



# РУКОВОДСТВО ВАИ РИХТЕНА ПО РАВЕНЛОФТУ

DUNGEONS & DRAGONS

ВЫСВОБОДИТЕ УЖАСЫ РАВЕНЛОФТА С ЭТИМ ДОПОЛНЕНИЕМ  
ДЛЯ ВЕЛИЧАЙШЕЙ В МИРЕ РОЛЕВОЙ ИГРЫ

# РУКОВОДСТВО ВАН РИХТЕНА ПО РАВЕНЛОФТУ

---



**Перевод:** brahidaktilia, Ilya Bolyasov, Aleksey Balashov, Featona, poletaew, Aleksey Kuzkokov, Ilya Zelenkov

**Вычитка:** brahidaktilia, Featona, Doctor Zdor, Ирина Забродина

**Перевод карт и рисунков:** readman, hlebarushka, poletaew

**Вёрстка:** ArchiDevil, hlebarushka

**Особая благодарность:** palant



# АВТОРЫ

**Project Lead:** F. Wesley Schneider

**Art Director:** Kate Irwin

**Writing:** Whitney Beltran, Bill Benham, K. Tempest Bradford, Banana Chan, Jeremy Crawford, Dan Dillon, Crystal Frasier, Ajit George, Amanda Hamon, Cassandra Khaw, Renee Knipe, Kira Magrann, Molly Ostertag, Ben Petrisor, Jessica Price, Taymoor Rehman, Jessica Ross, John Stavropoulos, Jabari Weathers, James Wyatt Petrisor, Taymoor Rehman

**Rules Development:** Ben Petrisor, Jeremy Crawford, Christopher Perkins, Taymoor Rehman

**Editing:** Judy Bauer, Michele Carter, Scott Fitzgerald Gray

**Cultural Consultancy:** Adam Lee, Tim Stone, Ivan Wong

**Graphic Design:** Trystan Falcone, Emi Tanji, Trish Yochum

**Cover Illustrators:** Scott M. Fischer, Anna Podedworna

**Interior Illustrators:** Helder Almeida, Mark Behm, Eric Belisle, Zoltan Boros, Christopher Burdett, Dawn Carlos, Paul Scott Canavan, Kai Carpenter, Sidharth Chaturvedi, David Rene Christensen, CoupleOfKooks, Nikki Dawes, Olga Drebas, Wayne England, Caroline Gariba, Lake Hurwitz, Sam Keiser, Julian Kok, Katerina Ladon, Olly Lawson, Titus Lunter, Andrew Mar, Scott Murphy, Irina Nordso, Stephen Oakley, Robin Olausson, Livia Prima, April Prime, David Sladek, Anna Steinbauer, Shawn Wood, Zuzanna Wuzyk

**Cartographers:** Francesca Baerald, Jared Blando, Dyson Logos, Mike Schley

**Concept Illustrators:** Shawn Wood, Titus Lunter, Kieran Yanner, Richard Whitters

**Project Engineer:** Cynda Callaway

**Imaging Technicians:** Kevin Yee

**Prepress Specialist:** Jefferson Dunlap

**Special Thanks:** Heather Cenis, Laurie Marquess, Stephanie Nudelman, Stas R., Morrigan Robbins, T. Alexander Stangroom, and the hundreds of playtesters who made this book more terrifying!



## На обложке

Доктор Рудольф ван Рихтен и Эз д'Авенир противостоят вампиру Страду фон Заровичу в тени замка Равенлофт на изображении Анны Подедворны.

620C9280000001 EN

ISBN: 9-7807869-96725-4

Первая печать: Май 2021

9 8 7 6 5 4 3 2 1

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, 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. Все персонажи и их отличительные черты являются собственностью Wizards of the Coast. The materials described in this statement are protected under the copyright laws of the United States of America and around the world under international intellectual property treaties. Any reproduction or unauthorized use of the materials contained herein or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

Printed in the USA. ©2020 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by: Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont. CH. Represented by: Hasbro De Entree 240 1101 EE Amsterdam, NL Hasbro UK Ltd., P.O. Box 43 Newport, NP19 4YH, UK.

## D&D TABLETOP TEAM

**Executive Producer:** Ray Winninger

**Principal Designers:** Jeremy Crawford, Christopher Perkins

**Design Manager:** Steve Scott

**Design Department:** Sydney Adams, Judy Bauer, Makenzie De Armas, Dan Dillon, Amanda Hamon, Adam Lee, Ari Levitch, Ben Petrisor, Taymoor Rehman, F. Wesley Schneider, James Wyatt

**Art Team Manager:** Richard Whitters

**Art Department:** Trystan Falcone, Kate Irwin, Emi Tanji, Shawn Wood, Trish Yochum

**Senior Producer:** Dan Tovar

**Producers:** Bill Benham, Robert Hawkey, Lea Heleotis

**Director of Product Management:** Liz Schuh

**Product Managers:** Natalie Egan, Chris Lindsay, Hilary Ross, Chris Tulach

## MARKETING

**Director of Global Brand Marketing:** Brian Perry

**Global Brand Manager:** Shelly Mazzanoble

**Senior Marketing Communications Manager:** Greg Tito

**Community Manager:** Brandy Camel

**The following D&D books provided material and inspiration:** Connors, William W. and Steve Miller.

Domains of Dread. 1997. Golden, Christie. Vampire of the Mists. 1991. Hickman, Tracy and Laura. Raven/oft. 1983. Hickman, Tracy and Laura. Raven/oft II: The House on Cryphon Hill. 1986. Mangrum, John W. and Steve Miller. Carnival. 1999. McComb, Colin and Scott Bennie. Islands of Terror. 1992. Nesmith, Bruce and Andria Hayday. Raven/oft: Realm of Terror. 1990. Perkins, Christopher. Curse of Strahd. 2016.



## На альтернативной обложке

Охотница на чудовищ Эз д'Авенир противостоит объединенным кошмарам демипланов Ужаса, фантасмагория, созданная Скоттом М. Фишером.

*Дисклеймер: открывая эту книгу вы признаёте своё соучастие в охватившем домены заговоре, который лишил меня, азалина рекса, короля-волшебника даркона, моей законной роли автора и модели для обложки того, что могло быть много больше, чем этот сомнительный сборник лжи и клеветы. К счастью, я недавно снял с себя бремя правления, и так как я бессмертен, у меня бесконечно много возможностей тщательно отомстить даже за самые мелкие оскорбления. Пожалуйста, будьте готовы к моему приходу. Я ожидаю, что меня разместят с максимальным комфортом, пока мы будем уточнять ваше определение слова "хоррор."*

# ОГЛАВЛЕНИЕ

## Добро пожаловать в Равенлофт....4

### Гл. 1 Создание персонажа .....13

Преследуемые герои.....	13
Наследия.....	15
Создание вашего персонажа.....	15
Дампир.....	16
Ведьмовская кровь.....	18
Возрождённый.....	20
Тёмные дары.....	22
Тёмные сделки.....	22
Описание тёмного дара.....	22
Варианты подклассов.....	28
Бард: коллегия духов.....	28
Колдун: нежить.....	30
Предьстории.....	31
Общие умения предьстории.....	31
Персонализация ужаса.....	32
Преследуемый.....	34
Сыщик.....	35
Ужасные безделушки.....	36

### Гл. 2 Создание доменов Ужаса ....39

Создание Тёмного Лорда.....	39
Создание домена.....	42
Жанры ужасов.....	45
Боди-хоррор.....	46
Готический хоррор.....	48
Истории о призраках.....	50
Космический хоррор.....	52
Тёмное фэнтези.....	54
Фольклорный хоррор.....	56
Другие жанры ужасов.....	57

### Гл. 3 Домены Равенлофта.....61

Природа Равенлофта.....	61
Туманы.....	61
Магия и метафизика.....	62
Жизнь в Доменах Ужаса.....	63
Описание доменов.....	65
Столкновение с Тёмным Лордом.....	65
Персонажи из доменов.....	65
Баровия.....	66
Страд фон Зарович.....	67
Приключения в Баровии.....	69
Бладспур.....	72
Бог-мозг.....	73
Приключения в Бладспуре.....	74
Борка.....	76
Ивана Борици.....	78
Иван Дилисна.....	80
Приключения в Борке.....	81
Карнавал.....	84
Изольда и Непенте.....	86
Приключения на Карнавале.....	87
Даркон.....	88
Наследники Даркона.....	90
Приключения в Дарконе.....	91
Даймонлю.....	94
Сэдра д'Онэр.....	96
Приключения в Даймонлю.....	97
Фалковния.....	100
Владеска Драков.....	102
Приключения в Фалковнии.....	103
Хар'Акир.....	106
Анхтепот.....	108
Приключения в Хар'Акире.....	110
Хазлан.....	112

Хазлик.....	114
Приключения в Хазлане.....	115
И'Кат.....	118
Цянь Чанг.....	120
Приключения в И'Кате.....	121
Калакери.....	124
Рамия Васавадан.....	126
Приключения в Калакери.....	128
Картакасс.....	132
Харкон Лукас.....	134
Приключения в Картакассе.....	135
Ламордия.....	138
Виктра Морденхайм.....	140
Приключения в Ламордии.....	141
Мордент.....	144
Уилфред Годфрой.....	146
Приключения в Морденте.....	147
Ришмюло.....	150
Жаклин Ренье.....	151
Приключения в Ришмюло.....	153
Тепест.....	156
Мать Лоринда.....	157
Приключения в Тепесте.....	159
Валачан.....	162
Чакун.....	164
Приключения в Валачане.....	164
Другие домены Ужаса.....	168
Агентство Вэйдж.....	168
Гастрия.....	168
Генна.....	168
Зайрисия.....	169
Инвидия.....	169
Кининг.....	169
Клор.....	169
Кошмарные земли.....	170
Марковия.....	170
Море Печалей.....	170
Мост Всадника.....	170
Ниранжан.....	171
Нова Вааса.....	171
Одиара.....	171
Рисибилос.....	172
Сайр 1313, Скорбный рейс.....	172
Скэна.....	172
Сурань.....	173
Теневые земли.....	173
Товаг.....	173
Утёсы Стонтон.....	173
Форлорн.....	173
Путешественники в Туманах.....	174
Хранители пера.....	174
Вистани.....	176
Другие группы.....	178
Путники Тумана.....	178
Аланик Рэй и Артур Седжвик.....	178
Гость.....	179
Эразм ван Рихтен.....	180
Эз Д'Авенир.....	180
Фиран Зал'Хонан.....	181
Джандер Санстар.....	182
Лариса Сноумейн.....	182
Рудольф ван Рихтен.....	182
Близнецы Узермэй-Фоксгроув.....	183

### Гл. 4 Хоррор-приключения .....185

Подготовка к ужасу.....	185
Проведение игр в жанре хоррор.....	187

После ужаса.....	190
Колода тарокка и спиритическая доска.....	191
Набор инструментов ужаса.....	192
Проклятия.....	192
Страх и стресс.....	195
Призрачные ловушки.....	196
Вьжившие.....	198
Дом стенаний.....	202

### Гл. 5 Чудовища Равенлофта .....223

Ужасные чудовища.....	223
Бестиарий.....	226
Безжалостный убийца.....	226
Безжалостный рубака.....	226
Безжалостный джаггернаут.....	226
Бескостный.....	228
Вампирический свежеватель разума.....	229
Верворон.....	230
Гремишка.....	231
Дуллахан.....	232
Мёртвая голова.....	232
Жрецы Осибуса.....	234
Зомби.....	236
Инквизиторы Ульмиста.....	238
Ловчий падальщик.....	240
Лугару.....	241
Мертвионетка.....	242
Мозг в банке.....	243
Невыразимые ужасы.....	244
Некрихор.....	246
Носферату.....	247
Предвестник гибели.....	248
Рои.....	249
Стригой.....	250
Телоглот.....	251
Выплодки.....	252
Цзянши.....	253
Эмиссар звёздных порождений.....	254

### Приложение : Спиритическая доска

.....	256
-------	-----

## ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В РАВЕНЛОФТ

**К**рик разрывает неподвижный мрак. Нечеловеческие фигуры скользят между осыпающимися гробницами. Тени тянутся вперед. Неужели инстинкты и воображение сговорились против вас? Или потустороннее зло овладело вами, увлекая вас в туманы Равенлофта?

В потаённых уголках Царства Теней находятся домены кошмаров, которые жаждут храбрых и невинных, честолюбивых и злых. Некоторые называют эту коллекцию жутких царств Землей Туманов, но охотники на чудовищ знают её как Равенлофт. Ужас, магия, тайна и неизвестность заполняют эти разделённые домены, бесконечную галерею непрекращающегося зла, вековых заговоров, проклятых родословных, легендарных чудовищ и бессмертных злодеев. Злодеи из бесчисленных миров считают Равенлофт своей тюрьмой — печально известные личности, такие как король-лич Азалин Рекс, бессовестный учёный Виктра Морденхайм и дьявольский первый вампир Страд фон Зарович. Эти Тёмные Лорды обладают невероятной силой в своих изолированных доменах, но они — жертвы в плену вечных мучений злых сил, известных как Тёмные Силы.

Равенлофт — это волшебное царство, которое получило своё название от прославленного злодеяниями места, ужасного замка Равенлофт в Баровии — дома печально известного Страда фон Заровича. В этом таинственном сеттинге земля, течение времени, приливы и отливы и любые другие казалось бы привычные вещи могут непредсказуемо меняться. Они не связаны географически или политически, земли Равенлофта — также известные как домены Ужаса — это острова, окутанные туманом, дрейфующие в безграничном мраке Царства Теней. Бесчисленные домены скрыты в этих сверхъестественных туманах, и из всех тайных царств самые страшные те, которые рождены вашими кошмарами и получили мрачную жизнь благодаря вашим приключениям.

Хотя Равенлофт это место легендарного зла, домены не лишены героев. Отважные души, такие как сыщица Эз Д'Авенир, охотницы на чудовищ сёстры Узермей-Фоксгроув и учёный Рудольф ван Рихтен, исследуют секреты доменов. Хотя таких авантюристов немного, они представляют собой дерзкие огни, которые сияют, как маяки, сквозь тьму, и персонажи из всех земель и миров могут стремиться — или вынуждены — бросить вызов зловещим силам, скрывающимся в тени.

Туманы Равенлофта поднимаются. Какие тайны вы раскроете в Доменах Ужаса? Какие кошмары вы воплотите? И если вы войдёте в Туманы, сможете ли вы потом вернуться?

ЭЗ Д'АВЕНИР БРОСАЕТ ВЫЗОВ ТУМАНАМ, ЕЁ ПУТЬ  
НАПОЛНЕН УЖАСАМИ ПРОШЛОГО И БУДУЩЕГО

## КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТУ КНИГУ

Эта книга описывает домены Ужаса, таинственные просторы Царства Теней, которые служат фоном для страха и переживаний. Она помогает игрокам и Мастерам подземелий в процессе создания персонажей, доменов и историй, готовых к захватывающим приключениям D&D.

**Глава 1** подробно рассказывает о том, как создавать персонажей, готовых к приключениям в атмосфере ужаса. В ней представлены варианты наследий и предысторий, позволяющие создать зловещее прошлое для любого персонажа, а также тёмные дары и подклассы, которые описания их участи.

**Глава 2** поможет Мастерам создавать своих собственных новых Тёмных Лордов и ужасающие домены, подчеркивающие любимые виды кошмаров их создателя и его игроков.

**Глава 3** содержит обзор десятков доменов Равенлофта, а также подробную информацию о персонажах и приключениях, которые могут быть в этих проклятых землях.

**Глава 4** предлагает инструменты для Мастеров, ведущих приключения в жанре ужасов, от правил создания проклятий и опыта выхода из тела до советов по созданию безопасных, но тревожных кампаний. Она также включает в себя атмосферное приключение, втягивающее персонажей в пугающую хватку Равенлофта.

**Глава 5** подробно описывает, как превратить любого врага в ужасающего противника, а содержит также коллекцию чудовищ, которые бродят по доменам Ужаса и другим мирам D&D.

### УЖАС В ВАШЕЙ ИГРЕ

Зловещие тени появляются за светом костра. Эхо шагов разносится по коридорам якобы пустующего дома. Из-под лестницы раздаётся тихий шёпот. Подобные вещи — частые явления в ужасниках, но будут ли они присутствовать в вашей игре в D&D? Как Мастер, вы определяете, какое место занимает ужас в ваших приключениях. Рассмотрим следующие темы и то, как эта книга сможет помочь вам определить уровень тревожности в вашей игре.

**Основы страха.** Встреча с жуткими созданиями и путешествие в неизвестность — основные элементы как приключений D&D, так и хоррор-историй. Эта книга расскажет о том, как переплести атмосферу тревоги и тайны со знакомыми чертами D&D, и создать мрак, в котором свет ваших героев будет сиять ещё ярче.

**Жанры ужасов.** Ужас бывает самых разных видов. Только вы и ваши игроки решаете, какие виды хоррор-историй подходят для вашей группы. Предпочитаете ли вы готическое уныние, тайны, поражающие воображение, или же что-то совсем другое? С помощью этой книги вы узнаете, какой жанр ужаса подходит вашей группе и как воплотить его в жизнь в приключениях.

**Создание атмосферы.** Угрожающие ловушки и чудовища сами по себе не создают захватывающих приключений в D&D. В этой книге содержатся приёмы, которые помогут создать в вашей игре настрой на атмосферу полного погружения и нагнетания тревоги.

**Мурашки под контролем.** Слово на американских горках, исследование пугающих тем в безопасной обстановке создает острые ощущение

*Доктор ван Рахтен,*

*Я пишу вам из Ривалиса, города, в котором с удивлением услышала ваше имя из уст его жителей. Вы не просто хорошо известный горожанин, доктор. Люди говорят об исчезновениях и голодных тенях, а также о зле заброшенного поместья: Рахтен-хаус.*

*Об этом месте. О преступлениях и трагедиях, произошедших здесь. Я знаю, вы оба предпочли бы забыть всю эту проклятую землю, но Туманы привели меня обратно. Теперь, когда я здесь, я кончаю. Прошлое, которое вы оба надеялись похоронить, еще с нами. Что-то ужасное зреет здесь в Дарконе, сэр, скрываясь в доме вашей семьи.*

*Я начну расследование с того, что замечатаю это письмо. Я надеюсь, что на этот раз наши семьи вместе смогут противостоять тому, что преследует нас обоих.*

*Всегда Ваша,  
Эз Д'Авенар*

ния без угрозы. Используйте эту книгу, чтобы вы и ваши игроки могли обговорить правила игры, сюжет и другое содержание. Это станет гарантией того, что в игре будут только те элементы, которые всем понравятся.

**Сосредоточьтесь на веселье.** Тревожные истории не обязательно должны быть мрачными или шокирующими. Действие, тайна и комедия могут быть представлены в ваших приключениях в любой степени. Герои могут быть отважными охотниками на чудовищ или неуклюжими решателями загадок. Выберите, какие элементы этой книги подходят для вашей игры и сулят большое удовольствие всем игрокам.

Дядя Рудольф,

Мы продолжаем нашу погоню за этим пресловутым оборотнем, Натальей Воришковой. Третье тем она сбежала с места нашей прошлой схватки, она потеряла волчий зуб, продетый через шнурок. Лори использовала талисман, как вы с дядей Джорджем учили нас, и он привёл нас через Туманы в Скальд, причудливое, наполненное музыкой местечко в земле под названием Картакасс. Народ здесь гостеприимный. На самом деле, даже черестур. Они прислушиваются к каждому нашему слову. Я сбежала, уединившись в нашей комнате в местной таверне, в то время как Лори привлекает внимание за нас двоих. С момента прибытия мы не обнаружили никаких следов Воришковой, но я чувствую, как она наблюдает за нами. Как будто она повсюду.

Дела здесь плохи, дядя. Не так плохо, как было со змееголовыми свиньями. Но почти также, как с допельгангерами из Делмунстера. Я вложила в письмо зуб, который мы нашли. Если это сообщение застанет вас не занятым и в добром здравии, ваше личное присутствие и помощь станут для нас большим подспорьем.

Ваши преданные ученицы,  
Дженнифер и Лори Узермэй-Фоксгроув

## СЕМЬ СЕКРЕТОВ РАВЕНЛОФТА

Бесчисленные тайны окутывают домены Ужаса, но в основе всего лежат следующие невероятные факты:

- 1. Равенлофт – это не мир.** Земли и персонажи Равенлофта не имеют общей планеты. Домены Ужаса состоят из бесчисленных демипланов, скрытых среди Царства Теней. Таинственные Туманы окружают каждый из этих островов-царств. Самые отважные души могут пробраться из одного домена в другой, но это грозит немалой опасностью, и многих из тех, кто вошел в Туманы, больше никогда не видели.
- 2. Тёмные Силы контролируют всё.** Зловещие сущности, известные как Тёмные Силы, манипулируют доменами Ужаса и всеми, кто обитает внутри. Бессмертные, непознаваемые и всемогущие, Тёмные Силы наслаждаются тем, что сеют ужас и тонко манипулируют своими пленниками на протяжении многих поколений.
- 3. Тёмные Лорды — узники доменов.** Демипланы Равенлофта могут быть самого разного размера, от одиноких зданий до обширных регионов. Эти домены служат тюрьмами для Тёмных Лордов — злодеев, запертых и терзаемых Тёмными Силами. Особенностью каждого домена является извращённая ирония над желаниями Тёмных Лордов, в результате чего они и жители их земель пребывают в круговороте ужаса и отчаяния.
- 4. Туманы окружают всё.** Сверхъестественная пелена окутывает домены Ужаса. Это Туманы Равенлофта, зловещая завеса, ограждающая каждый домен, поднимающаяся и исчезающая по желанию Тёмных Сил. Предания приписывают Туманам чудовищные силы — от сокрытия чудовищ до уничтожения целых деревень.
- 5. Нигде не безопасно.** Туманы Равенлофта известны тем, что похищают невинные души, заманивая их в ловушку доменов Ужаса, в том числе персонажей для участия в особенно пугающих приключениях. Равенлофт может забрать себе душу как на одну ночь ужаса, так и на долгий ночной кошмар — в зависимости от ваших приключений.
- 6. Герои противостоят ужасам.** Равенлофт — не земли героев. Немногие ищут опасности в Туманах или бросают вызов Тёмным Лордам. Страх и собственные силы персонажей — порой в виде редкой родословной или тёмных даров — несут в себе угрозу гибели. И все же те, кто противостоит этим ужасам, сияют как свет среди Туманов, как маяки, привлекая как других героев, так и более серьезные ужасы.
- 7. Реален только страх.** Домены Ужаса предоставляют множество возможностей для любого вида хоррор-приключений. Поскольку домены не привязаны к привычной реальности, в их границах может произойти всё, что угодно. Обычные люди подвергаются ужасающим превращениям, целые деревни незаметно исчезают, а Туманы перекрывают все пути к спасению от опасности. Любое сюрреалистическое развитие событий по вашему желанию подчиняется воле Тёмных Сил, гарантируя, что самые ужасающие варианты воплотятся в жизнь. В результате даже привычные расы, магические предметы и чудовища из Книги игрока, Руководства Мастера и Бестиария нашли свое место в Равенлофте, но с изменениями, которые делают их жуткими или таинственными.

## ЗЕМЛИ ТУМАНОВ

Хотя домены Ужаса кардинально отличаются друг от друга, несомненно, что в их основе лежат ужас и террор. Природа доменов, влияние Тёмных Лордов, загадка Туманов и манипуляции Тёмных Сил предоставляют множество зловещих возможностей. Все эти элементы объединяет мрачная неопределённость и способность ужаса принимать непредсказуемые формы.

Следующие разделы написаны для вас, Мастер, чтобы вы могли рассмотреть и включить данные опции в свои приключения по-необходимости. Вы, конечно, можете раскрыть игрокам основные тайны Равенлофта и сообща начать исследовать Земли Туманов. В противном случае, вы можете заронить семя страха, оставить основополагающие принципы мира зыбкими, заставив вашу группу строить теории. Глубокие тени покрывают домены Ужаса. Вне зависимости, прольёте ли вы на них свет или оставите мрачной тайной, их ужасающий потенциал останется бесконечным.

В этом разделе предоставлен обзор ужасающих сил, действующих в Равенлофте. В следующих главах эти элементы будут рассматриваться как инструменты для создания приключений ужасов. Подробнее о конкретных доменах Ужаса и связи между ними см. главу 3.

### КОШМАРНАЯ ЛОГИКА

Домены Ужаса лишены смысла по меркам того, что обитатели других миров считают правильным и разумным. Домены сеттинга не вписываются друг в друга, история не имеет коллективного прошлого, выдумки порождают ужасные факты, а в скрытых туманом деревнях жители упорно игнорируют внешний мир. Равенлофт — это сеттинг, созданный для культивирования неопределённости, тайны, паранойи и ужаса вопреки логике и здравому смыслу.

Персонажи ваших приключений в Равенлофте могут стать первыми, кто обратит внимание на очевидные несоответствия или заметит откровенную неправдоподобность. Но почему никто до них не искал ответы на такие очевидные вопросы? Тёмные силы, Туманы, природа доменов и Тёмных Лордов являются частью ответа, но в конечном итоге представляют отражение одного и того же аспекта — кошмарной логики.

Равенлофт по своей сути является огромным кошмаром. Большинство тех, кто пережил его ужасы, даже не подозревают о его сюрреалистичной природе; лишь немногие постепенно понимают, что всё не просто. Несмотря на это, сверхъестественные особенности сеттинга и зловещие повелители существуют для того, чтобы нагнетать ужас. Детали, описанные в этом разделе, достоверны, но истина в Равенлофте изменчива. Границы влияния Тёмных Сил, Туманов и контроля Тёмных Лордов над своими доменами преднамеренно зыбки.

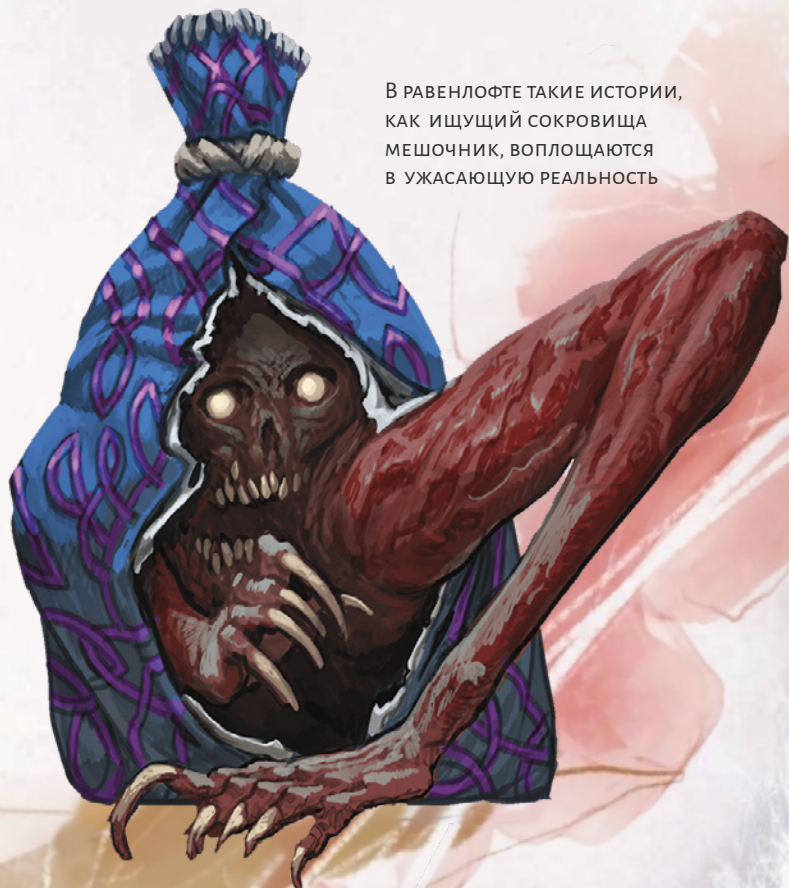
Как и любой кошмар, домены Ужаса не подчиняются законам реальности. Домены существуют не для того, чтобы имитировать реальный мир, а для того, чтобы вселять ужас. Такая гибкость даёт мощный инструмент, позволяющий разрушить представления о безопасности и создать проблемы

### ЭТА КНИГА ДАРИТ ПЕРСОНАЖАМ КОШМАРЫ

Равенлофт — это сеттинг, созданный для того, чтобы оживлять кошмары — для персонажей, а не для игроков. Земли Туманов изобилуют зловещими планами и ужасающими историями, но все они предназначены для того, чтобы оставаться в мире вашей игры, а не переходить на страхи игроков. В главе 4 подробно описаны способы убедиться, что вы создаёте приключения, которые будут доставлять удовольствие вашим игрокам. В главе 1 также содержатся рекомендации для игроков, чтобы они могли работать вместе, создавая ужасы, которые безопасны и интересны для всей группы. Почаще возвращайтесь к этим мыслям и средству безопасности, пока они не станут такой же частью вашей игры, как листы персонажей и кости.

**Предупреждение о содержании.** Имейте в виду, что эта книга содержит предложения для приключений, которые должны быть ужасающими. Хотя эти сюжеты не более реальны, чем те, которые вы можете найти в любом другом продукте Dungeons & Dragons, здесь представлен жанр ужасов во всех его бесчисленных формах — от мрачного готического хоррора и историй о призраках до глубокого боди-хоррора и умопомрачительного космического хоррора. В главе 2 рассказывается, как выбрать темы ужасов, подходящие для вашей игры, но используйте всё на своё усмотрение.

для ваших персонажей. Также это способствует возникновению множества загадок о природе сеттинга. Является ли каждый домен уникальным или лишь одним из череды возвращающихся кошмаров? Сколько вариантов замка Равенлофт существует, существовало и ещё проявится в Туманах? Что является истиной среди доменов Ужаса, и как долго это будет оставаться неизменным? Вам предстоит ответить на эти вопросы.



В РАВЕНЛОФТЕ ТАКИЕ ИСТОРИИ, КАК ИЩУЩИЙ СОКРОВИЩА МЕШОЧНИК, ВОПЛОЩАЮТСЯ В УЖАСАЮЩУЮ РЕАЛЬНОСТЬ



## ТЁМНЫЕ СИЛЫ

Непостижимые, скрытые силы управляют жизнью, смертью и реальностью в Равенлофте. Эти таинственные, бессмертные существа являются архитекторами доменов Ужаса и спрятали эти очаги страха глубоко в Царстве Теней. Тёмные Силы наблюдают и влияют на события в пределах своих владений. Когда они переводят свой взор на другие планы, то начинают собирать героев и злодеев, чтобы пополнить свой ужасный зверинец. С какой целью? Никто не знает.

Тёмные Силы не живут в тенях Равенлофта; они и есть эти тени. Они Туманы, они тьма. Из-за них вода превращается в реки, а звезды появляются на небе, отделенном от остальной вселенной. Они стражи, что держат Тёмных Лордов в плену. Вездесущие и непостижимые, Тёмные Силы подобны богам Равенлофта, но они неведомы смертным и не желают их поклонения.

Несмотря на контроль Тёмных Сил, эти сущности достаточно далеки от доменов, которыми они манипулируют. Хотя такие имена, как Осибус, Шами-Амура и Тенебрус, порой упоминаются в зловещих легендах, однако обитатели доменов почти ничего не знают о Тёмных Силах. Порой некоторые Тёмные Лорды осознают, что находятся в плену враждебных сущностей, но в основном рассуждения о Тёмных Силах остаются областью интересов провидцев, одержимых учёных и потусторонних существ. На любого, кто распространяет истории о зловещих силах, манипулирующих реальностью, в лучшем случае не будут обращать внимание. Для жителей Равенлофта невежество служит прекрасной защитой от необъяснимых фактов.

### СЕКРЕТ ТЁМНЫХ СИЛ

Вы решаете, какова истинная природа Тёмных Сил. То, как вы воспринимаете эти силы, влияет на ваш взгляд на их действия и планы, на то, кого они переносят в Равенлофт и почему. В ваших приключениях вы можете раскрыть эти тайны и использовать их, чтобы подсказать пути побега из доменов Ужаса. Рассмотрите следующие варианты при разработке своего представления о Тёмных Силах:

**Аморальные стражи.** Тёмные Силы — это группа могущественных существ, которые считают, что они находятся за пределами морали. Они выявляют опасных людей и заключают их в тюрьму в пределах доменов Ужаса, где они якобы причиняют меньше вреда, чем если бы были свободны. Те, кто попал в ловушку вместе с Тёмными Лордами — допустимые жертвы.

**Злые архитекторы.** Тёмные Силы — это воплощения зла, таинственные сущности Царства Теней или заговор злых богов. Они относятся к обитателям доменов Ужаса как к своим игрушкам, сеющим страхи и разжигающим отчаяние. Это радует или поддерживает их, или, возможно, они ищут людей, достойных вступить в их ряды.

**Бессмертные остатки.** Тёмные Силы — это всё, что осталось от множества побежденных злых богов и полубогов. Следы их силы сохранились в янтарных саркофагах, которые встречаются по всем доменам Ужаса. Эти ослабленные остатки манипулируют своим царством, чтобы создать негативные силы, которые поддерживают их сущность и ведут к новому прославлению.

*Рудольф,*

*Я пишу вам, находясь в весьма затруднительных обстоятельствах. Бдес, в Порт-а-Люсине, мы гордимся нашей национальностью. Хороший сыщик отличает ясный ум и развитая наблюдательность (и чистое руби́е, добавил бы мой дорогой Артур). Вы знаете, что я не склонен к северным и мистическим полетам фантазии. Однако, именно к этим мыслям привел меня недавний опыт.*

*Когда Хранители пера впервые наняли меня, я принял их за клуб по интересам для эксцентричных дилетантов. Когда они утверждали, что кто-то пытается их уничтожить, было трудно не принять это за разглагольствующую паранойю. Но сейчас, я точно знаю, что кто-то хочет убить этих спиритистов — и что этот убийца возможно сам жертва. Вы слышали о колдуньях с Милл Роуд, доктор?*

*Артур и я пригласаем вас в прекрасный Даймонто, дорогой Рудольф. И, пожалуйста, когда приедете, захватите с собой все заметки, которые вы не опубликовали в «Руководстве для Риятена по ведьмам».*

*С уважением,*

*Аланн Рэй и доктор Артур Седивик*

## ТУМАНЫ

Туманы, известные во всем Равенлофте, — это проявления воли Тёмных Сил. Они разделяют, окружают и изолируют каждый домен, создавая расплывчатые границы, заточающие Тёмных Лордов в пределах их территорий. Туманы пробираются через домены Ужаса, появляясь, чтобы забрать случайных путников или нагнать ужас на ничего не подозревающих деревенских жителей. Самое печальное то, что Туманы просачиваются в другие миры и похищают невинных, злодеев или целые земли, утаскивая их в Равенлофт, чтобы сделать их новыми пленниками.

Жители доменов Ужаса знают о Туманах и приписывают им зловещие свойства, но они воспринимают Туманы как естественную часть природы их родины. Многие их тех, кто путешествует между доменами, часто называют свой мир Землями

Туманов. В любом сверхъестественном явлении, необъяснимом исчезновении или злонамеренной силе можно обвинить Туманы, а к тем, кто взаимодействует с туманом или приходит из-за его пределов, относятся с подозрением. Туманы затрудняют путешествия между доменами, независимо от того, хочет ли человек покинуть место, чтобы добраться до другой земли или сбежать из царства, в котором он находится.

Помимо этих фактов, Туманы — это ваш инструмент для установления границ ваших страшных историй. См. Раздел “Природа Равенлофта” в главе 3 для получения подробной информации об использовании Туманов для направления ваших хоррор-приключений, заставляя персонажей взаимодействовать с определенными элементами, держа другие в тайне.

## ДОМЕНЫ

Зловещие демипланы, известные как домены, составляют Равенлофт. Эти домены сильно различаются, но у них есть ряд общих черт:

**Домены имеют ограниченный размер.** Домены различаются по размеру — от стран или географических регионов до одного города, структуры, транспортного средства или конкретного места.

**Домены изолированы.** Каждый домен окружен Туманами, его границы исчезают в дымке. У доменов нет ни общих границ, ни общей географии, и нельзя просто перейти из одного домена в другой. Окружающая среда, культура и жители одного домена не влияют на другие домены.

**Домены заточают Тёмных Лордов.** Домены существуют для того, чтобы удерживать и мучить злодея. Хотя Тёмные Лорды контролируют свои домены, каждого из них мучает личный кошмар, разыгрывающийся в их царстве.

**Домены — это клетка.** Те, кто столкнулся с Тёмным Лордом, могут обнаружить, что Туманы не позволяют ему покинуть владения злодея. Как дом с привидениями, который закрывает свои двери или вызывает смертоносную бурю, так и домены создают неотвратимые пространства, в которых разворачиваются хоррор-приключения.

**Домены имеют свою тематику.** Каждый домен отражает характер своего Тёмного Лорда, и хорошо подходит для создания ужасов, связанных с этим злодеем. Подобно тому, как жуткие поместья служат пристанищем для призрачных жильцов, так и каждый домен привлекает и поддерживает свой определенный тип ужаса.

В главе 2 подробно рассказывается, как создавать собственные домены, а в главе 3 описаны некоторые из самых известных доменов Ужаса.

## ТЁМНЫЕ ЛОРДЫ

Центром каждого домена является Тёмный Лорд, семья, дающее начало тернистым зарослям. Злодеем может оказаться предводитель нации, выдающийся гражданин, примечательное чудовище, таинственный отшельник или кажущийся безобидным персонаж. Независимо от текущей роли Тёмных Лордов, их злоба привела к созданию доменов и заточению в Равенлофте.

Хотя эти личности сильно различаются, не считая нескольких исключений, у Тёмных Лордов есть общие черты:

### ВЗРАЩЕНИЕ НАДЕЖДЫ

В Равенлофте Тёмные Силы контролируют реальность, Туманы пресекают любые попытки к бегству, а пугающие Тёмные Лорды могут явиться в любой момент. Есть ли у героев шанс выстоять против столь непреодолимого зла?

Природа Равенлофта предоставляет мощные инструменты для создания ужасных историй. Изменение реальности, неотвратимая опасность и враги с шокирующими способностями полезны для создания хоррор-приключений (тема, обсуждаемая далее в главе 4). Чтобы сбалансировать приключения, используйте эти инструменты разумно и порой в пользу персонажей. Тёмные Силы с удовольствием мучают как злодеев так и невинных, и одинаково сбивают с толку как добычу, так и охотника, а Тёмные Лорды часто проявляют высокомерие или другие слабости, которыми можно воспользоваться. Используйте природу Равенлофта не только, чтобы сеять страх, но и вселять надежду. Бесконечное отчаяние постепенно выбивает почву из под ног персонажей и лишает приключений веселья. Дополняйте ваши ужастики минутами облегчения, юмора и удачных стечений обстоятельств. Эти мгновения надежды помогут героям пройти сквозь мрак к волнующему рассвету.

**Тёмные Лорды — зло.** Каждый из них — абсолютный злодей своего домена и первопричина творящихся там страданий и ужасов.

**Тёмные Лорды — пленники.** Тёмные Лорды не могут покинуть свои домены. Если Тёмный Лорд входит в Туманы или использует другой метод, пытаясь сбежать, Тёмные Силы возвращают его в его домен. Даже смерть редко позволяет Тёмному Лорду покинуть надолго свою тюрьму.

**Тёмных Лордов пытаются.** Каждый домен причиняет боль своему Тёмному Лорду тем или иным способом, связанным по иронии судьбы с его прошлыми преступлениями, неудачами или не реализованными амбициями.





Рудольф ван Рихтен готовится к своей следующей экспедиции под присмотром духа своего сына Эразмуса.

**Тёмные Лорды влияют на домены.** Хотя Тёмные Лорды ненавидят свои домены, они оказывают на них значительное влияние. Это может быть власть правителя, магия сверхъестественного хозяина или более основополагающая связь. Большинство из них обладают способностью не позволять другим покидать свой домен (подробнее об этом написано в главе 3 «Природа Равенлофта»).

**Тёмные Лорды по-разному опасны.** Тёмные Лорды бывают разными — от чудовищ-тиранов до жутких личностей, которые в остальном выглядят как обычные люди. Положение и силы Тёмного Лорда обусловлены его поступками, а не игровым блоком статистики. Хотя некоторые Тёмные Лорды смертельно опасны или обладают нечистыми дарами Тёмных Сил, многие из них не представляют реальной угрозы в бою. Их угроза — результат способностей, превосходящих физическое мастерство.

**Тёмные Лорды активны.** Тёмные Лорды могут размышлять о своих неудачах, но, тем не менее, они без устали стремятся к достижению своих целей. Их отчаянная борьба подпитывает их конфликты с персонажами. Создавайте столкновения с Тёмными Лордами в своих приключениях почаще, не берегите их ради отдаленных кульминационных моментов.

**Тёмные Лорды не осознают, что они Тёмные Лорды.** За редким исключением, Тёмные Лорды не осознают, что занимают особое место в мире. Их замыслы, одержимость и самолюбие мешают задуматься о странных особенностях мира и мелких проблемах, таких как жуткий туман.

**Тёмные Лорды бессмертны.** Тёмные Лорды бессмертны, многие из них не представляют, как долго живут, сколько раз они умирали и как вернулись к жизни. Если Тёмный Лорд погибает, его поражение временно — оно длится до тех пор, пока он не будет воскрешён Тёмными Силами. Многие используют его отсутствие, пытаясь сбежать или занять отсутствующее место.

## ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Домены Ужаса не являются родиной героев. Для большинства жителей доменов просто пережить ночь — уже проявление мужества. Немногие готовы противостоять ужасам Туманов, но те, что встречаются, имеют одно из перечисленных ниже происхождений:

**Путники из Тумана.** Туманы проникли в миры этих персонажей и перенесли их в домены Ужаса. Застрали ли эти искатели приключений в Равенлофте на ночь или на вечность, для местных они не только чужаки, но и редкие маяки в крошечной темноте.

**Пробужденные жители.** Какое-то потрясение вывело этих необычных людей из апатии, царящей в Землях Туманов. Эти персонажи увидели зло и никогда больше не познают утешения в сладком неведении. В главе 3 подробно рассказывается о создании персонажей, уникальных для различных доменов.

Искатели приключений почти не встречают подобных себе в Землях Туманов. Редкие исключения, многие из которых представлены в этой книге и подробно описаны в главе 3, можно пересчитать по пальцам, а их жизнь крайне коротка. Гильдий

искателей приключений и магазинов, удовлетворяющих их потребности, как правило, не существует. Поэтому противостояние злу ложится на плечи нескольких одиноких душ. Прочтите главу 1, чтобы узнать подробности о создании своих собственных преследуемых героев.

