера)



Смертоносные вопли банши Тристессы разносятся эхом по горному домену Кининг
DAVID ASTRUGA

Когда они рассеялись, Тсиен Чианг оказалась правительницей И'Ката — лабиринтоподобного кошмарного города, жители которого спят беспробудным сном. В своих снах они вечно трудятся в воображаемой версии города, стараясь соответствовать перфекционистским требованиям своей суровой королевы.

Инвидия

Тёмный лорд: Габриэль Адерре

Отличительные черты: дурные родители, одержимые дети

Габриэль Адерре убеждена, что её сыну, Малоккио, суждено величие. В своём поместье близ деревни Карина она нанимает бесконечную череду слуг, чтобы дать Малоккио наилучшее воспитание. Но всякий слуга рано или поздно сбегает или исчезает — то ли из-за непомерных требований Габриэль, то ли из-за смертельных шалостей и несчастных случаев, которые то и дело происходят вокруг ребёнка. При этом Габриэль не намерена оставлять великую судьбу сына на волю случая. С помощью своей драгоценной костяной спиритической доски она взывает к сверхъестественным силам, чтобы те направляли и оберегали её сына. На её зов откликаются духи, ангелы, исчадия и кое-что похуже — но, пока они прокладывают Малоккио путь к славе, Тёмный лорд охотно принимает их дары.

Калиднай

Тёмный лорд: Тхакок-Ан

Отличительные черты: магический апокалипсис, одержимость

Город Калиднай некогда был оплотом власти Калид-Ма, одного из чудовищных королей-чародеев Атаса. Тхакок-Ан, величайшая из исполнителей воли Калид-Ма, так сильно желала короля-чародея, что, узнав о заговоре против своего господина, не раскрыла его. Вместо этого она провела магический обряд, чтобы даровать Калид-Ма ещё большую силу, и принесла ради этого в жертву собственную семью. Но ритуал пошёл не так, и вытягивающая жизнь магия захлестнула Калиднай, разрушив город и высосав жизнь почти из всех его жителей. Очнувшись среди руин, Тхакок-Ан увидела, что Калиднай окружён бескрайним морем ила и тумана. Хуже того, Калид-Ма не обрёл могущества, а погрузился в проклятое оцепенение, и необъятная магия короля-чародея утекала прочь.

Теперь Тхакок-Ан одержима своим спящим королём. Из выживших жителей Калидная она создала новый культ служителей. Исполняя желания Тхакок-Ан, эти темплары приговаривают всех, кто вторгся в Калиднай, к ритуальным поединкам на арене, где жизни убитых питают втайне угасающего короля-чародея.

Кининг

Тёмный лорд: Тристесса

Отличительные черты: банши, безмолвная деревня

Над неприветливым краем Кининг высится гора Плача, у подножия которой лежит деревня Анвртин. Жители Анвртина лишают себя слуха, чтобы не слышать воплей банши Тристессы — скорбного духа, который бродит по горе Плача и чей вой разносится в ночи. При жизни Тристесса обитала под горой Арак в Тепесте (он описан ранее в этой книге), но была изгнана за преступления против своего народа. В смерти она без конца стремится воссоединиться с семьёй, погубленной её злодеяниями.

Клорр

Тёмный лорд: Клорр

Отличительные черты: неминуемая гибель, сюрреалистическое окружение

Клорр — это конец миров. Здесь расколотые острова дрейфуют сквозь туманную преисподнюю, захваченные вращающейся, размеренной, словно часовой механизм, спиралью, что оканчивается пылающим оком, от которого невозможно отвести взгляд, — Клорром. Вокруг этой подобной солнцу сферы обращаются тринадцать звёзд, и каждый час одна из них гаснет. Всякий раз, когда умирает одна из звёзд, один из разрушенных островов домена втягивается в Клорр и сгорает в пламени. После этого каждый из остальных островов рывком продвигается вперёд и замирает — на час ближе к той же участи. Когда гаснут все тринадцать звёзд, они час за часом возвращаются на небо.

Обитатели осыпающихся островов, запертых в домене, считают часы до своего конца. Мало кто знает, как они попали в Клорр или когда в круговорот добавляются новые острова, — известно лишь, что Туманы сомкнулись и обрекли их. В сюрреалистических небесах этого края плывут руины утраченных доменов — среди них город черепов, царство, наводнённое псами, и вереница окровавленных железных арен. Дрейфуют здесь и отголоски доменов, существующих в других местах Доменов Ужаса, в том числе по меньшей мере один двойник замка Равенлофт. Те, кого забросило в этот упорядоченный апокалипсис, всё отчаяннее стремятся бросить вызов часам судного дня и воле скрытого Тёмного лорда — одержимого часовщика по имени Клорр.

Марковия

Тёмный лорд: Франтишек Марков

Отличительные черты: порочная наука, разумные животные

Доктор Франтишек Марков — гений, но уже меньший, чем вчера. Его Формула Маркова наделяет его непревзойдённым интеллектом, но исподволь отнимает больше, чем даёт, делая его всё более тупоумным и звероподобным. В отчаянии доктор бежал на тропический остров, который назвал Марковией, и там испытывает новые версии своей формулы на местной фауне в надежде вернуть угасающий гений. В результате этих опытов животные по всей Марковии теперь наделены разумом и обманом приучены поклоняться Маркову как своему богу.

Земли Кошмаров

Тёмный лорд: Двор Кошмаров

Отличительные черты: кошмары, повторяющиеся сны

Всякий, кто спит, может навеки оказаться в ловушке Земель Кошмаров — фантасмагорического царства, черты которого бесконечно меняются. Те, кто побывал там и спасся, рассказывают о злобных диких землях, о пустом городе под названием Нод и о бессчётных плывущих сферах, каждая из которых заключает в себе нескончаемый кошмар какого-нибудь незнакомца. Доменом правят коварные сущности, называемые Двором Кошмаров. Никто не знает, сколько членов входит в этот двор, но среди них — трагически грациозная Призрачная Танцовщица, прикованный к гробнице Гипнос, ведьма Муллонга, плут Морфей и воплощение ужаса, известное как Человек-Кошмар. Эти существа, мастера кошмаров, насылают ужасы на всякого, чей спящий разум соприкоснётся с доменом.

Членов Двора Кошмаров объединяет одно: все они — живые кошмары Кэролайн Динвидди, обладательницы могучего психического дара, вытеснившей из памяти собственные бессердечные поступки. Эти воспоминания терзают её спящий разум, порождая Двор Кошмаров. В глубине города Нод, в искажённом подобии клиники, где она некогда работала, Кэролайн спит не просыпаясь и отказывается взглянуть в лицо ужасам, которые её сны обрушивают на невинных по всем Доменам Ужаса и за их пределами.

Ниранджан

Тёмный лорд: Сартак

Отличительные черты: аскетизм, промывание мозгов, тени

Ашрам Ниранджана — полная жизни вихара, то есть монастырь, на окутанной туманом цепи островов. Здесь престарелый учёный Ниранджан наставляет аскетов в Рамсане — образе жизни, главное в котором — непривязанность к материальному миру. На самом деле Ниранджан — это Сартак, злой бронзовый дракон, рассылающий в Туманы посланцев со своими философскими сочинениями. Эти труды сулят избавление и покой всякому, кто примет их учение и отыщет в Туманах их источник. Те, кто приходит в ашрам, должны отречься от мирского имущества, которое пополняет тайную сокровищницу Сартака. Затем Сартак помогает своим жертвам войти в транс, в котором их души ускользают из тел. Сартак пожирает эти души и замещает их тенями, оставляя тела жертв в своей власти.

Нова Вааса

Тёмный лорд: Мьяр Хиргаард

Отличительные черты: всадники-кочевники, превращение



Карта 2.37: Лавка игрушек в Одейре (версия Мастера)
NERDYMAPS

Непревзойдённая воительница, Мьяр Хиргаард объединила кочевые племена бескрайних равнин Нова Ваасы. Но, хотя её уважали как солдата, в мирное время оказалась скверной правительницей Хиргаард. Когда жестокие игры перестали её занимать, она разожгла вражду между двумя подвластными ей племенами, а затем повела собственные войска и сокрушила оба. Исподволь она проделывала это снова и снова.

После величайшей резни, учинённой Хиргаард, Туманы окутали всю Нова Ваасу, расколов при этом личность Тёмного лорда надвое. Теперь она правит своим народом со строгой справедливостью — но, стоит пробудиться её жажде крови, она превращается в неистового рыцаря по имени Малкан и сеет раздор по равнинам.

Одейр

Тёмный лорд: Малиньо

Отличительные черты: злые игрушки, деревня детей

Желание мастера игрушечных дел Джузеппе обрести семью исполнилось, когда ожило его творение — марионетка Фильо. Гордый отец, мастер представил сына всем жителям своей деревни, Одейра. Местные дети полюбили Фильо, но их недоверчивые родители говорили, что марионетка — всего лишь игрушка. Со временем это неверие привело Фильо в ярость, и марионетка убедила Джузеппе смастерить ей братьев и сестёр. А потом, когда пришло время, творения Джузеппе расправились со всеми взрослыми в Одейре.

Захваченный Туманами, Одейр — деревня, населённая одними детьми, и правит ею Каррионетка Фильо (см. главу 5), который теперь зовёт себя Малиньо.

Ришмуло

Тёмный лорд: Жаклин Ренье

Отличительные черты: военное положение, чума, крысиные оборотни

Некогда прекрасные города Ришмуло приходят в упадок: сезон за сезоном домен терзает Грызущая чума. Умерло бессчётное множество простолюдинов и аристократов, и власть в итоге досталась тщеславной дворянке Жаклин Ренье. Народ не ведает, что Жаклин — крысиный оборотень, чьи слуги создают и распространяют чуму. Ей ненавистно то, во что превратился её домен, но она отказывается вернуть власть народу, положив конец непрекращающемуся бедствию. Послушная Жаклин государственная полиция, Каск Силансьё, следит за соблюдением военного положения и карантинов по всему домену.

Мост Всадника

Тёмный лорд: Всадник без головы

Отличительные черты: мост с привидениями, кровавая легенда

Почти в каждом домене знают ту или иную версию призрака, которого называют Всадником без головы. В Морденте он является наёмником в тёмных доспехах, в Хар'Акире — призрачным катафрактом, а в Ламордии — кентавром-мутантом. Но в каждом воплощении неизменны некоторые детали: у всадника нет головы, он появляется на каком-нибудь приметном мосту и обезглавливает жертв в бесконечных поисках собственной головы. Тот, кто ускользнул от Всадника без головы, может обнаружить, что на другой стороне моста этого духа лежит иной домен. (Подробнее см. «Дуллахан» в главе 5.)

Ризибилос

Тёмный лорд: Доердон

Отличительные черты: отвлечение внимания, чревовещание

Ризибилос — небольшой мюзик-холл, вроде тех, что найдутся в любом мало-мальски крупном городе. Его лорд, Доердон, некогда был королём — настолько начисто лишённым чувства юмора, что под страхом смерти запретил подданным привилегию смеха. Теперь же он проклят развлекать других — дело, к которому он совершенно непригоден. По счастью, Туманы послали ему партнёра — куклу чревовещателя, вырезанную по образу Страда фон Заровича. У этой жуткой куклы собственный разум: она настаивает, что она и есть настоящий Страд, а существо, восседающее ныне на троне замка Равенлофт, — всего лишь самозванец. Она ярится на публику и раздаёт дерзкие обещания всякому, кто поможет ей вернуть былое положение. Каждому, кто хоть немного представляет себе, кто такой Страд, это кажется уморительным. Раскаты их хохота — мука для ушей Доердона.

Сцена

Тёмный лорд: Лемонт Седиам Жюст

Отличительные черты: театр, манипулирующий реальностью

Лемонт Седиам Жюст мнил себя серьёзным драматургом и снискал в Дементлье признание публики — пусть и не критиков — своими кровавыми пьесами ужасов. Но он жаждал респектабельности и верил, что обретёт её с новой пьесой, «Привидения». В вечер премьеры, когда зрители дали понять, что им скучно, драматург пал духом. Его поклонники хотели крови — и он дал им то, чего они жаждали.

К концу пьесы Лемонт сам вступил в действие и зверски убил всех актёров до единого под одобрительный рёв толпы. Когда представление завершилось, театр откололся от Дементлье, и возникла Сцена. Этот домен, состоящий из одного-единственного театра, способен воплотить на своих подмостках любую реальность, какую пожелает Лемонт. Впрочем, иммерсивные представления Тёмного лорда становятся довольно предсказуемыми, ведь они всегда заканчиваются бойней.

Море Печалей

Тёмный лорд: Пьетра ван Ризе

Отличительные черты: островные домены, морской ужас

Кровожадная пиратка Пьетра ван Ризе, капитан «Неумолимого», снискала дурную славу тем, что привязывала пленников к канатам и волокла их по воде, пока те не захлёбывались. Она никогда не убирала останки своих жертв, хотя некоторые возвращались к жизни как зомби. В конце концов капитаны-соперники потопили «Неумолимый», но смерть не смогла удержать Пьетру. Она очнулась в Море Печалей — с водой в лёгких и морскими тварями, устроившими себе жилища в её плоти. Вместе с ней зашевелилась и её команда — теперь объеденные рыбами трупы. Когда капитан попыталась заговорить с ними, её голос зазвучал из их ртов.

«Неумолимый» ходит по домену, который может накладываться на любой водоём в любом другом домене. Одни домены граничат с Морем Печалей, в других эти таинственные воды называют иначе. Те, кто уходит в Туманы на корабле, могут попасть в бескрайние, забитые обломками просторы этого моря с его жуткими тварями и блуждающими островами, среди которых следующие:

Блауштайн. Островом-крепостью, доменом, известным как Блауштайн, некогда правил печально известный Синяя Борода, но призрачные жёны свергли его и теперь бесконечно его истязают.

Доминия. Лечебница вампира доктора Даклода Хайнфрота вздымается над штормовым островом Доминия. Все пациенты лечебницы — разительно отличающиеся друг от друга версии Хайнфрота, навеянные тем, кем он был в разные периоды своей долгой жизни.

Остров Воронов. Этот лесистый островок окружает буря из воронов. В пернатом вихре скрыта немыслимо высокая башня, уходящая в небо. Остров Воронов — дом Госпожи Воронов, и всякий, кто её оскорбит, пополняет её чернокрылую стаю.

Маяк. Потусторонний свет льётся с Маяка — искривлённого отрога из причудливых окаменелостей. Всякий, кто входит внутрь, обнаруживает, что свет не шлёт предупреждение морю, а взывает вниз — к тому, что таится в яме, скрытой под ним.

Утёс Бдящего. На вершине Утёса Бдящего несёт стражу паладин-нежить. Усталые путники могут найти здесь приют, если уважают веру паладина. Кости тех, кто её не уважает, усеивают окрестные кораллы.



В Сурани ходячие мертвецы восстают, чтобы наводить ужас на деревню Марэ д'Тараскон
LUCA BANCONE

Сурань

Тёмный лорд: Антон Мисруа

Отличительные черты: заточение, болотная магия

В обществе Антон Мисруа представал добропорядочным джентльменом, служившим начальником тюрьмы. Но в стенах тюрьмы он становился садистом, убеждённым, что правда на его стороне. Когда его мучительные наказания наконец довели заключённых до восстания, вспыхнувший кровавый бунт привлёк внимание Тёмных сил. Во время мятежа Антон утонул в болотах, окружавших тюрьму. Но вскоре он восстал вновь — неживым тюремщиком в поисках узников.

За пределами тюрьмы Антона кишащие аллигаторами болота покрывают домен Сурань вплоть до уходящего под воду поселения Порт д'Эльур и деревни Марэ д'Тараскон, где надземных склепов больше, чем жилищ живых.

Утёсы Стонтона

Тёмный лорд: Тереза Блейсмит

Отличительные черты: бесконечная война, повторяющаяся история

Жутко безликие полки наёмников прочёсывают сельские земли Утёсов Стонтона. Сжигая деревни и убивая беззащитных жителей, они неуклонно продвигаются на восток, к замку Стоункрест — родовому гнезду семьи Блейсмит. Тереза Блейсмит, подстрекаемая завистью к своему брату Торренсу, передала врагам семьи сведения, которые были нужны им для набега на Утёсы Стонтона. Нападение не должно было зайти так далеко, но двуличные наёмники пронеслись по округе и за день взяли замок Стоункрест. Тереза пережила нападение — но, окинув взглядом причинённые разрушения и обнаружив, что её семья погибла из-за её же замысла, бросилась с утёсов. Теперь она призраком бродит по собственному домену, где вновь и вновь переживает день своего предательства.

Товаг

Тёмный лорд: Кас Кроваворукий

Отличительные черты: военная диктатура нежити

Печально известный на всех планах, вампир Кас некогда был поборником лича Векны. Владея могучим мечом, что носит его имя, он предал своего господина, и последовавшая битва, как считается, уничтожила обоих. На самом деле Векна спасся и на протяжении веков, в разных мирах, набирал силу. Каса же забрали Туманы, и в своём пустынном домене Товаг он верит, что его война с Векной всё ещё бушует. Отряды солдат-узников под началом командиров-нежити прочёсывают землю, силой забирая чужаков на службу в армии Каса и на изготовление причудливых боевых машин. Когда Кас решает, что время пришло, он посылает свои войска в Туманы, веря, что царство Векны лежит прямо за ними. Эти войска неизменно не возвращаются, и вампиру остаётся яриться, восстанавливать силы и продолжать поиски Меча Каса (описан в «Руководстве Мастера»), который он считает ключом к победе.

По меньшей мере однажды Тёмные силы выпускали Каса из его домена, чтобы мучить своего былого пленника — Векну. И всякий раз, когда Касу не удаётся одолеть древнего соперника, Туманы возвращают его в домен — яриться ещё одну эпоху.

Зерисия

Тёмный лорд: Содо

Отличительные черты: серийные убийцы, городской упадок

Каждый день город Паридон в Зерисии взрывается бунтами — из-за нехватки еды, налогов и исчезновения десятков горожан каждую ночь. По Паридону рыщет по меньшей мере один убийца: древний доппельгангер Содо, который выдавал себя за стольких людей, что теперь не способен удерживать один облик дольше нескольких дней кряду. Плоть Содо течёт, как горячий воск, и он отсрочивает распад, пожирая органы гуманоидов. Улицы Паридона служат Тёмному лорду охотничьими угодьями, а те, кто спускается в канализацию, рискуют привлечь внимание бесчисленных насекомоподобных ужасов, включая Падальщиков-охотников (см. главу 5) и их чудовищную Королеву Улья.

Случайные домены

Персонажи могут оказаться в неожиданном домене, когда Туманы впервые переносят их в Домены Ужаса или если они бесцельно входят в Туманы. Когда это происходит, бросьте по таблице «Случайные Домены Ужаса» или выберите в ней результат, чтобы определить, где окажутся персонажи. Домены, отмеченные звёздочкой (*), — это основные домены, подробно описанные ранее в этой книге.

В таблице «Случайные Домены Ужаса» также указано, какие карты Тарокки созвучны каждому домену и какие ему противостоят. Карты, отмеченные крестиком (†), созвучны ещё и другому Домену Ужаса. Когда вытянута такая карта, случайным образом определите, в какой из этих доменов Туманы переносят персонажей.

Случайные Домены Ужаса

к100	Домен	Созвучная карта Тарокки	Противостоящая карта Тарокки
01–02	Агентство	Ограждающий	Туманы
03–05	Баровия*	Тёмный лорд	Туманы
06–08	Блютспур	Очарователь	Провидец
09–10	Борка*	Нищий	Искуситель
11–12	Карнавал	Благотворитель	Сломленный
13–15	Сайр 1313	Купец	Палач
16–18	Даркон*	Некромант	Донжон
19–21	Дементлье*	Шарлатан†	Провидец
22–23	Фальковния*	Тиран	Палач
24–25	Форлорн	Член гильдии	Призрак
26–27	Гастрия	Торговец	Артефакт
28–30	Г'хенна	Миссионер	Зверь
31–33	Хар'Акир*	Монах	Ворон
34–35	Хазлан*	Прорицатель	Призрак
36–38	И'Кат	Сборщик податей	Невинный
39–40	Иннсмут*	Епископ	Донжон
41–42	Инвидия	Провидец	Провидец
43–45	Калакери*	Мститель	Артефакт
46–47	Калиднай	Призыватель	Палач
48–49	Картакасс*	Сорвиголова	Зверь
50–51	Кининг	Воплотитель	Призрак
52–54	Клорр	Анархист	Артефакт
55–56	Ламордия*	Преобразователь	Марионетка
57–59	Марковия	Берсерк	Сломленный
60–61	Мордент*	Скряга	Всадник
62–63	Земли Кошмаров	Иллюзионист†	Туманы
64–65	Нираджан	Целитель	Марионетка
66–67	Нова Вааса	Мирмидон	Зверь
68–69	Одейр	Предатель	Марионетка
70–71	Ришмуло	Вор†	Ворон
72–73	Мост Всадника	Солдат	Всадник
74–75	Ризибилос	Шарлатан†	Тёмный лорд
76–77	Сцена	Элементалист	Искуситель
78–80	Море Печалей	Вор†	Ворон
81–83	Земли Теней*	Мучитель	Сломленный
84–85	Ситикус*	Паладин	Невинный
86–87	Сурань	Некто в капюшоне†	Донжон
88–90	Утёсы Стонтона	Наёмник	Туманы
91–92	Тепест*	Друид	Палач
93–95	Товаг	Некто в капюшоне†	Тёмный лорд
96–97	Валачан*	Пастырь	Тёмный лорд
98–99	Зерисия	Иллюзионист†	Всадник
100	Замысел Мастера	—	—



Аланик Рэй и Артур Седжвик расследуют оккультное художественное собрание маркиза Стезена д'Поларно

SEAN A. MURRAY

Создание пугающих сцен, приключений и кампаний требует осознанных решений, которые взращивают атмосферу ужаса. Эта глава рассказывает, как вы, Мастер, можете использовать Домены Ужаса, чтобы создавать напряжение во время игры и строить устрашающие приключения.

Кампании в Туманах

Сюрреалистическая природа Доменов Ужаса, их Тёмные лорды, Туманы и Тёмные силы служат инструментами ваших пугающих приключений. Ни один из них не слишком важен, чтобы им пользоваться, не слишком загадочен, чтобы его раскрыть, и не слишком хрупок, чтобы столкнуть его с персонажами. Этот раздел рассказывает, как использовать самые известные черты Доменов Ужаса для создания пугающих кампаний.

Прежде чем готовить хоррор-приключения, перечитайте «Удовольствие для всех» в «Руководстве Мастера».

Создание хоррор-кампании

Планируя кампании в Равенлофте, учитывайте указания из главы 5 из «Руководства Мастера», а также следующие вопросы. Запишите ответы на вопросы этого раздела, чтобы они вдохновляли вашу кампанию.

Персонажи кампании

Персонажи, исследующие Туманы, — герои историй ужасов. Глава 1 содержит советы для игроков, создающих таких персонажей, но вам стоит обдумать и следующие вопросы:

Происхождение персонажей. Персонажи родом из Доменов Ужаса или были похищены откуда-то ещё?

Обоснование сюрреальности. Понимают ли персонажи, что с Доменами Ужаса что-то не так, или Земля Туманов — единственное, что они знали?

Широта опыта. Знают ли персонажи лишь один домен — возможно, тот, который все они зовут домом, — или у них есть личный опыт нескольких доменов либо иных сеттингов?

Глава 3

Приключения в Равенлофте

Значимость персонажей. Чем персонажи особенны? Почему Тёмные силы, Тёмный лорд или что-то ещё обратили на них внимание?

Единство опыта. Относятся ли ответы на эти вопросы ко всем персонажам?

Темы кампании

Определите, какие виды хоррор-приключений вам интересны, обдумав следующие вопросы:

Источники вдохновения ужаса. Какие истории ужасов или произведения вдохновляют вашу кампанию?

Иконы ужаса. Есть ли классическое чудовище или злодей, вдохновляющие врагов вашей кампании?

Жанры ужаса. На каких жанрах ужаса — описанных в главе 4 или где-либо ещё — сосредоточена ваша кампания?

Домены Ужаса. На каких Доменах Ужаса или Тёмных лордах вы хотите сосредоточиться? Или вы хотите создать новый Домен Ужаса и Тёмного лорда способами из главы 4?

Тайны сеттинга

Домены Ужаса устроены особым образом, но насколько и как это важно, решаете вы. Раздел «Модели сеттинга Равенлофта» далее в этой главе описывает способы подстроить сеттинг под ваши приключения. Просмотрите его и следующие вопросы, размышляя о том, как природа Доменов Ужаса повлияет на ваши приключения:

Побег. Хотите ли вы, чтобы персонажи стремились вырваться из Доменов Ужаса? Желают ли они уйти, даже если домен был их домом?

Острова или области. Сосредоточена ли ваша кампания на одном домене или вы хотите исследовать несколько?

Метафизический масштаб. Хотите ли вы, чтобы кампания исследовала необычную природу Доменов Ужаса, или эта природа — общепринятая реальность?

Истории и тайны. Считаются ли рассказы о других доменах или сеттингах фактами, знанием немногих, легендами или вздором? Верно ли это для всех мест за границами домена?

Странствия по Туманам. Перемещаются ли люди между доменами? Ограничены ли странствия скитальцами вроде вистани, или же средства вроде талисманов Тумана (см. введение) достаточно распространены, чтобы позволить более широкие путешествия и торговлю?

Свидетели сюрреального. Как жители домена реагируют на сверхъестественные события? Потрясены ли они, считают ли это обыденностью или же рационализируют (или отрицают) откровенные ужасы?

Правильные ответы на эти вопросы — те, что вдохновляют вас и ваших игроков.

Конфликты Тёмных лордов

Каждый Домен Ужаса — одновременно отражение Тёмного лорда и его темница. Истории и муки этих Тёмных лордов лежат в основе приключений в их границах. Обдумайте следующие вопросы, разрабатывая кампанию:

Замыслы Тёмного лорда. Затронет ли ваша кампания историю, муки и возможное поражение Тёмного лорда? Или вы предпочтёте оставить его на заднем плане и сосредоточиться на других сюжетах?

Падение Тёмного лорда. Можно ли победить Тёмного лорда или он — непреходящая, вновь и вновь возвращающаяся угроза? Что происходит, когда Тёмный лорд умирает?

Противостояние Тёмному лорду. Что значит одолеть Тёмного лорда? Убить его, вынудить открыть границы домена, расстроить его планы или что-то иное?

Связи Тёмного лорда. Хочет ли Тёмный лорд уничтожить персонажей, завербовать их или воспользоваться ими? Появляется ли он лично или общается через посредников?

Соперничество Тёмных лордов. Взаимодействуют ли в вашей кампании несколько Тёмных лордов? Если да, откуда они знают друг о друге? Что они выигрывают от своих столкновений?

Раздел «Использование Тёмных лордов» далее в этой главе подробнее рассказывает, как задействовать Тёмных лордов в кампании.

Начало кампании

Начните кампанию так, чтобы задать зловещий тон или подчеркнуть природу Доменов Ужаса. Обдумайте следующие вопросы:

Общая беда. Собираются ли персонажи, чтобы оплакать смерть близкого? Сводит ли их судьба как уцелевших после бедствия — кораблекрушения или резни?

Зов Тёмного лорда. Когда зовёт Тёмный лорд, призванные откликаются. Встречаются ли персонажи, нанятые Тёмным лордом для некоего поручения, или на светском приёме, который оборачивается зловещим?

Нависший ужас. Встречаются ли персонажи в ужасающих обстоятельствах — например, будучи узниками или подопытными?

Общая загадка. Собирает ли персонажей общая загадка? Приводит ли их в одно место таинственное послание или они начинают действовать сообща, спасаясь от обвинения в убийстве?

Чужаки в Туманах. Объединяют ли персонажей Туманы? Возможно, они направлялись каждый своей дорогой, когда Туманы свели их вместе?

При создании персонажей вы можете вместе с игроками придумать причины, по которым персонажи оказались в мрачном или необычном положении.

Отряд может объединять и жуткое происхождение. Игрокам может быть интересно, чтобы их персонажей связывал общий вид или Тёмный дар из главы 1. Отряд, целиком состоящий из Возрождённых или персонажей с чертой «Аберрантная анатомия», даёт богатую почву для пугающих приключений.

Соображения о кампании

Подумайте, как поддерживать пугающее настроение на протяжении кампании. Обдумайте следующие вопросы о том, что вероятно возникнет за серию приключений:

Союзники и убежища. Уместно ли вредить союзникам персонажей или разрушать места, которые те считают безопасными? Стоит ли это того, чтобы игроки почувствовали утрату того, во что вкладывались? См. «Границы трагического» в «Руководстве Мастера» за советами по обращению с этими темами.

Изменённые состояния. Как персонажи могут измениться за кампанию? Хотите ли вы поощрять игроков развивать перемены, вызванные пережитым, — шрамы, фобии или Тёмные дары?

Тайны персонажей. Какие тайны могут быть у персонажа и служат ли они на пользу игре или способны её расстроить? Вы можете воспользоваться советами из «Руководства Мастера» о злых персонажах, чтобы ввести в игру персонажей с тайнами.

Смерть. Что происходит, когда персонаж умирает? Как может измениться персонаж, возвращённый из мёртвых?

Страх. Как, по-вашему, персонажи должны реагировать на пугающие ситуации? Отражается ли страх только состоянием Испуганный или вы хотите, чтобы игроки отыгрывали потрясение и отвращение?

Надежда. Как вы дадите персонажам надежду и не позволите ощутить кампанию безнадёжной? Какие лучи света пробиваются сквозь тьму?

Новые персонажи. Если персонаж умирает и не возвращён к жизни, как вы введёте нового персонажа игрока? Являют ли Туманы нового героя или кого-то в домене подвигает к действию чужая жертва?

Обдумывая ответы на эти вопросы, избегайте изменения правил игры — они должны оставаться устойчивой, согласованной основой.

Завершение кампании

Истории ужасов часто заканчиваются плохо, но ваша может стать исключением. Представляйте, что будет удовлетворительным финалом вашей хоррор-кампании. Оформите свои мысли, обдумав эти вопросы:

Побег. Состоит ли цель вашей кампании в том, чтобы персонажи вырвались из домена или из всех Доменов Ужаса? Достижимо ли это через поражение Тёмного лорда, волю Тёмных сил или иным магическим способом?

Память. Если персонаж умирает, может ли он всё же повлиять на развязку кампании? Может ли случайная смерть стать осмысленной жертвой? Есть ли важное дело, посильное только духу?

Выживание. Ожидаете ли вы, что кто-то из персонажей или все они переживут кампанию? Устроит ли игроков, если истории их персонажей закончатся поражением, превращением или добровольной жертвой?

Достойное дело. Ради какой цели персонажи рискнут всем? Защита человека или места? Стремление уберечь нечто от рук Тёмного лорда? Есть ли порядок, который жизненно важно восстановить, или зло, которое нужно исправить?

Убедитесь, что вы и игроки одинаково понимаете, каким должен быть достойный финал кампании. Не ведите дело к кульминации, требующей драматической жертвы, которую никто не хочет приносить.

Дальнейшее развитие

Перечитайте свои ответы на вопросы этого раздела и посмотрите, какие складываются закономерности и какие ответы вас удивили или воодушевили. Пусть они разовьются в замыслы уникальных хоррор-приключений и сюжетных арок для ваших кампаний. Затем прочтите следующие разделы этой главы: они рассказывают, как задействовать элементы Доменов Ужаса в ваших приключениях, и намечают целые пугающие сюжетные арки.



ROWAN HOLLOWAY

Использование Доменов Ужаса

Домены Ужаса — это декорации для историй ужаса и мук их Тёмного лорда. Эти домены существуют, чтобы сбивать с толку и пугать тех, кто в них оказался. Всё в Домене Ужаса служит пугающим целям, а если что-то кажется исключением, значит вы просто ещё не раскрыли, как именно. Создавая хоррор-приключения, учитывайте следующие свойства доменов.

Модели сеттинга Равенлофта

Какие домены составляют сеттинг Равенлофта, решаете вы. У Доменов Ужаса нет окончательной карты или предписанного расположения относительно друг друга. Это позволяет строить сеттинг так, как лучше служит вашим приключениям. Рассмотрите следующие модели сеттинга как способы использовать Домены Ужаса или взять любимые элементы из нескольких доменов.

Домен — дом с привидениями

В этой модели один домен работает как дом с привидениями. Персонажи входят, пугающие силы запирают их, и отряд бьётся за то, чтобы выбраться.



Те, кто входит в Туманы…

SYLVAIN SARRAILH

Эта модель использована в приключениях *I6: Ravenloft* (1983) и его наследнике Проклятии Страда (2016). Эта модель сеттинга хороша, если вы хотите…

- Исследовать историю одного домена или Тёмного лорда.
- Сосредоточиться на узком круге жанров ужаса.
- Обойтись без нескольких доменов и странствий по Туманам.
- Сделать Тёмного лорда главным злодеем ваших приключений.

Острова ужаса

В этой модели Домены Ужаса — изолированные земли, куда персонажи попадают, бросая вызов Туманам. Обитатели доменов могут знать друг о друге, но перемещения редки и опасны. Персонажи могут быть жителями домена или заблудшими душами из других миров, и события способны провести их сквозь Туманы в иные кошмарные земли. Эта модель широко используется в данной книге. Она хороша, если вы хотите…

- Подчеркнуть загадочность и сюрреалистичность Доменов Ужаса.
- Провести персонажей по нескольким доменам, управляя тем, куда ведут Туманы.
- Рассказывать истории о природе Туманов и побеге из Доменов Ужаса.
- Сделать Тёмных лордов частью галереи злодеев.

Скопления и ядра

В этой модели Домены Ужаса подобны странам на глобусе. Туманы обозначают края мира, поднимаются, когда Тёмные лорды закрывают границы своих доменов, и появляются по собственной прихоти, но в остальном домены разделены географическими и политическими границами. Жители доменов знают друг о друге, путешествуют и торгуют, а Тёмные лорды — могущественные фигуры, у которых могут быть политические или военные устремления. Соберёте ли вы скопление из небольшой группы любимых доменов или сплавите многие (или все) домены в ядро размером с континент — решать вам. Эта модель преимущественно использовалась в ранних описаниях сеттинга, включая *Ravenloft: Realm of Terror* (1990) и *Домены Ужаса* (1997). Эта модель сеттинга хороша, если вы хотите…

- Побуждать персонажей странствовать между доменами.
- Выдвинуть злодеев, печально известных в нескольких доменах, за которыми нужно гнаться (или от которых уклоняться).
- Разворачивать масштабные сюжеты — войны между Доменами Ужаса или их разрушение.
- Оставить Тёмных лордов в тени, сделав их фигурами, известными немногим.

Готическая Земля

Сходство между Страдом фон Заровичем и Дракулой, между Виктрой Морденхайм и Виктором Франкенштейном, а также между прочими злодеями

Равенлофта и иконами литературы и кино ужасов — намеренное. Поскольку многие злодеи и домены Равенлофта имеют корни в реальном мире, его элементы легко переносятся в пугающие приключения на версии Земли, пропитанной магией и готическим ужасом. Подробности такого исторического хоррора выходят за рамки этой книги, но вы можете использовать её инструменты, чтобы столкнуть персонажей с угрозами из ваших любимых историй ужасов. Эта модель раскрыта в *Ravenloft: Masque of the Red Death and Other Tales* (1994).

Детали домена

Чтобы подчеркнуть виды ужаса, которые исследуют ваши приключения, и придать доменам собственный злобный нрав, обратите внимание на следующие элементы сеттинга.

Отражения Тёмного лорда

Каждый домен можно рассматривать через призму его Тёмного лорда: любая часть домена отражает какую-то грань его личности, устремлений или мук. Приключения в домене можно мыслить как исследование сути Тёмного лорда.

Например, у Баровии темы готического ужаса включают обман, угнетение и хищничество — и все они суть грани Тёмного лорда этого домена, Страда фон Заровича. Деревня Валлаки тяготеет к темам обмана, а деревня Баровия в тени замка Равенлофт пропитана угнетением. Смертоносные дикие земли и звери домена усиливают тему хищничества. Когда пугающие силы домена отражают грани его Тёмного лорда, этот злодей становится жутким средоточием зла этой земли и олицетворением её ужасов.

Знакомая почва

Каждый Домен Ужаса черпает вдохновение из историй своих жанров. Пользуйтесь этим. Приёмы из ваших любимых историй ужасов закрепляют ожидания от домена и служат кратким ключом, помогающим игрокам понять место. Домены Ужаса намеренно полны готических замков, домов с привидениями и осаждённых бедами деревень — это намёк на то, каких персонажей и приключения там встретят. Не бойтесь повторять знакомые сюжеты: непредсказуемые действия персонажей игроков всё равно создадут уникальное приключение.

Искажённые приёмы. Резкий отход от приёмов способен создать уникальные места, но потребует больше пояснений, чтобы игроки поняли сеттинг. Вместо этого попробуйте знакомые декорации ужаса с поворотом, который делает их уместнее для D&D или страшнее. Например, персонажей, бегущих из чуждой лаборатории в Блютспуре, может преследовать неуловимый ускользающий зверь, а призраки, обитающие в доме в Морденте, могут отчаянно удерживать нечто худшее запертым в подвале. Небольшие повороты делают элементы сеттинга своеобразными и лучше работают в вашей игре.

Изоляция

Изоляция в домене принимает разные формы.



...МОГУТ ОБНАРУЖИТЬ КОШМАРЫ ХУЖЕ ТЕХ, ОТ КОТОРЫХ БЕЖАЛИ
SYLVAIN SARRAILH

Одиночество персонажей. В Доменах Ужаса персонажи часто оказываются единственной силой, противостоящей злу домена, и единственной надеждой на собственное спасение. Они могут найти союзников или убежища, но решения им придётся искать в себе. Бегство редко бывает выходом.

Физическая обособленность. Каждый домен — самостоятельный сеттинг, который Туманы могут отрезать от всех прочих земель. Места внутри домена часто разделены тёмными глухими краями, где рыщут чудовища. Даже у поселений и убежищ могут быть свои мрачные тайны.

Местные жители

Обитатели доменов терпят окружающие ужасы или не замечают их. Угнетённые ли это люди или бездушные пешки Тёмных сил, решаете вы, но в любом случае они не оказывают ужасу действенного сопротивления. Персонажи должны чувствовать, что они одни из немногих, кто вообще распознаёт зло домена.

Несообразное поведение. Попробуйте сделать жителей домена частью странности сеттинга. Такие НИП могут упорно не замечать доказательств ужасов домена или безучастно вести себя так, что это укрепляет волю Тёмного лорда. В более сюрреалистических случаях НИП могут забывать персонажей или даже появляться вновь после смерти.

Коштарная природа

На любой вопрос о естественном мире внутри домена самый пугающий ответ, вероятно, и есть верный. Используйте детали домена, чтобы задать ритм мелких тревожных мгновений, поддерживающий барабанную дробь неотвратимых ужасов ваших приключений. Если вы часто подчёркиваете странную природу домена, земля кажется сюрреалистичной и одержимой. Если реже — домен выглядит правдоподобнее. Вы можете даже менять частоту таких напоминаний, усиливая их по мере удаления персонажей от цивилизации или безопасности.

Примеры пугающих деталей, которые можно подсветить в домене, приведены в таблице «Мрачные детали»: бросьте по ней или выберите результат.

Мрачные детали

1к8	В тихий момент персонаж замечает…
1	Звериные глаза, глядящие из теней.
2	Облака на миг принимают пугающие формы.
3	Дверь сама отпирается и открывается.
4	Скот или питомец ругается себе под нос.
5	Цветы чернеют, затем увядают.
6	Тень или отражение движутся сами по себе.
7	Призрачный шар проплывает сквозь стену.
8	Ветвь дерева движется как хватающий коготь.

Вы можете подстроить эти подсказки под темы домена или его Тёмного лорда. Например, в Фальковнии статуя может на миг стать похожей на гниющего зомби, а в Хар'Акире в песчаной буре может проступить лик Тёмного лорда Анхтепота. Стремитесь к тому, чтобы такие элементы ощущались мгновениями странности — безобидными причудами, которые персонаж спишет на обман зрения, а не намёками на непосредственную угрозу.

Использование Тёмных лордов

После персонажей Тёмные лорды — самые важные обитатели Доменов Ужаса. Этот раздел содержит сведения и способы использовать Тёмных лордов в хоррор-кампаниях.

Тёмные лорды в ваших приключениях

Большинство Тёмных лордов — важные, вновь и вновь появляющиеся злодеи. Не пожалейте времени, чтобы разобраться в их происхождении и продумать детали, которые вы будете последовательно показывать, когда персонажи снова и снова сталкиваются с ними, их приспешниками и следами их дел. «Руководство Мастера» содержит указания по разработке злодеев, а также лист учёта НИП. Пользуйтесь этими указаниями и следующими разделами, чтобы превратить Тёмных лордов в печально известных злодеев, о которых вашим игрокам будет интересно узнавать и которым захочется противостоять.

Отыгрыш Тёмного лорда

Большинство Тёмных лордов — безнадёжно злые злодеи, одержимые собственными побуждениями и желаниями. Многие внушили себе, что они герои или существа, стоящие выше морали. Готовясь отыгрывать Тёмного лорда, перечитайте историю его происхождения и определите, какие черты для него основные. Стремитесь отыгрывать его так, чтобы это согласовывалось с его истоками и чтобы вам самим было интересно играть им как повторяющимся персонажем.

Затем обдумайте следующие вопросы:

- Что вам больше всего нравится в этом Тёмном лорде и что вы хотите подчеркнуть?
- Каковы три самые положительные черты Тёмного лорда?
- Каковы три самые отрицательные черты Тёмного лорда?
- Почему остальные боятся Тёмного лорда?
- Что делает Тёмного лорда успешным в его роли?
- Считает ли Тёмный лорд себя героем или лучше других? Почему?
- Тёмный лорд лжёт всегда или не лжёт никогда?
- В чём Тёмный лорд является отражением одного или нескольких искателей приключений?
- Чего Тёмный лорд желает больше всего?
- В каких случаях Тёмный лорд проявит великодушие или геройство?

Запишите ответы на эти вопросы, а затем составьте короткий список черт, которые хотите донести до игроков через встречи с Тёмным лордом.

Цели Тёмного лорда

В приключении Проклятие Страда цели Тёмного лорда сформулированы так:

- Преобразить жертву и завладеть ею
- Мучить и убить соперника
- Испытывать персонажей или играть с ними

Эти цели направляют взаимодействие Страда с персонажами на протяжении всей кампании, позволяя изображать злодея последовательно.

У повторяющихся Тёмных лордов (и прочих заметных злодеев) должны быть такие же простые и понятные цели. Вы можете знать тонкости их побуждений, но игроки сталкиваются со злодеями ограниченное число раз — вероятно, со значительными промежутками между встречами. Выберите для Тёмного лорда от одной до трёх задач, которые сможете подчёркивать при взаимодействии с персонажами или на которые сможете намекать иными свидетельствами. Это поможет игрокам понять, чего хочет Тёмный лорд и как ему противодействовать.

Используйте приведённые выше цели и список ниже, чтобы придумать задачи вашего Тёмного лорда:

- Изменить общество
- Занять новое положение

- Продолжить традицию
- Исправить трагическое событие
- Защитить существующий порядок
- Насаждать порядок
- Вырваться из своей темницы
- Найти пропавшего
- Поддерживать ложь
- Предотвратить неизбежное
- Вернуть утраченное сокровище
- Развеять свою скуку
- Искать откровение
- Скрыть тайну

История Тёмного лорда

Злодейство Тёмного лорда определяет его цели и муки, которые он терпит. Странствуя по его домену, персонажи узнают о нём, слышат рассказы о его бесславии и в конце концов открывают тайны, способные расстроить или подорвать его замыслы. Рассмотрите такие способы раскрывать сведения о Тёмном лорде:

Слухи и легенды. Жители домена обычно знают о Тёмном лорде или о последствиях его злодеяний. Они могут связно рассказать о его бесчинствах, о том немногом, что известно о его происхождении, и привести примеры того, как его зло отражается на их жизни.

Свидетельства. Покажите персонажам примеры зла Тёмного лорда, страдания его жертв, преступления его слуг и то, как его порочность изуродовала домен.

Ложь. Тёмный лорд или его слуги излагают лестные, но лживые сведения о его происхождении, нраве или целях. В такой лжи скрыты истины, неведомые простолюдинам.

Первоисточники. Правда о прошлом Тёмного лорда может открыться от его семьи, давних слуг или соперников либо из исторических свидетельств — дневников, переписки, заброшенных произведений искусства. Тайны могут раскрыть и магические источники: зеркала, отражающие прошлое, или способы проникнуть в воспоминания Тёмного лорда. Такие истины бывают сокрыты, но Тёмные силы заботятся о том, чтобы они уцелели и терзали Тёмного лорда.

Угроза Тёмного лорда

Не всякий Тёмный лорд опасен в бою для любого отряда, но его угроза коренится не в блоке статистики. Она выстраивается за приключения, в которых свидетельства его порочности накапливаются и подтверждаются. Обдумайте следующие вопросы, чтобы создать репутацию Тёмного лорда и вплести её в приключения:

Наглядные примеры. Когда персонажи задевают Тёмного лорда, как он выражает недовольство? Вымещает ли его на жителях домена? Объявляет ли персонажей преступниками или еретиками и казнит невинных, помогавших им?

Закон и суеверие. Что жители домена делают или отказываются делать из страха перед Тёмным лордом или созданным им положением? Стали ли эти привычки местными обычаями?

Слуги. Что служит Тёмному лорду? Солдаты и слуги? Чудовища или странно ведущие себя животные? Сама погода или местность? Как эти слуги дают понять, что они — продолжение его воли?

Узнаваемые следы. Как Тёмный лорд охотится на жителей домена или ставит на них опыты и какие следы это оставляет? Если он казнит врагов или приносит их в жертву, каков его излюбленный способ расправы?

Чужаки. Считают ли жители домена чужаков приспешниками Тёмного лорда или теми, кто привлечёт его внимание? Избегают ли они чужаков или следят за ними по его поручению?

Титулы. Каков титул Тёмного лорда? Это королевский или религиозный титул либо прозвище, которым его зовут жители домена?



Том Страда повествует о Страде фон Заровиче. Другие Тёмные лорды могут вести подобные записи
JANE KATSUBO

Встреча с Тёмным лордом

Первая встреча ваших игроков с Тёмным лордом должна запомниться. К этому моменту персонажи, вероятно, уже слышали слухи о нём и видели его порочность. Подкрепите это, продумав, как персонажи встретят Тёмного лорда и чем он будет занят. Подумайте, не окажется ли он…

- Пытающимся нанять персонажей.
- Отдающим приказы своим слугам.
- Совершающим своё излюбленное преступление.
- Занятым опытом.
- За изысканной или чудовищной трапезой.
- Раздражённым тем, что персонажи ему помешали.
- Изображающим героя.
- Пытающимся заманить жертву.

Обратите внимание на первые слова Тёмного лорда, обращённые к персонажам. Глава 2 приводит приветствия вместе с портретами многих Тёмных лордов. Вдохновляйтесь этими приветствиями и пусть первые слова Тёмного лорда отражают его самовлюблённость и то, как он воспринимает чужаков.

В последующих встречах Тёмный лорд должен вести себя последовательно. Вы можете выработать для него узнаваемую манеру речи, характерные обороты или голос, но держите их простыми, чтобы злодей не превратился в карикатуру или комическую фигуру.

Союзники Тёмного лорда

Определите, кто служит Тёмному лорду. Его слуги должны восприниматься гранями его натуры или целей. Персонажи одолевают этих врагов в приключениях, попутно узнавая больше о самом Тёмном лорде. Победа над злодеями помельче даёт персонажам ощущение продвижения, сохраняя при этом угрозу Тёмного лорда. Делайте его союзников яркими, но не упускайте из виду, что главный злодей — сам Тёмный лорд.

Разрабатывая союзников Тёмного лорда, рассмотрите следующие их виды:

Советники. Советники дают злодею знания или власть, которыми он иначе не обладал бы.

Копии. Некоторые слуги — уменьшенные подобия Тёмного лорда. Они делают то же, что и он, но в меньшем масштабе, либо являются более слабой версией того же существа.

Творения. Тёмному лорду могут служить его творения — слуги-Конструкты или Нежить. Власть над такими существами может поддерживаться реликвией или обрядом.

Приверженцы. Приверженцы Тёмного лорда следуют за ним беспрекословно. Это могут быть целые организации воинов или почитателей.

Невольные союзники. Некоторые слуги повинуются по необходимости. Они могут служить Тёмному лорду ради безопасности близких или из чувства долга.

Случайные союзники. Часть союзников не служит Тёмному лорду напрямую, но обе стороны извлекают выгоду из союза. Таким союзником будет чудовище, которое Тёмный лорд подкармливает жертвами.