*Мои друзья,*

*Я поручил доставить это письмо способным людям, заплатив им достаточно, чтобы доверять. Ваше последнее письмо пришло ко мне уже вскрытым. Чей бы взгляд не следовал за вами, он может быть значительно острее, чем вы опасаетесь.*

*Завтра я отправляюсь в экспедицию, которую не имею права больше откладывать, возможно, самую важную в моей жизни. Таким образом, я не смогу присоединиться к вам так быстро, как мне бы хотелось. Вместо себя я отправляю достаточно монет, чтобы обеспечить вам помощь и молчание моих посланников даже в самых трудных делах.*

*Также, возможно, это мой последний шанс, чтобы извиниться перед вами. Мне хотелось бы быть лучше, когда тысячу раз говорило мое прошлое вместо моего сердца. Мне жаль, что я был нетерпелив и никогда не говорил вам, как часто ваша храбрость и острый ум восхищали меня — и до сих пор восхищают. Эз, Лори, Дженнифер, Ала-ник, Артур — вы вся семья, что у меня осталась. Я не часто это говорил, но я люблю вас, как собственных детей. Как бы то ни было, вы все ван Рихтены для меня. Мое имя — ваше и вы можете использовать его, как заблагорассудится, я лишь молю, чтобы оно принесло вам больше радости, чем принесло мне. Но каким бы именем вы не назвались, я знаю, что оно послужит вам пламенем свечи, разгоняющим тени.*

*Всегда Вам,*

*Доктор Рудольф ван Рихтен*



Охотницы на монстров Дженнифер и Лори Уэзермэй-Фоксгроув загнали в угол вервольфа Наталью Воришкову

## СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

**Т**уманы Равенлофта дрейфуют по мирам, сея страх и похищая ничего не подозревающие души. Однако эти силы не похищают случайных людей. Страх невинных, смятение развращенных, решимость истинного героя — Тёмные

Силы ценят эти особенности. На одну ночь или на вечность, Равенлофт ищет героев всех мастей и сталкивает с их величайшими кошмарами.

В этой главе объясняется, как создать персонажа, готового столкнуться с ужасами Равенлофта, а также создать связи с проклятыми наследиями и зловещими судьбами, свойственными для Доменов Ужаса. Эта глава предоставляет вам, игроку, следующие варианты для выбора:

**Преследуемые герои.** Определите, какую роль вы можете сыграть в создании страшной истории, и какой вклад сделает ваш персонаж в ужасающие приключения.

**Наследие.** Выберите происхождение, которое связывает вас с мрачным предком или мистическим прошлым. Наследие может стать заменой расы вашего персонажа или добавить мрачных красок существующей расе.

**Тёмные дары.** Подумайте, оказали ли Тёмные Силы Равенлофта свое влияние на вас, наделив вас сомнительным сверхъестественным даром.

**Варианты подклассов.** Выберите коллегия духов для барда или потустороннего покровителя-нежить для колдуна, чтобы неподвластные времени силы проявили себя.

**Предыстории.** Создайте судьбоносный поворот в своём происхождении с помощью дополнительных возможностей для любой предыстории. Предыстории преследуемого и сыщика также показывают, как тайна может управлять вашим персонажем.

**Ужасные безделушки.** Узнайте, какая редкая вещь вдохновляет или проходит красной нитью в ваших приключениях..

## ПРЕСЛЕДУЕМЫЕ ГЕРОИ

Равенлофт позволяет вам и вашей группе безопасно создавать захватывающие истории о всевозможных призраках, тайнах и других ужасах. Хотя глава 4 помогает Мастерам в создании атмосферных приключений, самый худший сценарий — если вы и другие игроки не будете готовы к определённому градусу напряжения. В то же время, Мастер не сможет создать увлекательный и держащий в напряжении сюжет, если не будет знать ваши интересы и уровень готовности к участию в ориентированных на страх приключениях. В этом разделе рассматриваются элементы, характерные для пугающих игр D&D, особенности, о которых вы должны помнить как игрок и которые помогут вам создать персонажа, готового участвовать в хоррор-приключениях.

Но для начала задайте себе один вопрос: вы уверены?

## ПРИГЛАШЕНИЕ В КОШМАР

Итак, вы получили приглашение сыграть в игру с элементами ужаса. Что значит хоррор-приключение или кампания? Кого это приключение собирает напугать — вас или вашего персонажа? Уровень страха такой же как в мультфильме с загадочными историями или в фильме-слэшере? Что именно делает его страшным? Что вы не хотите видеть в истории-хорроре?

Всё это — закономерные вопросы, ответы на которые вы должны знать до начала ориентированного на страх D&D-приключения. Ужасы как жанр охватывают большой объем материала. То, что для вас не представляется значимым, другие игроки лично для себя сочтут излишне тревожным. Опыт и толерантность каждого человека реальны и уникальны, даже если отличаются от ваших собственных. Перед созданием персонажа задайте своему Мастеру и остальным членам группы вышеупомянутые вопросы, а также любые другие, которые придут вам на ум. Глава 4 рекомендует Мастерам проводить обсуждения перед игрой, убедиться что вся группа согласна с содержанием, границами и инструментами для получения удовольствия от игры. Думайте об этом как об установке возрастного рейтинга и предупреждения о содержании для истории, которую вы все создаете. Если у вас есть сомнения по поводу некоторых аспектов игры, спросите о них до игры, во время игры или сразу после их возникновения. Главное — это всеобщий комфорт и удовольствие от жутких приключений!

## ПРИГОТОВЬТЕСЬ ИСПУГАТЬСЯ

Планируя отправиться в пугающее приключение, создайте персонажа, готового поддаться ужасу. Подумайте, насколько ваш персонаж реагирует на испуг и как это влияет на жуткую атмосферу приключения. Не следует считать страх тактическим недостатком или тем, что следует избегать. В процессе игры вы создаёте и усиливаете чувство страха для всех сидящих за столом. Если ваш персонаж смеётся в лицо любой опасности, он обесценивает угрозы, встреченные в приключении, и разрушает атмосферу.

Создавая и отыгрывая своего персонажа, представьте храбрость не как отсутствие страха, а как процесс его преодоления. Как ваши персонажи поведут себя во внезапной ситуации, до того как они соберутся с силами, чтобы встретиться лицом к лицу со своим страхом? Они закричат, убегут или замрут? Или, возможно, бросятся в бой, безрассудно или слишком поздно? Запишите обычную реакцию на листе персонажа, чтобы вы могли сразу отреагировать на шокирующие события.

### Из тумана или из-за его пределов?

Не все, кто изучает домены Ужаса, родом из этих мрачных земель. Проработайте происхождение вашего персонажа вместе с Мастером. Прожил ли ваш персонаж всю свою жизнь среди Туманов? Или он родом из другого сеттинга D&D, из земель созданных лично вами или еще более таинственных краёв?

Если вы решили, что ваш персонаж родом из Равенлофта, спросите у Мастера, из каких доменов тот может быть родом. Мастер может предоставить подробную информацию из главы 3, чтобы помочь вам принять решение. Хотя во многих Доменах Ужаса преобладают люди, искатели приключений в Равенлофте могут принадлежать к любой расе, указанной в «Книге игрока» или других источниках. Например, в доменах Даркон, Даймонлю и Хазлан весьма разнообразное население.

Если вы решили, что ваш персонаж из какого-то другого мира, вместе с Мастером определите, как вы попали в Земли Туманов. Обитатели Доменов Ужаса редко принимают персонажей даже из самых необычных миров за настоящих чудовищ, поскольку они знакомы с настоящими ужасами..

Помимо этого, обсудите со своей группой, насколько страх влияет на правила игры. Хотите ли вы, чтобы реакция на страх носила повествовательный характер, или вы будете использовать правила игры, создающие дополнительные вызовы и преимущества? Узнайте у вашего Мастера о возможности использования правил по вдохновению, чтобы мотивировать персонажа реагировать на страх, как подробно описано в разделе «Страх и стресс» в главе 4. Используя эту систему, персонаж, обладающий определенными страхами и учитывающий при реакции на ужасные сцены, может получить вдохновение для усиления пугающей атмосферы приключения. Мастер может использовать эти правила не каждый раз, когда происходит что-то пугающее, но ваша группа может использовать их, чтобы подчеркнуть личные страхи и создать коллективное ощущение ужаса в приключении.

### Познайте свои страхи

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. Подумайте о двух или трёх вещах, которые беспокоят вашего персонажа, что они говорят о его прошлом, и влияют ли эти страхи на то, кем он является сейчас.

### Зло внутри

Эта книга предполагает, что вы отыгрываете персонажа, который сражается против внушающих страх врагов. Тем не менее, если вы хотите отыграть персонажа с тёмным прошлым или зловецким происхождением, наследия и тёмные дары, представленные далее в этой главе, дадут вам такую возможность. То, как персонаж будет бороться со злом внутри себя, может привести к захватывающим конфликтам. Убедитесь, что ваш выбор позволит персонажу оставаться надёжной частью вашей группы искателей приключений, а не почти-злодеем, которого другие герои только терпят.



НЕСМОТРЯ НА УКУС ВАМПИРА, ГЕРОЙ-ОРК БРОСАЕТ ВЫЗОВ СВОИМ СТРАХАМ

### Привычки героев хоррора

Игра в хоррор-приключения похожа на рассказывание историй о призраках у костра. Вы и остальные игроки — союзники в создании веселой, безопасной мрачной атмосферы вашей игры. Если вы хотите внести свой вклад, помните следующее:

**Сосредоточьтесь на игре.** Атмосфера требует внимания. Сосредоточившись на чём-то другом, вы не сможете проникнуться атмосферой приключения или внести в неё свой вклад.

**Ограничьте комичность.** Помните, что веселье разрушает напряжение. Ничто так не разрушает зловещую атмосферу, как шутки, будь то шутки персонажа или кого-то ещё.

**Страхи игрока и страхи персонажа.** Существует разница между утрачением персонажей и игроков. Если вы знаете, что игрок боится пауков, никогда не используйте это знание против него при создании жутких сцен.

**Согласие в приоритете.** Если сюжет заставляет вас задуматься о том, как поступить с персонажем другого игрока, всегда спрашивайте его разрешения, прежде чем действовать. Его удовольствие важнее, чем шок.

**Не заходите слишком далеко.** Если игра становится слишком напряжённой или идет в направлении, которое вам не нравится, убедитесь, что в процессе игры у вас и у других игроков есть возможность высказать свои опасения и помочь в этом друг другу. Техники, позволяющие это сделать, рассматриваются в главе 4.

**Усиливайте свой ужас.** Не стесняйтесь ухудшать ужасные обстоятельства в которых оказался ваш персонаж. Если ваш персонаж боится коз, а Мастер говорит о каком-то неопишемом ужасе, не стесняйтесь спросить, есть ли у этого существа копыта или глаза с прямоугольными зрачками.

**Наслаждайтесь борьбой.** Не каждому удастся выкарабкаться из страшной истории невредимым. Хотя ваш персонаж должен сделать всё возможное, чтобы выжить и победить, любые шрамы, полученные им на этом пути, делает ужас значимым и запоминающимся.

## НАСЛЕДИЯ

В Землях Туманов сила и ужас заключаются в простом вопросе «Что со мной произошло?» Перечисленные ниже наследия — это расы, которые персонажи могут получить в результате знаменательных событий. Они заменяют вашу первоначальную расу, если она была, становясь вашей новой расой. Персонаж может выбрать наследие во время создания персонажа, и тогда его трансформация случится до начала игры. Или же во время приключений могут произойти события, которые приведут персонажа к замене его расы на новое наследие. Вместе с вашим Мастером определите, приемлемо ли для вас такое развитие событий и как будет развиваться история в дальнейшем.

### СОЗДАНИЕ ВАШЕГО ПЕРСОНАЖА

На 1-м уровне вы выбираете, является ваш персонаж представителем человеческой расы или одной из вымышленных игровых рас. Также вы можете выбрать одно из нижеприведенных наследий. Если вы выбираете наследие, то вы, вероятно, когда-то были представителем иной расы, но больше не являетесь им. Теперь вы обладаете только расовыми особенностями вашего наследия.

Если вы создаёте персонажа с использованием наследия, описанного здесь, используйте данные дополнительным правилам для создания персонажа.

### УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При определении значений характеристик вашего персонажа, вы можете увеличить одну из характеристик на 2, а другую на 1 или увеличить три различных характеристики на 1. Вы должны следовать этому правилу независимо от метода, который вы используете для определения характеристик, бросаете ли вы кости или распределяете пункты.

### Что со мной произошло?

Наследия, описанные в этом разделе, представляют собой физическую и магическую трансформацию, которая меняет вас коренным образом. Вы можете выглядеть так же, как и прежде, но вы существенно изменитесь, что может повлиять на ваши физические или магические характеристики. Например, драконорождённый, который становится дампиром, теряет связь со своими драконьими предками, поскольку на неё влияет бессмертная сила вампиризма. Когда-то способный выдыхать разрушительную энергию, драконорождённый чувствует сильнейший голод внутри, а его укус способен вытянуть жизненную силу. Некоторые расовые особенности могут остаться после того, как вы получите наследие; эта возможность, отражена в «Наследии предков». Имейте это в виду, когда будете уточнять детали того, как вы изменитесь при получении наследия после создания персонажа.

В «Быстром создании» каждого класса есть рекомендации по тому, какие характеристики следует увеличить. Вы вольны следовать этим советам или игнорировать их. Какие бы характеристики вы не решили увеличить, ни одна из них не может стать выше 20.

Если вы заменяете свою расу на наследие, то замените любую особенность «Увеличение характеристик», которую вы получали ранее, другим.

### ЯЗЫКИ

Ваш персонаж может говорить, читать и писать на Общем и на ещё одном языке, который вы и ваш Мастер сочтёте подходящим для персонажа. Наиболее распространённые языки упомянуты в «Книге игрока». Мастер может свободно добавлять или удалять языки из этого списка для конкретной кампании.

Если вы заменяете свою расу наследием, вы сохраняете все языки, которые вы имели, и не узнаете новые языки.

### ВИД СУЩЕСТВА

Каждое существо в D&D, включая каждого персонажа игрока, имеет специальное поле в листе, где указан вид существа, которым оно является. Большинство персонажей игроков являются гуманоидами. В представленных в этой главе вариантах рас указано, к какому виду существ относится ваш персонаж.

Вот список видов существ в игре в алфавитном порядке: aberrации, великаны, гуманоиды, звери, драконы, исчадия, конструкторы, монстры, небожители, нежить, растения, слизи, феи, элементы. Для видов не существует конкретных правил, но некоторые элементы игры различны для существ разных видов. Например, в тексте заклинания *лечение ран* [cure wounds] указано, что заклинание не действует на конструкторов.



## ДАМПИР

Оказавшись между миром живых и миром мёртвых, дампир сохраняет волю к жизни, в тоже время подвергаясь бесконечному испытанию жестоким чувством голода. Связь с нежитью дарит дампирам вкус бессмертного могущества вампира в виде увеличения скорости, тёмного зрения и высасывающего жизнь укуса.

Обладая уникальным пониманием природы нежити, многие дампир становятся искателями приключений и охотниками на чудовищ. Их часто ведут глубоко личные мотивы. Некоторые ищут опасности, представляя чудовищ олицетворением своего собственного голода. Другие стремятся отомстить тем, кто превратил их в дампир. Третьи же становятся одинокими охотками, стараясь дистанцироваться от тех, кто искушает их голод.

### ГОЛОД ДАМПИРА

Каждый дампир знает, что жажду могут утолить лишь живые. Те, кто злоупотребляют, утоляя свой голод, рискуют потерять контроль и навсегда видеть в других лишь добычу. Те же, кто сопротивляется, могут обнаружить неординарные способы контролировать свои желания или подавлять их с помощью постоянного воздержания вплоть до зубного скрежета. В любом случае, искушение преследует дампиров, и обстоятельства постоянно складываются таким образом, чтобы давать им бесконечные поводы для искушения.

Хотя большинство дампиров жаждет живой крови, ваш персонаж может утолять иной голод. Совершите бросок или выберите самостоятельно один из вариантов таблицы «Голод дампир», чтобы определить, что именно привлекает вашего персонажа в качестве пищи.

### ГОЛОД ДАМПИРА

к6	Голод
1	Кровь
2	Плоть или сырое мясо
3	Спинномозговая жидкость
4	Психическая энергия
5	Сны
6	Жизненная сила

### ПРОИСХОЖДЕНИЕ ДАМПИРА

Дампиры часто появляются в результате столкновений с вампирами, но всевозможные ужасные сделки, влияние некромантов и встречи с таинственными бессмертными могилами изменить вашего персонажа. Таблица «Происхождение дампир» содержит рекомендации к тому, как ваш персонаж смог получить своё наследие.

### ПРОИСХОЖДЕНИЕ ДАМПИРА

к8	Происхождение
1	Вы — реинкарнация предка, который был вампиром-тираном.
2	Ваш договор с кровожадным божеством, исчадием, феей или духом заставляет вас разделять его голод.
3	Вы пережили нападение вампира, но навсегда изменились.
4	Внутри вас живёт паразит. Вы утоляете его голод.



ДАМПИР-ПЛУТ

### к8 Происхождение

- |   |   |
|---|---|
| 5 | Какое-то происшествие прервало ваше превращение в бессмертного.   |
| 6 | Вы-ослабленная форма потустороннего существа. Утоление голода ускоряет ваше возвращение.                                |
| 7 | Один из ваших родителей был вампиром.   |
| 8 | Радикальный эксперимент изменил ваше тело, заставив вас зависеть от других людей в получении жизненно важных жидкостей. |

### ДАМПИРЫ В ДОМЕНАХ УЖАСА

При создании дампир обсудите со своим Мастером, имеет ли смысл, чтобы ваш персонаж был связан с одним из следующих Доменов Ужаса (подробно описанных в главе 3):

**Баровия.** В тени замка Равенлофт процветают легенды о тех, кто влюблён в вампиров или происходит от них. Вы можете иметь подобную связь, но вы страшитесь того, что произойдёт, если другие в вашем замкнутом сообществе узнают об этом.

**Даркон.** Каргат, тайная полиция этого разрушенного домена, предположительно знает секрет бессмертия. Возможно, вы присоединились к ним и прошли через их младшие чины, известные как Каргаты, и вас наградили, превратив в дампир.

**И Кат.** Ночью голодающий город И Кат наводняется вампирами цзянши [jiangshi] (описаны в главе 5). Вы очнулись с утолённым чувством голода после встречи с одним из этих беспокойных предков.



ДАМПИР САВРА САНСТАР ПРОТИВОСТОИТ СВОЕМУ ОЦУ, ВАМПИРУ ДЖАНДЕРУ САНСТАРУ

## ОСОБЕННОСТИ ДАМПИРА

У вас есть следующие расовые особенности.

**Вид существа.** Вы гуманоид.

**Размер.** Вы Маленький или Средний. Вы выбираете размер, когда получаете это наследие.

**Скорость.** Ваша базовая скорость передвижения составляет 35 футов.

**Наследие предков.** Если вы замените расу этим наследием, вы можете сохранить следующие элементы прежней расы: любые навыки и любые скорости лазания, полёта или плавания, которые вы получили от неё.

Если вы не оставите ни одну из этих особенностей или выберете это наследие при создании персонажа, вы получаете владение двумя навыками по вашему выбору.

**Тёмное зрение.** Вы можете видеть в тусклом свете в пределах 60 футов от вас, как если бы это был яркий свет, и в темноте, как если бы это был тусклый свет. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

**Бессмертная природа.** Вы не нуждаетесь в воздухе.

**Пауье лазанье.** У вас есть скорость лазания, равная вашей скорости перемещения. Кроме того, на 3-м уровне вы можете перемещаться вверх, вниз и вдоль по вертикальным поверхностям и вверх ногами по потолку, оставляя руки свободными.

**Укус вампира.** Укус вашими клыками — естественное оружие, он считается простым рукопашным оружием, которым вы владеете. Вы добавляете свой модификатор Телосложения вместо модификатора Силы к броскам атаки и урона, когда атакуете этим укусом. Он наносит 1к4 колющего урона при попадании. Если у вас отсутствует половина и более хитов, вы совершаете с преимуществом броски атаки укусом.

Когда вы атакуете этим укусом и попадаете по существу, которое не является конструктом или нежитью, вы можете усилить себя одним из следующих способов по вашему выбору:

- Вы восстанавливаете количество хитов, равное колющему урону, причинённому укусом.
- Вы получаете бонус к следующей проверке характеристики или совершаемому вами броску атаки; бонус равен колющему урону, причинённому укусом.

Вы можете усилить себя таким образом количество раз, равное вашему бонусу мастерства, и вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

## ВЕДЬМОВСКАЯ КРОВЬ

Если невозможно достичь желаемого, древняя магия может помочь исполнить заветное — по крайней мере на какое-то время. Ведьмовская кровь — это личности, наделённые древней магией, энергией фей или таинственным колдовством. Если вступить в сделку с каргами, то осуществляются даже самые сокровенные желания, но с некоторыми изменениями. В этих изменениях чувствуется влияние карги: уши с раздвоенными будто вилка кончиками, кожа причудливых оттенков, длинные волосы, которые мгновенно отрастают, если их срезать, и неснимаемая живая корона. Наряду с этими признаками у ведьмовской крови проявляются черты карги, такие как тёмное зрение и разнообразные магические способы обмануть чувства и избежать того же в ответ.

Хотя многие из ведьмовской крови получают своё наследие после заключения сделки, у других истинная природа проявляется со временем, особенно если карга повлияла на них в раннем возрасте или даже до рождения. Многие из ведьмовской крови живут в поисках приключений, стремясь раскрыть тайны своей магии, установить связь со своим фейской стороной или избежать имеющую над ними власть каргу.



Ведьмовская кровь,  
созданная ночной каргой

## НАСЛЕДНИК КАРГ

Создание ведьмовской крови — один из способов, с помощью которого карги создают себе подобных. Каждая ведьмовская кровь имеет черты, напоминающие о той карге, чья магия питает его силы. К ним относится необычная корона, которую часто называют крестом старейшины или ведьминим кругом. Эта живая, напоминающая гирлянду часть тела ведьмовской крови тянется вдоль висков и обвивает голову. Служит зримым символом договора между ним и каргой, взятых обязательств или грядущих перемен.

## ПРОИСХОЖДЕНИЕ ВЕДЬМОВСКОЙ КРОВИ

Сделка с каргой или другими жуткими силами превратила вашего персонажа в волшебное существо. Совершите бросок или выберите вариант из таблицы «Происхождение ведьмовской крови», чтобы определить, как ваш персонаж получил своё наследие.

### ПРОИСХОЖДЕНИЕ ВЕДЬМОВСКОЙ КРОВИ

кб	Происхождение
1	Пытаясь зачать ребёнка, твой родитель заключил сделку с каргой. Вы — результат этой сделки.
2	Феи подменили вас и ребёнка ваших родителей.
3	Ковен потерял одного из своих членов. Вы были созданы, чтобы заменить ушедшую каргу.
4	В детстве вы были прокляты. Сделка с духами леса превратила тебя в ведьмовскую кровь, свободную от проклятия.
5	Вы начали жизнь как фейское существо, но несчастный случай изменил вас и заставил покинуть ваш дом.
6	Оскорблённый друид преобразил вас и обязал жить до тех пор, пока священное дерево будет приносить плоды.

## ВЕДЬМОВСКАЯ КРОВЬ В ДОМЕНАХ УЖАСА

При создании ведьмовской крови обсудите со своим Мастером, имеет ли смысл, чтобы ваш персонаж был связан с одним из следующих Доменов Ужаса (подробно описанных в главе 3):

**Хазлан.** Причудливая магия этого разрушающегося домена наделяет его жителей сверхъестественными силами, что иногда приводит к появлению ведьмовской крови.

**Картакасс.** В лесах Картакасса обитают эксцентричные ведьмы. Они охотно исполняют желания местных жителей, мечтающих о лучшей доле для своих детей.

**Тепест.** Многие дети в городе Виктал — ведьмовская кровь, чьи сверхъестественные способности проявляются ещё в раннем возрасте. Каждый ребёнок считается даром божества-покровителя города, которое известно как Мать.

## ОСОБЕННОСТИ ВЕДЬМОВСКОЙ КРОВИ

У вас есть следующие расовые особенности.

**Вид существа.** Вы Фей.

**Размер.** Вы Маленького или Среднего размера. Вы выбираете размер, когда получаете это наследие.

**Скорость.** Ваша базовая скорость передвижения составляет 30 футов.



ВЕДЬМОВСКАЯ КРОВЬ, ПРОПИТАННЫЕ МАГИЕЙ МОРЯ, ЗЕЛЕНИ И КАРГИ АННИС, ПРОВОДЯТ ВРЕМЯ У КОТЛА

**Наследие предков.** Если вы замените расу этим наследием, вы можете сохранить следующие элементы прежней расы: любые навыки и любые скорости лазания, полёта или плавания, которые вы получили от неё.

Если вы не оставите ни один из этих элементов или выберете это наследие при создании персонажа, вы получаете владение двумя навыками по вашему выбору.

**Тёмное зрение.** На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

**Жуткий сувенир.** Бонусным действием вы можете безо всякого вреда удалить прядь своих волос, ноготь или зуб. Этот сувенир наполнен магией, пока вы не закончите продолжительный отдых. Пока сувенир наполнен магией таким образом, вы можете совершить следующие действия:

**Телепатическое послание.** Действием вы можете послать мысленное сообщение существу, которое держит в руках или носит с собой сувенир, если вы находитесь в пределах 10 миль от него. В сообщении может быть до двадцати пяти слов.

**Удаленное наблюдение.** Если вы находитесь в пределах 10 миль от сувенира, вы можете действием войти в транс. Транс длится 1 минуту, но заканчивается раньше, если вы выйдете из него (действие не требуется) или окажетесь недееспособны. Во время этого транса вы можете видеть и слышать происходящее вокруг сувенира, как если бы вы лично находились там. Пока вы используете свои органы чувств в месте нахождения сувенира,

вы ослеплены и оглушены для окружающей вас среды. Когда транс заканчивается, сувенир уничтожается без каких-либо последствий.

Создав сувенир с помощью этой особенности, вы не можете сделать это снова, пока не закончите продолжительный отдых, после чего недостающая часть отрастёт.

**Ведьмовская магия.** С помощью этой особенности вы можете накладывать заклинания *маскировка* [disguise self] и *сглаз* [hex]. Как только вы накладываете одно из этих заклинаний с помощью данной особенности, вы не можете наложить его повторно, пока не закончите продолжительный отдых. Вы также можете накладывать это заклинание, используя любые ячейки заклинаний, которые у вас есть.

В качестве заклинательной характеристики вы используете Интеллект, Мудрость или Харизму (выберите характеристику, когда получите это наследие).

### СТАНОВЛЕНИЕ КАРГОЙ

Карги могут провести ритуал, чтобы необратимо трансформировать созданную ими ведьмовскую кровь в новую каргу, либо в один из своих собственных видов, воплощающих природу ведьмовской крови. Для этого необходимо, чтобы и карга, и ведьмовская кровь находились в одном и том же месте и дали согласие на длительный ритуал. Этим обстоятельством ведьмовская кровь старается избежать, но после многих столетий некоторые всё же соглашаются. После того как ведьмовская кровь проходит этот необратимый ритуал, она становится каргой под управлением Мастера, если только Мастер не решит иначе.

## ВОЗРОЖДЁННЫЙ

Смерть — не всегда конец. Возрождённые являются доказательством этого: когда-то погибшие, они каким-то образом продолжают жить. У некоторых возрождённых есть шрамы от смертельных ран, их серая плоть или бескровные вены несут на себе прикосновение 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.

### ПОТУСКНЕВШИЕ ВОСПОМИНАНИЯ

Возрождённые страдают от некоторого рода разрыва, прерывания их жизни или физического состояния, с которым их разум не в состоянии справиться. Их воспоминания о событиях, предшествовавших прерыванию, часто расплывчаты или отсутствуют. Иногда самые неожиданные события могут вызвать ощущения или видения прошлого.

Вместо того чтобы спать, возрождённые сидят и размышляют о прошлом, надеясь на какое-то откровение о том, что было раньше. Чаще всего это тёмные, безмолвные минуты. Но иногда, в момент покоя, стресса или волнения, у возрождённого случается проблеск о том, что было раньше. Когда вы захотите получить такое видение, совершите бросок по таблице «Потерянные воспоминания», чтобы узнать подробности.

### ПОТЕРЯННЫЕ ВОСПОМИНАНИЯ

#### к6 Воспоминание

- 1 Вы вспоминаете яркое проявление физической боли. С какой отметкой или шрамом на вашем теле он связан?
- 2 Воспоминание заставляет вас плакать. Это горькое или радостное воспоминание? Вы чувствуете тоже самое, когда это вспомнили?
- 3 В вашей памяти проносятся картины детства. Вы вспоминаете какое-то событие или себя прежнего?
- 4 Воспоминание приносит с собой голос когда-то близкого вам человека. Что он вам советует?
- 5 Вы вспоминаете, как вам нравилось то, что вы не можете делать сейчас. Что это? Почему сейчас вам это не нравится?
- 6 Воспоминание несёт в себе яркий запах или ощущение. Вы собираетесь попытаться воссоздать этот опыт?

### ПРОИСХОЖДЕНИЯ ВОЗРОЖДЁННОГО

Возрождённые могут появиться в обстоятельствах, схожих с обстоятельствами возникновения различной нежити или конструктов. В таблице «Происхождения возрождённого» приведены идеи того, как ваш персонаж стал возрождённым.

### ПРОИСХОЖДЕНИЯ ВОЗРОЖДЁННОГО

#### к8 Происхождение

- 1 Вы были воскрешены при помощи магии, но что-то пошло не так.
- 2 Швы скрепили неподходящие друг к другу части вашего тела, и ваши воспоминания относятся к нескольким разным жизням.
- 3 Выкарабкавшись из могилы, вы поняли, что не помните ничего, кроме единственного имени.
- 4 Вы были нежитью в услужении некроманта в течение многих лет. Однажды ваше сознание вернулось.
- 5 Вы очнулись в заброшенной лаборатории среди множества деталей для механических устройств.
- 6 Вы были освобождены от окаменения спустя несколько поколений. Однако ваши воспоминания потускнели, и тело уже не то, что было раньше.
- 7 Ваше тело одержимо духом, который делится своими воспоминаниями и замещает ваши отсутствующие конечности призрачными протезами.
- 8 На публике вы ведете себя как ничем не примечательный человек, но вы чувствуете, как внутри чешется соломенная набивка.



Возрождённая с призрачной конечностью прицеливается



Настороженный и растерянный, возрождённый появляется после того, как печально известный аппарат Мордента даёт сбой

## ВОЗРОЖДЁННЫЙ В ДОМЕНАХ УЖАСА

При создании возрождённого обсудите со своим Мастером, имеет ли смысл, чтобы ваш персонаж был связан с одним из следующих Доменов Ужаса (подробно описанных в главе 3):

**Хар'Акир.** Вы умерли и прошли через погребальные обряды этого пустынного царства, но, каким-то образом, душа — ваша или чужая — нашла приют в прекрасно сохранившихся останках.

**Ламордия.** Вы проснулись посреди странных экспериментов аморальных ученых. Они считают вас своим лучшим творением или у них есть задание, которое вы должны выполнить.

**Мордент.** Вы вышли из таинственного устройства, известного как Аппарат, ваше тело — безжизненная оболочка, а ваше прошлое — загадка.

## ОСОБЕННОСТИ ВОЗРОЖДЁННОГО

У вас есть следующие расовые особенности.

**Вид существа.** Вы гуманоид.

**Размер.** Вы Маленького или Среднего размера. Вы выбираете размер, когда получаете это наследие.

**Скорость.** Ваша базовая скорость передвижения составляет 30 футов.

**Наследие предков.** Если вы замените расу этим наследием, вы можете сохранить следующие элементы прежней расы: любые навыки и любые скорости лазания, полёта или плавания, которые вы получили от неё.

Если вы не оставите ни одну из этих особенностей или выберете это наследие при создании персонажа, вы получаете владение двумя навыками по вашему выбору.

**Бессмертная природа.** Вы избежали смерти, и этот факт даёт вам следующие преимущества:

- Вы совершаете с преимуществом спасброски от болезней и отравления, и у вас есть сопротивление урону от ядом.
- Вы совершаете спасброски от смерти с преимуществом.
- Вам не нужно есть, пить или дышать.
- Вам не нужно спать, и магия не может усыпить вас. Вы можете закончить продолжительный отдых за 4 часа, если проведёте это время в неактивном, неподвижном состоянии, в течение которого вы сохраняете сознание.

**Знания из прошлой жизни.** Вы временно вспоминаете отрывки из прошлого. Возможно, это потускневшие воспоминания давних времён или прошлой жизни. Когда вы совершаете проверку характеристики с использованием навыка, вы можете бросить кб сразу после того, как увидите число на к20, и добавить результат броска кб к результату проверки. Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

## ТЁМНЫЕ ДАРЫ

Тёмные силы оказывают влияние на многих, кто бьётся в их тисках, искушая невинных и честолюбивых, нащёптывая им обещания. Об этих зловещих сделках редко говорят, они приходят во снах или таинственных видениях, но их условия всегда очевидны, а цена — ужасна.

Персонаж может выбрать тёмный дар из раздела «Описания тёмных даров». Этот сверхъестественный дар является как таинственной силой, так и коварным влиянием. Вместе с вашим Мастером решите, как персонаж получил этот тёмный дар. Это проявление семейного проклятия? Это награда за жертву, которую вы принесли в забытом святилище? Вы заключили сделку с голосом, шепчущим из зеркала, моря или Туманов? Сочетается ли тёмный дар с другими качествами вашего персонажа, усиливая уникальность вашего происхождения? Каждый тёмный дар может проявляться по-разному, и в следующих вариантах рассматриваются его различные проявления, дающие простор вашему воображению.

Тёмные дары предназначены для стартовых персонажей, но герои, не выбравшие ни одного, могут получить возможность обрести тёмный дар по мере развития истории и оказавшись в отчаянных обстоятельствах.

### ТЁМНЫЕ СДЕЛКИ

Персонажи, у которых нет тёмного дара, могут обрести его в ходе своих приключений. По усмотрению Мастера зловещие силы могут связаться с персонажем и предложить ему тёмный дар в обмен на какую-то услугу сейчас или в будущем. Если у персонажа уже есть тёмный дар, то, согласившись на такую сделку, он теряет свой текущий тёмный дар и получает новый. Тёмный дар, полученный в результате такой сделки, отражает планы существа или существ, предлагающих сделку, будь то тёмные силы, Тёмный лорд или некто ещё более таинственный. Особенности тёмного дара и то, как он повлияет на персонажа, должны быть ясны игроку до того, как он решит принять его или нет.

Предложение тёмного дара может произойти во сне, в застывшем мгновении времени или в момент одиночества персонажа. Как правило, только сам персонаж знает о сделке, её условиях и о том, была ли она принята.

Мастер может попросить таинственную силу вмешаться и предложить тёмный дар, когда возникнет безвыходная ситуация или представится подходящий случай, например:

- Тёмный Лорд будет вести переговоры с группой, только если персонаж заключит сделку, приняв его тёмный дар.
- Время останавливается, когда персонаж находится на грани смерти. Таинственный голос предлагает вернуть персонажа к жизни, но только если он примет его тёмный дар.
- Эксперимент идёт не по плану или происходит магическая катастрофа. В результате Мастер позволяет персонажу принять тёмный дар или какую-то другую участь.
- Персонаж нарушает клятву или страдает от проклятия (см. главу 4), в результате чего получает тёмный дар.

- Персонаж прикасается к таинственному янтарному саркофагу, и сила внутри предлагает принять её могущество в виде тёмного дара.

### ОПИСАНИЕ ТЁМНОГО ДАРА

В этом разделе представлена подборка тёмных даров в алфавитном порядке.

#### ОТГОЛОСКИ ДУШИ

Ваша душа не принадлежит вам или, по крайней мере, не всегда была вашей. Независимо от того, были ли у вас прошлые жизни, была ли ваша душа перемещена в другое тело или существует ли нить, связывающая вас с другим существом, вы слышите отголоски другой жизни. Эти отголоски дают вам знания, таланты и даже владение языками, которые вы не всегда можете объяснить. Они способны неожиданно влиять на ваши восприятие и представления.

Чтобы определить природу этого тёмного дара, совершите бросок или выберите вариант из таблицы «Отголоски души». Кроме того, вы получаете следующие особенности.

#### Отголоски души

##### к6 Отголосок

- 1 Моя душа связана с душой человека, живущего в другом месте, возможно, в другом домене, мире или на другом плане.
- 2 Я уже жил много раз, моя душа переселяется каждый раз, когда я умираю, а не переходит в мир иной.
- 3 Моё сознание было извлечено из моего первоначального тела и помещено в это.
- 4 Я физически и духовно слился с другим существом.
- 5 Я делю свое тело с неосязаемой потусторонней силой.
- 6 Время вокруг меня трескается, и иногда я сталкиваюсь со своим прошлым или будущим.

**Направленное мастерство.** Вы получаете владение двумя навыками на ваш выбор.

**Присущий язык.** Вы можете говорить, читать и писать на одном дополнительном языке на ваш выбор.

**Навязчивые отголоски.** Сразу после того, как вы совершите бросок атаки, проверку характеристики или спасбросок и результатом броска к20 станет «1», воспоминания вашей души всплывают и застилают ваши восприятие и опыт. Вы можете воспринимать окружающих вас людей совершенно иначе, не такими, какие они есть на самом деле или стать дезориентированным из-за двойственного восприятия окружающего мира. Чтобы определить эффект этих ярких воспоминаний и восприятий, совершите бросок по таблице «Навязчивые отголоски». После возникновения одного из эффектов эти навязчивые отголоски не могут проявиться снова, пока вы не закончите продолжительный отдых.



ЗЛОВЕЩИЕ СИЛЫ СКРЫВАЮТСЯ В ТЕНИ, СОБЛАЗНЯЯ НЕОСТОРОЖНЫХ ТЁМНЫМИ ДАРАМИ

## Навязчивые отголоски

### к6 Эффект

- 1 Вы очарованы существом, которое вы можете видеть (по выбору Мастера), в течение 1 минуты или до тех пор, пока существо не навредит вам.
- 2 Вы напуганы существом, которое вы можете видеть (по выбору Мастера), в течение 1 минуты или до тех пор, пока существо не навредит вам.
- 3 Вы видите другое время или место вокруг себя до конца вашего следующего хода. В течение этого времени вы ослеплены и не видите настоящего окружения.
- 4 Вы видите другое время или место, которое накладывается на ваше окружение. Ваша скорость уменьшается вдвое до конца следующего хода.
- 5 Вас переполняют воспоминания и ощущения. Вы недееспособны до начала вашего следующего хода.
- 6 Вы вспоминаете о вашем триумфе. Вы можете совершить новую проверку характеристики, бросок атаки или спасбросок, который вы только что сделали. Вы должны использовать новый результат.

## Потусторонние голоса

Вас преследуют призрачные сущности, как души усопших, так и существа из другого мира. Их голоса бесконечно шепчут, дразнят или уговаривают, порой переходя в жуткий вой. Лишь вы можете слышать духов, если только не позволите им говорить через вас. Духи неосязаемы и невидимы; любой, кто может видеть невидимых существ, видит лишь мимолетные очертания этих духов, когда они преследуют вас.

Совершите бросок или выберите вариант из таблицы «Шепчущие духи», чтобы определить, что вас преследует. Кроме того, вы получаете следующие особенности.

## Шепчущие духи

### к6 Духи

- 1 За мной приглядывает совет моих умерших предков.
- 2 За мою душу борются дьявольские сущности.
- 3 Ко мне тянутся беспокойные души, просящие даровать им покой.
- 4 Вокруг меня витают духи тех, кого я убил.
- 5 В мои мысли вторгается чужеродный разум.
- 6 Моё тело со мной делит сиблинг, которого у меня никогда не было.



**Шёпот духа.** Вы узнаете заговор *сообщение [message]*, если вы его ещё не знаете, и вам не требуется никаких компонентов для его накладывания. Когда вы накладываете это заклинание, сообщения доставляются одним из ваших шепчущих духов, а не вами или голосом цели. Вашей базовой характеристикой для этого заклинания является Интеллект, Мудрость или Харизма (выберите характеристику, когда получите этот тёмный дар).

**Неожиданная какофония.** Когда по вам совершают успешный бросок атаки, вы можете реакцией направить преследующих вас духов, позволяя их голосам завопить через вас. Если атакующий не оглох, добавьте свой бонус мастерства к вашему КД против этой атаки, что может привести к её промаху. Как только эта особенность вызывает промах атаки, вы не можете использовать её снова, пока не закончите продолжительный отдых.

**Голоса с того света.** Сразу после того, как вы совершите бросок атаки, проверку характеристики или спасбросок и результатом броска к20 станет «1», преследующие вас голоса становятся слишком громкими, чтобы их игнорировать. Совершите бросок по таблице «Голоса с того света», чтобы определить эффект этих голосов. После наступления одного из этих эффектов ни один из этих призрачных голосов больше не проявится, пока вы не закончите короткий или продолжительный отдых.

## ГОЛОСА С ТОГО СВЕТА

### к4 Эффект

- 1 Вы совершаете с помехой следующий бросок атаки, проверку характеристики или спасбросок.
- 2 Вы оглохли из-за голосов на 1 минуту.
- 3 Вы напуганы ближайшим к вам существом, кроме себя, до конца вашего следующего хода. Если несколько существ находятся на одинаково близком расстоянии, Мастер выбирает, каким именно существом вы напуганы.
- 4 В течение следующих 10 минут вы можете спросить своих духов о результатах конкретного курса действий, которое вы планируете предпринять в течение следующих 30 минут. Вы можете получить предзнаменование, как если бы вы наложили заклинание *гадание [augury]*. Предзнаменование проявляется как шёпот ваших духов, слышимый только вами.

## ОЖИВШАЯ ТЕНЬ

Тень, отбрасываемая вами, живая и всегда на виду, даже когда условия освещения не позволяют ей существовать. Ваша тень время от времени движется независимо от вас. Порой кажется, что она занимается беспорядочными, но будничными делами, а в других случаях она действует в соответствии с вашими тёмными побуждениями, угрожая или даже нападая на другие тени. Приложив усилие, вы можете подчинить эту тёмную марионетку своей воле.

Совершите бросок или выберите вариант из таблицы «Причуда тени», чтобы определить, как ведёт себя ваша живая тень. Кроме того, вы получаете следующие особенности.

## ПРИЧУДА ТЕНИ

### к6 Причуда

- 1 Моя тень часто держит оружие или наносит несуществующие раны.
- 2 Когда я отвлечён, моя тень впадает в панику и пытается привлечь внимание других людей, словно она в отчаянии пытается сбежать от меня.
- 3 Пока за ней не наблюдают, моя тень показывает угрожающие жесты или подкрадывается к людям.
- 4 Движения моей тени отражают мои движения неправильно — когда я поднимаю левую руку, моя тень поднимает правую.
- 5 Моя тень играет с крошечными немагическими предметами, время от времени ломая их.
- 6 Между моими движениями и движениями тени существует небольшая, но заметная задержка.

**Хваткая тень.** Вы изучаете заговор *волшебная рука [mage hand]*, если вы его ещё не знаете, и вам не требуется никаких компонентов для его накладывания. Рука, созданная заклинанием, выглядит как тень, но не связана с вашей реальной тенью. Вашей базовой характеристикой для этого заклинания является Интеллект, Мудрость или Харизма (выберите характеристику, когда получите этот тёмный дар).

**Удар тени.** Когда вы совершаете бросок рукопашной атаки, вы можете увеличить свою досягаемость для этой атаки на 10 футов. Ваша тень вытягивается и наносит удар вместо вас. Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

**Зловещая воля.** Сразу после того, как вы совершите бросок атаки, проверку характеристики или спасбросок и результатом броска к20 станет «1», ваша тень проявляет собственную волю и может помочь или помешать вам или тем, кто вас окружает. В следующий раз, когда вы или существо в пределах 30 футов от вас, которое вы можете видеть, совершает бросок атаки, проверку характеристики или спасбросок, бросьте к4. Если число нечётное, уменьшите результат броска на выпавшее число. Если число чётное, увеличьте результат броска на выпавшее число. После наступления этого эффекта он не повторится, пока вы не закончите короткий или продолжительный отдых.

## ТУМАННЫЙ СТРАННИК

Туманы окутывают всех, кто вступает в Домены Ужаса, но вам известно, как ускользнуть из их объятий. Вы способны успешно ориентироваться в Туманах, располагая необходимым временем и удачей, но за эту свободу приходится платить: если вы задержитесь на одном месте слишком долго, Туманы найдут вас и лишат жизненных сил.

Совершите бросок или выберите вариант из таблицы «Странствия в Туманах», чтобы определить, как вы развили этот тёмный дар. Кроме того, вы получаете следующие особенности.

## СТРАНСТВИЯ В ТУМАНАХ

### к4 Происхождение

- 1 Вы узнали секрет о природе Туманов. С тех пор вы можете управлять ими, но земли, по которым вы ходите, обратились против вас.
- 2 Вы бежали в Туманы, чтобы спастись от кого-то или чего-то, кто охотится за вами. Вы не можете надолго расслабиться, зная, что вас всё ещё преследуют.
- 3 Вы принадлежите к организации, семье или кочевой общине, имеющей опыт путешествий по Туманам. Они поделились этим знанием с вами.
- 4 Туманы похитили вас из родного дома и лишили воспоминаний о том, откуда вы. С тех пор вы пытаетесь найти дорогу назад.

**Туманный шаг.** Вы можете накладывать заклинание *туманный шаг* [misty step], не используя ячейку заклинаний, и вы должны закончить продолжительный отдых, прежде чем снова сможете наложить его таким образом. Вашей базовой характеристикой для этого заклинания является Интеллект, Мудрость или Харизма (выберите характеристику, когда получите этот тёмный дар). Если у вас есть ячейки заклинаний 2-го уровня или выше, вы можете накладывать это заклинание, используя их ячейки.

**Путешественник в Туманах.** Когда вы входите в Туманы, намереваясь достичь определенного 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.

**Отравленные корни.** Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, мир вокруг вас в радиусе 10 миль становится воронкой, высасывающей вашу жизненную силу. Вы можете безопасно находиться в этой зоне в течение нескольких недель, равных вашему модификатору Телосложения (минимум 1 неделя). После этого каждый раз, когда вы завершаете продолжительный отдых в этой области, вы должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе получите 1 степень истощения, которая не может быть снята, пока вы остаётесь в этой области.

## ВТОРАЯ КОЖА

Существует еще одна сторона вашей личности, не известная для большинства. Когда вы демонстрируете эту часть себя, вы становитесь совершенно другим человеком, небесным мстителем или же воплощением кошмара. Независимо от особенностей этого облика, он усиливает какое-то стремление или вашу скрытую сущность.

Совершите бросок или выберите вариант из таблицы «Второй облик», чтобы определить, как выглядит ваша другая сторона. Кроме того, вы получаете следующие черты.

## ВТОРОЙ ОБЛИК

### к6 Облик

- 1 Гиперболизированная версия вашей собственной внешности.
- 2 Гибридная форма гуманоида и зверя.
- 3 Внешность ангела, демона или аберрации.
- 4 Смутно напоминающее человека существо, состоящее из слизи.
- 5 Форма, похожая на фею, задумчивая или страстная.
- 6 Тело, созданное из металла, камня или механизмов.

**Трансформация.** Вы можете накладывать заклинание *смена обличья* [alter self], чтобы появиться во втором облике. От этого заклинания вы получаете эффект «Изменение внешности», и вы не можете окончить его, чтобы получить преимущества другого эффекта. Заклинание *смена обличья* [alter self], наложенное таким образом, не требует ячейки заклинаний, и вы должны закончить продолжительный отдых, прежде чем снова сможете наложить это заклинание таким образом. Вашей базовой характеристикой для этого заклинания является Интеллект, Мудрость или Харизма (выберите характеристику, когда получите этот тёмный дар). Если у вас есть ячейки заклинаний 2-го уровня или выше, вы можете накладывать это заклинание, используя их.

Когда вы накладываете заклинание *смена обличья* [alter self] с помощью этой особенности, некоторые косметические изменения вашего второго облика остаются после окончания заклинания. Их легко заметить, если вы не будете активно скрывать или маскировать их. Эти изменения бросаются в глаза, например: как чешуйчатая кожа, атрофированные крылья, глаза без зрачков или рога. Изменения исчезают после окончания продолжительного отдыха.

**Непроизвольное изменение.** Ваш тёмный дар могут активировать определённые обстоятельства. После того как вы ощутите воздействие этого фактора, в начале своего следующего хода вы должны преуспеть в спасброске Харизмы Сл 15, иначе будете вынуждены действием наложить заклинание *смена обличья* [alter self], как описано в особенности «Трансформация», даже если вы уже использовали её.

Совершите бросок или выберите вариант из таблицы «Причина изменения», чтобы определить, что вызывает ваше непроизвольное изменение.

## ПРИЧИНА ИЗМЕНЕНИЯ

### к6 Фактор

- 1 Лицезрение определенной фазы Луны.
- 2 Запах определённых цветов.
- 3 Звон церковных колоколов.
- 4 Определённая мелодия.
- 5 Касание чистого серебра оголённой кожей.
- 6 Встреча кого-то, похожего на конкретную личность.

## СИМБИОНТ

В вашем теле обитает другое существо. Оно физически существует где-то в вашем теле, и его выживание зависит от вас. Зато оно предоставляет вам знания и другую помощь либо по собственной воле, либо благодаря вашей переплетённой природе. Симбионт имеет свои собственные личность и планы, которые могут противоречить вашим. Если вы будете пренебрегать желаниями симбионта, он может попытаться помешать вам. Невозможно избавиться от симбионта, пока у вас есть этот тёмный дар. Даже если вы прибегнете к радикальным мерам, например, отсечёте часть тела, где обитает симбионт, он снова появится в другом месте в следующую полночь.

Совершите бросок или выберите вариант из таблицы «Природа симбионта», чтобы определить, какое симбиотическое существо живёт в вашем теле. Кроме того, вы получаете следующие особенности.

### ПРИРОДА СИМБИОНТА

#### к6 Симбионт

- 1 Крохотные человекоподобное лицо, растущее из вашего туловища, ладони или затылка.
- 2 Чужеродный отросток внутри незаживающей раны.
- 3 Червеобразное существо, создающее норы в вашем теле.
- 4 Назойливая мысль, поселившаяся в вашем сознании.
- 5 Живая татуировка.
- 6 Кристаллические наросты, которые заменили часть вашего тела.

**Переплетённое существование.** Ваш симбионт—это отдельная сущность, имеющая свою собственную физическую форму, связанную с вашей. Он не может жить отдельно и полагается на вас, чтобы выжить. Он обладает значениями Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Мастер определяет характеристики симбионта или определяет их случайным образом (совершите бросок 4к6 для каждого показателя, игнорируя самый низкий результат и суммируя остальные). Симбионт способен видеть и слышать, используя ваши органы чувств.

Симбионт понимает, говорит и читает на двух языках: один, на котором говорите вы, а также один, соответствующий его природе. Выберите один из следующих навыков: Восприятие, Запутывание, История, Магия, Обман, Природа, Проницательность, Расследование, Религия, или Убеждение. Вы получаете владение этим навыком, если ещё не владеете им. Это владение символизирует советы и помощь симбионта.

Если вы умираете, то умирает и ваш симбионт. Если впоследствии вы вернётесь к жизни, ваш симбионт также оживёт.

**Устойчивый симбиоз.** Ваш симбионт кровно заинтересован в вашем выживании и предпринимает шаги для его обеспечения. Когда вы проваливаете спасбросок, вы можете решить, чтобы ваш симбионт потратил одну из ваших Костей Хитов, чтобы бросить её и добавить выпавшее число к спасброску, потенциально обращая провал в успех. Если он использует эту особенность для спасброска от смерти, вы преуспеваете и восстанавливаете 1 хит независимо от значения, выпавшего на к20.

Если вы преуспели в спасброске благодаря этой особенности, симбионт не сможет помочь вам снова, пока вы не закончите продолжительный отдых.

**Намерения симбионта.** У вашего симбионта есть план, который движет им, и он ожидает, что вы поможете ему в достижении его целей. Насколько он снисходителен или терпелив в достижении своих целей, зависит от его личности (поработайте с вашим Мастером, чтобы определить эти детали). Если у вас есть возможность действовать согласно плану, а вы этого не делаете, симбионт может попытаться заставить вас действовать. Вы должны преуспеть в спасброске Харизмы (Сл 12 + модификатор Харизмы симбионта), иначе станете очарованным симбионтом в течение 1к12 часов. Будучи очарованным, вы должны стараться следовать командам симбионта. Если вы получили урон, который не причинили сами себе, вы можете повторить спасбросок; при успехе эффект оканчивается.

Совершите бросок или выберите вариант из таблицы «План симбионта», чтобы определить его цель, и обсудите с Мастером подробности и специфику или создайте иной план.

### ПЛАН СИМБИОНТА

#### к6 План

- 1 Симбионт стремится уничтожить существ определённого типа, таких как исчадия, тролли или палладины.
- 2 Симбионт жаждет знаний и намерен разгадать тайну или узнать секрет.
- 3 Симбионт хочет исполнить пророчество или помешать ему.
- 4 Симбионт стремится защитить слуг и интересы могущественного существа или организации.
- 5 Симбионт хочет любой ценой уберечь вас от беды и считает, что знает, что для вас лучше.
- 6 Симбионт стремится испытать новые ощущения; чем более причудливые, тем лучше.

### ПРИКОСНОВЕНИЕ СМЕРТИ

Ваше касание причиняет боль, нанося вред всем, до кого вы дотронулись. Вы не можете контролировать смертоносную силу, заключённую внутри, и поражаете любого, кто прикоснётся к вашей обнажённой коже. Таким же образом вы можете наслать смерть на своих врагов одним лишь прикосновением.

Совершите бросок или выберите вариант из таблицы «Смертельное прикосновение», чтобы определить проявление этого тёмного дара. Кроме того, вы получаете следующие особенности.

### СМЕРТЕЛЬНОЕ ПРИКОСНОВЕНИЕ

#### к6 Проявление

- 1 Ваше тело подверглось алхимическому или биологическому изменению, наполнившему вас смертельными химикатами.
- 2 В вашем присутствии магия оскорблённого вами друида или фей заставляет небольшие растения вянуть, а насекомых — умирать..
- 3 Вы — предвестник мрачного пророчества. Любое существо, которому вы причинили урон своим прикосновением, становится отмеченным временным знаком фракции, исчадия, божества или другой силы, которая проявляет к вам интерес.

## к6 Проявление

- 4 Вы выжили в переделке, в которой должны были погибнуть. С тех пор вас преследуют смерть и дурные предзнаменования.
- 5 Вы рассинхронизированы со временем или реальностью. Всё, к чему вы прикасаетесь, подвергается искажению.
- 6 Каждый раз, когда вы прикасаетесь к существу, вы слышите смех того, кому когда-то причинили вред.

**Прикосновение смерти.** Вы можете использовать своё смертоносное прикосновение против своих врагов. Вы можете действием совершить один безоружный удар. При попадании цель дополнительно получает 1к10 урона некротической энергией. Этот урон увеличивается на 1к10, когда вы достигаете 5-го уровня (2к10), 11-го уровня (3к10) и 17-го уровня (4к10).

**Неотвратимая смерть.** Когда вы попадаете броском атаки и причиняете урон некротической энергией, вы игнорируете сопротивление цели этому урону.

**Истощающий захват.** Когда вы начинаете свой ход, удерживая существо в захвате или будучи схваченным другим существом, оно получает 1к10 урона некротической энергией.

## НАБЛЮДАТЕЛИ

Что-то постоянно наблюдает за вами и навлекает бесплотных духов, которые воплощаются в облике теневых существ, как правило, в крошечных зверей, которые следуют за вами и собираются в непосредственной близости. Эти существа действуют как обычные представители своего вида, но их поведение отражает в себе злой умысел. Какие бы меры предосторожности вы ни принимали, вы не сможете окончательно прогнать этих духов. Они всегда возвращаются, поджидают в недоступных местах или позже выползают из вашей одежды и снаряжения.

Совершите бросок или выберите вариант из таблицы «Наблюдатели», чтобы определить, какие облики обычно принимают духи, когда следуют за вами.

## НАБЛЮДАТЕЛИ

### к8 Наблюдатели

- 1 **Падальщики.** Шакалы, вороны, стервятники.
- 2 **Неотвратимый приговор.** Ожившие орудия наказания, парящие глазные яблоки, религиозная иконография.
- 3 **Ночные крылатые.** Летучие мыши, мотыльки, совы.
- 4 **Переносчики чумы.** Блохи, крысы, белки.
- 5 **Неестественные наблюдатели.** Оживлённые объекты, заводные механизмы, потусторонние уайеристы.
- 6 **Гады морские.** Крабы, угри, медузы.
- 7 **Заблудшие души.** Призрачные сферы, тени, эктоплазматические сгустки.
- 8 **Ядовитые паразиты.** Скорпионы, змеи, пауки.



Дварфийка-окультистка обнаруживает, что за ней наблюдают любопытные кошки Ульдун-Дара

**Глаза взаимны.** Действием вы можете повлиять на присутствие наблюдателей, направляя их в течение 1 часа. В течение этого времени вы совершаете с преимуществом проверки Интеллекта (Расследование) и Мудрости (Восприятие), и вы не можете быть ослеплены. Используя эту особенность, вы не можете использовать её снова пока не закончите продолжительный отдых.

**Ужасающее присутствие.** Вы совершаете с помехой проверки Харизмы (Обман), Харизмы (Выступление) и Харизмы (Убеждение), совершённые против существ, которые могут видеть наблюдателей, а также спасброски против эффекта заклинания *наблюдение* [scrying].

Приложив некоторые усилия, вы можете временно рассеять или скрыть присутствие наблюдателей. Потратив 1 минуту и преуспев в проверке Харизмы (Уход за животными) Сл 15, вы можете подавить действие особенностей «Глаза взаимны» и «Ужасное присутствие» на 1 час. Как только вы успешно подавите эти особенности, вы не можете сделать это снова, пока не закончите продолжительный отдых.

## ВАРИАНТЫ ПОДКЛАССОВ

На 3-м уровне бард выбирает коллегия бардов. На 1-м уровне колдун выбирает потустороннего покровителя. Этот раздел описывает коллегия духов для барда и потустороннего покровителя в виде нежити для колдуна, расширяя возможности выбора подклассов этими вариантами.

### БАРД: КОЛЛЕГИЯ ДУХОВ

Барды коллегии духов ищут истории с изначально заложенной в них силой — будь то легенды, сказания или вымыслы — и воплощают их в жизнь. Используя оккультные приёмы, эти барды вызывают спиритические воплощения могущественных сил, чтобы те вновь изменили мир. Впрочем, такие духи капризны, и то, что вызывает бард, не всегда находится под контролем.

### НАПРАВЛЯЮЩИЙ ШЁПОТ

*3-й уровень, умение коллегии духов*

Вы можете обращаться к духам, чтобы они направляли вас и других. Вы изучаете заговор *указание [guidance]*, который не учитывается при подсчёте известных вам заговоров барда. Когда вы накладываете его, для вас это заклинание имеет дистанцию 60 футов.

### СПИРИТИЧЕСКАЯ ФОКУСИРОВКА

*3-й уровень, умение коллегии духов*

Вы используете инструменты, которые помогают вам обращаться к духам, будь то исторические личности или вымышленные архетипы. Вы можете использовать следующие предметы в качестве фокусировки для заклинаний барда: свечу, хрустальный шар, череп, спиритическую доску или колоду Тарокка.

Начиная с 6-го уровня, когда вы накладываете когда вы с помощью спиритической фокусировки накладываете заклинание барда, которое наносит урон или восстанавливает хиты, бросьте кб, и вы получите бонус к одному броску урона или исцеления этого заклинания, равный выпавшему результату.

### ИСТОРИИ С ТОГО СВЕТА

*3-й уровень, умение коллегии духов*

Вы обращаетесь к духам, которые рассказывают свои истории через вас. Пока вы держите свою спиритическую фокусировку, вы можете бонусным действием потратить одно использование вашего «Вдохновения барда» и совершить бросок по таблице «Истории духов», чтобы узнать историю, которую духи поведают вам. Вы сохраняете историю в памяти до тех пор, пока не используете её эффект или не закончите короткий или продолжительный отдых.

Действием вы можете выбрать одно существо, которое вы видите в пределах 30 футов от себя (вы можете выбрать себя), которое станет целью эффекта истории. Сделав это, вы не можете использовать этот же эффект, пока не совершите повторный бросок.

Одновременно вы можете держать в голове только одну из этих историй, повторный бросок по таблице «Истории духов» немедленно прекращает действие эффекта предыдущего броска.

Если история требует совершения спасброска, её Сл равна Сл спасброска ваших заклинаний.

## Истории духов

### Кость бардовского вдохновения

#### История, поведанная духами

1

#### История об умном животном.

В течение следующих 10 минут каждый раз, когда цель совершает проверку Интеллекта, Мудрости или Харизмы, она может бросить дополнительную кость сразу после броска к20 и добавить результат дополнительной кости к проверке. Тип дополнительной кости — тот же, что и у вашей кости бардовского вдохновения.

2

#### История о знаменитом дуэлянте.

Вы совершаете рукопашную атаку заклинанием против цели. При попадании цель получает урон силовым полем, равный броску двух ваших костей бардовского вдохновения + ваш модификатор Харизмы.

3

#### История о любимых друзьях.

Цель и другое существо по её выбору, которое она может видеть в пределах 5 футов от себя, получают временные хиты, равные броску вашей кости бардовского вдохновения + модификатор Харизмы.

4

#### История о беглеце.

Цель может немедленно реакцией телепортирования на расстояние до 30 футов в незанятое пространство, которое она может видеть. Когда цель телепортируется, она может выбрать нескольких существ, которых она может видеть в пределах 30 футов от неё, в количестве, не превышающем ваш модификатор Харизмы (минимум 0), чтобы те могли немедленно использовать реакцию таким же образом.

5

#### История о мстителе.

В течение 1 минуты любое существо, которое попадёт по цели рукопашной атакой, получит урон силовым полем, равный броску вашей кости бардовского вдохновения.

6

#### История о страннике.

Цель получает временные хиты в количестве, равном броску вашей кости бардовского вдохновения + ваш уровень барда. Пока у неё есть эти временные хиты, скорость ходьбы цели увеличивается на 10 футов, и она получает бонус +1 к своему КД.

7

#### История об обманщике.

Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе получит урон психической энергией, равный броску двух ваших костей бардовского вдохновения, и будет недееспособна до конца своего следующего хода.

8

#### История о призраке.

Цель становится невидимой до конца своего следующего хода или до тех пор, пока она не попадёт по существу атакой. Если цель попадает по существу атакой во время этой невидимости, существо, по которому она попадает, получает урон некротической энергией, равный броску вашей кости бардовского вдохновения, и испугано целью до конца своего следующего хода.

**Кость  
бардовского  
вдохновения**

**История, поведанная духами**

9

**История о бестии.** Каждое существо по выбору цели, которое она может видеть в пределах 30 футов от себя, должно совершить спасбросок Силы. При провале существо получает урон звуком, равный броску трёх ваших костей бардовского вдохновения, и будет сбито с ног. При успехе существо получает половину урона и не сбивается с ног.

10

**История о драконе.** Цель извергает огонь изо рта в 30-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Ловкости, получая урон огнём, равный броску четырёх ваших костей бардовского вдохновения при провале или половину этого урона при успехе.

11

**История об ангеле.** Цель восстанавливает количество хитов, равное броску двух ваших костей бардовского вдохновения + ваш модификатор Харизмы, и вы оканчиваете одно состояние, в котором находится цель, такое как глухота, окаменение, отравление, паралич или слепота.

12

**История о ломающем разуме.** Вы воплощаете непостижимое сказание потусторонней сущности. Цель должна преуспеть в спасброске Интеллекта, иначе получит урон психической энергией, равный броску трёх ваших костей бардовского вдохновения, и будет ошеломлён до конца своего следующего хода.

## СПИРИТИЧЕСКИЙ СЕАНС

*6-й уровень, умение коллегии духов*

Духи дарят вам сверхъестественные озарения. Вы можете провести часовой ритуал обращения к духам (который может быть выполнен во время короткого или продолжительного отдыха), используя свою спиритическую фокусировку. Вы можете провести ритуал вместе с несколькими согласными существами, количество которых равно вашему бонусу мастерства (включая вас). В конце ритуала вы временно изучаете одно заклинание по вашему выбору из списка заклинаний любого класса.

Выбранное заклинание должно иметь уровень не выше количества существ, проводивших ритуал, должно быть того уровня, который вы способны накладывать, и должно принадлежать к школе Прорицания или Некромантии. Выбранное заклинание считается для вас заклинанием барда, но не учитываются при подсчёте известных вам заклинаний барда.

После проведения ритуала вы не проведёте его это снова, пока не начнёте продолжительный отдых, и вы помните выбранное заклинание, пока не начнёте продолжительный отдых.

## МИСТИЧЕСКАЯ СВЯЗЬ

*14-й уровень, умение коллегии духов*

Теперь у вас есть возможность побудить духов рассказать определённые истории. Каждый раз, когда вы совершаете бросок по таблице «Истории с того света», вы можете бросить кость дважды и выбрать, какой из двух эффектов использовать.



Человек-бард коллегии духов пробуждает сказку, вдохновленную картой тарокка «Мститель»

Если на костях выпало одинаковое значение, то вы можете проигнорировать его и выбрать любой эффект из таблицы.

### Истории духов

Сказители, как и барды коллегии духов, часто рассказывают истории, вдохновлённые какой-то более важной темой или совокупностью произведений. При выборе историй, которые вы будете рассказывать, подумайте, что их объединяет. Есть ли в них символы определенной тематики, например, архетипы из колоды Тарокка, знаки из созвездий, воображаемые друзья детства или персонажи какого-то конкретного сборника рассказов? Или ваши источники героев, мифологических героев или городские легенды? Используйте истории, которые вы рассказываете, чтобы занять свою нишу в качестве сказителя среди искателей приключений.

## Колдун: нежить

Вы заключили договор с бессмертным существом — сущностью, неподвластной циклу жизни и смерти, оставившую свою смертную оболочку, чтобы вечно следовать своим необъятным амбициям. Для таких существ время и мораль — мимолётные вещи, заботы тех, для кого ещё сыпятся песчинки в песочных часах жизни. Некогда бывшие смертными, эта древняя нежить на собственном опыте знает пути амбиций и пути, ведущие за двери смерти. Они охотно делятся этим скверным знанием, а также другими секретами с теми, кто исполняет их волю среди живых.

К существам этого типа относятся демилитч Ацерерак, тиран-вампир Кас Кроваворукий, королева-лич гитянки Влаакит, драколич Драгота, фараон-нежить Анхтепот и неуловимый Тёмный Лорд Азалин Рекс.



Лесной эльф — колдун нежити

## РАСШИРЕННЫЙ СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ

1-й уровень, умение нежити

Нежить позволяет вам при изучении заклинаний колдуна выбирать из более широкого списка. В ваш список заклинаний колдуна добавляются следующие заклинания.

### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ НЕЖИТИ

Уровень заклинания	Заклинания
1-й	порча [bane], псевдожизнь [false life]
2-й	воображаемая сила [phantasmal force], глухота/слепота [blindness/deafness]
3-й	призрачный скакун [phantom steed], разговор с мёртвыми [speak with dead]
4-е	высшая невидимость [greater invisibility], защита от смерти [death ward]
5-е	облако смерти [cloudkill], преграда жизни [antilife shell]

### УЖАСАЮЩИЙ ОБЛИК

1-й уровень, умение нежити

Вы воплощаете аспект страшной силы своего покровителя. Бонусным действием вы можете трансформироваться на 1 минуту. Преображаясь, вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете временные хиты в количестве, равном  $1k10 +$  ваш уровень колдуна.
- Один раз во время каждого из ваших ходов, когда вы попадаете по существу атакой, вы можете заставить его совершить спасбросок Мудрости. При провале цель становится испуганной вами до конца вашего следующего хода.
- Вы обладаете иммунитетом к состоянию испуг «испуганный».

Вы можете трансформироваться количество раз, равное вашему бонусу мастерства, и восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Проявление вашего «Ужасающего облика» отражает какой-то аспект вашего покровителя. Например, ваш облик может быть саваном из теней, образующим корону и мантию вашего покровителя лича, или на вашем теле светятся глифы древних погребальных обрядов, а вокруг дуют пустынные ветра, что напоминает о вашем покровителе мумии.

### ЗАТРОНУТЫЙ МОГИЛОЙ

6-й уровень, умение нежити

Силы вашего покровителя оказывают глубокое влияние на ваше тело и магию. Вам не нужно есть, пить или дышать.

Кроме того, один раз в течение каждого вашего хода, когда вы попадаете по существу атакой и причиняете ему урон, вы можете заменить тип урона на урон некротической энергией. Пока вы находитесь в своём «Ужасающем облике», вы можете бросить одну дополнительную кость урона при причинении цели урона некротической энергией.

## НЕКРОТИЧЕСКАЯ ОБОЛОЧКА

10-й уровень, умение нежитьи

Ваша связь с нежитью позволяет некротической энергии насыщать ваше тело. Вы получаете сопротивление урону некротической энергией. Если вы трансформируетесь, используя свой «Ужасающий облик», вы получаете иммунитет к урону некротической энергией.

Кроме того, когда ваши хиты опускаются до 0, вы можете вместо этого реакцией уменьшить свои хиты до 1 и заставить своё тело вспыхнуть смертельной энергией. Каждое существо по вашему выбору, которое находится в пределах 30 футов от вас, получает урон некротической энергией, равный  $2k10$  + ваш уровень колдуна. Затем вы получаете 1 степень истощения. Используя эту реакцию, вы не сможете использовать её вновь, пока не закончите  $1k4$  продолжительных отдыха.

## ПРОЕКЦИЯ ДУХА

14-й уровень, умение нежитьи

Ваш дух способен оторваться от вашей физической оболочки. Действием вы можете проецировать свой дух из тела. Оставленное вами тело находится без сознания в состоянии анабиоза.

Ваш дух почти во всём похож на вашу смертную оболочку, и он обладает теми же игровыми характеристиками, но не снаряжением. Любой урон или другие эффекты, затрагивающие ваш дух или физическое тело, также влияют на другую форму. Ваш дух может находиться вне тела до 1 часа или до тех пор, пока не нарушится концентрация (как при концентрации на заклинании). Когда проекция заканчивается, ваш дух возвращается в тело или ваше тело магически телепортируется в пространство духа (по вашему выбору).

Проецируя свой дух, вы получаете следующие преимущества:

- Ваш дух и тело получают сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону.
- Когда вы накладываете заклинание школы Вызова или Некромантии, заклинание не требует вербальных и соматических компонентов, а также материальных компонентов, у которых есть стоимость.
- Вы получаете скорость полёта, равную вашей скорости ходьбы, и можете парить. Вы можете перемещаться сквозь существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью, но вы получаете  $1k10$  урона силовым полем, если заканчиваете свой ход внутри существа или предмета.
- Пока вы используете свой «Ужасающий облик», один раз в течение каждого вашего хода, когда вы причиняете урон некротической энергией существу, вы восстанавливаете хиты, равные половине причинённого урона некротической энергией.

Используя это умение, вы больше не сможете применить его повторно, пока не закончите продолжительный отдых.

## ПРЕДЫСТОРИИ

Следующие предыстории предоставляют происхождение, подходящие для персонажей в хоррор-приключениях. Дополнительные умения и персонализация для персонажей с любой предысторией подскажут, как могущественные силы могут повлиять на жизнь человека. В дополнение к этому, предыстории преследуемый и сыщик содержат варианты персонажей, сформированных под влиянием окружающих тайн или решивших раскрыть их. Наконец, подборка ужасных безделушек предоставляет персонажам возможность носить свои собственные личные ужасы.

## ОБЩИЕ УМЕНИЯ ПРЕДЫСТОРИИ

В этом разделе представлены дополнительные умения для любой предыстории. Вы можете заменить стандартные умения предыстории любым из вариантов, представленных здесь.

### НАСЛЕДНИК

Деяния вашего предка или наставника обеспечили им возможность занять место в легендах. Теперь пришел ваш черёд. Вы очевидный преемник знаменитого наследия. Вы унаследовали от своего предшественника некий знак, который отмечает вас как его наследника. Например, перстень, фирменная деталь одежды или знаменитое оружие.

Кроме того, каждый раз, когда вы демонстрируете статус наследника, вы быстро узнаете мнение местных жителей о вашем предшественнике. Если местные никогда не слышали о вашем предшественнике, то ничего не происходит. В противном случае слухи о вашем родстве быстро распространяются, и многие воспринимают вас либо как героя, либо как угрозу. Героев радушно встречают, и они с лёгкостью могут попасть на приём к местным лидерам. Тем же, кого считают угрозой, рекомендуют уезжать, пока они не накликали на себя беду.

### ПУТНИК ТУМАНА

Вы слышите шёпот Туманов, ведущих вас через свои таинственные потоки. Вы сразу же узнаете, является ли предмет, к которому вы прикасаетесь, талисманом Тумана (подробно описано в главе 3). Вы понимаете, откуда взялся талисман, если вы бывали в домене, откуда он родом.

### ДУХОВНЫЙ МЕДИУМ

Вы верите, что после пережитого трагического опыта обрели связь с духами и можете служить проводником их идей и целей. Вы совершаете с преимуществом любые проверки Магии или Религии, направленные на то, чтобы вспомнить или найти информацию о духах и загробной жизни. Кроме того, вы начинаете свою приключенческую карьеру с изготовленным на заказ устройством для общения с потусторонними силами, таким как, спиритическая доска, колода Тарокка, планшет для автоматического письма, жезл лозоходца, чашка для чайных листьев или устройством вашей собственной конструкции. Вы добавляете свой бонус мастерства к любой проверке способностей, которую вы совершаете, используя этот инструмент для гадания.



### ПРЕЕМСТВЕННОСТЬ С ПОМОЩЬЮ УМЕНИЙ ПРЕДЫСТОРИИ

Вы можете использовать умения предыстории, чтобы связать персонажей между кампаниями. Персонажи, ранее путешествовавшие в Равенлофте, например, в предыдущей кампании «Проклятие Страда», являются хорошими кандидатами на роль наставника или родственника вашего нового персонажа. Кроме того, действия персонажей в прошлых приключениях могли повлиять на вашего нового персонажа, бросая его в гущу событий или навстречу опасности. Какие бы решения вы и ваш мастер не приняли относительно деталей, такие связи могут создать продолжающуюся легенду о целой семье героев.

Если вам интересно изучить этот вопрос, предыстория «Наследник» позволяет получить знак, который может перейти по наследству от предыдущего персонажа. Возможно, это фирменный инструмент, дневник или дремлющий (или утерянный) магический предмет. Обсудите со своим Мастером подробности этого наследия и то, как оно может сыграть свою роль в будущем приключении.

### ВЫЖИВШИЙ

Вы выжили. Неважно, что произошло — вы прошли через это, и можете помочь удалить сделанное другим. Люди видят в вас эксперта по травмирующей ситуации, с которой вы сталкивались, будь то конкретный вид насилия, болезнь или что-то ещё. Вы хорошо разбираетесь в немагических способах восстановления, распространённых средствах и заблуждениях. Вы знаете, как разговаривать с сочувствующими врачами, духовенством и местными лидерами, и можете убедить их приютить одного человека (кроме вас) при скромных затратах на существование сроком до одного месяца.

### ПУТЕШЕСТВЕННИК

Вы прибыли из тех мест, которые другим трудно себе вообразить. Возможно, ваш дом — это уникальный уголок Земли Туманов или совершенно другой мир. В любом случае, вас и других путешественников многое роднит. Вы можете найти место, чтобы спрятаться, отдохнуть или подлечиться среди сочувствующих торговых караванов, кочевых кланов или депортированных групп, если вы не представляете для них опасности. Эти сообщества укроют вас от представителей закона и тех, кто ищет вас, но своими жизнями за вас они рисковать не будут. Кроме того, вы можете с феноменальной точностью определить, является ли объект, который вы можете увидеть и потрогать, родом с вашей родины.

### ПЕРСОНАЛИЗАЦИЯ УЖАСА

Персонажи в хоррор-кампании могут иметь различные мотивы и качества. Используйте следующие таблицы, чтобы дополнить предлагаемые особенности вашей предыстории или вдохновиться для создания собственных вариантов.

### ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА ПЕРСОНАЖА ХОРРОРА

#### к12 Черта характера

- 1 Я верю, что в результате столкновения обрёл особую связь со сверхъестественным существом или событием.
- 2 Характерная одежда или особое оружие служат символом того, кто я есть.
- 3 Я никогда не признаю, что мне что-либо не по силам.
- 4 Я должен знать ответ на каждый вопрос. Рядом со мной ни одна из дверей не останется закрытой.
- 5 Я позволяю людям недооценивать меня, открывая все свои способности только близким людям.
- 6 Я маниакально стремлюсь собирать трофеи из своих путешествий и побед.
- 7 Неважно, что весь мир против меня. Я всегда буду делать то, что считаю правильным.
- 8 У меня нездоровые интересы и тяга к эстетике смерти.
- 9 У меня есть личный ритуал, мантра или метод релаксации, с помощью которого я справляюсь со стрессом.
- 10 Нет ничего важнее жизни, и я никогда не оставлю других в опасности.
- 11 Я сразу перехожу к крайним мерам. Зачем рисковать ради неработающих полумер?
- 12 Меня легко напугать, но я не трус.

### ИДЕАЛЫ ПЕРСОНАЖЕЙ ХОРРОРА

#### к12 Идеал

- 1 **Адреналин.** Я пережил такие странные вещи, что теперь чувствую себя живым только в экстремальных ситуациях.
- 2 **Баланс.** Я стремлюсь противостоять деяниям того, за кого чувствую ответственность.
- 3 **Узы.** Я причинил кому-то вред и вынужден исполнять его волю, чтобы избежать его проклятия.
- 4 **Побег.** Я верю, что есть что-то за пределами мира, который я знаю, и мне нужно это найти.
- 5 **Наследие.** Я должен сделать что-то великое, чтобы меня запомнили, но моё время истекает.
- 6 **Заблуждение.** Я прилагаю все усилия, чтобы другие не узнали о моих слабостях или проступках.
- 7 **Одержимость.** Я живу таким образом так долго, что не представляю иного пути.
- 8 **Долг.** Я дал клятву своему народу, вере, семье или учителю сохранить почитаемое наследие.
- 9 **Обещание.** Моя жизнь больше мне не принадлежит. Я должен исполнить желание того, кто ушёл.
- 10 **Откровение.** Мне нужно знать, что лежит за пределами тайн смерти, мира или Туманов.
- 11 **Святыни.** Я знаю о силах, действующих в мире, и стремлюсь создать острова, свободные от их влияния.
- 12 **Истина.** Я ставлю истину превыше всего остального, даже если это никому не принесёт пользы.



РЫЦАРЬ КРУГА БЕРЁТ НА СЕБЯ СВЯЩЕННЫЙ ДОЛГ СВОИХ ПРЕДКОВ, БРОСАЯ ВЫЗОВ ТЬМЕ

## ПРИВЯЗАННОСТИ ПЕРСОНАЖЕЙ ХОРРОРА

### к12 Привязанность

- 1 Мне отчаянно нужно вернуться к кому-то или куда-то, но я потерял их в Туманах.
- 2 Я делаю всё во благо могущественного господина, тайну которого я храню от всех.
- 3 Я многим обязан своему исчезнувшему наставнику. Я стремлюсь продолжать его дело, даже когда ищу его.
- 4 Я познал великую тьму, и я полон решимости быть светочем, что рассеет её — самым ярким из огней.
- 5 Кто-то, кого я люблю, стал монстром, убийцей или иной угрозой. Я должен искупить его деяния.
- 6 Мир погряз в ужасной лжи. Я должен открыть ему правду.
- 7 Я сильно скучаю по кому-то и быстро сближаюсь с людьми, которые напоминают мне о нём.
- 8 Внутри меня живет великое зло. Я буду бороться с ним и другим злом в мире сколько смогу.
- 9 Я отчаянно ищу лекарство от болезни или проклятия для себя или для кого-то из близких.
- 10 Духи тянутся ко мне. Я сделаю все возможное, чтобы помочь им обрести покой.
- 11 Я использую свой острый ум, чтобы разгадывать загадки и добиваться справедливости для тех, кто в этом нуждается.
- 12 Я потерял близкого человека, но всё ещё вижу его в видениях, за которые чувствую вину, повторяющихся снах или в виде духа.

## СЛАБОСТИ ПЕРСОНАЖЕЙ ХОРРОРА

### к12 Слабость

- 1 Я верю, что рок идёт по моим следам. Любого, кто станет мне близок, ждет трагический конец.
- 2 Я убежден, что меня что-то преследует, появляясь в отражениях, снах и невозможных местах.
- 3 Я крайне суеверен и всю жизнь стараюсь избегать дурных знаков, злых духов или Туманов.
- 4 Я совершил невыразимое зло и сделаю всё, чтобы другие не узнали об этом.
- 5 Я очень доверчив и верю в любую историю или легенду.
- 6 Я скептик и не верю в силу ритуалов, религии, суеверий или духов.
- 7 Я знаю, что моё будущее предопределено и всё, что я сделаю, приведет меня к предсказанному ранее концу.
- 8 Я стремлюсь найти лучшее во всех и во всём, даже если это означает отрицание очевидного зла.
- 9 Я встречал зло в каком-то месте, например, в лесу, городе или на кладбище, и поэтому не хочу туда идти.
- 10 Я крайне осторожен, тщательно разрабатываю план и продумывая бесконечное число неподвижных обстоятельств.
- 11 Я известен благодаря победе над великим злом, но это ложь, и это известно злым силам.
- 12 Я знаю, что цель всегда оправдывает средства, с лёгкостью готов пойти на жертвы, чтобы достичь своих целей.



## ПРЕСЛЕДУЕМЫЙ

Вас преследует нечто столь ужасное, что вы не отваживаетесь даже говорить о нём. Вы пытались скрыть это, сбежать от него, но все попытки были тщетны. То, что преследует вас — чем бы оно ни было - нельзя убить мечом или изгнать заклинанием. Оно может являться к вам в виде тени на стене, кошмара, от которого кровь стынет в жилах, воспоминания, которое отказывается меркнуть или демонического шёпота во тьме. Ноша берет своё, изолируя вас от большинства людей и заставляя сомневаться в здравии вашего рассудка. Вы должны найти способ, победить это прежде, чем оно уничтожит вас.

**Владение навыками:** выберите два из следующих:

Выживание, Магия, Расследование или Религия

**Языки:** выберите два, одним из выбранных должен быть язык Бездны, Глубинная Речь, Драконий, Инфернальный, Небесный, Первичный, Подземный или Сильван

**Снаряжение:** набор охотника на чудовищ (содержит сундук, фомку, молоток, три деревянных кола, святой символ, флягу со святой водой, набор наручников, стальное зеркало, флягу с маслом, тругницу и 3 факела), одна особо значимая безделушка (выберите или совершите бросок по таблице «Ужасные безделушки» далее в этой главе), комплект обычной одежды и 1 см

## ПЕРЕЛОМНОЕ СОБЫТИЕ

Прежде чем стать искателем приключений, ваш жизненный путь определил один тёмный момент, одно роковое решение или одна трагедия. Теперь вы чувствуете, как тьма грозит поглотить вас, и вы боитесь, что надежды на спасение больше нет. Выберите переломное событие, которое преследует вас или совершите бросок по таблице «Переломное событие».

## ПЕРЕЛОМНОЕ СОБЫТИЕ

### к10 Мероприятие

- 1 Монстр, убивший дюжины невинных людей оставил вас в живых и вы не знаете почему.
- 2 Вы были рождены под тёмной звездой. Вы чувствуете, как она наблюдает за вами, холодно и отстранённо. Иногда, глубокими ночами, она взывает к вам.
- 3 Призрак, преследовавший вашу семью поколениями, теперь преследует вас. Вы не знаете, чего он хочет, но знаете, что он не оставит вас в покое.
- 4 В вашем роду практиковали тёмное искусство. Однажды попробовав свои силы в нём, вы почувствовали, как что-то кошмарное стискивает вашу душу, после чего в ужасе сбежали.
- 5 Они забрали вашего сиблинга одной холодной, тёмной ночью, и вы были не в силах ему помешать.
- 6 Вы были прокляты ликантропией, но позже исцелились. Теперь вас преследуют души невинных, убитых вами.
- 7 Карга похитила и вырастила вас. Вы сбежали, но карга всё ещё имеет магическую власть над вами и наполняет ваш разум злыми мыслями.
- 8 Вы открыли мистический фолиант и увидели в нём вещи, не укладывающиеся в здравый рассудок. Вы сожгли ту книгу, но слова и картинки из неё навсегда въелись в вашу психику.
- 9 Вами в детстве овладело исчадие. Вас держали под замком, но вы сбежали. Исчадие всё ещё внутри вас, но вы пытаетесь держать его под контролем.
- 10 Вы творили ужасные вещи, чтобы отомстить за убийство возлюбленного. Вы стали чудовищем и это преследует вас в кошмарах.