Мажордом. Мажордом — вероятно, самый могущественный слуга Тёмного лорда: тот, кто знает о нём больше всех и, возможно, скорее всех способен его предать.

Малые Тёмные лорды. Некоторые слуги управляют своими частями домена и воплощают волю Тёмного лорда в этих краях.

Отдельные союзники могут совмещать несколько ролей.

Победа над Тёмным лордом

Убийство злодея само по себе не является героической целью, но обычно смерть злодея означает конец его зла и его влияния на других. С Тёмными лордами это не так.

Как правило, когда Тёмный лорд повержен в бою, его домен не меняется, а страх перед ним не рассеивается. Более того, вскоре Тёмный лорд возвращается. Пока он выведен из игры, его влияющие на домен силы прекращаются, слуги остаются без приказов, а границы домена открываются. Персонажи могут войти в Туманы и обнаружить, что опасностей стало меньше, но это не значит, что Туманы пропустят их в другие земли.

Расстроить замыслы Тёмного лорда и вырваться из его хватки в конечном счёте означает нанести ему сокрушительное поражение — такое, что повергнет его в ярость, отчаяние или сомнение и ослабит его власть над доменом. Такое поражение может включать решающую битву после череды героических свершений. Если вы планируете кульминационное столкновение с Тёмным лордом, после которого персонажи покинут его домен, определите, как именно они должны его подорвать. Эти условия должны вытекать из истоков Тёмного лорда и противостоять целям, которые вы для него наметили (см. «Цели Тёмного лорда» ранее в этой главе). Дополнительные цели для персонажей можно почерпнуть из следующих подсказок:

Уничтожение. Уничтожить источник силы Тёмного лорда, то, что он создавал, или его убежище.

Побег. Помочь жертве или пленнику Тёмного лорда покинуть домен либо сделать так, чтобы они не могли участвовать в его замыслах.

Изоляция. Подорвать тех, кто даёт Тёмному лорду силу, — его воинов, культистов, творения или иных союзников, — вынудив его потратить годы на создание новых.

Реликвия. Добыть символ, реликвию или оружие, губительное для Тёмного лорда.

Соперники. Усилить врагов Тёмного лорда, воскресить прославленных героев, восстановить оплоты сопротивления или пробудить места благой магии в домене.

Истина. Разоблачить Тёмного лорда как обманщика или самозванца.

Персонажи должны достигать этих целей на протяжении нескольких приключений, что приведёт к

кульминационной встрече, где Тёмный лорд узнает всю полноту их успехов.

Неожиданные концы

Ничего страшного, если персонажи одолеют Тёмного лорда в бою раньше, чем вы задумали. Тёмный лорд теряет власть лишь после исключительных событий в кульминации приключения. До тех пор любое поражение — неудобство или часть его планов, и в любом случае повод для новых приключений. Не отнимайте у персонажей достигнутую победу, но и не позволяйте им долго думать, что они победили окончательно. Используйте подсказки ниже, чтобы угроза Тёмного лорда сохранялась даже после неожиданного поражения.

Привычная смерть. Это не первая смерть Тёмного лорда. Умирая, он может быть весел, равнодушен, самоуверен или заинтригован, но не разгневан и не испуган. Уходя, он может поздравить персонажей или сам описать свою кончину. Перед смертью Тёмный лорд должен ясно дать понять, что теперь персонажи удостоены его полного внимания.

Без останков. Тёмные лорды обычно не оставляют трупов. Когда Тёмный лорд повержен, Туманы забирают его тело или оно растворяется тревожным, соответствующим его теме образом.

Смертоносен и в поражении. Что вступает в силу после поражения Тёмного лорда? Возможно, он оставил письмо или дар, который должны вручить в случае его смерти. Возможно, у слуг есть приказ на случай его исчезновения — начать нападение или принести жертву. Возможно, угрозы, которые он сдерживал, — затаившиеся чудовища или необузданные слуги — вырвутся на волю, и жители домена станут желать его возвращения. В любом случае используйте поражение Тёмного лорда, чтобы показать: злодей — лишь лицо куда большей злой системы.

Кот из дома. Используйте поражение Тёмного лорда, чтобы дать персонажам приключение, невозможное в иных условиях. Возможно, новые союзники осмелеют и поделятся сведениями, а стражи логова Тёмного лорда отвлекутся. Пусть его отсутствие станет возможностью раскрыть больше о злодее и дать персонажам средства одолеть его окончательно.

Тени Тёмного лорда. Тёмный лорд может временно исчезнуть, но его зло — нет. Подумайте, как в его отсутствие домен сосредоточится на персонажах. Возможно, о них шепчется весь край, ими интересуются волки, от них бегут зомби или за ними словно следуют Туманы. Взращивайте ощущение, что Тёмный лорд всё ещё наблюдает за ними или что персонажи нарушили запрет.

Возвращение Тёмного лорда. Определите, как Тёмный лорд возвращается и что делает после возвращения. Мстит ли он отряду? Проникся ли к персонажам любопытством или одержимостью (см. «Тёмные лорды как покровители» ниже)? Приглашает ли он персонажей к себе, готовит им ловушку или стремится втянуть их в более крупный замысел?



Священный символ Вороньего племени — пример реликвии, используемой для победы над Тёмным лордом
JANE KATSUBO

Или его поражение и вправду ничего не изменило, и персонажи узнают о возвращении злодея лишь много позже?

Тёмные лорды как покровители

Большинство Тёмных лордов давно потеряли счёт годам своего заточения в доменах. Бессчётное число раз они терпели неудачу в достижении целей, и бессчётное число раз Тёмные силы вновь искушали их надеждой и возможностью. Тёмные лорды ищут новые обстоятельства, которые наконец позволят исполнить желаемое. И мало что обещает столько для их замыслов — или хотя бы способно их ненадолго отвлечь, — как персонажи.

Тёмные лорды могут увлечься персонажами, видя в них возможных союзников, воспитанников, орудия или достойный вызов. В таких случаях Тёмный лорд может покровительствовать персонажам или испытывать их, отправляя с поручениями по своему домену или в домены соперников. В обмен на помощь он может предложить персонажам побег, тайны или сокровища либо пообещать не вредить невинным или их союзникам.

Тёмные лорды могут выступать обычными раздатчиками поручений, но они гораздо ревнивее

относятся к своим союзникам. На ваше усмотрение магия Тёмного лорда может даровать всем персонажам Тёмный дар из представленных в главе 1. Либо же Тёмный лорд может наделить персонажей зловещим сверхъестественным даром.

Дары Тёмного лорда

Тёмные лорды могут даровать сверхъестественный дар персонажам, с которыми заключили союз (см. «Сверхъестественные дары» в «Руководстве Мастера»). Эти зловещие Благословения могут служить знаком обещания между Тёмным лордом и одаряемым или наградой за службу персонажей. Чтобы получить Благословение Тёмного лорда, персонаж должен его принять. Благословение можно снять заклинанием Снятие проклятия, а Тёмный лорд может отозвать его в любой момент.

Приведённые ниже Благословения — примеры того, чем Тёмный лорд может одарить персонажа. Изменяйте их, создавая дары, подходящие конкретным Тёмным лордам.

Метка зверей
Сверхъестественный дар (Благословение)

Даруя это Благословение, Тёмный лорд выбирает Зверя, связанного с ним самим. Пока вы находитесь в одном домене с Тёмным лордом, Звери этого вида Дружелюбны к вам. Кроме того, вы можете использовать это Благословение, чтобы сотворить Разговор с животными для общения только с этим видом Зверей. Сотворив заклинание таким образом, вы не можете сотворить его снова, пока не завершите Долгий отдых.

Метка лорда Ужаса
Сверхъестественный дар (Благословение)

Находясь в одном домене с Тёмным лордом, даровавшим вам это Благословение, вы можете сотворить Страх. Сотворив заклинание таким образом, вы не можете сотворить его снова, пока не завершите Долгий отдых.

Пока вы обладаете этим Благословением, ваше лицо скрыто тенями.

Метка одержимости
Сверхъестественный дар (Благословение)

Сразу после того, как вы получили урон от существа, которое видите в пределах 10 футов от себя, вы можете совершить Реакцию, чтобы заставить его совершить спасбросок Мудрости Сл 14. При провале существо получает состояние Испуганный до конца вашего следующего хода. Использовав это Благословение, вы не можете использовать его снова, пока не завершите Долгий отдых.

Пока у вас есть это Благословение, даровавший его Тёмный лорд может связываться с вами раз в 24 часа. Это может быть магическое послание, например заклинание Послание, или короткое письмо, доставленное загадочным образом.

Метка жертвы
Сверхъестественный дар (Благословение)

Вы можете использовать это Благословение, чтобы сотворить Защита от добра и зла. Сотворив заклинание таким образом, вы не можете сотворить его снова, пока не завершите Долгий отдых.

Если это Благословение снято, даровавший его Тёмный лорд узнаёт, где вы находитесь, и вы имеете Помеху на спасброски Мудрости в течение 24 часов.

Побег из Равенлофта

Домены Ужаса покидаются настолько легко, насколько вы того пожелаете. Туманы могут забрать персонажей на одно приключение, а затем вернуть домой. Персонажи могут быть жителями Земли Туманов, и тогда побег лишён смысла. А может, бегство из Равенлофта станет двигателем всей кампании. Если вы делаете побег её средоточием, обдумайте следующие вопросы:

Возможность. Возможно ли покинуть Домены Ужаса вопреки воле Тёмных сил?

Знатоки. Кто может знать о природе Равенлофта? Что персонажам сделать, чтобы убедить их поделиться этим знанием?

Способы. Какие способы позволят персонажам вырваться? Достаточно ли могущественной магии или требуется изменить саму природу Равенлофта? Чего будут стоить такие способы?

Последствия. Затронет ли побег персонажей только их самих или отзовётся по всем Доменам Ужаса (или всей мультивселенной)?

Воля. Играют ли Тёмные силы роль в побеге персонажей? Должны ли персонажи снискать благосклонность этих загадочных сущностей или найти способ им противостоять?

Бросьте по таблице «Завязки приключений о побеге» или выберите результат, чтобы придумать сюжет приключения или кампании о бегстве из Доменов Ужаса.

Враги и союзники

В этом разделе представлены лица и объединения, которые могут появиться где угодно в Землях Туманов. Такие люди и организации способны связать домены между собой, облегчить странствия сквозь Туманы или поддержать персонажей. Либо же они могут выступить противниками, способными помешать персонажам сразу в нескольких доменах.

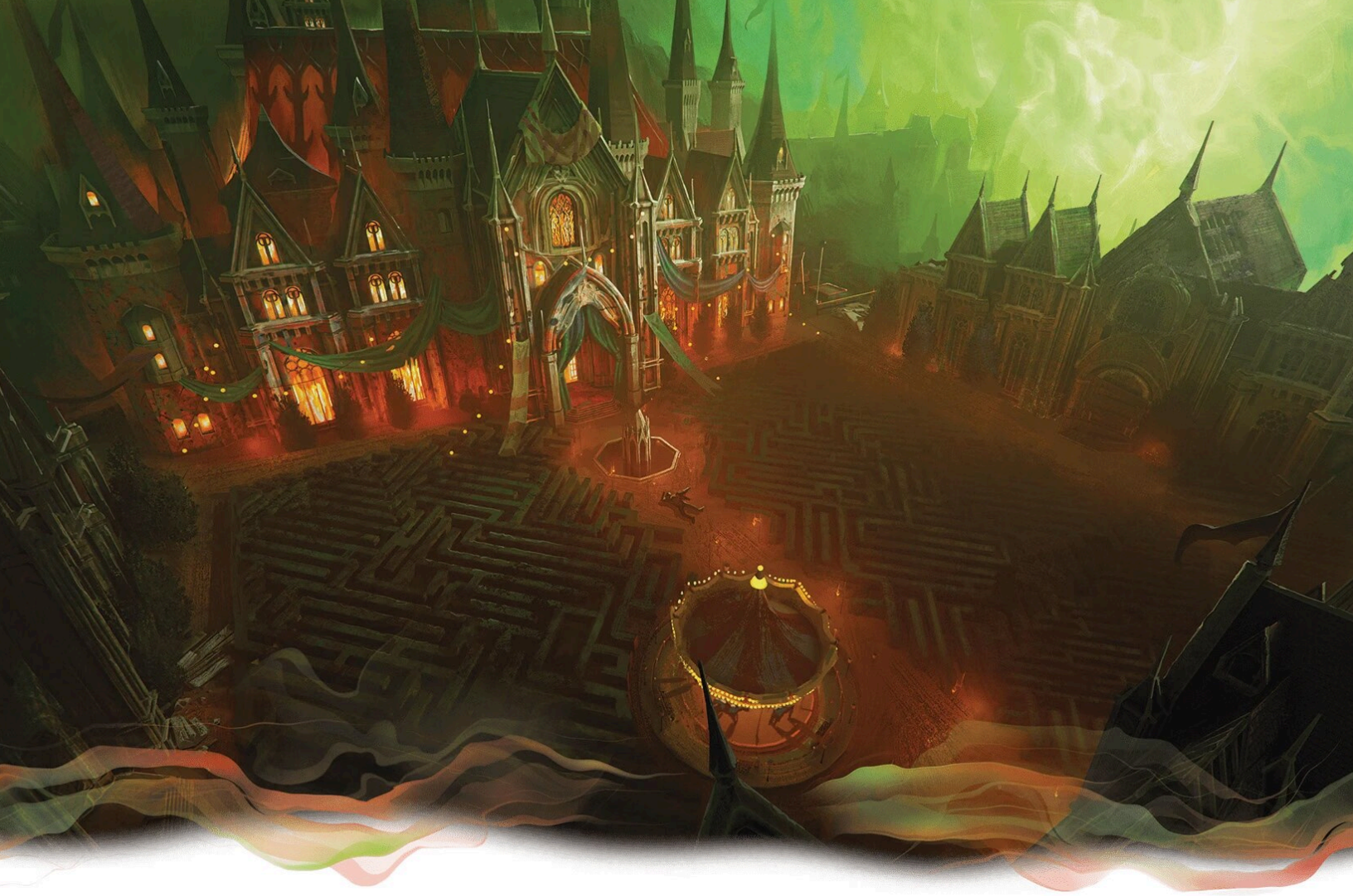
Путники тумана

Странствующие по Туманам могут стать союзниками персонажей или поделиться загадками, ведущими к приключениям в других Доменах Ужаса.

Аланик Рэй

Великий сыщик

Аланик Рэй — непревзойдённый следователь-эльф, прославленный в нескольких доменах как мастер сыска и разгадыватель запутанных тайн. Аланик живёт в Порт-а-Люсине в Дементлье со своим мужем Артуром Седжвиком, но расследует



Тёмный лорд Иван Дилисня приглашает предметы своих одержимостей разделить причудливые забавы в его поместье Дегравo Майноре

Завязки приключений о побеге

1к6	Чтобы вырваться, персонажи должны…
1	Запустить Разрывный мост — устройство, питаемое душами, похищенными ночной каргой Стирикс.
2	Освободить Ктулху, позволив ему вырваться в мультивселенную.
3	Найти Азалина Рекса и выяснить, как он сбежал из Даркона.
4	Отправиться в прошлое и не дать Страду фон Заровичу стать первым Тёмным лордом.
5	Разорвать связь Тёмного лорда с его доменом, вернув эту землю мультивселенной.
6	Воспользоваться устройством под названием Устройство, чтобы перенести свои души в другие тела.

загадки и помогает сыщикам по всем Доменам Ужаса.

Артур Седжвик

Практичный сыщик

Вместе со своим мужем Алаником Рэем врач Артур Седжвик расследует уголовные дела и паранормальные загадки. Практичная половина сыщицкого дуэта, Артур ведёт летопись их приключений и издал два тома: *Жизнь Аланика Рэя* и *Записки о делах Аланика Рэя.*

Эз д'Авенир

Бесстрашная искательница приключений

Как бывшая ученица доктора Рудольфа ван Рихтена, Эз д'Авенир (подробно описанная в главе 5) не понаслышке знает об опасностях, таящихся в Туманах. Начав действовать самостоятельно, она заслужила славу умелой охотницы на чудовищ и врага зла. Она часто объединяется с другими искателями приключений, чтобы покончить со злом.

Фиран Зал'хонан

Исследователь зловещих тайн

Надменный учёный Фиран Зал'хонан ищет тайны, лежащие в основе Доменов Ужаса. Он замышляет использовать свои открытия, чтобы вырваться из Туманов в «истинные реальности» за их пределами. Фиран нанимает помощников для своих экспедиций или для переправы через Туманы, которые, по его словам, стремятся расстроить его труды. Втайне Фиран связан с Азалином Рексом, пропавшим Тёмным лордом Даркона, — а может, и сам является этим Тёмным лордом под личиной (см. главу 2 за подробностями).

Ларисса Сноутейн

Капитан речного судна, странствующая по доменам

Ларисса Сноумейн перевозит путников между Доменами Ужаса на своём речном судне *Танцов-*



щица реки. Ларисса защищает тех, кто плывёт с ней. В самых отчаянных обстоятельствах она прибегает к своей загадочной магии — Танцу мёртвых, который позволяет управлять мёртвыми ценой риска убить живых. Отчасти Ларисса переняла свою магию у Антона Мисроя, Тёмного лорда Сураньи. Она любой ценой избегает этого болотистого домена.

Савра Санстар

Дампир — охотница на вампиров

Савра Санстар — охотница на чудовищ и дочь-дампир Джандера Санстара, вампира-героя, спасшего мать Савры от ранней гибели. Сама Савра презирает отца и стремится его убить. Она посвятила жизнь охоте на вампиров и объединяется с единомышленниками из числа искателей приключений.

Близнецы Уэзертэй-Фоксгров

Исследовательницы паранормального

Близнецы Дженнифер и Лори Уэзермэй-Фоксгров (подробно описанные в главе 5) — упорные искательницы приключений, следующие семейной традиции истреблять чудовищ и защищать невинных. Они живут в Морденте и многому научились у своего названого дяди, Рудольфа ван Рихтена.

Организации

Эти организации действуют сразу в нескольких доменах.

Церковь Эзры

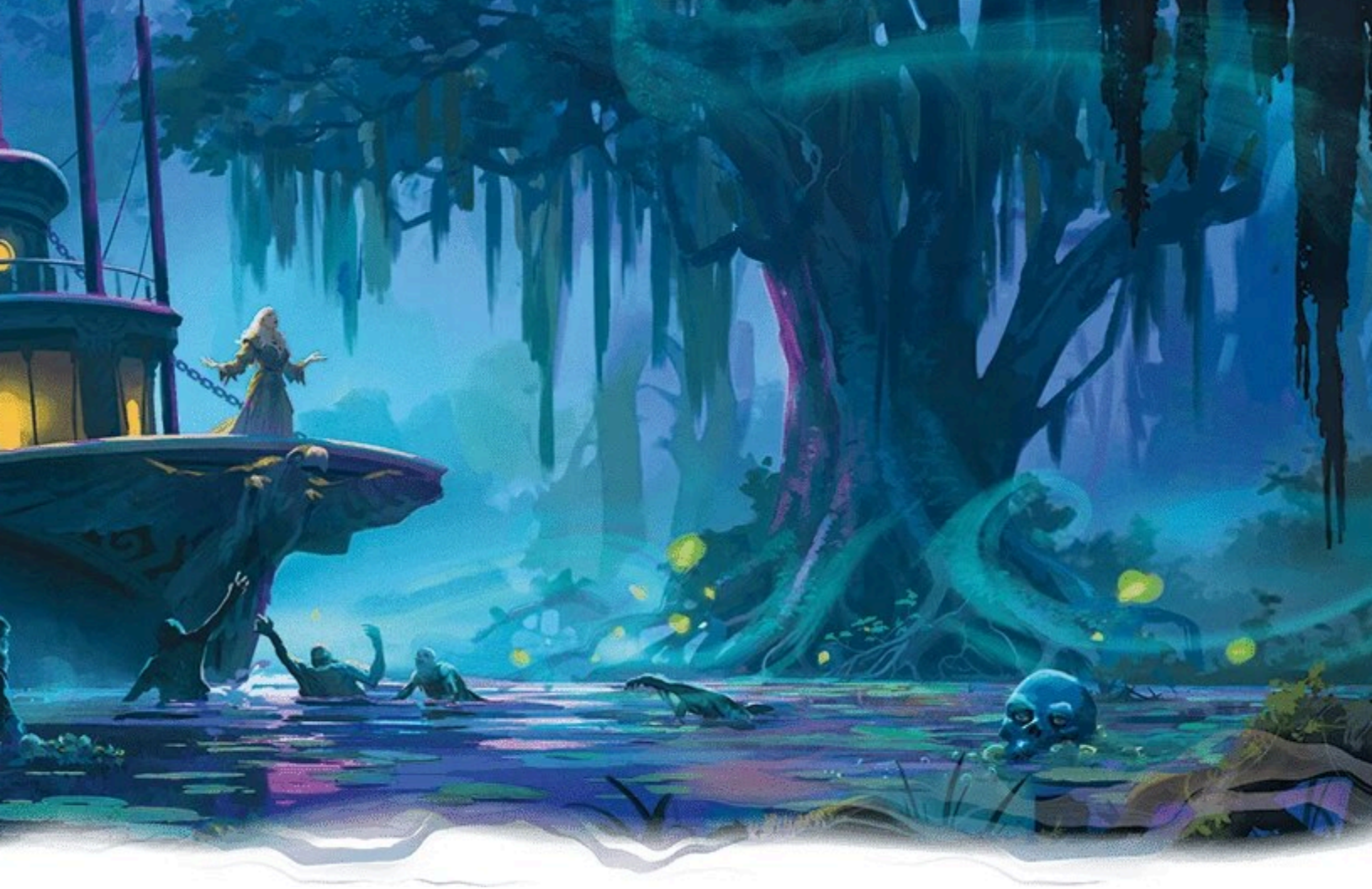
Цель: Искать милости у безучастного божества
Темы приключений: Безучастные общины, суеверия, охота на ведьм

Благочестивые души во многих доменах молятся Эзре — отстранённому божеству, олицетворяющему Туманы. Почитатели Эзры собираются в общины с разными (а порой и противоречащими друг другу) обрядами. Церковь по большей части служит узакониванием местных суеверий — что в скромных сельских храмах, что в городских соборах. Когда простой люд выражает надежды или пытается отвести зло, он часто молится Эзре.

Круг

Цель: Побеждать зло самопожертвованием
Темы приключений: Отвага, гордыня, доказательство героизма, походы против зла, трагедия

Дерзкие рыцари Круга отправляются в походы из Земель Теней в поисках зла. Однако чаще они находят трагическую судьбу. Даже добившиеся успеха рыцари нередко возвращаются в Земли Теней со свидетельствами побед, рискуя принести зло на



Корабль Лариссы Сноумейн, *Танцовщица реки*, ходит по водным путям Доменов Ужаса
SYLVAIN SARRAILH

родину. Рыцари Круга оказывают другим будущим героям смелую, но безрассудную помощь, бесконечно стремясь доказать свою доблесть.

Хранители Пера

Цель: Раскрывать паранормальное и рассеивать зло
Темы приключений: Паранормальные расследования, оккультные тайны, мистицизм

Основатели Хранителей Пера — вороньи оборотни (см. главу 5) в Баровии, противостоящие Страду; их влияние простирается и на другие домены. Эти Хранители осторожны: они скрывают свою природу и направляют других так, чтобы не подвергнуть опасности ни себя, ни мистические тайны, собранные поколениями. Многие из тех, кому помогли эти вороньи оборотни, так и не узнают об их помощи.

В других землях тайны и талисманы Хранителей Пера попали в руки светских особ и спиритуалистов. В клубах любопытствующие оккультисты увлекаются загадками сеансов, гадания, метафизических теорий и макабрических историй. Такое дилетантство с равной вероятностью навлекает беды и помогает нуждающимся. Эти Хранители узнают друг друга по амулетам, повторяющим очертания баровианской реликвии, известной как Священный символ Вороньего племени.

Обе ветви содержат сеть обученных воронов, разносящих послания между членами общества в разных доменах.

Орден Стражей

Цель: Уничтожать или сдерживать проклятые предметы и явления
Темы приключений: Снятие проклятий, экзорцизм, расследование сверхъестественного, охрана хранилищ

Орден Стражей — сеть монахов-оккультистов, выслеживающих и уничтожающих опасные сверхъестественные предметы, проклятые вещи и совсем уж странные аномалии. Если Стражи не могут уничтожить опасную реликвию, они запирают её в сокрытых, надёжно защищённых монастырях-хранилищах. Цели Стражей могут совпадать с целями персонажей, предотвращающих сверхъестественные угрозы, но персонажей, применяющих опасную магию, они и сами могут счесть угрозой.

Жрецы Осибуса

Цель: Высвобождение Страда фон Заровича
Темы приключений: Культовые обряды, некромантия, тайны Доменов Ужаса

Жрецы Осибуса следуют учению порочного лича и похищают души, чтобы превзойти смерть. Обретя скверное бессмертие, они стремятся освободить Страда фон Заровича из Туманов, полагая, что это

приведёт к распаду Доменов Ужаса. Это побуждает жрецов узнавать всё возможное о глубочайших тайнах Туманов. В тайных культах они проводят обряды, направленные на бегство из Туманов. Подробнее эти жрецы описаны в главе 5.

Улмистская инквизиция

Цель: Уничтожать зло, обитающее в порочных сердцах

Темы приключений: Цель оправдывает средства, охота на зло, психонический допрос

Три ветви Улмистской инквизиции применяют психонические силы, чтобы искоренять зло, но их рвение и готовность заглядывать в чужие умы заставляют людей бояться инквизиторов не меньше, чем злодеев, которым те противостоят. Ячейки Улмистской инквизиции часто действуют заодно с Церковью Эзры и противостоят жрецам Осибуса. Улмистские инквизиторы могут встать на сторону искателей приключений против зла, но нередко испытывают чистоту душ своих союзников. Подробнее эти инквизиторы описаны в главе 5.

Вистани

Цель: Найти дорогу домой, хранить вековые традиции, предсказывать и обходить опасности Туманов

Темы приключений: Надёжные проводники, истории из разных земель, странствия между доменами

Известные по всей Земле Туманов вистани (в единственном числе — вистана) обладают особым пониманием Доменов Ужаса и скрытых путей между ними. Следуя кочевым традициям, многие вистани и принятые в их семьи странствуют между доменами, узнавая о дальних землях, многих обличьях зла и странных чудесах. Вистани никогда не задерживаются в одном домене надолго, ибо бесконечно ищут дорогу к своей легендарной родине.

Атмосфера ужаса

Пугающим приключениям D&D помогает игровая обстановка, поддерживающая жуткий сюжет. Обратите внимание на следующие средства влияния на атмосферу игры, подстраивая то, что можете, и не переживая из-за того, чего не можете:

Место. Старайтесь играть там, где меньше всего отвлекающего и где всем игрокам удобно. Уберите лишние раздражители: выключите ненужные экраны и уберите неигровые материалы.

Освещение. Приглушённый свет притупляет отвлекающие мелочи и создаёт жутковатую обстановку в игровом пространстве. Вы также можете менять освещение под уровень света в сеттинге, если это нетрудно. Но всегда следите, чтобы игрокам хватало света для чтения.

Музыка. Музыкой можно подкрепить настроение приключения. Составьте подборки заранее, выбирая композиции без слов и не связанные с узнаваемыми фильмами или играми. Если вы можете незаметно управлять громкостью, медленно повышайте её, когда нужно внимание, и понижайте, когда говорят игроки. Поэкспериментируйте с тем, как громкость и темп влияют на настроение сцены.

Реквизит. Реквизит и раздаточные материалы полезны, но не должны превращаться в обузу или отвлекать. Это может быть что-то простое — доска для заметок или написанное от руки письмо Тёмного лорда. В приключениях в Равенлофте издавна используется реквизит, например колода Тарокки (см. приложение А).

Отыгрыш ужаса

Рассмотрите следующие приёмы для нагнетания ужаса в ваших хоррор-приключениях.

Описание ужаса

Вместо того чтобы просто называть угрозу, разбудите воображение игроков, описывая ужас окольно с помощью следующих приёмов:

До появления. Предвестите приближение ужаса. Как на него отзываются местность, окрестные животные, погода, тени?

Приближение. Какие звуки издаёт ужас при движении? Какие его части персонажи увидят прежде, чем он покажется целиком?

Вблизи. Чем пахнет ужас? Как он дышит? Холодеет ли воздух вокруг него?

Нападение. Как ужас нападает? Каково это — получить от него урон? Что чувствует персонаж, когда тот его хватает? Есть ли у ужаса телесное оружие или это сверхъестественная сила, искажающая чужую жизнь?

Ранение. Как ужас отзывается на ранение? Как выглядит его кровь? Что у него внутри?

Ритм ужаса

Не всё может быть страшным, а непрерывный ужас невозможно выдерживать. Прежде чем игроки оцепенеют от бесконечного напряжения, дайте им возможность перевести дух и вернуть ощущение покоя. Лучшие хоррор-приключения похожи на американские горки: они взвинчивают напряжение и отпускают его, прежде чем двинуться к следующему мучительному мгновению.

Смутная тревога

Иногда замедляйте темп приключения, растягивая напряжение. Задерживайтесь на описании деталей. Просите игроков рассказать, о чём думают и что чувствуют их персонажи, или спрашивайте, что, по их мнению, худшее может случиться прямо сейчас. Описывайте ощущение слежки. Позвольте персонажам откликаться на эти смутные мысли. Порой такие впечатления пусть будут лишь разыгравшимися нервами. Но порой это затишье перед ударом.

Пусть игроки заполняют пробелы

Предложите игрокам обратить воображение против самих себя. Просите их дополнять детали вопросами вроде: что вам напоминает его манера двигаться? От него исходит худший запах — какой? Что-то на полке напоминает вам кошмар — что именно? Ответы игроков не обязаны управлять повествованием; вы сами решаете, правда это или всего лишь восприятие персонажей.

Задание настроения

Показывайте пример поведения, которому хотите, чтобы следовали игроки: сосредоточьтесь на игре, давайте другим говорить по очереди, пресекайте нарушение границ и хвалите яркие решения. Вставайте или расхаживайте в напряжённые моменты. Говорите быстрее или тревожнее, когда происходит что-то страшное. Повышайте голос в жарких схватках и переходите на шёпот в напряжённые или заговорщицкие мгновения. Позволяйте себе звучать неуверенно, поправляться или замолкать, будто вы что-то услышали снаружи. Спрашивайте игроков: «Вы уверены?» Вовлекаясь в напряжённую атмосферу, которую хотите создать, вы воплощаете её за столом.

Времени нет

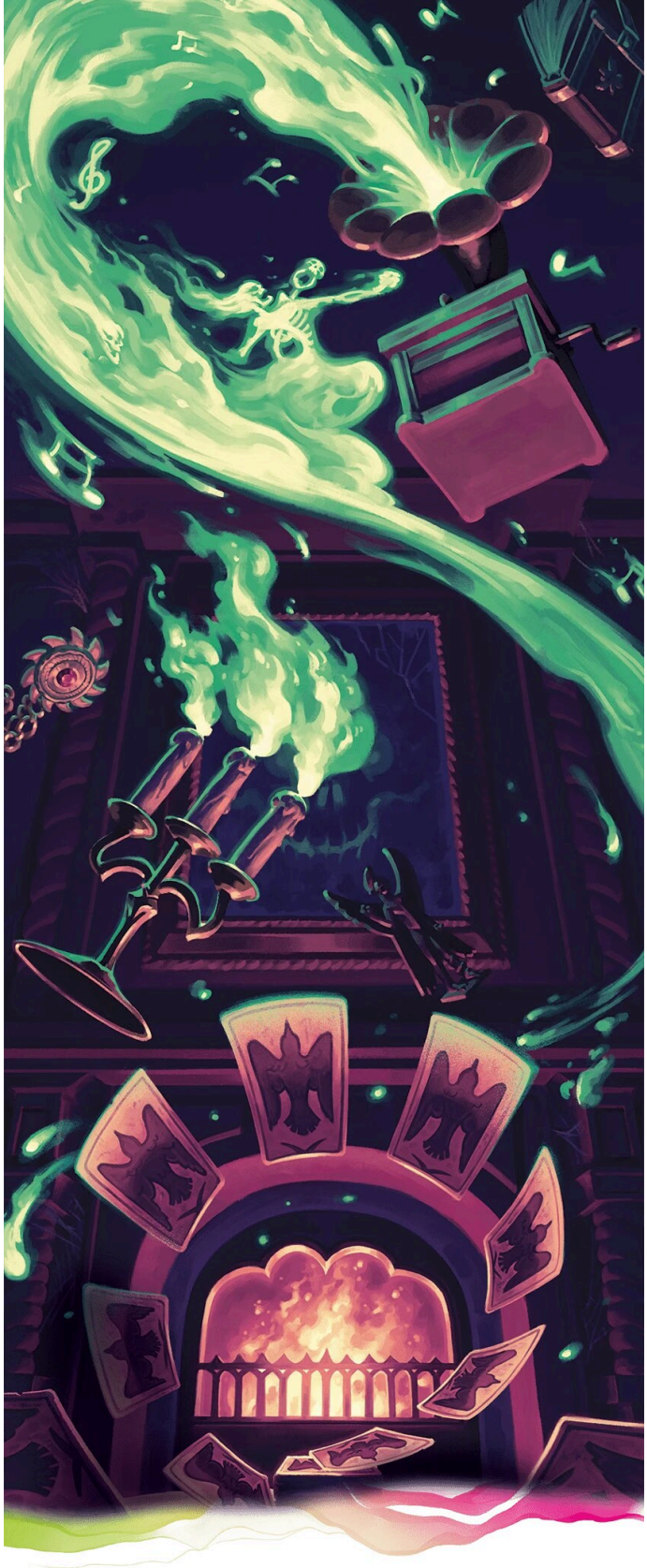
Когда наступает время действовать, ведите рассказ настойчиво. Говорите быстро, короткими рывками. Меньше внимания ощущениям, больше — образам: багровые брызги, а откуда — кто знает? Вежливо требуйте от игроков быстрых решений: «Спорить некогда — что вы делаете?»

Надёжность и доверие

Надёжность и доверие для ваших хоррор-приключений не менее важны, чем зловещие потрясения. Частые предательства делают игроков нерешительными, поэтому подчёркивайте, что определённым людям и местам можно доверять, через повторяющиеся благополучные встречи.

Заканчивайте на самом интересном

Оставляйте у игроков желание сыграть снова. Завершая сессию, воспользуйтесь одним из приёмов, чтобы оборвать её на самом интересном: намекните на новую угрозу, осложните существующие планы, поднимите ставки, введите новую загадку, покажите появление врага, измените мир или иначе потрясите персонажей. Затем объявите перерыв, прежде чем игроки успеют отреагировать.



Свет, музыка и реквизит создают пугающую атмосферу
ALEJANDRO PACHECO

Проклятые Бастионы

Правила Бастионов из «Руководства Мастера» позволяют персонажам обзаводиться убежищами, где можно отдохнуть и накопить ресурсы между приключениями, но и эти оплоты не вне досягаемости Туманов.

Бастионы в Туманах

Бастионы в Доменах Ужаса хорошо работают в кампаниях, сосредоточенных на одном домене, или там, где Тёмные лорды вряд ли закроют границы и отрежут персонажей от их Бастионов.

Персонажи могут создавать Бастионы в любом домене. Домены Борка, Даркон, Ламордия, Мордент и Земли Теней хорошо подходят для Бастионов из-за своих размеров или отстранённости Тёмных лордов. Можно дать персонажам унаследовать одно или несколько существующих строений — разрушенную крепость, уединённую башню или дом, недавно очищенный от призраков. Заняв такое строение, персонажи могут перестроить его по своему вкусу.

Как Тёмные лорды отнесутся к Бастионам, решаете вы, но не выстраивайте сюжеты, враждебные самой идее Бастиона. Тёмный лорд может не замечать Бастион, заинтересоваться им или использовать его как ещё один способ привязать персонажей к своему домену.

Проклятые бастионы

Проклятые Бастионы страдают от необычных сверхъестественных происшествий. Поначалу это могут быть непредсказуемые неприятности, но сообразительные персонажи способны обратить наваждения себе на пользу.

Если вы используете эту систему, первое особое сооружение, которое персонажи создают в своём Бастионе, оказывается Проклятым. Для Проклятого особого сооружения действуют следующие правила:

Незаменимость. Проклятое особое сооружение нельзя заменить, пока оно остаётся Проклятым.

Повторение. Пока в Бастионе есть хотя бы одно Проклятое особое сооружение, каждый раз, когда персонаж получает новое особое сооружение или заменяет одно другим, бросайте любую кость; при чётном результате новое сооружение оказывается Проклятым.

Когда персонаж отдаёт приказ Проклятому особому сооружению или приказ Поддержание всему Бастиону, бросьте 1к6; при результате 1 бросьте по таблице «Наваждения Бастиона» и обратитесь к разделу «Описания наваждений», чтобы узнать, что произойдёт. За один ход Бастиона может случиться только одно наваждение.

Наваждения Бастиона

1к100	Наваждение
01–07	Проклятый работник
08–15	Вольный дух
16–22	Дружелюбное привидение
23–29	Потайная комната
30–38	Гроза
39–47	Живые мертвецы
48–55	Путники тумана
56–63	Таинственный жрец
64–71	Злая удача
72–79	Полтергейст
80–86	Искривление пространства
87–93	Призрачное видение
94–100	Гости-вистани

Описания наваждений

Наваждения из таблицы «Наваждения Бастиона» описаны здесь в алфавитном порядке.

Проклятый работник. Один из наёмных работников вашего Бастиона проклят. Пока проклятие действует, он не покидает управляемое им особое сооружение, а любая работа в этом сооружении занимает вдвое больше времени.

Вольный дух. Случайное особое сооружение вашего Бастиона становится Проклятым. Если все особые сооружения Бастиона уже Прокляты, Мастер бросает заново по таблице «Наваждения Бастиона».

Дружелюбное привидение. Благой дух вселяется в наёмного работника по выбору Мастера. Если особое сооружение, где тот работает, производит предметы или золотые монеты, оно производит вдвое больше обычного, пока дух остаётся в работнике. Через 14 дней дух уходит.

Потайная комната. Духи открывают в вашем Бастионе потайной чулан. Добавьте к Бастиону пространство размером 5 на 5 футов. На усмотрение Мастера внутри может что-то находиться.

Гроза. Приказы «Торговля», отданные в этот ход, не действуют (включая тот, что вызвал это наваждение, если это так). Если у вас есть Генератор молний, это Наваждение Бастиона не действует.

Живые мертвецы. Из Туманов ковыляет толпа безмозглой нежити. Происходит событие Бастиона Атака, но для него бросается 3к6 вместо 6к6.

Путники тумана. Поднимаются Туманы, и из них выходят 1к4 чужаков, ищущих приюта. Если в вашем Бастионе есть место, они присоединяются как наёмные работники. Иначе они задерживаются на 1к4 дня, а затем исчезают в Туманах.

Таинственный жрец. У Бастиона появляется жрец в капюшоне, привлечённый наваждением. Бросьте любую кость. В зависимости от того,



Тёмные силы могут вторгнуться в любое убежище, даже в личный Бастион персонажей
EREL MAATITA

выпало чётное или нечётное число, происходит одно из следующего:

Инквизитор (чётное). Жрец оказывается охотником на ведьм. Если у вас есть Древний алтарь, Магический кабинет, Кабинет диковин или Салон для сеансов в вашем Бастионе, жрец уничтожает его, и вы должны заменить сооружение другим особым сооружением. Если в Бастионе нет ни одного из этих сооружений, происходит событие Бастиона Исключительная возможность.

Экзорцист (нечётное). Жрец оказывается экзорцистом. Если у вас есть Реликварий, Ризница, Святилище или Убежище в вашем Бастионе, жрец предлагает снять наваждение с одного сооружения. Если вы соглашаетесь, выберите одно Проклятое сооружение; оно перестаёт быть Проклятым.

Злая удача. Ваш Бастион преследуют несчастные случаи и невезение. Приказы Сбор, отданные в этот ход, не действуют (включая тот, что вызвал это наваждение, если это так).

Полтергейст. Бастион одолевают беспорядочные происшествия. Приказы Усиление и Исследование, отданные в этот ход, не действуют (включая тот, что вызвал это наваждение, если это так).

Искривление пространства. Природа особого сооружения Бастиона меняется. Бросьте 1к4. При результате 4 замените одно особое сооружение Бастиона другим, которому вы соответствуете; иначе увеличьте размер Тесного особого сооружения вашего Бастиона до Просторного, а Просторного — до Обширного, бесплатно.

Призрачное видение. Разыгрывается призрачное видение события прошлого. Вы получаете некоторое понимание духов, обитающих в вашем Бастионе, или истории окрестных земель, словно под действием заклинания Знание легенд.

Гости-вистани. Ваш Бастион навещают странники-вистани, привлечённые рассказами об обитающих в нём духах. В обмен на ночлег они предлагают открыть вашу судьбу, сотворив заклинание Гадание или проведя чтение Тарокки (см. приложение А). Если вы их прогоните, они уйдут, но особое сооружение наивысшего уровня в вашем Бастионе, ещё не являющееся Проклятым, станет Проклятым.



Духи и мрачные тайны населяют Бастионы в Полупланах Ужаса
PEDRO CARDOSO

Особые сооружения

Уровень	Особое сооружение	Требования	Приказ
5	Голубятня	Нет	Изготовление
5	Салон для сеансов	Нет	Исследование
9	Древний алтарь	Нет	Усиление
9	Кабинет диковин	Нет	Торговля
9	Лазарет	Владение навыком Медицина	Изготовление
13	Генератор молний	Нет	Усиление
13	Хранилище духов	Нет	Исследование
17	Пограничное пространство	Нет	Набор

Особые сооружения

Персонажи могут создавать следующие особые сооружения в дополнение к приведённым в «Руководстве Мастера». Сводка этих сооружений приведена в таблице «Особые сооружения».

Древний алтарь

Сооружение Бастиона 9-го уровня

Требования: Нет
Пространство: Тесное
Наёмные работники: 1
Приказ: Усиление

Древний алтарь — торжественный чертог, где можно приносить подношения таинственным силам.

Усиление: очистить Проклятое сооружение. Вы поручаете наёмному работнику провести обряд длительностью 7 дней, в течение которых вы должны оставаться в Бастионе. По окончании обряда вы должны принести достойную жертву — денежную (1000 ЗМ) или кровавую (свежий труп хотя бы одного Большого существа либо четырёх Средних, не являющихся Конструктами или Нежитью). Если вы приносите кровавую жертву, бросьте по таблице «Наваждения Бастиона». По завершении обряда жертва уничтожается. Выберите Проклятое особое сооружение в этом Бастионе или в связанном с ним; оно перестаёт быть Проклятым.

Кощунственный оберег. Проведя Долгий отдых у своего Древнего алтаря, вы получаете магический Оберег, который действует 7 дней или до использования. Вы можете использовать Оберег действием Магия, чтобы сотворить Голод Хадара без Материальных компонентов. Вы не можете получить этот Оберег снова, пока он у вас есть.

Кабинет диковин

Сооружение Бастиона 9-го уровня

Требования: Нет
Пространство: Тесное
Наёмные работники: 1
Приказ: Торговля

Кабинет диковин — небольшой салон, чулан или прихожая, где можно хранить и описывать необычные предметы и занятные редкости.

Торговля: приобрести диковины. Отдавая этому сооружению приказ «Торговля», вы снабжаете его работника определённой суммой золота и поручаете закупить странные предметы у необычных поставщиков. Работник возвращается в Бастион с одним или несколькими магическими предметами через 28 дней. Ваши вложения определяют редкость этих предметов, а их количество зависит от числа Проклятых особых сооружений в Бастионе на момент возвращения работника, как показано в таблицах «Вложения в диковины» и «Собранные диковины».

Вложения в диковины

Вложение	Редкость предмета
150 ЗМ	Обычный
600 ЗМ	Необычный
6000 ЗМ	Редкий
60 000 ЗМ	Очень редкий

Собранные диковины

Проклятые сооружения	Полученные магические предметы	Шанс проклятого предмета (1к100)
0	1	—
1–2	1–2 (подбросьте монету)	01–10
3–5	1к3	01–20
6	1к4	01–25

Чтобы определить, сколько магических предметов принесёт ваш работник, сосчитайте Проклятые особые сооружения в Бастионе, затем бросьте кость, указанную в столбце «Полученные магические предметы» таблицы «Собранные диковины». Мастер бросает по столбцу «Шанс проклятого предмета (1к100)», чтобы определить, несёт ли один из предметов проклятие. Мастер выбирает, какой предмет проклят, и определяет природу проклятия.

Для каждого полученного магического предмета бросьте по таблице из раздела «Случайные магические предметы» в «Руководстве Мастера» соответствующей редкости, чтобы определить, что это за предмет. (Тему сокровищ выберите случайно.)

Лазарет

Сооружение Бастиона 9-го уровня

Требования: Владение навыком Медицина
Пространство: Просторное
Наёмные работники: 2
Приказ: Изготовление

Лазарет обеспечивает неотложную помощь и постоянный уход раненым или больным обитателям Бастиона.

Варианты изготовления. Отдавая этому сооружению приказ «Изготовление», выберите один из следующих вариантов:

Изготовление: противоядие. Вы поручаете работникам сооружения изготовить два флакона Противоядия. Работа занимает 7 дней и не требует денег. В ходе изготовления вы можете потратить 50 ЗМ, чтобы улучшить один флакон противоядия, или 100 ЗМ, чтобы улучшить оба. Улучшенное противоядие завершает состояние Отравленный у существа, которое его выпьет. Через 28 дней улучшенное противоядие теряет это свойство.

Изготовление: улучшенное зелье лечения. Вы поручаете работникам сооружения повысить силу не более чем двух зелий лечения. Вы должны предоставить зелья для улучшения; работа занимает 14 дней. *Зелье лечения* становится Зельем лечения (большого). По достижении 13-го уровня вы можете предоставить не более двух *зелий лечения* (большого), каждое из которых становится Зельем лечения (превосходного).

Сортировка раненых. Когда ваш Бастион атакован и вы бросаете кости, чтобы определить, сколько Защитников Бастиона потеряно, вы можете перебросить столько этих костей, сколько работников в этом сооружении. Вы обязаны использовать новый результат.

Расширение сооружения. Вы можете расширить Лазарет до Обширного сооружения, потратив 2000 ЗМ. При этом Лазарет получает двух работников, а количество противоядий или *зелий лечения*, которые вы можете улучшить за раз, увеличивается до четырёх.

Генератор молний

Сооружение Бастиона 13-го уровня

Требования: Нет
Пространство: Просторное
Наёмные работники: 1
Приказ: Усиление

Генератор молний преобразует атмосферное электричество для самых разных полезных нужд.

Оберег электромантии. Проведя Долгий отдых в своём Генераторе молний, вы получаете 8к6 урона Электричеством и магический Оберег, действующий 7 дней (правила см. в «Руководстве Мастера», раздел «Обереги»). У Оберега 3 заряда. Вы можете потратить 1 заряд

Оберега, чтобы сотворить заклинание Телекинез. Когда все заряды потрачены, Оберег исчезает.

Оживление. Когда вы сотворяете заклинание Оживление и Воскрешение в этом сооружении, стоимость его Материальных компонентов уменьшается на 1000 ЗМ (минимум 0).

Усиление: молния жизни. Работник сооружения направляет энергию Генератора, чтобы сотворить заклинание Оживление вещей, нацелив его на один Большой или Огромный объект по вашему выбору в Бастионе. Длительность заклинания — 7 дней, и оно не требует Концентрации.

Пограничное пространство

Сооружение Бастиона 17-го уровня

Требования: Нет
Пространство: Обширное
Наёмные работники: 1
Приказ: Набор

Ваш Бастион соединяется с непостижимым полуплано́м, полным огромных пустых пространств и странных существ. Это особое сооружение не занимает места в Бастионе: вход в него появляется в чуланах, лазах и тенях других основных и особых сооружений. Работник, ведающий этим сооружением, защищает обитателей Бастиона от случайных сущностей, выскальзывающих из полуплана. Это сооружение всегда считается Проклятым.

Тёмные сделки. Вы можете войти в это сооружение и блуждать в нём 7 дней, советуясь и торгуясь с обитающими там странными сущностями. Если за это время вы покинете Бастион, вы не получите никакой выгоды. По истечении седьмого дня вы получаете черту Тёмного дара на ваш выбор (см. главу 1). Одновременно у вас может быть только одна черта, полученная таким образом; если вы пользуетесь этим преимуществом, уже имея такую черту, новая черта по истечении семи дней заменяет прежнюю, полученную от этого сооружения.

Набор: чужак. Отдавая этому сооружению приказ «Набор», вы поручаете его работнику провести обряд и попросить помощи у сущности из полуплана. Обряд занимает 7 дней и стоит 1000 ЗМ. По его окончании бросьте любую кость. При нечётном результате призванная сущность отказывает вам и убивает работника, а сооружение нельзя использовать до вашего следующего хода Бастиона, когда работника заменят бесплатно; при чётном результате сущность соглашается и поселяется в вашем Пограничном пространстве.

Пока сущность обитает в вашем Пограничном пространстве, она считается Защитником Бастиона, и если ваш Бастион атакован, каждая такая сущность уменьшает на 1 число костей, которые вы бросаете для определения потерь среди Защитников Бастиона. Вы можете не считать сущность Защитником Бастиона — тогда вы не вправе призвать её на защиту, и она действует согласно своей природе, используя блок статистики Несказанного ужаса (см. главу 5). Одновременно в вашем Пограничном пространстве может быть до трёх сущностей. Вычитайте потерянных из списка Защитников Бастиона.

Голубятня

Сооружение Бастиона 5-го уровня

Требования: Нет
Пространство: Тесное
Наёмные работники: 1
Приказ: Изготовление

В Голубятне гнездится столько воронов, каков ваш уровень персонажа. Всякий раз, когда в сооружение входит существо, птицы жутковато следят за его движением, и в их глазах-бусинах читается непостижимый разум.

Изготовление: талисман Тумана. Отдавая этому сооружению приказ «Изготовление», вы можете поручить работнику разослать воронов к разным связным в Домене Ужаса, который вы прежде посещали или о котором слышали от существа, там побывавшего. Работа занимает 21 день, в течение которых в сооружении не может происходить ничего иного.

По истечении этого срока работник изготавливает талисман Тумана (см. введение), связанный с выбранным Доменом Ужаса.

Вороны-вестники. Каждый раз, завершая Долгий отдых в своём Бастионе, вы можете отправить одного ворона с письменным посланием не длиннее 25 слов существу, с которым встречались, или существу, описанному вам тем, кто с ним встречался. Получив послание, адресат может ответить тем же способом, привязав ответ к ворону. Независимо от того, ответил адресат или нет, ворон возвращается в голубятню через 7 дней.

Так вы можете отправить послание на любое расстояние, но адресат должен находиться на том же плане существования, что и ваш Бастион, либо в полуплане, связанном с вашим Туманами Равенлофта. Ворон-вестник доставляет послание вопреки любым магическим оберегам и прочим преградам, включая Туманы и закрытые границы Домена Ужаса. Если ворон не может доставить послание, он возвращается в вашу голубятню через 7 дней с нетронутым письмом.

Салон для сеансов

Сооружение Бастиона 5-го уровня

Требования: Нет
Пространство: Тесное
Наёмные работники: 1



Инструменты прорицания, такие как спиритические доски и колоды Тарокки, обычны для салонов для сеансов
COUPLEOFKOOKS

Приказ: Исследование

В Салоне для сеансов истончается завеса между миром живых и миром мёртвых.

Исследование: гадание. Отдавая этому сооружению приказ «Исследование», вы поручаете его работнику предсказать вашу судьбу: бросив кости, истолковав чайные листья, проведя чтение Тарокки или иным способом. После предсказания вы получаете Героическое вдохновение. Вы не можете получить это преимущество снова, пока не завершите Долгий отдых.

Разговор с мёртвыми. Проведя Долгий отдых в своём Салоне для сеансов, вы можете немедленно сотворить заклинание Разговор с мёртвыми без траты ячейки заклинаний и без Материальных компонентов. Сотворяя его так, вы можете выбрать целью любое умершее существо, чьё имя знаете, если у вас есть часть его останков (пепел или кость) или предмет, важный для него при жизни (брошь или его излюбленное оружие). Цель говорит через принадлежность в Салоне для сеансов — хрустальный шар или спиритическую доску.

Хранилище духов

Сооружение Бастиона 13-го уровня

Требования: Нет
Пространство: Просторное
Наёмные работники: 1
Приказ: Исследование

Хранилище духов магически защищено, чтобы заключать и изгонять злобных духов и иные сверхъестественные силы. Полки этого тёмного хранилища уставлены одержимыми портретами, проклятыми реликвиями и прочими жуткими диковинами. Это сооружение всегда считается Проклятым.

Сокровенное знание. Проведя Долгий отдых в своём Хранилище духов, вы получаете один из следующих магических Оберегов:

Оберег экзорцизма. Вы можете использовать Оберег действием Магия, чтобы сотворить Рассеивание добра и зла или Снятие проклятия без Материальных компонентов.

Оберег злословия. Вы можете использовать Оберег действием Магия, чтобы сотворить Сглаз (версия 3-го уровня) или Наложение проклятия без Материальных компонентов.

Оберег действует 7 дней или до использования. Заклинательная характеристика для заклинаний Оберега — Интеллект, Мудрость или Харизма (выбирайте каждый раз при получении Оберега).

Исследование: вопросить оккультное. Отдавая этому сооружению приказ «Исследование», вы или его работник изучаете разные реликвии и допрашиваете заключённые в Хранилище духов сущности. Работа занимает 7 дней. По её окончании бросьте 1к6. При результате 1 труд оказывается изнурительным для разума: если исследование вели вы, вы получаете 6к6 урона Психической энергией, а если работник — он немедленно умирает, и сооружение нельзя использовать до вашего следующего хода Бастиона. Иначе вы или работник получаете сведения так, будто успешно сотворили заклинание Связь с иным планом. Работник передаёт вам всё узнанное при следующем разговоре.



Ведьма с Ведьмовской кровью в домене Тепест вызывает видения роковой судьбы искателей приключений

SEAN A. MURRAY

Любой страх может обрести ужасающую жизнь среди Доменов Ужаса. Каждый домен подчёркивает собственный особый ужас или оттенок макабрического. Глава 2 представляет множество Доменов Ужаса и их Тёмных лордов, но вы можете смешивать легендарное зло, неожиданных чудовищ и мрачные декорации в собственные жуткие творения.

Эта глава рассказывает, как создать Домен Ужаса, начиная с определения его Тёмного лорда — злодея в сердце домена. Описания различных жанров ужаса также дают ориентиры и вдохновение для ваших творений.

Тарокка и случайные таблицы

В этом разделе приведены случайные таблицы, совместимые с колодой Тарокки (см. приложение А). Вот как использовать колоду Тарокки — или игральные карты — вместо к10 для получения случайных результатов:

1: Уберите Высшую колоду. Уберите все карты Высшей колоды, оставив только карты с номерами от одного до девяти плюс мастера масти.

2: Вытяните карту. Убедитесь, что колода хорошо перемешана, и тяните сверху.

3: Сверьтесь с таблицей. Найдите результат в таблице по номеру карты; в колоде Тарокки мастер масти считается десяткой.

Используя колоду Тарокки, вы можете позволить масти карты добавить результату дополнительный смысл. Четвёрка монет подтолкнёт связать эту грань Тёмного лорда с богатством, а четвёрка мечей даст толкование, коренящееся в насилии. Приложение А подробно описывает толкования карт колоды Тарокки.

Создание Тёмного лорда

Домены — одновременно отражения и темницы для заточённых в них Тёмных лордов. Придумывая Домен Ужаса, сначала определитесь с его главным противником и узником — Тёмным лордом. Следующие разделы подробно описывают, как разработать Тёмного лорда как ключевого противника ваших хоррор-приключений.

Создание вашего Тёмного лорда

Воспоминания, желания, ошибки и злодеяния Тёмного лорда формируют домен и его обитателей. В этой главе приведены таблицы с вопросами и мотивами, связанными с прошлым и нравом Тёмного лорда. Выбирайте или

Глава 4

Создание Доменов Ужаса

получайте подсказки случайно, чтобы развить своего Тёмного лорда, либо используйте записи таблиц как источник вдохновения.

Чтобы создать Тёмного лорда, выполните следующие шаги:

Шаг 1: выберите жанры. К каким жанрам ужаса относится ваш Тёмный лорд? Используйте принципы этих жанров при его разработке.

Шаг 2: определите его прошлое. Кем был Тёмный лорд до того, как обратился к безнадёжному злу? Какие устремления и пороки толкнули его на чудовищные поступки? Как он впервые привлёк внимание Тёмных сил? Раздел «Прошлое Тёмного лорда» содержит множество подсказок для истории происхождения вашего Тёмного лорда.

Шаг 3: определите его сущность. Какую чудовищную форму принимает зло вашего Тёмного лорда? Обратитесь к каждому жанру, выбранному на шаге 1, и сверьтесь с его разделами «Сущности злодея» и «Муки злодея». Смело смешивайте таблицы разных жанров, чтобы добиться нужного впечатления.

Жанры ужаса

Истории ужасов охватывают самые разные жанры. Одна повесть исследует гротеск, искажая плоть и кости в извращения живого; другая может быть фантастической и философской, используя неупокоенных призраков для размышлений о природе души.

Прежде чем приступать к созданию Тёмного лорда, подумайте, какие жанры ужаса вам хочется исследовать. Таблица

«Жанры ужаса» описывает шесть основных жанров, рассмотренных далее в этой главе, и их характерные мотивы. Если вы не знаете, с чего начать, воспользуйтесь таблицей, чтобы понять, какие мотивы вам интересны, воодушевляют или пугают. Дальнейшие разделы главы также раскрывают ключевые принципы каждого жанра, определяющие, как вы будете разрабатывать Тёмного лорда, домен и приключения в нём.

Жанры ужаса

Жанр	Персонажи историй этого жанра…	Общие мотивы
Телесный ужас	Исследуют непредсказуемость плоти.	Кровавые подробности, утрата власти над телом, паразитические заражения
Космический ужас	Сталкиваются с непостижимой собственной ничтожностью.	Безликие ужасы, бесконечные пустоты, немигающие глаза
Тёмное фэнтези	Сражаются с мрачным злом и порочной магией.	Антигерои, злое колдовство, туманные леса
Народный ужас	Разоблачают древние запреты и обычаи.	Загадочные предания, культы в масках, уединённые городки
Истории о призраках	Размышляют о смертности и трагических судьбах.	Ветхие особняки, бесплотные наваждения, старые руины
Готический ужас	Противостоят страстям и злу внутри себя.	Древние замки, сильные чувства, померкшее великолепие

Эти жанры не исключают друг друга. Смело смешивайте темы разных жанров, создавая уникальную и пугающую историю. В конце главы кратко описано ещё несколько жанров, которые стоит рассмотреть.

Прошлое Тёмного лорда

Каждый Тёмный лорд совершил непростительные деяния, привлёкшие внимание Тёмных сил. И всё же Тёмные лорды — личности, у которых когда-то были дом, детство и семья. Следующие разделы рассматривают разные стороны жизни Тёмного лорда до заточения.

Прошлая жизнь

Какие обстоятельства и решения толкнули Тёмного лорда на его извращённый путь? Выберите или получите случайно не менее трёх вопросов из таблицы «Прошлая жизнь» и ответьте на них. Если тот же вопрос выпадет снова, возьмите вопрос строкой выше или ниже.

Прошлая жизнь

1к10	Вопрос
1	Верит ли Тёмный лорд, что у него есть надежда на искупление? Хочет ли он его?
2	Как Тёмный лорд отвечал на вызов?
3	Какой идеал или взгляд направляет главные поступки Тёмного лорда?
4	Какие места и обстоятельства сформировали юность Тёмного лорда?
5	Что побуждало Тёмного лорда продолжать чудовищные деяния?
6	Какого человека, места или предмета Тёмный лорд желает больше всего?
7	Каким было первое порочное деяние Тёмного лорда?
8	Чьего уважения жаждал Тёмный лорд?
9	Кто причинил Тёмному лорду боль?
10	Кто любил Тёмного лорда?

Тёмный катализатор

Тёмные чувства способны исказить идеалы во что-то зловещее. Выберите или получите случайно хотя бы одну подсказку из таблицы «Тёмный катализатор», чтобы определить, что подтолкнуло падение Тёмного лорда.

Тёмный катализатор

1к10	Нечто в прошлом Тёмного лорда…
1	Породило в нём одержимость властью.
2	Восхваляло его чудовищные деяния.
3	Толкнуло его к кровавой мести.
4	Потворствовало его излишествам и порокам.
5	Усилило его склонность к насилию.
6	Разожгло всепоглощающий страх утраты.
7	Побудило его обратиться к высшей силе.
8	Лишило его сочувствия к другим.
9	Посеяло паранойю, заставляя его постоянно испытывать верность союзников.
10	Подстегнуло его к погоне за совершенством.

Порочные амбиции

У каждого Тёмного лорда есть главное устремление или цель, толкающие его на злодеяния. Эти недостижимые цели питали его падение и движут его столкновениями с

Порочные амбиции

1к10	Тёмный лорд...
1	Ищет ученика или наследника.
2	Ищет способы забыть прошлое.
3	Жаждет божественной или потусторонней силы.
4	Ищет способы избавиться от одиночества.
5	Неотступно преследует перевоплощение возлюбленного существа.
6	Разыскивает предмет или артефакт.
7	Жаждет мести человеку или идеалу.
8	Бьётся над тем, чтобы обмануть смерть.
9	Хочет быть героем — но извращённым до предела.
10	Желает быть прекрасным и вызывать восхищение.

искателями приключений в его домене. Выберите или получите случайно такую цель из таблицы «Порочные амбиции».

Вмешательство Тёмных сил

Подумайте, как Тёмный лорд привлёк внимание Тёмных сил. По совершении деяния исключительной порочности Туманы забирают Тёмного лорда — а возможно, и его дом, — заточая его в новом Домене Ужаса. Поступок, который в итоге отдаёт злодея Туманам, не обязан быть сокрушительным, но должен воплощать зло, достаточно необычное, чтобы Тёмные силы его заметили. Используйте истории Тёмных лордов из главы 2 как источник вдохновения для того, как Туманы заберут вашего Тёмного лорда.

Рождение Тёмного лорда

Запертый в домене, созданном именно как его темница, Тёмный лорд бессмертен, а его величайшее желание всегда чуть недосягаемо. К этому моменту у вас должно сложиться представление о том, кто такой Тёмный лорд, что он совершил, какую форму принимает его зло и как он привлёк внимание Тёмных сил.

Теперь подумайте, как зло Тёмного лорда проявляется в его домене и как оно сталкивает его с искателями приключений и обитателями домена.

Чудовищные обличья

Некоторые Тёмные лорды при заточении претерпевают мучительные превращения: Тёмные силы искажают их облик, чтобы он отражал их зло. Либо Тёмный лорд мог быть чудовищем изначально, а может, обрёл свой облик и силы через собственные деяния или проклятие.

Подумайте, каким видят вашего Тёмного лорда обитатели его домена. Обратитесь к жанрам ужаса, к которым он относится (далее в этой главе), и используйте разделы жанра «Сущности злодея» и «Муки злодея», чтобы придать форму его чудовищности. Разделы «Сущности злодея» предлагают варианты основной сущности или облика Тёмного лорда в его домене, а «Муки злодея» — мучительные повороты, которыми Тёмные силы могут терзать его и отражать его зло.

Последние штрихи

История Тёмного лорда переплетается с историями искателей приключений и самого домена. Завершая проработку деталей, рассмотрите следующие способы теснее связать Тёмного лорда с его доменом и приключениями в нём.

Бесконечная мука. В каждом домене величайшее желание Тёмного лорда остаётся на виду, но всегда недосягаемо. Как мука вашего Тёмного лорда остаётся средоточием истории, которое нельзя не заметить?

Туманные границы. Туманы Равенлофта окружают каждый Домен Ужаса. Тёмные силы дают Тёмным лордам некоторую власть над Туманами на границах их доменов. Позволяет ли ваш Тёмный лорд Туманам действовать беспрепятственно или же они тоже отражают его природу, продлевая круг мучений?

Второстепенные лица. Подумайте, какие НИП поддерживают Тёмного лорда, усиливают исходящую от него угрозу или противостоят ему. Как обитатели домена вписываются в замыслы Тёмных сил, ухудшая и без того тяжкое положение Тёмного лорда?



Домены Ужаса могут быть любого размера и очертаний и черпать вдохновение в любом жанре ужаса

CHRIS SEAMAN

Создание домена

Создав устрашающего Тёмного лорда, приступайте к созданию его собственного Домена Ужаса. Всё в этой земле вдохновлено муками Тёмного лорда или подогнано под них.

Этот раздел содержит указания, которые помогут создать подобающе пугающий и трагический Домен Ужаса.

Создание домена

Как и при создании Тёмного лорда, вы можете выбирать подсказки из таблиц ниже или получать их случайно, прорабатывая детали домена.

Чтобы создать Домен Ужаса, выполните следующие шаги:

Шаг 1: выберите жанры. Большинство Доменов Ужаса вдохновлены теми же жанрами ужаса, что формируют заточённого в них Тёмного лорда, но вы вольны добавлять элементы других жанров.

Шаг 2: проработайте детали. Каковы отличительные черты домена? Как они отражают и искажают прошлое Тёмного лорда, усиливая его муки? Раздел «Мрачные детали» содержит несколько таблиц с подсказками, позволяющими подогнать домен под его главного узника.

Шаг 3: создайте приключения. Какие приключения ждут персонажей в этом домене? Обратитесь к жанрам, выбранным на шаге 1, и загляните в их разделы «Завязки приключений» и «Места приключений» за вдохновением.

Шаг 4: выберите чудовищ. Жанры далее в этой главе содержат таблицы с множеством чудовищ, отвечающих духу каждого жанра. Сверьтесь с ними и выберите, какие пугающие существа будут преследовать персонажей в домене. Если ни одно из предложенных чудовищ не подходит вашему замыслу, вы можете переосмыслить или изменить их либо взять другие.

Мрачные детали

Строения, природа, приметные места и существа домена отражают мерзкое прошлое Тёмного лорда. Этот раздел содержит подсказки для проработки элементов домена и увязывания их с заточённым Тёмным лордом.

Элементы домена

1к10	Вопрос
1	Какие звуки, запахи, цвета или символы пронизывают домен?
2	Где Туманы появляются помимо границ домена? Какие образы и звуки населяют Туманы в домене и рядом с ним?
3	Что видно в небе? Есть ли смена дня и ночи? Какая стоит погода?
4	Как в целом относится культура домена к Тёмному лорду?
5	Чего культура домена боится или что считает запретным?
6	Что культура домена празднует?
7	Чего в домене не хватает и чем обитатели это возмещают?
8	Как выглядят строения домена? Они новые или старые?
9	К какому типу местности относится домен (например, арктика, пустыня, лес)?
10	Какими оправданиями обитатели, если вообще, убеждают себя, что в домене всё в порядке?

Не увязайте в подробностях того, как устроено работающее общество. Погода, экосистемы и земледелие в домене не обязаны подчиняться логике. Обыденные детали могут отойти на задний план, пока ваши приключения сосредоточены на угрозах домена.

Элементы домена

Прежде всего домен — мучительная темница для своего Тёмного лорда. Ощутимые зрелища, звуки и запахи домена должны намекать на его былые злодеяния или служить Тёмным силам орудием пытки главного узника.

Выберите или получите случайно не менее трёх вопросов из таблицы «Элементы домена» и ответьте на них. Если тот же вопрос выпадет снова, возьмите вопрос строкой выше или ниже.

Тени Тёмного лорда

1к10	Домен отражает...
1	Запрет, который нарушил Тёмный лорд.
2	Того, кого Тёмный лорд убил.
3	Того или то, что Тёмный лорд любил — и потерял.
4	Сокровенное знание, которого Тёмный лорд искал, но не смог обрести.
5	Обычай, священный для родины Тёмного лорда.
6	Крайнее насилие, совершённое Тёмным лордом.
7	Величайшее искушение Тёмного лорда.
8	Того, кого Тёмный лорд предал.
9	Величайший страх Тёмного лорда.
10	Свидетельство самого мерзкого деяния Тёмного лорда.

Не бойтесь сочетать детали неожиданно — чем противоестественнее и отталкивающе, тем лучше.

Тени Тёмного лорда

Черты домена — постоянные, болезненные и символические напоминания о порочном прошлом Тёмного лорда. Выберите или получите случайно хотя бы одну подсказку из таблицы «Тени Тёмного лорда», чтобы определить, как домен отражает его историю. Постарайтесь увязать результаты с вашими ответами на вопросы из «Элементов домена».

Выпустите свой ужас

К этому моменту у вас должно накопиться немало сведений о вашем Тёмном лорде и его домене. Перечитайте записи, свяжите элементы, наметьте повторяющиеся темы и подумайте, как предвестить обстоятельства, вокруг которых развернутся приключения. Иметь ответы на все вопросы сейчас не обязательно: многие детали можно определить по ходу приключений или сосредоточившись на том, что притягивает ваших игроков. Примеры полностью проработанных Тёмных лордов и доменов см. в главе 2.

Жанры ужаса

Следующие разделы дают обзор нескольких жанров ужаса. Используйте их для вдохновения при создании собственных приключений, Тёмных лордов и Доменов Ужаса или для проработки доменов, представленных в главе 2. Смешивайте элементы разных жанров, создавая собственные, неповторимо пугающие сочетания.

Телесный ужас

Телесный ужас исследует страх перед отказывающим телом. Истории этого жанра рассказывают о непредсказуемости плоти: о том, что крепкое здоровье может быть иллюзией и что мы, возможно, вынашиваем то, что нас пожрёт. Примеры включают *«Чужого»* и *«Муху»*.

Принципы телесного ужаса

Учитывайте следующие принципы, создавая Тёмных лордов и домены с темами телесного ужаса:

Глубина превращения. Телесные превращения обычны и затрагивают не только тела. Объекты, архитектура и природа тоже могут обре-



тать человекоподобие.

Аберрации плоти. Персонажи страдают от аберрантного или чрезмерного разрастания — органов, несуразных отростков или противоестественных тканей.

Кровавые подробности — побочный эффект. Хотя кровавые подробности могут выходить в историях телесного ужаса на первый план, чаще они лишь следствие рассказа о страхе перемен, инаковости, смертности, увечья или болезни.

Кровавые подробности не обязательны. Телесный ужас не обязан быть грязным. Обмен телами, обращение в камень или обретение идеального облика тоже относятся к этому жанру.

Настоящая инвалидность не является ужасом. В телесном ужасе есть традиция изображать инвалидность чудовищной. Избегайте этого приёма.

Злодеи телесного ужаса

Телесное превращение само по себе не делает злодеем. Злодеи приключений телесного ужаса взращивают зло заодно с аберрантными превращениями, поражающими их облик и окружение.

Сущности злодея

Злодеи этого жанра часто трагичны — будь то культисты, претерпевающие насильственную метаморфозу, или учёные, пытающиеся продлить себе жизнь. Выберите из таблицы «Злодеи телесного ужаса» или бросьте по ней, чтобы придумать подходящего жанру злодея.

Злодеи телесного ужаса

1к10	Злодей — это...
1	Брошенный гомункул, созданный по образу ребёнка своего творца.
2	Учёный, который в надежде сохранить супругу жизнь прирастил его к собственному телу.
3	Грибная масса, умнеющая с каждой поглощённой разумной жизнью.
4	Ангел-хранитель, одержимый мерзкой кровью убитых им демонов.
5	Умирающий правитель, одержимый созданием нового тела, чтобы продолжить царствование.
6	Опухоль, одержимая разумом мёртвого мага, который стремится отрастить себе тело заново.
7	Монарх, который кормит своих детей-людоедов любой ценой.
8	Жрецы забытого бога, пытающиеся взрастить своё божество из плоти верующих.
9	Дом, который помнит своих жильцов и пойдёт на всё, чтобы вернуть их.
10	Скорбящий гробовщик, придающий каждому встреченному лицу черты своей утраченной любви.

Муки злодея

Злодеи этого жанра одновременно черпают силу из сверхъестественных и телесных отклонений и терзаются ими. Выберите из таблицы «Муки телесного ужаса» или бросьте по ней, чтобы определить, какая отвратительная напасть мучает злодея.

Муки телесного ужаса

1к10	Злодей...
1	Носит звериную пасть на туловище.
2	Испещрён глазами, которые никогда не закрываются.
3	Обрастает на конечностях кистями, полными зубов.
4	Страдает от непрестанно разрастающейся грибной массы, прорастающей из конечностей.
5	Заново сшивает собственное тело.
6	Носит под кожей извивающихся паразитов.
7	Может по желанию растворять своё телесное обличье.
8	Отяжелел от вздутых яйцевых мешков.
9	Изнывает от непрекращающегося голода.
10	Не властен над своим превращением в зверя и обратно.

Приключения телесного ужаса

Приключения в землях телесного ужаса часто становятся испытанием на стойкость: персонажи либо продержатся до прихода помощи, либо сами возьмутся кого-то спасать. Иначе приключение может обрести детективный оттенок, требуя от героев раскрыть тёмную тайну, скрытую под обыденностью.

Завязки приключений

Сюжеты телесного ужаса часто исследуют непредсказуемость жизни и разлад между разумом и телом. Выберите из таблицы «Сюжеты телесного ужаса» или бросьте по ней, чтобы придумать приключение этого жанра.

Места приключений

Телесный ужас может случиться где угодно — от обыденных мест до тревожных уголков. Выберите из таблицы «Места телесного ужаса» или бросьте по ней, чтобы придумать место действия ваших приключений.

Чудовища телесного ужаса

Любое чудовище может стать средоточием сюжета телесного ужаса. Понимайте, чего ждут ваши игроки, чтобы исказить эти ожидания. Учтивый эльф, оказавшийся оболочкой, которой управляют разумные черви, напугает не меньше любого потустороннего ужаса. В таблице «Чудовища телесного ужаса» собраны существа, особенно подходящие таким приключениям. Если не указано иное, существа из этой таблицы описаны в «Бестиарии».

Сюжеты телесного ужаса

1к10	Сюжеты приключений
1	Злое проклятие превращает деревенских детей в уродливые статуи.
2	Гости популярного местного званого ужина один за другим начинают поедать себя.
3	На опушке леса оставляют трупы зверей — изменённых и наполовину человеческих.
4	Каждую ночь один горожанин расплавляется.
5	Исчадия проникли в общину, надев трупы умерших.
6	Под городом открываются мясистые катакомбы.
7	Целый квартал заполнен заброшенными домами, целиком состоящими из мимиков.
8	На берег вынесло труп чудовищного левиафана, чьи внутренности всё ещё шевелятся.
9	Стремительное заражение превращает горожан в инкубаторы для гигантских насекомых.
10	Нечто похищает языки городских стражников.

Космический ужас

Космический ужас строится на страхе собственной ничтожности. Этот жанр, вдохновлённый историями мифов Ктулху, исходит из мысли о сущностях столь огромных и столь непостижимых, что мы не способны уразуметь даже простейших их побуждений. Увидеть их — значит потеряться в их величине и в доказательстве того, что мы никогда не значили и не могли значить ничего для мироздания. Примеры включают *«Аннигиляцию»* и *«Сталкера»*.

Места телесного ужаса

1к10	Приключение происходит в...
1	Заросшей лозами, якобы заброшенной тюрьме или лечебнице.
2	Пещеристом нутре мёртвого исполина.
3	Раскинувшемся университете, что старше окружающего его города.
4	Городе из красных мышц, где в опутанные волосами здания вживлены кровоточащие глаза.
5	Лесу обгорелых сосен, увешанных ошмётками плоти.
6	Заброшенной лаборатории, где в сосудах плавают старые опыты.
7	Скотобойне, что изнутри больше, чем снаружи, и полна жертв.
8	Внезапно опустевшем морге.
9	Старой церкви, стоящей над лабиринтом древних тоннелей.
10	Пышном саду, растущем из груды гниющих трупов.

Чудовища телесного ужаса

ПО	Существо
1/8	Головастик слаада
1/2	Телозахватный подлинг*
1	Каррионетка*
2	Бормочущий ротобрюх, Пожиратель интеллекта
3	Падальщик-охотник,* Доппельгангер, Грелл
4	Чёрная слизь, Стригой*
5	Голем из плоти, Красный слаад
6	Медуза, Ком зомби*
7	Синий слаад, Телозахватное растение,* Некрихор,* Некрогрома с фиолетовой плесенью
8	Дьявол цепей
10	Аболет
15	Йитианец*
19	Малый звёздный посланник*
21	Великий звёздный посланник*

*Подробно описано в главе 5

Принципы космического ужаса

Учитывайте следующие принципы, создавая Тёмных лордов и домены с темами космического ужаса:

Бойтесь неизвестного. Будьте туманны. Космический ужас рождается из воображения и неописуемого, а не из подробностей.

Иконография. Культы, запретные книги и странные символы — краеугольные камни космического ужаса.



IVAN SHAVRIN

Непостижимые силы. Космический ужас — о чуждых силах, движимых непонятными человеку побуждениями. Здесь нет ни добра, ни зла, ни закона, ни хаоса.

Отверженность не является ужасом. У этого жанра есть традиция выставлять отверженные группы чудовищными и клеймить психические расстройства. Избегайте таких приёмов.

Уберите привычное. Космический ужас заставляет персонажей постепенно чувствовать себя оторванными от реальности.

Злодеи космического ужаса

Несмотря на грандиозный размах жанра, злодеи космического ужаса чаще всего остаются отдельными существами. Богоподобные ужасы и непостижимые силы могут дёргать за нити ради своих неведомых целей, но противники, с которыми сталкиваются персонажи, — вполне конкретные, подверженные ошибкам люди.

Сущности злодея

Злодеи космического ужаса часто творят кошмарные дела, стремясь к тому, чего сами не могут выразить словами. Выберите из таблицы «Злодеи космического ужаса» или бросьте по ней, чтобы придумать подходящего жанру злодея.

Злодеи космического ужаса

1к10	Злодей — это…
1	Улыбчивый менестрель, чья музыка толкает слушателей на убийство.
2	Жрец, одержимый постройкой убежища от грядущего конца света.
3	Мэр, готовый на всё, лишь бы горожане завершили священное превращение.
4	Астроном, сломленный и заворожённый тем, что увидел среди звёзд.
5	Учёный, стремящийся сделать своё тело идеальным вместилищем для нестареющего существа.
6	Коронер, убеждённый, что вскрываемые им тела содержат тайные послания.
7	Главный библиотекарь древней секты, выискивающий тайны, сокрытые в своих собратьях.
8	Избалованный аристократ, задумавший вырастить культ на корм обитателям чуждого измерения.
9	Исследователь, сознательно вынашивающий в себе могущественную сущность.
10	Иерофант, ищущий врата в чуждый мир, чтобы породить новый мир.

Муки злодея

Злодеи этого жанра наделены противоестественными силами, проистекающими из их изысканий или дарованными чуждыми силами. Выберите из таблицы «Муки космического ужаса» или бросьте по ней, чтобы определить, какая чуждая или душевная мука терзает злодея.

Приключения костического ужаса

Приключения в землях космического ужаса — мрачное, отчаянное дело, где в лучшем случае можно уцелеть относительно невредимым. Высшее зло остановить нельзя, но персонажи могут попытаться временно заточить его.

Завязки приключений

Приключения космического ужаса часто повествуют о том, как чуждые силы способны изменить нас, извратив наши ожидания и отделив от того, что делает нас людьми. Выберите

Муки космического ужаса

1к10	Злодей…
1	Преследуем потусторонними владыками, что шепчут из отражающих поверхностей.
2	Видит сразу несколько измерений.
3	Превращается в давно вымершее существо.
4	Выкрикивает послания из далёкого будущего.
5	Впитывает слова из книг.
6	Лишает любой объект, на котором сосредоточится, всех цветов, кроме одного зловещего.
7	Обнаруживает, что его тело искажается, повторяя облик последнего собеседника.
8	Вынашивает чуждого симбионта в своём мозге.
9	Ходит во сне, рисуя один и тот же символ на всякой встреченной поверхности.
10	Одержим музыкой и меняет облик, воплощая всякую услышанную мелодию.

из таблицы «Сюжеты космического ужаса» или бросьте по ней, чтобы придумать приключение этого жанра.

Места приключений

Космический ужас часто разворачивается там, где предполагается доступ к сокрытому знанию, или в противоестественных, попирающих логику измерениях, далёких от реальности. Выберите из таблицы «Места космического ужаса» или бросьте по ней, чтобы придумать место действия ваших приключений.

Чудовища космического ужаса

Чудовища приключений космического ужаса — часто странные существа, вызывающие в своих жертвах причудливые изменения. В таблице «Чудовища космического ужаса» собраны существа, особенно подходящие таким приключениям. Если не указано иное, существа из этой таблицы описаны в «Бестиарии».

Сюжеты космического ужаса

1к10	Завязка приключения
1	Ребёнок пропал в немыслимо огромном пространстве под собственной кроватью.
2	Нечто выманивает жителей приморского городка по ночам, облачает их в серебро и ведёт топиться в прибое.
3	Странствующий менестрель играет музыку, лишающую сна целые города.
4	Местные пекари начали печь пироги с восхитительной светящейся чуждой синей слизью.
5	Разумный нечестивый том готов на всё, чтобы добраться до группы культистов.
6	Наследники древней секты превращаются в астральных ужасов.
7	Звери местного леса начали уходить умирать в одну и ту же обугленную рощу.
8	Исполинские статуи вокруг города движутся только в сумерках и на рассвете.
9	Персонажам предстоит пережить вечер в погружающемся родовом доме.
10	В библиотеке академии появилось новое крыло, полное чистых книг.

Тёмное фэнтези

Жанр тёмного фэнтези описывает фэнтезийные миры, чьи истории определяются мрачными темами, нигилистическими сюжетами или ужасающими элементами. Тёмным фэнтези может быть любая повесть, сочетающая сверхъестественное с темами ужаса, — будь то фэнтези, пропитанное ужасом, или в остальном реалистичный мир со сверхъестественной угрозой. Примеры включают *«Тёмную башню»* и *«Лабиринт фавна»*.

Места космического ужаса

1к10	Приключение происходит в…
1	Роскошном особняке, где нет людей — кроме прислуги, клянущейся, что хозяин занят.
2	Узкой лесной часовне, чей колокол звонит без умолку.
3	Сокрытом крыле ветхого университета.
4	Измерении безликой белизны, нарушаемой лишь пристально глядящими глазами.
5	Девятом подвале под обычным во всём остальном семейным домом.
6	Небольшом горном трактире, где вечно пахнет рассолом.
7	Ходячем лесу, испещрённом резными немигающими глазами.
8	Канализации, что старше самого города.
9	Побережье, медленно поглощаемом обсидиановым морем.
10	Ветхом маяке, чей огонь вспыхивает через странные промежутки.

Чудовища космического ужаса

ПО	Существо
1/4	Куо-тоа
2	Пожиратель интеллекта, Мимик
3	Мозг в банке,* Грелл, Юань-ти проклятый (тип 1)
5	Вампирский свежеватель разума*
7	Свежеватель разума, Юань-ти мерзость
8	Аберрантный культист, Ночная тварь,* Несказанный ужас*
9	Ми-го*
10	Аболет
11	Шоггот*
12	Гуг*
13	Бехолдер, Ультролот
14	Древнейший*
15	Йитианец*
19	Малый звёздный посланник*
21	Великий звёздный посланник*
23	Сгусток уничтожения

*Подробно описано в главе 5

Принципы тёмного фэнтези

Учитывайте следующие принципы, создавая Тёмных лордов и домены с темами тёмного фэнтези:

Иногда зло побеждает. Добро побеждает не всегда. Злодеи, обладающие большой властью и не встречающие сопротивления, могут процветать.



IVAN SHAVRIN

Мало магии. Магия и магические предметы могут быть реже или требовать сделки либо жертвы для использования.

Нравственная неоднозначность. Границы между добром и злом размыты. Выбор сводится к тому, чтобы предпочесть наименее скверный исход.

Злодейские деяния. Продажность и подозрительность процветают и в организациях, и среди людей.

Герои поневоле. Антигерои обычны — персонажи, запятнанные злом этого мира, или те, кто отказывается считаться героем.

Злодеи тёмного фэнтези

Зловещие личности оставляют след на доменах тёмного фэнтези — гнетущей архитектурой, неизбежной пропагандой или ранами истощённой природы.

Сущности злодея

Злодеи занимают влиятельные места в доменах тёмного фэнтези. Выберите из таблицы «Злодеи тёмного фэнтези» или бросьте по ней, чтобы придумать подходящего жанру злодея.

Злодеи тёмного фэнтези

1к10	Злодей — это…
1	Машина, считающая себя воскресшим тираном и стремящаяся восстановить свою империю.
2	Вождь подземного народа, замышляющий погасить палящий свет солнца.
3	Верховный жрец, вознамерившийся перенести целый народ в царство своего бога.
4	Отчаявшийся полководец, выпускающий на волю потусторонние боевые машины.
5	Громадный трент, вступивший в союз с разбойниками и жаждущий свести все леса.
6	Мудрец, прекративший бесконечную войну тем, что никому не позволяет умереть.
7	Вечный монарх, чьё бессмертие держится на крови ангелов.
8	Главарь преступного мира, сжигающий противников в дурманящий духовный прах.
9	Древний дракон, чья богоподобная магия высасывает из домена жизнь.
10	Бог, убивший всех равных себе и ныне правящий миром смертных.

Муки злодея

В приключениях тёмного фэнтези сила злодея часто коренится в его собственных страданиях. Выберите из таблицы «Муки тёмного фэнтези» или бросьте по ней, чтобы определить, как эта сила трагически обращается против него.

Приключения тёмного фэнтези

В приключениях по доменам тёмного фэнтези злу противостоят отчаявшиеся или нехотя ввязавшиеся герои. Даже в самых мрачных декорациях отчаяние и надежда раздувают пламя сопротивления.

Завязки приключений

Сюжеты приключений тёмного фэнтези простираются от уличной порочности до заговоров, губящих миры. Выберите из таблицы «Сюжеты тёмного фэнтези» или бросьте по ней, чтобы придумать приключение этого жанра.

Места приключений

Зло прочно укоренилось в доменах тёмного фэнтези, что отражается в грандиозных местах их приключений. Выберите из таблицы «Места

Муки тёмного фэнтези

1к10	Злодей…
1	Безудержно губит всё, что ему дорого.
2	Устраивает катастрофы, чтобы отвлечь внимание от собственной несостоятельности.
3	Окружён властолюбивыми соглядатаями и вредителями, что питает его паранойю.
4	Гонится за отрадой утраченной славы.
5	Окружён льстецами, чьи непрестанные похвалы делают любой успех пустым.
6	Отягощён проклятым семейным наследием.
7	Затравлен соперниками и беспочвенными насмешками.
8	Вынужден жертвовать любимыми, чтобы сохранять видимость могущества.
9	Восхваляем обществом за подвиг, которого на деле не совершал.
10	Вызывает чрезмерный страх и благоговение, обрекающие его на одиночество.

тёмного фэнтези» или бросьте по ней, чтобы придумать место действия ваших приключений.

Чудовища тёмного фэнтези

В сюжете тёмного фэнтези найдётся место любому чудовищу. Самые узнаваемые угрозы D&D — драконы и бехолдеры — особенно уместны в историях с оттенком ужаса, как и любые другие сверхъестественные противники. В таблице «Чудовища тёмного фэнтези» собраны существа, особенно подходящие таким приключениям. Если не указано иное, существа из этой таблицы описаны в «Бестиарии».

Народный ужас

Приключения народного ужаса строятся на обычаях, верованиях и представлениях, передаваемых из поколения в поколение и принимающих устрашающий оборот. Для тех, кто следует сокрытым традициям, жертвы странным богам или умилостивление затаившихся чудовищ — дело повседневное. Для чужаков же эти обряды обнажают условность нормы и общественной правды. Примеры включают *«Солнцестояние»* и *«Плетёного человека»*.

Места тёмного фэнтези

1к10	Приключение происходит в…
1	Парящих и рухнувших развалинах магического исполинского сооружения.
2	Пропитанном кровью болоте.
3	Башне, пронзающей магическую лей-линию и выкачивающей её силу.
4	Роскошной академии преступного сообщества.
5	Лесу, где каждое дерево растёт из тела мумифицированного героя.
6	Империи, усеянной бдительными религиозными символами всевидящего божества.
7	Крепости с семью запертыми вратами, что отгораживают преисподнюю.
8	Стране, опустошённой последствиями оружия давней войны.
9	Городе, которому грозит неостановимая, медленно наступающая зараза.
10	Городе, дрейфующем по морю, полному первобытных хищников.

Сюжеты тёмного фэнтези

1к10	Завязка приключения
1	Статуя в форме бехолдера ожила и принялась терроризировать город.
2	Во рту невинного послушника открылся портал в демонические земли.
3	Разумный вирус превращает жителей деревни в тени.
4	Гигантские пауки объявили войну всем двуногим существам.
5	Ковен намерен использовать вулкан как исполинский котёл для катастрофического заклинания.
6	Недавно выяснилось, что любимый народом монарх — лич.
7	Злобный фантом обитает на луне и поднимает нежитью трупы, омытые её светом.
8	Разумное оружие превращает округу в издевательское подобие войны, в которой сражалось в последний раз.
9	Мануфактура перегоняет души в могущественный эликсир, исполняющий желания.
10	Разрастающийся лабиринт только что поглотил ещё один квартал.

Принципы народного ужаса

Учитывайте следующие принципы, создавая Тёмных лордов и домены с темами народного ужаса:

Обособленность порождает странность. Странные и потенциально опасные обычаи расцветают в замкнутых или скрытных общинах.

Извращение общины. Общины в историях народного ужаса часто служат мрачным зеркалом какой-то стороны привычного общества. Они нередко показательно используют чужаков или изгоняют неверующих.

Относительность истины. Верования, вынесенные на первый план в народном ужасе, могут оказаться ложными.

Чудовища тёмного фэнтези

ПО	Существо
1/4	Гоблин-воитель, Спрайт
2	Гремишка,* Скелет минотавра
3	Ускользающий зверь, Гоблин-сглазник, Туманный ужас,* Восковая фигура*
4	Молодой теневой дракон, Теневой демон
5	Ночная карга, Умбра-исполин
6	Драук, Гаст — призыватель могил
7	Некрихор*
8	Фомор, Инквизитор Огня разума,* Вампир — вестник ночи
10	Йоклол
13	Бехолдер, Теневой дракон
15	Пурпурный червь, Вампир — умбральный владыка
17	Рыцарь смерти, Драколич
21	Архикарга, Лич

*Подробно описано в главе 5



IVAN SHAVRIN

Тайные обычаи. Члены общины обычно скрывают свои верования — прячут их от глаз или манипулируют власть имущими.

Странность в подробностях. Искусство, символы, орудия, празднества и прочие приметы веры делают обычаи общины более конкретными и жутковатыми.

Злодеи народного ужаса

Враждебные силы народного ужаса — обычно вожди общины, образцовые носители странных верований, лежащих в основе повествования. У чужаков может быть возможность принять уклад общины, но иначе местные считают их еретиками или порчей.

Сущности злодея

Злодеи народного ужаса склонны к манипуляции и увлекают других следовать непостижимым обычаям. Выберите из таблицы «Злодеи народного ужаса» или бросьте по ней, чтобы придумать подходящего жанру злодея.

Злодеи народного ужаса

1к10	Злодей — это...
1	Верховный жрец уединённого храма, которому нужно найти идеальную жертву.
2	Эриния, являющаяся, когда юнцы читают стишок в потемневшее зеркало.
3	Ночная карга, обитающая в снах тех, кто пьёт особый настой спорыньи.
4	Оборотень, принимающий облик последнего, кем он питался.
5	Плетёный великан, оживающий в новолуние и карающий неосторожных.
6	Мэр, соблюдающий древние причуды, чтобы селяне не разгневали старинного призрака.
7	Трент, требующий трупы взамен деревьев, вырубленных при застройке города.
8	Загадочная фигура в балахоне и рогатой маске, возглавляющая безмолвный культ.
9	Кровожадный лесной страж, похожий на оленя с двумя головами.
10	Тень, что появляется, лишь когда человек отводит взгляд от кромки леса.

Муки злодея

Злодеев народного ужаса поглотили обычаи или земля, которые они воплощают, из-за чего они не справляются со своим долгом либо их обряды выходят из-под власти. Выберите из таблицы «Муки народного ужаса» или бросьте по ней, чтобы определить, как искажённые обычаи терзают злодея.

Муки народного ужаса

1к10	Злодей...
1	Знает, что верования ложны, но поддерживает видимость ради власти.
2	Держится древней веры и отчаянно обращает в неё неверующих.
3	Стремится превратить своё тело в сосуд или врата для предмета своей веры.
4	Теперь выглядит кровожадным сплавом разных лесных тварей.
5	Помимо воли изрекает пророчества.
6	Преследуем осуждающими духами предков.
7	Может являться только на рассвете и в сумерках.
8	Частично сросся со священным древом.
9	Пожираем грибами.
10	Утратил связь со своим божеством, что толкает его на всё более кровавые жертвы.

Приключения народного ужаса

В историях народного ужаса персонажи часто обнаруживают, что их убеждения разделяют далеко не все, как им казалось, — и что эти убеждения не защищают от тех, кто их отвергает.

Завязки приключений

Сюжеты народного ужаса часто строятся на том, что чужаки раскрывают тревожные обряды или обычаи общины. Выберите из таблицы «Сюжеты народного ужаса» или бросьте по ней, чтобы придумать приключение этого жанра.

Места приключений

Истории народного ужаса часто происходят в глухих или сельских краях, но их можно поместить всюду, где процветают замкнутые общины или закоснели обычаи. Выберите из

таблицы «Места народного ужаса» или бросьте по ней, чтобы придумать место действия ваших приключений.

Чудовища народного ужаса

Истории народного ужаса полны жутковатых обычаев и противоестественных союзов с чудовищами. Когда те или иные привычки укореняются на протяжении поколений, даже самые странные обряды и самые опасные существа могут восприниматься частью общества. В таблице «Чудовища народного ужаса» собраны существа, особенно подходящие таким приключениям. Если не указано иное, существа из этой таблицы описаны в «Бестиарии».

Истории о призраках

Истории о призраках относятся к наиболее психологически изощрённым жанрам ужаса. Лишь раскрыв повести о трагедиях и былых злодеяниях, герои могут даровать покой силам, что делятся своим страданием с живыми. Примеры

Сюжеты народного ужаса

1к10	Завязка приключения
1	Всякого, кто въезжает в город верхом, заключают под стражу и приговаривают к смерти.
2	Культ просит помощи в призыве демонической силы для борьбы с большим злом.
3	Горожане оберегают свирепую каргу, которую называют «бабушкой».
4	После приёма в поместье его обитатели «усыновляют» персонажей и отказываются их отпускать.
5	Персонажи до жути похожи на основателей тайной деревни.
6	Горожане пропадают на несколько дней и возвращаются с провалами в памяти.
7	Незнакомцы раздают восковые затычки для ушей, чтобы уберечь от «хора».
8	Каждую ночь родители отпускают детей идти за парящими огнями в лес.
9	Селяне физически не могут перестать улыбаться.
10	Всякий, кто заночует в деревне, теряет свою тень, забранную нависшим лесом.

включают *«Женщину в чёрном»* и *«Призраков дома на холме»*.

Принципы историй о призраках

Учитывайте следующие принципы, создавая Тёмных лордов и домены, вдохновлённые историями о призраках:

Зеркало человеческого. Призраки — способ рассмотреть природу души, смертность и историю.

Наивные герои. Герои — чистые сердцем или ничего не подозревающие люди, чью решимость

Места народного ужаса

1к10	Приключение происходит в...
1	Рощице густого почерневшего леса.
2	Особняке, выстроенном вокруг каменного круга.
3	Поле, где тропы разрастаются коридорами, ведущими к руинам в середине.
4	Телепатическом единстве, к которому горожане приобщаются, съев редкий гриб.
5	Избушке карги, стоящей на растущем холме гниющих сладостей.
6	Леднике, который его обитатели никогда не покидают.
7	Пещере, где из стен торчат светящиеся кости потустороннего существа.
8	Сельской местности с раздольем сенокосов и яркими амбарами.
9	Враждующих деревнях, ведущих давнюю войну.
10	Заброшенной часовне, которую тысячу раз сжигали и отстраивали заново.

Чудовища народного ужаса

ПО	Существо
1/2	Взрослый миконид, Лозовая порча
1	Пугало
2	Пробуждённое дерево
2	Фанатик культа, Блуждающий огонёк
3	Зелёная карга, Туманный ужас,* Верволк
4	Дерево голов смерти*
5	Ползучий холм
7	Древесная порча
8	Культист смерти, Культист исчадий
9	Цзянши*
10	Культист-иерофант, Дуллахан*
13	Лу-гару*
16	Порча Гултиаса
21	Архикарга

*Подробно описано в главе 5

колеблют события истории. Ищите способы испытать душевную стойкость героев вашими наваждениями.

Разрешение наваждения. Героям нужен способ упокоить духов. Раскрыв историю, позаботьтесь, чтобы путь борьбы с наваждением был понятен.