## УМЕНИЕ: СЕРДЦЕ ТЬМЫ

Те, кто посмотрят вам в глаза, смогут увидеть, что вы встречались с невообразимым ужасом и что вам не чужда тьма. Хотя они могут бояться вас, обыватели будут услужливы и сделают всё, чтобы помочь вам. Если вы не представляете для них опасности, они даже могут взяться за оружие, чтобы драться вместе с вами, если вы окажетесь лицом к лицу с врагом в одиночестве.

## СЫЩИК

Вы неустанно стремитесь к истине. Возможно, вами движет вера в закон и чувство всеобщей справедливости, а может быть этот закон подвёл вас и вы стремитесь всё исправить. Вы стали свидетелем чего-то незаурядного или ужасного, и теперь вы должны узнать больше об этой скрывающейся правде. А может быть, вы частный детектив, раскрывающий дела для хорошо платящих клиентов. В какие бы тайны вы ни были вовлечены — местечковые преступления или заговоры мирового масштаба — вами движет личная потребность отыскать самые труднодостижимые улики и раскрыть то, что другие скрывают в тени.

**Владение навыками:** выберите два навыка из списка: Восприятие, Проницательность или Расследование

**Владение инструментами:** набор для грима, воровские инструменты

**Снаряжение:** увеличительное стекло, улика по прошлому делу (выберите одну или совершите бросок по таблице «Ужасные безделушки» в этой главе), набор обычной одежды и 10 зм

## Путь к тайне

Ваше первое дело повлияло на то, какие тайны вас интересуют. Почему это дело было таким значимым, личным или травмирующим? На кого оно повлияло помимо вас? Почему и как вы оказались вовлечены в это дело? Было ли оно раскрыто? Как оно направило вас на путь расследования других загадочных событий? Совершите бросок или выберите вариант из таблицы «Первое Дело», чтобы сформировать тайну, с которой началась ваша карьера сыщика.

## ПЕРВОЕ ДЕЛО

### к8 Дело

- 1 Ваш друг был несправедливо обвинён в убийстве. Вы выследили настоящего убийцу, доказав невиновность друга, таким образом начав свою карьеру в качестве детектива.
- 2 Вам сказали, что вы исчезли на несколько недель. Когда вас нашли, оказалось, что у вас не осталось никаких воспоминаний об этом времени. Теперь вы пытаетесь выяснить, что с вами произошло.
- 3 Вы помогли духу обрести покой, отыскав его пропавший труп. С тех пор другие клиенты из загробного мира стали искать вас, чтобы вы помогли им найти покой.
- 4 Вы обнаружили, что монстры, терроризирующие ваш дом, были иллюзией, созданной жестоким магом. Маг сбежал, но вы продолжаете раскрывать магические фальсификации.
- 5 Вас несправедливо обвинили и осудили за преступление. Вам удалось сбежать, и теперь вы помогаете другим избежать подобной участи, несмотря на преследование со стороны закона.
- 6 Вы пережили разрушительное применение магического устройства, которое уничтожило ваш дом. Вас нашли члены тайной организации. Теперь вы работаете с ними, выслеживая опасные сверхъестественные явления и лишая их возможности причинить вред.
- 7 Вы нашли доказательства пронизывающего общества таинственного заговора. Вы пытались разоблачить его, но вам никто не поверил. Вы все еще пытаетесь доказать, что то, что известно вам — правда.
- 8 Вы получили работу в агентстве, которое расследует преступления, которые не могут раскрыть местные органы правопорядка. Вы часто задаётесь вопросом, что важнее — правда или ваша зарплата.

## УМЕНИЕ: ОФИЦИАЛЬНЫЙ ЗАПРОС

У вас есть опыт в получении доступа к людям и местам, чтобы раздобыть необходимую информацию. Благодаря комбинации из умения заговаривать зубы, целеустремлённости и выглядящих официальными документов вы можете получить доступ к месту или человеку, связанному с расследуемым вами преступлением. Люди не участвующие в вашем расследовании не станут препятствовать вам или отклонять ваши просьбы. Кроме того, местные органы правопорядка придерживаются насчёт вас твёрдого мнения, рассматривая вас либо как помеху, либо как одного из своих.

СЫЩИК УЧИТЫВАЕТ ДАЖЕ САМЫЕ СТРАННЫЕ УЛИКИ

## УЖАСНЫЕ БЕЗДЕЛУШКИ

Пагубные деяния и развращающие пороки принимают различные формы, порой воплощаясь в виде историй, а иногда оставляя после себя физические следы. Всевозможные талисманы, сувениры, свидетельства преступлений, загадочные устройства, проклятые реликвии и физические аномалии воплощают именно такие следы — материализовавшиеся воспоминания об ужасах.

Прежде чем вы закончите создавать персонажа, совершите бросок по таблице «Ужасные безделушки» для получения уникального предмета, который ваш персонаж будет иметь при себе в начале своей приключенческой карьеры. Эти безделушки, намекающие на различные страшные истории, могут привести к ужасным откровениям или остаться просто мрачными сувенирами. По усмотрению Мастера любая из этих безделушек также может быть талисманом Тумана (подробно описано в главе 3), фокусировкой, которая может привести носителя через Туманы в определенный Домен Ужаса.

### УЖАСНЫЕ БЕЗДЕЛУШКИ

#### к100 Безделушка

- 1 Рисунок воображаемого друга, который вы сделали в детстве
- 2 Замок, открывающийся после попадания в замочную скважину капли крови
- 3 Одежда, украденная у пугала
- 4 Юла, на которой вырезаны четыре лица: счастливое, печальное, гневное и мёртвое
- 5 Ожерелье сиблинга, который умер в тот день, когда вы появились на свет
- 6 Пучок волос казнённого путём обезглавливания
- 7 Нераспечатанное письмо, адресованное вам умирающим отцом
- 8 Карманные часы, которые каждую полночь идут в обратную сторону в течение часа
- 9 Зимнее пальто, украденное у умирающего солдата
- 10 Флакон невидимых чернил, которые могут быть прочитаны только на закате
- 11 Бурдюк для вина, который наполняется, если закопать его на ночь рядом с покойником
- 12 Набор столового серебра, использовавшийся королём во время его последней трапезы
- 13 Подзорная труба, всегда показывающая мир, в котором бушует страшная буря
- 14 Камея соскобленным профилем
- 15 Фонарь с чёрной свечой, которая никак не расходует и даёт зелёное пламя
- 16 Чашка из детского чайного сервиза, испачканная кровью
- 17 Маленькая чёрная книга, в которой появляются записи о ваших, и только ваших, снах пока вы спите
- 18 Ожерелье, сделанное из переплетённых друг с другом священных символов дюжины божеств
- 19 Аркан, который значительно тяжелее, чем выглядит
- 20 Птичья клетка, в которой летают маленькие птички, но, оказавшись внутри, они никогда не едят и не улетают

#### к100 Безделушка

- 21 Шкатулка с коллекцией лепидоптеролога, содержащая мёртвых мотыльков с черепообразными узорами на крыльях
- 22 Банка с маринованными языками упырей
- 23 Деревянная рука отъявленного пирата
- 24 Урна с прахом умершего родственника
- 25 Ручное зеркало с бронзовой оправой в виде медузы
- 26 Перчатки из бледной кожи с ногтями из слоновой кости
- 27 Игральные кости, сделанные из костяшек пальцев известного шарлатана
- 28 Связка ключей от неизвестных замков
- 29 Гвозди из гроба убийцы
- 30 Ключ от семейного склепа
- 31 Букет вечно свежих погребальных цветов
- 32 Розги, которыми вас наказывали в детстве
- 33 Музыкальная шкатулка, которая начинает играть, если держащий её танцует
- 34 Трость с железным наконечником, высекающим искры об камень
- 35 Флаг с корабля, исчезнувшего в море
- 36 Голова фарфоровой куклы, которая, кажется, постоянно смотрит на вас
- 37 Серебряный свисток в виде волчьей головы
- 38 Маленькое зеркало, в котором отражается значительно постаревший облик смотрящего
- 39 Потрепанная книжка с детскими стишками
- 40 Мумифицированный коготь ворона
- 41 Сломанный кулон с серебряным драконом, всегда холодный на ощупь
- 42 Небольшая запёртая шкатулка, тихо напевающая по ночам красивую мелодию, которую вы всегда забываете к утру.
- 43 Чернильница, от которой слегка тошнит, если долго смотреть на неё
- 44 Старая кукла без руки и ноги, сделанная из тёмного плотного дерева
- 45 Чёрный капюшон палача
- 46 Мешочек из плоти, завязанный сухожилием
- 47 Крошечная катушка с бесконечной чёрной ниткой
- 48 Сломанная крошечная заводная фигурка танцовщицы с отсутствующими шестерёнками
- 49 Чёрная деревянная трубка, испускающая клубы дыма в форме черепов
- 50 Флакон духов, аромат которых могут уловить только определённые существа
- 51 Камень, издающий звук подобный бесконечному вздоху
- 52 Тряпичная кукла с двумя красными точками на шее
- 53 Заводная игрушка без заводящего её ключа
- 54 Стекланная банка с безобидной, но взволнованной живой слизью
- 55 Чёрная деревянная игральная кость с 1 на каждой грани
- 56 Портрет ребёнка с надписью «родился» и датой в следующем году на обратной стороне

**к100 Безделушка**

- 57 Акулий зуб размером с кинжал
- 58 Палец, пустивший корни в маленьком горшочке
- 59 Ящик для инструментов, содержащий останки опасного, но сломанного заводного арахнида
- 60 Перламутровая раковина улитки размером с кувшин, которая иногда необъяснимо содрогается или опрокидывается
- 61 Вахтовый журнал ледокола под названием Акула
- 62 Маленький детский портрет, на котором изображены вы и ваш идентично одетый близнец
- 63 Серебряные карманные часы с тринадцатью делениями на циферблате
- 64 Вырезанная на дереве гравюра с изображением волка, пожирающего свою заднюю ногу
- 65 Планшетка с выгравированными на ней вороньими черепами
- 66 Сделанная из влажного коралла фигурка миноги, стоящая на двух ногах и имеющая пару рук
- 67 Бронзовая ловушка для пальцев с изображением рычащих тигров
- 68 Жемчужное ожерелье, которое становится красным в полнолуние
- 69 Окаменелые остатки рыбы с гуманоидными чертами
- 70 Маска чумного доктора
- 71 Бумажный талисман с размазанными чернилами
- 72 Медальон, содержащий мутное изображение безглазой фигуры
- 73 Канопы с крышкой в виде головы козла
- 74 Фонарь, сделанный из маленькой бледной тыквы
- 75 Одна железная туфля на высоком каблуке
- 76 Свеча, сделанная из отрубленной руки
- 77 Часовой механизм, который стучит в ритме сердцебиения
- 78 Заготовка маскарадной маски
- 79 Стекланный глаз с живым червём внутри
- 80 Простыня с вырезанными в ней двумя прорезями для глаз
- 81 Дарственная на поместье Тергерон
- 82 Запечатанный сургучом богато украшенный багровый конверт, который невозможно вскрыть
- 83 Траурная вуаль, отделанная чёрным кружевом
- 84 Смирительная рубашка с нарисованными углём рунами
- 85 Рваная маска из мешковины с изображённой на ней кривой улыбкой
- 86 Зелёная лента, предназначенная для ношения в качестве чокера
- 87 Вставная челюсть с неподходящими заострёнными зубами
- 88 Защитная оболочка из-под яйца размером с кулак
- 89 Медное кольцо с гравировкой «моё» на внутренней стороне

**к100 Безделушка**

- 90 Стекланная ампула с неоновозелёной жидкостью
- 91 Повязка на глаз с вышитым на ней священным символом
- 92 Отрезанный большой палец ноги ногтём, который продолжает расти
- 93 Сильно отредактированный дневник
- 94 Перчатка с вышивкой в виде рта на ладони
- 95 Богато украшенный, но пустой ковчег из серебра и потрескавшегося стекла
- 96 Керамическая фигурка кошки с большим количеством глаз
- 97 Смятый бумажный билет с надписью «Никому»
- 98 Электрумная монета с вашим лицом на аверсе
- 99 Сморщенная голова гремишки, которая подёргивается, когда кто-то когда кто-то поблизости накладывает заклинание
- 100 Амулет, выполненный в виде солнца с расходящимися лучами, с красным камнем в центре





Вражда между тёмными лордами Страдом Фон Заровичем и Азалином Рексом уходит вглубь веков сквозь бесчисленные домены

## СОЗДАНИЕ ДОМЕНОВ УЖАСА

**Р**АВЕНЛОФТ — ЭТО МЕСТО, ГДЕ ВАШИ КОШМАРЫ способны обрести необузданную силу, где всё, что вы только можете себе представить в минуты ужаса или отчаяния, оживает среди пугающих Туманов. Сеттинг состоит из бесчисленных множеств изолированных доменов, каждый из которых, которые идеально воплощают особые кошмары. Создав свой собственный домен, вы сможете объединить легендарных злодеев, неожиданных чудовищ и мрачную обстановку в единое целое, связанное таинственными Туманами и погребённое заживо внутри ваших любимых жанров ужасов.

В этой главе рассказывается о том, как создавать такие домены, начиная с описания Тёмного лорда — сердца каждого царства порока. Подробные описания различных жанров ужасов направят и вдохновят вас на творчество.

## СОЗДАНИЕ ТЁМНОГО ЛОРДА

Домены — это извращённое отражение зла, которое заключено в них. У каждого из них одно предназначение: это тюрьма, созданная для пыток определенного злодея. Чтобы создать домен ужаса, необходимо сначала придумать его главного антагониста и пленника — Тёмного лорда. В следующих разделах подробно описано, как создать Тёмного лорда, противоположного вашим персонажам и способного стать центральным противником в ваших хоррор-приключениях.

## ЗЛОВЕЩИЕ ОТРАЖЕНИЯ

Воспоминания, желания, ошибки и злые дела Тёмных лордов порождают искаженные земли, обитателей и особенности домена. Впрочем, вы не должны создавать их на пустом месте. При создании Тёмного лорда учтите, что корни его злобы лежат в конфликте с персонажами ваших игроков. Точно так же, как Тёмный лорд служит источником вдохновения для домена, персонажи игроков могут стать источником вдохновения для Тёмного лорда. Пусть Тёмный лорд станет зловещим отражением этих персонажей. Если вы хотите использовать эту связь, попросите игроков создать персонажей, а затем вовлеките их в процесс создания Тёмного лорда следующими способами:

**Отражение характера.** Спросите своих игроков, какие черты характера, идеалы, привязанности и слабости их персонажей нравятся им больше всего. Запросите по крайней мере две любимых черты от каждого игрока. Запишите их. Если персонажами играют уже некоторое время, попросите игроков обновить описание в соответствии с тем, каковы их персонажи сейчас.

**Гротескные отражения.** Искажите выбранные игроками черты до крайности, например: превратите «Я идеализирую конкретного героя своей веры и постоянно ссылаюсь на его поступки и свершения» в «Я одержим героем своей веры,

и я должен быть в точности таким же, как он, чтобы занять его место». Чем сильнее вы исказите черту, тем лучше.

**Противоположные отражения.** Запишите черты, противоположные выбранным игроками, в частности такие, из-за которых персонажи захотят вступить в конфликт с Тёмным лордом. Например: превратите «Я идеализирую конкретного героя своей веры и постоянно ссылаюсь на его поступки и свершения» в «Я ненавижу конкретного героя и его последователей, и докажу лицемерие его поступков и свершений». Чем резче контраст, тем лучше.

Воспользуйтесь этими гротескными и противоположными отражениями в качестве вдохновения для создания своего Тёмного лорда. Создавая своего Тёмного лорда на основе интимных черт, взятых у персонажей, вы создадите ощущение, что они заточены в общем ночном кошмаре. Взаимодействуя с Тёмным лордом, зеркально отражающим их, персонажи осознают, как легко они сами могут стать такими злодеями.

## ПРОШЛАЯ ЖИЗНЬ

Тёмные лорды — это не бездумные машины для убийств; это полноценные, но чудовищные личности. В двух словах опишите, кем был Тёмный лорд до того, как стал неисправимым злодеем. Пусть вас вдохновит мысль, что Тёмный лорд служит отражением персонажей игроков. Вы также можете заглянуть в раздел «Жанры ужасов» и посмотреть, подходит ли какой-либо из них для вашего Тёмного лорда. После ответьте на следующие вопросы.

- Где был Тёмный лорд до того, как Туманы забрали его?
- Была ли у Тёмного лорда семья?
- Тёмный лорд родом из семьи угнетенных, угнетателей или и тех, и других?
- Какое детство было у Тёмного лорда?
- О ком заботился Тёмный лорд?
- Кто заботился о нём самом?
- Кто причинил боль Тёмному лорду?
- Чьей любви и уважения жаждал Тёмный Лорд?
- Какие у него были ценности?

Обратитесь к «Руководству Мастера» или к разделу «Это ваша жизнь» в «Руководстве Занатара обо всем», чтобы найти дополнительные источники вдохновения для создания мотивации вашего Тёмного лорда.



## Тёмные лорды из Тарокки

Если у вас есть гадальная колода Тарокка, подробно описанная в главе 4 и фигурирующая в приключении Проклятие Страда — попробуйте использовать силу судьбы для формирования образа созданного вами Тёмного Лорда. В процессе создания Тёмного Лорда и домена в этой главе на каждом этапе принятия решения вытяните из колоды карту, которая поможет вам сделать выбор. Обратите внимание на имя, расположение и масть вытянутой карты. Перевернутая карта означает противоположность её первоначальному значению.

## Порочная натура

Подробное описание личности Тёмного лорда придает ему индивидуальность, которая будет служить его мотивацией в ваших приключениях. Для этого наделите его идеалами, привязанностями и слабостями, аналогично тем, которыми вы можете наделять любого НИП, как подробно описано в разделе «Создание персонажей мастера» в *«Руководстве Мастера»*.

**Идеал.** Одним предложением опишите то, что важно для Тёмного лорда и определяет его основные действия.

**Привязанность.** Одним предложением опишите человека, место или предмет, который важен для Тёмного лорда. Избегайте привязанностей, основанных только на силе; сила не является самоцелью, сила — это средство для создания привязанности.

**Слабости.** Одним предложением опишите, как личность Тёмного лорда заставляет его действовать против собственных интересов, особенно в стремлении реализовать свои привязанности и мечты. Часто слабости — это деструктивное поведение или негативные эмоции, такие как

страх, ненависть, неуверенность в себе, ревность, безумие, одержимость, эгоизм, стыд, которые становятся причиной формирования иррациональной склонности, вредящей Тёмному лорду или другим. В качестве альтернативы вы можете выбрать или случайным образом определить слабость из таблицы «Роковые слабости».

## Роковые слабости

### к10 Слабость

- 1 Если кто-то начнет сомневаться во мне, я не останусь, пока не стану его другом, а затем предам его.
- 2 Чужие заботы утомляют меня, и я предпочитаю, чтобы мои подручные справились с этим сами.
- 3 Я всегда прав, и любой, кто с этим не согласен, будет вычеркнут из моей жизни.
- 4 Я сделаю всё, что угодно для тех, кто любит меня, даже если это причинит кому-то боль.
- 5 Я перестал сопротивляться своим пагубным привычкам и предаюсь им, как только появляется возможность.
- 6 Я скорее буду испытывать праведный гнев из-за проблем, чем решать их.
- 7 Я считаю, что окружающие, даже самые верные союзники, лгут мне, поэтому я часто проверяю их преданность.
- 8 Я испытываю не любовь, а лишь властную одержимость, возводя объект привязанности на пьедестал.
- 9 Увидев что-то бесценное или редкое, я пожертвую всеми своими убеждениями и привязанностями, чтобы обладать этим.
- 10 Я не доверяю «чистым сердцам» и докажу всем их поклонникам, насколько они уродливы внутри.

## Без права на искупление

Тёмные лорды — точно не святые души, осуждённые по ошибке. Если Тёмные Силы чувствуют особую предрасположенность человека ко злу, то они способны неявно подтолкнуть его к преступлению, но никогда не заставляют нас действовать против воли. В тот момент, когда мрак внутри злодея созревает, Тёмные Силы поглощают его навсегда.

Когда вы создаете вашего Тёмного лорда, обдумайте глубину его величайшего злодеяния и то, что делает его более значимым, омерзительным или поэтичным в сравнении с большинством преступлений. Аспектами данного злодеяния могут служить следующие элементы:

**Злые поступки.** Тёмные силы считают поступок злонамеренным, если он совершен намеренно, умышленно, беспричинно, успешно и — самое главное — причинил значительный вред. Несчастные случаи, самооборона, поступки, совершённые по принуждению или под давлением, не считаются злыми поступками. На раннем этапе создания персонажа подумайте, какие преступления совершил ваш Тёмный лорд, и вернитесь к этим деяниям, прорабатывая детали злодея.



**Пострадавшие.** Люди, пострадавшие от Тёмного лорда, должны выглядеть настоящими. Дайте им имена. Наделите их самостоятельностью и не превращайте в жертв или реквизит. Люди, пережившие зло Тёмного лорда, могут стать частью истории Тёмного лорда, ключом к исправлению его ошибок или союзниками, присоединившимися к персонажам игроков. Подумайте, насколько были важны отношения Тёмного лорда с этими персонажами, и как они изменились.

**Непоправимое.** Как только Тёмные Силы овладевают злой личностью, её судьба предрешена. Перед полным погружением во тьму у него есть шанс искупить свою вину — но лишь в том случае, если он действительно возьмет на себя ответственность, исцелит раны, которые нанёс, и встанет на путь исправления. Но если стать Тёмным лордом, будет слишком поздно. Обдумайте, был ли у вашего Тёмного лорда шанс искупить свою вину и какое решение привело к его нынешней участи.

## РАЗВИТИЕ ОБРАЗА ТЁМНОГО ЛОРДА

Злодеи становятся Тёмными лордами не из-за того, кем они были, а из-за того, что сделали. Развивая историю Тёмного лорда, решите, какие действия он совершил, кому причинил вред, как Тёмные Силы вдохновляли его, и какую цену ему пришлось заплатить. Опишите причины, стоящие за злодеяниями, включая идеалы, привязанности и слабости.

При создании предыстории вашего Тёмного лорда ответьте на следующие вопросы:

- Каким было первое порочное деяние, совершённое Тёмным лордом? Какой идеал послужил причиной этого поступка?
- Получил ли Тёмный лорд награду или славу за содеянное зло? Вдохновило ли это его на новые преступления? Была ли эта награда заслужена или оправдана?
- Повторил ли Тёмный лорд злой поступок или совершил ли что-то более ужасное, чтобы удовлетворить свои эгоистичные желания?
- Осознавал ли будущий Тёмный лорд, что потеряет надежду на искупление, поддавшись своей слабости и совершая новые отвратительные поступки?
- После какого ужасающего злодеяния Тёмного лорда отвергли семья и друзья? По мнению Тёмного лорда, это было оправданно или необоснованно? Как он отреагировал?
- Когда и каким образом эти деяния привлекли внимание Тёмных Сил?
- Как Тёмные силы воспользовались действиями Тёмного лорда, чтобы создать идеальный домен для его заключения?

## ЧУДОВИЩНАЯ ТРАНСФОРМАЦИЯ

У некоторых Тёмных лордов есть особенности, делающие их похожими на чудовищ. Возможно, Тёмный лорд изначально был сверхъестественным существом или он получил свой облик и связанные с ней силы благодаря своим деяниям или проклятью. Может быть, он получил сверхъестественные способности, заключив договор с Тёмными Силами или прибыв в свой домен.

Обдумайте, насколько чудовищен облик вашего Тёмного лорда, и в нескольких предложениях опишите, как он его получил. Вы также можете совершить бросок или выбрать вариант из таблицы «Чудовищная трансформация», чтобы наделить Тёмного лорда чертами чудовища. Тёмные дары в главе 1 служат примерами обликов и сил, которыми может обладать Тёмный лорд. В любом случае решите, как эта трансформация отражает злую натуру Тёмного лорда.

## ЧУДОВИЩНАЯ ТРАНСФОРМАЦИЯ

### к10 Трансформация

- 1 Тёмный лорд теряет свой голос, и теперь сказанные им слова проявляются на коже в виде рубцов.
- 2 Предмет, украденный или использованный Тёмным лордом в ужасном преступлении, становится частью его тела — это может быть крупный драгоценный камень, символ власти или доспех.
- 3 Глаза Тёмного лорда вылезают из глазных отверстий подобно щупальцам слизняка, языкам змей или на металлических кабелях.
- 4 Самые болезненные воспоминания Тёмного лорда визуально повторяются в отражениях вокруг или среди иллюзорных проекций.
- 5 Тёмный лорд обретает идеальную, но созданную из неорганического материала форму, внушающую другим ужас.
- 6 Тело Тёмного лорда распадается, оставив после себя только бьющееся сердце, ожившую руку, кровавый сгусток или нервную систему, которая должна найти себе нового временного носителя.
- 7 Изо рта, пальцев или пор Тёмного лорда сочатся клубы благовоний, ядовитого газа, дыма или вылетают полчища насекомых.
- 8 Тёмный лорд обретает облик того, кому он причинил вред, а его истинный облик раскрывается в определенное время, в отражении или при определённом освещении.
- 9 Тёмный лорд разделяется на нескольких существ, которые представляют его в разные моменты жизни.
- 10 Тёмный лорд превращается в любое чудовище из главы 5 или «Бестиария», но сохраняет свои воспоминания и разум.

## РОЖДЕНИЕ ТЁМНОГО ЛОРДА

После того, как Тёмный лорд совершил непоправимое, Туманы забирают его — а может и местность вокруг него — в домены Ужаса. На этом этапе вы должны представлять, кем является ваш Тёмный лорд, что он совершил, какое зло он сотворил и как привлёк внимание Тёмных Сил. Проработайте детали, вернувшись к идее о том, что Тёмный лорд служит отражением персонажей ваших игроков, а так же к разделу «Создание персонажей Мастера» в «Руководстве Мастера».

Теперь жизнь Тёмного лорда изменится, и он станет пленником собственного домена.

## СОЗДАНИЕ ДОМЕНА

Рекомендации из этого раздела помогут вам создать собственный уникальный Домен Ужаса. Особенности этого сеттинга должны служить отражением Тёмного лорда этого домена, его зла и мучений. Воспользуйтесь разделом «Жанры ужасов», приведенных в этой главе далее, или своими собственными мрачными фантазиями в поисках вдохновения для создания кошмарного домена.

### Тени Тёмного лорда

В сердце каждого домена Ужаса скрывается Тёмный лорд. В этих краях все вдохновлено Тёмным лордом, создано специально для него. Некоторые из доменов — мрачные руины, отражения былой славы, другие — царства радости, где Тёмный лорд всегда будет чужим, а прочие являются воплощением всего, к чему Тёмный лорд когда-то стремился, и не менее ужасны.

В домене Тёмного лорда часто встречаются образы, звуки и запахи, служащие постыдным и болезненным напоминанием о его нечестивом прошлом. Начните создание вашего домена с выбора трёх злых деяний, совершённых вашим Тёмным лордом. Выбирайте те, которые лучше всего дополняют персонажей игроков и не вступают в конфликт с оговоренными в нулевой сессии границами (см. «Подготовка к хоррору» в главе 4). Представьте место действия каждого преступления, а затем ответьте на следующие вопросы:

- Что можно услышать, находясь в соседней комнате или на некотором расстоянии от места действия?
- Какой запах стоял во время преступления и после него?
- Какие цвета и элементы декора привлекают внимание сразу или впоследствии?
- Какие фигуры, символы или украшения привлекают взгляд?
- Что скрывается во тьме или проявляется на свету?
- Происходят ли какие-то внезапные или невидимые движения, бросающиеся в глаза?
- Кто присутствует на месте преступления?
- Как они дышат?
- Что они чувствуют или о чем размышляют? Причины кроются в произошедшем или в чём-то совершенно другом?
- Разговаривают ли они? Относится ли разговор к месту действия или не связан с ним?
- Где происходит действие?
- Что будет напоминать о злодеянии, когда оно свершится?
- Какие знаки грядущего были предсказаны или не замечены?

Обдумав эти вопросы, запишите свои ответы и взгляните на них. Отметьте то, что могло бы стать жутким воспоминанием. В процессе создания домена вернитесь к этим деталям в поисках вдохновения.

## БЕСКОНЕЧНЫЕ МУКИ

В каждом домене существуют механизмы страданий родом из прошлого Тёмного лорда, гарантирующие, что самое желанное для него всегда будет в поле зрения, но вне досягаемости. Несмотря на фактическое бессмертие Тёмного лорда, его характер никогда не меняется, а раны не заживают. Ниже представлены причины, по которым мучения Тёмного лорда не могут быть проигнорированы и занимают главное место в истории домена:

**Возвращение без смерти.** Погибшие в домене возвращаются как реинкарнации, обречённые повторить свою прежнюю жизнь.

**Бесконечные циклы.** Тёмный лорд наставляет других на порочном пути, надеясь обрести преемника или воссоздать того, кого потерял. Несмотря на заботу и опеку, подопечный Тёмного лорда никогда не сможет удовлетворить его ожидания.

**Последний вздох.** Нависла угроза, способная сокрушить Тёмного лорда и его домен, и она уже близко. У Тёмного лорда нет времени на передышку от череды катастроф, вызванной его собственными решениями.

**Упорное невежество.** Тёмный лорд проклят неспособностью учиться на ошибках прошлого и осознавать собственные недостатки, но снова и снова убеждает раз он убеждает себя, что в этот раз всё будет иначе.

**Ужасающие напоминания.** Домен наполнен символическими напоминаниями о неполноценности Тёмного лорда. Если символы остаются непонятыми, призраки из прошлого являются Тёмному лорду, чтобы мучить его.

**Несбыточная надежда.** Предмет желания Тёмного лорда (зачастую это — его привязанность) настоящий и тривиальный, но всё ещё недостижим для него. Это порождает в Тёмном лорде надежду, которой он не способен сопротивляться, отрицать или игнорировать. Более того, присутствие желаемого провоцирует его, побуждая действовать иррационально.

### ОПИСАНИЕ ДОМЕНА

Сооружения, природа и примечательные места домена напоминают о гнусном прошлом Тёмного лорда. Разрабатывая эти детали, выполните следующие шаги:

**Определите местность.** Выберите места, подходящие для сеттинга, из прошлого вашего Тёмного лорда, или черпайте вдохновение из таблиц по сеттингам в разделе «Жанры ужасов» далее этой главы.

**Комбинируйте места и детали.** В нескольких предложениях опишите, как именно искажены наиболее значимые места домена, с учетом ответов на вопросы в разделе «Тени Тёмного лорда». Соединяйте противоположности, например, что-то жуткое с чем-то милым, мёртвое с живым, угрожающее с безопасным. Смешивайте детали в неожиданных вариациях, и чем более это будет неестественно или отталкивающе, тем лучше.



ЛАРИСА СНОУМЕЙН ПУТЕШЕСТВУЕТ НА БОРТУ СВОЕГО КОРАБЛЯ «РЕЧНАЯ ТАНЦОВЩИЦА» ПО НЕСКОНЧАЕМЫМ ДОМЕНАМ, ВЕДОМАЯ СУДЬБОЙ И ПЕСНЕЙ

**Рационализируйте и нормализуйте.** Придумайте оправдания, с помощью которых жители домена делают вид, что все нормально. Как можно разумно объяснить их сюрреалистичные переживания? Они утверждают, что кровавые реки алые из-за природных отложений глины, дьявольские огни на болоте — не что иное, как болотный газ, а нынешний граф-отшельник — потомок первого одиноко живущего графа, владеющего этими землями. Вероятно, многие из обитателей домена являются созданиями Тёмных Сил, и домен для них — единственный известный мир. Но насколько должна измениться логика и психика чужака, чтобы он смог спокойно спать по ночам?

## ОСОБЕННОСТИ КУЛЬТУРЫ

Создавая свой домен, определитесь с культурой и тем, каким образом она возникла в этой трагической обстановке. Какая культура сильнее всего нарушит спокойствие Тёмного лорда: исконная со знакомыми ограничениями, которым он противостоял или был чужд, или совершенно незнакомая и чужеродная для него? Хотя культура домена может быть вдохновлена фантастическими или историческими примерами, помните, что домен не является реалистичной и логически обоснованной конструкцией. Домены — это отблески неподвижного и часто преувеличенного или искаженного Тёмным лордом восприятия времени, места или ситуации. Обитатели домена не способны к развитию и достижению своих целей. Жестокая инквизиция домена в настоящее время не приблизилась к искоренению зла, как и тысячу лет назад. В этом нет ничего удивительного; ничего не меняется

так как силы внутри домена деформируют реальность, сохраняя статус-кво.

Чтобы получить представление о культуре вашего домена, ответьте на следующие вопросы:

- Чего боится эта культура?
- Какие табу в данной культуре?
- Что здесь в дефиците и как жители с ним справляются?
- Кому или чему вредит эта культура?
- Как в этой культуре относится к чужакам?
- Какие ценности данной культуры поддерживаются не всеми обитателями домена?
- Какие черты культуры гротескны, пародийны или иным образом нереалистичны?
- Как культура борется с переменами?
- Каково отношение большинства к Тёмному лорду?

Не заикливайтесь на деталях быта. Неважно, каким образом деревня в домене бесконечной ночи выращивает урожай, важно то, что запасы почти на исходе. Такие подробности отходят на задний план, поскольку ваши приключения сосредоточены на более захватывающих угрозах, и могут быть объяснены ужасом мироздания: да, в этом месте вообще нет смысла, но тем не менее оно существует.

В качестве конкретного примера рассмотрим домен Баровия в главе 3. Каждый деревенский житель в Баровии считает неразумным жить в тени замка Равенлофт, и всё же обитатели не пытаются переехать и даже не представляют себе жизнь где-то ещё. Жизнь такая, какой она всегда была и не станет лучше. Всё может стать лишь ещё хуже.

## ЧУДОВИЩА

У каждого чудовища, будь то призраки, свежеватели разума, вервольфы, есть своя история. Обдумайте, какие чудовища дополняют историю Тёмного лорда, а какие противостоят ей. В нескольких предложениях опишите, какие чудовища олицетворяют зло Тёмного лорда, а какие противостоят его планам. Например, Тёмному лорду-безумному учёному могут служить мясные големы и ползающие руки, а противостоят ему могут дриады и призраки, пострадавшие от его экспериментов. Для вдохновения обратитесь к разделу «Тени Тёмного лорда» и вашим ответам на упомянутые там вопросы, а также к таблицам чудовищ в разделе «Жанры ужасов» далее в этой главе.

## ТУМАННЫЕ ГРАНИЦЫ

В нескольких предложениях опишите, как Туманы Равенлофта действуют в вашем домене. Они могут быть практически такими же, как описано в начале главы 3, или они могут стать отражением сущности Тёмного лорда. Ответьте на следующие вопросы:

- Какие силуэты, звуки и запахи появляются в Тумане?
- Ведут ли себя Туманы каким-то предсказуемым образом?
- Какие истории жители домена рассказывают о Туманах? Приписывают ли Туманам определенный характер?
- Где, кроме границ домена, появляются Туманы?
- Каким образом Тёмный лорд использует Туманы, чтобы закрыть границы своего домена (подробнее описано в главе 3)?

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Истории Тёмного лорда и его владений крепко переплетены. Как только вы получите представление о вашем Тёмном лорде и общей картине его владений, продумайте типы столкновений и приключений, которые произойдут на этой земле. Для вдохновения обратитесь к таблицам сюжетов в разделе «Жанры ужасов» далее в этой главе и продумайте следующие элементы сюжета.

**Невольная аудитория.** Определите детали домена или Тёмного лорда, которые привлекут внимание персонажей. Является ли это вопросом времени или чем-то срочным? Что может указать героям на более серьезные угрозы или прошлое Тёмного лорда? Как эта угроза связана с поисками того, что жаждет Тёмный лорд? Придумайте тех, кто нуждается в помощи персонажей и сможет привести их к глубинам тайн.

**Детализируйте ключевые локации.** Кратко опишите различные места, подходящие для приключений, где герои будут противостоять угрозам со стороны Тёмного лорда. Для вдохновения обратитесь к таблицам сеттинга и мест приключений в разделе «Жанры ужасов» далее в этой главе или к разделу «Области сверхъестественного» в *Котле Таши со всякой всячиной*.

**Роли второго плана.** Обдумайте, какие типы персонажей поддерживают Тёмного лорда, делают его опаснее или противостоят ему. Как персонажи реагируют на изменение ситуации с Тёмным лордом к худшему: в качестве его преданных сторонников или жертв трагедии? Запишите три типа персонажей, связанных с Тёмным лордом, и три не связанных. Обрисуйте этих персонажей в общих чертах, возможно отметив только их профессии или роль в приключениях. Вы можете подробнее описать их по мере того, как ваши приключения обретут форму.

**Запутывание героев.** Тёмный лорд способен мгновенно почувствовать пришельцев, прибывших в его владения, в то время как у героев нет надежных средств опознания Тёмного лорда. Определите, почему Тёмный лорд интересуется персонажами. В таблице «Связи с Тёмным лордом» приведены примеры таких взаимоотношений.

**Взаимодействие с Тёмным лордом.** Опишите ситуации, которые позволят персонажам игроков и Тёмному лорду общаться без мгновенного перехода к насилию. Для вдохновения используйте таблицу «Связи с Тёмным лордом».

## СВЯЗИ С ТЁМНЫМ ЛОРДОМ

### к8 Связь

- 1 Персонаж напоминает Тёмному лорду о его привязанности, страсти или любви.
- 2 У персонажа такой же недостаток, как у Тёмного лорда.
- 3 Тёмный лорд и персонаж чувствуют дух товарищества из-за общего идеала.
- 4 Тёмный лорд считает, что он может обучить персонажа, сделав его своим учеником или наследником.
- 5 Персонаж — это реинкарнация возлюбленного Тёмного лорда или его убийцы.
- 6 Тёмный лорд убеждён, что персонаж — это ключ к окончательному достижению его желания.
- 7 Тёмный лорд сразу обращает взор на персонажа и стремится подражать ему до мрачных крайностей.
- 8 Персонаж — это реинкарнация более молодой версии Тёмного лорда до его падения.

## ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ТЁМНЫМ ЛОРДОМ

### к8 Столкновение

- 1 Тёмный лорд обещает предоставить персонажам желаемое, если они примут его приглашение на ужин.
- 2 Тёмный лорд связывается с персонажами через письма или сны.
- 3 Тёмный лорд встречается персонажей под видом безобидного жителя или животного.
- 4 Тёмный лорд встречается с персонажами на церемонии, похоронах или свадьбе, где насилие неприемлемо.
- 5 Тёмный лорд встречается персонажей на городском рынке, фестивале, в храме или библиотеке, в окружении толпы невинных.
- 6 Тёмный лорд овладел телом того, о ком заботятся персонажи.
- 7 Тёмный лорд овладел телом одного из персонажей.
- 8 Тёмный лорд приглашает искателей приключений на переговоры, обещая мирное разрешение конфликта.



## ПАДЕНИЕ ДОМЕНА

Как только вы определитесь с вашим доменом и Тёмным лордом, продумайте кульминацию вашего приключения.

Вероятно, просто победить Тёмного лорда в бою не получится. В чем же заключается его слабость? В паре предложений опишите эту слабость, где она находится в домене, как Тёмный лорд пытается скрыть свою ахиллесову пяту, а также как искатели приключений смогут воспользоваться ей, чтобы одолеть Тёмного лорда.

Затем, в случае поражения Тёмного лорда подумайте над тем, что произойдет дальше, и как это отразится на персонажах игроков. Ответьте на следующие вопросы:

- Может ли Тёмный лорд умереть навсегда?
- При каких обстоятельствах он может вернуться?
- Что произойдет с его доменом?
- Взойдет ли новый Тёмный лорд?
- Исчезнет ли домен навсегда?
- Смогут ли персонажи спастись из домена?
- Вернутся ли персонажи домой или отправятся в другой домен?

## ДАЙТЕ ВОЛЮ СВОЕМУ УЖАСУ

На этом этапе у вас накопилось достаточно информации о вашем Тёмном лорде, домене, типах приключения, в которых вы сможете участвовать, и сложилось общее представление о том, как победить злодея. Просматривая свои заметки, продумайте, как вы сможете установить связи между элементами, представить повторяющиеся мотивы и потенциально предсказать обстоятельства, на которых сосредоточены ваши приключения. Не стоит думать, что вам нужны ответы на все вопросы о Тёмном лорде или домене; многие из этих подробностей можно уточнить по ходу приключения, сфокусировавшись на элементах, к которым тяготеют ваши игроки.

Теперь, когда у вас есть набросок вашего Тёмного лорда и домена, просмотрите следующий раздел «Жанры ужасов». Детали этого раздела помогут вам добавить захватывающие и шокирующие подробности в ваши творения, которые вы готовы обрушить на ничего не подозревающих персонажей.

## ЖАНРЫ УЖАСОВ

В этом разделе описываются несколько поджанров ужасов, общих элементов для определенных типов страшных историй, которыми вы можете воспользоваться в поисках вдохновения для создания собственных Тёмных лордов и Доменов Ужаса. В этих разделах содержатся советы по созданию чудовищ, злодеев и пыток Тёмных лордов, сеттингов, мест приключений; сюжетов, напоминающих страшные истории, фильмы и игры, характерные для этих жанров; а также таблицы с вдохновением для всего вышеперечисленного. Не стесняйтесь комбинировать и сочетать разные жанры, создавая свои собственные уникальные ужасающие приключения.

Списки чудовищ, представленные в этом разделе, ссылаются на существ, упомянутых в главе 5 этой книги (*VGR*) и «Бестиарии» (*ММ*). Вы сможете найти примеры полностью детализированных Тёмных лордов и доменов, для которых характерны эти жанры, в главе 3.



## БОДИ-ХОРРОР

Жанр боди-хоррора описывает всеобщий страх: дефекты в нашей собственной анатомии. Мы редко думаем о том, что происходит у нас под кожей. Мы понимаем, что внутренние органы работают гармонично: сердце бьется, лёгкие качают воздух, а желудочно-кишечная система трудится, чтобы обеспечить нас питательными веществами. Но мы не задумываемся о мелочах. Например, есть ли зародыши паразитов в нашем мозге? С какой стадией цирроза мы можем внезапно столкнуться? Как глубоко опухоли поражают те части нашего тела, которые мы надеемся никогда не увидеть?

Создавая приключения в жанре боди-хоррора, воспользуйтесь этой неосведомленностью. Сосредоточьтесь на непредсказуемости плоти. Оттолкнитесь от осознания того, что кажущееся крепким здоровье может быть иллюзией. Мы не священные животные. Возможно, прямо сейчас внутри нас быстро размножаются голодные и злобные паразиты.

Кроме того, при создании домена боди-хоррора учитывайте следующие характерные особенности:

- Физические трансформации — это обыденное явление, которое может затронуть не только тело. Предметы, архитектура и природа могут быть очеловечены самым ужасающим образом.
- Персонажи страдают от физических отклонений или чрезмерного развития, будь то органы, лишние конечности или неестественная плоть.
- Хотя кровь обычно занимает центральное место в боди-хоррорах, часто она лишь побочный эффект историй о страхе перемен, непохожести, смерти, физического вреда, болезни и прочего.
- Боди-хоррор не обязан быть грязным. Обмен телами, окаменение или даже обретение идеальной формы — всё возможно в этом жанре.
- Исторически в жанре преобладает изображение инвалидности как чего-то чудовищного. Будьте внимательны к таким сюжетным ходам и избегайте их.

## ЧУДОВИЩА БОДИ-ХОРРОРА

Любое чудовище может стать центром сюжета боди-хоррора. Выясните, чего ожидают ваши игроки, чтобы исказить ожидания. Уравновешенный эльф, оказавшийся лишь оболочкой, управляемой разумными червями, может напугать не хуже, чем любой сверхъестественный ужас.

Ряд чудовищ может быть использован без изменений. В их число входят разные паразитические звери, абберрации, нежить и другие существа с необычной пищеварительной системой или странными репродуктивными циклами.

## ЧУДОВИЩА БОДИ-ХОРРОРА

ПО	Существо	Источник
1	Мертвионетка [carrionette]	VGR
2	Бормочущий ротовик [gibbering moulder]	MM
3	Ловчий падальщик [carrion stalker]	VGR
3	Доппельгангер [doppelganger]	MM
4	Чёрная слизь [black pudding]	MM
4	Стригой [strigo]	VGR
5	Мясной голем [flesh golem]	MM
5	Красный слаад [red slaad]	MM
6	Медуза [medusa]	MM
6	Сгусток зомби [zombie clot]	VGR
8	Дьявол цепей [chain devil]	MM
10	Аболет [aboleth]	MM

## ЗЛОДЕИ БОДИ-ХОРРОРА

В этом жанре злодеи часто предстают трагическими фигурами: наследники, выросшие в семье каннибалов, пленники, пережившие некую насильственную метаморфозу, учёные, стремящиеся обратить смерть вспять, и ученые мужи, зашедшие слишком далеко в погоне за знаниями.

## ЗЛОДЕИ БОДИ-ХОРРОРА

### к10 Злодей

- 1 Брошенный гомункул, созданный по образу и подобию ребёнка своего создателя, а теперь разлагающийся в одиночестве
- 2 Учёный, перенесший супруга в свое тело в надежде сохранить ему жизнь
- 3 Бурлящая грибная масса, становящаяся все более сознательной с каждой поглощенной разумной жизнью
- 4 Ангел-хранитель, одержимый мерзкой кровью убитых им демонов
- 5 Стареющий король, одержимый созданием нового тела, чтобы его правление продолжалось бесконечно
- 6 Опухоль, одержимая сознанием мёртвого некроманта, стремящегося восстановить свое тело
- 7 Монарх, который во чтобы то ни стало кормит своих детей-людоедов
- 8 Жрецы забытого бога, пытающиеся воскресить свое божество из плоти верующих
- 9 Дом, который помнит своих жильцов и делает всё, чтобы вернуть их
- 10 Скорбящий владелец похоронного бюро, превращающий лицо каждого попавшего к нему покойника в лицо своей утраченной любви

## МУЧЕНИЯ В БОДИ-ХОРРОРЕ

В этом жанре Тёмные лорды черпают свою силу в биологических изменениях или получают способности, с помощью которых утоляют свои аппетиты. Корни их мучений лежат в физиологии и — довольно часто — в чрезмерном и неконтролируемом развитии.

### МУЧЕНИЯ В БОДИ-ХОРРОРЕ

#### к8 Мучение

- 1 Тело Тёмного лорда покрыто никогда не закрывающимися глазами, не позволяющими ему уснуть.
- 2 Тёмный лорд страдает от постоянно растущих опухолей в органах. Они сдавливают тело, расширяясь за его пределы.
- 3 На теле Тёмного лорда находится ненасытный рот, воющий, пока его не накормят.
- 4 Тёмный лорд не способен контролировать свое превращение в зверя и обратно.
- 5 Голоса тех, кому Тёмный лорд причинил зло, постоянно кричат внутри него.
- 6 Тёмный лорд ежедневно страдает от непрерывного чудовищного голода.
- 7 Тёмный лорд обречен вечно вынашивать кладки яиц, порождающих рои насекомых.
- 8 У Тёмного лорда есть инородные конечности, разрывающие его на части, а затем вновь сшивающие по кусочкам.

## СЕТТИНГИ БОДИ-ХОРРОРА

Действие боди-хоррора может происходить как в обыденных декорациях, так и в вызывающе тревожных местах.

### СЕТТИНГИ БОДИ-ХОРРОРА

#### к8 Сеттинг

- 1 Страна красных мышц с кровотокающими глазами, вживленными в обвитые волосами деревья.
- 2 Мир, в котором дома и здания созданы из плоти.
- 3 Обычный домен, если не считать обилия чёрных волос, пряди которых шевелятся даже при отсутствии ветра.
- 4 Зброшенный район, дома в котором состоят из многочисленных мимиков.
- 5 Океан левиафанов-нежити, которые движутся несмотря на вываливающиеся из их разорванных тел внутренности.
- 6 Лес чёрных сосен, увешанных телами.
- 7 Скотобойня, которая внутри больше, чем снаружи, полная ожидающих резни молчаливых жертв
- 8 Система подземных туннелей, в стенах которых присутствуют вкрапления в виде останков или мумифицированных органов.

## МЕСТА ПРИКЛЮЧЕНИЙ БОДИ-ХОРРОРА

По сравнению с привычной обстановкой, боди-хоррор очень нервнрует - особенно там, где у персонажей нет возможности получить помощь, лечение и подтверждение реальности их мучений.

### МЕСТА ПРИКЛЮЧЕНИЙ БОДИ-ХОРРОРА

#### к8 Места приключений

- 1 Зброшенный корабль, утонувший по таинственным причинам
- 2 По-видимому заброшенная тюрьма, заросшая лозой
- 3 Изобилующие пещерами внутренности мёртвого многоглазого бегемота
- 4 Постоялый двор в долине, тёмный и задымлённый внутри
- 5 Убежище, покинутое всеми, кроме паразитов
- 6 Система склизких пещер, состоящих из чёрной мерцающей породы
- 7 Старая церковь, возведённая прямо над лабиринтом древних туннелей
- 8 Обширный университет, который древнее окружающего города и воспоминаний горожан

## СЮЖЕТЫ БОДИ-ХОРРОРА

Приключения в царствах боди-хоррора часто являются испытаниями на выносливость, независимо от того, пытаются ли игроки продержаться до прибытия помощи, спастись самостоятельно или куда-нибудь сбежать. В ином случае это может быть расследование, в котором герои пытаются раскрыть темный секрет, скрытый за обыденностью происходящего.

### СЮЖЕТЫ БОДИ-ХОРРОРА

#### к8 Сюжет

- 1 Узнать, кто организует местные званые обеды, прежде чем ещё больше эпикурейцев умрут от аутофагии.
- 2 Остановить то, что крадет потроха у городских стражников.
- 3 Узнать причину, по которой дети города превращаются в уродливые статуи.
- 4 Остановить то, что убивает морскую живность и превращает её в чудовищ.
- 5 Покончить с проклятием, которое убивает лесных зверей, трансформирует и оставляет их наполовину гуманоидами.
- 6 Остановить нашествие прежде, чем ещё больше горожан станут инкубаторами для гигантских насекомых.
- 7 Разгадать тайну превращения жителей в сгустки слизи.
- 8 Изгнать исчадий, которые пробрались в город, вселившись в тела недавно умерших жителей.





## ГОТИЧЕСКИЙ ХОРРОР

Готический хоррор — это внутренний, а не внешний страх. Он резко разрушает иллюзию человечности, словно поднося зеркало и говоря: «взгляните на то, кем вы притворяетесь, и кто вы на самом деле». За маской цивилизованности скрывается безнравственность. Под этой тонкой оболочкой светского общества скрывается порок. Разве за всеми признаками утонченности мы все не являемся лишь хищниками и жертвами? Готический хоррор разрушает ложь нашего самообмана, и показывает, что только мы, а не какая-то далекая сущность, являлись и всегда будем являться причиной нашей гибели. Стремление к совершенству приводит нас к обнаружению собственного несовершенства. А наш поиск божественного приводит нас к убеждению, что мы сами являемся богами. Это темы часто встречаются в историях готического хоррора.

Кроме того, при создании домена готического хоррора учитывайте следующие характерные особенности:

- Готические истории включают в себя сильные, преувеличенные эмоции. В этих приключениях часто встречаются романы, соперничество и события, меняющие жизнь.
- Атмосфера и чувство страха служат ключом для достижения готической атмосферы. Поместите свою историю в ветхий особняк, разрушенный собор или другое зловещее место.
- Готические герои обычно добродетельные, очень страстные и мужественные. Найдите способы проверить твёрдость убеждений и морали персонажей.
- Готические злодеи — нераскаявшееся зло, которое не должно быть очевидным. Оставляйте намеки на ужасные секреты вашего злодея, прежде чем полностью раскрыть его сущность.
- Жертвоприношения занимают важное место в готических историях. Дайте персонажам совершить душераздирающий выбор.

## ЧУДОВИЩА ГОТИЧЕСКОГО ХОРРОРА

Существа, вдохновленные трагедией или отвратительным происхождением, подходят для приключений в жанре готического хоррора. Часто чудовища более низкого уровня воплощают детали зла, сил или предыстории более могущественного злодея. Например, стаи летучих мышей предполагают связь вампира с существами ночи, в то время как вервольфы говорят о кровожадной природе вампира.

### ЧУДОВИЩА ГОТИЧЕСКОГО ХОРРОРА

ПО	Существо	Источник
¼	Зомби [zombie]	MM
1	Упырь [ghoul]	MM
2	Горгулья [gargoyle]	MM
2	Верворон [wereraven]	VGR
3	Зелёная капра [green hag]	MM
3	Оборотень [werewolf]	MM
4	Суккуб/инкуб [succubus/incubus]	MM
8	Носферату [nosferatu]	VGR
11	Ифрит [efreeti]	MM
13	Лугару [loup garou]	VGR
13	Вампир [vampire]	MM

## ЗЛОДЕИ ГОТИЧЕСКОГО ХОРРОРА

Злодеи в готическом хорроре изысканные и скромные, пока не раскроют свою истинную натуру. Любая загадочная личность с тёмным прошлым может стать злодеем готического хоррора. Наиболее эффектно, когда поразительная жестокость, аморальность и бессердечность раскрываются постепенно.

### ЗЛОДЕИ ГОТИЧЕСКОГО ХОРРОРА

#### к10 Злодей

- 1 Аристократ-затворник, не являющийся вампиром, но пользующийся этой репутацией, чтобы терроризировать своих вассалов
- 2 Терпимая светская львица, заключившая ужасную сделку с падшими силами, чтобы сохранить свою молодость
- 3 Учёный, одержимый созданием идеального яда, механизма или формы жизни
- 4 Любимый всеми магнат, похищающий простолудинов, чтобы использовать их кровь для ритуалов поддержания своей красоты
- 5 Знаменитость, открыто убивающая невинных, и пользующаяся своим обаянием, чтобы избежать последствий
- 6 Влюбленный в ужасное чудовище, готовый на всё, чтобы оно было сытым и в безопасности
- 7 Богатый наследник, манипулирующий честолюбцами, заставляя совершать их ужасные поступки
- 8 Отравитель, пытающийся управлять историей, убивая конкретных людей
- 9 Художник, который подстраивает жуткие несчастные случаи ради вдохновения и основы для своего творчества
- 10 Охотник на чудовищ, обвиняющий тех, кого он считает грешниками, в том, что они чудовища

## МУЧЕНИЯ В ГОТИЧЕСКОМ ХОРРОРЕ

Самоуничтожение и отвращение к себе лежат в основе злобы готических злодеев независимо от того, предаются ли они порокам или охвачены мизантропией. Эти злодеи жестоко терзают сами себя.

### МУЧЕНИЯ В ГОТИЧЕСКОМ ХОРРОРЕ

#### к8 Мучение

- 1 Душа Тёмного лорда настолько поглощена тенью, что поглощает весь свет, направленный на него.
- 2 Тёмный лорд унаследовал безграничное богатство, но наряды, которые он носит, превращаются в лохмотья, а еда приобретает вкус смолы.
- 3 Тёмный лорд поразительно красив, но местные жители воспринимают его как ужасную тварь.
- 4 Тело Тёмного лорда покрыто татуировками, подробно описывающими его грехи.
- 5 Каждую ночь Тёмный лорд даёт роскошный бал, а днём превращается в свинцовую статую.
- 6 Хор духов следует за Тёмным лордом, безостановочно воспевая его грехи.
- 7 Тёмный лорд безостановочно плачет кровью, чернилами, ядом или расплавленным железом.
- 8 Тёмный лорд знает, как он умрет, и повсюду видит знаки приближающейся гибели.

## СЕТТИНГИ ГОТИЧЕСКОГО ХОРРОРА

Зловещая история, сверхъестественные силы и ледяная кровь атмосфера — вот основные элементы готического хоррора.

### СЕТТИНГИ ГОТИЧЕСКОГО ХОРРОРА

#### к8 Сеттинг

- 1 Город-государство, в котором правители тайно воюют с оборотнями, каргами и вампирами
- 2 Сельская местность, усеянная гигантскими частями доспехов
- 3 Страна, в которой туман скрывает стаи смертоносных зверей
- 4 Остров, на котором жители совершают жертвоприношения, чтобы избежать жутких превращений
- 5 Собор размером с гору, посвящённый предсказанному превращению существа в божество
- 6 Лес вечной ночи, где кровожадные существа соблюдают чудовищное перемирие
- 7 Город, в котором проспекты украшены гипсовыми копиями всех умерших
- 8 Рай для художников, в котором жестокость превозносится, как пугающее, но прекрасное искусство

## МЕСТА ПРИКЛЮЧЕНИЙ ГОТИЧЕСКОГО ХОРРОРА

В центре готических историй часто оказывается заброшенное здание, которое становится прибежищем разврата.

### МЕСТА ПРИКЛЮЧЕНИЙ ГОТИЧЕСКОГО ХОРРОРА

#### к8 Места приключений

- 1 Запретное восточное крыло особняка, где каждую ночь раздаются ужасные звуки
- 2 Замок, где все посетители превращаются в крыс, летучих мышей, пауков и других зверей
- 3 Лаборатория, в которой хранятся части тел, обладающие сознанием своих бывших владельцев
- 4 Скрытая боевая арена, где соперники и любовники сражаются, чтобы доказать силу своих чувств
- 5 Прекрасный сад, где хранители прошлого обретают бессмертие в виде статуй и древних деревьев
- 6 Башня, в которой благородные герои поклялись защищать чудовищного правителя
- 7 Роскошная гостиница, в которой каждую ночь случайный гость захлёбывается собственной кровью
- 8 Дом священника, в витражах которого заточены души набожных людей

## СЮЖЕТЫ ГОТИЧЕСКОГО ХОРРОРА

Поэтическая трагедия, противопоставление добра и зла, а также расплата за злые поступки — мощная основа для сюжетов готического хоррора.

### СЮЖЕТЫ ГОТИЧЕСКОГО ХОРРОРА

#### к8 Сюжет

- 1 Выяснить, почему любой, кто произносит истинное имя принца, немедленно превращается в прах.
- 2 Расследовать исчезновение учёного, известного только по его переписке.
- 3 Помочь раскаявшемуся бессмертному избавиться от столетий болезненных воспоминаний.
- 4 Выследить серийного убийцу, насаживающего своих жертв на один и тот же памятник.
- 5 Покончить с болезнью, которая каждую ночь превращает дворянина в живую куклу.
- 6 Уладить спор между смертными и дьяволами, которые утверждают, что один и тот же ребенок станет их следующим правителем.
- 7 Даровать покой двум духам, приносящим беду любой паре, собравшейся пожениться.
- 8 Найти способ снять многовековое проклятие, чтобы невинным не пришлось добровольно принести себя в жертву.



## ИСТОРИИ О ПРИЗРАКАХ

Истории о призраках относятся к числу наиболее психологически проработанных жанров ужасов. Лишь раскрыв тайны трагедий и ошибок прошлого, герои смогут действительно принести мир силам, застрявшим в страданиях мира живых.

Истории о призраках затрагивают фундаментальные вопросы человеческого существования: природу души, неизбежность смерти, гнет наследия и истории. Духи предстают грубыми инструментами сверхъестественного правосудия, погружающих ответственных за их смерть в ад, где они будут страдать за свои грехи. Они также олицетворяют скорбь и необходимость доводить все до конца, оставаясь в каком-то месте до тех пор, пока не закончат то, что не завершили при жизни.

Кроме того, при создании домена с призраками учитывайте следующие характерные особенности:

- У каждого призрака есть глубокая история, которая рисуется в мельчайших деталях. Простой медальон или портрет могут содержать подсказки, объясняющие присутствие призрака.
- Личные связи придают вес историям о призраках. Придумайте как связать героев с духами непредсказуемым образом, например, не раскрывая тот факт, что злой дух был предком героя.
- Герои — чистые сердцем или ничего не подозревающие люди, чья решимость была поколеблена событиями истории. Ищите способы проверить психологию героев с помощью ваших призраков.
- Героям потребуется поддержка, чтобы успокоить духов. Убедитесь, что способ борьбы с призраками будет найден, когда история будет раскрыта.
- Духи часто бывают злыми, но это не всегда так. Неожиданно появившийся дух может предупредить героев о надвигающейся гибели.

## ЧУДОВИЩА ИСТОРИЙ О ПРИЗРАКАХ

Любое существо, воплощающее или служащее ответом на произошедшую несправедливость или трагедию, хорошо дополняет истории о призраках. Не ограничивайте себя бестелесной нежитью, создавайте собственных призраков. В разделе «Призрачные ловушки» в главе 4 также рассматриваются варианты создания опасных призраков.

### ЧУДОВИЩА ИСТОРИЙ О ПРИЗРАКАХ

ПО	Существо	Источник
½	Мёртвая голова [death's head]	VGR
1	Оживлённый доспех [animated armor]	MM
1	Пёс смерти [death dog]	MM
1	Пугало [scarecrow]	MM
2	Спектр (полтергейст) [specter (poltergeist)]	MM
4	Баньши [banshee]	MM
4	Привидение [ghost]	MM
5	Ревенант [revenant]	MM
6	Предвестник гибели [gallows speaker]	VGR
9	Трент [treant]	MM
10	Дуллахан [dullahan]	VGR

## ЗЛОДЕИ ИСТОРИЙ О ПРИЗРАКАХ

Злодеи в историях о призраках как правило являются духами или местами с привидениями, но также могут быть существами, из-за которых появился призрак.

### ЗЛОДЕИ ИСТОРИЙ О ПРИЗРАКАХ

#### к10 Злодей

- 1 Медиум, приносящий жертвы духам в обмен на власть над ними
- 2 Дух давно умершего убийцы, преследующий таких же жертв, что и при жизни
- 3 Дом с привидениями жестокого главы семьи, который продолжает контролировать своих потомков
- 4 Священник, который обрекает недостойных людей на смерть от рук голодных соборных духов
- 5 Призрачный всадник, проносящийся по деревне и похищающий жертв, которые не верят в легенду о нём
- 6 Неконтролируемый дух, неоднократно появляющийся в кошмарах жертв
- 7 Капризный призрак жертвы аморального случая, мучающий своих жертв ради забавы
- 8 Дух тирана требующий жертвоприношений от деревни, которой он когда-то правил
- 9 Охотник за привидениями, натравливающий призраков на ничего не подозревающих клиентов, а затем требующий плату за изгнание нежити
- 10 Дух злого капитана, скрывающийся рядом с местом кораблекрушения и преследующий проходящие мимо корабли и их команды

## МУЧЕНИЯ В ИСТОРИЯХ О ПРИЗРАКАХ

Будь то живые монстры или призраки, в историях о привидениях Тёмные лорды сами создают свою трагедию.

### МУЧЕНИЯ В ИСТОРИЯХ О ПРИЗРАКАХ

#### к8 Мучение

- 1 Тёмный лорд укрощает духов в своем особняке, но лишь жертвуя своими воспоминаниями
- 2 Кожа Тёмного лорда покрыта призраками, но он на какое-то время может освобождать их через свои замысловатые шрамы
- 3 Дюжина духов служит Тёмному лорду; каждый из них — это эмоция, которую Тёмный лорд больше не может испытывать
- 4 Духи-вампиры сделали Тёмного лорда вечно молодым, но физические ощущения давно покинули его
- 5 Несмотря на то, что Тёмный лорд не призрак, из-за проклятия он неспособен убедить других, что жив
- 6 Все духи подчиняются Тёмному лорду, похищающему души у всех людей, к которым он прикасается
- 7 Тёмный лорд полностью контролирует завесу между миром живых и миром духов. Но если он покинет пределы своего особняка, то будет раз и навсегда уничтожен
- 8 Любое животное, которое видит Тёмный лорд, умирает и отправляется в его дом, который превратился в мрачный зверинец

## СЕТТИНГИ ИСТОРИЙ О ПРИЗРАКАХ

Страдания, трагическая смерть или чудовищное деяние злодея незаметно проявляются в тех местах, где происходят истории о призраках. Как правило, призрачный сеттинг раскрывается медленно до тех пор, пока не проявится вся суть злодейства.

### СЕТТИНГИ ИСТОРИЙ О ПРИЗРАКАХ

#### к8 Сеттинг

- 1 Царство, где говорить с призраками так же легко, как с живыми
- 2 Государство в виде города-кладбища, где все живые жители служат хранителями могил
- 3 Страна, в которой проводят мерзкие ритуалы, чтобы успокоить разгневанных мертвецов
- 4 Город, в котором жертвы насилия не попадут в загробную жизнь, пока их убийства не будут раскрыты
- 5 Корабль с тем же названием и силуэтом, что и судно, потерянное в морях столетия назад
- 6 Царство, в котором простой ритуал позволяет живому человеку поменяться местами с мёртвым
- 7 Обширный лес, в котором жестокий дворянин когда-то охотился на бедняков ради развлечения
- 8 Земли, в которых почитают медиумов, поддерживающих завесу между живыми и мёртвыми

## МЕСТА ПРИКЛЮЧЕНИЙ ИСТОРИЙ О ПРИЗРАКАХ

Истории о призраках очень личные, и приключения в рамках жанра происходят в обстановке, пропитанной трагической историей.

### МЕСТА ПРИКЛЮЧЕНИЙ ИСТОРИЙ О ПРИЗРАКАХ

#### к8 Места приключений

- 1 Ветхая оранжерея, с обитателями которой происходят ужасные несчастные случаи
- 2 Деревенское кладбище, на котором покоятся жертвы жестокого массового убийства
- 3 Ветхий сарай, в котором сгорели десятки удивительных животных
- 4 Чердак, на котором десятилетиями был заперт злобный дух
- 5 Театр, в котором несколько десятилетий назад актер методично отравлял своих соперников
- 6 Шикарная гостиница, где в течение многих лет дворяне убивали прислугу, чтобы слухи о них не распространялись
- 7 Живописный утёс, популярный у влюбленных несмотря на то, что пары часто падают с него и разбиваются насмерть
- 8 Маяк с одиноким охранником — единственным живым человеком, сдерживающим армию духов в заливе

## СЮЖЕТЫ ИСТОРИЙ О ПРИЗРАКАХ

Приключения в таких историях строятся на изучении и решении проблемы призрака. Истории будут лучше, если сохранить мотивы призрака в тайне до тех пор, пока герои не раскроют секрет самостоятельно.

### СЮЖЕТЫ ИСТОРИЙ О ПРИЗРАКАХ

#### к8 Сюжет

- 1 Исследовать кровавые письмена, обнаруженные на древних стенах деревни, и остановить вандала
- 2 Умиравший герой убеждён, что вернется в качестве духа. Нужно не допустить этого
- 3 Выяснить, почему члены известной семьи никому не позволяют входить в их гостевой дом
- 4 Раскрыть убийство призрака, произошедшего лишь три слова: «кровь», «лук» и «вино»
- 5 Раскрыть убийство графини, утонувшей в том же колодце, что её мать и бабушка
- 6 Убедить упрямого скрягу посетить родовое поместье и упокоить призраков его семьи
- 7 Осторожно проследить за призраком бродяжки, чтобы узнать, куда и с кем она исчезает
- 8 Узнать, почему каждый год дюжины духов осаждают местный храм в день зимнего солнцестояния



## КОСМИЧЕСКИЙ ХОРРОР

Космический хоррор сосредоточен на страхе личной незначительности. Жанр основан на идее существей настолько необъятных и стоящих за гранью нашего понимания, что мы не в состоянии постичь даже простейшие из их мотивов. Увидеть их — значит потеряться в их величии и очевидности того, что мы никогда не имели, не имеем и не будем иметь значения для космоса в целом.

Жанр рассказывает о том, как чужеродные силы могут изменить нас, искажая наше ожидание и понимание независимости, обесценивая наш разум и отделяя от всего, что делает нас человеком. Иногда мы сами приглашаем их сделать это. В других случаях это просто случается. Случайное стечение обстоятельств, в которых мы можем лишь надеяться выжить.

В любом случае, этот жанр включает в себя потерю контроля, отсутствие независимости и ощущение ничтожности перед безразличной вселенной.

Кроме того, при создании домена космического хоррора учитывайте следующие характерные особенности:

- Не существует ни добра, ни зла, ни порядка, ни хаоса.
- Сохраняйте неопределенность. Космический хоррор пугает благодаря воображению и ощущениям, а не деталям.
- В лучшем случае космический хоррор заставит персонажей почувствовать себя постепенно отрывающимися от привычной реальности.
- Космический хоррор — это неописуемые силы, движимые мотивами, недоступными для людей.
- Культы, запрещенные книги и странные символы — краеугольный камень космического хоррора.
- Исторически в жанре преобладает изображение маргиналов как чудовищ, заклеянных психическим заболеванием. Будьте внимательны и избегайте этих сюжетных ходов.

## ЧУДОВИЩА КОСМИЧЕСКОГО ХОРРОРА

Чудовища, присущие жанру, изменяют своих невольных жертв. Космический хоррор фокусируется на непознаваемых сущностях и существах, проникающих в умы своих врагов и использующих найденное против них. Любое чудовище можно легко привести в соответствие с жанром, если его контролирует скрытый разум или бескрайняя космическая сила.

## ЧУДОВИЩА КОСМИЧЕСКОГО ХОРРОРА

ПО	Существо	Источник
¼	Куо-тоа [kuo-toa]	MM
2	Пожиратель интеллекта [intellect devourer]	MM
2	Пентадрон [pentadrone]	MM
3	Мозг в банке [brain in a jar]	VGR
3	Гитъянки воитель [githyanki warrior]	MM
3	Грелл [grell]	MM
5	Вампирический свежеватель разума [vampiric mind flayer]	VGR
7	Телоглот [bodytaker plant]	VGR
7	Свежеватель разума [mind flayer]	MM
7	Отродье юань-ти [yuan-ti abomination]	MM
8	Невыразимый ужас [unspeakable horror]	VGR
10	Аболет [abolet]	MM
13	Бехолдер [beholder]	MM
19	Младший эмиссар звёздных порождений [lesser star spawn emissary]	VGR
21	Высший эмиссар звёздных порождений [greater star spawn emissary]	VGR
23	Кракен [kraken]	MM

## ЗЛОДЕИ КОСМИЧЕСКОГО ХОРРОРА

Смертные злодеи космического хоррора — мелкие сошки, совершающие невообразимые ужасы в надежде на результат, который они сами не в состоянии осознать. За ними стоят чудовищные существа: порождения ужасов или те, кто возомнил себя таковыми. За этими предвестниками — истинные ужасы, непостижимые существа, богоподобные кошмары и воплощение сил, с которыми нежелательно иметь дело, ведь их существование — проклятие для героев.

## ЗЛОДЕИ КОСМИЧЕСКОГО ХОРРОРА

### к8 Злодей

- 1 Улыбчивый менестрель с жёлтыми глазами и музыкой, заставляющей слушателей убивать
- 2 Жрица, одержимая созданием убежища для защиты от грядущего апокалипсиса
- 3 Мэр города, готовый на всё, чтобы горожане завершили своё священное преобразование
- 4 Астроном, сломленный и восхищенный тем, что он увидел среди звёзд
- 5 Старый учёный, убежденный, что его тело будет идеальным сосудом для бессмертного существа
- 6 Коронер, верящий, что во вскрываемых телах ему передаются послания
- 7 Главный библиотекарь древней секты, который ищет секреты, спрятанные её членами
- 8 Избалованный дворянин, создающий культ, чтобы напоить кровью реальность, в которую он хочет попасть

## МУЧЕНИЯ В КОСМИЧЕСКОМ ХОРРОРЕ

В этом жанре Тёмные лорды наделены способностями, основанными на их исследованиях, происхождении или даре древних непостижимых существ. Тёмные лорды в царствах космического хоррора, как правило, страдают от психологических мучений.

### МУЧЕНИЯ В КОСМИЧЕСКОМ ХОРРОРЕ

#### к8 Мучение

- 1 Тёмный лорд одержим музыкой, его тело деформируется под стать любой услышанной мелодии
- 2 Тёмный лорд превращается в давно вымершее существо или нечто из далекого будущего
- 3 Тёмный лорд видит сразу в нескольких измерениях. Их сияние ослепляет его
- 4 Повелители иного мира преследуют Тёмного лорда, шепча из отражений
- 5 Тёмный лорд вынашивает внутри себя существо, медленно проедающее свой путь наружу
- 6 Разум Тёмного лорда освобождается от мыслей, место которых занимают голоса из его книг и свитков
- 7 Тёмный лорд беспорядочно выкрикивает приказы своих повелителей. Эти послания оставляют след на камне и плоти
- 8 Любой предмет, на который посмотрит Тёмный лорд, лишается всех цветов, кроме одного зловещего

## СЕТТИНГИ КОСМИЧЕСКОГО ХОРРОРА

Космический хоррор часто разворачивается в университетах или приморских районах. И то, и то подразумевает доступ к скрытым знаниям буквально и метафорически. Комические измерения — вне нашего мира, поэтому они неестественны и алогичны.

### СЕТТИНГИ КОСМИЧЕСКОГО ХОРРОРА

#### к8 Сеттинг

- 1 Продуваемое всеми ветрами измерение безглазых статуй и песка цвета индиго
- 2 Мир с медленно исчезающими землями, которые поглощает обсидиановое море
- 3 Королевство ржавых шпилей, управляемое рассеянными учёными
- 4 Земля, живущая в страхе перед колоссами, движущимися лишь на рассвете и в сумерках
- 5 Неожиданно возникший красный океан
- 6 Ходячий лес, деревья в котором покрыты светящимися глазами
- 7 Королевство бессмертных монархов, превосходящих числом своих напуганных подданных
- 8 Измерение бесконечной белизны, нарушаемой лишь глазами, мигающими на фоне пейзажа

## МЕСТА ПРИКЛЮЧЕНИЙ КОСМИЧЕСКОГО ХОРРОРА

Космический ужас редко бывает явным (за исключением критических моментов), создавая едва заметное, постепенно нарастающее беспокойство и оставляя просто для воображения.

### МЕСТА ПРИКЛЮЧЕНИЙ КОСМИЧЕСКОГО ХОРРОРА

#### к8 Места приключений

- 1 Потайной этаж королевской библиотеки
- 2 Девятый уровень подземелья под зданием, которое кажется типичным родовым гнездом
- 3 Ветхое поместье, в котором нет никого кроме прислуги, уверяющей, что лорд просто занят
- 4 Маленькая гостиница в горах, в которой пахнет морской водой
- 5 Место в лесу, куда приходят умирать все животные
- 6 Крепость, в которой живут вырезавшие свои языки паладины
- 7 Канализационная система, появившаяся раньше города над ней
- 8 Небольшая часовня в лесу, колокола которой звонят без остановки

## СЮЖЕТЫ КОСМИЧЕСКОГО ХОРРОРА

Приключения в царствах космического хоррора — это тяжелые и мрачные события, лучшее окончание которых — сохранение жизни и большей части рассудка. Невозможно остановить абсолютное зло, но игроки могут попытаться изолировать его на время.

### СЮЖЕТЫ КОСМИЧЕСКОГО ХОРРОРА

#### к8 Сюжет

- 1 Помочь родителям найти ребенка, пропавшего в невероятно огромном пространстве под кроватью
- 2 Не дать разумной и нечестивой книге добраться до группы культистов
- 3 Спасти наследников древней секты, прежде чем они превратятся в монстров
- 4 Остановить тех, кто хочет принести дворянина в жертву, потому что его внук, как они верят, положит конец этому миру
- 5 Найти и остановить музыканта, чья музыка лишила сна целые города
- 6 Пережить вечер в уходящем под воду родовом поместье семьи гидрофобов
- 7 Обнаружить, что вытаскивает жителей деревушки из домов, одевает их в серебряные одежды и ведёт в прибой, чтобы утопить
- 8 Узнать, почему пекари маленького городка начали делать выпечку с восхитительно вкусно начинкой из слабо светящейся голубой слизи



## ТЁМНОЕ ФЭНТЕЗИ

Тёмное фэнтези - жанр и ужаса, и фэнтези. Тёмным фэнтези может считаться любая сказка, в которой есть сверхъестественные элементы и атмосфера ужаса. Это применимо и к фэнтезийной истории, в которой есть нечто кошмарное, и к реалистичному миру, в котором прячется сверхъестественный ужас. Тёмное фэнтези отсылает нас к фантастическим мирам, в которых злоецкие темы, нигилистические сюжеты и ужасающие элементы формируют фантастическую историю. Зло доминирует в мире тёмного фэнтези, где порочность — обычное явление, а жизнь ничего не стоит.

Лишь от вас зависит, насколько мрачным вы сделаете своё фэнтези, но не забудьте о героях и оставьте немного света в вашем домене фэнтези. Если в домене нет места надежде, то и нет призывов к сопротивлению и значимых сюжетов.

Кроме того, при создании домена тёмного фэнтези учитывайте следующие характерные особенности:

- Добро не всегда побеждает. Присутствие злых персонажей, наделённых огромной властью и не встречающих сопротивления, может быть совершенно обыденным явлением.
- Границы между добром и злом размыты. Приходится выбирать меньшее зло.
- Коррупция и подозрительность процветают среди организаций и частных лиц.
- Магия и магические предметы могут быть крайне редкими и требовать заключения сделки или принесения жертвы для использования.
- Обычные герои жанра — антигерои, затронутые мировым злом, или те, кто отказывается считать себя героями.

## ЧУДОВИЩА ТЕМНОГО ФЭНТЕЗИ

Любое чудовище может найти себе место в сюжете тёмного фэнтези. Самые популярные существа D&D, такие как драконы и бехолдеры, как и другие сверхъестественные существа, хорошо подходят для историй с мрачной атмосферой. В главе 5 подробно описано, как превратить даже самых привычных чудовищ в устрашающие угрозы.

## ЧУДОВИЩА ТЁМНОГО ФЭНТЕЗИ

ПО	Существо	Источник
1/8	Гремишка [gremishka]	VGR
1/4	Гоблин [goblin]	MM
1/4	Спрайт [sprite]	MM
3	Ускользающий зверь [displacer beast]	MM
4	Теневого демон [shadow demon]	MM
5	Бурый увалень [umber hulk]	MM
6	Драук [drider]	MM
7	Некрихор [necrichor]	VGR
8	Фомор [fomorian]	MM
8	Инквизитор Огня Разума [inquisitor of the Mind Fire]	VGR
10	Йоклол [yochlol]	MM
13	Бехолдер [beholder]	MM
15	Лиловый червь [purple worm]	MM
17	Рыцарь смерти [death knight]	MM
17	Взрослый синий драколич [adult blue dracolich]	MM
21	Лич [lich]	MM

## ЗЛОДЕИ ТЁМНОГО ФЭНТЕЗИ

Злодеи играют главную роль и сами контролируют домены тёмного фэнтези. Это проявляется в виде политического контроля, военной силы или наличия физической или магической мощи, позволяющей им напрямую господствовать над другими.

## ЗЛОДЕИ ТЁМНОГО ФЭНТЕЗИ

### к10 Злодей

1. Машина, считающая себя воскресшим тираном и стремящаяся восстановить свою железную империю
2. Лидер подземного народа, замысляющий захватить власть над луной, чтобы затмить обжигающий свет солнца
3. Первосвященник, намеревающийся перенести целую нацию в потустороннее царство своего бога
4. Отчаявшийся генерал, высвобождающий потусторонние армии или военные машины, которые он не в состоянии контролировать
5. Высокоствольный трент заключивший союз с браконьерами-вредителями которые стремятся вырубить весь лес
6. Мудрец, который, не взирая на последствия, решает окончить бесконечную войну, не давая никому умереть
7. Член бессмертной королевской династии, которая поддерживает войну с горой Целестия, так как бессмертие правителей держится на крови ангелов
8. Командир легиона одержимых тамплиеров, который карает преступников, сжигая их в психически активную пыль
9. Древний дракон, чья богоподобная магия высасывает жизнь из домена
10. Бог, убивший других богов и единолично правящий миром смертных

## МУЧЕНИЯ В ТЁМНОМ ФЭНТЕЗИ

В тёмном фэнтези в основе страданий Тёмных лордов лежит их власть. Возможно, восхождение наверх заставило их пожертвовать чем-то важным. Или они тайно стремятся избавиться от своей силы, но в глубине души боятся остаться без неё.

### МУЧЕНИЯ В ТЁМНОМ ФЭНТЕЗИ

#### к8 Мучение

- 1 Режиму Тёмного лорда противостоят шпионы и диверсанты, усиливающие его паранойю.
- 2 Тёмного лорда окружают никчемные льстецы, и их постоянная похвала обесценивает его настоящий успех.
- 3 Невероятная сила Тёмного лорда бесконтрольно разрушает всё, к чему он привязан.
- 4 Большинство слишком почитает или боится Тёмного лорда, оставляя его в одиночестве.
- 5 Воображаемые соперники и призраки прошлого бесконечно критикуют Тёмного лорда, вынуждая его сомневаться.
- 6 Тёмный лорд никогда не сможет свершить то, чему заранее радуются его подданные.
- 7 Тёмный лорд ищет удовольствия в утраченной славе, участвуя в пустых состязаниях с недостойными врагами.
- 8 Тёмный лорд провоцирует катастрофы, отвлекающие внимание от его неспособности выполнять свою роль.

## СЕТТИНГИ ТЁМНОГО ФЭНТЕЗИ

Зловещие личности оставляют свои следы в доменах тёмного фэнтези: угнетающая архитектура, повсеместная пропаганда и шрамы на эксплуатируемой окружающей среде. В качестве альтернативы, среда может носить следы катастрофы — той самой, которая породила жестокую местную власть. Эти следы отпечатаны и на обстановке, и на обитателях домена.

### СЕТТИНГИ ТЁМНОГО ФЭНТЕЗИ

#### к8 Сеттинг

- 1 Земля, на которой возвышаются трубы, пронзающие магические лей-линии, благодаря которым можно выкачивать из линий силу
- 2 Страна, опустошённая магической скверной или оружием, применявшимся в вековой войне
- 3 Пожертвуем дословностью и переведем литературно: Империя, живущая под бдительным надзором всевидящей религиозной организации
- 4 Город, дрейфующий в море, полном первобытных хищников
- 5 Земля, усеянная парящими и разрушенными руинами магических конструкций
- 6 Мир, в котором цивилизации угрожает непобедимая слизь, рой или инфекция
- 7 Демиплан, созданный непостижимыми сущностями и населенный их подопытными
- 8 Место наказания или бесконечной скуки, которое Тёмный лорд считает частью загробной жизни

## МЕСТА ПРИКЛЮЧЕНИЙ ТЁМНОГО ФЭНТЕЗИ

В доменах тёмного фэнтези, где зло глубоко укоренилось и всегда готово к действию, происходящее отражает грандиозные локации для приключений. Их размеры и величие кажутся несоизмеримыми с общим уровнем домена, а магия созидания и разрушения, с помощью которой они были созданы, абсолютно точно недоступна простым смертным.

### МЕСТА ПРИКЛЮЧЕНИЙ ТЁМНОГО ФЭНТЕЗИ

#### к8 Места приключений

- 1 Расширяющийся лабиринт, охраняющий зло, заключенное в его сердце
- 2 Лес, в котором каждое дерево вырастает из разложившегося тела героя
- 3 Волшебная фабрика, на которой живых существ расщепляют на элементы эликсира исполнения желаний
- 4 Превосходная воровская академия, расположенная в канализации, в которой новичков готовят к совершению одного, почти невозможного ограбления
- 5 Расколотое сознание мощного, но дремлющего разумного оружия
- 6 Монументальный собор, архитектура которого точно передает понятия веры и жертвоприношения
- 7 Дворец, в котором по какой-то причине окаменели все непохожие на людей существа
- 8 Крепость с семью запертыми дверями, запечатывающими вход в подземный мир

## СЮЖЕТЫ ТЁМНОГО ФЭНТЕЗИ

В приключениях в доменах тёмного фэнтези вы встретите неприятных или невольных героев (или соперничающих злодеев), несущих возмездие злу, действующему в этих землях. Это может быть заговор, который разрушит мировой порядок, и уличное хулиганство, происходящее в уголке городских трущоб.