Конкретность. Даже мельчайшие детали способны раскрыть историю наваждения. Простой медальон или портрет может содержать ключи к разгадке.

Связи с живыми. Личные связи придают историям о призраках вес. Свяжите героев с духами неожиданным образом — например, сделайте призрачного злодея предком одного из героев.



Злодеи историй о призраках

В историях о призраках духи часто выступают орудием сверхъестественного правосудия, заставляя страдать виновных в их смерти. Духи также могут воплощать горе и потребность в завершении.

Сущности злодея

Хотя злодеями историй о призраках часто оказываются сами духи или одержимые места, ими могут быть и те, кто изначально вызвал наваждение. Выберите из таблицы «Злодеи историй о призраках» или бросьте по ней, чтобы придумать подходящего жанру злодея.

Муки злодея

Живые ли это чудовища или призраки, злодеи историй о призраках сами творцы своих трагедий. Выберите из таблицы «Муки историй о призраках» или бросьте по ней, чтобы определить, как прошлое злодея болезненно проявляется.

Приключения историй о призраках

Приключения историй о призраках посвящены выяснению того, что стоит за наваждением, и его разрешению. Им на пользу, если побуждения духа остаются загадкой, пока герои не докопаются до правды.

Завязки приключений

Хотя устройство — узнать о наваждении и разрешить его — кажется незамысловатым, сюжеты историй о призраках способны затрагивать философские вопросы: бремя происхождения, природу души. Выберите из таблицы «Сюжеты историй о призраках» или бросьте по ней, чтобы придумать свою историю.

Места приключений

Истории о призраках глубоко личны, и приключения этого жанра разворачиваются там, где всё пропитано трагическим прошлым. Выберите из таблицы «Места историй о призраках» или бросьте по ней, чтобы придумать место действия ваших приключений.

Злодеи историй о призраках

1к10	Злодей — это...
1	Медиум, обретающий власть над духами, скармливая им жертв.
2	Дух давно умершего убийцы, продолжающий убивать и после смерти.
3	Призрачный предок, не желающий выпускать родню из-под своей власти.
4	Жрец, отмечающий недостойных в жертву голодным духам собора.
5	Призрачный всадник, проносящийся по деревне и похищающий живых.
6	Несвязанный дух, вновь и вновь являющийся в кошмарах своих жертв.
7	Своенравный призрак беспринципной жертвы несчастного случая, терзающий живых.
8	Дух бывшего тирана, требующий жертв от своего прежнего домена.
9	Охотник за призраками, насылающий наваждения на клиентов, а затем берущий плату за изгнание духов.
10	Дух злого капитана, таящийся у своего затонувшего судна и губящий проходящие корабли.

Чудовища историй о призраках

В историях о призраках часто появляются существа, воплощающие прошлые трагедии или

Муки историй о призраках

1к10	Злодей...
1	Не может коснуться никого, не похитив драгоценное воспоминание.
2	Может временно выпускать духов из своих причудливых шрамов.
3	Преследуем духами, каждый из которых воплощает чувство, недоступное злодею.
4	Вытягивает жизнь из любого животного, которое видит.
5	Утратил способность к телесным ощущениям.
6	Виден только в отражающих поверхностях.
7	Привязан к строению; уход навсегда уничтожит его.
8	Обращается в пепел на солнечном свету.
9	Может общаться только музыкой и письмом.
10	Вытягивает цвет из объектов, которыми владеет.

порождённые ими. Создавая собственные наваждения, не ограничивайтесь бесплотной Нежитью. В таблице «Чудовища историй о призраках» собраны существа, особенно подходящие таким приключениям. Если не указано иное, существа из этой таблицы описаны в «Бестиарии».

Готический ужас

Готический ужас говорит об ужасе внутри нас. Он разбивает иллюзию человечности, поднося к нам зеркало и заставляя всмотреться в то, кто мы есть и кем притворяемся. В готическом ужасе именно мы, а не какая-то далёкая сущность, — творцы собственной погибели. Примеры включают *«Дракулу»* и *«Франкенштейна»*.

Принципы готического ужаса

Учитывайте следующие принципы, создавая Тёмных лордов и домены с темами готического ужаса:

Отважные герои. Готические герои часто добродетельны, глубоко страстны или отважны.

Сюжеты историй о призраках

1к10	Завязка приключения
1	Убитые остаются призраками, пока кто-нибудь не раскроет их убийства.
2	На городских стенах вновь и вновь появляются кровавые надписи.
3	Упрямый скряга должен посетить одержимый родовой дом, чтобы упокоить свою семью.
4	Каждый год в день зимнего солнцестояния толпа разгневанных духов осаждает местный храм.
5	Искателям приключений предстоит раскрыть убийство призрака, способного произнести лишь три слова.
6	В порт приходит корабль, носящий имя судна, пропавшего в море десятки лет назад.
7	Ходят слухи об обряде, позволяющем живому поменяться местами с мёртвым.
8	Призраки соперников одного актёра обитают в местном театре.
9	Аристократ случайно разбил семейную урну, выпустив жестоких духов предков.
10	В каждое полнолуние духи на кладбище восстают, чтобы отомстить за массовое злодеяние.

Приключения должны испытывать убеждения и нравственность персонажей.

Предчувствие беды. Ключевое — атмосфера и ощущение ужаса. Места действия часто ветхи или зловещи.

Накал чувств. Готические истории насыщены сильными, преувеличенными чувствами. Обычны романы, соперничество и события, меняющие жизнь.

Места историй о призраках

1к10	Приключение происходит в…
1	Ветхом особняке, где годами аристократы убивали прислугу, чтобы сохранить свои тайны.
2	Городе-кладбище, где все живые жители — смотрители могил.
3	Роскошной, но заброшенной библиотеке, полной одержимых артефактов.
4	Месте древней битвы, навсегда опустошившей эту землю.
5	Стране, где жители блюдут изнурительные обряды, чтобы умилостивить разгневанных мёртвых.
6	Обширном лесу, где некогда жестокий аристократ ради забавы охотился на бедняков.
7	Развалинах амбара, где в огне погибли десятки замечательных животных.
8	Живописном утёсе, откуда приезжие пары загадочным образом часто срываются насмерть.
9	Чердаке, где десятилетиями запечатан злобный дух.
10	Обветшалом маяке над пляжем с чёрным песком.

Жертва. Жертвы занимают в готических историях видное место. Давайте персонажам душераздирающий выбор.

Неприметные, нераскаявшиеся злодеи. Готические злодеи злы без тени раскаяния, но это не должно быть очевидно сразу. Роняйте намёки на ужасные тайны злодея, прежде чем раскрыть их полностью.

Чудовища историй о призраках

ПО	Существо
1/2	Голова смерти,* Тень
1	Оживлённый доспех, Пёс смерти, Спектр
2	Оживлённый ковёр удушения, Полтергейст
3	Мумия, Рой ползающих кистей
4	Банши, Дерево голов смерти,* Привидение
5	Ревенант, Призрак
6	Вещатель с виселицы*
7	Кладбищенский ревенант
10	Дуллахан,* Преследующий ревенант
11	Неумолимый кошмар*
16	Порча Гултиаса

*Подробно описано в главе 5

Злодеи готического ужаса

При всей своей порочности злодеи готического ужаса держатся сдержанно и неприметно, пока не откроют истинную природу. Злодеем этого жанра может стать любая занятная фигура с тёмной тайной.

Сущности злодея

Готические злодеи действеннее всего, когда постепенно раскрываются как потрясающе жестокие, безнравственные или противополож-



IVAN SHAVRIN

ные добру. Выберите из таблицы «Злодеи готического ужаса» или бросьте по ней, чтобы придумать подходящего жанру злодея.

Злодеи готического ужаса

1к10	Злодей — это...
1	Затворник-аристократ, пользующийся славой вампира, чтобы держать вассалов в страхе.
2	Тщеславная светская особа, заключившая сделку со зловещей силой ради вечной молодости.
3	Учёный, одержимый созданием идеального яда, механизма или формы жизни.
4	Всеми любимый магнат, похищающий простолюдинов для обрядов красоты.
5	Знаменитость, убивающая открыто, но избегающая последствий благодаря своему обаянию.
6	Тот, кто любит чудовищное создание и идёт на всё ради его безопасности.
7	Богатый наследник, склоняющий честолюбцев к ужасным поступкам.
8	Отравитель, стремящийся направлять историю точечными убийствами.
9	Художник, подстраивающий страшные несчастья ради вдохновения.
10	Охотник на чудовищ, объявляющий чудовищами тех, кого считает грешниками.

Муки злодея

В сердце зла готических злодеев таятся самоуничижение и отвращение к себе — предаются ли они порокам или снедаемы человеконенавистничеством. Выберите из таблицы «Муки готического ужаса» или бросьте по ней, чтобы определить, как искушение и бурные чувства терзают злодея.

Темы приключений готического ужаса вращаются вокруг разрушения лжи, в которую мы себя уговорили поверить. Зловещее прошлое, поэтическая трагедия и сверхъестественные силы — опоры готического ужаса.

Завязки приключений

Противопоставление добра и зла, расплата за порочные деяния и тяжкий выбор — сильные темы сюжетов готического ужаса. Выберите из таблицы «Сюжеты готического ужаса» или бросьте по ней, чтобы придумать приключение этого жанра.

Места приключений

Места готического ужаса пронизаны скрытой зловещностью, а встречи часто происходят в заброшенных строениях, где безраздельно царит порок. Выберите из таблицы «Места готического ужаса» или бросьте по ней, чтобы придумать место действия ваших приключений.

Чудовища готического ужаса

Для приключений готического ужаса хорошо подходят существа, отмеченные трагедией или мерзким происхождением. В таблице «Чудовища готического ужаса» собраны существа, особенно подходящие таким приключениям. Если не указано иное, существа из этой таблицы описаны в «Бестиарии».

Муки готического ужаса

1к10	Злодей...
1	Унаследовал несметное богатство, но любой надетый им наряд обращается в пепел.
2	Бесконечно плачет кровавыми слезами.
3	Покрыт татуировками, что магически обновляются, изображая все его грехи.
4	С восходом солнца обращается в свинцовую статую.
5	Несравненно красив, но местные видят в нём зверя.
6	Повсюду видит приметы своей неминуемой гибели.
7	Гасит любой направленный на него свет.
8	Не чувствует вкуса пищи.
9	Проклинает всякого, с кем танцует.
10	Жаждет общества, но проклят вечно носить маску и скрывать своё лицо.

Места готического ужаса

1к10	Приключение происходит в…
1	Роскошном саду, что вытягивает жизнь из посетителей ради собственной красоты.
2	Разрушенном соборе, посвящённом преображению предсказанного существа.
3	Лаборатории, где сохранённые части тел несут разум прежних владельцев.
4	Лесу вечной ночи, где кровожадные твари живут в хрупком мире.
5	Доме приходского священника, в витражах которого заточены души благочестивых.
6	Городе, где всех умерших отливают в гипсе и украшают ими улицы.
7	Острове, где жители приносят жертвы, чтобы избежать жутких превращений.
8	Раю художников, где жестокости возведены в страшное и прекрасное искусство.
9	Замке, где гостей превращают в предметы или животных.
10	Разрушенной крепости, где обитает чудовищное, но кроткое создание.

Сюжеты готического ужаса

1к10	Завязка приключения
1	Правители города втайне — враждующие карги, крысиные оборотни и вампиры.
2	Исчез учёный, которого никто не видел и который известен лишь по своим трудам.
3	Раскаявшийся бессмертный просит помочь ему избавиться от вековых мучительных воспоминаний.
4	Любимец света каждую ночь превращается в смертоносную живую куклу.
5	Пара духов навлекает несказанную беду на любую влюблённую пару в городе.
6	Родовое проклятие принуждает селян приносить себя в жертву.
7	Каждую ночь один случайный постоялец роскошного трактира захлёбывается собственной кровью.
8	Серийный убийца насаживает жертв на некий памятник, жестоко пародируя искусство.
9	Из обветшалого особняка доносятся страшные звуки; тех, кто туда заходит, больше не видят.
10	Из-за отвратительных опытов по улицам бродят обескровленные существа.

Чудовища готического ужаса

ПО	Существо
1/4	Зомби
1	Каррионетка,* Упырь
2	Горгулья, Крысиный оборотень
3	Фамильяр вампира, Верволк
4	Инкуб, Стригой,* Суккуб
6	Жрец Осибуса*
8	Инквизитор Огня разума,* Инквизитор Меча,* Инквизитор Книги,* Вампир-носферату*
11	Ифрит
12	Монстр Морденхайма*
13	Лу-гару,* Вампир
17	Рыцарь смерти

*Подробно описано в главе 5

Приключения готического ужаса



IVAN SHAVRIN

Ужас катастрофы

В ужасе катастрофы мир уже рухнул или стремительно к этому идёт. Немыслимое случилось, и общество разваливается. В таких историях чудовище или злодея можно заменить чередой бедствий — вроде вызванных падением метеорита или извержением вулкана. Какой бы силой ни обладал герой, самый точный удар или самое могущественное заклинание не исправят город, разрушенный землетрясением, или мир, опустошённый мором.

Особенности ужаса катастрофы

Учитывайте следующие принципы, создавая приключения с темами ужаса катастрофы:

Природа бедствия. Бедствия в ваших хоррор-приключениях не обязаны быть природными. Магические возмущения, временные сдвиги и бурные межпланарные разломы способны сеять сверхъестественный хаос. Войны и неудержимые орды чудовищ — включая полчища зомби или демонов — тоже могут принести разорение, меняющее домен.

Крушение общества. В ужасе катастрофы общество разваливается. Трактиры закрыты, целителей мало или они перегружены, а с падением властей нарастает безвластие.

Чего стоит выживание. Напуганные невинные, беспринципные мародёры и оставшиеся без командования учреждения (военные и иные) борются за выживание. Отчаянные поступки людей могут оказаться страшнее самого бедствия.



IVAN SHAVRIN

Оккультные детективы

Оккультные детективы стоят на грани фэнтези, детектива и ужаса. Для оккультного сыщика разгадывание паранормальных загадок — часть работы. В таких приключениях сверхъестественные преступники или чудовища преследуют злодейские цели, а персонажи выступают сыщиками: истолковывают события, ищут закономерности, выводят замыслы и в итоге кладут угрозе конец. На первом плане здесь расследование и смекалка, хотя — как и в нуарных историях, вдохновивших жанр, — места для действия предостаточно.

Особенности оккультного детектива

Учитывайте следующие принципы, создавая приключения с темами оккультного детектива:

Лёгкий испуг. Приключения оккультного детектива могут пугать не меньше прочих хоррор-приключений, но тон их обычно легче. Искатели приключений чаще сталкиваются с последствиями жутких деяний, чем переживают их сами, и встречают противника, лишь подготовившись.

Сверхъестественные повороты. Подумайте, как чудовища, магия или иные сверхъестественные силы придадут преступным замыслам захватывающий поворот. Как персонажи поймают невидимого убийцу или вора, обчищающего экстрамерные пространства?

Вплетение подсказок. Определившись с образом действий злодея, подумайте, чем он может себя выдать. Даже если вы не уверены, прислу-



шивайтесь к замыслам персонажей и давайте им поводы почувствовать себя блестящими в ходе расследования.

Психологический ужас

Истории психологического ужаса нагнетают напряжение, обостряя или ставя под сомнение душевное состояние, чувства и восприятие персонажей. Такие повести часто подчёркивают разрыв между тем, что персонажи думают, и тем, как они поступают.

Особенности психологического ужаса

Учитывайте следующие принципы, создавая приключения с темами психологического ужаса:

Страхи как метафоры. Обычные тревоги и страхи могут стать метафорами противников психологического ужаса. Страх осуждения окружающими воплотится присяжными-нотиками, а страх перемен — медузой, обращающей в камень тех, кто грозит устоявшемуся порядку.

Психическое расстройство не является ужасом. Некоторые классические истории психологического ужаса клеймят психические расстройства. Избегайте этого приёма в своих приключениях.

Ненадёжные сведения. Истории психологического ужаса строятся на неопределённости и паранойе. Персонажи могут пережить смертельную схватку и в конце проснуться, так и не поняв, что спали. Прежде чем подрывать доверие персонажей к своим чувствам, определите, что вызывает искажённое восприятие и как персонажи смогут его преодолеть.



Слэшер

Слэшер имеет дело с неумолимыми убийцами — людьми или чудовищами. Такие приключения упиваются жуткими подробностями, напряжением перед неизбежной схваткой с могучим противником и страхом, что смерть поджидает за ближайшим углом.

Особенности слэшера

Учитывайте следующие принципы, создавая приключения с темами слэшера:

Одиночный противник. В историях слэшера обычно есть один главный противник, угрожающий группе. Это может быть особенно крупный или хитрый зверь, убийца, терроризирующий квартал, чудовище, крадущееся по городу, или сверхъестественная угроза, распространяющая свой узнаваемый способ убийства.

Жертвы. Подумайте, кто становится целью злодея и почему он охотится именно на этих людей. Дело в голоде, в мести или в глубоко укоренившейся потребности убивать?

Насилие и дурная слава. Противники слэшера часто печально известны, подобно городским легендам, и оставляют за собой множество жертв. Подумайте, как убийца избегает поимки и чем его действия заслужили такую славу.



Мрачный дуллахан сражает жертву, обретая ещё одну жуткую голову смерти в свою свиту

SEAN A. MURRAY

Глава 5

Обитатели Туманов

Туманы полны ужасов. Эта глава начинается с советов, помогающих вам, Мастеру, создавать пугающие сцены с помощью чудовищ. Далее следует собрание жутких чудовищ и стойких охотников на них для ваших приключений в Доменах Ужаса.

Ужасные чудовища

Окружить чудовищных противников ваших приключений тайной и угрозой несложно. Вот приёмы, которые превратят любое чудовище в ужас, преследующий персонажей в кошмарах.

Чудовищное происхождение

Единственные в своём роде чудовища пугают особенно. Представьте главное чудовище ваших приключений как ужас, которому нет подобных. Такое существо может быть причудой природы, порождением коварной магии, намеренно устрашающим творением Тёмных сил или созданием с ещё более тревожной историей. Воспользуйтесь советами по созданию Тёмных лордов и вдохновением от разных жанров ужаса в главе 4, чтобы придумать неповторимое происхождение важнейшим угрозам ваших приключений.

Разные истории происхождения открывают искателям приключений разные пути: изучать этих существ, узнавать их слабости и добиваться, чтобы ничто подобное больше не угрожало.

Устрашающий язык

Описывайте чудовищ ярко. Ужас, преследующий персонажей, может просто «идти» за ними, а может «извиваться», «вздыматься» или «топотать» вслед. Образный язык подчёркивает повадки существа и создаёт осязаемое описание. Неожиданные слова оттеняют причудливость создания и тревожат игроков. Одно дело сказать, что «скользит» змея, и совсем другое — что скользит зловещая тень или жестокая ведьма.

Пользуйтесь тревожными описаниями и сравнениями. Например, сдавливающие лозы лозовой порчи напомнят «верёвки-удавки» или «масляные пальцы». Пробуйте менее буквальные описания — даже бессмысленные. Скажем, голем из плоти может выть, как «землетрясение в морге» или «трупная яма, научившаяся рыдать».

Пресловутые чудовища

Относитесь к существам, стоящим в центре ваших хоррор-приключений, как к пресловутым угрозам. Чем больше вы предвещаете их опасность или показываете, что они угрожали и прежде, тем внушительнее они кажутся. Нагнетайте ужас, наделяя чудовищ славой, что намекает на их облик, деяния или странности, и позволяйте воображению игроков дорисовывать подробности.

Например, молва может рассказывать о костлявом ужасе, что весело насвистывает, творя зверства. Персонажи услышат слухи о том, как мелодии Свистящего Исчадия навязчиво преследуют уцелевших после его нападений. Отряд, разыскивающий чудовище, может слышать его свист в Туманах задолго до встречи. Всё это время персонажи будут гадать о природе врага, но в итоге Свистящим Исчадием окажется та угроза, какую выберете вы.

Загадочные чудовища

Используйте противоречивые описания и странные повадки, чтобы окутать чудовище тайной. Чем меньше персонажи знают о существе, тем больше они будут воображать себе устрашающие возможности.

Неопределённость вокруг существа можно поддерживать и после его появления. Держите игроков в догадках, называя чудовище образным описанием, а не именем его блока статистики. «Зомби» звучит не слишком грозно, а вот «спотыкающаяся груда смрадной кожи и раздробленных костей» — совсем другое дело.

Странные особенности

Добавляя в блоки статистики неожиданные особенности, вы подрываете ожидания игроков о том, что представляет собой чудовище и на что оно способно. Подумайте, как использовать список Особенности существ из раздела «Создание существа» в «Руководстве Мастера», чтобы придать знакомым чудовищам жуткие повороты.

Собирает всё вместе

Сочетайте приёмы этого раздела, чтобы создать неповторимый ужас. Если у вас есть замыслы о том, что должно делать ваше чудовище, запишите их. Затем придумайте истории, связывающие эти части или подкрепляющие тот вид ужаса, который вы хотите создать.

Допустим, у вас есть замысел о надменном маге, который решил доказать, что не нуждается в защите товарищей по приключениям, и создал доспех живой брони. Учитывая причудливые магические прихоти такого героя, вы берёте за основу его ожившего доспеха Зомби-бехолдера. Чтобы подчеркнуть его природу магического творения, вы меняете тип существа с Нежити на Конструкта и описываете его как сшитого из частей животных. Затем вы даёте ему особенности «Берсерк» и «Сопротивление магии» от Голема из плоти. Изумление персонажей от неожиданной встречи с бехолдером само по себе достаточно сильно, но вы добавляете к истории, что маг оказался заперт внутри своей живой брони, а та охотится на его бывших товарищей. Лишь одолев этот ужас, персонажи смогут освободить то, что осталось от мага внутри, — это отражает особенность существа «Посланник Джуиблекса» из раздела «Создание существа» в «Руководстве Мастера».



Ужас зомби-бехолдера преображается, когда чудовище переосмыслено как сшитый из плоти кошмар

HELGE C. BALZER

Бестиарий

На следующих страницах описаны чудовищные и героические обитатели Доменов Ужаса в алфавитном порядке. Таблица «Чудовища по Показателю Опасности» упорядочивает эти блоки статистики по Показателю Опасности.

Чудовища по Показателю Опасности

ПО	Чудовище
1/2	Телозахватный подлинг
1/2	Голова смерти
1	Бесскелетный
1	Каррионетка
1	Аберрантная голова смерти
1	Окаменяющая голова смерти
1	Рой зомбированных конечностей
2	Гремишка
2	Рой заражающих насекомых
2	Вороний оборотень
3	Мозг в банке
3	Падальщик-охотник
3	Дженнифер Уэзермэй-Фоксгров
3	Лори Уэзермэй-Фоксгров
3	Туманный ужас
3	Путник тумана
3	Рой прожорливых насекомых
3	Восковая фигура
4	Дерево голов смерти
4	Скелет Страда
4	Стригой
4	Зомби — разносчик чумы
5	Рудольф ван Рихтен
5	Вампирский свежеватель разума
6	Вещатель с виселицы
6	Жрец Осибуса
6	Ком зомби
7	Телозахватное растение
7	Некрихор
8	Эз д'Авенир
8	Инквизитор Огня разума
8	Инквизитор Меча
8	Инквизитор Книги
8	Ночная тварь
8	Неумолимый резчик
8	Несказанный ужас
8	Вампир-носферату
9	Цзянши
9	Ми-го
10	Дуллахан
10	Мадам Ева
11	Неумолимый кошмар
11	Шоггот
12	Гуг
12	Монстр Морденхайма
12	Неумолимый крушитель
13	Лу-гару
14	Древнейший
15	Йитианец
19	Малый звёздный посланник
21	Великий звёздный посланник



ROWAN HOLLOWAY

Телозахватные растения

Чуждая флора, похищающая тела

Места обитания: Лес, Луга, Холмы, Болото; **Сокровища:** Любые

Телозахватные растения — разумные организмы, происходящие с давно погибшей планеты Материального плана. Чтобы пережить свой обречённый мир, эти загадочные растения разослали семена к звёздам. В редких случаях их семена, подобные метеоритам, падают на плодородные миры и укореняются. Из них вырастает новое телозахватное растение, стремящееся расти и размножаться, пока его род не завладеет целым миром. В помощники растение создаёт жутких растительных двойников местных обитателей — телозахватных подлингов. Подлинги служат воле телозахватных растений, проникая в общество и подменяя тех, на кого похожи. В конечном счёте подлинги стремятся изолировать жителей, чтобы те стали удобрением для создавшего их растения или сырьём для новых подлингов.

Телозахватный подлинг

Телозахватный подлинг — почти безупречная копия существа, поглощённого телозахватным растением. Подлинг обладает внешностью и воспоминаниями того, кого повторяет, но полностью предан создавшему его растению. По сути подлинг — не самостоятельное существо, а расходный отросток телозахватного растения.

Телозахватные подлинги часто выдают свою истинную природу поведением. Чаще всего они не улавливают тонкостей общения. Некоторые говорят ходульно и отрывисто или называют себя в третьем лице. Близкие друзья и родные тех, кого подменил подлинг, могут заметить, что их любимый человек изменился, но мало кто догадывается о причине столь разительной перемены. Подлинг может попытаться избежать подозрений, сославшись на болезнь, или отвести сомнения, настаивая, что странно ведут себя другие. Если подлингу предъявляют доказательства его растительной природы или застают за уходом за телозахватным растением, он бросается в бой и сражается насмерть.

Бросьте по таблице «Повадки подлинга» или выберите результат, чтобы придумать необычные привычки подлинга.

Телозахватное растение

Телозахватное растение хватает жертв мощными лозами или принимает пленников, которых приводят слуги-подлинги. Растение затаскивает добычу в приросший стручок, где та растворяется в течение нескольких часов. Когда процесс завершён, из стручка выходит двойник пленника — покорный подлинг. От исходного существа не остаётся ничего, хотя его не поддающееся разложению снаряжение можно забрать, когда телоза-

Повадки подлинга

1к6	Подлинг обнаруживает странную привычку...
1	Пить воду из грязных корыт.
2	Есть одну и ту же пищу во все приёмы.
3	Чрезмерно и беззастенчиво нежиться на солнце.
4	Ходить без обуви, чтобы чувствовать землю.
5	Замирать и вслушиваться в неслышные звуки.
6	Шептаться с цветами и комнатными растениями.

Убежище телозахватного растения

1к4	Телозахватное растение растёт в...
1	Здании, переделанном в оранжерею.
2	Сокрытой кальдере или сеноте.
3	Заросшем круге стоячих камней.
4	Алтарной части разрушенного собора.

Телозахватный подлинг

Среднее или Маленькое Растение, Нейтрально-злое

КЗ 12 **Инициатива** +0 (10)

Хиты 26 (4к8 + 8)

Скорость 30 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	16	+3	+3	**Инт**	10	+0	+0
Лов	11	+0	+0	**Мдр**	10	+0	+0
Тел	14	+2	+2	**Хар**	10	+0	+0

Навыки Обман +4

Иммунитеты Очарованный, Испуганный

Чувства Слепое зрение 30 футов; пассивное Восприятие 10

Языки Глубинная речь плюс ещё один язык

ПО 1/2 (опыт 100; БВ +2)

Особенности

Подобие жизни. Подлинг — телесная копия существа, переваренного Телозахватным растением. Подлинг имеет Преимущество на проверки Харизмы (Обман), совершаемые, чтобы сойти за переваренное существо. Умирая, подлинг растекается жижей.

Действия

Удар. *Бросок рукопашной атаки:* +5, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) Дробящего урона.

Телозахватное растение

Огромное Растение, Нейтрально-злое

КЗ 16 **Инициатива** −1 (9)

Хиты 138 (12к12 + 60)

Скорость 10 футов, Лазание 10 футов, Плавание 10 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	18	+4	+4	**Инт**	14	+2	+2
Лов	8	−1	−1	**Мдр**	14	+2	+2
Тел	20	+5	+5	**Хар**	18	+4	+4

Уязвимости Яд

Иммунитеты Ослеплённый, Очарованный, Истощение, Испуганный, Сбитый с ног

Чувства Слепое зрение 120 футов; пассивное Восприятие 12

Языки Телепатия 120 футов.

ПО 7 (опыт 2900; БВ +3)

Особенности

Связь с подлингами. Растение может смотреть глазами любого своего подлинга в пределах 10 миль и общаться с ним телепатически. Когда растение умирает, его подлинги умирают тоже.

Восстановление. Если растение умирает, через 1к10 дней оно оживает со всеми Хитами. Эта особенность не работает, если растение опустили до 0 Хитов уроном Ядом или его останки посыпали солью.

Действия

Мультиатака. Растение совершает три атаки Лозой. Оно может заменить одну атаку использованием Ловчего стручка.

Лоза. *Бросок рукопашной атаки:* +7, досягаемость 20 футов. *Попадание:* 17 (3к8 + 4) Рубящего урона. Если цель размера Большой или меньше, она получает состояние Схваченный (Сл высвобождения 14) от одной из четырёх лоз.

Ловчий стручок. *Спасбросок Силы:* Сл 15, одно существо размера Большой или меньше, схваченное растением. *Провал:* Цель втягивается в пространство растения, перестаёт быть Схваченной и оказывается заперта в стручке растения. Пока цель заперта, она имеет состояния Ослеплённый и Парализованный, и имеет Полное укрытие против атак и прочих эффектов извне стручка. Через 2к4 часа запертая цель умирает, и если она была Гуманоидом, из стручка выходит Телозахватный подлинг, похожий на неё.

Существо вне стручка в пределах 5 футов от растения может действием совершить проверку Силы (Атлетика) Сл 14. При успехе цель извлекается из стручка, падает в пространство в пределах 5 футов от растения и получает состояние Сбитый с ног. Если растение умирает, запертая цель перестаёт быть Ослеплённой и Парализованной и может выбраться из стручка, потратив 5 футов перемещения, оказавшись при этом Сбитой с ног.

Реакции

Перенос вреда. *Триггер:* Бросок атаки попадает по растению, пока подлинг находится в пределах 5 футов от него. *Отклик:* Растение получает половину урона от этой атаки, а вторую половину получает подлинг.

хватное растение будет убито.

Подлинги телозахватного растения — продолжения его воли, и растение без колебаний жертвует ими или прикрывается ими в бою. Хотя телозахватные растения способны общаться телепатически, они делают это редко, предпочитая говорить устами своих подлингов.



Новый телозахватный подлинг выходит из телозахватного растения

ANTONIO JOSÉ MANZANEDO



VALERA LUTFULLINA

Телозахватное растение растёт там, куда упало его семя из космоса, либо позже поручает подлингам перенести себя в укромное убежище. Бросьте по таблице «Убежище телозахватного растения» или выберите результат, чтобы придумать, где оно обосновалось.

Бесскелетный

Освежёванная плоть с убийственным умыслом

Места обитания: Любые; **Сокровища:** Нет

Бесскелетные — оживлённые шкуры раздавленных или освежёванных гуманоидов. Они восстают из трупов тех, кто принял жестокую смерть: был освежёван, раздавлен или съеден. Эти полные ненависти шкуры могут искать мести, сдавливая и удушая жертв своими упругими телами. Либо же некроманты создают бесскелетных как бесшумных убийц.

Мерзкие чародеи могут велеть бесскелетному висеть подобно гротескному стягу или облечь собой скелета либо зомби. Когда враги приближаются, бесскелетный отслаивается от стены или союзника-нежити и встречает их.

Бесскелетный

Средняя Нежить, Хаотично-злая

КЗ 12 **Инициатива** +2 (12)

Хиты 22 (4к8 + 4)

Скорость 30 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	15	+2	+2	**Инт**	1	−5	−5
Лов	14	+2	+2	**Мдр**	10	+0	+0
Тел	12	+1	+1	**Хар**	1	−5	−5

Навыки Скрытность +4

Сопротивления Дробящий

Иммунитеты Яд; Истощение, Отравленный

Чувства Тёмное зрение 60 футов; пассивное Восприятие 10

Языки Понимает Общий, но не может говорить

ПО 1 (опыт 200; БВ +2)

Особенности

Похищение. Бесскелетному не нужно тратить дополнительное перемещение, чтобы двигать схваченное существо.

Сжатие. Бесскелетный может перемещаться через пространство шириной всего 1 дюйм, не тратя на это дополнительное перемещение.

Действия

Удушение. *Бросок рукопашной атаки:* +4, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 7 (2к4 + 2) Дробящего урона. Если цель размера Средний или меньше, она получает состояние Схваченный (Сл высвобождения 12). Пока захват длится, цель имеет состояния Ослеплённый и Опутанный, задыхается и получает 7 (2к4 + 2) Дробящего урона в начале каждого хода бесскелетного. Бесскелетный может душить только одно существо одновременно. Пока он удерживает цель, он не может совершать это действие против других существ.

Бонусные действия

Расползающаяся плоть (1/день). *Спасбросок Мудрости:* Сл 11, каждое существо в пределах 30 футов, видящее бесскелетного. *Провал:* Цель получает состояние Испуганный. *Провал или успех:* Бесскелетный перемещается на расстояние до своей Скорости, не провоцируя Провоцированных атак.



ANDREY KUZINSKIY

Мозг в банке

Бестелесный вдохновитель-манипулятор

Места обитания: Город; **Сокровища:** Магия

Мозг в банке — серое вещество того, кто обманул смерть с помощью магии или странных операций. Теперь он навязывает свою волю окружающим.

Некоторые мозги в банках — плод странных опытов, причудливых наказаний или аберрантных способов сохранения, применяемых существами и Миго (подробно описан далее в этой главе). Сосудом для мозга в банке может служить чуждое приспособление, вычурное стекло или обычная склянка.

Мозг в банке

Маленькая Нежить, Законно-злая

КЗ 11 **Инициатива** −4 (6)

Хиты 55 (10к6 + 20)

Скорость 5 футов, Полёт 20 футов (парение)

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
СИЛ	1	−5	−5	ИНТ	19	+4	+6
ЛОВ	3	−4	−4	МДР	10	+0	+0
ТЕЛ	15	+2	+2	ХАР	15	+2	+4

Иммунитеты Истощение, Парализованный

Чувства Слепое зрение 120 футов; пассивное Восприятие 10

Языки Понимает Общий плюс ещё три языка, но не может говорить; телепатия 60 футов.

Опасность 3 (опыт 700; БВ +2)

Особенности

Обнаружение разума. Мозг магически ощущает местоположение любого существа в пределах 300 футов от себя, у которого значение Интеллекта 3 или выше, невзирая на любые преграды.

Сопротивление магии. Мозг имеет Преимущество на спасброски против заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Мозг совершает две атаки Разрушительным всплеском.

Разрушительный всплеск. *Бросок рукопашной или дальнобойной атаки:* +6, досягаемость 5 футов или дистанция 120 футов. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) урона Психической энергией. Цель не может совершать Реакции до конца своего следующего хода и имеет Помеху на спасброски для поддержания Концентрации до конца своего следующего хода.

Взрыв разума (Перезарядка 5–6). *Спасбросок Интеллекта:* Сл 14, каждое существо в пределах 60-футового Конуса. *Провал:* 14 (4к6) урона Психической энергией, и цель получает состояние Недееспособный до конца следующего хода мозга. *Успех:* Только половина урона.

Использование заклинаний. Мозг сотворяет одно из следующих заклинаний, не требуя компонентов и используя Интеллект в качестве заклинательной характеристики (Сл спасброска заклинаний 14):

Неограниченно: Очарование личности, Обнаружение мыслей, Волшебная рука

1/день каждое: Принуждение, Удержание личности (версия 3-го уровня)



LEROY STEINMANN

Падальщик-охотник

Крошечная Аберрация, Без мировоззрения

КЗ 15 **Инициатива** +3 (13)

Хиты 55 (10к4 + 30)

Скорость 30 футов, Копание 30 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	6	−2	−2	**Инт**	2	−4	−4
Лов	17	+3	+3	**Мдр**	13	+1	+1
Тел	16	+3	+3	**Хар**	6	−2	−2

Чувства Чувство вибрации 60 футов; пассивное Восприятие 11

Языки Нет

ПО 3 (опыт 700; БВ +2)

Действия

Мультиатака. Падальщик-охотник совершает две атаки Щупальцем и одну атаку Жалом.

Щупальце. *Бросок рукопашной атаки:* +5, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 8 (2к4 + 3) Колющего урона, и падальщик-охотник прицепляется к цели. Пока он прицеплен, он не может совершать атаки Щупальцем по другим целям.

Падальщик-охотник может отцепиться, потратив 5 футов перемещения. Цель или существо в пределах 5 футов от неё может отцепить его действием.

Жало. *Бросок рукопашной атаки:* +5 (с Преимуществом, если падальщик-охотник прицеплен к цели), досягаемость 5 футов. *Попадание:* 7 (2к6) урона Ядом, и цель подвергается следующему эффекту. *Спасбросок Телосложения:* Сл 13. *Провал:* Цель получает состояние Отравленный. Пока цель Отравленная таким образом, в ней развивается личинка падальщика-охотника. Если через 24 часа цель всё ещё Отравленная таким образом, эффект заканчивается, а личинка становится взрослым **Падальщиком-охотником**, который вырывается из груди цели и убивает её.

Падальщик-охотник

Трупоед, вспарывающий нутро

Места обитания: Болото, Подземье, Город; **Сокровища:** Нет

Падальщики-охотники — паразиты, питающиеся трупами и заражающие тела своим личиночным потомством. Хотя они могут прокормиться падалью, их привлекает движение, и они нападают из засады на всякого, кто их потревожит. Мерзкие паразиты цепляются к добыче и жалами вживляют личинок в живых жертв. Если падальщик-охотник не убивает и не пожирает противника, его личинки стремительно растут внутри этого существа. После суток вынашивания личинка вырывается из носителя уже взрослым падальщиком-охотником — извержением столь же жутким, сколь и смертельным.

Падальщики-охотники состоят в симбиозе с ползающими падальщиками. Ползающие падальщики не пожирают тела, заражённые падальщиками-охотниками, но могут подхватить их личинок, копаясь в нечистотах. Затем они разносят это



GUILHERME MOTTA

потомство, заражая падальщиками-охотниками канализации и кладбища. В ответ падальщики-охотники не охотятся на ползающих падальщиков.

Поля сражений, братские могилы и подобные места — естественный дом падальщиков-охотников. Хотя трупы, оставленные мором или войной, могут выманить их на улицы и в переулки, эти мерзкие паразиты редко выползают на поверхность, если только не расплодятся сверх меры.

Каррионетка

Ожившая злая игрушка

Места обитания: Город; **Сокровища:** Принадлежности

Когда злые силы заражают детский сундук с игрушками, некогда любимые забавы становятся проклятыми чудовищами. Таковы каррионетки — ожившие куклы или марионетки, что зловещей магией меняются телами с живыми людьми.

Каррионетки прячутся у всех на виду среди сваленных в сундук игрушек или в ящике с забытыми безделушками. Каррионетка может годами терпеливо ждать, пока её подберёт ничего не подозревающая жертва — предпочтительно искатель приключений, торговец или иной человек, свободный в передвижении и крепкий телом, — чтобы затем среди ночи выползти из его рюкзака ради мучительного нападения исподтишка.

Каррионетка

Крошечный Конструкт, Хаотично-злой

КЗ 15 **Инициатива** +4 (14)

Хиты 17 (5к4 + 5)

Скорость 25 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	8	−1	−1	**Инт**	8	−1	−1
Лов	15	+2	+2	**Мдр**	14	+2	+2
Тел	12	+1	+1	**Хар**	14	+2	+2

Навыки Скрытность +6

Сопротивления Яд, Психическая энергия

Иммунитеты Очарованный, Истощение, Испуганный, Отравленный

Чувства Тёмное зрение 60 футов; пассивное Восприятие 12

Языки Общий плюс ещё один язык

ПО 1 (опыт 200; БВ +2)

Действия

Серебряная игла. *Бросок рукопашной атаки:* +4, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 1 Колющего урона плюс 3 (1к6) урона Некротической энергией. Если цель — Гуманоид, не проклятый каррионеткой, она подвергается следующему эффекту. *Спасбросок Харизмы:* Сл 11. *Провал:* Цель проклята на 1 минуту. Пока проклятие длится, цель имеет состояние Отравленный, а её Скорость уменьшается на 10 футов.

Обмен душами (Перезарядка 5–6). *Спасбросок Харизмы:* Сл 11, один Гуманоид, которого каррионетка видит в пределах 15 футов и который проклят её Серебряной иглой. *Провал:* Каррионетка вселяется в тело цели, а цель вселяется в тело каррионетки и получает состояние Бессознательный на 1 час. Находясь в чужом теле, каррионетка и цель сохраняют своё мировоззрение, характер, значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы, а также известные языки. В остальном они принимают игровые характеристики другого существа, однако цель не может использовать это действие «Обмен душами».

Вселение прекращается, если цель (находясь в теле каррионетки) наносит каррионетке (находящейся в исходном теле цели) урон Серебряной иглой. Если любое из тел уничтожено, погибают и каррионетка, и цель.



Три вида голов смерти охраняют проклятое дерево голов смерти
CHRIS SEAMAN

Черты головы смерти

1к10	Голова принадлежит...	С...
1	Медведю	Налитыми кровью глазами
2	Обгоревшему трупу	Багровой слюной
3	Карге	Лишними глазами
4	Гуманоиду	Раскрашенным лицом
5	Медузе	Железной маской
6	Свежевателю разума	Длинным языком
7	Нотику	Длинными волосами
8	Акуле	Заточенными зубами
9	Волку	Деревянными зубами
10	Лосю	Обнажённой костью

Головы смерти

Летающие головы-нежить

Места обитания: Лес, Болото, Город; **Сокровища:** Нет

Головы смерти — обезглавленные летающие головы, оживлённые порочной магией. Эти полные ненависти головы различаются видом и степенью разложения, а некоторые сохраняют сверхъестественные силы существ, которыми были прежде. Бросьте дважды по таблице «Черты головы смерти» или выберите результаты, чтобы придумать её облик.

Голова смерти

Самая обычная разновидность головы смерти возникает из человека или животного — возможно, жертвы несправедливой казни или охотника за головами вроде Дуллахана (подробно описан далее

Голова смерти

Крошечная Нежить, Хаотично-злая

КЗ 16 **Инициатива** +1 (11)

Хиты 17 (5к4 + 5)

Скорость 5 футов, Полёт 30 футов (парение)

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	8	−1	−1	**Инт**	5	−3	−3
Лов	13	+1	+1	**Мдр**	14	+2	+2
Тел	12	+1	+1	**Хар**	3	−4	−4

Сопротивления Некротическая энергия

Иммунитеты Яд; Истощение, Отравленный

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Нет

ПО 1/2 (опыт 100; БВ +2)

Особенности

Пролёт. Голова смерти не провоцирует Провоцированных атак, когда вылетает из досягаемости врага.

Действия

Укус. *Бросок рукопашной атаки:* +3, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 3 (1к4 + 1) Колющего урона плюс 7 (2к6) урона Некротической энергией.

Аберрантная голова смерти

Крошечная Нежить, Хаотично-злая

КЗ 16 **Инициатива** +1 (11)

Хиты 24 (7к4 + 7)

Скорость 5 футов, Полёт 30 футов (парение)

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	8	−1	−1	**Инт**	8	−1	+1
Лов	13	+1	+1	**Мдр**	14	+2	+4
Тел	12	+1	+1	**Хар**	3	−4	−4

Сопротивления Некротическая энергия, Психическая энергия

Иммунитеты Яд; Истощение, Отравленный

Чувства Тёмное зрение 60 футов; пассивное Восприятие 12

Языки Нет

ПО 1 (опыт 200; БВ +2)

Особенности

Пролёт. Голова смерти не провоцирует Провоцированных атак, когда вылетает из досягаемости врага.

Действия

Укус, разрывающий разум. *Бросок рукопашной атаки:* +3, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 3 (1к4 + 1) Колющего урона плюс 3 (1к6) урона Психической энергией, и цель получает состояние Испуганный до начала следующего хода головы смерти.

в этой главе). Летая и кусаясь, голова смерти изводит жертв, пока её не уничтожат.

Окаменяющая голова смерти

Крошечная Нежить, Хаотично-злая

КЗ 16 **Инициатива** +1 (11)

Хиты 21 (6к4 + 6)

Скорость 5 футов, Полёт 30 футов (парение)

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	8	−1	−1	**Инт**	5	−3	−3
Лов	12	+1	+1	**Мдр**	14	+2	+2
Тел	13	+1	+3	**Хар**	3	−4	−4

Сопротивления Некротическая энергия

Иммунитеты Яд; Истощение, Отравленный

Чувства Тёмное зрение 60 футов; пассивное Восприятие 12

Языки Нет

ПО 1 (опыт 200; БВ +2)

Особенности

Пролёт. Голова смерти не провоцирует Провоцированных атак, когда вылетает из досягаемости врага.

Действия

Окаменяющий укус. *Бросок рукопашной атаки:* +3, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 3 (1к4 + 1) Колющего урона плюс 3 (1к6) урона Некротической энергией. Если цель — существо, она подвергается следующему эффекту. *Спасбросок Телосложения:* Сл 11. *Первый провал:* Цель получает состояние Опутанный и повторяет спасбросок в конце своего следующего хода, если всё ещё Опутанная, завершая эффект на себе при успехе. *Второй провал:* Цель получает состояние Окаменевший вместо состояния Опутанный на 10 минут, после чего эффект на цели заканчивается.

Аберрантная голова смерти

Голова смерти, возникшая из аберрантного чудовища вроде нотика или свежевателя разума, может сохранить часть силы, искажавшей разум при жизни.

Окаменяющая голова смерти

Голова смерти, оживлённая из головы обращающего в камень существа, например медузы, сохраняет способность временно обращать жертв в камень.

Дерево голов смерти

Деревья голов смерти — кощунственные растения, выращивающие головы смерти подобно мерзким плодам. Они всходят на проклятых землях, а их корни змеятся сквозь братские могилы, поля сражений и места страшных трагедий.

Дерево голов смерти

Огромное Растение, Хаотично-злое

КЗ 15 **Инициатива** −1 (9)

Хиты 95 (10к12 + 30)

Скорость 20 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	18	+4	+6	**Инт**	5	−3	−3
Лов	8	−1	−1	**Мдр**	10	+0	+0
Тел	16	+3	+3	**Хар**	13	+1	+1

Иммунитеты Яд; Истощение, Отравленный

Чувства Слепое зрение 120 футов; пассивное Восприятие 10

Языки Нет

ПО 4 (опыт 1100; БВ +2)

Особенности

Нависающие ветви. Союзники дерева могут добровольно заканчивать перемещение в его пространстве. Союзники в пространстве дерева имеют Укрытие на половину.

Нечестивое возрождение. Если дерево погибает, 2к6 **Деревьев голов смерти** вырастают примерно там же через 365 дней, если только дерево не было уничтожено существом под действием заклинания Благословение оружием, наносящим Рубящий урон.

Действия

Мультиатака. Дерево совершает две атаки Ударом.

Удар. *Бросок рукопашной атаки:* +6, досягаемость 10 футов. *Попадание:* 15 (2к10 + 4) Дробящего урона.

Взрывающаяся голова. *Спасбросок Ловкости:* Сл 14, каждое существо в пределах 10-футового радиуса Сферы с центром в точке, которую дерево видит в пределах 120 футов. *Провал:* 10 (3к6) урона Некротической энергией, и существо получает состояние Отравленный до начала следующего хода дерева. *Успех:* Только половина урона.

Бонусные действия

Плоды-головы. Каждый союзник-Нежить в пространстве дерева может немедленно совершить Реакцию, чтобы получить 5 Временных хитов.

Дуллахан

Мстительный безголовый охотник

Места обитания: Луга, Холмы, Город; **Сокровища:** Вооружение

Безголовые бессмертные воины, дуллаханы восстают из обезглавленных злодеев и с убийственным упорством ищут свои утраченные головы. В нескончаемой охоте они наводят ужас на места, связанные с их преступлениями или близкие к месту их гибели, обезглавливая всякого, кого считают виновным (или причастным к виновным) в своей смерти. Помимо смертоносных клинков дуллаханы устрашают врагов жутким воем и бросают охваченные пламенем черепа прежних жертв. Многие преследуют жертв верхом на скакунах-нежити или исчадиях.



Дуллахан

Средняя Нежить, Хаотично-злая

КЗ 15 **Инициатива** +2 (12)

Хиты 127 (17к8 + 51)

Скорость 30 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
СИЛ	18	+4	+4	ИНТ	11	+0	+0
ЛОВ	14	+2	+2	МДР	15	+2	+2
ТЕЛ	16	+3	+7	ХАР	16	+3	+3

Навыки Восприятие +6

Сопротивления Холод, Некротическая энергия, Яд

Иммунитеты Ослеплённый, Очарованный, Оглохший, Испуганный, Отравленный

Чувства Истинное зрение 120 футов; пассивное Восприятие 16

Языки Понимает Общий плюс ещё один язык, но не может говорить

Опасность 10 (опыт 5900; БВ +4)

Особенности

Умелый всадник. Находясь верхом и не имея состояния Недееспособный, дуллахан и его скакун имеют Преимущество на спасброски Ловкости, и дуллахан может заставить атаку, нацеленную на его скакуна, нацелиться на него самого.

Устрашитель. Дуллахан имеет Преимущество на броски атаки против целей, имеющих состояние Испуганный.

Действия

Мультиатака. Дуллахан совершает две атаки, используя Обезглавливающий клинок или Пылающий череп в любом сочетании, и использует Безголовый вой.

Обезглавливающий клинок. *Бросок рукопашной атаки:* +8, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 9 (1к10 + 4) Рубящего урона плюс 11 (2к10) урона Некротической энергией. Если этой атакой цель опускается до 0 Хитов, она умирает, и ей отсекается голова. Голова восстаёт как Голова смерти (подробно описанная в этой главе) в пространстве трупа цели или в ближайшем незанятом пространстве. Голова подчиняется дуллахану. Дуллахан может управлять не более чем семью головами одновременно.

Пылающий череп. *Бросок дальнобойной атаки:* +7, дистанция 120 футов. *Попадание:* 18 (4к8) урона Огнём.

Безголовый вой. *Спасбросок Телосложения:* Сл 15, до трёх существ в пределах 120 футов от дуллахана, не являющихся Конструктами или Нежитью. *Провал:* 13 (2к12) урона Психической энергией, и цель получает состояние Испуганный до начала следующего хода дуллахана. *Успех:* Только половина урона.



MATHIAS KOLLROS

Древнейший

Непостижимая сущность из иного мира

Места обитания: Горы, Подземье; **Сокровища:** Магия

Пришельцы, известные как древнейшие, за непостижимые эоны колонизировали бесчисленные миры. В сокрытых циклопических городах они собирают сокрушающие разум тайны мультивселенной. За века их империи пришли в упадок, столкнувшись с вызовом со стороны йитианцев и их творений, шогготов (оба описаны далее в этой главе). Уцелевшие древнейшие стерегут остатки своего могущества и стремятся подчинить тех, кого считают низшими существами.

Древнейший

Большая Аберрация, Хаотично-злая

КЗ 16 **Инициатива** +0 (10)

Хиты 209 (22к10 + 88)

Скорость 20 футов, Полёт 90 футов (парение)

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	21	+5	+5	**Инт**	20	+5	+10
Лов	11	+0	+0	**Мдр**	17	+3	+3
Тел	18	+4	+9	**Хар**	16	+3	+3

Сопротивления Дробящий, Колющий, Психическая энергия, Рубящий

Иммунитеты Электричество; Очарованный, Испуганный

Чувства Истинное зрение 120 футов; пассивное Восприятие 13

Языки Глубинная речь; телепатия 120 футов.

ПО 14 (опыт 11 500; БВ +5)

Особенности

Сопротивление магии. Древнейший имеет Преимущество на спасброски против заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Древнейший совершает две атаки Усыпляющим щупальцем и использует Психический вертел.

Усыпляющее щупальце. *Бросок рукопашной атаки:* +10, досягаемость 10 футов. *Попадание:* 14 (2к8 + 5) урона Психической энергией, и цель получает состояние Очарованный до начала следующего хода древнейшего.



ROWAN HOLLOWAY

Выскабливающие разум споры (Перезарядка 6). *Спасбросок Интеллекта:* Сл 18, каждое существо в пределах 20-футовой Эманации с началом от древнейшего. *Провал:* 55 (10к10) урона Психической энергией. В течение 1 минуты каждый раз, когда цель совершает действие Магия, она получает 10 (3к6) урона Психической энергией. *Успех:* Только половина урона.

Психический вертел. *Спасбросок Мудрости:* Сл 18, одно существо в пределах 60 футов. *Провал:* 22 (4к10) урона Психической энергией. Если цель имеет состояние Очарованный, она получает 1 уровень Истощения и получает состояние Ошеломлённый, пока Очарованная.

Бонусные действия

Потусторонняя магия (3/день). Древнейший сотворяет Приказ, Обнаружение мыслей, Порыв ветра или Необнаружимость, не требуя компонентов заклинания и используя Интеллект в качестве заклинательной характеристики (Сл спасброска заклинаний 18).

Эз д'Авенир

Странствующая охотница на чудовищ

Впервые Эз д'Авенир столкнулась с чудовищами в собственной семье — среди Раданавичей, выдававших себя за вистани, чтобы наживаться на путниках. Среди прочих мерзостей Раданавичи похитили Эразма ван Рихтена, сына Рудольфа ван Рихтена (подробно описан далее в этой главе), и продали его на смерть от рук вампира барона Метуса. За то недолгое время, что Эз знала Эразма, юноша с любовью рассказывал о семье, совсем не похожей на ту, которую знала она. Когда отец Эразма выследил семью Эз и предал её мать правосудию, Эз не стала мешать решительному доктору.

В последующие годы Эз примкнула к настоящему табору вистани и взяла имя д'Авенир. Она много странствовала, но так и не обрела того

Эз д'Авенир

Средний Гуманоид (Человек), Хаотично-добрый

КЗ 14 **Инициатива** +7 (17)

Хиты 120 (16к8 + 48)

Скорость 30 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	14	+2	+2	**Инт**	18	+4	+4
Лов	19	+4	+7	**Мдр**	11	+0	+3
Тел	16	+3	+3	**Хар**	17	+3	+3

Навыки Акробатика +7, Обман +6, Восприятие +3, Скрытность +7, Выживание +3

Снаряжение Лёгкий арбалет, Рапира

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки Общий, Эльфийский

ПО 8 (опыт 3900; БВ +3)

Действия

Мультиатака. Эз совершает три атаки, используя Клинок охотника или Огненный снаряд в любом сочетании.

Клинок охотника. *Бросок рукопашной атаки:* +7, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) Колющего урона плюс 11 (2к10) урона Излучением.

Огненный снаряд. *Бросок дальнобойной атаки:* +7, дистанция 120 футов. *Попадание:* 19 (3к10 + 3) урона Огнём.

Использование заклинаний. Эз сотворяет одно из следующих заклинаний, не требуя Материальных компонентов и используя Интеллект в качестве заклинательной характеристики (Сл спасброска заклинаний 15):

Неограниченно: Свет, Волшебная рука

1/день каждое: Рассеивание добра и зла, Молния, Магический круг

Бонусные действия

Поддержка союзников. Эз выбирает до шести союзников в пределах 60 футов. Каждая цель, которая её слышит, получает по выбору Эз: (A) Преимущество на следующий бросок атаки, совершаемый до конца её следующего хода, или (B) Сопротивление урону Кислотой, урону Некротической энергией и урону Ядом до конца её следующего хода.

Проклятие Всевидящего Ока (1/день). Эз выбирает тип урона. *Спасбросок Мудрости:* Сл 15, одна цель в пределах 30 футов, которую Эз видит. *Провал:* Цель проклята. Пока проклятие длится, цель имеет Уязвимость к выбранному типу урона. Проклятие заканчивается раньше, если Эз использует это действие снова.

Если цель опускается до 0 Хитов до окончания проклятия, Эз может в один из последующих ходов Бонусным действием проклясть новое существо.

Вдохновляющий призыв. Эз выбирает до шести союзников в пределах 60 футов. Каждая цель, которая её слышит, может совершить Реакцию, чтобы переместиться на расстояние до своей Скорости, не провоцируя Провоцированных атак.

Реакции

Щит (3/день). Эз сотворяет Щит в ответ на триггер этого заклинания, используя ту же заклинательную характеристику, что и для Использования заклинаний.



TARAS SUSAK

чувства принадлежности, о котором говорил Эразм. Она разыскала Рудольфа ван Рихтена и после настороженного знакомства стала учиться у доктора. В то же время она вновь встретилась с Эразмом, уже ставшим призраком. Ван Рихтены преподали ей бесценные уроки, но в конце концов она покинула их дом ради собственной судьбы.

Умелое истребление чудовищ и храбрость перед лицом сверхъестественных опасностей принесли Эз славу народной героини и заметной скиталицы Туманов. Хотя приключения дорого ей обошлись — она лишилась ценной добычи, дорогих спутников и ноги ниже колена, — Эз без устали искореняет зло и защищает невинных. Вооружённая мудростью наставника, поддержкой ушедшего друга и надеждой, выкованной в глубине сердца, Эз мечтает однажды создать место, достаточно безопасное, чтобы назвать его домом.

Охотится ли Эз на чудовищ или расследует загадки, музыку вистани она носит с собой повсюду. У неё внушительный запас песен со всей Земли Туманов, и она с радостью исполняет их для любого, кто странствует рядом.

Вещатель с виселицы

Привидение братской могилы

Места обитания: Луга, Планарные (Царство Теней), Болото, Город; **Сокровища:** Вооружение

Вещатели с виселицы — кружащиеся вихри неупокоенных духов. Они восстают на местах массовых трагедий или бессмысленных, но кровавых сражений. Вещатель с виселицы бесконечно неистовствует оружием и предсмертными воплями составляющих его душ, вынуждая приблизившихся разделить его страдание и безудержное насилие.

Вещатель с виселицы

Огромная Нежить, Хаотично-злая

КЗ 13 **Инициатива** +3 (13)

Хиты 75 (10к12 + 10)

Скорость 5 футов, Полёт 40 футов (парение)

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	9	−1	−1	**Инт**	10	+0	+0
Лов	16	+3	+3	**Мдр**	12	+1	+1
Тел	12	+1	+1	**Хар**	19	+4	+4

Сопротивления Дробящий, Колющий, Рубящий, Звук

Иммунитеты Некротическая энергия, Яд; Очарованный, Истощение, Испуганный, Схваченный, Парализованный, Окаменевший, Отравленный, Сбитый с ног, Опутанный

Чувства Истинное зрение 60 футов; пассивное Восприятие 11

Языки Общий плюс ещё два языка

ПО 6 (опыт 2300; БВ +3)

Особенности

Аура насилия. В конце каждого хода вещателя с виселицы каждое существо по его выбору в пределах 15-футовой Эманации с началом от вещателя с виселицы подвергается следующему эффекту. *Спасбросок Мудрости:* Сл 15. *Провал:* Цель совершает Реакцию, чтобы сделать бросок рукопашной атаки по существу в пределах досягаемости. Если такого существа нет, цель получает 7 (2к6) урона Психической энергией.

Кружащаяся форма. Вещатель с виселицы может входить в пространство существа и останавливаться там.

Действия

Мультиатака. Вещатель с виселицы совершает две атаки Вихрем клинков.

Вихрь клинков. *Бросок рукопашной или дальнобойной атаки:* +6, досягаемость 5 футов или дистанция 60 футов. *Попадание:* 13 (3к6 + 3) Рубящего урона плюс 7 (3к4) урона Некротической энергией.

Воющий ветер (Перезарядка 5–6). *Спасбросок Телосложения:* Сл 15, каждое существо в пределах 30-футового Конуса. *Провал:* 18 (4к8) урона Звуком, и цель получает состояние Испуганный на 1 минуту. Пока существо Испуганное таким образом, оно имеет состояние Оглохший, вынуждено вопить вместе с вещателем с виселицы и не может сотворять заклинания с Вербальным компонентом. Цель повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, завершая эффект на себе при успехе. *Успех:* Только половина урона.

BABS WEBB





OLIVIER BERNARD

Гремишка

Убийца магов, реагирующий на магию

Места обитания: Город; **Сокровища:** Магия

Гремишки — магически нестабильные творения заблудших чародеев. Эти буйно разрушительные твари обожают мучить заклинателей и стремятся уничтожить всё, что с ними связано, особенно книги заклинаний, компоненты и фамильяров. Столкнувшись с магией, одинокая гремишка взрывается разрушительным роем своих двойников.

Гремишка

Крошечное Чудовище, Хаотично-злое

КЗ 14 **Инициатива** +2 (12)

Хиты 31 (7к4 + 14)

Скорость 30 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
СИЛ	12	+1	+1	ИНТ	11	+0	+0
ЛОВ	14	+2	+2	МДР	14	+2	+2
ТЕЛ	15	+2	+2	ХАР	4	−3	−3

Сопротивления (только в форме роя) Дробящий, Колющий, Рубящий

Иммунитеты (только в форме роя) Очарованный, Испуганный, Схваченный, Парализованный, Окаменевший, Сбитый с ног, Опутанный, Ошеломлённый

Чувства Тёмное зрение 30 футов; пассивное Восприятие 12

Языки Понимает Общий, но не может говорить

Опасность 2 (опыт 450; БВ +2)

Особенности

Сопротивление магии. Гремишка имеет Преимущество на спасброски против заклинаний и прочих магических эффектов.

Рой (только в форме роя). Рой может занимать пространство другого существа и наоборот, а также перемещаться через любое отверстие, достаточное для Крошечного существа. Рой не может восстанавливать Хиты и получать Временные хиты.

Действия

Укус (только в одиночной форме). *Бросок рукопашной атаки:* +4, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) Колющего урона плюс 7 (2к6) урона Чистой силой.

Укусы роя (только в форме роя). *Бросок рукопашной атаки:* +4, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 12 (3к6 + 2) Колющего урона или 9 (3к4 + 2) Колющего урона, если рой Окровавленный, плюс 7 (2к6) урона Чистой силой. Если цель настроена на какие-либо магические предметы, её Настройка на один из них (по выбору Мастера) заканчивается.

Реакции

Аллергия на магию (только в одиночной форме; 1/день). *Триггер:* Существо в пределах 30 футов от гремишки сотворяет заклинание. *Отклик:* Гремишка восстанавливает 15 Хитов, после чего превращается в рой гремишек.



AUDY RAVINDRA

Гуг

Аберрантный обжора, крадущийся по пещерам

Места обитания: Подземье; **Сокровища:** Вооружение

Гуги — исполинские подземные ужасы, чьи головы рассечены зубастыми вертикальными пастями. Это бесшумные хищники, предпочитающие гуманоидную добычу. Гуги боятся и ненавидят упырей, возможно потому, что соперничают за власть над сокрытыми некрополями и трупными глубинами Подземья, либо по причинам, связанным с проклятием, обрекающим гугов жить под землёй.

Гуг

Огромная Аберрация, Хаотично-злая

КЗ 16 **Инициатива** +6 (16)

Хиты 250 (20к12 + 120)

Скорость 40 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	22	+6	+10	**Инт**	7	−2	−2
Лов	15	+2	+2	**Мдр**	16	+3	+3
Тел	23	+6	+10	**Хар**	11	+0	+0

Навыки Восприятие +7, Скрытность +10

Чувства Тёмное зрение 120 футов; пассивное Восприятие 17

Языки Понимает Глубинную речь, но не может говорить

ПО 12 (опыт 8400; БВ +4)

Особенности

Тактика стаи. Гуг имеет Преимущество на бросок атаки по существу, если хотя бы один союзник гуга находится в пределах 5 футов от этого существа и не имеет состояния Недееспособный.

Действия

Мультиатака. Гуг совершает две атаки Когтем и использует Пережёвывание.

Коготь. *Бросок рукопашной атаки:* +10, досягаемость 10 футов. *Попадание:* 22 (3к10 + 6) Рубящего урона. Если цель размера Средний или меньше, она получает состояние Схваченный (Сл высвобождения 16) от одного из двух когтей.

Пережёвывание. *Спасбросок Ловкости:* Сл 18, до двух существ размера Средний или меньше, Схваченных гугом. *Провал:* Гуг помещает цель в пасть и жуёт. Пережёвываемое существо перестаёт быть Схваченным, но получает состояние Опутанный. Пока цель Опутанная таким образом, она имеет Укрытие на половину

Цзянши

Средняя Нежить, Законно-злая

КЗ 16 **Инициатива** −4 (6)

Хиты 119 (14к8 + 56)

Скорость 20 футов, Полёт 5 футов (парение)

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	18	+4	+4	**Инт**	17	+3	+7
Лов	3	−4	−4	**Мдр**	14	+2	+6
Тел	18	+4	+8	**Хар**	12	+1	+5

Иммунитеты Яд; Очарованный, Истощение, Испуганный, Парализованный, Отравленный

Чувства Тёмное зрение 120 футов; пассивное Восприятие 16

Языки Общий плюс ещё три языка

ПО 9 (опыт 5000; БВ +4)

Особенности

Слабости цзянши. У цзянши есть следующие слабости:

Страх собственного отражения. Увидев своё отражение, цзянши немедленно совершает Реакцию, если она доступна, чтобы отойти от отражения как можно дальше.

Уязвим к священным символам. Пока цзянши носит Священный символ или касается его, он теряет Иммунитет к состоянию Испуганный и автоматически проваливает спасброски, чтобы избежать или завершить состояние Испуганный.

Действия

Мультиатака. Цзянши совершает три атаки Ударом и использует Поглощение энергии.

Удар. *Бросок рукопашной атаки:* +8, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) Дробящего урона.

Поглощение энергии. *Спасбросок Телосложения:* Сл 16, одно существо, которое цзянши видит в пределах 30 футов. *Провал:* 18 (4к8) урона Некротической энергией. *Успех:* Половина урона. *Провал или успех:* Цзянши восстанавливает Хиты в количестве полученного урона Некротической энергией, его Скорость полёта увеличивается до 20 футов до конца его следующего хода, и он может совершить Бонусное действие «Голодная поступь». Гуманоид, опущенный этим уроном до 0 Хитов, восстаёт в конце хода цзянши как Умертвие под управлением цзянши. Если это умертвие убивает Гуманоида действием «Вытягивание жизни», оно превращается в самостоятельного **Цзянши** через 5 дней.

Бонусные действия

Голодная поступь (требует Поглощения энергии). Цзянши совершает действие Рывок.

Смена облика. Цзянши превращается в Среднего или Маленького Зверя, Гуманоида либо существо-Нежить или возвращается в свой истинный облик. Его игровые характеристики, кроме размера, одинаковы в каждой форме. Носимое и переносимое снаряжение не преображается.

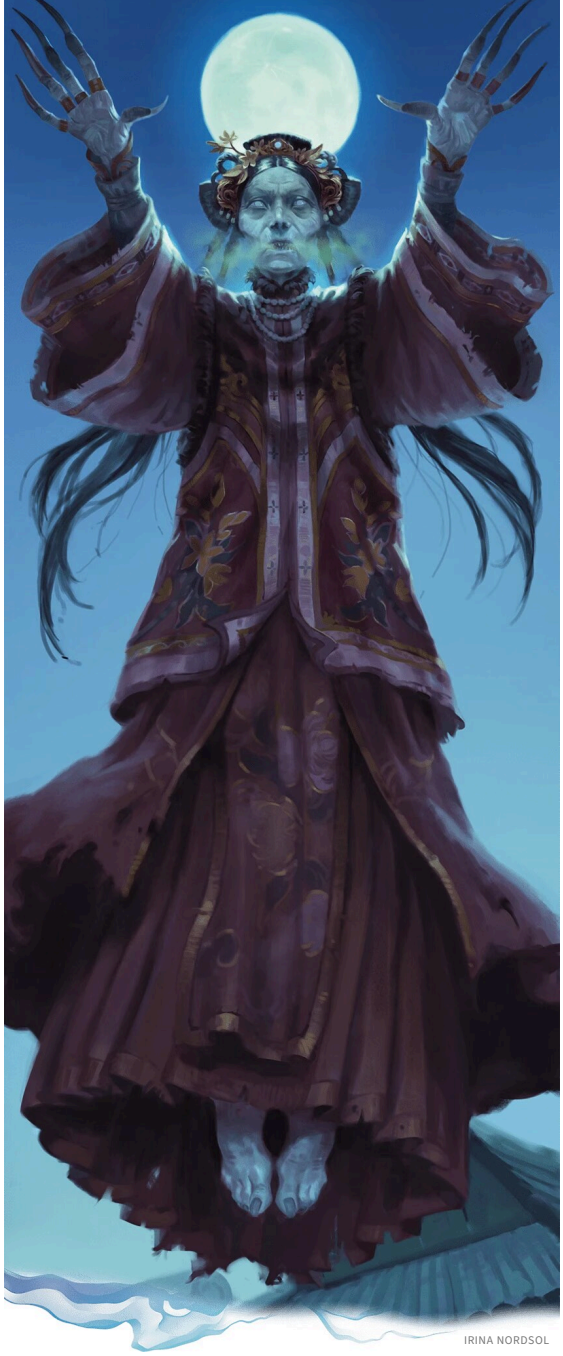
против атак и прочих эффектов, исходящих не от гуга, и получает 10 (3к6) Колющего урона в начале каждого хода гуга. Гуг может держать в пасти не более двух существ одновременно.

Существо в пасти гуга может действием совершить проверку Силы (Атлетика) Сл 16. При успехе цель перестаёт быть Опутанной и перемещается в незанятое пространство в пределах 5 футов от гуга. Если гуг погибает, цель перестаёт быть Опутанной и может выбраться, потратив 5 футов перемещения, оказавшись при этом в состоянии Сбитый с ног.

Цзянши

Мстительный труп, вытягивающий жизнь

Места обитания: Любые; **Сокровища:** Реликвии



IRINA NORDSOL

Когда душа оказывается заперта в собственном трупе, её горечь может оживить тело, породив цзянши. Эти мстительные мертвецы преследуют своих потомков, сея ужас и воздавая за обиды или небрежение погребальными обрядами, что привели к их проклятому воскрешению. Трупное окоченение печально известно тем, что сковывает конечности цзянши, отчего они держат руки прямо и передвигаются деревянной походкой. Из-за этого и из-за их полёта многие зовут их прыгающими вампирами.

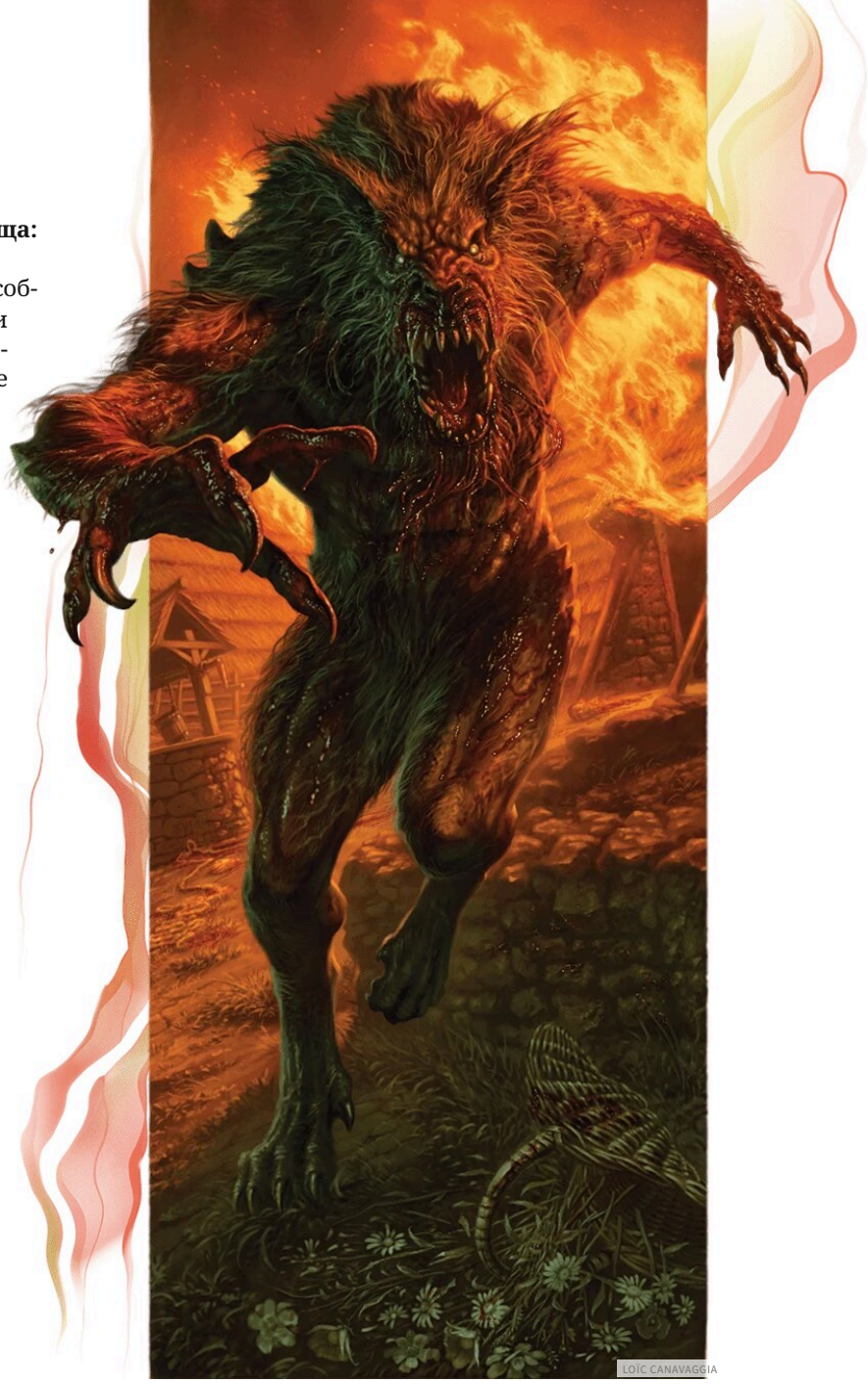
Днём цзянши таятся в гробницах или сокрытых руинах, избегая внимания живых. Ночью они выходят, чтобы вытянуть жизнь из тех, кто отважился бродить во тьме. Гуманоид, убитый цзянши, восстаёт жаждущим жизни трупом, который, утолив жажду, тоже может стать цзянши.

Лу-гару

Легендарный ликантроп

Места обитания: Лес, Болото, Город; **Сокровища:** Любые

Лу-гару — могущественные ликантропы, способные обращаться в громадных лютоволков. Они деятельно распространяют проклятие ликантропии, создавая стаи покорных верволков, которые обращают общины в руины и опустошают целые края. Разновидность ликантропии, разносимая лу-гару, излечивается труднее обычной. Освободить жертв чудовища от недуга можно, лишь убив самого лу-гару.



Лу-гару

Среднее или Маленькое Чудовище (Ликантроп), Хаотично-злое

КЗ 17 **Инициатива** +9 (19)

Хиты 187 (22к8 + 88)

Скорость 30 футов, 40 футов (только в гибридной форме), 50 футов (только в форме лютоволка)

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	24	+7	+7	**Инт**	14	+2	+2
Лов	18	+4	+9	**Мдр**	16	+3	+3
Тел	21	+5	+10	**Хар**	16	+3	+3

Навыки Восприятие +8, Скрытность +9

Иммунитеты Очарованный, Испуганный

Снаряжение Длинный меч

Чувства Тёмное зрение 120 футов; пассивное Восприятие 18

Языки Общий (не может говорить в форме лютоволка)

ПО 13 (опыт 10 000; БВ +5)

Особенности

Легендарное сопротивление (3/день). Если лу-гару проваливает спасбросок, он может вместо этого преуспеть.

Действия

Мультиатака. Лу-гару совершает две атаки, используя Длинный меч или Разрывание в любом сочетании. Он может заменить одну атаку атакой Укусом.

Укус (только в форме лютоволка или гибридной). *Бросок рукопашной атаки:* +12, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 16 (2к8 + 7) Колющего урона плюс 14 (4к6) урона Некротической энергией. Если цель — Гуманоид, она подвергается следующему эффекту. *Спасбросок Телосложения:* Сл 18. *Провал:* Цель проклята. Если проклятая цель опускается до 0 Хитов, вместо этого она становится Верволком под управлением Мастера и имеет 10 Хитов. Проклятие нельзя снять, пока этот лу-гару жив. *Успех:* Цель невосприимчива к проклятию этого лу-гару в течение 24 часов.

Длинный меч (только в гуманоидной или гибридной форме). *Бросок рукопашной атаки:* +12, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 18 (2к10 + 7) Рубящего урона плюс 3 (1к6) урона Некротической энергией.

Разрывание (только в форме лютоволка или гибридной). *Бросок рукопашной атаки:* +12, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 16 (2к8 + 7) Рубящего урона. Если цель размера Средний или меньше, она получает состояние Сбитый с ног.

Бонусные действия

Смена облика. Лу-гару превращается в Большого гибрида лютоволка и гуманоида или Большого лютоволка либо возвращается в свой истинный гуманоидный облик. Его игровые характеристики, кроме размера, одинаковы в каждой форме. Носимое и переносимое снаряжение не преображается.

Легендарные действия

Использований легендарных действий: 3. Сразу после хода другого существа лу-гару может потратить использование, чтобы совершить одно из следующих действий. Лу-гару восстанавливает все потраченные использования в начале каждого своего хода.

Терзающий натиск. Лу-гару перемещается на расстояние до половины своей Скорости, не провоцируя Провоцированных атак, и совершает одну атаку Длинным мечом или Разрыванием.



Внезапный укус. Лу-гару использует Смену облика, обращаясь в гибридную форму или форму лютоволка, затем совершает одну атаку Укусом. Лу-гару не может совершить это действие снова до начала своего следующего хода.

Мадам Ева

Двуличная прорицательница

Загадочная гадалка Мадам Ева окутывает себя тщательно сплетённой сетью лжи. Хотя на вид ей около семидесяти, она гораздо старше. Она держится особняком от любых сообществ, оберегая тайны своего происхождения и замыслов, растянувшихся на века.

Мадам Ева — легендарная фигура, известная по всей Земле Туманов. Мало кто сравнится с ней в умении толковать знамения, читать карты Тарокки или укрощать духов на сеансах. Предсказания, которыми она делится, бывают двусмысленны, но никогда не бывают ошибочны. Она славится тем, что указывает, когда лучше войти в Туманы, чтобы покинуть домен или достичь нужного места, и многие путники приходят за её прозрениями на берега озера Тсер в Баровии. Она часто намекает, что знает тайны Туманов, а также истории (и слабости) Тёмных лордов, и не прочь раскрыть их за плату. Мадам Ева злопамятна и обычно делится тайнами лишь с теми, кто прежде

Мадам Ева

Средний Гуманоид (Человек), Хаотично-нейтральный

КЗ 15 **Инициатива** +4 (14)

Хиты 117 (18к8 + 36)

Скорость 30 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	8	−1	−1	**Инт**	17	+3	+3
Лов	11	+0	+0	**Мдр**	20	+5	+9
Тел	14	+2	+2	**Хар**	18	+4	+8

Навыки Магия +7, Проницательность +9, Восприятие +9, Религия +7

Чувства пассивное Восприятие 19

Языки Бездонный, Общий, Эльфийский, Инфернальный

ПО 10 (опыт 5900; БВ +4)

Особенности

Сопротивление магии. Мадам Ева имеет Преимущество на спасброски против заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Мадам Ева совершает три атаки, используя Проклятый кинжал или Сияющее пламя в любом сочетании.

Проклятый кинжал. *Бросок рукопашной атаки:* +9, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 10 (2к4 + 5) Колющего урона плюс 21 (6к6) урона Некротической энергией.

Сияющее пламя. *Бросок дальнобойной атаки:* +9, дистанция 60 футов. *Попадание:* 21 (3к10 + 5) урона Излучением, и цель получает состояние Ослеплённый до начала следующего хода Мадам Евы.

Апокалиптические видения (Перезарядка 5–6). *Спасбросок Мудрости:* Сл 17, каждое существо в пределах 20-футового радиуса Сферы с центром в точке, которую Мадам Ева видит в пределах 120 футов. *Провал:* 24 (7к6) урона Некротической энергией плюс 24 (7к6) урона Психической энергией, и цель получает состояние Испуганный до начала следующего хода Мадам Евы. *Успех:* Только половина урона.

Использование заклинаний. Мадам Ева сотворяет одно из следующих заклинаний, используя Мудрость в качестве заклинательной характеристики (Сл спасброска заклинаний 17):

Неограниченно: Свет, Починка, Чудотворство

2/день каждое: Рассеивание магии, Снятие проклятия

1/день каждое: Высшее восстановление, Оживление, Наблюдение, Духовные стражи (версия 8-го уровня)

Бонусные действия

Дурной глаз (2/день). Мадам Ева сотворяет Удержание личности, используя ту же заклинательную характеристику, что и для Использования заклинаний.



DIANA FRANCO

оказал ей услугу. Всё, что она узнаёт, вскоре может стать известно и Тёмному лорду Баровии, с которым её связывают давние узы.

Ми-го

Чуждый гриб, похищающий мозги

Места обитания: Лес, Холмы, Горы, Подземье; **Сокровища:** Принадлежности

Причудливые создания, кощунственно соединяющие черты чуждых насекомых и потустороннего гриба, ми-го обращают свой непостижимый разум к колонизации миров и подчинению их обитателей. Они действуют со странной точностью, выясняя всё возможное о том, как мыслят другие существа и как определяют собственную личность. Ради этого ми-го извлекают мозги существ для изучения и опытов. Порой они меняют мозги местами или помещают похищенный мозг в тело совершенно иного существа и наблюдают за последствиями издалека.

Свет не мешает ми-го, но они предпочитают тьму. Обычно они таятся в уединённых пещерах и на глухих высотах.

Ми-го

Средняя Аберрация, Нейтрально-злая

КЗ 16 **Инициатива** +6 (16)

Хиты 120 (16к8 + 48)

Скорость 30 футов, Полёт 30 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	20	+5	+5	**Инт**	21	+5	+9
Лов	15	+2	+6	**Мдр**	15	+2	+6
Тел	16	+3	+3	**Хар**	12	+1	+1

Навыки Магия +9, Восприятие +6, Скрытность +6

Сопротивления Кислота, Электричество

Иммунитеты Очарованный, Испуганный

Чувства Истинное зрение 120 футов; пассивное Восприятие 16

Языки Все; телепатия 120 футов.

ПО 9 (опыт 5000; БВ +4)

Особенности

Сопротивление магии. Ми-го имеет Преимущество на спасброски против заклинаний и прочих магических эффектов.

Серебряный сосуд. У ми-го есть серебряный сосуд. Держа или неся его, ми-го может использовать действие «Извлечение мозга».

У сосуда КЗ 15, 40 Хитов и Сопротивление всему урону. Сосуд разбивается, если его опускают до 0 Хитов. При этом все находящиеся внутри мозги уничтожаются. Ми-го может изготовить новый сосуд через 7 дней.

Действия

Мультиатака. Ми-го совершает две атаки Клешнёй. Одну атаку он может заменить использованием Оглушающего луча, если тот доступен.

Клешня. *Бросок рукопашной атаки:* +9, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 23 (4к8 + 5) Рубящего урона плюс 16 (3к10) урона Кислотой. Если цель размера Средний или меньше, она получает состояние Схваченный (Сл высвобождения 15) от одной из двух клешней.

Оглушающий луч (Перезарядка 4–6). *Спасбросок Ловкости:* Сл 17, одно существо, которое ми-го видит в пределах 60 футов. *Провал:* 22 (4к10) урона Электричеством плюс 10 (3к6) урона Чистой силой, и цель получает состояние Ошеломлённый до конца следующего хода ми-го.

Извлечение мозга (требует серебряного сосуда). *Спасбросок Телосложения:* Сл 17, одно существо, которое Схвачено ми-го или имеет состояние Ошеломлённый. *Провал:* 77 (14к10) Колющего урона. *Успех:* Половина урона. *Провал или успех:* Если этот урон опускает цель до 0 Хитов, ми-го убивает её, извлекает мозг и помещает его в свой серебряный сосуд.

Использование заклинаний. Ми-го сотворяет одно из следующих заклинаний, не требуя компонентов и используя Интеллект в качестве заклинательной характеристики (Сл спасброска заклинаний 17):

1/день каждое: Изменение памяти, Планарный переход (только на себя)



IRINA NORDSOL

Туманный ужас

Бесформенный охотник в Туманах

Места обитания: Любые; **Сокровища:** Нет

Туманы, разделяющие Домены Ужаса, далеко не безопасны — и не пусты. Туманные ужасы — одушевлённые облака пара, едва различимые в Туманах. В присутствии существ эти парообразные твари принимают облик величайших страхов смотрящего. Такой облик субъективен: каждый видит туманный ужас в том виде, который страшит его сильнее всего. Вне Туманов туманный ужас быстро теряет связность и оседает безвредным паром.

Туманный ужас

Большая Нежить, Хаотично-злая

КЗ 13 **Инициатива** +2 (17)

Хиты 45 (7к10 + 7)

Скорость 25 футов, Полёт 25 футов (парение)

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
СИЛ	1	−5	−5	ИНТ	6	−2	−2
ЛОВ	15	+2	+2	МДР	13	+1	+1
ТЕЛ	12	+1	+1	ХАР	16	+3	+3

Сопротивления Дробящий, Колющий, Рубящий

Иммунитеты Яд; Очарованный, Истощение, Испуганный, Схваченный, Парализованный, Окаменевший, Отравленный, Сбитый с ног, Опутанный, Бессознательный

Чувства Слепое зрение 120 футов; пассивное Восприятие 11

Языки Нет

Опасность 3 (опыт 700; БВ +2)

Особенности

Воздушная форма. Туманный ужас может входить в пространство врага и останавливаться там. Он может перемещаться через пространство шириной всего 1 дюйм, не тратя на это дополнительное перемещение.

Единый с Туманами. Пока туманный ужас находится в тумане или дымке, он имеет состояние Невидимый. Туманный ужас имеет состояние Недееспособный, пока находится вне области тумана или дымки.

Действия

Мультиатака. Туманный ужас совершает две атаки Разрыванием разума. Одну атаку он может заменить Использованием заклинаний, чтобы сотворить Приказ, если доступно.

Разрывание разума. *Бросок рукопашной атаки:* +5, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 8 (1к10 + 3) урона Психической энергией.

Использование заклинаний. Туманный ужас сотворяет одно из следующих заклинаний, не требуя компонентов и используя Харизму в качестве заклинательной характеристики (Сл спасброска заклинаний 13):

Неограниченно: Туманное облако

1/день: Приказ

Бонусные действия

Вселение ужаса (Перезарядка 4–6). *Спасбросок Мудрости:* Сл 13, каждое существо в пространстве туманного ужаса. *Провал:* Цель получает состояние Испуганный до начала следующего хода туманного ужаса.



POLAR ENGINE

Путник тумана

Странник между доменами

Места обитания: Любые; **Сокровища:** Магия, Одиночная

Те, кто странствует между Доменами Ужаса, вырабатывают обычаи, ускоряющие путь и оберегающие от зла. Вистани, а также те, кто изучает их уклад или тайны Туманов, — самые искусные из таких исследователей доменов.

Путник тумана

Средний или Маленький Гуманоид, Нейтральный

КЗ 13 **Инициатива** +2 (12)

Хиты 52 (8к8 + 16)

Скорость 30 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
СИЛ	10	+0	+0	ИНТ	12	+1	+1
ЛОВ	14	+2	+2	МДР	16	+3	+3
ТЕЛ	14	+2	+2	ХАР	13	+1	+1

Навыки Магия +3, Проницательность +5, Медицина +5

Снаряжение Магическая фокусировка (сфера), Кожаный доспех

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки Общий плюс ещё один язык

Опасность 3 (опыт 700; БВ +2)

Особенности

Предсмертное проклятие. *Спасбросок Харизмы:* Сл 13, каждое существо в пределах 5-футовой Эманации с началом от скитальца в момент его смерти. *Провал:* Цель проклята. Пока проклятие длится, цель имеет состояния Ослеплённый и Оглохший.

Туманный странник. Скиталец может безопасно пройти сквозь Туманы, чтобы достичь определённого домена, название которого знает. При этом он всё равно не может обойти границы домена, закрытые волей Тёмного лорда.

Действия

Мультиатака. Скиталец совершает две атаки Сияющей вспышкой. Одну атаку он может заменить Использованием заклинаний, чтобы сотворить Пронзание разума, если доступно.

Сияющая вспышка. *Бросок рукопашной или дальнобойной атаки:* +5, досягаемость 5 футов или дистанция 60 футов. *Попадание:* 14 (2к10 + 3) урона Излучением.

Использование заклинаний. Скиталец сотворяет одно из следующих заклинаний, используя Мудрость в качестве заклинательной характеристики (Сл спасброска заклинаний 13):

Неограниченно: Свет, Волшебная рука

1/день каждое: Гадание, Обнаружение магии, Пронзание разума

Бонусные действия

Дурной глаз (1/день). Скиталец сотворяет Удержание личности, используя ту же заклинательную характеристику, что и для Использования заклинаний.

Монстр Морденхайта

Шедевр из краденой плоти

Места обитания: Город; **Сокровища:** Одиночная

Творения доктора Виктры Морденхайм, Тёмного лорда Ламордии, не поддаются здравому смыслу и не сводятся к обычным големам из плоти. Стремясь воссоздать свой шедевр — Несокрушимое Сердце, — Морденхайм довела до совершенства создание существ, которые куда больше суммы своих гниющих частей. Эти собрания частей тел, известные как монстры Морденхайм, оживают как поразительные, могучие, мыслящие создания с собственной волей. Одних можно склонить служить создательнице, другие пытаются вернуть подобие жизни, которую помнят обрывками. Третьи же считают себя чем-то новым и большим, чем прежде, и стремятся построить новую жизнь — сами по себе или за счёт общин, что чураются их и боятся.

Монстр Морденхайта

Средний Конструкт, Нейтральный

КЗ 18 **Инициатива** +7 (17)

Хиты 161 (19к8 + 76)

Скорость 40 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	22	+6	+10	**Инт**	14	+2	+2
Лов	16	+3	+7	**Мдр**	10	+0	+0
Тел	19	+4	+4	**Хар**	5	−3	−3

Навыки Акробатика +7, Атлетика +14

Сопротивления Дробящий, Колющий, Рубящий

Иммунитеты Электричество, Яд; Очарованный, Истощение, Испуганный, Парализованный, Окаменевший, Отравленный

Чувства Тёмное зрение 60 футов; пассивное Восприятие 10

Языки Общий плюс ещё один язык

ПО 12 (опыт 8400; БВ +4)

Особенности

Высшее поглощение Электричества. Каждый раз, когда монстр получает урон Электричеством, он восстанавливает Хиты в количестве нанесённого урона Электричеством, а его Скорость увеличивается на 40 футов до конца его следующего хода.

Неизменная форма. Монстр не может менять облик.

Сопротивление магии. Монстр имеет Преимущество на спасброски против заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Монстр совершает две атаки Ударом и использует Сдавливание или Бросок.

Удар. *Бросок рукопашной атаки:* +10, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 13 (2к6 + 6) Дробящего урона плюс 7 (2к6) урона Электричеством. Если цель размера Средний или меньше, она получает состояние Схваченный (Сл высвобождения 18) от одной из двух рук.

Сдавливание. *Спасбросок Силы:* Сл 18, одно существо, Схваченное монстром. *Провал:* 13 (2к6 + 6) Дробящего урона плюс 7 (2к6) урона Электричеством, и цель получает состояние Опутанный. Пока цель Опутанная, она задыхается.

Бросок. Монстр бросает существо, Схваченное им, в пространство, которое он видит в пределах 30 футов от себя и которое не находится в воздухе. *Спасбросок Ловкости:* Сл 18, брошенное существо и каждое существо в пространстве назначения. *Провал:* 13 (2к6 + 6) Дробящего урона, и цель получает состояние Сбитый с ног. *Успех:* Только половина урона.

Бонусные действия

Яростный прыжок. Монстр тратит 10 футов перемещения, чтобы прыгнуть в пространство в пределах 40 футов, где находится одно или несколько существ размера Средний или меньше. *Спасбросок Ловкости:* Сл 18, каждое существо в пространстве назначения монстра. *Провал:* 14 (4к6) Дробящего урона, и цель получает состояние Сбитый с ног. *Провал или успех:* Цель перемещается в ближайшее незанятое пространство.



Некрихор

Оживлённая кровь злой сущности

Места обитания: Подземье, Город; **Сокровища:** Нет

Некрихоры — существа из разумной крови, порождённые магической скверной, например кровавыми останками непристойного божества или неудавшегося лича. Они стремятся похищать живые тела ради своих безумных властолюбивых целей. Некрихоры оставляют след своей сущности в тех, кем управляют, из-за чего их трудно уничтожить.

Некрихор

Средняя Нежить, Законно-злая

КЗ 14 **Инициатива** +3 (13)

Хиты 85 (10к8 + 40)

Скорость 20 футов, Лазание 20 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	8	−1	−1	**Инт**	17	+3	+6
Лов	16	+3	+3	**Мдр**	13	+1	+4
Тел	18	+4	+7	**Хар**	10	+0	+0

Сопротивления Кислота, Некротическая энергия

Иммунитеты Яд; Ослеплённый, Очарованный, Оглохший, Истощение, Испуганный, Схваченный, Парализованный, Отравленный, Сбитый с ног, Опутанный

Чувства Слепое зрение 120 футов; пассивное Восприятие 11

Языки Общий плюс ещё два языка; телепатия 120 футов.

ПО 7 (опыт 2900; БВ +3)

Особенности

Аморфность. Некрихор может перемещаться через пространство шириной всего 1 дюйм, не тратя на это дополнительное перемещение.

Легендарное сопротивление (2/день). Если некрихор проваливает спасбросок, он может вместо этого преуспеть.

Возрождение кровью. Будучи уничтожен, некрихор через 1к10 дней возрождается со всеми Хитами в ближайшем незанятом пространстве рядом с существом по своему выбору, которым прежде овладевал действием «Кровавое кукловодство». Эта особенность не работает, если останки уничтоженного некрихора находятся в сосуде под действием заклинания Святилище или если все прежние цели «Кровавого кукловодства» некрихора мертвы.

Паучье лазанье. Некрихор может взбираться по сложным поверхностям, в том числе по потолкам, без проверки характеристики.

Действия

Мультиатака. Некрихор совершает две атаки Некротическим всплеском.

Некротический всплеск. *Бросок рукопашной или дальнобойной атаки:* +6, досягаемость 5 футов или дистанция 120 футов. *Попадание:* 12 (2к8 + 3) урона Чистой силой плюс 11 (2к10) урона Некротической энергией, и цель получает состояние Отравленный до начала следующего хода некрихора. Пока цель Отравленная, она не может восстанавливать Хиты.

Кровавое кукловодство (Перезарядка 6). *Спасбросок Телосложения:* Сл 15, одно Окровавленное существо в пределах 5 футов. Конструкты и Нежить автоматически преуспевают в этом спасброске. *Провал:* Некрихор вселяется в цель; некрихор исчезает, а цель получает состояние Недееспособный и теряет власть над своим телом. Теперь телом цели управляет некрихор, но цель сохраняет осознанность. Некрихора нельзя выбрать целью атаки, заклинания или иного эффекта, кроме тех, что нацелены именно на Нежить. Игровые характеристики некрихора остаются прежними, но он использует Скорость и значения Силы, Ловкости и Телосложения захваченной цели.

Вселение длится, пока цель не опустится до 0 Хитов или некрихор не покинет её Бонусным действием. Когда вселение заканчивается, некрихор появляется в незанятом пространстве в пределах 5 футов от цели, а цель невосприимчива к «Кровавому кукловодству» этого некрихора в течение 24 часов.

Успех: Цель невосприимчива к «Кровавому кукловодству» этого некрихора в течение 24 часов.



DAVID ASTRUGA

Ночная тварь

Большая Аберрация, Хаотично-злая

КЗ 16 **Инициатива** +8 (18)

Хиты 136 (16к10 + 48)

Скорость 30 футов, Полёт 40 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	17	+3	+3	**Инт**	13	+1	+1
Лов	20	+5	+8	**Мдр**	16	+3	+6
Тел	16	+3	+3	**Хар**	10	+0	+0

Сопротивления Электричество, Яд, Психическая энергия

Иммунитеты Ослеплённый, Оглохший, Истощение

Чувства Слепое зрение 60 футов; пассивное Восприятие 13

Языки Понимает Глубинную речь, но не может говорить

ПО 8 (опыт 3900; БВ +3)

Особенности

Пролёт. Ночная тварь не провоцирует Провоцированных атак, когда вылетает из досягаемости врага.

Действия

Мультиатака. Ночная тварь совершает две атаки, используя Коготь или Шип в любом сочетании. Одну атаку она может заменить использованием Взмывания.

Коготь. *Бросок рукопашной атаки:* +8, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 14 (2к8 + 5) Рубящего урона плюс 10 (3к6) урона Ядом. Если цель размера Средний или меньше, она получает состояние Схваченный (Сл высвобождения 13).

Шип. *Бросок дальнобойной атаки:* +8, дистанция 60 футов. *Попадание:* 21 (6к6) Колющего урона, и цель получает состояние Отравленный до конца своего следующего хода.