### СЮЖЕТЫ ТЁМНОГО ФЭНТЕЗИ

#### к8 Сюжет

- 1 Выследить мясного голема в облике бехолдера и узнать, как он выбирает жертв.
- 2 Запечатать портал в демоническое царство, открывшийся внутри рта невинного послушника.
- 3 Найти лекарство от вируса, превращающего людей в тени.
- 4 Найти защиту от полчищ гигантских пауков, объявивших войну двуногим.
- 5 Не дать собраться шабашу ведьм, которые используют кратер вулкана в качестве котла.
- 6 Сохранить целостность нации, когда выяснится, что их любимый правитель — лич.
- 7 Изгнать дух, бродящий по луне.
- 8 Раскрыть личность труса из другого мира, который прячется среди смертных, чтобы его не нашли те, от кого он сбежал.





## 1 ФОЛЬКЛОРНЫЙ ХОРРОР

Приключения в жанре фольклорного хоррора включают в себя обычаи, верования и представления, передающиеся из поколения в поколение, в которых события принимают ужасающий поворот. Для последователей тайных традиций жертвоприношения неизвестным богам или усмирение затаившихся чудовищ — обычное дело. Однако, для чужаков эти обычаи раскрывают субъективность нормальности, социальных норм и табу.

Фольклорный хоррор построен на страхе изоляции, суеверия, паранойю и утраченные истины. На первый взгляд идиллические общины, сельская уединенность, забытые обычаи и культы природы часто встречаются в приключениях фольклорного хоррора, особенно то, как всё это отличается от представлений большинства людей.

В фолк-хорроре герои часто обнаруживают, что их убеждения разделяются далеко не всеми и никак не защищают от отвергающих эти убеждения. Персонажи этих историй узнают, что их восприятие мироустройства находится в меньшинстве, поскольку окружающие их люди практикуют обряды, выходящие за рамки понимания. С другой стороны, персонажи могут осознать, что их собственные убеждения являются ложью, в то время как другие показывают тревожную правду.

Общества, исповедующие традиции в фолк-хорроре, редко терпимы к неверующим. Посторонние могут получить шанс принять обычаи общины, в противном случае их будут считать еретиками или нечестивцами. Среди древних обрядов обычно находятся способы для избавления от богохульников.

При создании своего домена фольклорного хоррора учитывайте следующие характерные особенности:

- Странные и потенциально опасные обычаи процветают в изолированных или замкнутых общинах. Это может быть сельская деревня, потерянная цивилизация или тайная группа внутри большого сообщества.
- Окружение часто влияет на убеждения. Обычаи могут иметь природные корни или быть связанными с каким-то древним знанием.
- Искусство, символы, инструменты, праздники и другие атрибуты веры помогают сделать обычаи сообщества более специфичными и жуткими.
- Члены сообщества обычно утаивают свои убеждения, либо непосредственно скрывая их, либо манипулируя другими с помощью силы.

- В фольклорном хорроре община зачастую мрачно отражает одну из черт нормального общества.
- Верования, выделяющиеся в фольклорном хорроре, могут быть как истиной, так и вымыслом.
- Сообщества в фольклорном хорроре часто избавляются от чужаков и очищают неверующих весьма жестокими способами.

## ЧУДОВИЩА ФОЛЬКЛОРНОГО ХОРРОРА

Фольклорный хоррор полон жутких обычаев и неестественных союзов с чудовищами. Даже самые странные практики и самые опасные существа могут стать частью общества, если их считали нормой на протяжении поколений. Живет ли общество в вашем домене фольклорного хоррора вместе со смертоносными чудовищами? Считаются ли в местных верованиях богами очевидные мерзости? Совершаются ли подношения, чтобы успокоить мнимых духов полей?

В ваших доменах фольклорного хоррора может появиться любое чудовище. Именно принятие таких существ и признаки добровольного рабства служат источником страха. Таблица «Чудовища фольклорного хоррора» предлагает нескольких существ, подходящих для этого жанра.

### ЧУДОВИЩА ФОЛЬКЛОРНОГО ХОРРОРА

ПО	Существо	Источник
½	Взрослый миконид [myconid adult]	MM
2	Пробуждённое дерево [awakened tree]	MM
2	Фанатик культа [cult fanatic]	MM
2	Блуждающий огонёк [will-o'-wisp]	MM
3	Зеленая карга [green hag]	MM
3	Оборотень [werewolf]	MM
5	Ползающая насыпь [shambling mound]	MM
7	Телоглот [bodytaker plant]	VGR
9	Цзянши [jiangshi]	VGR

## ЗЛОДЕИ ФОЛЬКЛОРНОГО ХОРРОРА

Злодеи фольклорного хоррора — манипуляторы, заставляющие других следовать традициям, которые они сами, возможно, не совсем понимают. Они ревностно защищают свою веру и общину и могут с большой охотой искать новых посвящённых или опасных богохульников.

### ЗЛОДЕИ ФОЛЬКЛОРНОГО ХОРРОРА

к8	Злодей
1	Первосвященник уединённого храма, ищущий идеальную жертву перед ежегодным праздником
2	Эриния, появляющаяся после того, как молодые люди прочитают стихотворение перед тёмным зеркалом
3	Ночная карга, приходящая во сне к тем, кто пьёт особый чай из лаванды и спорыньи
4	Оборотень, принимающий облик последней съеденной им жертвы
5	Плетёный великан, что оживает во время новолуния, собирая жертвоприношения и наказывая неосторожных
6	Жители деревни, сохраняющие старинный уклад, чтобы не разозлить древнего призрака

#### к8 Злодей

- 7 Трент, требующий живые конечности взамен тех ветвей деревьев, что были использованы при строительстве города
- 8 Великан-защитник, собранный из трупов умерших жителей деревни

### МУЧЕНИЯ В ФОЛЬКЛОРНОМ ХОРРОРЕ

В домене фольклорного хоррора Тёмный лорд помощён традициями, землей или ритуалами, которые он олицетворяет. Однако, он не способен полностью понять свои собственные верования. Из-за этого он не справляется со своими обязанностями, и ритуалы выходят из-под контроля. Такие Тёмные лорды обречены на отчаянные попытки проявить себя или доказать свою веру.

### МУЧЕНИЯ В ФОЛЬКЛОРНОМ ХОРРОРЕ

#### к6 Мучение

- 1 Тёмный лорд не способен установить связь с духом, которому он поклоняется. Он совершает всё больше жертвоприношений в надежде доказать свою ценность
- 2 Тёмный лорд постоянно и неконтролируемо произносит пророчества
- 3 Духи предшественников Тёмного лорда преследуют и осуждают его.
- 4 Тёмный лорд — единственный придерживающийся древней веры. Он отчаянно пытается обратиться к ней неверующих
- 5 Тёмный лорд ищет способ превратить своё тело в сосуд или оплот для объекта своей веры
- 6 Тёмный лорд знает, что верования общества ложны, но продолжает поддерживать их, чтобы сохранить власть

### СЕТТИНГИ ФОЛЬКЛОРНОГО ХОРРОРА

Истории фольклорного хоррора чаще всего происходят в удаленных или сельских районах, но они также могут начаться в любом месте, где процветают изолированные общины или вековые традиции.

### СЕТТИНГИ ФОЛЬКЛОРНОГО ХОРРОРА

#### к6 Сеттинг

- 1 Сельская местность с убранными полями, разноцветными сараями и вечно улыбающимися жителями
- 2 Парящий в воздухе остров, на котором поклоняющиеся земной тверди мечтают о земле внизу
- 3 Телепатически объединенная группа, пополняемая горожанами, съевшими редкий гриб
- 4 Туннели, обитатели которых верят в «кровь города», текущую по ним
- 5 Ледник, с вечно живущей на нем общиной, препятствующей побегу преследующих их ледяных духов
- 6 Ведущие вековую войну конкурирующие деревни

### МЕСТА ПРИКЛЮЧЕНИЙ ФОЛЬКЛОРНОГО ХОРРОРА

Места приключений фольклорного хоррора олицетворяют традиции общины или то, что она скрывает от окружающих.

### МЕСТА ПРИКЛЮЧЕНИЙ ФОЛЬКЛОРНОГО ХОРРОРА

#### к6

- 1 Кажущаяся заброшенной часовня, сожжённая и перестроенная тысячу раз
- 2 Хижина карги, стоящая на вершине холма из гнилых сладостей
- 3 Яма, когда-то закрытая монолитом, покрытым молитвенными свитками, из которой слышен шепот
- 4 Поле, на котором дорожки образуют коридор, ведущий к руинам в центре
- 5 Особняк, построенный в кругу камней
- 6 Пещера, в стенах которой торчат светящиеся кости какой-то потусторонней сущности

### СЮЖЕТЫ ФОЛЬКЛОРНОГО ХОРРОРА

Истории фольклорного хоррора обычно происходят с чужаками или ничего не подозревающими новыми членами общины, которые обнаруживают странности в местных обычаях.

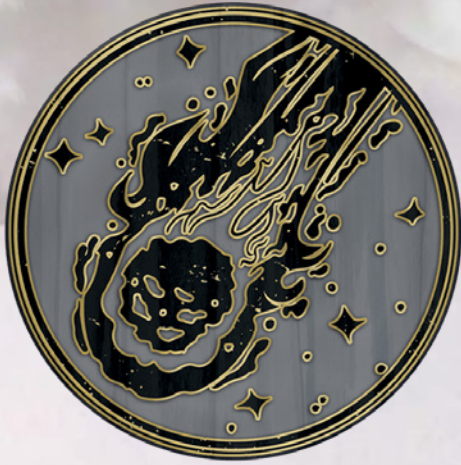
### СЮЖЕТЫ ФОЛЬКЛОРНОГО ХОРРОРА

#### к8 Сюжет

- 1 Найти пропавшего деревенского жителя, сбежавшего от местного культа.
- 2 Выследить чудовище, обвинённое в засухе: единорога, предназначенного для жертвоприношения.
- 3 Выяснить, почему любого, кто въезжает в город верхом, сажают в тюрьму и приговаривают к смерти.
- 4 Помочь культу призвать исчадие для борьбы с приближающимся большим злом.
- 5 Победить жестокую каргу, которую все называют «бабушкой», находящуюся под защитой города.
- 6 Сбежать из поместья, жители которого приняли, а теперь отказываются отпускать героев.
- 7 Выяснить, почему персонажи обладают сверхъестественным сходством с основателями подземной деревни.
- 8 Убить дракона и доказать этим, что персонаж является предсказанным избранным.

### ДРУГИЕ ЖАНРЫ УЖАСОВ

В дополнение к вышеупомянутым ужасам, вы можете заняться изучением любого из следующих жанров при создании приключений в Доменах Ужаса. Помимо этого, есть десятки других видов хорроров, которые вы можете исследовать. Исследуйте признаки любых из этих устрашающих категорий или взгляните на жанры ваших любимых фильмов ужасов и историй. Понимание того, что делает историю ужасов пугающей, и как можно имитировать или разрушать характерные особенности в своем повествовании, обеспечит вас бесконечным вдохновением для ваших пугающих приключений.



## КАТАСТРОФА

В приключениях-катастрофах мир погибает или быстро приближается к этому. Произошло невозможное, и в результате общество рушится. В этих историях чудовище или злодей могут быть заменены чередой катастроф, наподобие падения метеорита или извержения вулкана. Независимо от силы героя, самый своевременный критический удар или самое мощное заклинание не смогут спасти город, разрушенный землетрясением, или мир, опустошенный чумой.

Катастрофы в ваших хоррор-приключениях не обязательно должны быть природными. Магические разрушения, временные сдвиги и мощные межпланарные разломы могут создать всевозможный сверхъестественный хаос. Войны и безжалостные орды чудовищ, наподобие легиона зомби или исчадий, также могут стать причиной разрушения региона или мира.

Во всех этих случаях общество разрушается. Здесь нет гостиниц, в которых можно переночевать. Целителей мало и они перегружены работой. Анархия увеличивается с каждым свержением правительства. Опасности окружения, такие как в *«Руководстве Мастера»*, могут быть экстремальными и привести к нехватке продовольствия или других ресурсов. Напуганные невинные, корыстные мародеры и вооруженные силы, лишённые лидера — все они стремятся выжить. Отчаянные поступки могут оказаться даже более ужасными, чем спровоцировавшая их катастрофа.

При создании приключений, вдохновленных катастрофой, ответьте на следующие вопросы:

- Что это за катастрофа? Это природное, сверхъестественное событие или эффект жуткого оружия? Это война или бесконечные толпы чудовищ?
- Была ли катастрофа каким-то образом создана? Стоит ли за этим какая-то причина?
- Есть ли место, каким-либо образом не затронутое катастрофой?
- Какие элементы общества рухнули? Большинство обычных людей пытаются пережить катастрофу или бегут в поисках безопасности?
- Кому выгодна эта катастрофа? Это обыкновенные люди, чудовища или другая угроза?
- Все ли верят в опасность катастрофы?
- Послужила ли катастрофа причиной необычного поведения, такого как паранойя, культовое верование или каннибализм?
- Станет ли мир когда-нибудь прежним?



## ОККУЛЬТНЫЙ ДЕТЕКТИВ

Приключения, уходящие корнями в мистический детектив, находятся на грани между фэнтези, тайной и ужасами. Для оккультного детектива раскрытие паранормальных тайн — часть работы. В этих приключениях злодеи используют сверхъестественные силы для достижения гнусных целей, а персонажи действуют как детективы, объясняя события, изучая закономерности, приходя к заключениям, и, в конечном счёте, разбираясь с угрозой. Расследование и острый ум занимают центральное место в этих приключениях, хотя, как и в историях нуара, вдохновивших жанр, остаётся много места для действий.

Приключения в мистическом детективе могут быть столь же пугающими, как и любые другие хоррор-приключения, но несколько светлее по тону. Искатели приключений могут испытать ужас уже после произошедшего, и столкнуться с врагом только тогда, когда будут готовы покончить с ним. Конечно, существуют способы создания опасностей, нехарактерных для этого жанра. Например, если злодей видит в детективах соперников или цель.

Создавая мистическое детективное приключение, обдумайте, какое чудовище, магия или другая сверхъестественная сила приведёт к неожиданному повороту в любом преступном деле. Как персонажи поймают невидимого убийцу или вора, очищающего межпространственные карманы? Как только вы раскроете способ действия злодея, обдумайте, как он может выдать себя. Даже если у вас нет вариантов, прислушайтесь к планам персонажей и дайте им возможность почувствовать себя блестящими сыщиками в приключении.

При создании приключений, вдохновлённых мистическими детективными историями, задайте себе следующие вопросы:

- Какая преступная или сверхъестественная сила находится на свободе? Какими незаконными делами она занимается? Что с ней не так?
- Кто хочет остановить злодея? Есть ли у него личные причины?
- Какие улики оставил злодей? Какие доказательства изначально вводят в заблуждение?
- Какие важные доказательства персонажи обнаружат в ходе своего расследования?
- Как злодеяния вселяют страх или наводят на мысль о более значительном плане? Угрожают ли персонажам?
- Как персонажи смогут заманить злодея в ловушку, спровоцировать его или предсказать следующий ход?



## ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ ХОРРОР

Истории психологического хоррора создают напряжённость, усиливая или ставя под сомнение здравомыслие, эмоции и восприятие персонажей. В них обычно подчёркивают разницу между тем, что думают персонажи, и как они себя ведут.

Создавая приключения в жанре психологического хоррора, учитывайте типичные страхи и тревоги. Они легко станут метафорой злодеев и чудовищ. Страх осуждения коллегами может проявиться в виде присяжных нотиков, а страх перемен воплотиться в медузе, превращающей в камень тех, кто угрожает статусу-кво её сообщества.

Неопределённость, паранойя и размытые границы между реальностью и вымыслом также создают истории психологического хоррора. В ваших приключениях они проявляются в виде ненадежной информации. Персонажи могут умереть во время опасной встречи, чтобы в последний момент проснуться и осознать, что это был сон. Однако, прежде чем играть с чувствами персонажей, решите, что движет этим искаженным восприятием и как персонажи смогут преодолеть его. В разделе «Страх и стресс» главы 4 представлены варианты работы со стрессом в приключении. Если какая-то сила активно пытается вызвать стресс у персонажей, это может стать отдельным приключением психологического хоррора.

Имейте в виду, что некоторые классические истории психологического хоррора стигматизируют психические заболевания. Старайтесь избегать таких особенностей в своих приключениях, обдумав следующие вопросы:

- Чего боятся персонажи? Боятся ли волшебник потерять память? Боятся ли воин старости? Боятся ли священник, что его бог ложный?
- Если каждое чудовище воплощает какой-то страх, то что воплощают ваши любимые чудовища? Как ваши приключения могут подчеркнуть это?
- Почему персонаж считает, что все вокруг лгут? Может быть, это паранойя, настоящий заговор или и то, и другое одновременно? Кто или что тянет за ниточки этого заговора?
- Как может измениться окружающий мир, подрывая чувство реальности персонажей? В этом уже замешаны Туманы, как могут быть замешаны постройки без дверей и бесконечные лестницы. Но может быть что-то ещё?



## СЛЭШЕР

Каждое чудовище — это история, и большинство этих историй — ужасы. Этот жанр ужаса повествует о борьбе с безжалостными убийцами, которые могут быть как людьми, так и чудовищами. Эти приключения наполнены неприятными подробностями, ожиданием предстоящей схватки с могущественным врагом и страхом смерти, прячущейся за углом.

Приключения этого жанра обычно включают одного главного антагониста, угрожающего группе. Это может быть очень крупный или хитрый зверь, убийца, терроризирующий окрестности, монстр, крадущийся по городу или сверхъестественная угроза, сеющая вокруг себя определенное рода смерть. При создании своего собственного чудовища или слэшера выберите существо с достаточно высоким показателем опасности, чтобы ваша группа не смогла победить его парой удачных ударов. Также обдумайте особенности врагов, которых вы захотите использовать в различных жутких сценах. Например, медуза станет ещё более пугающей, если будет убивать, превращая тела в камень по частям, или заставляя жертв принимать тревожные позы перед окаменением. Кроме того, обдумайте, кто является целью злодея, и почему злодей решил охотиться за ними. Это из-за голода или мести? Или у существа присутствует более глубокая потребность убивать?

Безжалостные убийцы, представленные в главе 5, являются идеальными противниками для приключений слэшеров. Кроме того, при создании приключений, вдохновленных чудовищем или слэшером, задайте себе следующие вопросы:

- Кто является чудовищем или убийцей? Как он убивает? Что сделало его печально известным душегубом?
- Почему общество беззащитно перед ним?
- Как убийца шокирует, используя свои силы?
- Как убийца избегает поимки? Где он прячется от преследователей?
- Считает ли убийца, что вершит правосудие? Каким образом его обидело общество?
- Какие персонажи в вашей истории существуют лишь для того, чтобы стать жертвами?
- Какое кульминационное событие наверняка заставит убийцу выйти из тени?



Доктор Виктра Морденхайм, Тёмный Лорд Ламордии,  
создаёт идеальное тело для своей новой группы  
наёмников, охотящихся на големов

# ДОМЕНЫ РАВЕНЛОФТА

**В** дальнем углу Царства Теней дрейфует скрытое пространство, полное клубящегося тумана и размытой полуреальности. На этом жутком краю мультивселенной Тёмные Силы собирают самых злых существ из разных эпох и миров в запертых, окутанных туманом доменах. Это домены Ужаса, демипланы кошмаров, которые образуют сеттинг D&D «Равенлофт». В этих землях таятся невыразимые ужасы, но коллекция Тёмных Сил ещё далека от завершения.

Эта глава содержит информацию для Мастера и раскрывает туманные факты о Доменах Ужаса, а также предоставляет выборку ужасающих доменов, пугающих Тёмных Лордов и смелых странников, попавших в лапы Тёмных Сил.

## ПРИРОДА РАВЕНЛОФТА

Ничто из того, что можно было бы предположить о каком-либо мире на Материальном Планае, не является однозначно достоверным в Доменах Ужаса. В следующих разделах подробно рассказывается о том, как Тёмные Силы манипулируют Землями Туманов и что жители домена думают о своём мире (или старательно избегают размышлений).

### ТУМАНЫ

Туманы всегда находятся на границе домена, но они также могут появляться в виде плотных стен, которые поднимаются там, где этого требуют приключения. Такие стены могут скрывать незнакомцев или затаившихся врагов, или они могут переносить тех, кто входит в них, в далёкие земли, другие домены или даже за пределы доменов Ужаса. Туманы непостижимы, но они всегда служат планам Тёмных Сил, доставляя существ туда, куда пожелают эти злобные силы.

Тёмные Силы также предоставляют Тёмным Лордам ограниченную способность управлять Туманами, окружающими их домены, позволяя большинству по желанию открывать или закрывать границы своего домена для других существ. Если границы домена закрыты, любой, кто приближается к Туманам, замечает сверхъестественные возмущения. Они могут быть в виде извивающихся в дымке волн, угрожающих силуэтов, настораживающих звуков или иные формы, связанные с Тёмным Лордом или доменом. Существа, которые входят в Туманы в это время, включая летающих существ, подвержены следующим эффектам:

- Существо, которое начинает свой ход в Туманах, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 20, иначе получит 1 степень истощения. Существо не может избавиться от этого истощения, пока находится в Туманах.
- Находясь в Туманах, существо, независимо от того, как далеко или в каком направлении оно путешествует, в конечном итоге возвращается в домен, который оно покинуло.

- Область в Туманах является сильно заслонённой (подробнее см. в «Книге игрока»).

Большинство Тёмных Лордов могут закрыть границы своих владений на неопределённый срок и открыть их по своему желанию. Для некоторых Тёмных Лордов, когда они закрывают свои домены, проявляются дополнительные разнообразные эффекты. Другие ограничены в своих возможностях влиять на свои границы. Для каждого домена конкретные сведения отображаются в разделе «Закрытие границ» раздела «Тёмный Лорд» этого домена.

Если границы домена открыты, из него всё равно нелегко сбежать. Область внутри Туманов остаётся сильно заслонённой, но Туманы не вызывают появления степеней истощения. Персонажи, намеревающиеся пройти через Туманы, путешествуют в течение 1кб часов. Затем совершите бросок по таблице «Блуждания в Туманах», чтобы определить, что происходит.

### БЛУЖДЕНИЯ В ТУМАНАХ

к100	Эффект
01–20	Персонажи появляются в домене по вашему выбору.
21–40	Персонажи блуждают в Туманах ещё 1кб часов, затем совершите ещё один бросок по этой таблице.
41–65	Персонажи появляются из Туманов на поверхности земли в 1к100 футах от того места, где они вошли.
66–75	Персонажи появляются в следующую полночь после вхождения в Туманы на поверхности земли в миле от того места, где они вошли в Туманы.
76–85	Персонажи появляются из Туманов внутри строения где-то в пределах домена, который они пытались покинуть; возможно, в пещере, склепе, сарае или шкафу.
86–95	Внутри Туманов появляются другие существа. Бросьте любую кость. При выпадении чётного числа появится потерянный и испуганный <b>обыватель [commoner]</b> . При выпадении нечётного числа появится 2кб <b>скелетов [skeleton]</b> или 1 <b>невыразимый ужас [unspeakable horror]</b> (см. главу 5). После этой встречи проходит ещё 1кб часов, затем совершите ещё один бросок по этой таблице.
96–99	Персонажи выходят из Туманов, в которые они вошли, и обнаруживают, что домен изменился. Возможно, кто-то, кого знали персонажи, исчез, и никто не знает, что он когда-либо существовал.
100	Персонажи выходят из Туманов в мире на Материальном Планае. Через 1кб часов вокруг них снова поднимаются Туманы. Совершите ещё один бросок по этой таблице.

## ТАЛИСМАНЫ ТУМАНА

Талисман Тумана — это немагический объект, похожий на лозискатель или магический камень, который резонирует с уникальной природой домена, из которой он взят, позволяя существу, держащему его, найти путь через Туманы к этому домену. Держа талисман и сосредоточившись на домене его происхождения, существо может достичь этого домена после 2кб часов путешествия среди Туманов. Любые существа, которые следуют за существом с талисманом Тумана, также достигают этого места назначения. Талисман Тумана не поможет существу, заключённому в домене, границы которого закрыты. Если границы целевого домена закрыты, совершите бросок по таблице «Блуждания в Туманах», чтобы определить, что произойдёт.

Талисманы Тумана выглядят зловещими и нет двух одинаковых. Сожжённая священная книга семьи, потрёпанная мягкая игрушка, свиток папируса или любой из предметов в таблице «Ужасные бездушки» в главе 1 может служить талисманом Тумана. Немногие из тех, кто живёт в Доменах Ужаса, знают, как использовать талисманы Тумана, или заинтересованы в путешествиях в другие домены. Однако те, кто это делает, могут поделить талисманом Тумана с искателями приключений или могут знать, где находится такой предмет. Вы можете использовать талисманы Тумана, чтобы направить персонажей из одного домена в другой, как того требуют ваши приключения.

Для доменов, описанных в этой главе, предложены варианты талисманов Тумана, которые можно использовать для того, чтобы добраться до них, но представленный перечень не исчерпывающий. Используйте его в качестве вдохновения для создания своих талисманов Тумана.

## МАГИЯ И МЕТАФИЗИКА

Тёмные Силы управляют доменами и существами в пределах их досягаемости во всех основных аспектах контролируя магию, природу жизни и смерти, а также способы побега из своих кошмарных царств.

### ТАИНСТВЕННАЯ МАГИЯ

В некоторых доменах магия является повседневной частью жизни, в то время как в других, изолированных сообществах, её боятся как свойственной чудовищам. В редких случаях магия полностью отрицается или запрещается её использование, но магия может просто редко встречаться, если не учитывать заклинания местных целителей или силы случайных семейных реликвий. Вам решать, насколько распространена магия в домене, выбирая, ужаснее будет недостаток магии или же её избыток.

**Редкость магии.** В областях, где жители считают простую магию чем-то особенным, отсутствие взаимодействия местных жителей со сверхъестественным не означает, что вы должны ограничивать магию для искателей приключений. Скорее используйте эту возможность, чтобы показать персонажей, использующих магию, как вызывающих благоговение или ужас, или приписать легендарное происхождение обычным магическим предметам.

**Искажённая магия.** Тёмные Силы влияют на магические эффекты, наделив их зловещими качествами. Вы сами решаете, как проявляются эти изменения, которые могут меняться от домена к домену. Появляются ли вызванные существа в виде нежити в одном домене или в виде искорёженных мутаций в другом? Отзываются ли заклинания школы Прорицания хриплыми голосами потусторонних древних? Похожи ли последствия употребления *зелья лечения* [potion of healing], на личинок, оплетающих раны, которые закрываются изнутри? Магия выглядит угрожающе в Доменах Ужаса, но украшенное описание не должно изменять фактические эффекты заклинаний или магических предметов.

### ТЮРЬМА ДУШ

Каждый в Доменах Ужаса — заключённый. Самыми значимыми пленниками являются Тёмные Лорды, но каждое существо, на которое претендуют Туманы, находится вне естественного порядка мультивселенной. Даже смерть не даёт возможности убежать от Тёмных Сил, которые хранят каждую душу, попавшую в их лапы. В Землях Туманов смерть — это не спасение, а начало нового кошмара.

**Бездушные оболочки.** Не у каждого существа в Доменах Ужаса есть душа. Многие обитатели доменов — порождения Тёмных Сил, чьи тела были сформированы из земли и Туманов. Во всех смыслах и целях, и даже при магическом исследовании, эти существа являются тем, чем они кажутся. Тёмные Силы превращают их в живых марионеток — людей, живущих ничем не примечательной жизнью, которая укрепляет существующее положение вещей и неудовлетворение, которые мучают Тёмного Лорда домена.

**Яркие души.** Рождённые в Землях Туманов, у которых есть душа, как правило, энергичны, избретательны и амбициозны. Но они понимают, что эти добродетели подавляются суровыми, бездушными личностями, которые превосходят их числом, заставляя многих искать лучшую жизнь и ответы на тайны их родных доменов. Каждый персонаж игрока, который родился в домене, является одной из этих ярких душ.

**Смерть в Равенлофте.** Когда существо с душой умирает в Доменах Ужаса, его душа попадает в Туманы и не может отправиться в посмертие. Если существо, которое было мертво по крайней мере 24 часа, возвращается к жизни с помощью заклинания или других сверхъестественных средств, оно понимает, что его душа, вероятно, навсегда заперта в Туманах. Используя правила «Страх и стресс» из главы 4, существо получает новое Семя Страх.

Если существо с душой умирает и не возвращается к жизни, эта душа остается пойманной в Доменах Ужаса до тех пор, пока она не перевоплотится, этот процесс может занять десятилетия. Люди, которые наследуют одну и ту же душу из поколения в поколение, часто выглядят одинаково и могут иметь воспоминания о своих прошлых жизнях.

**Метафизические тайны.** Состояние душ в Доменах Ужаса увеличивает масштаб экзистенциального кошмара тем, кто надеется управлять жизнью и смертью, чтобы покинуть эти царства. Кроме того, редко имеет значение, кто имеет и не имеет души в домене, если только приключение не затрагивает темы жизни, смерти и реинкарнации. Игроки могут создавать связи с давно умершими людьми, используя тёмные дары и предыстории, представленные в главе 1. Но в целом застой душ в Землях Туманов призван предоставить основание для мрачных тайн, а не для учёта жизни.

### ПЛАНАРНЫЕ ПУТЕШЕСТВИЯ

Каждый домен представляет собой свой собственный демиплан, изолированный от всех других планов, включая Материальный План. Никакое заклинание — даже *исполнение желаний* [wish] — не позволяет вырваться из Доменов Ужаса. Такие заклинания, как *проекция в астрал* [astral projection], *уход в иной мир* [plane shift], *телепортация* [teleport] и иная подобная магия, применяемая с целью побега из домена, просто оканчивается неудачей, как и эффекты, которые изгоняют существо на другой план. Эти ограничения распространяются также на все другие эффекты, включая магические предметы и артефакты, которые переносят или изгоняют существ на другие планы. Магия, которая позволяет переходить на Эфирный План, такая как заклинание *эфирность* [etherealness] и особенность призраков «Эфирность», является исключением из этого правила. Существо, которое входит на Эфирный План из домена, возвращается в домен, который из которого оно вышло, зайдя в Эфир.

Для заклинаний, эффекты которых изменяются или ограничены границами плана (например, *послание* [sending]), каждый домен считается отдельным планом. Магия, которая призывает существо или объекты с других планов, функционирует как обычно, как и магия, которая включает в себя межпространственную область. Заклинания, накладываемые в межпространственной области (например, созданной заклинанием *великолепный особняк Морденкайна* [Mordenkainen's magnificent mansion]), подчиняются тем же ограничениям, что и магия, накладываемая в пределах домена.

Находясь в Доменах Ужаса, персонажи, получающие заклинания от божеств или потусторонних покровителей, продолжают их получать. Кроме того, заклинания, которые позволяют общаться с существами из других планов, функционируют нормально, за одним исключением: Тёмный Лорд домена чувствует, когда кто-то в его домене накладывает подобное заклинание, и может сделать себя его целью, и ответить заклинателю.

### ЖИЗНЬ В ДОМЕНАХ УЖАСА

Реалии Доменов Ужаса кажутся странными или невозможными для существ из других миров, но для тех, кто живет среди Туманов, они являются частью жизни. Не зная об альтернативе, жители домена называют лжецами тех, кто говорит о других мирах. Следующие темы являются базовыми аспектами жизни в их родном домене или в более широком наборе доменов, которые они называют Землями Туманов.



Жуткие продавцы, например те, что на Литвикском рынке в Карнавале, торгуют уникальными талисманами Тумана



## КУЛЬТУРА И ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ПРОГРЕСС

Каждый домен может похвастаться своей собственной культурой, либо заимствованной из Материального Плана, либо пародией, созданной, чтобы мучить Тёмного Лорда. Таким образом, в домене может присутствовать технический прогресс и традиции неизвестные в других доменах. Специфика развития каждого домена остается за вами. Если вы хотите, в доменах могут быть представлены передовые научные достижения или изобретения, такие как огнестрельное оружие (см. *Руководство Мастера*). Независимо от культуры и технических новшеств домена, Туманы препятствуют распространению знаний о них. Даже если новшество перенесётся из одного домена в другой, подозрение жителей нового домена помешает ему получить признание. Таков тонкий контроль Тёмных Сил, гарантирующих, что их кошмарные царства останутся такими, какими были задуманы.

## ВАЛЮТА

Многие домены чеканят свои собственные золотые, серебряные и медные монеты. Хотя эти монеты имеют различную маркировку, торговцы не особенно обращают внимания на рисунок чеканки. Золотая монета из Баровии может быть потрачена в Борке так же легко, как и в Хар'Акире, пока она весит достаточно. Платиновые и электрумные монеты редко используются в доменах, но они появляются достаточно часто — происходя из сокрытых сокровищ или древних хранилищ — чтобы ни один торговец не усомнился в их ценности.

## ЯЗЫКИ

По невероятному совпадению, все домены имеют общий язык, несмотря на их глубоко различное происхождение: Общий, который функционирует как единый язык по всем Землям Туманов. Помимо этого, все другие языки, отмеченные в *Книге игрока* и *Бестиарии*, используются среди Доменов Ужаса, некоторые из которых более распространены, чем другие. Один и тот же язык, на котором говорят в нескольких доменах, может иметь тонкие различия или уникальные слова. Речь из разных областей также может иметь местные акценты, но слова будут являться общими.

**Опция Мастера: языки домена.** Если вы хотите подчеркнуть различия между доменами, вы можете отказаться от Общего языка и решить, что жители каждого домена говорят на своем собственном уникальном языке, который либо соотносится с названием домена, либо имеет культурно специфическое название. Например, язык Баровии может быть Баровийским или Балокским. Языки определённых рас, таких как эльфийский или дварфийский, остаются одинаковыми во всех областях. Те, кто хочет выучить язык домена, могут сделать это, используя время простоя (см. *Книгу игрока*). Для овладения языком требуется 250 дней, но подумайте о том, чтобы позволить персонажам использовать его в основных социальных взаимодействиях — например, когда они спрашивают дорогу или хотят сообщить о мирных намерениях — после 7 дней обучения.

## ЭЗРА, БОГИНЯ ТУМАНОВ

Жители нескольких доменов поклоняются необщительной богине, известной по имени Эзра. Изображаемая в виде расплывчатой, туманной фигуры, богиня известна своими тёмными, развевающимися волосами и способностью управлять Туманами. Её священный символ — веточка белладонны на серебряном каплевидном щите. Кроме того, её разрозненные секты поклонников смотрят на неё по-разному и противоречиво. Для некоторых Эзра — прекрасная защитница, в то время как другие воспринимают её как воплощение Туманов, похищающее душу. В конечном счете её истинная природа остается загадкой. Является ли она проявлением Тёмных Сил, аспектом таинственной Королевы Воронов из Царства Теней или чем-то совершенно другим, решать вам. Как бы то ни было, последователи Эзры, традиции, мировоззрение и домены, которые она предоставляет своим священнослужителям, сильно различаются. Обсудите с игроками, которые хотят создать персонажей, молящихся Эзре, чтобы определить роль богини в домене их происхождения.

## РЕЛИГИЯ

Во многих областях местные жители холодно относятся к необщительным божествам, зная богов только по сложным ритуалам и священнослужителям со скудными сверхъестественными способностями. И наоборот, некоторые люди в частном порядке поклоняются богам предков — божествам традиции своей семьи, с которыми у них складываются глубокие личные связи. Существует множество различных верований, и некоторые из них, начинавшиеся как шарлатанство, необъяснимым образом обретают силу истинной веры. В конечном счете, любое божество из *Книги игрока* или любой другого источника может иметь последователей в Доменах Ужаса. Тёмные Силы вдыхают жизнь в верования жестоких практик и веру ложных фанатиков.

Одним из примечательных исключений из этого правила является поклонение богине Эзре, которое берет свое начало в Туманах (см. врезку Эзра, богиня Туманов). В своих приключениях вы определяете, каким божествам поклоняются в домене и являются ли эти божества настоящими богами, проявлениями Тёмных Сил или одними, маскирующимися под других.

## ВРЕМЯ И ДАТЫ

Домены Ужаса не имеют единого календаря. В большинстве доменов местные жители измеряют время «лунами», а не месяцами. Луна, как отрезок времени, начинается в первую ночь полнолуния и длится полный лунный цикл. Год состоит из двенадцати лун, или двенадцати лунных циклов. Хотя домены не имеют общей истории, население всех доменов необъяснимо считает текущий год 735-ым. Некоторые местные хроники упоминают аномальные даты и методы отслеживания времени, но они считаются устаревшими. Однако в Баровии такого беспорядка не существует, здесь 1 год соответствует основанию Баровии семьей фон Заровичей.

## ПОЕЗДКИ И ПЕРЕПИСКА

В некоторых доменах жители знают, что мир существует и за пределами Туманов, но большинство из них мало интересуются землями кроме своих собственных. Одержимость Тёмных Лордов отвлекает их от мыслей о природе их доменов или о том, что находится за Туманами. Эта озабоченность, наряду с отсутствием общих границ или надежных способов путешествия, означает, что торговые предприятия и военные завоевания между доменами по существу невозможны.

Мало кто путешествует между доменами, разве что искатели приключений или кочующие семьи вистани (подробно описаны в конце этой главы). Другие желающие путешествовать из одной области в другую, могут блуждать в Туманах в надежде, что их перенесёт куда-нибудь ещё, или они могут использовать талисманы Тумана, чтобы иметь точное направление.

Из-за опасности и ненадежности путешествий по Туманам те немногие, у кого есть интересы за пределами их родных владений, предпочитают общаться при помощи писем. Группа под названием Хранители пера (подробно описанная в разделе «Путешественники в Туманах» далее в этой главе) контролирует частную сеть воронов-перевозчиков, которые обладают сверхъестественной способностью перемещаться в Туманах. Эти вороны доставляют конверты и крошечные посылки между своими схронами, обслуживаемыми Хранителями. Частные лица и организации, дружащие с Хранителями, такие как деревенский нотариус или гостиница, могут тайно заключать контракты на их услуги, позволяя клиентам отправлять письмо за 1 зм. Эти письма должны включать пункт назначения, где другой Хранитель может их получить, а затем либо сохранить, либо доставить корреспонденцию — при этом доставка стоит дополнительно 1 зм. Доставка писем занимает не менее одного дня. Хранители пера не дают никаких гарантий относительно доставки писем, находящихся в их ведении, но их услуги оказываются относительно надёжными. Ходят слухи о более дорогих услугах, которые Хранители предоставляют избранным клиентам, таких как доставка людям, местонахождение которых неизвестно, или устные послания, передаваемые говорящими воронами.

## ОПИСАНИЕ ДОМЕНОВ

Ниже рассматриваются некоторые из наиболее известных Доменов Ужаса. Каждое из этих царств само по себе является декорацией и может содержать приключения по вашему замыслу. Эти зарисовки доменов имеют следующий формат:

**Общее представление.** Каждый домен имеет краткий обзор с именем своего Тёмного Лорда, жанрами ужасов, которые его вдохновляют (рассмотренными в главе 2), отличительными чертами и связанными с доменом талисманами Тумана.

**Примечательные особенности.** В этом разделе приводится подробная информация о домене, известная его жителям и тем, кто путешествовал по нему.

**Населённые пункты и прочие места.** В этом разделе представлены самые известные области домена, которые в большинстве случаев отмечены и на его карте. Также на каждой карте обозначены дополнительные достопримечательности, нуждающиеся в уточнении в ваших приключениях.

**Тёмный Лорд.** Здесь представлено описание Тёмного Лорда домена, а также детали, раскрывающие корни его зла.

**Приключения.** В этом разделе предлагаются приключения, которые естественным образом вписываются в домен.

**Фокус домена.** Для большинства доменов в этом заключительном разделе выделяются конкретные элементы истории и предоставляются инструменты для конкретных доменов, которые помогут вам в создании приключений вокруг Тёмного Лорда домена и ужасов их царства.

## СТОЛКНОВЕНИЕ С ТЁМНЫМ ЛОРДОМ

У каждого Тёмного Лорда в этой главе есть блок статистики из *Бестиария* или главы 5, который вы можете использовать или настроить в соответствии с вашими приключениями. Хотя у вас может возникнуть соблазн сделать Тёмного Лорда превосходящей по силе, это рискует отдалить богатого, разностороннего злодея от персонажей. Тёмный Лорд часто далеко не самое физически устрашающее существо в своём домене, но его природа как Тёмного Лорда делает окончательную победу над ними сложной задачей. Чтобы победить Тёмного Лорда, персонажи должны сосредоточиться на том, чтобы подорвать планы Тёмного Лорда и нанести удар по сосредоточению мучений Тёмного Лорда, чтобы сделать его уязвимым (темы, рассмотренные в «Падении домена» в главе 2). Полная особой атмосферы встреча с Тёмным Лордом должна прозойти, когда и таким образом, чтобы это подходило для ваших приключений. В конце концов, страх — это не показатель опасности или уровня персонажей, а напряжённость, которая наполняет ваши приключения.

## ПЕРСОНАЖИ ИЗ ДОМЕНОВ

Эта глава включает в себя врезки, предназначенные для создания персонажей игроков, которые происходят из определенных Доменов Ужаса. Эти врезки описывают людей определенного домена, ужасы, с которыми они обычно сталкиваются, и распространенные имена. Поделитесь врезками со своими игроками, если они создают персонажей из этих доменов. Распространенные имена, на которые они ссылаются, упоминают имена народов, фигурирующих в разделе «Имена персонажей» *Руководства Занатара обо всём*, но они не полностью описывают глубокую культуру домена. Используйте вопросы, включённые в каждую врезку, чтобы предоставить идеи для вдохновения игрокам для создания своих персонажей. Игрокам не нужно отвечать на каждый вопрос или беспокоиться о точном представлении домена. Скорее, более важно, чтобы они создавали детали, которые отражали сильную связь со своей родиной.

# БАРОВИЯ

Домен первого вампира

**Тёмный Лорд:** Страд фон Зарович

**Жанр:** готический хоррор

**Отличительные черты:** неупокоенный тиран, печально известная цитадель с призраками, трагическое воскрешение

**Талисманы Тумана:** бутылка баровийского вина, фамильный герб фон Заровичей, талисман Знак вороны.

В Баровии ночь — это проклятие. С угасанием света злые души соскальзывают с тёмных спицей замка Равенлофт, чтобы исполнить волю бессмертного повелителя. Это царство вампира графа Страда фон Заровича, чьи пороки обрекли его и бесчисленные поколения на бесконечно повторяющиеся циклы одержимости и отчаяния.