Взмывание. Ночная тварь взлетает вверх по прямой на расстояние до своей Скорости полёта. Если она удерживает существо, она не тратит дополнительное перемещение, чтобы нести его с собой.

Бонусные действия

Щекотка. *Спасбросок Мудрости:* Сл 16, одно существо, Схваченное ночной тварью. *Провал:* Цель получает состояние Недееспособный до начала следующего хода ночной твари.

Ночная тварь

Безликий сеятель страха из Дальнего предела

Места обитания: Горы, Подземье; **Сокровища:** Принадлежности, Одиночная

Непостижимые исчадия, похожие на горгулий, ночные твари парят над подземными хребтами и в небесах чуждых миров. Эти охотники печально известны тем, что похищают жертв и сбрасывают их с невероятной высоты. Те, кому удалось спастись, описывают прикосновение их бритвенных когтей как «щекотку», от которой вопят все чувства разом.

Голова ночной твари — гладкий рогатый нарост. Перед тем как убить, ночная тварь раскрывает голову, обнажая потустороннее свечение в глубине.





Жрец Осибуса

Некромант, проклятый Тёмными силами

Места обитания: Любые; **Сокровища:** Любые

Жрецы Осибуса — злые некроманты, похищающие души, чтобы питать свою злую магию. Благодаря скверной сделке с ужасными силами эти жрецы способны попирать смерть, обращаясь в нежить.

Века назад Осибус, загадочная фигура безмерного честолюбия и зла, основал орден жрецов, ныне носящий его имя. Осибус стремился достичь бессмертия за счёт чужих душ. Он заключал договоры с любой сущностью, сулившей ему больше могущества, и вникал в любую потустороннюю тайну, способную продлить его жизнь. Он стал приверженцем Тёмных сил и черпал их бессмертную злобу, питая своё вознесение. По мере роста могущества он делился тайнами с учениками, желавшими попрать смерть в обмен на поклонение ему.

Осибус достиг цели и стал личом почти божественной мощи. Учеников он вознаградил частицей своей силы в виде теневых татуировок. Дар Осибуса позволил его жрецам похищать души и обманывать смерть, превращаясь в чудовищ-нежить.

Угроза, исходившая от Осибуса и его учеников, всполошила земли далеко вокруг. Улмистская инквизиция, числившая тогда среди союзников ещё смертного графа Страда фон Заровича, сошлась с Осибусом в битве. Опасаясь, что владыка в конце концов поглотит их души, ученики Осибуса помогли инквизиции уничтожить его телесную оболочку. Погибая, Осибус проклял бывших союзников: их бессмертие однажды подведёт их, а сам он станет одной из Тёмных сил.

Чтобы избавиться от проклятия, бывшие приверженцы Осибуса обратились к тем же Тёмным силам, с которыми общался их владыка. Они получили задание: предоставить могущественного аристократа как земной сосуд, через который Тёмные силы войдут в мир и покорят его. Подходящий сосуд они нашли в лице Страда фон Заровича. Действуя в тени и через посредников, жрецы нашёптывали графу ненависть. Развратив сердце Страда, они проложили перед ним путь, приведший его к падению в вампиризм.

Но Осибус не солгал: он стал одной из Тёмных сил. Эти силы сотворили туманную темницу, чтобы удержать новообретённого бессмертного

Страда, расстроив тем самым замыслы жрецов использовать графа как орудие завоевания.

Жрецы Осибуса по-прежнему стремятся высвободить Страда из Туманов, часто используя искателей приключений как пешек. Они продолжают носить имя ненавистного основателя, ибо знают: именно его изначальный дар наделяет их жуткими силами.

Жрец Осибуса

Средний или Маленький Гуманоид, Нейтрально-злой

КЗ 12 **Инициатива** +2 (12)

Хиты 60 (8к8 + 24)

Скорость 20 футов, Лазание 20 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
СИЛ	10	+0	+0	ИНТ	18	+4	+7
ЛОВ	14	+2	+2	МДР	17	+3	+6
ТЕЛ	16	+3	+3	ХАР	11	+0	+3

Иммунитеты Испуганный

Чувства Тёмное зрение 120 футов; пассивное Восприятие 13

Языки Общий плюс ещё два языка

Опасность 6 (опыт 2300; БВ +3)

Особенности

Татуировка Осибуса. Если урон опускает жреца до 0 Хитов, он получает случайный дар. Бросьте 1к6, чтобы определить его. Жрец оживает в начале своего следующего хода с половиной Хитов, и его тип существа становится Нежить.

1: Дар ужаса. Аура ужаса заполняет 15-футовую Эманацию с началом от жреца. *Спасбросок Мудрости:* Сл 15, каждое существо, не являющееся Нежитью, начинающее ход в Эманации. *Провал:* Цель получает состояние Испуганный до начала своего следующего хода.

2: Эктоплазменный дар. Липкая эктоплазма замедляет существ в 15-футовой Эманации с началом от жреца. *Спасбросок Силы:* Сл 15, каждое существо, начинающее ход в Эманации. *Провал:* Скорость цели уменьшается на 10 футов до начала её следующего хода.

3: Вампирский дар. Когда жрец наносит существу урон Некротической энергией, он получает Временные хиты в количестве нанесённого урона.

4: Пылающий дар. У жреца есть Скорость полёта 30 футов и Иммунитет к урону Огнём.

5: Призрачный дар. У жреца есть Сопротивление Дробящему, Колющему и Рубящему урону и Уязвимость к урону Излучением. Кроме того, жрец может перемещаться сквозь других существ и объекты, как если бы они были Труднопроходимой местностью. Он получает 5 (1к10) урона Чистой силой, если заканчивает ход внутри объекта.

6: Мертвенный дар. Когда жрец оживает с этим даром, все трупы Маленьких и Средних Гуманоидов в 30-футовой Эманации с началом от жреца восстают как Скелеты под управлением жреца. Кроме того, в конце каждого хода жреца каждое существо, не являющееся Нежитью, в 5-футовой Эманации, исходящей от него, получает 5 (1к10) урона Некротической энергией.

Жрец умирает, и эта особенность не работает, если он получает дар, который у него уже есть, или если уничтожена его татуировка Осибуса. Татуировка уничтожается, только если жрец получает 15 или больше урона за один ход, имея 0 Хитов.

Действия

Мультиатака. Жрец совершает две атаки, используя Клинок души или Некротический снаряд в любом сочетании.

Клинок души. *Бросок рукопашной атаки:* +7, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 9 (2к4 + 4) Колющего урона. Если цель — существо, она получает состояние Парализованный до начала следующего хода жреца. Если этот урон опускает существо размера Средний или меньше до 0 Хитов, оно умирает, а его душа оказывается заперта в татуировке души на теле жреца. Душа освобождается, если жрец умирает.

Некротический снаряд. *Бросок дальнобойной атаки:* +7, дистанция 120 футов. *Попадание:* 30 (4к12 + 4) урона Некротической энергией, и цель не может восстанавливать Хиты до начала следующего хода жреца.

Бонусные действия

Татуировка души (Перезарядка 5–6). Жрец магически оживляет татуировку души на своём теле, и та становится Тенью в незанятом пространстве в пределах 5 футов от жреца. Тень ходит сразу после жреца на том же значении Инициативы и подчиняется ему. Тень остаётся оживлённой, пока не будет уничтожена, не удалится более чем на 120 футов от жреца, пока жрец не умрёт или не использует это Бонусное действие снова.



Татуировка души на плоти жреца Осибуса
JANE KATSUBO

Неутолимые убийцы

Убийцы, связанные договором

Места обитания: Любые; **Сокровища:** Вооружение

Неумолимые убийцы — искажённые исчадиями маньяки, происходящие из смертных, что заключили договор со злодейскими силами. Их способности разнятся в зависимости от одержимости и источника их сил.



По часовой стрелке спереди: Неумолимый кошмар, Неумолимый резчик и Неумолимый крушитель
ANDREY KUZINSKIY

Неутолитый резчик

Среднее Исчадие, Нейтрально-злое

КЗ 15 **Инициатива** +4 (14)

Хиты 91 (14к8 + 28)

Скорость 40 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	12	+1	+4	**Инт**	14	+2	+2
Лов	18	+4	+7	**Мдр**	15	+2	+5
Тел	14	+2	+5	**Хар**	16	+3	+3

Иммунитеты Очарованный, Испуганный

Чувства Тёмное зрение 120 футов; пассивное Восприятие 12

Языки Понимает все языки, но не может говорить

ПО 8 (опыт 3900; БВ +3)

Особенности

Легендарное сопротивление (1/день). Если резчик проваливает спасбросок, он может вместо этого преуспеть.

Действия

Мультиатака. Резчик совершает две атаки Ножом резчика.

Нож резчика. *Бросок рукопашной или дальнобойной атаки:* +7, досягаемость 5 футов или дистанция 30/60 футов. *Попадание:* 9 (2к4 + 4) Рубящего урона плюс 21 (6к6) урона Некротической энергией.

Легендарные действия

Использований легендарных действий: 3. Сразу после хода другого существа резчик может потратить использование, чтобы совершить одно из следующих действий. Резчик восстанавливает все потраченные использования в начале каждого своего хода.

Настигающий нож. *Спасбросок Ловкости:* Сл 15, одно существо в пределах 120 футов, по которому резчик попал атакой Ножом резчика за последние 24 часа. *Провал:* 11 (2к6 + 4) Рубящего урона.

Исчезающий удар. Резчик совершает одну атаку Ножом резчика, затем телепортируется на расстояние до 30 футов в незанятое пространство, которое видит. Резчик не может совершить это действие снова до начала своего следующего хода.

Неутолитый резчик

Неумолимый резчик преследует добычу с одержимым упорством. Он вершит своё кровавое дело в безмолвии, а затем растворяется в тени и дурной славе.

Неутолитый кошмар

Неумолимый кошмар скверной магией погружает жертв в беспокойный сон, прежде чем напасть. Будучи уничтожен, неумолимый кошмар может воссоздать себя из снов любого существа, отмеченного его проклятием.

Неутолитый кошмар

Среднее Исчадие, Нейтрально-злое

КЗ 17 **Инициатива** +8 (18)

Хиты 144 (17к8 + 68)

Скорость 30 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	20	+5	+5	**Инт**	13	+1	+1
Лов	18	+4	+8	**Мдр**	16	+3	+3
Тел	19	+4	+8	**Хар**	18	+4	+8

Иммунитеты Очарованный, Истощение, Испуганный

Чувства Тёмное зрение 120 футов; пассивное Восприятие 13

Языки Понимает все языки, но не может говорить

ПО 11 (опыт 7200; БВ +4)

Особенности

Легендарное сопротивление (2/день). Если кошмар проваливает спасбросок, он может вместо этого преуспеть.

Кошмарное восстановление. Если кошмар погибает, его тело растворяется в дымке, и через 1к10 дней он обретает новое тело, оживая со всеми Хитами в ближайшем незанятом пространстве рядом с Бессознательным существом, проклятым его Копьём преследователя. Эта особенность не работает, если таких проклятых целей не осталось.

Действия

Мультиатака. Кошмар совершает две атаки Копьём преследователя. Одну атаку он может заменить использованием Изнуряющего взгляда.

Копьё преследователя. *Бросок рукопашной или дальнобойной атаки:* +9, досягаемость 10 футов или дистанция 60 футов. *Попадание:* 14 (2к8 + 5) Колющего урона плюс 10 (3к6) урона Психической энергией. Кроме того, цель проклята кошмаром, если ещё не проклята. Пока проклятие длится, завершение Долгого отдыха не снижает у цели уровень Истощения.

Изнуряющий взгляд. *Спасбросок Мудрости:* Сл 16, одно существо, которое кошмар видит в пределах 60 футов. *Провал:* 14 (4к6) урона Психической энергией, и цель получает 1 уровень Истощения.

Легендарные действия

Использований легендарных действий: 3. Сразу после хода другого существа кошмар может потратить использование, чтобы совершить одно из следующих действий. Кошмар восстанавливает все потраченные использования в начале каждого своего хода.

Хождение по снам. Кошмар телепортируется в незанятое пространство в пределах 5 футов от существа, которое видит, затем совершает атаку Копьём преследователя.

Усыпление. Кошмар выбирает целью одно существо, которое видит в пределах 120 футов и которое проклято его Копьём преследователя. Цель получает 7 (2к6) урона Психической энергией и состояние Бессознательный на 1 час, пока не получит урон или пока существо в пределах 5 футов не разбудит её действием.

Неутолитый крушитель

Неумолимые крушители — громадные громилы, неотступно преследующие свои цели. Они орудуют особо выкованными клинками и тяжёлыми камнями как орудиями уничтожения.

Неутолитый крушитель

Большое Исчадие, Нейтрально-злое

КЗ 16 **Инициатива** +1 (11)

Хиты 168 (16к10 + 80)

Скорость 30 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	22	+6	+6	**Инт**	8	−1	−1
Лов	12	+1	+5	**Мдр**	15	+2	+6
Тел	20	+5	+5	**Хар**	16	+3	+7

Иммунитеты Очарованный, Истощение, Испуганный

Чувства Тёмное зрение 120 футов; пассивное Восприятие 12

Языки Понимает все языки, но не может говорить

ПО 12 (опыт 8400; БВ +4)

Особенности

Легендарное сопротивление (3/день). Если крушитель проваливает спасбросок, он может вместо этого преуспеть.

Регенерация. Крушитель восстанавливает 10 Хитов в начале каждого своего хода. Если он получает урон Излучением или урон от Критического попадания, эта особенность не работает в его следующий ход. Крушитель умирает, только если начинает ход с 0 Хитов и не восстанавливается.

Осадное чудовище. Крушитель наносит двойной урон объектам и строениям.

Действия

Мультиатака. Крушитель совершает две атаки, используя Клинок палача или Дробящий камень в любом сочетании.

Клинок палача. *Бросок рукопашной атаки:* +10, досягаемость 10 футов. *Попадание:* 19 (3к8 + 6) Рубящего урона, и Скорость цели уменьшается на 10 футов до конца следующего хода крушителя.

Дробящий камень. *Бросок дальнобойной атаки:* +10, дистанция 60 футов. *Попадание:* 13 (2к6 + 6) Дробящего урона, и цель получает состояние Недееспособный до начала следующего хода крушителя.

Легендарные действия

Использований легендарных действий: 3. Сразу после хода другого существа крушитель может потратить использование, чтобы совершить одно из следующих действий. Крушитель восстанавливает все потраченные использования в начале каждого своего хода.

Неотвратимое наступление. Крушитель перемещается на расстояние до половины своей Скорости, игнорируя Труднопроходимую местность. Каждое существо на его пути подвергается следующему эффекту. *Спасбросок Силы:* Сл 18. *Провал:* 7 (2к6) Дробящего урона, и цель получает состояние Сбитый с ног. *Провал или успех:* Крушитель не может совершить это действие снова до начала своего следующего хода.

Размашистый клинок. *Спасбросок Ловкости:* Сл 18, каждое существо в пределах 15-футового Конуса. *Провал:* 11 (1к10 + 6) Рубящего урона, и цель притягивается на расстояние до 10 футов по прямой к крушителю.

Рудольф ван Рихтен

Проклятый охотник на вампиров

В лучшие дни Рудольф ван Рихтен жил с женой Ингрид и сыном Эразмом в семейном доме под Ривалисом в домене Даркон. Дерзкий доктор Рудольф перешёл дорогу Радановичам — семье разбойников, выдававших себя за странников-вистани. Когда доктор отказался лечить смертельно больного члена семьи, их предводительница Ирена Раданович приказала своим людям похитить сына Рудольфа. Затем она продала юношу вампиру барону Метусу. Рудольф преследовал Радановичей, разрушил их преступное дело и предал Ирену правосудию, но не раньше, чем принял её проклятие: «Живи же вечно среди чудовищ и смотри, как все, кого ты любишь, гибнут под их когтями».

К тому времени, когда Рудольф разыскал пропавшего сына, проклятие уже сбылось: Эразм был обращён в вампирское отродье Метуса. Рудольф положил конец страданиям сына, вбив деревянный кол в грудь юноши.

Это жестокое деяние породило новую кровь: барон Метус отомстил за убитого слугу, убив жену Рудольфа, Ингрид. Хотя со временем Рудольф сразил злого барона, ужас гибели его семьи преследует его до сих пор.

Рудольф посвятил себя разоблачению зла, таящегося в Земле Туманов, охоте на чудовищ, снятию проклятий и созданию средств, позволяющих другим делать то же. Его слава и труды разошлись по доменам. Изданные им сочинения, такие как *«Путеводитель ван Рихтена по вампирам»* и *«Путеводитель ван Рихтена по оборотням»*, принесли ему как последователей, так и презрение в учёных кругах. Тем не менее его добрые дела изменили многие жизни и снискали ему союзников по всем Доменам Ужаса.

Рудольф живёт в Мордентшире в домене Мордент. Из своей скромной травяной лавки он переписывается с учёными и охотниками на чудовищ по всем доменам, изучает жутких тварей и мастерит средства борьбы со злом. Он часто отправляется в другие домены ради изысканий или помощи друзьям.

За годы Рудольф странствовал бок о бок с такими героями, как охотник на чудовищ Джордж Уэзермэй и сыщики Аланик Рэй и Артур Седжвик. Новое поколение героев, включая Эз д'Авенир и Дженнифер и Лори Уэзермэй-Фоксгров, училось у доктора и продолжает его борьбу со злом.

Сам того не зная, Рудольф оберегаем Эразмом. Дух этого одарённого и вдумчивого юноши следует за старшим ван Рихтеном и помогает ему и его союзникам ненавязчивыми подсказками и поддержкой.

Рудольф понимает, что возраст или само его ремесло однажды положат конец его трудам. Всё чаще он обращает свои изыскания к Баровии и её вампирскому властелину, Страду фон Заровичу, полагая, что в них ключи к искоре-

Рудольф ван Рихтен

Средний Гуманоид (Человек), Законно-добрый

КЗ 13 **Инициатива** +2 (12)

Хиты 105 (14к8 + 42)

Скорость 30 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	9	−1	−1	**Инт**	17	+3	+3
Лов	14	+2	+2	**Мдр**	18	+4	+7
Тел	16	+3	+6	**Хар**	15	+2	+2

Навыки Магия +6, Медицина +7, Восприятие +7, Религия +6, Ловкость рук +5

Снаряжение Ручной арбалет, Кожаный доспех

Чувства пассивное Восприятие 17

Языки Бездонный, Общий, Эльфийский, Инфернальный

ПО 5 (опыт 1800; БВ +3)

Особенности

Щит Эразма. Пока Окровавленный, Рудольф имеет Сопротивление урону Чистой силой, Ядом и Психической энергией.

Действия

Мультиатака. Рудольф совершает три атаки, используя Серебряную трость-шпагу или Ручной арбалет в любом сочетании.

Серебряная трость-шпага. *Бросок рукопашной атаки:* +5, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) Рубящего урона плюс 5 (2к4) урона Излучением. *Критическое попадание:* Цель получает состояние Отравленный до завершения Долгого отдыха. В конце каждого часа она совершает спасбросок Телосложения Сл 15, завершая эффект при успехе.

Ручной арбалет. *Бросок дальнобойной атаки:* +5, дистанция 30/120 футов. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) Колющего урона плюс 5 (2к4) урона Излучением.

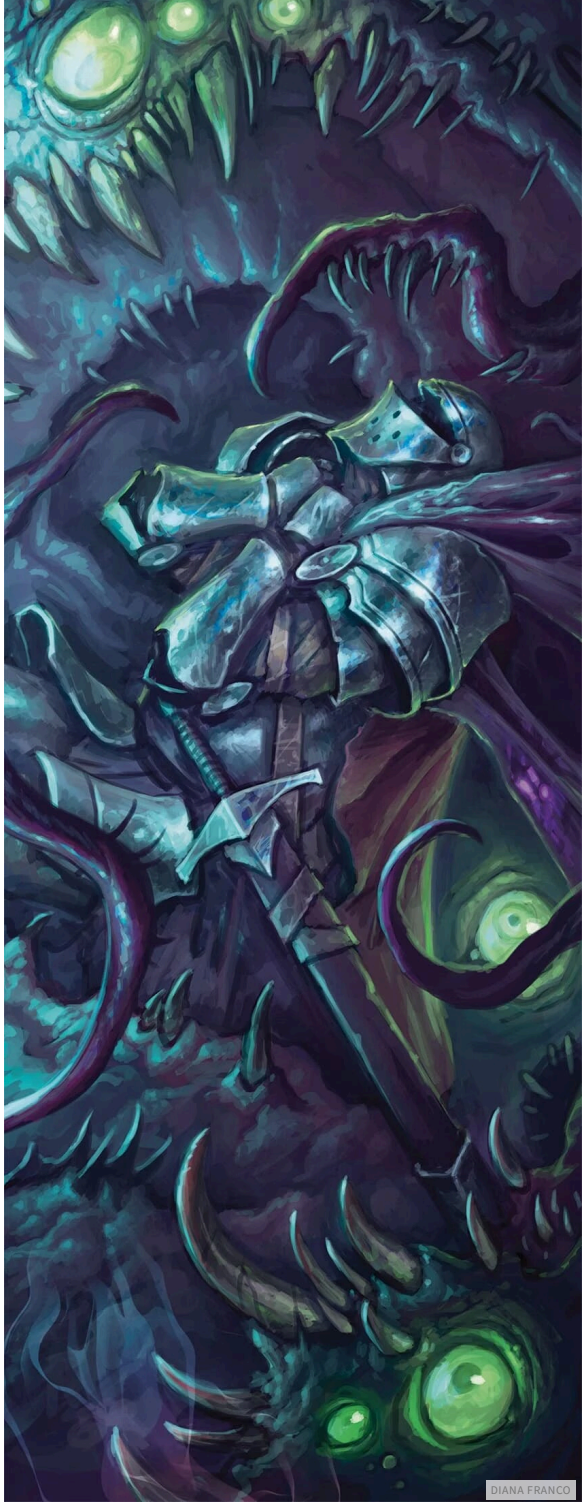
Отражение зла (Перезарядка 5–6). *Спасбросок Харизмы:* Сл 15, каждое существо по выбору Рудольфа в пределах 30-футового Конуса. *Провал:* 18 (4к8) урона Психической энергией, и цель получает состояние Испуганный до конца следующего хода Рудольфа. *Успех:* Только половина урона.

Бонусные действия

Оккультная помощь (2/день). Рудольф сотворяет Лечение ран, Рассеивание добра и зла или Святилище, используя Мудрость в качестве заклинательной характеристики (Сл спасброска заклинаний 15).



CYNTHIA SHEPPARD



нению множества зол по всей Земле Туманов.

Шоггот

Громадный аморфный хищник

Места обитания: Арктика, Побережье, Болото, Подземье; **Сокровища:** Нет

Шогготы — громадные колышущиеся ужасы, наделённые древним и жестоким разумом. Созданные древнейшими (подробно описанными в этой главе), первые шогготы возводили циклопические города и выполняли опасный труд в забытые эпохи. Со временем шогготы окрепли и свергли своих создателей. С тех пор они таятся в развалинах своих древних городов и в сокрытых уголках мультивселенной. Обычно они пребывают в глухих ледяных краях, где обжигающий холод придаёт их телам силу.

Шоггот

Огромная Аберрация, Хаотично-злая

КЗ 15 **Инициатива** +7 (17)

Хиты 172 (15к12 + 75)

Скорость 30 футов, Лазание 30 футов, Плавание 30 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	22	+6	+6	**Инт**	20	+5	+5
Лов	16	+3	+7	**Мдр**	17	+3	+3
Тел	21	+5	+9	**Хар**	8	−1	−1

Сопротивления Дробящий, Колющий, Рубящий

Иммунитеты Холод; Схваченный, Сбитый с ног, Опутанный

Чувства Тёмное зрение 120 футов; пассивное Восприятие 13

Языки Глубинная речь; телепатия 60 футов.

ПО 11 (опыт 7200; БВ +4)

Особенности

Земноводность. Шоггот может дышать воздухом и водой.

Подражание. Шоггот может подражать голосам и звукам животных. Существо, услышавшее такое подражание, распознаёт подделку только при успешной проверке Мудрости (Проницательность) Сл 13.

Уязвим к очарованию. Шоггот имеет Помеху на спасброски, чтобы избежать или завершить состояние Очарованный.

Действия

Мультиатака. Шоггот совершает три атаки Ложноножкой. Одну атаку он может заменить использованием Всасывающего всплеска, если тот доступен.

Ложноножка. *Бросок рукопашной атаки:* +10, досягаемость 15 футов. *Попадание:* 15 (2к8 + 6) Дробящего урона плюс 11 (2к10) урона Звуком, и существо получает состояние Схваченный (Сл высвобождения 16) от одной из четырёх ложноножек.

Всасывающий всплеск (Перезарядка 4–6). *Спасбросок Силы:* Сл 18, одно существо, Схваченное шогготом. *Провал:* 22 (4к10) урона Звуком, и цель отбрасывается от шоггота. Цель перестаёт быть Схваченной, толкается на расстояние до 30 футов по прямой от шоггота и получает состояния Оглохший и Ошеломлённый до конца своего следующего хода. *Успех:* Только половина урона.

Реакции

Холодный рывок. *Триггер:* Шоггот получает урон Холодом. *Отклик:* Шоггот перемещается на расстояние до своей Скорости и может совершить одну атаку Ложноножкой с Преимуществом.

Звёздные посланники

Исполинские чуждые колонизаторы-оборотни

Места обитания: Любые; **Сокровища:** Любые

Звёздные посланники — пальцы чуждых миров, склоняющие чашу весов реальности к ужасу. Возвещаемые зловещими астрологическими явлениями, эти алчные захватчики готовят миры для своих немыслимых владык. Пользуясь двумя изменчивыми формами, посланники подтачивают представления о порядке, доверии и самой действительности в мировом масштабе, готовя миры к сокрушающим рассудок откровениям и череде апокалипсисов.

Малый звёздный посланник

Малая форма звёздного посланника позволяет ему выглядеть иным существом. Посланники охотно принимают облик людей, животных и прочих созданий — чем неприметнее, тем лучше. Если истинный облик посланника раскрыт и повержен, спустя мгновения или дни является его великая форма и жаждет мести.

Великий звёздный посланник

Великая форма посланника — разрушительная мерзость. Эта громадная мешанина неистовой плоти состоит из мяса и голосов всех обличий, какие посланник когда-либо принимал. Лишь когда уничтожена эта великая форма, посланник считается побеждённым.

Логова звёздных посланников

Логово звёздного посланника обретает макабрические телесные черты. Разрушенная дозорная башня может стать шпилем пульсирующей плоти, а заброшенная шахта — превратиться в лабиринт липких мышечных внутренностей.

Область, где находится логово звёздного посланника, искажается его присутствием, порождая следующие эффекты:

Космическое преображение. Когда существо в логове превращается в свой истинный облик, существа в пределах 10-футовой Эманации, исходящей от оборотня, получают 10 (3к6) урона Чистой силой.

Устрашающий ландшафт. Местность в логове превращается в издевательское подобие плоти с тревожными подробностями: толстыми венами, вываленными языками и пульсирующими отверстиями. Существа по выбору посланника в пределах 1 мили от логова имеют Помеху на спасброски, чтобы избежать или завершить состояние Испуганный, пока находятся в этой области.

Если звёздный посланник умирает или переносит логово в другое место, эти эффекты немедленно прекращаются.

Малый звёздный посланник

Средняя или Маленькая Аберрация, Хаотично-злая

КЗ 19 **Инициатива** +10 (20)

Хиты 241 (21к8 + 147)

Скорость 40 футов, Полёт 40 футов (парение)

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	21	+5	+5	**Инт**	25	+7	+13
Лов	18	+4	+4	**Мдр**	20	+5	+11
Тел	24	+7	+7	**Хар**	23	+6	+12

Навыки Магия +19, Обман +18, Восприятие +11

Сопротивления Кислота, Чистая сила, Некротическая энергия, Психическая энергия

Иммунитеты Очарованный, Истощение, Испуганный

Чувства Истинное зрение 120 футов; пассивное Восприятие 21

Языки Все; телепатия 120 футов.

ПО 19 (опыт 22 000, или 25 000 в логове; БВ +6)

Особенности

Легендарное сопротивление (3/день, или 4/день в логове). Если посланник проваливает спасбросок, он может вместо этого преуспеть.

Действия

Мультиатака. Посланник совершает три атаки, используя Хлещущую пасть или Выворачивание плоти в любом сочетании.

Хлещущая пасть. *Бросок рукопашной атаки:* +11, досягаемость 15 футов. *Попадание:* 16 (2к10 + 5) Колющего урона плюс 13 (3к8) урона Кислотой.

Выворачивание плоти. *Спасбросок Телосложения:* Сл 21, одно существо, которое посланник видит в пределах 120 футов. *Провал:* 29 (4к10 + 7) урона Чистой силой.

Бонусные действия

Смена облика. Посланник превращается в Маленькое или Среднее существо либо возвращается в свой истинный облик. Его игровые характеристики, кроме размера, одинаковы в каждой форме. Носимое и переносимое снаряжение не преображается.

Легендарные действия

Использований легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа посланник может потратить использование, чтобы совершить одно из следующих действий. Посланник восстанавливает все потраченные использования в начале каждого своего хода.

Телепортирующий хлыст. Посланник телепортируется на расстояние до 30 футов в незанятое пространство, которое видит, и совершает одну атаку Хлещущей пастью.

Искажение. Посланник использует Выворачивание плоти.

Искажение тела. *Спасбросок Телосложения:* Сл 21, одно существо, которое посланник видит в пределах 30 футов. *Провал:* 27 (6к8) урона Чистой силой, и цель получает состояние Ошеломлённый до начала своего следующего хода. *Провал или успех:* Посланник не может совершить это действие снова до начала своего следующего хода.



Спереди назад: Малый звёздный посланник и Великий звёздный посланник

ANTONIO JOSÉ MANZANEDO

Великий звёздный посланник

Огромная Аберрация, Хаотично-злая

КЗ 15 **Инициатива** +8 (18)

Хиты 304 (21к12 + 168)

Скорость 40 футов, Полёт 40 футов (парение)

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	24	+7	+7	**Инт**	27	+8	+15
Лов	13	+1	+1	**Мдр**	22	+6	+13
Тел	26	+8	+15	**Хар**	25	+7	+14

Навыки Магия +22, Восприятие +13

Сопротивления Кислота, Чистая сила, Некротическая энергия, Психическая энергия

Иммунитеты Очарованный, Истощение, Испуганный

Чувства Истинное зрение 120 футов; пассивное Восприятие 23

Языки Все; телепатия 120 футов.

ПО 21 (опыт 33 000, или 41 000 в логове; БВ +7)

Особенности

Аберрантное восстановление. Будучи уничтожен, посланник через 1 день оживает со всеми Хитами в пространстве Бормочущего ротобрюха, находившегося в пределах 300 футов от посланника в момент его уничтожения; этот ротобрюх уничтожается.

Легендарное сопротивление (3/день, или 4/день в логове). Если посланник проваливает спасбросок, он может вместо этого преуспеть.

Действия

Мультиатака. Посланник совершает две атаки, используя Хлещущую пасть или Свернувшийся узел в любом сочетании. Одну атаку он может заменить Неземной желчью, если она доступна.

Хлещущая пасть. *Бросок рукопашной атаки:* +14, досягаемость 15 футов. *Попадание:* 33 (4к12 + 7) Колющего урона плюс 18 (4к8) урона Кислотой.

Свернувшийся узел. *Бросок дальнобойной атаки:* +15, дистанция 120 футов. *Попадание:* 44 (8к8 + 8) урона Кислотой.

Неземная желчь (Перезарядка 5–6). *Спасбросок Ловкости:* Сл 23, каждое существо в Сфере радиусом 30 футов с центром в точке, которую посланник видит в пределах 120 футов. *Провал:* 54 (12к8) урона Кислотой, и Бормочущий ротобрюх появляется в незанятом пространстве в пределах 30 футов от цели. Ротобрюхи ходят сразу после посланника на том же значении Инициативы. Каждый ротобрюх сражается, пока не будет уничтожен. *Успех:* Только половина урона.

Легендарные действия

Использований легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа посланник может потратить использование, чтобы совершить одно из следующих действий. Посланник восстанавливает все потраченные использования в начале каждого своего хода.

Насильственные мутации. *Спасбросок Харизмы:* Сл 23, до двух существ, которых посланник видит в пределах 30 футов. *Провал:* Цель получает состояние Парализованный до конца своего следующего хода. *Провал или успех:* Посланник не может совершить это действие снова до начала своего следующего хода.

Телепортирующий хлыст. Посланник может телепортироваться на расстояние до 30 футов в незанятое пространство, которое видит, и совершает одну атаку Хлещущей пастью.



DAVID ASTRUGA

Скелет Страда

Скелет-воин первого вампира

Места обитания: Планарные (Царство Теней), Подземье, Город; **Сокровища:** Нет

Порой вампиры обращают смертных слуг, недостойных дара вампиризма, в скелетов-воинов. Известные как скелеты Страда — в честь лорда Баровии, который создал их первым, — эти безмолвные и умелые воины-нежить владеют вампирскими клинками. Скелеты Страда, обагрившие клинки кровью, часто относят своё оружие вампирским владыкам. Предания расходятся в том, могут ли вампиры питаться от этих окровавленных клинков или лишь упиваются жертвоприношением.

Скелет Страда

Средняя Нежить, Законно-злая

КЗ 16 **Инициатива** +1 (11)

Хиты 65 (10к8 + 20)

Скорость 30 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
СИЛ	17	+3	+5	ИНТ	12	+1	+1
ЛОВ	13	+1	+1	МДР	15	+2	+2
ТЕЛ	15	+2	+2	ХАР	16	+3	+3

Уязвимости Дробящий

Иммунитеты Яд; Истощение, Испуганный, Отравленный

Снаряжение Длинный меч, Щит

Чувства Тёмное зрение 60 футов; пассивное Восприятие 12

Языки Понимает Общий, но не может говорить

Опасность 4 (опыт 1100; БВ +2)

Особенности

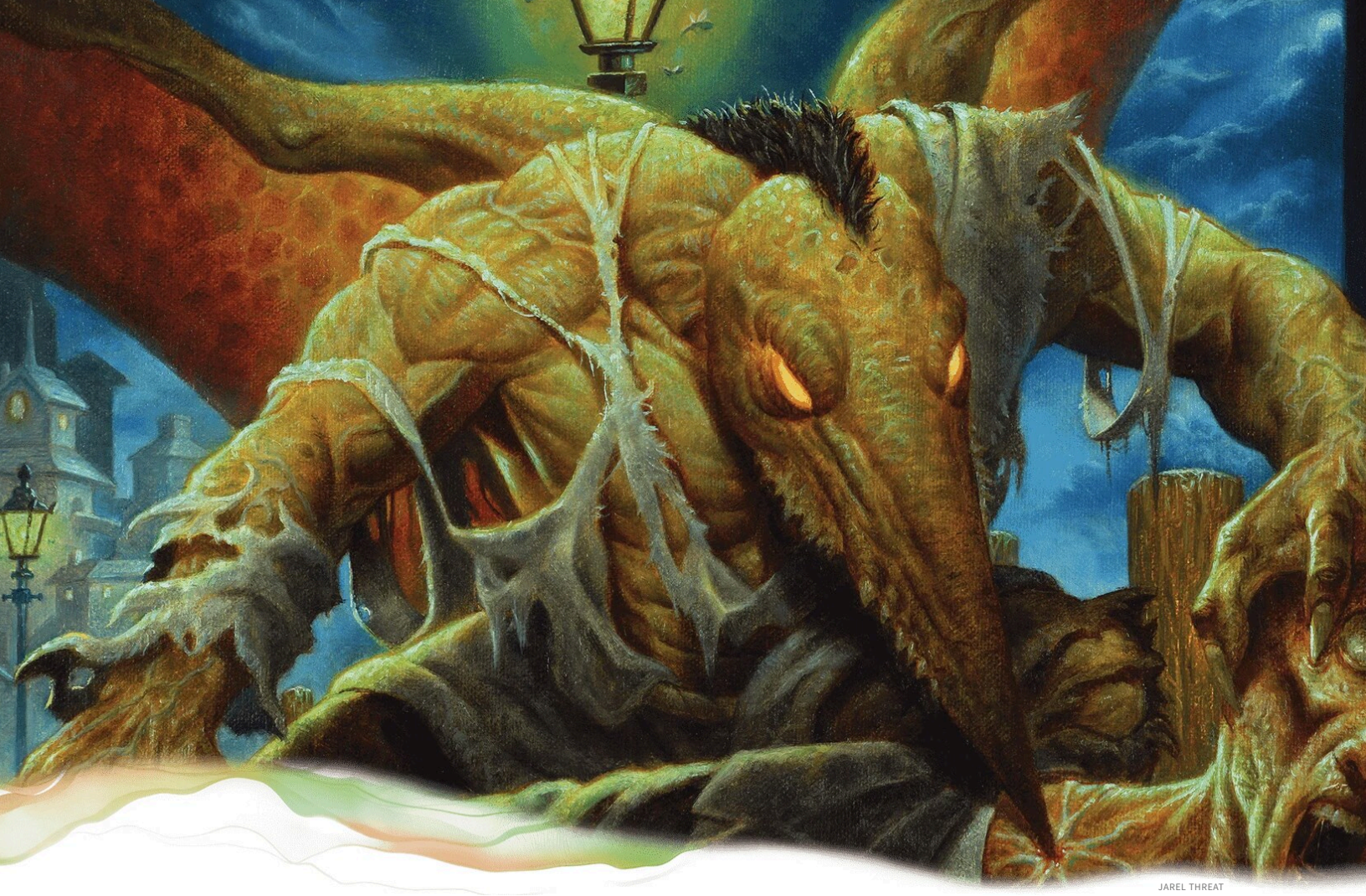
Стойкость нежити. Если урон опускает скелета до 0 Хитов, он совершает спасбросок Телосложения (Сл 5 плюс полученный урон), если только это не урон Излучением или от Критического попадания. При успехе скелет вместо этого опускается до 1 Хита.

Действия

Мультиатака. Скелет совершает две атаки Вампирским длинным мечом. Одну атаку он может заменить использованием Удара щитом.

Вампирский длинный меч. *Бросок рукопашной атаки:* +5, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) Рубящего урона плюс 7 (2к6) урона Некротической энергией. Максимум Хитов цели уменьшается на величину полученного урона Некротической энергией.

Удар щитом. *Спасбросок Силы:* Сл 13, одно существо в пределах 5 футов, которое скелет видит. *Провал:* 10 (2к6 + 3) Дробящего урона. Если цель размера Средний или меньше, она получает состояние Сбитый с ног.



JAREL THREAT

Стригой

Магически изменённый кровосос

Места обитания: Пустыня, Лес, Луга, Холмы, Горы, Болото, Подземье, Город; **Сокровища:** Нет

Стригои — вампироподобные существа, похожие на помесь гуманоида и кровопийцы. По ночам эти кровожадные хищники ищут гуманоидов, чтобы напиться крови, осушая жертв и оставляя после себя обескровленные трупы. Кровопийцы и комары сопровождают этих отвратительных чудовищ на охоте.

Стригой

Среднее Чудовище, Хаотично-злое

КЗ 16 **Инициатива** +2 (12)

Хиты 52 (7к8 + 21)

Скорость 30 футов, Полёт 40 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	17	+3	+5	**Инт**	11	+0	+0
Лов	14	+2	+4	**Мдр**	17	+3	+3
Тел	16	+3	+3	**Хар**	10	+0	+0

Навыки Восприятие +5, Скрытность +4

Сопротивления Некротическая энергия

Иммунитеты Очарованный, Испуганный

Чувства Тёмное зрение 60 футов; пассивное Восприятие 15

Языки Общий

ПО 4 (опыт 1100; БВ +2)

Особенности

Телепатия кровопийц. Стригой может магически управлять кровопийцами в пределах 120 футов от себя с помощью особой телепатии.

Действия

Мультиатака. Стригой совершает две атаки Когтем и одну атаку Хоботком.

Коготь. *Бросок рукопашной атаки:* +5, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) Рубящего урона.

Хоботок. *Бросок рукопашной атаки:* +5, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) Колющего урона плюс 7 (2к6) урона Некротической энергией. Максимум Хитов цели уменьшается на величину полученного урона Некротической энергией, а стригой восстанавливает столько же Хитов. Существо, опущенное этой атакой до 0 Хитов, умирает, не оставляя ничего, кроме кожи и снаряжения.

Бонусные действия

Защитный рой (Перезарядка 6). Стригой призывает рой кровожадных комаров в 10-футовой Эманации, исходящей от него самого; рой существует 1 минуту или пока Концентрация на нём не закончится. Каждый раз, когда рой входит в пространство существа либо существо входит в рой или заканчивает там ход, оно подвергается следующему эффекту (существо совершает этот спасбросок только раз за ход; стригои и кровопийцы не затрагиваются). *Спасбросок Телосложения:* Сл 13. *Провал:* 3 (1к6) урона Некротической энергией, и цель получает состояние Отравленный до конца своего следующего хода.

Рои насекомых

Плотоядные паразиты

Места обитания: Побережье, Лес, Луга, Болото, Город; **Сокровища:** Нет

Мало какая участь ужаснее, чем стать жертвой паразитических или обгладывающих до костей роёв насекомых, что таятся в одержимых местах и проклятых подземельях.



Рой заражающих насекотых

Заражающие рои насекомых вторгаются в более крупную добычу, вбуравливаясь в тела других существ с разнообразными жуткими последствиями.

Рой заражающих насекотых

Средний Рой Крошечных Зверей, Без мировоззрения

КЗ 13 **Инициатива** +2 (12)

Хиты 33 (6к8 + 6)

Скорость 20 футов, Лазание 20 футов, Плавание 20 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	3	−4	−4	**Инт**	1	−5	−5
Лов	14	+2	+2	**Мдр**	7	−2	−2
Тел	12	+1	+1	**Хар**	1	−5	−5

Сопротивления Дробящий, Колющий, Рубящий

Иммунитеты Очарованный, Испуганный, Схваченный, Парализованный, Окаменевший, Сбитый с ног, Опутанный, Ошеломлённый

Чувства Слепое зрение 30 футов; пассивное Восприятие 8

Языки Нет

ПО 2 (опыт 450; БВ +2)

Особенности

Рой. Рой может занимать пространство другого существа и наоборот, а также перемещаться через любое отверстие, достаточное для Крошечного существа. Рой не может восстанавливать Хиты и получать Временные хиты.

Действия

Заражение. *Бросок рукопашной атаки:* +4, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 12 (4к4 + 2) урона Ядом или 7 (2к4 + 2) урона Ядом, если рой Окровавленный, и цель получает состояние Отравленный. Если через 1 час цель всё ещё Отравленная таким образом, она подвергается следующему эффекту. *Спасбросок Телосложения:* Сл 11. *Провал:* Бросьте 1к6: при **1–2** цель получает состояние Ослеплённый; при **3–4** максимум Хитов цели уменьшается на 5 (1к10); при **5–6** цель получает 1 уровень Истощения. Эффект длится, пока не закончится состояние Отравленный. *Успех:* Состояние Отравленный заканчивается.

Рой прожорливых насекотых

Прожорливые рои насекомых стремительно одолевают более крупных существ. Убитых такими роями пожирают быстро и без остатка.

Рой прожорливых насекотых

Средний Рой Крошечных Зверей, Без мировоззрения

КЗ 13 **Инициатива** +2 (12)

Хиты 39 (6к8 + 12)

Скорость 30 футов, Копание 30 футов, Лазание 30 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	3	−4	−4	**Инт**	1	−5	−5
Лов	15	+2	+2	**Мдр**	12	+1	+1
Тел	14	+2	+2	**Хар**	1	−5	−5

Сопротивления Дробящий, Колющий, Рубящий

Иммунитеты Очарованный, Испуганный, Схваченный, Парализованный, Окаменевший, Сбитый с ног, Опутанный, Ошеломлённый

Чувства Чувство вибрации 60 футов; пассивное Восприятие 11

Языки Нет

ПО 3 (опыт 700; БВ +2)

Особенности

Обгладывание до костей. Если рой начинает ход в одном пространстве с трупом размера Большой или меньше, труп уничтожается, оставляя лишь то, что было на нём надето или при нём.

Рой. Рой может занимать пространство другого существа и наоборот, а также перемещаться через любое отверстие, достаточное для Крошечного существа. Рой не может восстанавливать Хиты и получать Временные хиты.

Действия

Прожорливые укусы. *Бросок рукопашной атаки:* +4, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 20 (4к8 + 2) Колющего урона или 11 (2к8 + 2) Колющего урона, если рой Окровавленный, и цель получает состояние Отравленный на 1 минуту, пока насекомые вбуравливаются внутрь. Состояние заканчивается раньше, если заклинание или эффект восстанавливает цели Хиты. Пока цель Отравленная, она получает 4 (1к8) Колющего урона в начале каждого своего хода. Существо, опущенное этим уроном до 0 Хитов, умирает.

Улмистские инквизиторы

Ревностные истребители злого умысла

Места обитания: Любые; **Сокровища:** Любые

«Зло таится повсюду. Своими умами мы отыщем его, измерим его глубины и уничтожим». Этими словами одарённый псионикой жрец Улмед основал Улмистскую инквизицию — орден психических инквизиторов, стремящихся раскрывать и искоренять порок, затаившийся в глубине человеческих сердец. Из порочного города Малитейн на Материальном плане инквизиция рассылает своих членов по мультивселенной, чтобы срывать замыслы злобных культов, попирающих реальность ужасов и зла, присущего смертным. Секты инквизиции существуют и в Доменах Ужаса, действуя тайными кружками или проникая в другие веры, например в Церковь Эзры.

Улмистская инквизиция разделена на три ордена, названные в честь спутников Улмеда: Орден Козимы, Орден Анселя и Орден Тристиана. Каждый орден владеет своей психической силой и несёт свой символ на гербе. Некоторые инквизиторы поддерживают дружеское соперничество с собратьями из других орденов, но большинство откладывает распри — по крайней мере на время, — чтобы вместе выступить против зла.

Инквизитор Огня разума

Орден Козимы обуздывает Огонь разума — так они называют пламя мысли, пылающее в уме каждого. Инквизиторы этого ордена используют психические силы, чтобы читать мысли, переиначивать воспоминания и подчинять непокорных. Символ их ордена — пылающий глаз.

Инквизитор Меча

Инквизиторы Ордена Анселя подвергают себя суровому подвижничеству, чтобы напитать тела психической энергией. Они — воинская длань инквизиции, и их символ — меч.

Инквизитор Книги

Орден Тристиана обуздывает силы, что рождаются из тщательного изучения и наблюдения, а не из врождённой магии или закалённых мышц. Они применяют телекинез, чтобы менять окружение, ловить врагов в ловушки и уничтожать злодеев. Как учёные инквизиции, они избрали своим символом книгу.

Инквизитор Огня разума

Средний или Маленький Гуманоид, Законно-нейтральный

КЗ 16 **Инициатива** +2 (12)

Хиты 104 (16к8 + 32)

Скорость 30 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	10	+0	+0	**Инт**	17	+3	+6
Лов	14	+2	+2	**Мдр**	16	+3	+6
Тел	15	+2	+2	**Хар**	21	+5	+8

Навыки Проницательность +6, Восприятие +6

Иммунитеты Очарованный, Испуганный

Снаряжение Кираса, Посеребрённое оружие (Длинный меч)

Чувства Истинное зрение 30 футов; пассивное Восприятие 16

Языки Общий плюс ещё два языка

ПО 8 (опыт 3900; БВ +3)

Действия

Мультиатака. Инквизитор совершает три атаки Посеребрённым длинным мечом или трижды использует Огонь разума. Одну атаку или одно использование Огня разума он может заменить Использованием заклинаний, чтобы сотворить Удержание чудовища, если доступно.

Посеребрённый длинный меч. *Бросок рукопашной атаки:* +8, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 14 (2к8 + 5) Рубящего урона плюс 4 (1к8) урона Психической энергией, и цель получает состояние Испуганный до начала следующего хода инквизитора. *Критическое попадание:* Если цель — сменившее облик существо, она получает дополнительно 4 (1к8) Рубящего урона.

Приказ инквизитора (Перезарядка 5–6). *Спасбросок Мудрости:* Сл 16, каждое существо по выбору инквизитора, которое он видит в пределах 60 футов. *Провал:* Цель получает состояние Очарованный до начала следующего хода инквизитора. В ход Очарованной цели инквизитор может телепатически управлять её перемещением и заставить её совершить действие Атака (цель выбирает инквизитор), действие Рывок или не совершать действия вовсе.

Огонь разума. *Спасбросок Интеллекта:* Сл 16, одно существо, которое инквизитор видит в пределах 120 футов. *Провал:* 9 (1к8 + 5) урона Психической энергией, и цель получает состояние Ошеломлённый до начала следующего хода инквизитора.

Использование заклинаний. Инквизитор сотворяет одно из следующих заклинаний, не требуя компонентов и используя Харизму в качестве заклинательной характеристики (Сл спасброска заклинаний 16):

Неограниченно: Обнаружение магии, Обнаружение мыслей, Рассеивание магии, Волшебная рука (рука Невидимая), Послание

1/день каждое: Удержание чудовища, Изменение памяти



Слева направо: Инквизитор Книги, Инквизитор Меча и Инквизитор Огня разума
POLAR ENGINE

Инквизитор Меча

Средний или Маленький Гуманоид, Законно-нейтральный

КЗ 16 **Инициатива** +2 (12)

Хиты 120 (16к8 + 48)

Скорость 30 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	12	+1	+1	**Инт**	15	+2	+5
Лов	14	+2	+2	**Мдр**	18	+4	+7
Тел	17	+3	+3	**Хар**	16	+3	+6

Навыки Акробатика +5, Проницательность +7, Восприятие +7

Иммунитеты Очарованный, Испуганный

Снаряжение Кираса, Посеребрённое оружие (Длинный меч)

Чувства Истинное зрение 30 футов; пассивное Восприятие 17

Языки Общий плюс ещё два языка

ПО 8 (опыт 3900; БВ +3)

Особенности

Управление обменом веществ. В начале каждого своего хода, если у инквизитора есть хотя бы 1 Хит, он восстанавливает 10 Хитов и может завершить на себе одно состояние.

Действия

Мультиатака. Инквизитор совершает три атаки Посеребрённым длинным мечом.

Посеребрённый длинный меч. *Бросок рукопашной атаки:* +7, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) Рубящего урона плюс 4 (1к8) урона Психической энергией. *Критическое попадание:* Если цель — сменившее облик существо, она получает дополнительно 4 (1к8) Рубящего урона. *Попадание или промах:* Инквизитор может телепортироваться на расстояние до 60 футов в незанятое пространство, которое видит.

Использование заклинаний. Инквизитор сотворяет одно из следующих заклинаний, не требуя компонентов и используя Мудрость в качестве заклинательной характеристики (Сл спасброска заклинаний 16):

Неограниченно: Обнаружение магии, Обнаружение мыслей, Рассеивание магии, Волшебная рука (рука Невидимая), Послание

1/день каждое: Переносящая дверь, Полёт, Высшая невидимость

Инквизитор Книги

Средний или Маленький Гуманоид, Законно-нейтральный

КЗ 14 **Инициатива** +1 (11)

Хиты 88 (16к8 + 16)

Скорость 30 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	10	+0	+0	**Инт**	19	+4	+7
Лов	12	+1	+1	**Мдр**	16	+3	+6
Тел	12	+1	+1	**Хар**	15	+2	+5

Навыки Магия +10, История +7, Природа +7, Религия +10

Иммунитеты Очарованный, Испуганный

Снаряжение Длинный меч

Чувства Истинное зрение 30 футов; пассивное Восприятие 13

Языки Общий плюс ещё два языка

ПО 8 (опыт 3900; БВ +3)

Действия

Мультиатака. Инквизитор совершает три атаки Силовым клинком. Одну атаку он может заменить Использованием заклина-



VALERA LUTFULLINA

ний, чтобы сотворить *Упругий шар Отилюка* или Телекинез, если доступно.

Силовой клинок. *Бросок рукопашной или дальнобойной атаки:* +7, досягаемость 5 футов или дистанция 120 футов. *Попадание:* 22 (4к8 + 4) урона Чистой силой. Если цель размера Большой или меньше, она толкается на расстояние до 10 футов по прямой от инквизитора.

Использование заклинаний. Инквизитор сотворяет одно из следующих заклинаний, не требуя компонентов и используя Интеллект в качестве заклинательной характеристики (Сл спасброска заклинаний 15):

Неограниченно: Обнаружение магии, Рассеивание магии, Доспехи мага (учтено в КЗ), Волшебная рука (рука Невидимая), Послание

1/день каждое: *Упругий шар Отилюка*, Телекинез

Бонусные действия

Схлопывание (Перезарядка 4–6). *Спасбросок Ловкости:* Сл 15, каждое существо в пределах 20-футового радиуса Сферы с центром в точке, которую инквизитор видит в пределах 120 футов. *Провал:* 27 (6к8) урона Чистой силой, и цель получает состояние Сбитый с ног и притягивается на расстояние до 20 футов по прямой к центру Сферы. *Успех:* Только половина урона.

Несказанный ужас

Устрашающее чудовище Туманов

Места обитания: Любые; **Сокровища:** Нет

Несказанные ужасы противны всей прочей жизни в мультивселенной. Их очертания непрестанно меняются так, что попирают и разрушают реальность. Всякий, кто взглянет на этих существ, мгновенно постигает их безусловную и жуткую неправильность. Такое озарение часто бывает последним, что видят свидетели, прежде чем их растворят разлаженные разрушительные силы.

Несказанный ужас

Огромное Чудовище, Хаотично-злое

КЗ 13 **Инициатива** +4 (14)

Хиты 126 (12к12 + 48)

Скорость 40 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	21	+5	+5	**Инт**	3	−4	−4
Лов	13	+1	+1	**Мдр**	14	+2	+5
Тел	19	+4	+7	**Хар**	17	+3	+3

Сопротивления Кислота, Холод, Некротическая энергия, Яд

Иммунитеты Испуганный, Схваченный, Сбитый с ног, Опутанный

Чувства Истинное зрение 60 футов; пассивное Восприятие 12

Языки Нет

ПО 8 (опыт 3900; БВ +3)

Особенности

Непостижимая форма. Броски атаки против ужаса имеют Помеху. Эта особенность подавлена, пока ужас имеет состояние Недееспособный.

Регенерация. Ужас восстанавливает 10 Хитов в начале каждого своего хода, если у него есть хотя бы 1 Хит.

Устрашающая аура. Ужас излучает ауру в 15-футовой Эманации, пока не имеет состояния Недееспособный. *Спасбросок Мудрости:*



Сл 15, любой враг, начинающий ход в ауре. *Провал:* Цель получает состояние Испуганный до начала своего следующего хода. Пока цель Испуганная таким образом, она имеет состояние Парализованный. *Успех:* Цель невосприимчива к ауре этого ужаса в течение 24 часов.

Действия

Мультиатака. Ужас совершает три атаки Призрачным натиском.

Призрачный натиск. *Бросок рукопашной или дальнобойной атаки:* +8, досягаемость 5 футов или дистанция 60 футов. *Попадание:* 14 (4к6) урона Холодом, Некротической энергией, Ядом или Психической энергией (по выбору ужаса).

Реакции

Искажение разума. *Триггер:* Существо, которое ужас видит в пределах 120 футов от себя, совершает действие Изучение или совершает спасбросок Телосложения для поддержания Концентрации. *Отклик — Спасбросок Мудрости:* Сл 15, вызвавшее это существо. *Провал:* 7 (2к6) урона Психической энергией, и цель получает состояние Ошеломлённый до конца своего следующего хода.

Вампиры

Чудовищные пожиратели жизни

Места обитания: Подземье, Город; **Сокровища:** Любые

Жуткие разновидности кровопийц-вампиров разносят свою порочность по Доменам Ужаса.

Вампир-носферату

Носферату — злобные одичалые охотники, поражённые первобытной ветвью вампирского проклятия. Эти алчные, лишённые изящества хищники рыщут в ночи, отчаянно ища крови и едва помнимых радостей жизни.

Носферату питаются всем, в чём есть кровь. Груды изувеченных крыс, превращённые в бойню конюшни и поля, усеянные растерзанным скотом, выдают присутствие носферату. Обитают они в забытых местах, покинутых живыми: в трупных пещерах, проклятых руинах и осквернённых курганах.

На несколько мгновений после кормления к носферату возвращается ясность ума, и они припоминают проблески прошлой жизни. Но даже тогда они остаются двуличными интриганами.

Вампир-носферату

Средняя или Маленькая Нежить, Хаотично-злая

КЗ 16 **Инициатива** +7 (17)

Хиты 85 (9к8 + 45)

Скорость 40 футов, Лазание 40 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
СИЛ	20	+5	+5	ИНТ	6	−2	−2
ЛОВ	18	+4	+7	МДР	17	+3	+6
ТЕЛ	21	+5	+8	ХАР	14	+2	+2

Навыки Восприятие +6, Скрытность +10

Сопротивления Некротическая энергия

Иммунитеты Яд; Очарованный, Истощение, Испуганный, Отравленный

Чувства Тёмное зрение 120 футов; пассивное Восприятие 16

Языки Общий плюс ещё один язык

Опасность 8 (опыт 3900; БВ +3)

Особенности

Кровавое неистовство. Носферату имеет Преимущество на броски атаки против любого существа, у которого не все Хиты.

Регенерация. Носферату восстанавливает 10 Хитов в начале каждого своего хода, если у него есть хотя бы 1 Хит. Если носферату получает урон Излучением, эта особенность не работает в его следующий ход.

Паучье лазанье. Носферату может взбираться по сложным поверхностям, в том числе по потолкам, без проверки характеристики.

Гиперчувствительность к солнечному свету. Носферату получает 20 урона Излучением, если начинает ход на солнечном свету. Находясь на солнечном свету, он имеет Помеху на броски атаки и проверки характеристик.

Действия

Мультиатака. Носферату совершает одну атаку Укусом и две атаки Когтем.

Укус. *Бросок рукопашной атаки:* +8, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 9 (1к8 + 5) Колющего урона плюс 11 (2к10) урона Некротической энергией. Максимум Хитов цели уменьшается на вели-

чину полученного урона Некротической энергией, а носферату восстанавливает столько же Хитов.

Коготь. *Бросок рукопашной атаки:* +8, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 9 (1к8 + 5) Рубящего урона.

Кровавый выброс (Перезарядка 5–6). *Спасбросок Телосложения:* Сл 16, каждое существо в пределах 15-футового Конуса. *Провал:* 27 (6к8) урона Некротической энергией, и существо не может восстанавливать Хиты в течение 1 минуты. *Успех:* Только половина урона.

Реакции

Кровожадный удар. *Триггер:* Окровавленное существо, которое носферату видит в пределах 40 футов, получает урон. *Отклик:* Носферату перемещается на расстояние до своей Скорости, не провоцируя Провоцированных атак, и совершает атаку Когтем по вызвавшему это существу.

Вампирский свежеватель разума

Вампирские свежеватели разума происходят из чуждого домена Блютспур (см. «Прочие Домены Ужаса» в главе 2). В поисках лекарства для своего вырождающегося старшего мозга иллитиды этого края пошли на крайние опыты. Итогом стали головастики свежевателей разума, заражённые вампиризмом. Эти твари выросли во взрослых свежевателей, способных собирать психическую пищу из разумных умов. Насытившись психонической энергией, вампирские свежеватели возвращаются в Блютспур, где старший мозг вновь поглощает их, высвобождая похищенные психонические сущности в гормональном рассоле.

Вампирские свежеватели разума — звероподобные создания, не владеющие своими психическими способностями. Вместо сосредоточенных взрывов разума они исторгают волны тошнотворных, расстраивающих рассудок ощущений. Своими зазубренными щупальцами они высасывают у жертв умственную энергию.

Свежеватели разума гнушаются вампирских свежевателей и считают их мерзостью. Тем не менее они используют искажённых сородичей в отчаянных предприятиях — например, ради сохранения старшего мозга Блютспура.

Вампирский свежеватель разума

Средняя Нежить, Хаотично-злая

КЗ 15 **Инициатива** +4 (14)

Хиты 85 (10к8 + 40)

Скорость 30 футов, Лазание 30 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
СИЛ	18	+4	+4	ИНТ	5	−3	−3
ЛОВ	18	+4	+7	МДР	15	+2	+5
ТЕЛ	18	+4	+4	ХАР	18	+4	+7

Навыки Восприятие +5, Скрытность +7

Сопротивления Некротическая энергия, Психическая энергия

Иммунитеты Яд; Очарованный, Истощение, Испуганный, Отравленный

Чувства Тёмное зрение 120 футов; пассивное Восприятие 15

Языки Понимает Глубинную речь, но не может говорить

Опасность 5 (опыт 1800; БВ +3)

Особенности

Паучье лазанье. Свежеватель разума может взбираться по сложным поверхностям, в том числе по потолкам, без проверки характеристики.



Гиперчувствительность к солнечному свету. Свежеватель разума получает 20 урона Излучением, если начинает ход на солнечном свету. Находясь на солнечном свету, он имеет Помеху на броски атаки и проверки характеристик.

Действия

Мультиатака. Свежеватель разума совершает две атаки Когтем либо одну атаку Когтем и одну атаку Щупальцами, а также использует Всплеск разума, если тот доступен.

Коготь. *Бросок рукопашной атаки:* +7, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) Рубящего урона плюс 10 (3к6) урона Некротической энергией.

Щупальца. *Бросок рукопашной атаки:* +7, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) Колющего урона. Если цель размера Средний или меньше, она получает состояние Схваченный (Сл высвобождения 14).

Испитие разума. *Спасбросок Мудрости:* Сл 15, одно существо, Схваченное свежевателем разума. *Провал:* 21 (6к6) урона Психической энергией, и существо получает 1 уровень Истощения. Максимум Хитов цели уменьшается на величину полученного урона Психической энергией, а свежеватель разума восстанавливает столько же Хитов.

Всплеск разума (Перезарядка 5–6). *Спасбросок Интеллекта:* Сл 15, каждое существо в пределах 30-футовой Эманации с началом от свежевателя разума. *Провал:* Цель получает состояние Недееспособный и повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, завершая эффект на себе при успехе. Через 1 минуту он удаётся автоматически.

Восковая фигура

Убийственная восковая подмена

Места обитания: Город; **Сокровища:** Принадлежности

Ожившие правдоподобные скульптуры гуманоидов, восковые фигуры стремятся убить и подменить тех, по чьему образу их создали. Обычно такие существа считают себя подлинными живыми людьми, а не копиями. Всякая восковая фигура, столкнувшись с доказательством своей истинной природы, впадает в ярость, пока не будет уничтожена сама или её двойник.

В редких случаях восковая фигура живёт так, будто она человек. Такие обычно чёрствы и тщеславны. Некоторые стремятся создать новые восковые фигуры, чтобы подменить ещё больше людей.

Восковая фигура

Средний или Маленький Конструкт, Нейтрально-злой

КЗ 14 **Инициатива** +1 (11)

Хиты 52 (7к8 + 21)

Скорость 30 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	17	+3	+3	**Инт**	1	−5	−5
Лов	13	+1	+1	**Мдр**	10	+0	+0
Тел	16	+3	+3	**Хар**	1	−5	−5

Сопротивления Дробящий, Колющий, Рубящий

Уязвимости Огонь

Иммунитеты Яд, Психическая энергия; Ослеплённый, Очарованный, Оглохший, Истощение, Испуганный, Парализованный, Окаменевший, Отравленный, Ошеломлённый, Бессознательный

Чувства Слепое зрение 30 футов; пассивное Восприятие 10

Языки Понимает Общий, но не может говорить

ПО 3 (опыт 700; БВ +2)

Особенности

Плавкость. Если восковая фигура получает урон Огнём, до конца её следующего хода её Скорость уменьшается на 20 футов, и она имеет Помеху на спасброски.

Действия

Мультиатака. Восковая фигура совершает две атаки Скульптурным ножом.

Скульптурный нож. *Бросок рукопашной атаки:* +5, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) Рубящего урона.

Восковой бросок. *Бросок дальнобойной атаки:* +5, дистанция 20/60 футов. *Попадание:* 8 (2к4 + 3) Дробящего урона, и Скорость цели уменьшается на 10 футов до конца её следующего хода.

Бонусные действия

Смена облика. Восковая фигура превращается в гуманоида своего размера или возвращается в свой истинный облик. Игровые характеристики одинаковы в каждой форме. Носимое и переносимое снаряжение не преображается.



Близнецы Уэзертэй-Фоксгров

Отважные исследовательницы паранормального

Близнецы Дженнифер и Лори Уэзермэй-Фоксгров — охотницы на чудовищ, снискавшие славу героинь в домене Мордент, и слава эта расходится по другим доменам. Дочерей мэра Мордентшира Элис Уэзермэй чаще всего можно застать в их доме, Вересковом доме, или у их названого дяди, доктора Рудольфа ван Рихтена.

В юности Дженнифер и Лори обратили своё любопытство и склонность к проказам на разгадывание местных тайн. Их дядя, прославленный охотник на чудовищ Джордж Уэзермэй, вернулся в Мордент с невестой Натальей Ворошковой незадолго до шестнадцатилетия близнецов. Сёстры поняли, что Наталья манипулирует их любимым дядей, и в конце концов разоблачили в ней верволка, использовавшего Джорджа, чтобы подобраться к Рудольфу ван Рихтену. После того как близнецы спасли дядю и доктора от верволка, Джордж и Рудольф поддержали сыщицкие задатки девушек и обучили их ремеслу охотниц на чудовищ.

С тех пор Дженнифер и Лори помогают Рудольфу в изысканиях и в странствиях по Земле Туманов. Всё чаще близнецы действуют самостоятельно, объединяясь с такими героями, как Эз д'Авенир и Савра Санстар, чтобы разгадывать тайны и охотиться на зло по всем доменам.

Дженнифер Уэзертэй-Фоксгров

Дженнифер переняла разнообразные врачебные и духовные практики, как обычные, так и сокровенные, у Рудольфа ван Рихтена. Она подробно изучила ликантропию, чтобы помочь себе и сестре выследить Наталью Ворошкову, которая до сих пор на свободе. Втайне Дженнифер опасается, что после встречи с Натальей заразилась ликантропией. Признаков проклятия у неё пока нет, но она принимает снадобье собственного изготовления, чтобы не допустить нежеланного превращения. Дженнифер тихо исследует ликантропию в поисках лекарства.

Дженнифер Уэзертэй-Фоксгров

Средний Гуманоид (Человек, Ликантроп), Законно-добрый

КЗ 14 **Инициатива** +2 (12)

Хиты 44 (8к8 + 8)

Скорость 30 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
СИЛ	10	+0	+0	ИНТ	15	+2	+2
ЛОВ	14	+2	+2	МДР	17	+3	+3
ТЕЛ	13	+1	+1	ХАР	10	+0	+0

Навыки Магия +4, Расследование +4, Медицина +5, Скрытность +4

Снаряжение Кошель с компонентами, Кинжал

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки Общий, Драконий, Инфернальный

Опасность 3 (опыт 700; БВ +2)

Особенности

Подавленная ликантропия. Если Дженнифер опускается до 0 Хитов, она поддаётся ликантропии. Её характеристики заменяются характеристиками блока Верволк, но она сохраняет мировоззрение, характер, значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы, владения и известные языки. После этого она немедленно оживает в гибридной форме со всеми Хитами.

Действия

Мультиатака. Дженнифер совершает две атаки, используя Благословлённый кинжал или Сияющий огонёк в любом сочетании.

Благословлённый кинжал. *Бросок рукопашной или дальнобойной атаки:* +4, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) Колющего урона плюс 9 (2к8) урона Излучением.

Сияющий огонёк. *Бросок дальнобойной атаки:* +5, дистанция 60 футов. *Попадание:* 14 (2к10 + 3) урона Излучением.

Сокровенный оберег (Перезарядка 6). *Спасбросок Телосложения:* Сл 13, каждое существо в пределах 15-футовой Эманации с началом от Дженнифер. *Провал:* 18 (4к8) урона Излучением. Если цель — существо-Нежить, она получает состояние Ошеломлённый до конца своего следующего хода.

Использование заклинаний. Дженнифер сотворяет одно из следующих заклинаний, используя Мудрость в качестве заклинательной характеристики (Сл спасброска заклинаний 13):

Неограниченно: Свет, Починка

1/день каждое: Поиск животных или растений, Магический круг, Защита от яда

Бонусные действия

Оккультная помощь (2/день). Дженнифер сотворяет Лечащее слово, используя ту же заклинательную характеристику, что и для Использования заклинаний.

Лори Уэзертэй-Фоксгров

Лори переняла воинское искусство у дяди Джорджа, обучаясь приёмам борьбы с неупокоенными мертвецами. Она редко странствует без своих псов, Джоан и Тиррана, выросших щенков дядиных гончих. Она также владеет магическим мечом дяди, *Госсамер*, в котором, по семейному преданию, заключена душа героического предка Уэзермэев. Лори подозревает, что Дженнифер что-то от неё скрывает, но не станет выпытывать сестринские тайны.

Лори Уэзертэй-Фоксгров

Средний Гуманоид (Человек), Законно-добрый

КЗ 16 **Инициатива** +1 (11)

Хиты 65 (10к8 + 20)

Скорость 30 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	17	+3	+3	**Инт**	10	+0	+0
Лов	13	+1	+1	**Мдр**	14	+2	+2
Тел	15	+2	+2	**Хар**	10	+0	+0

Навыки Атлетика +5, Расследование +2, Восприятие +4

Снаряжение Кольчуга, *Госсамер* (Длинный меч +1)

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки Общий, Эльфийский

ПО 3 (опыт 700; БВ +2)

Действия

Мультиатака. Лори совершает две атаки, используя *Госсамер* или Лёгкий арбалет в любом сочетании.

Госсамер. *Бросок рукопашной атаки:* +6, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) Рубящего урона плюс 3 (1к6) урона Излучением.

Лёгкий арбалет. *Бросок дальнобойной атаки:* +3, дистанция 80/320 футов. *Попадание:* 10 (2к8 + 1) Колющего урона плюс 3 (1к6) урона Излучением.

Реакции

Отражение удара. *Триггер:* Бросок атаки попадает по Лори или существу, которое она видит в пределах 5 футов. *Отклик:* Урон вызвавшей это атаки уменьшается на 5 (1к10).

Вороний оборотень

Зловещий оборотень

Места обитания: Лес, Город; **Сокровища:** Одиночная

Вороньи оборотни — скрытные, осторожные ликантропы, стремящиеся слиться с обществом и незаметно бороться со злом. Чтобы





уберечься от когтей злых сил, что им противостоят, и защитить дорогих людей, вороньи оборотни таят свою личность и редко открывают гибридный облик. И всё же в народе живут рассказы о жутковатых фигурах с вороньими крыльями, что являются перед бедствиями, изрекают загадочные пророчества и помогают несчастным. Эти истории по-своему правдивы, ведь зло преследует вороньих оборотней повсюду.

Поскольку зло часто ходит стаями, вороньи оборотни сбиваются вместе, чтобы дать ему отпор. Они собираются в труднодоступных гнездовьях в городах или у самых их окраин: на колокольнях, маяках или древних деревьях. Сообщества вороньих оборотней устроены свободно, ведь их члены понимают, как важна безвестность.

Хранители Пера (описанные в главе 3) — пример тайного общества вороньих оборотней, противостоящих злу.

Вороний оборотень

Среднее или Маленькое Чудовище (Ликантроп), Нейтрально-доброе

КЗ 12 **Инициатива** +2 (12)

Хиты 54 (12к8)

Скорость 30 футов, Полёт 50 футов (только в форме ворона или гибридной)

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
СИЛ	10	+0	+0	ИНТ	13	+1	+1
ЛОВ	15	+2	+2	МДР	15	+2	+2
ТЕЛ	11	+0	+0	ХАР	14	+2	+2

Навыки Проницательность +4, Восприятие +6

Снаряжение Короткий лук

Чувства пассивное Восприятие 16

Языки Общий плюс ещё один язык

Опасность 2 (опыт 450; БВ +2)

Особенности

Подражание. Вороний оборотень может подражать голосам и звукам животных. Существо, услышавшее такое подражание, распознаёт подделку только при успешной проверке Мудрости (Проницательность) Сл 13.

Действия

Мультиатака. Вороний оборотень совершает две атаки, используя Царапину или Короткий лук в любом сочетании. Одну атаку он может заменить атакой Клювом, если она доступна.

Клюв (только в форме ворона или гибридной). *Бросок рукопашной атаки:* +4, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 11 (2к8 + 2) Колющего урона. Если цель — Гуманоид, она подвергается следующему эффекту. *Спасбросок Телосложения:* Сл 10. *Провал:* Цель проклята. Если проклятая цель опускается до 0 Хитов, вместо этого она становится **Вороньим оборотнем** под управлением Мастера и имеет 10 Хитов. *Успех:* Цель невосприимчива к проклятию этого вороньего оборотня в течение 24 часов.

Царапина. *Бросок рукопашной атаки:* +4, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 7 (2к4 + 2) Рубящего урона.

Короткий лук (только в гуманоидной или гибридной форме). *Бросок дальнобойной атаки:* +4, дистанция 80/320 футов. *Попадание:* 9 (2к6 + 2) Колющего урона.

Бонусные действия

Смена облика. Вороний оборотень превращается в Среднего гибрида ворона и гуманоида или Маленького ворона либо возвращается в свой истинный гуманоидный облик. Его игровые характеристики, кроме размера, одинаковы в каждой форме. Носимое и переносимое снаряжение не преображается.

Йитианец

Грибовидный чуждый подменщик тел

Места обитания: Пустыня, Подземье, Город; **Сокровища:** Магия

Йитианцы — странствующие по космосу учёные с характерными коническими телами и четырьмя конечностями, оканчивающимися клешнями, органами чувств и подобными флейтам органами речи. Они выискивают тайны для своих необъятных библиотек, ведя изыскания через обмен разумами с обитателями других миров — порой навсегда. Обменявшись разумом с существом, йитианец запирает разум жертвы в собственном теле и телепортирует его в свой непостижимый чуждый родной мир.



Йитианец

Большая Аберрация, Хаотично-нейтральная

КЗ 14 **Инициатива** +5 (15)

Хиты 180 (19к10 + 76)

Скорость 30 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	18	+4	+4	**Инт**	21	+5	+10
Лов	10	+0	+0	**Мдр**	18	+4	+4
Тел	18	+4	+9	**Хар**	19	+4	+4

Иммунитеты Психическая энергия; Очарованный, Испуганный, Отравленный

Чувства Истинное зрение 60 футов; пассивное Восприятие 14

Языки Глубинная речь; телепатия 120 футов.

ПО 15 (опыт 13 000; БВ +5)

Особенности

Сопротивление магии. Йитианец имеет Преимущество на спасброски против заклинаний и прочих магических эффектов.

Защищённый разум. Мысли йитианца нельзя прочесть никаким способом, и другие существа могут общаться с ним телепатически, только если он позволит.

Действия

Мультиатака. Йитианец совершает три атаки Клешнёй. Одну атаку он может заменить использованием Насыщения.

Клешня. *Бросок рукопашной атаки:* +9, досягаемость 10 футов. *Попадание:* 18 (4к6 + 4) Колющего урона, и существо получает состояние Схваченный (Сл высвобождения 14).

Насыщение. *Спасбросок Интеллекта:* Сл 18, одно существо в пределах 10 футов, имеющее состояние Схваченный, Недееспособный или Опутанный. *Провал:* 15 (3к6 + 5) урона Психической энергией. Максимум Хитов цели уменьшается на величину полученного урона, а йитианец восстанавливает столько же Хитов.

Бонусные действия

Обмен разумами (Перезарядка 6). *Спасбросок Интеллекта:* Сл 18, один Гуманоид, которого йитианец видит в пределах 5 футов. *Провал:* Йитианец вселяется в цель; йитианец исчезает, а цель получает состояние Недееспособный и теряет власть над своим телом. Теперь телом управляет йитианец; цель не осознаёт его действий. Йитианца нельзя выбрать целью никакой атаки, заклинания или иного эффекта. Игровые характеристики йитианца остаются прежними, но он использует Скорость и модификаторы Силы, Ловкости и Телосложения захваченной цели. Он знает всё, что знала цель.

Вселение длится, пока тело не опустится до 0 Хитов или йитианец не покинет его Бонусным действием. Когда вселение заканчивается, йитианец возвращается в своё тело, которое появляется в пределах 5 футов от цели. Цель Ошеломлённая на 1 минуту чуждыми воспоминаниями и невосприимчива к «Обмену разумами» этого йитианца в течение 24 часов.

Успех: Цель невосприимчива к «Обмену разумами» в течение 24 часов.

Потусторонняя магия (2/день). Йитианец сотворяет Подсматривание, Изменение памяти, Воображаемый убийца или Путешествие через растения, не требуя компонентов заклинания и используя Интеллект в качестве заклинательной характеристики (Сл спасброска заклинаний 18).



HINCHEL OR

Зомби

Неутомимые оживлённые трупы

Места обитания: Планарные (Царство Теней), Подземье, Город; **Сокровища:** Нет

Зомби Равенлофта принимают множество чудовищных обличий. Эти ужасы-нежить оскверняют и изводят всё живое на своём пути.

Рой зомбированных конечностей

Расчленения порой недостаточно, чтобы унять неумирающую ярость зомби. Рои зомбированных конечностей оживают из сброшенной плоти линяющих зомби и накатывают на незадачливых охотников на чудовищ, что по ошибке сочли дело сделанным.

Рой зомбированных конечностей

Средний Рой Крошечной Нежити, Нейтрально-злой

КЗ 12 **Инициатива** +2 (12)

Хиты 26 (4к8 + 8)

Скорость 30 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	12	+1	+1	**Инт**	1	−5	−5
Лов	14	+2	+2	**Мдр**	5	−3	−3
Тел	14	+2	+2	**Хар**	3	−4	−4

Иммунитеты Некротическая энергия, Яд; Очарованный, Истощение, Испуганный, Схваченный, Парализованный, Окаменевший, Отравленный, Сбитый с ног, Опутанный, Ошеломлённый

Чувства Слепое зрение 30 футов; пассивное Восприятие 7

Языки Нет

ПО 1 (опыт 200; БВ +2)

Особенности

Рой. Рой может занимать пространство другого существа и наоборот, а также перемещаться через любое отверстие, достаточное для Крошечного куска плоти. Рой не может восстанавливать Хиты и получать Временные хиты.

Действия

Гнилая плоть. *Бросок рукопашной атаки:* +4, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 9 (2к6 + 2) урона Некротической энергией или 5 (1к6 + 2) урона Некротической энергией, если рой Окровавленный, и цель получает состояние Отравленный до конца своего следующего хода.

Зомби — разносчик чумы

Некроманты, желающие посеять как можно больше ядовитого хаоса, часто создают зомби — разносчиков чумы, чтобы те делали за них грязную работу.

Зомби — разносчик чумы

Средняя Нежить, Нейтрально-злая

КЗ 10 **Инициатива** +0 (10)

Хиты 78 (12к8 + 24)

Скорость 30 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	16	+3	+3	**Инт**	3	−4	−4
Лов	10	+0	+0	**Мдр**	5	−3	−3
Тел	15	+2	+2	**Хар**	5	−3	−3

Сопротивления Некротическая энергия

Иммунитеты Яд; Очарованный, Истощение, Отравленный

Чувства Тёмное зрение 60 футов; пассивное Восприятие 7

Языки Понимает Общий плюс ещё один язык, но не может говорить

ПО 4 (опыт 1100; БВ +2)

Особенности

Стойкость нежити. Если урон опускает зомби до 0 Хитов, он совершает спасбросок Телосложения (Сл 5 плюс полученный урон), если только это не урон Излучением или от Критического попадания. При успехе зомби вместо этого опускается до 1 Хита.

Заразная аура. *Спасбросок Телосложения:* Сл 12, любое существо, начинающее ход в 10-футовой Эманации с началом от зомби. *Провал:* Цель получает состояние Отравленный до начала своего следующего хода. Пока цель Отравленная, она не может восстанавливать Хиты. *Успех:* Существо невосприимчиво к «Заразной ауре» этого зомби в течение 24 часов.

Действия

Мультиатака. Зомби совершает две атаки Ударом.

Удар. *Бросок рукопашной атаки:* +5, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) Дробящего урона плюс 9 (2к8) урона Некротической энергией.

Ядовитые миазмы (1/день). *Спасбросок Телосложения:* Сл 12, каждое существо в пределах 30-футовой Эманации с началом от зомби. *Провал:* 14 (4к6) урона Ядом. *Успех:* Половина урона. *Провал или успех:* Если этот урон опускает цель до 0 Хитов, она умирает и через 1 минуту восстаёт как Зомби.

Кот зомби

Когда толпа зомби намертво сплетается или несколько роёв зомбированных конечностей сливаются воедино, получается ком зомби — смрадная масса гниющей плоти с единой волей.

Кот зомби

Огромная Нежить, Нейтрально-злая

КЗ 12 **Инициатива** +0 (10)

Хиты 104 (11к12 + 33)

Скорость 40 футов.

		МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	20	+5	+5	**Инт**	3	−4	−4
Лов	10	+0	+0	**Мдр**	8	−1	−1
Тел	16	+3	+6	**Хар**	10	+0	+0

Иммунитеты Яд; Очарованный, Истощение, Парализованный, Окаменевший, Отравленный, Сбитый с ног, Ошеломлённый

Чувства Тёмное зрение 60 футов; пассивное Восприятие 9

Языки Понимает Общий плюс ещё один язык, но не может говорить

ПО 6 (опыт 2300; БВ +3)

Особенности

Мертвенное зловоние. *Спасбросок Телосложения:* Сл 14, любое существо, начинающее ход в 10-футовой Эманации с началом от зомби. *Провал:* 9 (2к8) урона Ядом, и цель получает состояние Отравленный до начала своего следующего хода.

Стойкость нежити. Если урон опускает зомби до 0 Хитов, он совершает спасбросок Телосложения (Сл 5 плюс полученный урон), если только это не урон Излучением или от Критического попадания. При успехе зомби вместо этого опускается до 1 Хита.

Действия

Мультиатака. Зомби совершает две атаки Ударом.

Удар. *Бросок рукопашной атаки:* +8, досягаемость 10 футов. *Попадание:* 15 (3к6 + 5) Дробящего урона.

Погребение в плоти (Перезарядка 5–6). *Спасбросок Силы:* Сл 16, одно существо, которое зомби видит в пределах 30 футов. *Провал:* 16 (3к10) Дробящего урона. Если цель размера Большой или меньше, она погребается под грудой мёртвой плоти. Пока цель погребена, она имеет состояние Опутанный, имеет Полное укрытие против атак и прочих эффектов извне мёртвой плоти и получает 10 (3к6) урона Некротической энергией в начале каждого своего хода.

Цель можно освободить, уничтожив мёртвую плоть (КЗ 10; 25 Хитов; Иммунитет к урону Некротической энергией, урону Ядом и Психической энергией).

Гадальные карты Тарокки появились у вистани, создавших их, чтобы направлять свои странствия. С тех пор как вистани вошли в Туманы, их карты разошлись и прославились как средство прозревать будущее и прокладывать пути между Доменами Ужаса. Ныне прорицатели многих земель ищут в Тарокке проблески грядущего и ответы на непостижимые вопросы. У таких прорицателей есть поговорка: «Ни одна тайна не укроется от Тарокки».

Колода Тарокки — реквизит для создания выразительных сцен гадания в ваших приключениях. Она занимает видное место в приключении Проклятие Страда, но вы можете использовать её и в собственных приключениях.

Состав колоды

В колоде Тарокки пятьдесят четыре карты, и у каждой своё имя. Сорок из них составляют обычную колоду, разделённую на четыре масти: монеты, глифы, звёзды и мечи.

Каждая масть содержит карты с номерами от одного до девяти плюс десятую карту, называемую мастером масти. Карту можно называть по масти или по имени. Например, шестёрка звёзд известна также как воплотитель, а мастер монет — как плут.

Оставшиеся четырнадцать карт составляют Высшую колоду и символизируют могущественные и загадочные силы.

Все карты колоды Тарокки и их значения подробно описаны в конце этого приложения.

Высшая колода

Карты Высшей колоды не считаются одной мастью, хотя все они помечены короной в знак их значимости. Каждая карта воплощает важную силу. Если такая карта выпадает при чтении и противоречит предсказанию предыдущей, вистани всегда считают, что она главенствует.

Обычная колода

Четыре масти обычной колоды описаны ниже.

Монеты

Масть монет символизирует стремление к личной и материальной выгоде. Она также воплощает чревоугодие, похоть и одержимость. На стороне добра эта масть может означать накопление богатства ради благотворительности или правого дела. На стороне зла она воплощает худшие проявления алчности.

Глифы

Масть глифов символизирует веру, духовность и внутреннюю силу. Это масть жрецов и тех, кто посвятил себя служению божеству, высшей силе или возвышенному учению. Она означает здоровье и исцеление, а равно недуг и болезнь. На стороне добра эта масть воплощает силу воли и преданность. На стороне зла — слабость характера, неуверенность в себе и измену собственным идеалам или убеждениям.

Звёзды

Масть звёзд символизирует жажду личного могущества и власти над тем, что недоступно смертному разумению. Это масть магов, мудрецов и мыслителей. Она также означает торжество магии, науки и разума над религией, мистицизмом и суеверием.



PAM WISHBOW

Мечи

Масть мечей символизирует напор и насилие. Это масть воинов — паладинов, солдат или наёмников. Она также означает власть государств и правителей, будь они благородны или продажны.

Колоды Тарокки как реквизит

Колоды Тарокки для игры продаются отдельно, и на каждой карте есть изображение, помогающее создавать зловещие предсказания. Если колоды Тарокки у вас нет, воспользуйтесь обычной колодой игральных карт. Для этого отделите числовые карты от фигурных и джокеров и считайте их двумя отдельными колодами: обычной (числовые карты) и Высшей (фигурные карты и джокеры).

Обычная колода. Каждая масть обычной колоды игральных карт соответствует масти колоды Тарокки.

- Червы = Глифы
- Пики = Мечи
- Бубны = Монеты
- Трефы = Звёзды

Туз соответствует единице колоды Тарокки, а десятка обычной колоды — карте мастера в колоде Тарокки.

Высшая колода. Каждый валет, дама, король и джокер соответствуют карте Высшей колоды Тарокки.

Игральная карта	Карта Тарокки
Король червей	Призрак
Дама червей	Невинный
Валет червей	Марионетка
Король пик	Тёмный лорд
Дама пик	Туманы
Валет пик	Палач
Король бубён	Сломленный
Дама бубён	Искуситель
Валет бубён	Зверь
Король треф	Донжон
Дама треф	Ворон
Валет треф	Провидец
Джокер 1	Артефакт
Джокер 2	Всадник

Чтения Тарокки

Колоды Тарокки помогают гадателям раскрывать сведения о конкретных людях. Средоточием чтения Тарокки может быть как тот, кому гадают, так и кто-то другой. Гадатель наугад выбирает или предлагает выбрать другому карту Тарокки, которая лучше всего



представляет средоточие чтения. Чтобы начать гадание, эту карту кладут лицом вверх в положение 1 приведённой ниже раскладки.

Затем гадатель вытягивает ещё четыре карты, кладя по одной рубашкой вверх в каждое из остальных пронумерованных положений раскладки. Каждое положение означает нечто о средоточии:

Положение 1. Средоточие чтения и призма, сквозь которую толкуются остальные карты

Положение 2. Прошлое — то, что может быть очевидно или неочевидно для всех, кроме средоточия

Положение 3. То, что противостоит средоточию, — будь то живые противники или враждебные обстоятельства

Положение 4. Будущее — знамение грядущего и судьба, которую ещё можно изменить

Положение 5. То, что помогает средоточию, — будь то живые союзники или благоприятные события

Чтение продолжается: гадатель раскрывает значение положения каждой карты и того, что она воплощает, руководствуясь описаниями далее в этом приложении. После толкования карты открывается карта следующего положения. Так продолжается, пока не будут истолкованы все пять карт. Гадатель может раскрыть больше подробностей (см. следующий раздел) или заявить, что о некоторых вещах карты молчат. Затем гадатель и персонажи могут порассуждать о более широких смыслах чтения. Когда вы сочтёте раскрытое достаточным, чтение заканчивается.

Приёмы Тарокки

Колода Тарокки — реквизит для вдохновения приключений и создания драматичных сцен гадания. Сочетая творческое толкование и управление картами, Мастер может влиять на то, что открывает Тарокка и насколько верны её откровения. Рассмотрите следующие приёмы при чтении Тарокки.

Подтасовка колоды

Вы можете прибегнуть к ловкости рук, чтобы нужные карты Тарокки выпадали там, где вам надо. Отберите нужные карты до чтения и сложите их в том порядке, в каком собираетесь тянуть, чтобы без труда доставать их и класть в нужные положения. Карты можно положить сверху колоды или тянуть снизу. Подтасовка полезна, когда нужен определённый результат или повторяющиеся из чтения в чтение узоры. Не позволяйте игрокам заметить подтасовку — это разрушает тайну этого и будущих гаданий.

Драматичные толкования

Толкуя карты Тарокки, вы можете развивать описания карт из этого приложения, переиначивая эти подробности и подстраивая их под ваше приключение. Используйте следующие приёмы, чтобы дополнять и менять значения карт:

Широкое толкование. Подчёркивайте общие черты карты — значения мастей и охватываемые ими понятия — вместо частностей.

Образы карты. Сосредоточьтесь на подробностях рисунка карты — числе предметов или расположении фигур, — чтобы намекнуть на более глубокий смысл.

Смыслы в связке. Намекните, что несколько карт одной масти или в определённом взаимном расположении значат больше или меньше обычного.

Опыт прорицателя. Откройте, что расклад имеет особое значение или что гадатель уже видел его при зловещих обстоятельствах.

Предвестие. Подчёркивайте подробности, созвучные грядущим событиям, о которых знаете только вы.

Наводящие вопросы. Пусть гадатель задаёт вопросы, подводящие персонажей к тому, чтобы связать чтение с прошлыми событиями или уже известным им.

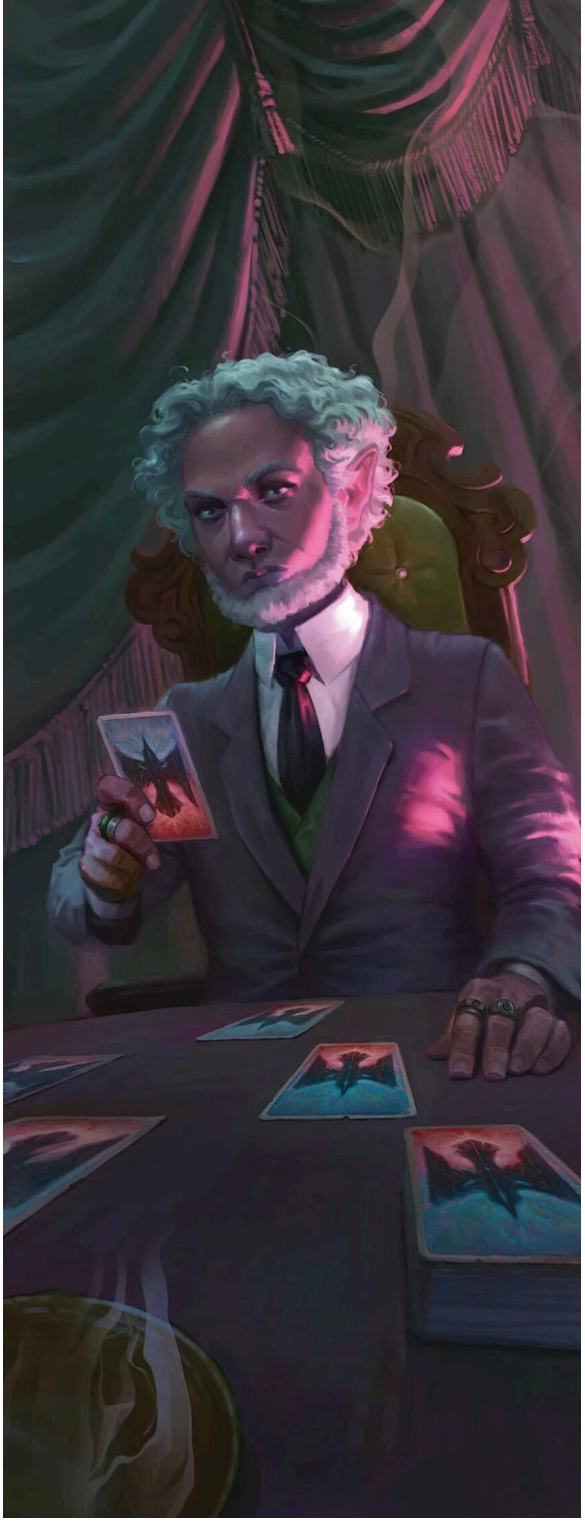
Управление судьбой

В ваших приключениях судьбой распоряжаетесь вы. Если во время чтения вы не знаете, что означает карта Тарокки, отметьте это и наполните предсказание смыслом позже. Например, если в чтении выпала четвёрка глифов, её образы могут позже появиться в виде НИП-пастуха, посоха с крюком, заблудившейся овцы, четырёх рун и тому подобного. Тогда вы можете рассказать игрокам о связи между этим образом и чтением.

Кроме того, прислушивайтесь к догадкам игроков о смысле чтения Тарокки и используйте их как источник замыслов для будущих приключений.

Высшая колода

Имя	Значение
Артефакт	Важность некоего предмета, который во что бы то ни стало нужно добыть, защитить или уничтожить
Зверь	Великая ярость или страсть; нечто звериное или злобное, скрытое у всех на виду либо таящееся под самой поверхностью
Сломленный	Поражение, неудача и отчаяние; утрата чего-то или кого-то важного, без чего человек чувствует себя неполным
Тёмный лорд	Могущественный злодей, чьи цели влекут огромные и далеко идущие последствия
Донжон	Одиночество и заточение; узник собственных убеждений
Призрак	Нависшее прошлое; возвращение старого врага или раскрытие давно похороненной тайны
Палач	Скорая смерть осуждённого за преступление — справедливо или нет; ложные обвинения и неправый суд
Всадник	Смерть; катастрофическая утрата богатства или имущества, страшное поражение или пресечение рода



Орфир Бриндлтоп, член общества Хранителей Пера, обращается к Тарокке
IRINA NORDSOL

Имя	Значение
Невинный	Существо большой важности, чья жизнь в опасности (беспомощное или попросту не подозревающее об угрозе)
Марионетка	Присутствие соглядатая или прислужника некой высшей силы; встреча с марионеткой или подручным
Туманы	Нечто неожиданное или загадочное, чего не избежать; великий поход или путь, что испытает дух
Ворон	Скрытый источник сведений; счастливый поворот событий; тайная возможность добра

Имя	Значение
Провидец	Вдохновение и острый ум; грядущее событие, исход которого будет зависеть от смекалки
Искуситель	Тот, кто запятнан или сбит с пути искушением либо глупостью; тот, кто искушает других со злым умыслом

Мечи

Карта	Имя	Значение
Мастер мечей	Воин	Воплощённая мощь и сила; насилие; те, кто добивается целей силой
Единица мечей	Мститель	Правосудие и отмщение за великие злодеяния; те, кто взялся избавить мир от великого зла
Двойка мечей	Паладин	Справедливые и благородные воины; те, кто живёт по кодексу чести и честности
Тройка мечей	Солдат	Война и жертва; стойкость, позволяющая вынести великие тяготы
Четвёрка мечей	Наёмник	Внутренняя сила и твёрдость; те, кто сражается за власть или богатство
Пятёрка мечей	Мирмидон	Великие герои; внезапный поворот судьбы; торжество слабого над могучим врагом
Шестёрка мечей	Берсерк	Жестокая и варварская сторона войны; кровожадность; те, в ком звериная природа
Семёрка мечей	Некто в капюшоне	Мракобесие, нетерпимость и ненависть к чужакам; загадочное присутствие или пришелец
Восьмёрка мечей	Тиран	Всё дурное, что есть во власти; те, кто правит страхом и насилием
Девятка мечей	Мучитель	Приход страданий или беспощадной жестокости; тот, кто безнадёжно зол или жесток

Звёзды

Карта	Имя	Значение
Мастер звёзд	Волшебник	Тайна и загадки; неведомое; те, кто жаждет магической силы и великого знания
Единица звёзд	Преобразователь	Новое открытие; приход нежданного; непредвиденные последствия и хаос
Двойка звёзд	Прорицатель	Стремление к знанию, умеряемое мудростью; истина и честность; мудрецы и пророчества
Тройка звёзд	Очарователь	Внутреннее смятение от растерянности, страха неудачи или ложных сведений
Четвёрка звёзд	Ограждающий	Те, кем движут логика и рассуждение; предупреждение об упущенной улике или сведении
Пятёрка звёзд	Элементалист	Торжество природы над цивилизацией; стихийные бедствия и обильные урожаи
Шестёрка звёзд	Воплотитель	Магическая или сверхъестественная сила, не поддающаяся управлению; магия ради разрушения
Семёрка звёзд	Иллюзионист	Ложь и обман; великие заговоры; тайные общества; присутствие простофили или вредителя
Восьмёрка звёзд	Некромант	Противоестественные события и нездоровые одержимости; те, кто идёт путём разрушения
Девятка звёзд	Призыватель	Приход нежданной сверхъестественной угрозы; те, кто мнит себя богами

Монеты

Карта	Имя	Значение
Мастер монет	Плут	Всякий, для кого важны деньги; те, кто верит, что деньги — ключ к успеху
Единица монет	Сорвиголова	Те, кто любит деньги, но легко с ними расстаётся; обаятельные плуты и повесы
Двойка монет	Благотворитель	Щедрость и благотворительность большого размаха; те, кто обращает богатство против зла и болезней
Тройка монет	Торговец	Торговля; контрабанда и чёрные рынки; честные и справедливые сделки
Четвёрка монет	Купец	Редкий товар или деловая возможность; обманные или опасные сделки
Пятёрка монет	Член гильдии	Единомышленники, объединённые общей целью; гордость за своё дело
Шестёрка монет	Нищий	Внезапная перемена достатка или удачи
Семёрка монет	Вор	Те, кто крадёт или грабит; утрата имущества, красоты, невинности, дружбы или доброго имени
Восьмёрка монет	Сборщик податей	Продажность; честность посреди насквозь продажной власти или организации
Девятка монет	Скряга	Накопленное богатство; те, кто безнадёжно несчастен или считает деньги пустым звуком

Глифы

Карта	Имя	Значение
Мастер глифов	Жрец	Просветление; те, кто следует божеству, системе ценностей или высшей цели
Единица глифов	Монах	Безмятежность; внутренняя сила и опора на себя; совершенная уверенность без надменности
Двойка глифов	Миссионер	Те, кто несёт другим мудрость; предупреждение о распространении страха и невежества
Тройка глифов	Целитель	Исцеление; заразная хворь, болезнь или проклятие; те, кто врачует
Четвёрка глифов	Пастырь	Те, кто защищает других; тот, кто несёт бремя, непосильное для одного
Пятёрка глифов	Друид	Двойственность и жестокость природы и тех, кого к ней влечёт; внутреннее смятение
Шестёрка глифов	Анархист	Коренная перемена, вызванная тем, чьи убеждения подвергаются испытанию
Семёрка глифов	Шарлатан	Лжецы; те, кто на словах исповедует одно, а в душе верит в другое
Восьмёрка глифов	Епископ	Строгая приверженность кодексу или вере; те, кто строит козни, замыслы и планы
Девятка глифов	Предатель	Предательство близкого и доверенного человека; ослабление или утрата веры

Руководство по произношению

В таблице «Произношение имён Равенлофта» указано, как произносятся названия знаковых Доменов Ужаса, имена Тёмных лордов и других обитателей Равенлофта.