Вой волков и крики роев воронов эхом разносятся по удручающим долинам и гнетущим лесам Баровии. Жизнь суеверных сельских жителей в изолированных общинах омрачается страхом перед их отчуждённым повелителем, его злоеущими слугами и древним злом, которое беспрепятственно разрастается. Все жители домена знают, что стоит остерегаться туманов и долгих баровийских ночей, поскольку Дьявол Страд наблюдает через них и может дотянуться и получить всё, что пожелает. Тем не менее, никто не понимает, что мучения разыгрываются снова и снова, все они — часть плана Страда по заявлению своего права на одну жертву, которая ускользает от него в течение многих поколений.

## ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Те, кто знаком с Баровией, знают следующие:

- Баровия — мрачное царство долин, изолированных лесами, в которых рыщут волки и коварными горами. Плотные облака ввергают землю в вечный сумрак.
- Угрюмые, суеверные люди этой страны живут в маленьких, разбросанных деревнях. Каждая из этих общин возглавляется бургомистром, который стремится избежать гнева отчуждённого правителя земли, графа Страда фон Заровича. На незнакомцев смотрят с подозрением.
- Многие местные жители считают, что граф фон Зарович — вампир. Он живет в замке Равенлофт, цитадели, из которой мало кто возвращается.
- Таборы вистани, проходящие через Баровию, находятся под защитой графа. Эта защита проистекает из прошлой доброты, которую вистани проявили к графу, и из его долгого общения с предсказательницей мадам Евой. (Подробнее о вистани см. раздел «Путешественники в Туманах» в конце этой главы.)
- Истории о жителях Баровии полны скрытого зла: коварные ведьмы, тайные культы, злоеущие вороны, злобные оборотни и даже хуже.

## БАРОВИЙСКИЕ ПЕРСОНАЖИ

В Баровии проживает разнообразное население, предки нынешних жителей родом из земель, давным-давно завоеванных графом фон Заровичем. Люди предпочитают одеваться в неброскую, но функциональную одежду, цвета их кожи и волос варьируются в широком спектре оттенков, а имена часто вдохновлены славянскими народами. Когда игроки создают персонажей из Баровии, задайте им следующие вопросы.

**Какой была ваша жизнь в Баровии?** Вы были ребенком пастуха, винодела или бургомистра? Была ли ваша жизнь скромной, или вас не коснулась нехватка денег и еды? Был ли в вашей жизни кто-то, кто пропал, или вы пострадали от схватки с созданиями ночи?

**Каких поверий вы придерживаетесь?** Есть ли что-то, что вы делаете или говорите каждое утро или вечер? Уделяется ли особое внимание животным — особенно летучим мышам, воронам или волкам — в ваших суевериях? У вас есть суеверия, касающиеся монет, дверных проёмов, еды или ран?

**Бывают ли у вас повторяющиеся сны или видения о незнакомых событиях или прошлых жизнях?** Кем вы были в этих снах? Что они говорят вам о Баровии? Вы верите, что в них есть хоть какая-то правда? Является ли граф Страд фон Зарович ключевой фигурой в каком-либо из этих видений?

## НАСЕЛЁННЫЕ ПУНКТЫ И ПРОЧИЕ МЕСТА

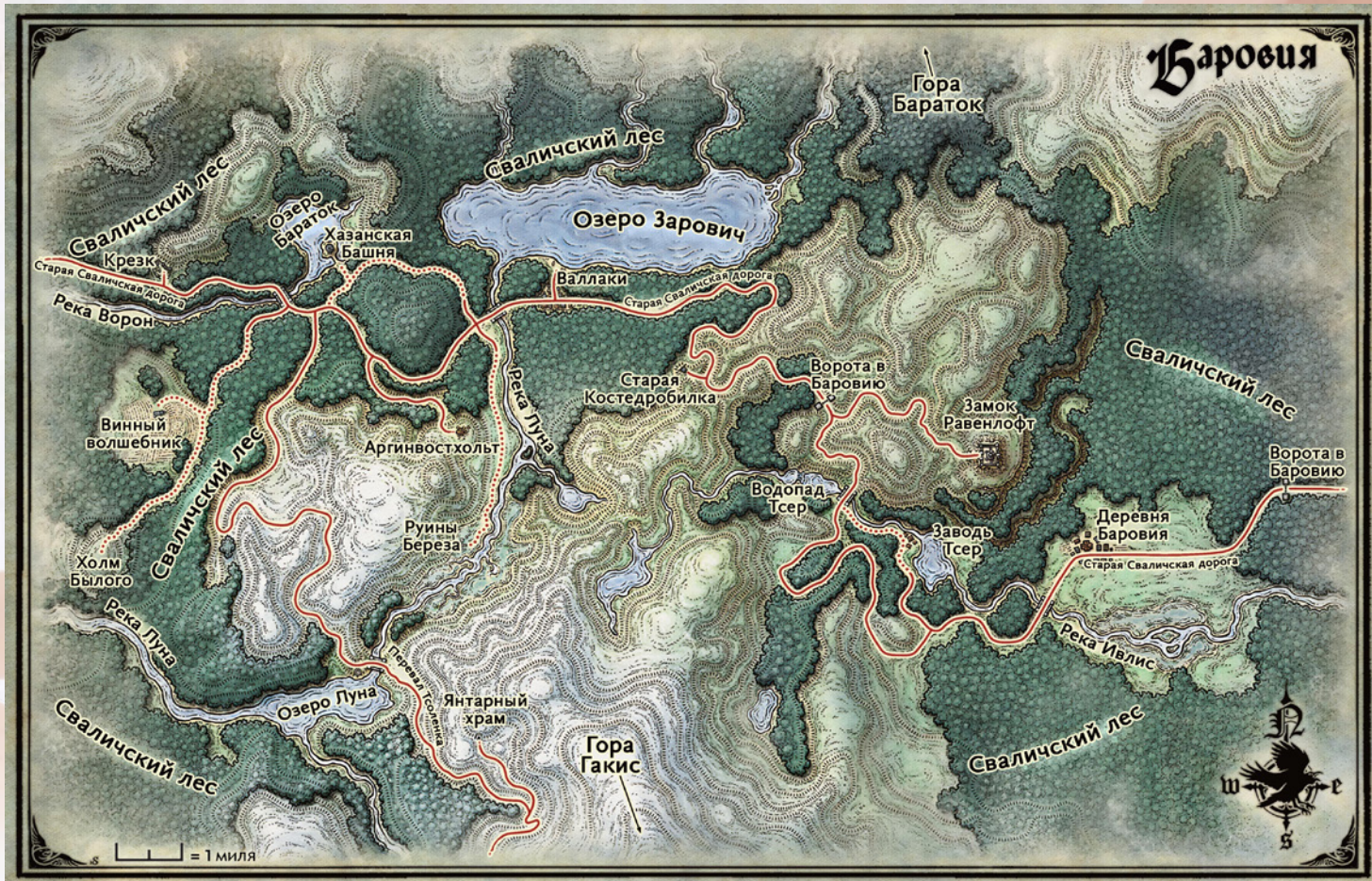
Жители Баровии не спешат доверять незнакомцам, но охотно делятся историями о трагедиях прошлого и мрачными слухами, которые затрагивают каждый уголок их земли. Древние тайны пронизывают домен, и те, кто покидает относительно безопасные поселения Баровии, попадают в опасные земли, где не рады смертным.

### ЗАМОК РАВЕНЛОФТ

Замок Равенлофт — проклятое убежище графа Страда фон Заровича. Здесь Страд совершил свои самые кровавые преступления и начал цикл безысходности, в котором остаётся запертой вся Баровия. Затаившаяся нежить, измученные духи и другие слуги Страда бродят по огромному замку. Каждый из них служит планам графа, отражает какой-то аспект его порочного прошлого или защищает его гроб, который спрятан в обширных катакомбах замка. Трофеи былых времен и павших героев, разбросаны по всему дому графа. Страд держит эти реликвии при себе, но в них может содержаться ключ к его гибели. Замок Равенлофт подробно описан в приключении «Проклятие Страда».

### КРЕЗК

Расположенный на окраине Баровии, Крезк — это крепкая и самодостаточная деревня, расположенная на окраине Баровии. Бургомистр Дмитрий Крезков прочесывает окрестности в поисках вина и других мелких предметов роскоши, надеясь привнести немного счастья в жизнь жителей деревни. Самая известная достопримечательность Крезка, аббатство Святой Марковии, возвышается на соседнем утесе. Это аббатство является домом для группы странных, страдающих существ, которые работают на молодого и выдающегося аббата. Некоторые считают, что аббат — замаскированный Страд, хотя на самом деле он — небожитель, развращенный Тёмными Силами.



КАРТА 3.1: БАРОВИЯ

### ВАЛЛАКИ

Изолированный от остальной части Баровии, город Валлаки поначалу кажется непривычно весёлым местом, но эта кажущаяся радость — иллюзия. Бургомистр, барон Варгас Валакович, убежден, что счастье — ключ к спасению Валлаки, поэтому он организывает фестиваль за фестивалем под такими названиями, как Фестиваль пылающего солнца, Променад гробов и Празднество волчьей головы. Кроме того, в городе существуют многочисленные группировки, в том числе Хранители пера и жрецы Осибуса (см. «Путешественники в Туманах» и «Другие группы», соответственно, далее в этой главе).

### ДЕРЕВНЯ БАРОВИЯ

Лежащая в тени замка Равенлофт деревня Баровия наполнена страхом. Жители деревни редко выходят из своих домов, подозревая своих соседей в злодеяниях и опасаясь, что зло пустило корни в тени. Их страхи в значительной степени оправданы, поскольку привидения и порождения вампиров часто навещают город, а многие местные жители поглощены своей собственной бессердечностью или порочными искушениями. Среди холодного отчаяния, наполняющего деревню, редкое исключение можно найти в местной таверне под названием «Кровь вина». Те немногие, кто мог бы противостоять злу Страда, собираются здесь — и, в свою очередь, за ними шпионят прислужники графа.

### ЯНТАРНЫЙ ХРАМ

Янтарный храм, когда-то бывший пристанищем добродетельных волшебников, давным-давно искажён злом. Именно здесь Страд с помощью лича Экзетантера заключил договор с Тёмными Силами, чтобы стать вампиром. Несмотря на то, что лич продолжает здесь обитать, пусть лишь как бледная тень своего прежнего «я», истинное зло в Янтарном храме заключено в его коллекции янтарных саркофагов. Эти монолиты хранят остатки мёртвых, ненавистных богов — существ, которые стремятся воссоздать прежние пороки и пытаются манипулировать смертными для выполнения невообразимых планов. Различные злые силы обратили своё внимание в сторону Янтарного храма, рассматривая его как связующее звено тайн, лежащих в основе природы доменов Ужаса. Жрецы Осибуса (подробнее описанные в разделе «Другие группы» далее в этой главе) проявляют особый интерес к этому месту.

### СТРАД ФОН ЗАРОВИЧ

При жизни граф Страд фон Зарович был успешным и безжалостным завоевателем. За десятилетия жестоких военных кампаний он победил своих соперников и создал нацию. Завершив завоевания, Страд поселился в прекрасной долине, где одержал свою величайшую победу. Здесь, как и его предки, он пролил свою кровь на землю, скрепив договор между собой и землями. В честь своих родителей, короля Барова и королевы Равеновии, он назвал долину Баровией и построил свою крепость-дом, замок Равенлофт.

Страд провел свою молодость на войне, сражаясь бок о бок с Ульмедом, основателем инквизиции Ульмистов, но, достигнув средних лет, он стал искать утешения в семье. Он пригласил своих родственников жить с ним в замке Равенлофт, и в конце концов к нему присоединился его младший брат Сергей.

Сергей был полной противоположностью Страду — молодым, чутким и дружелюбным. Вскоре после того, как он прибыл в Баровию, младший фон Зарович и местная девушка по имени Татьяна влюбились друг в друга. Страд обиделся на брата ещё больше после встречи с Татьяной и воочию убедившись в её чистой доброте. Одержимый ею, Страд пытался ухаживать за Татьяной, но получил решительный отказ. Не желая ни принять её желания, ни признать, что Сергей превосходит его, Страд решил углубиться в мрачные тайны своей земли и пришел узнать о возможностях Янтарного храма. Там, среди скрытых знаний и заточенных остатков древнего зла, Страд впервые столкнулся с Тёмными Силами и заключил с ними сделку, чтобы вернуть себе жизненную силу и завладеть сердцем Татьяны.

В день свадьбы Сергея и Татьяны Страд убил Сергея и, чтобы скрепить свой договор с Тёмными Силами, выпил кровь своего брата. Он открыл Татьяне свою новую мощь, рассчитывая покорить её. Вместо этого, в ужасе от убийства Сергея, Татьяна сбежала от Страда, и, чтобы спастись от него, в конечном счёте спрыгнула с вершины замка Равенлофт и исчезла в Туманах. В то же время предатели из числа охранников замка и гостей свадьбы поднялись, чтобы убить Страда. Несмотря на бесчисленные раны, Страд не умер. Вскрылась природа его сделки с Тёмными Силами, и Страд стал первым вампиром мультивселенной. Последовала ночь кровавой ярости, и когда рассвет коснулся парапетов замка Равенлофт, внутри не осталось ни одной живой души. Но остался Страд.

Мало что известно о происхождении доменов Ужаса, но несомненно то, что их история началась здесь. Злодеяния Страда, его связь со своей землей и его связь со злоецами жрецами Осибуса (подробно описано в главе 5) втянули всю Баровию в Царство Теней. Это положило начало череде мучений, которые до сих пор преследуют графа и выплескиваются наружу, чтобы затащить других в Землю Туманов.

## МОГУЩЕСТВО И ВЛАСТЬ СТРАДА

Страд — терпеливый и драматичный злодей. Он имеет блок статистики, схожей со статистикой **вампира [vampire]**, а его мастерство заклинателя столь огромно, что позволяет ему лично противостоять большинству угроз. Страд всегда стремится убежать от своей скуки и оттягивает принятие вызовов до тех пор, пока это его развлекает. Однако, если его спровоцировать, Тёмный Лорд может обратить всю Баровию против своих врагов.

**Древний, Земля.** Страд привязан к Баровии, и она к нему так, как немногие правители или Тёмные Лорды могут понять. Как часть этой связи, когда какое-либо существо входит или умирает насильственным образом в Баровии, Страд узнаёт об этом — и воспринимает как личное оскорбление убийство его агентов или волков домена. Страд также может воплощать различные драматические

эффекты, такие как шёпот его голоса среди ветра, его лицо, проявляющееся в облаках, изменения погоды и так далее. Он не может использовать эти эффекты, чтобы помочь себе в бою, но они могут сделать его присутствие более явным по всей земле.

**Хозяин вампиров.** Страд охотно играет роли дворянина и любезного хозяина, но отбрасывает притворство, когда оно больше не помогает ему, раскрывая свою манию величия и чудовищную сущность. Страд считает, что ему нет равных, и охотно увеличивает количество прислужников, особенно порождений вампира. Однако будь он беспечен, то не пережил бы столько лет, поэтому и он отступает или даже жертвует своими любимыми прислужниками, когда это необходимо.

**Святылище вистани.** Пожилая предсказательница вистани мадам Ева поселилась в Баровии. Она много знает о Страде и иногда становилась посредником между ним и различными группами вистани, когда это служило её собственным таинственным целям. В рамках их соглашения Страд не причиняет вред вистани, которые путешествуют по его земле.

**Закрытие границ.** Страд закрывает границы Баровии, окружая домен ядовитым туманом, всякий раз, когда кто-то, кто его интересует, пытается сбежать. Те, кто входят в Туманы, задыхаются и подвергаются негативному влиянию, как описано в разделе «Туманы» в начале этой главы.

## МУЧЕНИЯ СТРАДА

Вечность — жестокий консорт. Ниже приведены лишь некоторые из мучений, которые претерпевает Страд:

- На протяжении бесконечных поколений Татьяна перерождалась снова и снова. Каждый раз Страд верит, что сможет исправить свои прошлые неудачи, завоевать сердце Татьяны и тем самым освободиться от своего векового проклятия. Однако каждый раз Татьяна вновь отрекается от него.
- Страд раздражается внутри своих владений. Его стремление к новизне, страсти и завоеваниям соответствует его жажде крови.
- Страд считает народ Баровии тупыми низшими существами, в то же время он рассержен на них из-за простых радостей в виде надежды и дружеского общения, которыми они обладают.

## ОТЫГРЫШ СТРАДА

Страд фон Зарович бесконечный эгоист, жестокий манипулятор, очаровательный монстр, который носит атрибуты власти и положения в обществе. Вампир мучает своих подданных всякий раз, когда возникает желание, упиваясь страхом, который он вызывает.

**Черта характера.** «Я правитель Баровии. Всё на этой земле принадлежит мне».

**Идеал.** «Я пожертвовал своей жизнью, чтобы создать эту землю. Никто не заслуживает большего уважения и любви, чем я».

**Привязанность.** «Мои подданные существуют для того, чтобы служить мне и поддерживать меня. Кровь непокорных на вкус самая сладкая».

**Слабость.** «Я жажду общества равных — если бы только такие существовали».

## Приключения в Баровии

Где бы герои ни ступали в Баровии, граф Страд фон Зарович бросает тень на всё, и рано или поздно они неизбежно столкнутся в схватке с вампиром — повелителем земель. Бесчисленное зло домена в конечном счете связано со Страдом. Любое коррумпированное лицо, злоевищий культ или неистовый монстр могли быть вызваны Тёмным Лордом: их зло в конечном счете способствует подлым планам графа.

Развращённость Страда принимает физическую форму в логове — замке Равенлофт. Замок сам по себе является печально известной легендой, полной ужаса, присущего графу. Туманы часто оставляют незнакомцев в Баровии в пределах видимости крепости, поощряя неосторожных приблизиться. В конечном счете, только самые храбрые штурмуют замок или принимают приглашения графа посетить его там. Но замок Равенлофт не нужно брать с наскока, и победа над Страдом может быть не единственной целью вошедших. Библиотека, часовня и катакомбы замка Равенлофт хранят заманчивые секреты, которые могут оказаться жизненно важными для противодействия графу или уничтожения других зол. Или Страд мог бы воспользоваться приглашением чтобы предоставить гостям убежище и безопасность в замке Равенлофт — на какое-то время. В конечном счёте, не стесняйтесь использовать самый печально известный замок, даже если вы не планируете длительную осаду.

В приключении *«Проклятие Страда»* подробно описана Баровия и замок Равенлофт, но вы также можете использовать сюжеты из таблицы «Приключения в Баровии» для создания собственных сюжетов.

### Приключения в Баровии

#### к8 Приключение

- 1 Туманы затягивают персонажей в Баровию, где предсказательница мадам Ева направляет их по тёмному пути, который ведет их к замку Равенлофт.
- 2 **Жрецы Осибуса** (см. главу 5) приобрели последователей в Валлаки. Они считают Страда полубогом своей веры и пьют кровь неверующих во имя его.
- 3 Торговец, работающий на таинственного покровителя, нанимает группу, чтобы найти кости Тацаула Эриса, дворянина, похороненного в катакомбах замка Равенлофт.
- 4 Мартиковы, владельцы винодельни «Винный волшебник», просят помочь вернуть партии проклятого вина, которое превращает пьющих во **вьющуюся заразу [vine blight]**.
- 5 Умиравший **верворон [wereraven]** (см. главу 5) даёт персонажам свиток и амулет Знак ворона. Он умоляет персонажей передать послание Хранителям пера.



В залах замка Равенлофт граф Страд фон Зарович цепляется за древние одержимости

## к8 Приключение

- 6 Мегалит, возведенный исконными жителями Баровии, рухнет недалеко от Валлаки. Под ним находилась гробница древнего **носферату [nosferatu]** (см. главу 5), который называет себя герцогом Гундаром; он сразу же невзлюбил графа Страда фон Заровича.
- 7 Рыцарь-**ревенант [revenant]** Владимир Хорнгаард из разрушенного особняка Аргинвостхольт принуждает невинных вступать в Орден серебряного дракона и натравливает их на слуг Страда.
- 8 Персонажи обвиняются в преступлении. К всеобщему удивлению, приходит известие, что их судьёй будет граф Страд фон Зарович

## Воплощения Татьяны

Проклятие, охватившее Баровию, обеспечивает постоянное перерождение души Татьяны, предмета одержимости Страда, в новых физических воплощениях. Независимо от того, какую форму она принимает, Страд неустанно ищет её, полный решимости завладеть ею и потешить своё уязвлённое эго. Ниже рассматривается создание приключений, построенных вокруг последнего воплощения Татьяны. Это воплощение — будь то невинная девушка, решительный вампир, злодейка или кто-то совершенно другой — влияет на взаимоотношения персонажей и Страда с ней. Подумайте, как изменение воплощения Татьяны позволит вам придать свой собственный особый оттенок классической истории Равенлофта.

Персонажи и группы, отмеченные звёздочкой в следующих таблицах, более подробно описаны в разделе «Путешественники в Туманах» в конце этой главы.

### КТО ТАКАЯ ТАТЬЯНА?

При создании своей версии Татьяны используйте таблицу «Воплощение Татьяны», чтобы определить основные черты персонажа. После этого обратитесь к разделу «Связь со Страдом», чтобы определить отношение воплощения к Тёмному Лорду Баровии. В качестве альтернативы, если вы хотите, чтобы воплощение Татьяны появилось за пределами Баровии и потенциально привело искателей приключений во владения Страда, рассмотрите сюжеты в разделе «За пределами Баровии».

### Воплощение Татьяны

#### к8 Кто является новым воплощением Татьяны?

- 1 Ирина Коляна, приемная дочь бургомистра Коляна Индиловича из деревни Баровия
- 2 Эз д'Авенир,\* истребительница вампиров и протеже Рудольфа ван Рихтена
- 3 Василика, **мясной голем [flesh golem]** или возродённая (см. главу 1), которая живет в аббатстве недалеко от деревни Крезк
- 4 Идентичные близнецы Ясмин и Нассери, которые являются преданными слугами богини Эзры
- 5 Ренуар Лоран, сын-подросток Шанталь Лоран, женщины, которую Страд похитил много лет назад

#### к8 Кто является новым воплощением Татьяны?

- 6 Петра Райленович, молодой вундеркинд, ставшая местной знаменитостью благодаря своим замечательным картинам, изображающим то, что она называет своими «жизнями во сне»
- 7 Ванасия, лидер разветвлённой группы вистани
- 8 Квентин Л'Аргент, драконорождённый сын людей-пастухов коз, живущих недалеко от разрушенного поместья Аргинвостхольт

### Связь со Страдом

Как только вы выберете, какую форму принимает нынешнее воплощение Татьяны, подумайте, как персонаж относится к Тёмному Лорду Баровии. Если ваша версия Татьяны хочет держаться подальше от Страда, независимо от того, знает ли воплощение, что обладает душой Татьяны, используйте таблицу «Избегая Страда». В качестве альтернативы, если она хочет уничтожить Страда, используйте таблицу «Охота на Страда».

### Избегая Страда

#### к8 Маскировка

- 1 Воплощение притворяется религиозным фанатиком, давшим обет молчания.
- 2 Воплощение (или её опекуны) заключили сделку с мадам Евой или Хранителями пера, чтобы скрыть воплощение от Страда.
- 3 Воплощение — подопечная знаменитого охотника на монстров, который, возможно, не знает личности её души.
- 4 Воплощение была удочерена группой путешественников вистани и редко посещает Баровию.
- 5 Воплощение прячется от Страда, принимая волшебное зелье, которое заставляет её спать всё время, кроме одного часа в день.
- 6 Воплощение использует магию, чтобы выглядеть как старик, ребенок или белый ворон.
- 7 Какое-то злое существо, например настоятель аббатства Святой Марковии или обитатель Янтарного храма, скрывает существование воплощения от Страда.
- 8 Воплощение видит мир сквозь розовые очки и не обращает внимания на графа, не понимая, что Страд возвращает её до определенного времени.

## ОХОТА НА СТРАДА

### к10 Способ охоты

- 1 Воплощение стремится стать величайшей охотницей на монстров, постоянно тренируясь, чтобы быть готовой к появлению Страда.
- 2 Воплощение ошибочно планирует искупить грехи Страда своей исключительной добротой или верой.
- 3 Воплощение знает свою истинную природу и наполнила свою кровь ядом, который усыпит Страда на целое поколение.
- 4 Воплощение стремится воскресить историческую личность, возможно, Сергея фон Заровича, первую Татьяну или другого врага графа, чтобы сразиться со Страдом.
- 5 Воплощение обнаружила реликвию, которая может ослабить Страда. Однако ей нужны герои, чтобы получить предмет, пока те отвлекают графа.
- 6 Воплощение использовала мощную магию, чтобы привести героев в Баровию, чтобы они могли уничтожить Страда.
- 7 Воплощение присоединилась к Хранителям пера\* и стремится организовать осаду замка Равенлофт.
- 8 Воплощение чувствует тяжесть своих прошлых жизней и ищет способ закончить свой цикл перерождений, освободив Баровию от Туманов — или уничтожив её.
- 9 Воплощение связывается со зловещей группой, такой как жрецы Осибуса\*, и пытается манипулировать Страдом, чтобы продвигать планы своей организации.
- 10 Воплощение привлекло врага Страда в Баровию, такого как Фиран Зал'Хонен\* или Джандер Санстар\*, надеясь, что соперники убьют друг друга.

ТАТЬЯНА МОЖЕТ ПЕРЕРОДИТЬСЯ В ЛЮБОМ количестве обличий, таких как Ирина Коляна или Лисса фон Зарович.

## ЗА ПРЕДЕЛАМИ БАРОВИИ

Не обязательно, чтобы воплощение Татьяны появилось в Баровии. Возможно, дух Татьяны мог возродиться в другой стране или при странных обстоятельствах. Таблица «Потерянная Татьяна» содержит предложения по таким персонажам и их целям.

### ПОТЕРЯННАЯ ТАТЬЯНА

#### к6 Обстоятельства реинкарнации

- 1 Бестелесный дух Татьяны собирает и преследует героев, у которых, по её мнению, больше всего шансов победить Страда.
- 2 Друг или любимый человек персонажа — это воплощение Татьяны. Когда Туманы заявляют права на реинкарнацию, персонаж также втягивается в Баровию.
- 3 Собственная реинкарнация персонажа позволяет душе Татьяны войти в его тело, принося с собой воспоминания в виде ярких снов.
- 4 Душа Татьяны была захвачена эффектом, похожим на эффект заклинания *волшебный сосуд* [magic jar]. Страд или другая сущность нанимает персонажей для поиска контейнера, содержащего душу, не раскрывая её истинную природу.
- 5 Душа Татьяны перевоплотилась в кого-то, кого жаждет другой Тёмный Лорд, например, носителя ка Анхтепота из Хар'Акира или Элизу из Ламордии (оба подробно описаны далее в этой главе).
- 6 Душа Татьяны возродилась в дальней родственнице Страда, Лиссе фон Зарович. Лисса стремится стать более могущественной и заявить права на замок Равенлофт. Её первым шагом к свержению Страда было становление вампиром. Теперь ей нужны союзники.







## БЛАДСПУР

*Домен чуждых воспоминаний*

**Тёмный Лорд:** Бог-мозг Бладспура

**Жанр:** космический хоррор

**Отличительные черты:** похищения инопланетянами, потусторонние пейзажи, недостоверные воспоминания, чудовищные эксперименты

**Талисманы Тумана:** журнал сновидений, металлический имплант, осколок причудливой технологии

Множественные апокалипсисы оставляют шрамы на невозможных извилинах Бладспура, и никто из тех, кто их видел, не помнит их. Эта чуждая область запечатлевается не в бодрствующем сознании, а скорее на теле в виде необъяснимых шрамов и в психике через кошмары.

Не все домены Ужаса взяты из миров, гостеприимных для жизни. Масштаб и невозможная геометрия Бладспура вызывают инстинктивную тревогу. Газовые бури кружатся на крючковатых вершинах гор, бросающих вызов гравитации, маслянистые шпидли изгибаются в полурегулярных искажениях, едкие фумаролы зевают и жадно захлопываются, и над всем этим висит умирающий красный шар. Мало кто может выжить в этой пустоши, вот почему хозяева Бладспура живут под землей.

Под чужеродной поверхностью свежеватели разума Бладспура дрейфуют в воюющей тьме своей древней метрополии-лаборатории. В этой обширном комплексе число иллитидов невелико, и их щупальца дергаются с нескрываемой настойчивостью. Они трудятся, чтобы предотвратить немислимое: их исконный лидер, Бог-мозг Бладспура, умирает. В это оставшееся время свежеватели разума отчаянно работают, чтобы исполнить безумные прихоти своего бога, даже когда они изо всех сил пытаются отсрочить его кончину. С этой целью их щупальца проскальзывают сквозь Туманы, чтобы утащить невольные души обратно в Бладспур для всевозможных экспериментов. Многие похищенные возвращаются только с психологическими шрамами, в то время как другие исчезают бесследно. Немногие неудачники оказываются на странных маршрутах, ведущих обратно в чужеродное царство, прибывая только для того, чтобы понять, что они уже посещали Бладспур раньше.

### ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Те немногие люди, которые мельком видели Бладспур, знают его только как безымянное царство из своих несбыточных мечтаний. Эти видения разделяют следующие факты:

- Поверхность земли — смертоносное, чужеродное место, усеянное руинами давно вымерших цивилизаций.
- Гора — массивная сверх всяких слов — постоянно маячит на горизонте и гудит беззвучным пульсом, который, тем не менее, привлекает внимание. Бесформенные тени ползут среди её трещин.
- Те, кто видит сны о событиях в этой стране, часто носят необъяснимые шрамы — метки, предоставляющие невозможные доказательства их видений.

Воспоминания о Бладспуре оказываются столь же невозможными, сколь и неизбежными

## НАСЕЛЕННЫЕ ПУНКТЫ И ПРОЧИЕ МЕСТА

Поверхность Бладспура двоеточие, она охватывает регион размером с континент, который враждебен всем, кроме самых стойких форм жизни. Из-за бесконечных атак сверхъестественной погоды и землетрясений цивилизация — как её определяют иллитиды — существует полностью под землёй. Туманы проникают даже сюда, заполняя затенённые пропасти и заброшенные коридоры. В то время как у свежевателей разума есть свои собственные способы описания особенностей царства, полусознательные бредни тех, кто видит сны о домене, простираются до названия и описания нескольких выдающихся мест.

### ГОРА МАКАБ

Называть Макаб горой — в корне неверно: это злокачественная деформация в планетарном масштабе, шпиль без видимой вершины. Его искривлённые склоны простираются в ядовитые небеса, и его форма маячит на периферии внимания, независимо от того, в каком направлении смотреть.

Гора Макаб — это не природный объект, а скорее часть колоссального устройства, разработанного иллитидами. Его цели остаются в значительной степени загадочными для посторонних, но одно несомненно: он усиливает псионическую энергию, позволяя свежевателям разума Бладспура проецировать свои мысли в другие домены Ужаса.

### ПОДЗЕМНАЯ ЦИТАДЕЛЬ

Под горой Макаб раскинулось похожее на улей логово иллитидов. Этот мегаполис свежевателей разума состоит из бесчисленных взаимосвязанных комплексов: лабораторных хранилищ, специальных тюрем, заповедников пожирателей интеллекта, инкубационных куполов, заполненных мозгами библиотек ДНК, испытательных ишподромов, хирургических театров и объектов, которые не поддаются рациональному описанию. Те, кто не являются иллитидами, считают путешествия внутри цитадели сводящими с ума, подобно попыткам найти определенную точку в извивающемся узле червей. Места недоступны для существ, зависящих от базовой наземной мобильности или не имеющих доступа к псионически управляемым механизмам. Однако войти в Подземную Цитадель легко, так как внутрь неё ведут трещины по всему Бладспуру, особенно на горе Макаб.

### КОМНАТА БОГА-МОЗГА

Комната Бога-мозга находится в милях под Подземной цитаделью. Похожая на собор камера имеет яйцевидную форму, со стенами из блестящего органического металла. Массивный Бог-мозг дрожит в луже лекарственного соляного раствора и экспериментальных химических веществ, способных растворить большинство других существ. Страдание массивного инопланетного мозга ясно видно по дырявым отверстиям в его глубоких морщинистых долях. Служители-иллитиды в жутких защитных одеждах беспрестанно заботятся о своем умирающем повелителе и потворствуют даже его самым богохульным планам, например созданием вампирических свежевателей разума (см. главу 5).

## ГОРА ГРИСЛ

Полипообразные шпиль горы Грисл когда-то служили вторичным комплексом для свежевателей разума домена, но жители восстали против эгоистичных одержимостей Бога-мозга. Как ампутируют зараженную конечность, Бог-мозг отрезал гору Грисл от своей психической сети. Покинутые жители почти полностью поддались междуособицам и аморальным экспериментам друг над другом. Духи этих измученных свежевателей разума остаются в горе Грисл, как и лидер восстания: раздутый девиант, который называет себя Верховным Мастером и стремится противодействовать Богу-мозгу.

## БОГ-МОЗГ

Масштабы того, что пожиратели разума называют историей, существуют в космическом масштабе. На протяжении веков империи и конфликтов старшие мозги иллитидов позволяли себе эксперименты, не имеющие аналогов или упоминаний у меньших существ, исследования за пределами границ времени, реальности, бессмертия и мульти-вселенной. Многие потерпели неудачу — по крайней мере, один катастрофически.

Подводя итог целой вечности зверств, искажающее реальность, исследование одного старшего мозга, дало неожиданный результат, открыв ему болезненную истину, к которой существование было не готово. Руководствуясь этим растущим откровением, старший мозг обернулся против себе подобных и стал охотиться на них, поглощая их открытия и физические формы, чтобы подпитывать невозможный апофеоз. В конечном счете, однако, тяжесть деяний старшего мозга заставила его собственную плоть восстать, породив инопланетную болезнь, которая начала пожирать его тело. Другие старшие мозги, будучи в ужасе от поражающей только их болезни, объединились и псионически изгнали больной мозг из существования.

По крайней мере, так они думали.

Тёмные Силы вырвали умирающий мозг старшейшины из места без времени и реальности и поместили его в измученный мир. С тех пор Бог-мозг Бладспура мечтал и отчаянно предавался всё более безумным планам, стремясь спасти свою собственную жизнь и привести в действие мысль, чуждую даже ему.

### МОГУЩЕСТВО И ВЛАСТЬ БОГА-МОЗГА

Бог-мозг больше похож на место или крупный объект, чем на существо. Его толпы слуг представляют собой более прямую угрозу, чем сам непостижимый Тёмный Лорд.

**Сверхразум.** Бог-мозг командует бесчисленным количеством **свежевателей разума [mind flayer]**, **пожирателей интеллекта [intellect devourer]** и других существ. В пределах Бладспура он постоянно телепатически связан со всеми своими слугами и знает всё, что знают они. Бог-мозг делегирует обширные обязанности своим наиболее эффективным слугам, поощряя их заниматься всевозможными радикальными экспериментами.

**Туманные вибрации.** Благодаря потрясающим психическим резонансам горы Макаб, Бог-мозг может направить любого из своих слуг или другие психически сонастроенные разумы сквозь Туманы к Бладспуру. По сути, он предоставляет видение или сон домена, который сам по себе функционирует как талисман Тумана.

**Жизнеобеспечение.** Иллитиды Бладспура трудятся, чтобы спасти свой старший мозг с помощью всевозможных диковинных научных и медицинских средств. Среди самых причудливых из этих схем — собственная схема Бога-мозга: создание дегенеративных слуг, которые охотятся за бальзамами для его недуга. Эти **вампирические свежеватели разума [vampiric mind flayers]** (см. главу 5) покидают Бладспур, чтобы охотиться на гуманоидов. Затем они возвращаются к Богу-мозгу, распухшие от спинномозговой жидкости, чтобы на мгновение притупить его страдания.

**Закрытие грани.** Когда Бог-мозг закрывает границы Бладспура, поверхность домена сотрясается сильными электрическими бурями, и чужеродные испарения поднимаются на дальних краях домена и в его скрытых туннелях. Вместо того, чтобы препятствовать бегству существ, эти туманы подавляют воспоминания. Любое существо, не являющееся аберрацией, которое покидает Бладспур, переносится в знакомое место, где он вскоре просыпается, даже если раньше не спал. Его воспоминания о времени в Бладспуре подавлены, изменены, как будто заклинанием *изменение памяти [modify memory]*. Смотрите раздел «Восстановление воспоминаний» ниже для получения более подробной информации.

## МУЧЕНИЯ БОГА-МОЗГА

Бог-мозг Бладспура совершенно ненадёжное космическое существо; бессмертное, поражённое смертностью. Хотя до его смерти, вероятно, ещё тысячелетия, эта неизбежность заставляет его поспешно предаваться всевозможным аморальным крайностям.

## ОТЫГРЫШ БОГА-МОЗГА

Влияние Бога-мозга заставляет свежевателей разума выходить за пределы своих владений, чтобы производить всевозможные скрытные наблюдения, причудливые эксперименты, повторные похищения и внутренние увечья.

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ В БЛАДСПУРЕ

Потусторонние опасности Бладспура и оборона свежевателей разума могут стать вызовом даже героям самого высокого уровня, но угроза домена становится наиболее смертельной, когда он вторгается в другие домены. Черпая вдохновение из научно-фантастических ужасов и рассказов о похищении инопланетянами, приключения с участием свежевателей разума Бладспура могут начаться где угодно — с плохих снов или кажущихся нереальными разглагольствований незнакомца. Со временем исчезновения, необъяснимые шрамы, подкожные импланты и пробуждающиеся воспоминания могут показать, что щупальца свежевателей разума обвивают больше, чем кто-либо считал возможным. Подробнее о приключениях с потерянными воспоминаниями см. в разделе «Возвращение в Бладспур» или рассмотрите возможность разработки других сюжетов используя таблицу «Приключения в Бладспуре».

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ В БЛАДСПУРЕ

### к8 Приключение

- 1 Персонажи просыпаются в разбитых остатках заполненной жидкостью трубы глубоко в Подземной цитадели. Они понятия не имеют, как попали туда.
- 2 Пещера, которую персонажи исследовали, плавно примыкает к Бладспуру, заманивая их в ловушку в пещеры, заполненные **вампирическими свежевателями разума** (см. главу 5).
- 3 Странное сообщение приводит персонажей к серебристому судну, полному инопланетных тайн, разбившемуся на поверхности Бладспура. Единственное выжившее существо в обломках — хитрый **ускользающий зверь [displacer beast]**.
- 4 Персонажи находят странное, но очаровательное существо, пойманное в ловушку в заброшенном инопланетном комплексе. Это существо — приятный компаньон, пока оно не проявит себя как **эмиссар звёздных порождений [star spawn emissary]** (см. главу 5).
- 5 Знакомый персонажей жалуется на повторяющиеся кошмары. Жалобы прекращаются, когда сновидца захватывает **пожиратель интеллекта**.
- 6 Изобретатель просит персонажей разобраться в устройстве размером с таблетку, которое она извлекла из своего собственного тела. Когда персонажи изучают его, устройство проецирует карту в их сознания и посылает телепатический призыв о помощи. Карта ведёт к **свежевателю разума**, который хочет избавиться от страданий.
- 7 Фермер нанимает персонажей, чтобы защитить свою семью, которую, по его мнению, — без доказательств — похищают и возвращают каждую ночь.
- 8 Высший Мастер, свежеватель разума горы Грисл, претендует на всё, что знает Бог-мозг. Для этого он создает копию Аппарата (см. «Мордент» далее в этой главе). Всё, что ему нужно — это реликвия под названием «жест Растинона», которую он хочет, чтобы персонажи доставили ему.

## ВОЗВРАЩЕНИЕ В БЛАДСПУР

Бладспур может быть более пугающим как воспоминание, чем как новое открытие. Используйте этот раздел для создания приключений, которые раскрывают невозможные знания, намекают на забытый опыт или происходят как воспоминания о приключениях, не связанных с кампанией.

### ВОССТАНОВЛЕНИЕ ВОСПОМИНАНИЙ

Знание того, что собственная память что-то скрывает, вызывает уникальный ужас. Когда вы начинаете приключение со скрытыми воспоминаниями, подумайте, как эти воспоминания могут быть раскрыты.

**Волшебное восстановление.** Как пожиратели разума Бладспура, так и Туманы, окружающие домен, используют методы, аналогичные заклинанию *изменение памяти*, чтобы скрыть воспоминания жертв о похищении, заменяя их расплывчатыми событиями или промежутками пропущенного вре-

мени. Истинные воспоминания персонажа могут быть восстановлены с помощью заклинаний *снятие проклятья* [remove curse] или *высшее восстановление* [greater restoration]. Жертва свежевателей разума могла пережить десятки изменений памяти, каждое из которых требует отдельного магического удаления, приводя к восстановлению нескольких травмирующих воспоминаний за раз.

**Психиатрия.** Научно заинтересованные земли в вашей кампании могут быть представлены бурным ростом количества практикующих психиатров или психиатрией. Неопытные практические работники, занимающиеся этой дисциплиной, объединяют научные методы лечения, спиритизм, магию и обман, но всё же получают результаты. Сеанс или серия сеансов с увлечённым психиатром могут помочь персонажу вспомнить забытое. В то же время, сеанс с недобросовестным психиатром, может сделать персонажа уязвимым для внушения и ложных воспоминаний. Такие открытия могут отыгрываться повествовательно в ваших приключениях в любом темпе, который вы пожелаете.

**Постепенное выздоровление.** Потерянные воспоминания могут постепенно проявляться в ответ на события в приключениях. Когда персонажи столкнутся с доказательствами того, что в Бладспуре встречаются свежеватели разума, вы можете предоставить отдельным лицам доступ к информации, которой они, по логике, не должны обладать, или дать им преимущество на проверки, связанные с их скрытыми воспоминаниями, которые вы будете раскрывать, когда посчитаете это необходимым. Такая информация может принять форму разрешения персонажу ориентироваться в инопланетном комплексе, управления непостижимым устройством или чтения потусторонний язык. Не объясняйте, почему персонаж получает эти преимущества, и позвольте ему самому объясняться перед другим персонажам. Потерянные воспоминания также могут оказаться тёмными дарами (см. главу 1).

## ЧУЖДЫЕ АРТЕФАКТЫ

Свежеватели разума Бладспура могли оставить следы своих страных замыслов в других доменах. Используйте артефакты из таблицы «Аберрантные улики», чтобы спровоцировать расследование, вызвать потерянные воспоминания или даже задействовать их в качестве талисманов Тумана.