Произношение имен Равенлофта

Имя	Произношение
Анхтепот	АНК-тей-пат
Азалин	АЗ-лин
Баровия	ба-РОВ-и-а
Блютспур	БЛЮТ-спур
Борка	БОР-ка
Чакуна	ча-КУ-на
Ктулху	ка-ТУ-лу
Сайр	СИР
Даркон	ДАР-кон
Дементлье	ДЕЙ-мон-ли-у
Эбонбейн	ЭБ-он-бейн
Эз д'Авенир	ЭЗ де-АВ-нир
Фальковния	фол-КОВ-ни-а
Форлорн	фор-ЛОРН
Г'хенна	га-ХЕН-а
Гастрия	ГАС-три-а
Хар'Акир	хар-а-КИР
Харкон Лукас	ХАР-кон ЛУ-кас
Хазлан	ХАЗ-лан
Хазлик	ХАЗ-лик
И'Кат	И-кат
Иннсмут	ИНС-мут
Инвидия	ин-ВИД-и-а
Иван Дилисня	АЙ-ван ди-ЛИС-ни-а
Ивана Борици	ай-ВАН-а бур-ЭТ-си
Калакери	КА-ла-КИР-и
Калидней	КА-лид-ней
Картакасс	КАР-та-кас
Кининг	КИН-инг
Клорр	КЛОР
Ламордия	ла-МОР-ди-а
Лорен Сот	ЛОР-эн СОТ
Марковия	мар-КО-ви-а
Мордент	МОР-дент
Матушка Лоринда	МА-тер ло-РИН-да
Нираджан	НИР-ан-джан
Нова Вааса	НО-ва ВА-са
Одэр	о-ДЭР
Рамья Васавадан	РА-ми-я ВА-са-ва-дан
Ришмуло	РИШ-му-ло
Ризибилос	ри-СИ-би-лос
Сайдра д'Онэр	СЕЙ-дра ди-ОН-эр
Скейна	СКЕЙ-на
Море Скорбей	СИ ов САР-ос
Земли Теней	ШЕД-о-лендс
Ситикус	СИТ-и-кус
Суранья	су-РА-нья
Стонтон-Блаффс	СТОН-тан БЛАФС
Страд фон Заровић	СТРОД фон за-РО-вич или ЗАР-о-вич
Тепест	ТЕ-пест
Товаг	ТО-ваг
Валачан	ВАЛ-а-кан
Виктра Морденхайм	ВИК-тра МОР-ден-хайм
Владеска Драков	вла-ДЕС-ка ДРА-ков
Уилфред Годфруа	УИЛ-фред ГОД-фрой
Жерисия	зэр-ИС-и-а

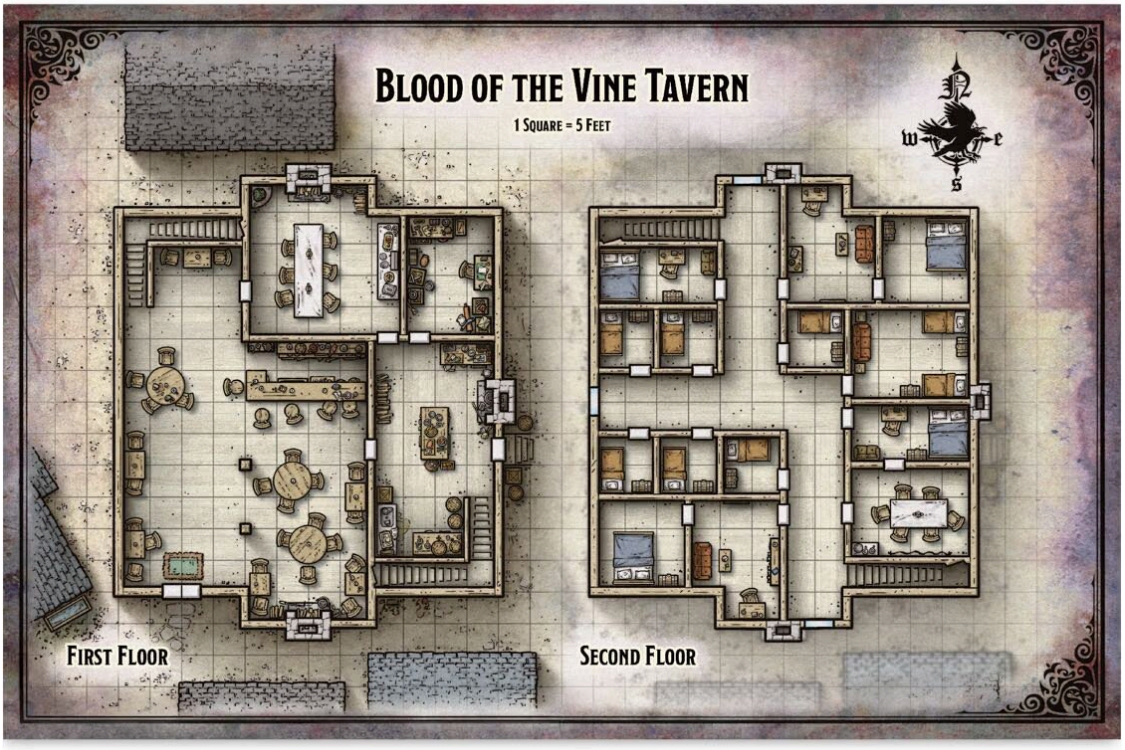
IGNATIUS BUDI



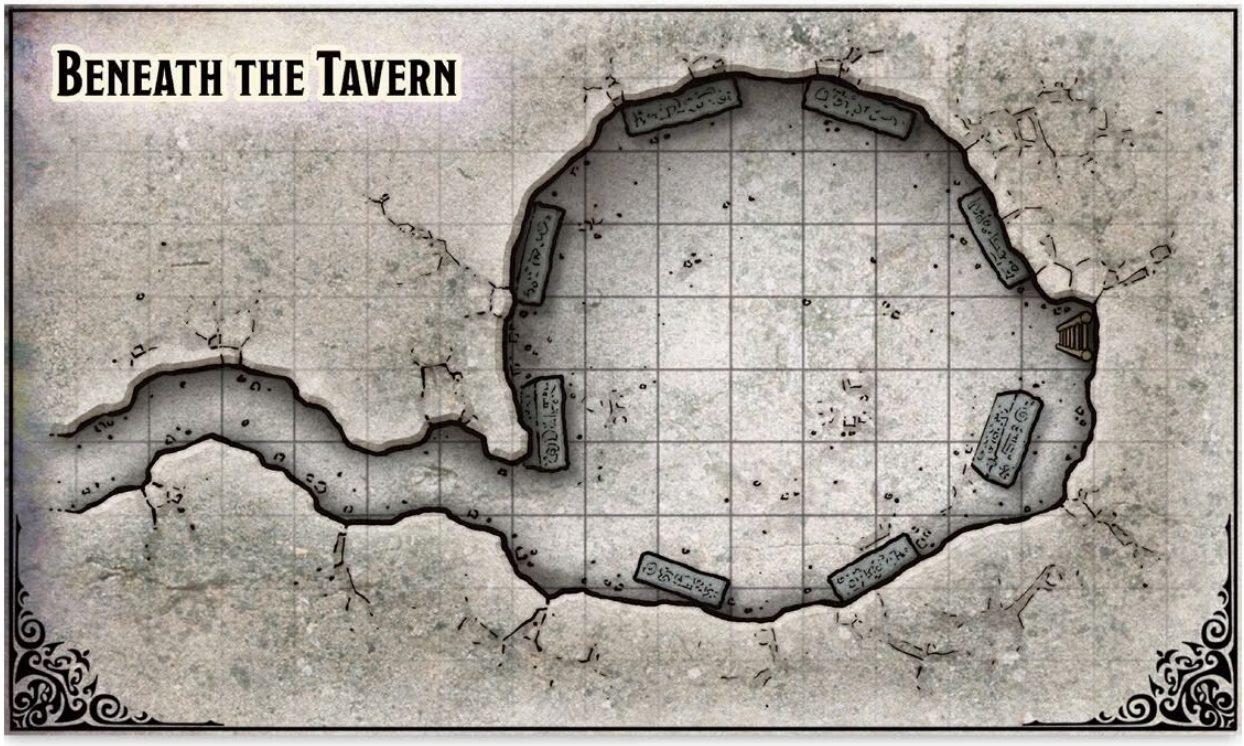
Дополнительные иллюстрации



Карта 2.1: Баровия (версия игрока)



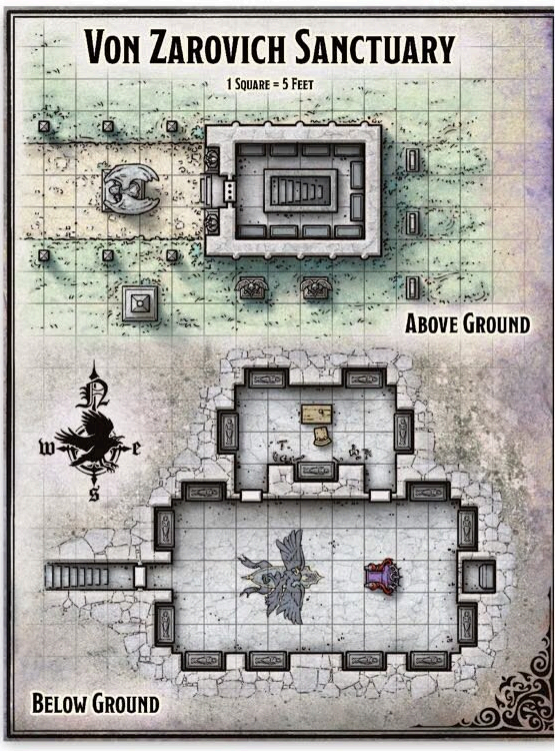
Карта 2.2: Таверна «Кровь лозы» (версия игрока)



Карта 2.2: Подземелья под таверной (версия игрока)



Карта 2.2: Окрестности деревни (версия игрока)



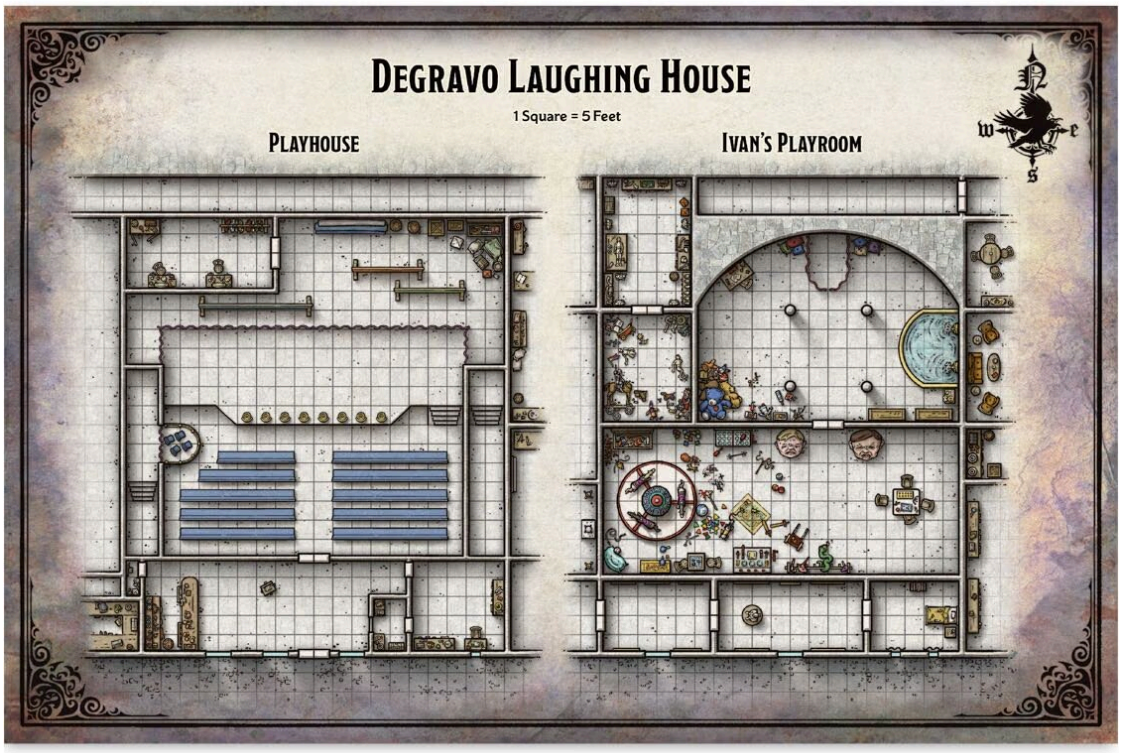
Карта 2.2: Убежище фон Заровичей (версия игрока)



Карта 2.3: Борка (версия игрока)



Карта 2.4: Оранжерея Мизерикордии (версия игрока)



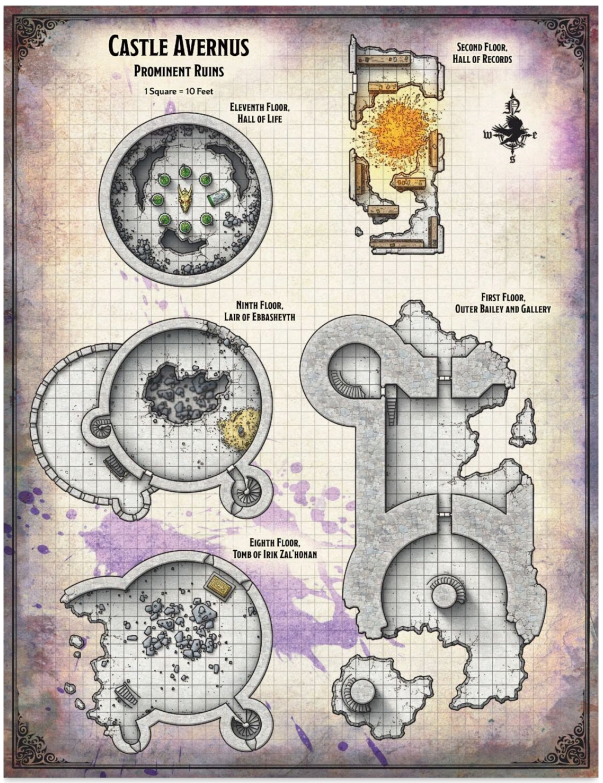
Карта 2.4: Смеющийся дом Дегравo (версия игрока)



Карта 2.5: Даркон (версия игрока)



Карта 2.6: Мартира-Бей (версия игрока)



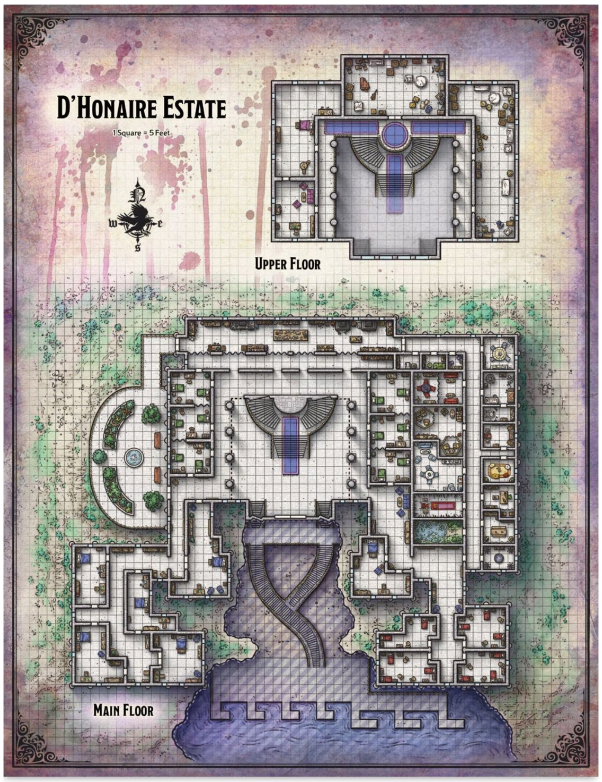
Карта 2.7: Замок Авернус (версия игрока)



Карта 2.8: Дементлье (версия игрока)



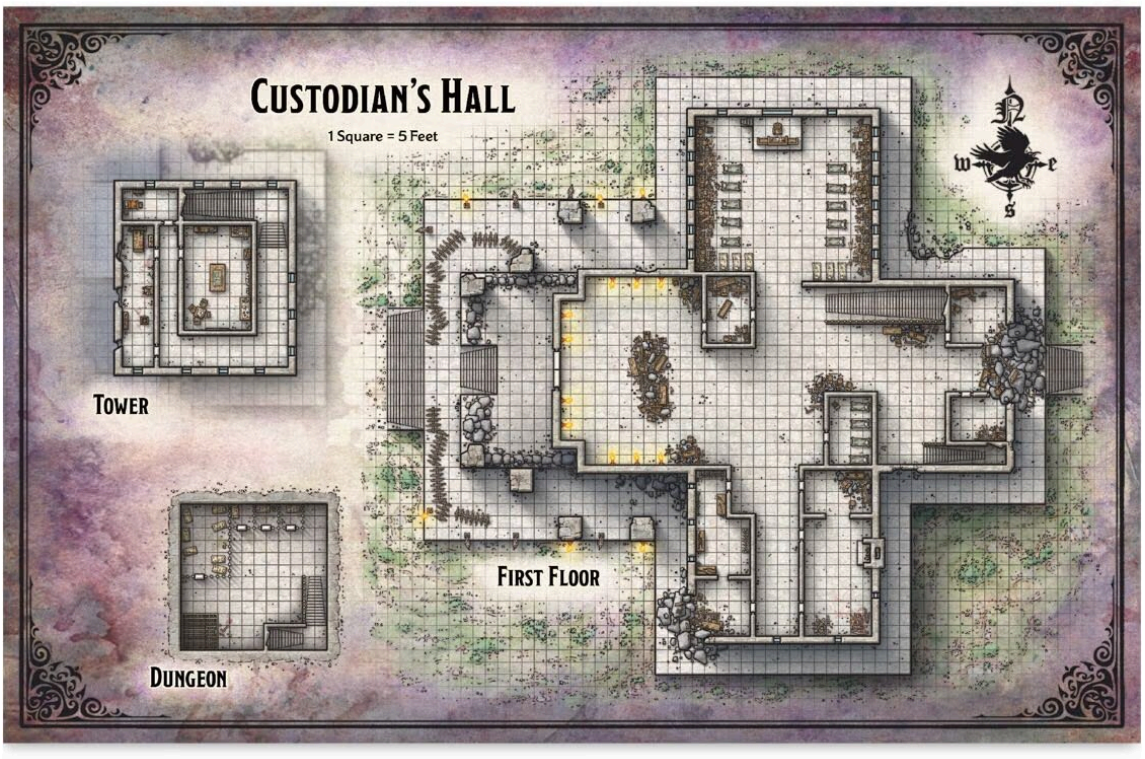
Карта 2.8: Порт-а-Люсин (версия игрока)



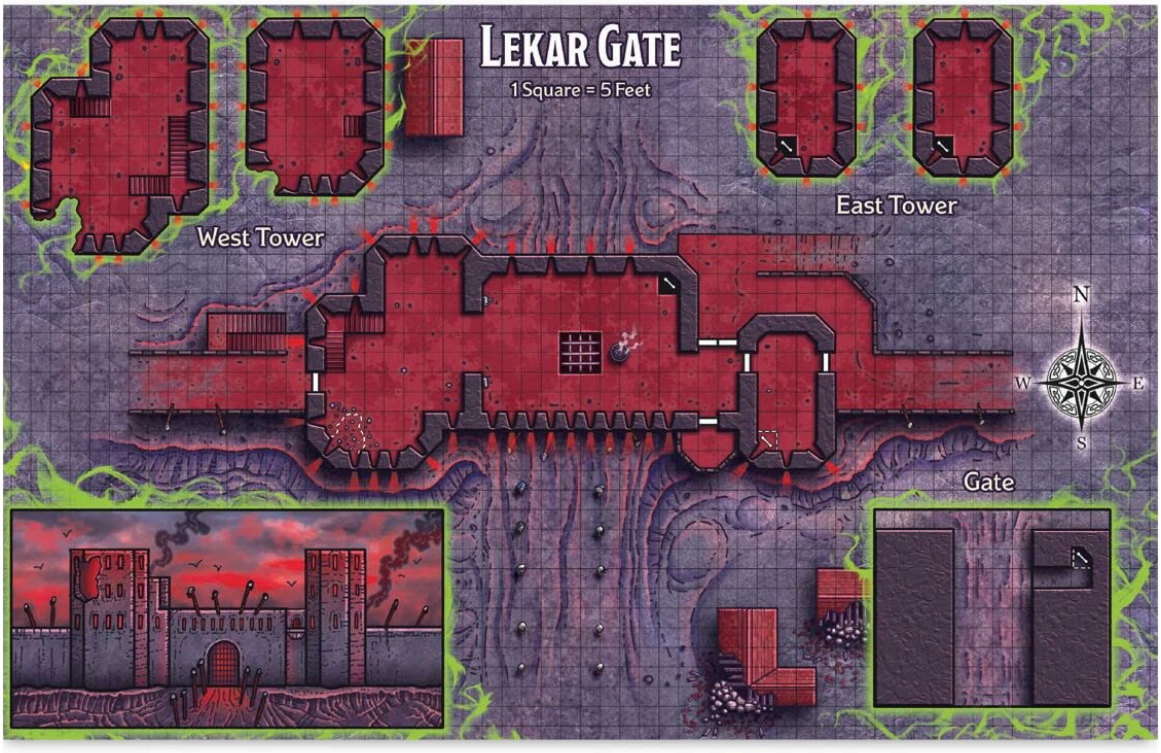
Карта 2.9: Поместье д'Онэр (версия игрока)



Карта 2.10: Фальковния (версия игрока)



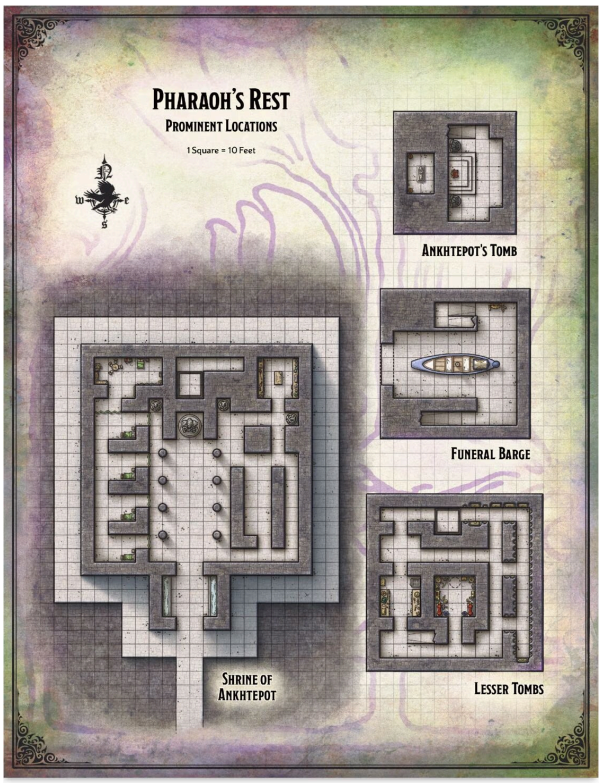
Карта 2.11: Зал Попечителя (версия игрока)



Карта 2.12: Врата Лекара (версия игрока)



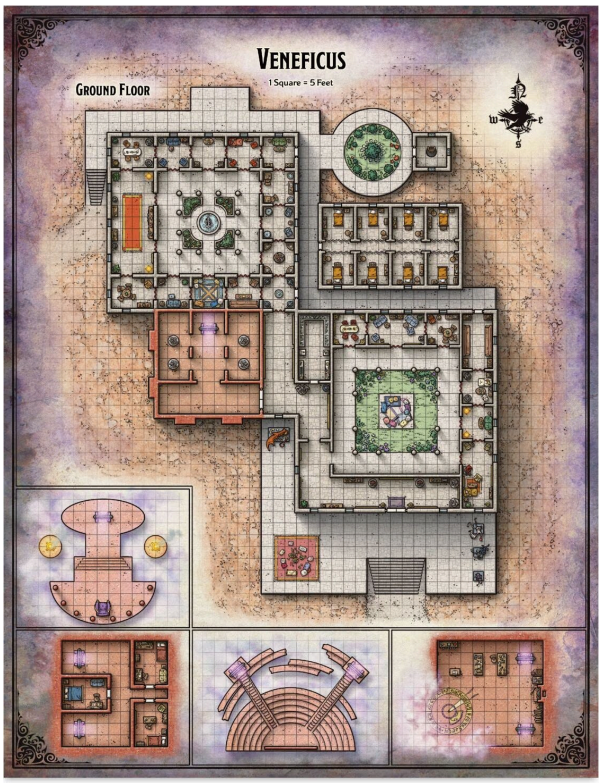
Карта 2.13: Хар'Акир (версия игрока)



Карта 2.14: Покой Фараона (версия игрока)



Карта 2.15: Хазлан (версия игрока)



Карта 2.16: Венефикус (версия игрока)



Карта 2.17: Иннсмут (версия игрока)



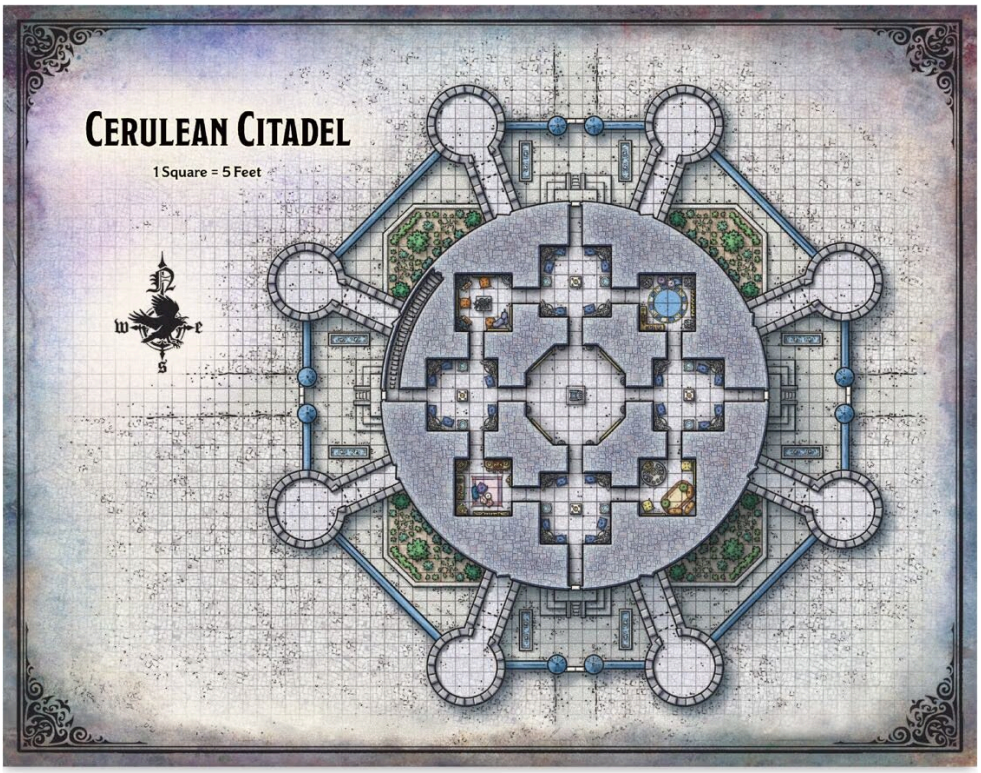
Карта 2.18: Склеп Ктулху (версия игрока)



Карта 2.18: Окрестности Склепа Ктулху (версия игрока)



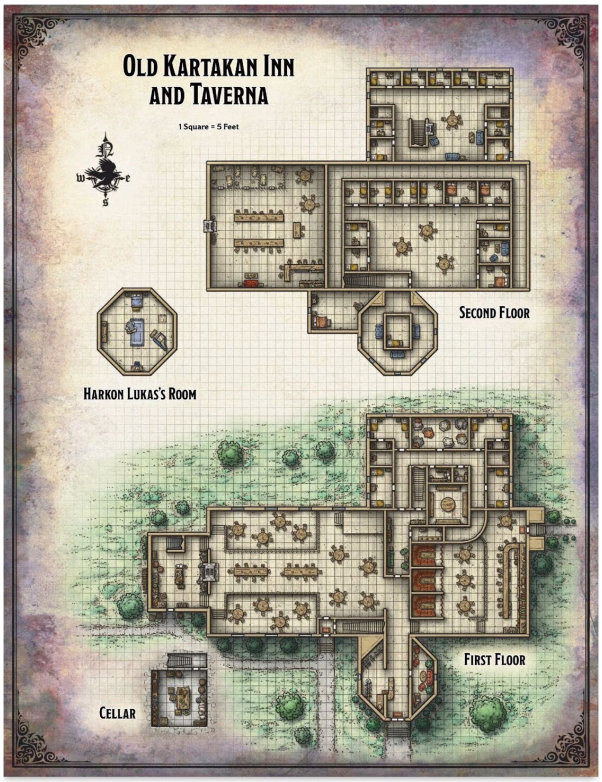
Карта 2.19: Калакери (версия игрока)



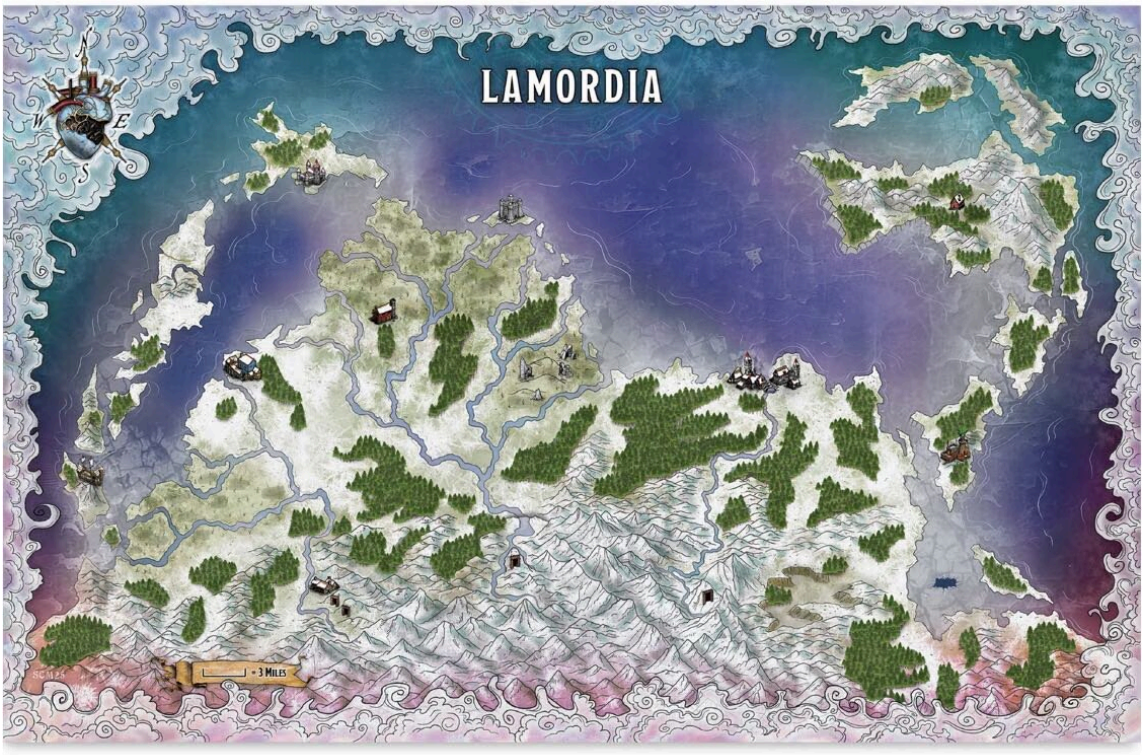
Карта 2.20: Лазурная цитадель (версия игрока)



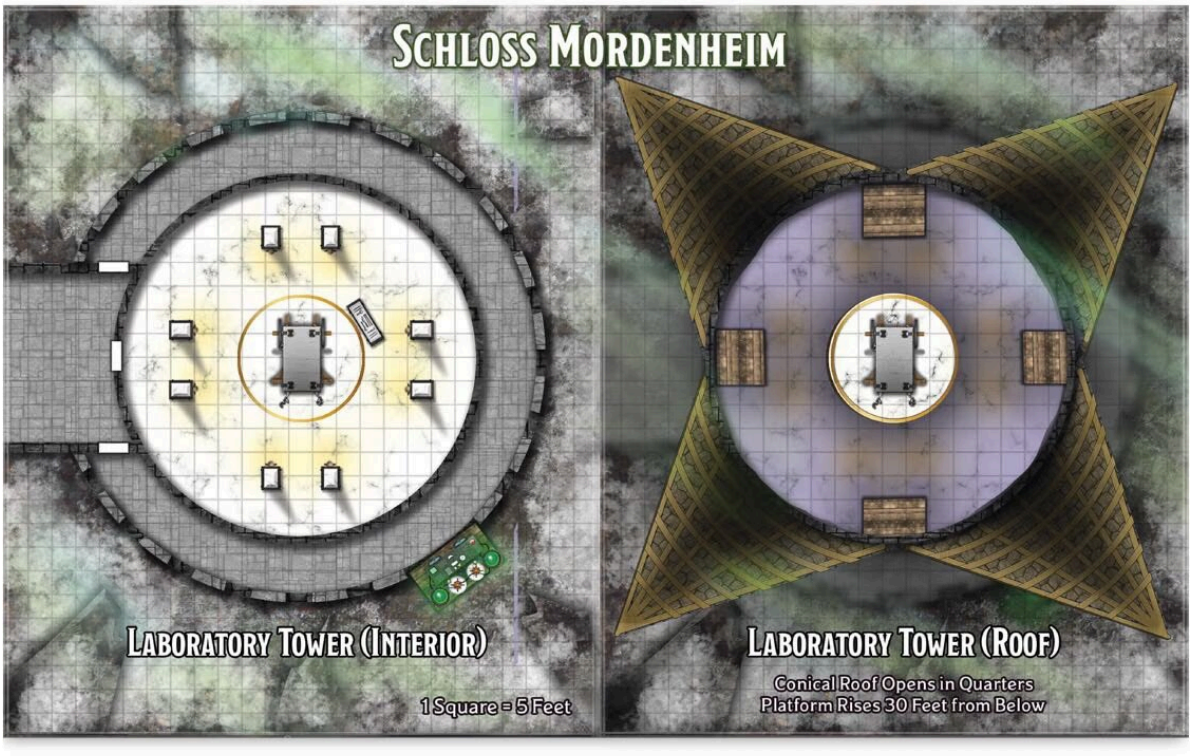
Карта 2.21: Картакасс (версия игрока)



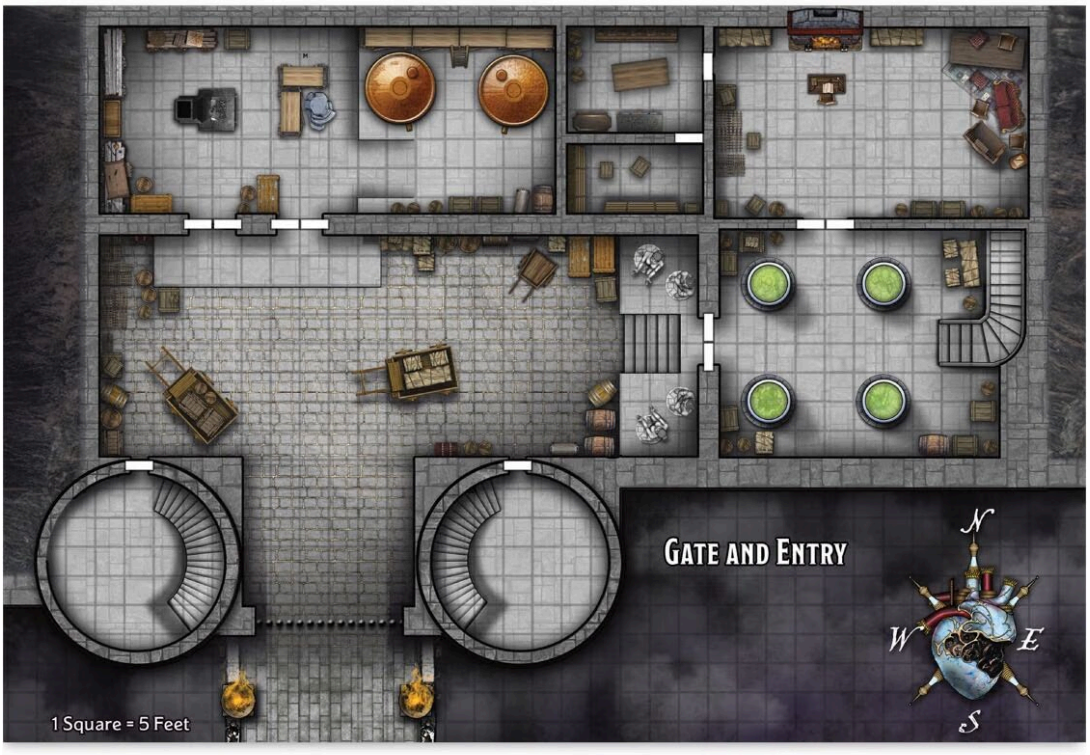
Карта 2.22: Старая Картаканская таверна (версия игрока)



Карта 2.23: Ламордия (версия игрока)



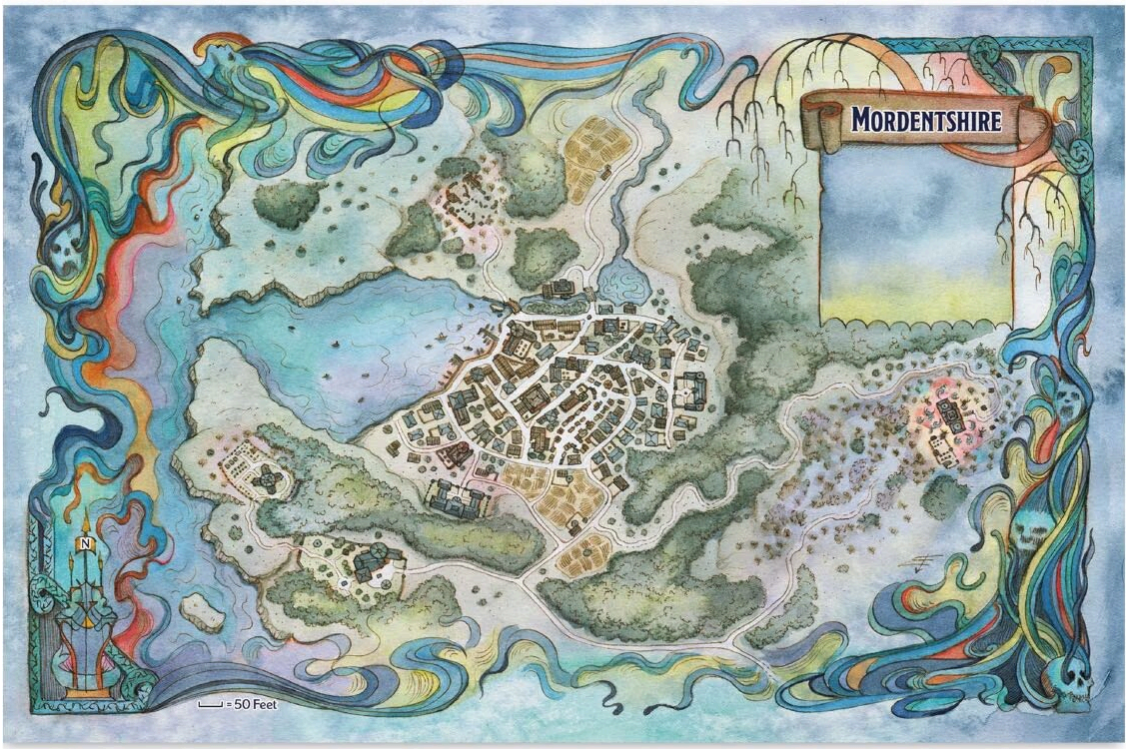
Карта 2.24: Замок Морденхайм — башня-лаборатория (версия игрока)



Карта 2.24: Замок Морденхайм — ворота и вход (версия игрока)



Карта 2.25: Мордент (версия игрока)



Карта 2.26: Мордентшир (версия игрока)



Карта 2.27: Травяная лавка ван Рихтена (версия игрока)



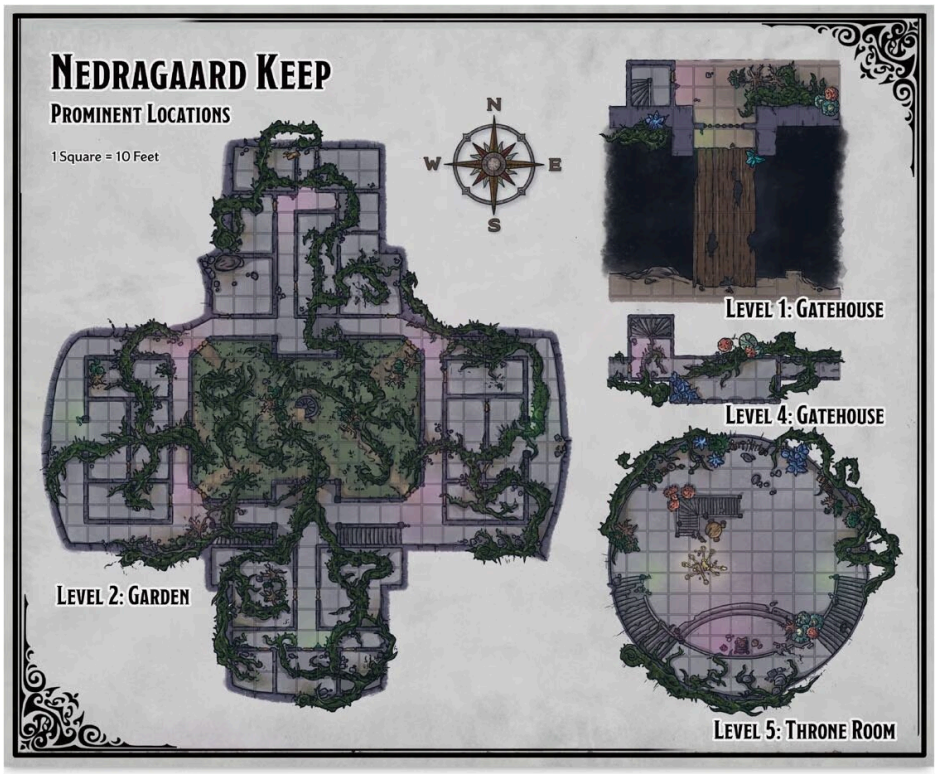
Карта 2.28: Земли Теней (версия игрока)



Карта 2.29: Поместье Тенерождённых (версия игрока)



Карта 2.30: Ситикус (версия игрока)



Карта 2.31: Крепость Недрагаард (версия игрока)



Карта 2.31: Руины Ситикуса (версия игрока)



Карта 2.32: Тепест (версия игрока)



Карта 2.33: Викталь (версия игрока)



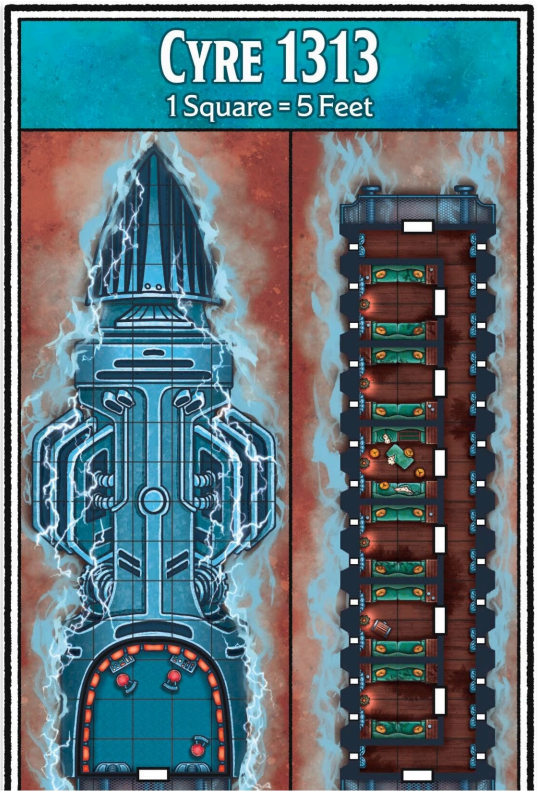
Карта 2.33: Око Матушки (версия игрока)



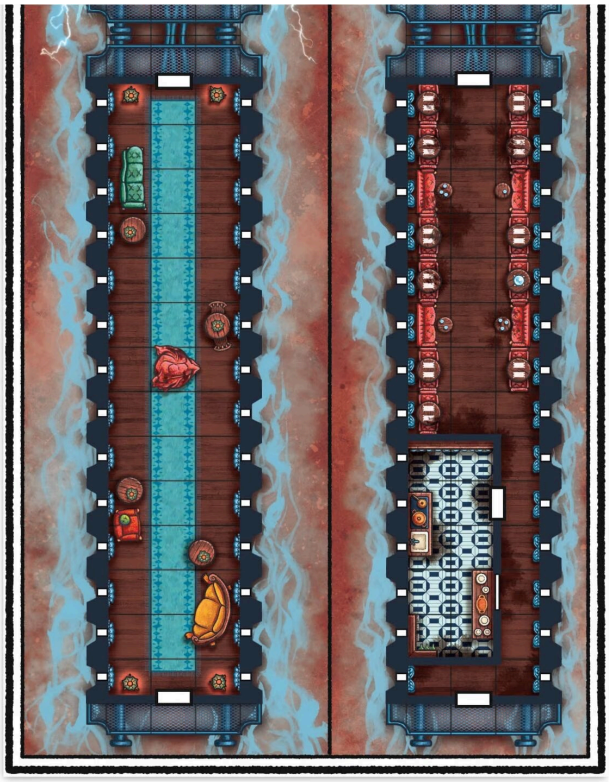
Карта 2.34: Валачан (версия игрока)



Карта 2.35: Ложа Пантара (версия игрока)



Карта 2.36: Вагоны молниевого поезда «Сайр 1313» (версия игрока)





Карта 2.37: Лавка игрушек в Одейре (версия игрока)