## АБЕРРАНТНЫЕ УЛИКИ

кб	Улики
1	Иглообразное устройство, спрятанное под чьей-то кожей
2	Необъяснимый кратер или выжженные в форме круга посева
3	Конюшня, полная взорванного скота
4	Винтовка на антиматерии (подробно описано в «Руководстве Мастера»)
5	Пропавший человек или потустороннее существо, превращённое в <b>мозг в банке</b> (см. главу 5)
6	Повреждённый труп вампирического свежевателя разума (см. главу 5)

## ПОТЕРЯННЫЕ ВОСПОМИНАНИЯ

Раскрывая потерянные воспоминания, усиливайте беспокойство, которое приходит с яркими воспоминаниями, не синхронизированными с историей персонажа. Эпизоды в таблице «Подавленные воспоминания» намеренно состоят из разрозненных деталей, которые вы можете скорректировать или оставить бессвязными, как вам заблагорассудится. Многие из них также могут быть использованы в качестве отправной точки для более длительных воспоминаний. Если вы хотите, чтобы эпизод продолжился, спросите игрока персонажа, запомнившего событие, что произойдёт дальше.

## ПОДАВЛЕННЫЕ ВОСПОМИНАНИЯ

кб	Воспоминание
1	Вы парализованы на холодном столе. Щелкающие звуки окружают вас. Бледные щупальца скользят к вашему лицу, каждое заканчивается блестящими хирургическими инструментами. Что они пытаются сделать?
2	Какой-то незнакомый рефлекс двигает вашей рукой. Посмотрев, вы замечаете синяк, скользящий под вашей кожей. Что вы предпринимаете?
3	В вашу камеру влывает многоногое существо, похожее на хорька. Вы чувствуете на себе взгляды множества невидимых глаз. Какой реакции ожидают ваши похитители? Что вы предпринимаете?
4	Радужные бури атакуют вершины горы, такой высокой, что кажется, будто она изгибается над вами. Вы парите над красной пустошью, один из ряда парящих существ. Что вы видите впереди?
5	Вы знали незнакомца. Вы были утешением друга друга в борьбе со страхом и болью. Потом его увезли. Какими были последние слова для вас?
6	Фигура, парящая перед вами, была признана приемлемой. Её опускают в бассейн, где на неё опускаются бледные, похожие на слизняков существа. Вы плывёте вперед. Почему вас посчитали неприемлемым?

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ ВНЕ ВРЕМЕНИ

Самый эффективный способ выявить недостающие воспоминания персонажей — это вернуться к ним как к приключению. Игроки могут использовать версии своих персонажей более низкого уровня или использовать выживших из главы 4, чтобы отыграть себя в прошлом. Или персонажи могут быть забытыми версиями самих себя — возможно, очень отличающимися от того, кем они являются сейчас, — или людьми в воспоминаниях другого персонажа. Проведите это приключение как отдельное по временной шкале вашей кампании испытание, воспоминание, которое связано с ужасами бытия жертвой заговоров свежевателей разума. Вполне вероятно, что смерть не имеет большого значения в этих приключениях, поскольку персонажи каким-то образом выжили, чтобы помнить свои травмы — возможно, благодаря чудесной хирургии свежевателей разума. Однако события в прошлом могут дать всевозможные открытия, потенциально обнажая ужасающие истины, скрытые в собственных разумах и телах персонажей.

## БОРКА

*Домен страсти и обмана*

**Тёмные Лорды:** Ивана Борици и Иван Дилисна

**Жанры:** готический хоррор и психологический хоррор

**Отличительные черты:** политические интриги, яд, месть

**Талисманы Тумана:** капелка сладко пахнущего яда, опалённое любовное письмо, потускневшее кольцо с печаткой

Дворяне Борки опутывают домен паутиной интриг. В то время как простой народ борется за выживание, черствые аристократы домена отвлекают себя жестокими развлечениями. Они платят, как им кажется, гроши золотом, землей и жизнью в погоне за властью, острыми ощущениями и редчайшим удовольствием: незапятнанными эмоциями. Обыватели — это всего лишь инструмент, который нужно использовать и сбрасывать. Хитроумные интриганы используют мечты и амбиции, чтобы заманить невинных в долги, шантаж и разорение, в то же время способствуя их соперничеству или в поисках декадентских острых ощущений. Коварство и апатия — добродетели Борки, и никто не воплощает их больше, чем два Тёмных Лорда домена: гениальная отравительница Ивана Борици и по-детски жестокий преследователь Иван Дилисна.

Простой народ Борки борется с преступностью, нищетой и голодом за пределами украшенных драгоценностями игровых площадок элиты страны. Жители разрозненных деревень и городов, заполненных многоквартирными домами, рассматривают дворян как знаменитостей, и их идеализированное видение дворянской жизни заставляет их подражать черствости аристократов и их аппетиту к пустым причудам. Эти невинные с сияющими глазами — готовые пешки для развращения. А те, кто не подчиняется прихотям правителей Борки, сталкиваются с унижением, за которым неизбежно следует сокрушение.

### ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Те, кто знаком с Боркой, знают следующее:

- Могущественные семьи контролируют правительство, торговлю и развлечения в Борке. Семья Борици обладает наибольшим влиянием.
- Благородные семьи Борки состоят из доминирующей основной семьи и побочных ветвей. Ветви дворянских семей (иногда с разными фамилиями) подчинены основной семье.
- У каждой знатной семьи есть поместье с наделом размером с близлежащую деревню. Эти поместья являются демонстрацией престижа, состояния и скрытых секретов семьи.
- Простые люди живут в сельских деревнях, которые служат интересам дворян, или в многолюдных городах. Большинство либо избегает связей с могущественными, но непостоянными дворянами, либо отчаянно добивается их благосклонности.
- Культура и престиж в Борке достигают своего максимума в сказочном городе Левкарест. В его сердце возвышается Великий собор богини Эзры.

### БОРКИЙСКИЕ ПЕРСОНАЖИ

Персонажи из Борки могут быть членами декадентской дворянской семьи или борющимися крестьянами. В любом случае, у большей часть населения тёмные волосы и разнообразные тона кожи с прохладных подтонов. Имена часто вдохновляются немецкими, славянскими и фантастическими обычаями. Когда игроки создают персонажей из Борки, задайте им следующие вопросы:

**Вы из благородной семьи?** Если да, то поддерживаете ли вы контакт с другими её членами? Кого вы любите или кому служите в вашей семье? Если вы нет дворянин, почему люди принимают вас за благородного?

**Как вы обогатили дворянскую семью?** Вы вложили деньги в бизнес дворянина? Идет ли часть вашей зарплаты на уплату неизбежного долга? Вырисовывается ли в вашем будущем брак по договоренности?

**Кого вы обидели?** Вы причинили кому-то значительное зло, возможно из-за воин вашей семьи, ваших попыток подняться вверх или вашего желания произвести впечатление на знакомого. Что это было? Зачем вы это сделали? Вы сожалеете об этом?

### НАСЕЛЕННЫЕ ПУНКТЫ И ПРОЧИЕ МЕСТА

Большинство жителей Борки живут в небольших сельскохозяйственных общинах под властью знатных землевладельцев или в бедности в более крупных поселениях Личберг, Левкарест или Стурбен. Дворяне строят загородные дома среди национальных лесов или холмов, вдали от сброда. Мобильность между деревней и городом — роскошь богатых, что делает лошадей и кареты символами престижа.

### ЛЕВКАРЕСТ

Столица Борки является вершиной культуры и могущества. Непопулярные члены благородных семей ссорятся в залах Народного парламента, места заседания бесполезного правительства страны. Истинные правители нации ведут дела в офисах безликих коммерческих предприятий и в задних комнатах авангардных клубов. Простолюдины Левкареста видят этот мир ядовитого гламура только издали или когда причуды дворян переходят на улицы.

Помимо тщательно продуманного соперничества дворян, в Левкаресте действует еще одна сила. В Великом соборе благочестивые простолюдины и аристократы молят о милости божества Эзры, а в катакомбах под собором встречается скрытая ячейка инквизиции Ульмистов. Это общество культивирует псионическое мастерство, чтобы подорвать зло в душах людей, прежде чем оно осуществится. Тем не менее, несмотря на свои связи с героями и обширные знания, инквизиция понимает, что её численность сокращается. (Подробнее см. раздел «Другие группы» далее в этой главе.)

### НОВЫЙ ИЛЬВИН

Примечательно, что, когда сгорел город Ильвин, никто не погиб. Вместо того, чтобы восстанавливать город, семьсот выживших перенесли свои дома на несколько миль к востоку и основали Новый Ильвин. Эта сонная община кажется обычной во всех отношениях, но жители избегают говорить о Старом Ильвине и никогда не возвращаются, предпочитая прокладывать свой маршрут так, чтобы избежать сгоревших руин.



КАРТА 3.2: БОРКА

## СТУРБЕН

Долгое время считавшийся немодной тенью Левкареста, город Стурбен стал убежищем для тех, кто стремится отдалиться от элиты домена. Чтобы противостоять вялому правосудию, осуществляемому местными дворянами, городской совет Стурбена восстановил суровую судебную систему из прошлого Борки, где любой желающий может подавать и оспаривать дела перед пятью судьями в масках. Судьи, которые рассматривают дела в Безликом суде, меняются, но их маски остаются прежними: мрачно украшенные лица, вдохновленные таинственными первыми жителями Борки. Суд посылает окружных судей в железных масках в близлежащие земли, чтобы вершить правосудие. В особо спорных случаях судьи лишают свободы всех участников дела и везут их в Стурбен, чтобы те предстали перед судом.

## МИЗЕРИКОРДИЯ И ДРУГИЕ ДВОРЯНСКИЕ ПОМЕСТЬЯ

Каждая из выдающихся семей домена имеет роскошное поместье с экстравагантным названием, как указано в таблице «Благородные семьи и поместья». Согласно обычаю высшего общества Борки, каждая семья должна ежегодно устраивать не менее двух официальных балов, банкетов или других экстравагантных мероприятий. Эти события создают обстановку для интриг, политики, деловых договоренностей, соблазнов, смущений и социальных войн. (Подробнее об этих семьях читайте в разделе «Дворяне Борки».)

Среди самых декадентских дворянских владений — Мизерикордия, поместье Борици. Поместье, расположенное среди миль полей, теплиц и алхимических лабораторий, используемых для создания исключительных парфюмов и настоек под брендом Борици, располагает несколькими прогулочными площадками на крыше и более чем тремя сотнями комнат. В частных крылах оранжереи поместья растет внушающее благоговейный трепет множество уникальных растений. Дистилляты из этих растений снабжают хозяйку дома, Ивану Борици, парфюмерным шкафом размером с комнату — наряду со скрытой параллельно стоящей коллекцией замечательных ядов.

## ДВОРЯНСКИЕ СЕМЬИ И ПОМЕСТЬЯ

Дворянская семья	Название поместья
Борици	Мизерикордия
Дилисна	Деграво
Эрис	Коаирдеиадор
Ивлискова	Абрепторо
Нобрисков	Кубратдис
Нуйкин	Эсекле
Окротир	Санктесалат
Ользаник	Кинисарадия
Пьехота	Алиселти
Преториус	Мундорхова
Риттер	Ветистикау
Татенна	Фульчигора

### ДОМЕН С ДВУМЯ ТЕМНЫМИ ЛОРДАМИ

Ивана Борици и Иван Дилинся являются равноправными правителями Борки. Поскольку они оба совершили развратные преступления на одной и той же земле в одно и то же время, Тёмные Силы заточили их обоих в Домене Ужаса. Однако, Ивану и Ивану мало что связывает друг с другом. Их дома стоят на противоположных концах домена, и их интересы редко пересекаются — то есть до тех пор, пока не появятся подходящие интригующие персонажи.

Ивана и Иван — противоположные стороны одной и той же потускневшей монеты. Ивана боролась за всё, что у неё есть, и теперь ненавидит это; Ивану всё дали, но он считает, что ему отказали в том, чего он заслуживает. Иване навязывают общество, Иван жаждет внимания. Ивана кажется вечно юной; Иван несёт на себе груз веков.

Хотя ваши приключения могут быть сосредоточены на любом из Тёмных Лордов, Борка предоставляет возможность исследовать множество аспектов высокомерия, эгоизма и одержимости. Персонажи могут стать объектами интересов обоих Тёмных Лордов. Это может сделать их причиной соперничества между ними или предоставить персонажам уникальную возможность использовать силу одного Тёмного Лорда против другого. Приключение в Борке не обязательно должно включать в себя конфликт между двумя Тёмными Лордами, но если это произойдет, попробуйте поместить группу в центр этих событий.

## ИВАНА БОРИЦИ

Первенец фантастически богатых аристократов Борици, Ивана была умна, уравновешенна и — в глазах её отца, Клауса — совершенно не годилась на роль главы их семьи. Не желая принимать точку зрения своего отца, Ивана провела свою юность, избегая своих родственников, вместо этого изучая все аспекты бизнеса своей семьи, основанного на парфюмерии и лекарственных травах. Её мать, Камилла, поощряла дочь и старалась сделать всё, чтобы Ивана однажды возглавила семью.



Сосредоточенность Ивана на своей цели пошатнулась, когда она встретила Питера, опытного химика на службе семьи. Он учил Ивану алхимии и искусству парфюмера, и они сблизились. Камилла узнала о зарождающемся романе Ивана и увидела в низком происхождении Питера угрозу будущему Ивана. Камилла соблазнила молодого человека и подстроила всё так, чтобы Ивана обнаружила их, намереваясь убедить свою дочь отказаться от этого и всех последующих романов.

Ивана извлекла из этого опыта иной урок. Осознав всю глубину испорченности своей семьи, она отравила свою мать и своих бессердечных братьев с целью заставить Клауса назвать её своей наследницей. Создавая и применяя серию ароматических токсинов, она наблюдала, как её братья, сестры и вероломная мать заболели и умирали. Никто не подозревал о её причастности.

В день восемнадцатилетия Ивана престарелый и больной Клаус вызвал дочь в свой кабинет, чтобы поделиться важным решением. Потеряв сыновей, Клаус назвал двоюродного брата Ивана, Ивана Дилинся, своим наследником. Он уже объявил о своем решении персоналу поместья и послал гонца, чтобы сообщить семье Дилинся.

Ивана только рассмеялась, когда ядовитый туман окутал поместье Борици. Ожидая отцовской мелочности, она устроила катастрофу, которая заменила все духи поместья на яд. Выпив противоядие, Ивана наблюдала, как Клаус и все работники и обитатели поместья умирали, задыхаясь в фиолетовом тумане. К тому времени, как яд рассеялся, земля Борка была окружена туманами.

## МОГУЩЕСТВО И ВЛАСТЬ ИВАНЫ

Ивана — молодая женщина человек с блоком статистики **шпиона [spy]**. Когда она прибыла в Землю Туманов, её кровь была отравлена ядом, и ядовитые красно-черные вены стали проступать сквозь её бледную кожу. Эти изменения невозможно не заметить, но зато токсины дают ей иммунитет к урону ядом и отравлению. Её гениальность и амбиции определяют её манипуляции.

**Новатор в алхимии.** Проведя один час без перерыва в своей лаборатории в поместье Борици, Ивана может создать десять доз любого яда или воссоздать эффект одного заклинания волшебника 7-го уровня или ниже. Она всегда держит под рукой различные яды. Подробнее о том, как Ивана использует алхимию в своих манипуляциях, читайте в разделе «Интриги в Борке» далее в этом разделе.

**Бессердечный гений.** Гениальность и цинизм Ивана в сочетании с помощью Тёмных Сил дают ей понимание природы народа Борки, граничащее с предвидением. Она всегда на шаг опережает своих соперников и уже подготовила идеальную ситуацию, дублёра или соответствующий яд. Тем не менее, у Ивана знает об истинной любви и дружеских отношениях лишь поверхностно, поэтому те, кто ведет себя неожиданно самоотверженно, могут подорвать её сложные разработанные планы.

**Сады зла.** Ивана наслаждается своими садами, как экзотическими оранжереями в поместье Борици, так и цветочными полями, окружающими её поместье. Она создала бесчисленное множество уникальных растений, а также растительных существ со странными способностями и бесконечной преданностью хозяйке.

**Создатель тиранов.** Честолюбие Иваны заставляет её принимать любой вызов. Она рефлексивно стремится к политическому и финансовому контролю над всей Боркой и небрежно манипулирует благородными семьями домена, чтобы те уничтожили друг друга.

**Закрытие границ.** Ивана может закрывать или открывать границы Борки один раз в день. Она редко закрывает границы, так как её манипуляции обычно мешают её жертвам уйти. Хотя она могла бы открыть или закрыть границы, чтобы сбить с толку прихоти другого Тёмного Лорда, Ивана. Когда она закрывает границы Борки, Туманы поднимаются стеной едких химических веществ, которые воздействуют на существ, как описано в разделе «Туманы» в начале этой главы.

## МУЧЕНИЯ ИВАНЫ

Ивана победила своих конкурентов, но все равно страдает. Следующие обстоятельства бесконечно мучают Тёмного Лорда:

- Ивана не постарела с тех пор, как Туманы захватили Борку, и её молодая внешность заставляет многих недооценивать её.
- Ивана блестяще управляет бизнесом и политической империей своей семьи. Несмотря на это, она бесконечно сомневается и подозревает. Многие считают, что она типичная, глупая дворянка или марионетка её старшего кузена, Ивана Диалисна.
- Гениальность и утонченность Иваны приводят к тому, что ей быстро надоедает большинство потенциальных союзников и соперников. Она всегда ищет себе равных по интеллекту и амбициям и всегда разочаровывается. Поддержание огромного спектра социальных ожиданий её семьи особенно утомительно.
- Ивана так и не нашла завещания своего отца и знает, что, если оно попадет не в те руки, её развратный кузен Иван может потребовать себе всё, что она заслужила. Она сделает всё, чтобы предотвратить это.

## ОТЫГРЫШ ИВАНЫ

Исключительный ум Иваны Борици и непревзойдённые слух, вкус и обоняние предоставляют ей возвышенные мечты и обширные знания об искусстве, еде, моде, социальных протоколах, алхимии и парфюмерии. Мало кто может удержать её внимание, и никто не может искупить себя в её глазах даже при малейшем неуважении.

**Черта характера.** «Я совершенна, и никто другой не понимает напряжения и ожиданий, которые приходят с тем, чтобы быть лучшим во всем».

**Идеал.** «Однажды я найду кого-нибудь, кто будет стоить моего времени. Все остальные в лучшем случае скучны».

**Привязанность.** «Только мои растения и формулы никогда не разочаровывают меня».

**Недостаток.** «Оскорбительно думать, что я не предвидела всех возможных исходов».

ИВАНА БОРИЦИ ПРИВЕТСТВУЕТ ГОСТЕЙ  
В ЯДОВИТЫХ ОРАНЖЕРЕЯХ МИЗЕРИКОРДИИ





## ИВАН ДИЛИСНЯ

Семья Дилисна поддерживает традицию предательства. Земля Борка происходит из того же мира, что и завоеватели Баровии, фон Заровичи. Дилисна присутствовали в замке Равенлофт в ночь трансформации Страда фон Заровича.

Много веков спустя брат и сестра Борис и Камилла Дилисна задумали украсть престиж своих кузенов, Борици. План Камиллы заключался во вступлении в семью Борици, в то время как Борис готовил своего сына Ивана к тому, чтобы стать новым главой объединенной семьи Борици-Дилисна. Несмотря на множественные возможности преуспеть, Иван вырос воплощением детского порока и импульсивности, а богатство его семьи и любящие слуги усугубляли эти прихоти. Часто вокруг Ивана происходили «несчастные случаи», заставляя его семью скрывать увечья и смерть многочисленных домашних животных и слуг. Только сестра Ивана, Кристина, не была целью его издевательств и злых трюков.

Со временем Кристина оказалась не по годам развитой и способной ученицей. Иван, однако, стал одержим детскими игрушками и поведением. Он поощрял потакания сестры своим идеализированным представлениям об их детстве, доходя до того, что влиял на детское поведение и манеру говорить. Хотя члены его семьи становились все более расстроенными, они приютили будущего главу своего дома, изменив свое поместье и инвестируя в причудливые развлечения для него.



В ту ночь, когда Ивана Борици отравила свою семью, Иван узнал о намерении родителей отправить Кристину в престижную школу-интернат. Крики, мрачное гоготание и заводной скрежет наполнили поместье Дилисна в ту ночь. Когда все закончилось, Иван был последним живым членом семьи Дилисна, и Туманы сомкнулись вокруг Борки.

### МОГУЩЕСТВО И ВЛАСТЬ ИВАНА

Иван не является физически или магически могущественным Тёмным Лордом. Он чрезвычайно стар, но сверхъестественным образом остаётся таким же физически здоровым, каким был в расцвете сил, и имеет блок статистики **дворянина [noble]**. Его угроза проявляется в форме психологических манипуляций, заставляя других сомневаться в реальности и вынуждая жертв переоценивать его контроль.

**Проклятая переписка.** Иван терпеть не может покидать свое поместье, но Тёмные Силы даровали ему возможность отправлять свои письма куда ему заблагорассудится. Подробнее о письмах Ивана читайте в разделе «Интриги в Борке» далее в этом разделе.

**Манипулятивный актер.** Одна из любимых манипуляций Ивана — использовать свои письма и свой высокий голос, чтобы притвориться одиноким подростком. Иван держится подальше от тех, кого он хочет обмануть, чтобы те не заметили несоответствие между его детскими манерами и его внешностью. Если его заставляют раскрыть свой старческий облик, он притворяется смущённым и использует сложные заводные игрушки, маскировки и средства передвижения, которые ещё больше скрывают его истинные способности.

**Производитель игрушек.** Тёмные Силы предоставляют Ивану любую игрушку, какую он пожелает. Ивану служат самые разные существа, и любое из них, от служанок до чудовищных стражей, может быть заводным устройством или мягкой игрушкой. Это не меняет блоки статистики существ и раскрывается только в драматические моменты. Люди, которых персонажи знали в течение многих лет, в конечном итоге могут оказаться игрушками Ивана.

Иван Дилисна в своей любимой заводной коляске

**Злая страна Чудес.** Поместье Дилисня, Деграво, представляет собой запутанный клубок садов с топиариями, лабиринтов живых изгородей и заброшенных зоопарков, которые примыкают к отвесным скалам. Особняк находится в самом сердце поместья и разделен на несколько структур, включая Дом смеха — игровой дом, где игрушки в натуральную величину разыгрывают жестокие сценки, и игровую комнату Ивана, крыло, посвящённое мастерству заводных механизмов и частным декадансам поместья. Иван заманивает жертв в свой дом, где они постепенно понимают, что оказались в ловушке в весёлом доме детских гротесков. Те, кто не может сбежать, в конце концов вынуждены надеть нелепую ливрею домашнего персонала Дилисни и стать новыми слугами Ивана.

**Закрывание границ.** Иван может закрывать или открывать границы Борки один раз в день. Он закрывает их, чтобы те, кем он одержим, не сбежали. Когда он закрывает границы Борки, Туманы поднимаются, как подробно описано в разделе «Туманы» в начале этой главы. Из тумана раздаётся насмешливый голос Ивана, а также в нём встречаются патрули мрачных заводных игрушек.

## МУЧЕНИЯ ИВАНА

С той ночи, когда Туманы захватили Борку, Иван редко покидает поместье Дилисня. Следующие обстоятельства бесконечно мучают его:

- Иван одинок, и одиночество пугает его. Ему дали всё, он всё разрушил и не знает, как жить. Он постоянно создаёт подобострастную, фальшивую семью из заводных игрушек, чтобы отвлечься от одиночества.
- Иван обижается на Ивану Борици, свою ближайшую родственницу, за то, что она обладает силой, к которой его готовили, но он также рассматривает её как своего единственного сверстника и потенциальную замену своей сестре. Ивана, однако, избегает его любой ценой.
- Иван выглядит фантастически немощным стариком, он думает, что не контролирует это состояние, которое с каждым днем становится всё более выраженным. Он думает, что Ивана скрывает от него секрет своей вечной молодости.

## ОТЫГРЫШ ИВАНА

Ивану требуется быть в центре внимания, при этом он остаётся глубоко подозрительным к миру за пределами Деграво. С тех пор как его семья исчезла, он уговаривает гостей приехать к нему домой, чтобы предаться извращенной смеси сказочного декаданса и его отталкивающих детских капризов. Иван наслаждается комфортом своих гостей и тем, что заставляет их развлекать его.

**Черта характера.** «Мир существует только для того, чтобы доставлять мне удовольствие».

**Идеал.** «Я больше никогда не хочу скучать или оставаться в одиночестве».

**Привязанность.** «Моё имущество принадлежит мне, и я могу распоряжаться им, как мне заблагорассудится. Я решаю его судьбу».

**Недостаток.** «Я ломаю всё, что мне надоедает. Хоть и сломанная, зато игрушка уникальна».

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ В БОРКЕ

Борка предоставляет возможности для политических интриг, семейной борьбы за власть и бессердечных предательств на фоне смехотворного богатства и извращённых представлений об утонченности. Приключения, происходящие в Борке, часто вовлекают персонажей, участвующих в машинациях знати домена, в качестве невольных пешек или в рамках схем, те имели долги перед аморальными покровителями. Два Тёмных Лорда домена также предоставляют возможности для изучения различных типов аморального высокомерия и мелких навязчивых идей. Персонажи могут оказаться между уникальными навязчивыми идеями Ивана Борици и Ивана Дилисня, но также могут узнать, что лучший способ подорвать этих злодеев — это настроить их друг против друга.

В следующих разделах подробно описаны интриги дворян и Тёмных Лордов домена, а в таблице «Приключения в Борке» упомянуты другие приключения, соответствующие домену.

### ПРИКЛЮЧЕНИЯ В БОРКЕ

#### к8 Приключение

- 1 Дворянин просит персонажей защитить своего брата от таинственного убийцы. Убийца — Носталия Ромейн, чья кровь была заменена на яд Иवानой Борици.
- 2 Учёный просит помощи в получении доступа к Школмансу. Это учреждение является элитной школой магии Борки, а также домом для общества Создателей Дождя, которое, как говорят, контролирует политику Борки.
- 3 Молодой дворянин сдружился с персонажами и знакомит их со сказочно аморальной сценой клуба «Левкарест». К концу ночи один из персонажей обвиняется в убийстве.
- 4 Половина деревни Леони арестована судьей Ранзиской в маске эринии, и предстаёт перед Безликим судом Стурбена. Оставшиеся жители деревни умоляют группу защитить их семьи в суде.
- 5 Достойный дворянин Владимир Нобрисков устраивает конкурс на свою любовь. Участники оказываются убиты, став жертвами голода ликантропии Нобрискова.
- 6 Дворянин, собирающий книги, просит помощи у группы в поиске редкого текста под названием «Откровения принца сумерек», книги, которая, как говорят, учит читателя использовать скрытую силу собственной тени.
- 7 Семья Окротир предлагает значительную награду каждому, кто сможет поймать зверя озера Балаур, сбежавшего из океанариума поместья.
- 8 Члены инквизиции Ульмиста обвиняют персонажей в преступлениях, которые они ещё не совершили. Они смягчаются только в том случае, если персонажи соглашаются принять участие в миссии против жрецов Осибуса (см. главу 5).

## Дворяне Борки

Двенадцать выдающихся дворянских семей правят политикой, промышленностью, искусством, развлечениями, религией и всеми другими аспектами жизни в Борке из своих декадентских поместий и высоких деловых офисов. Следующие семьи являются наиболее значимыми в Борке, хотя десятки меньших ветвей семей вращаются вокруг каждой:

**Борици.** Имя Борици — это знак качества и инноваций, начертанный по всей Борке на парфюмерии, тониках и десятках зданий и театров. Множество семей заявляют о своём родстве с Борици.

**Дилсия.** Семья защищает свой престиж, поскольку её богатство основано на сельском хозяйстве, особенно на выращивании свиней. Вероломные ветви семей воевали между собой с тех пор, как погибла почти вся основная семья.

**Эрис.** Пожилая Толашара Эрис утверждает, что она последняя в своем роду. Она вкладывает богатство своей семьи в поддержку искусства в Левкаресте и бесконечно строит свое поместье как выше, так и глубже.

**Ивлискова.** Ивлискова управляют десятками детских домов и элитной школой Ивлискова. Эта школа-интернат может похвастаться безупречным уровнем выпускников — тех студентов, которые не исчезли.

**Нобрисков.** Набожные и формальные, Нобрисковы утверждают, что происходят из древних кланов Борки и скрывают проклятие ликантропии на своей семье.

**Нуикин.** Ожидается, что каждый член этой конкурентной семьи станет гением в своей области. Многочисленные библиотеки, музеи и театры рекламируют достижения семьи Нуикин.

**Окротир.** Окротир происходят от уважаемых адмиралов и мореплавателей (несмотря на отсутствие побережья у Борки). В их поместье есть огромный океанариум с тысячами причудливых морских существ и цельным скелетом мегалодона.

**Ользаник.** Эта семья металлургов одержима войной. Для них каждый успех — это завоевание, но ни один Ользаник никогда не видел сражений на свой службе.

**Пьехота.** Поместье лучших скотоводов Борки наполовину разрушено из-за предательства другой семьи. Их средства в значительной степени потрачены, и Пьехота открывают свой дом для путешественников вдоль Рубиновой дороги.

**Преториус.** Поместье Преториус — это шумное казино, окружённое садами Пепла, землями, выжженными масштабным лесным пожаром. Тех, кто не может оплатить долги, полученные в казино, сжигают заживо, а пепел развеивают по пустошам.

**Риттер.** Риттеры, владеющие ножницами, определяют последний писк моды. Их желанные модели меняются каждый сезон, и любой, кто создаёт их копии быстро встречает свою смерть.

**Татенна.** Банкиры и землевладельцы, Татенна отслеживают долги по всему домену. Они ведут дела со всеми семьями, кроме Ользаник, с которыми они находятся в состоянии многовековой вражды.

## Интриги в Борке

В Борке разыгрываются бесконечные игры. Такая простая деталь, как наличие нужного таланта или снаряжения, может заставить дворянина обратить внимание на персонажа и пригласить его на прогулку или мероприятие, которое приведёт к дальнейшим интригам. Эти планы изначально вращаются вокруг мелких, незначительных вещей, но достигают кульминации в катастрофах и настоящих бесчинствах. Они часто разыгрываются одними и теми же способами.

### ГОТОВЫЕ НА ВСЁ СООБЩИКИ

Персонажи легко заводят знакомства со знатью Борки, так как элита, похоже, легко очаровывается рассказами о жизни, полной приключений. Дружелюбные дворяне вскоре вовлекают новых знакомых в свои интриги, прося персонажей об одолжениях, призванных доказать дружбу или надежность. Эти просьбы, как правило, играют на склонностях персонажей к действию и постепенно складываются, давая дворянам знания, которые они могут позже использовать, как им заблагорассудится.

### НЕБЛАГОРОДНЫЕ ЗАПРОСЫ

В промежутках между приключениями знакомый дворянин может поделиться своими проблемами с персонажем или обратиться к нему за помощью. Совершите бросок или выберите вариант из таблицы «Неблагодарная просьба», чтобы определить, чего хочет благородный. Эти запросы нацелены на конкретного соперника или члена другой семьи и приводят к всё более драматическим предательствам.

### НЕБЛАГОРОДНАЯ ПРОСЬБА

кб	Просьба
1	Обеспечить деловую или социальную возможность доверенному лицу жертвы, оставив её саму в изоляции.
2	Доставить щедрый подарок жертве, например большую скульптуру или коня, в неподходящее для этого время.
3	Заставить жертву публично расплакаться.
4	Подбросить улики преступления в дом жертвы.
5	Организовать ложную деловую сделку, политический союз или договорные отношения.
6	Заставить жертву пропустить своё собственное светское мероприятие.

### СМЕРТЕЛЬНЫЙ РЫЧАГ

Постоянно думая о себе, вышеупомянутый дворянин ищет рычаги влияния на персонажей. Таблица «Смертельный рычаг» даёт идеи того, что дворянин может попытаться использовать против авантюристов. Как только у него появляется такой рычаг воздействия, дворянин перестаёт быть другом, и становится скорее держателем долга или шантажистом. Большинство таких вероломных личностей пытаются обеспечить то, что угрозы или магия не смогут легко заставить их отказаться от своих рычагов воздействия, таких как отправка их третьей стороне или распространение в группе союзников.

## СМЕРТЕЛЬНЫЙ РЫЧАГ

### к6 Рычаг

- 1 Дворянин предоставляет персонажам заслуживающее внимания снаряжение для использования во время реализации его просьбы, а затем забирает его в качестве доказательства.
- 2 Дворянин весьма кстати «уезжает из города», требуя, чтобы персонажи отчитывались перед ними в письменном виде.
- 3 Дворянин требует магическую страховку, такую как заклинание *obem [geas]*, предотвращающее взаимный вред или совершение персонажами неправильного действия.
- 4 Дворянин становится опекуном кого-то близкого к персонажам.
- 5 Дворянин хранит мощный магический предмет персонажей, «чтобы он не попал в чужие руки».
- 6 Дворянин заставляет персонажей действовать против общего друга «для его же блага». Затем он угрожает раскрыть этот факт другу.

## ПОСЛЕДНИЙ УДАР

Как только вышеупомянутый дворянин получит рычаги влияния на группу, он может выдвинуть всевозможные требования. Зависит от персонажей, подчинятся ли они или найдут способ избежать замыслов дворянина. Возможно, это тот самый момент, когда дворянин рассказывает, что он всё это время был агентом Иванны Борици или Ивана Дилисни, и теперь Тёмный Лорд, которому он служит, использует персонажей в своих целях.

## ИНТРИГИ ИВАНЫ

Интересы Иванны Борици заключаются в том, чтобы манипулировать широкими аспектами общества Борки, утверждая своё господство среди постоянно меняющегося ландшафта схем мелких дворян. Она не заклинатель, но её знания в области алхимии позволяют ей создавать химически мощные эффекты, изменяющие сознание. Химический арсенал Иванны включает напитки, передающие иллюзорные ощущения, духи, очаровывающие существ, и драматические яды, активируемые безобидными вторичными условиями. С помощью внушения и тонкого воздействия на целей своими химическими веществами Ивана убеждает жертв, что она практически всемогуща.

Используйте яды, подробно описанные в «Руководстве Мастера», в качестве основы для эффектов, создаваемых Иваной, и объедините их с эффектами заклинаний чар и иллюзий, чтобы создать её собственные немагические токсины. Следующий пример сочетает вдыхаемый яд и заклинание *вещий сон [dream]*, создавая инструмент, который Ивана использует для манипулирования своими агентами.

**Шёпот Иванны (вдыхаемый).** Этот яд имеет отчетливый запах и химическое сообщение от Иванны Борици. Существо, подвергнутое этому яду, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 18, иначе станет целью заклинания *вещий сон*, созданного Иваной, в следующий раз, когда заснёт. Этот яд немагический, и Ивана не общается напрямую во сне с теми, кто пострадал. Скорее, она создает иллю-

зию разговора со своей предполагаемой целью, алхимически создавая своё сообщение, предсказывая реакции своей цели и химически кодируя её ответы. Она использует этот яд в качестве духов или прячет его в подарочных букетах, что позволяет передать её послание с задержкой.

## ИНТРИГИ ИВАНА

У Ивана Дилисни есть простое желание: общение. К сожалению, он эгоистичный и контролирующийся человек. Чтобы удовлетворить его потребность во внимании, Тёмные Силы наделили его удивительной способностью доставлять письма, которые он пишет, волшебным образом. Иван использует эту простую силу в аморальных, трусливых целях. В редких случаях Иван выезжает на своей заводной карете в общество, чтобы понаблюдать за прохожими, которым стоит написать.

**Письма Тёмного Лорда.** Письма Ивана — это сверхъестественные послания, передаваемые Тёмными Силами. Если Иван пишет письмо и адресует его существу, имя которого он знает и которого он видел раньше, он может выбрать одно письмо, которое исчезнет в следующую полночь. Это письмо снова появляется в ненаблюдаемом, но очевидном месте рядом с адресатом письма во время его следующего продолжительного отдыха. Письмо может появиться среди обычной почты получателя, на прикроватном столике или среди его вещей. Таинственный способ доставки письма никогда не виден. Письма Ивана могут достичь цели в любом месте в пределах доменов Ужаса

**Тёмный Лорд знает.** Иван сверхъестественным образом знает местоположение каждого письма, которое он волшебным образом отправил в течение последнего месяца, с точностью до 1 мили. В результате он может сказать, что одно из его писем находится в поселении, но не в каком доме. Он также знает, когда его письма уничтожаются.

**Требования Тёмного Лорда.** Иван настойчиво понимает людей своими письмами, часто закидываясь на двух-трёх личностях. Он часто пишет, изображая тайного поклонника получателя, подростка, нуждающегося в помощи, или дальнего члена семьи, хотя его ложь со временем обнаруживается. Его приветствия отталкивают или по-детски оскорбительны, как «Дорогая восхитительная костяшка» или «Моя прихорашивающаяся свинья морда». Содержание его писем, как правило, сосредоточено на нём, а не на получателе. Иван одержим своими чувствами, отвлекающими факторами и потакающими своим слабостям разглагольствованиями. Неизбежно его трусливая жестокость проявляется по мере того, как письма становятся все более собственническими и оскорбительными. Сначала он уговаривает получателей принести ему подарок или осадить его врагов, но его просьбы всегда заканчиваются на том, чтобы получатель присоединился к нему в Деграво, поместье Дилисни.

# КАРНАВАЛ

*Странствующий домен чудес*

**Тёмные Лорды:** Непенте

**Жанры:** боди-хоррор и тёмное фэнтези

**Отличительные черты:** развлечения, сделки с феями, маргиналы, странствующие изгнанники

**Талисманы Тумана:** карнавальная флаер, красочный билет, странный приз из Карнавальная игры

Сверкающий яркими знаменами, музыкой каллиопы и запахами деликатесов Карнавал обещает посетителям сюрреалистическую страну чудес, где может исполниться любая мечта.

Перед прибытием Карнавала появляются яркие листовки, обещающая чудеса, ужасы и краткий побег от мрака повседневной жизни. Но в Землях Туманов нет ничего, что не вызывало бы подозрений, и мудрые знают, что чужаки по своей сути опасны.

Карнавал существует не для того, чтобы развлекать своих посетителей. Это скорее странствующий домен, способный посещать другие домены и земли за пределами Туманов. Визуально отмеченные как изгой по рождению, обстоятельствам, намерениям или таланту, члены труппы Карнавала обменивают свои уникальные выступления на монеты и всё остальное, что им нужно, чтобы выжить. Хотя у этих артистов добрые намерения, по их следу движутся злоеущие силы. Чем дольше Карнавал задерживается на одном месте, тем больше становится угроза для исполнителей и посетителей. Поэтому Карнавал постоянно путешествует, чтобы труппа не подверглась опасности земли, которые она посещает.

## ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Те, кто имеют представление о Карнавале, знают следующее:

- Листовки, рекламирующие предстоящее прибытие Карнавала, таинственным образом появляются у населения до появления самого Карнавала. Он никак не способствует их созданию или распространению.
- За две серебряные монеты можно купить билет на Карнавал, в то время как шоу Главного шатра, Зал Ужасов и интермедии имеют свою отдельную входную плату.
- Карнавал странствует бесконечно, нигде не задерживаясь больше чем на несколько недель. Большинство поселений рады этому гастролирующему развлечению, но беды следуют за ним по пути.
- Не связанные с Карнавалом торговцы следуют за ним и открывают поблизости свои лавки. Это сборище палаток и киосков, известное как Литвикский рынок, заполнено странными продавцами и странными товарами.
- Те, кто ищет способ сбежать из поселения или от своей нынешней жизни, могут присоединиться к Карнавалу. До тех пор, пока путешественники готовы работать и вносить свой вклад в сообщество, они могут оставаться здесь столько, сколько захотят.

## КАРНАВАЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Когда игроки создают персонажей из Карнавала, задайте им следующие вопросы:

**Что отличает вас от вашей родной семьи?** Есть ли у вас уникальный талант или врождённые способности? Есть ли у вас физические увечья? Несёте ли вы бремя проклятия или благословения? Как вы относитесь к своим особенностям?

**Вы выступаете?** Придумали ли вы способ извлечь выгоду из обстоятельств? Вы гордитесь своими выступлениями? У вас есть наставник или партнёр по выступлению? Или вы зарабатываете себе на жизнь на Карнавале в качестве рабочего, продавца или в другой роли?

**Как вы присоединились к Карнавалу?** Вы сбежали откуда-то, чтобы присоединиться к нему? Вы были изгоем, который обрёл дом в Карнавале? Вас спасла от опасности Изольда или труппа?

## НАСЕЛЕННЫЕ ПУНКТЫ И ПРОЧИЕ МЕСТА

Этот небольшой домен занимает всего несколько сотен квадратных ярдов. Малая группа лошадей и экзотических вьючных животных перевозит две дюжины фургонов Карнавала с места на место.

Руководит ежедневной деятельностью Карнавала один из старейших его артистов, Эрмос Полуувеликан. Эрмос — это гора мускулов. Он в полтора раза выше большинства взрослых людей. Его осмозрительная и хладнокровная манера поведения снискала ему уважение труппы Карнавала. Другие высокопоставленные или харизматичные личности тоже имеют влияние на замкнутую группу выступающих, но мало кто осмеливается открыто противоречить Эрмосу, поскольку он пользуется благосклонностью главы Карнавала Изольды.

Расстановка Карнавала варьируется в зависимости от того, где он расположился, но всегда включает в себя проход с играми, едой и интермедиями, ведущий от ворот с билетной кассой до Главного шатра.

## ГЛАВНЫЙ ШАТЁР

Главный шатёр, который является самым большим по размеру шатром Карнавала, располагается в его центре. В Главном шатре проводятся зрелищные шоу, от акробатов и магических представлений до любимых пьес. За три медяка посетитель получает доступ внутрь настолько долго, насколько ему захочется, к различным выступлениям, которые проходят от восхода до полуночи.

## ИНТЕРМЕДИИ

Злоеущие баннеры с гротескными изображениями и призывы зазывал рекламируют необычных артистов Карнавала. За две медные монеты посетители могут зайти в шатёр и посмотреть шоу артиста. Самые известные интермедии Карнавала включают в себя следующих членов труппы (наряду с блоками статистики, которые они используют):

**Зазывала Тиндал.** Тиндал, циничный и болтливый главный зазывала Карнавала (mag [mage]), обходит территорию вместе с посетителями. На последней остановке он раскрывает свою уникальность: он — Удивительный Бездушный Человек. У него нет отражения и, как он утверждает, души.

**Верзаяц Альги.** Острый на язык репер и танцор, Альги (**веркрыса [wererat]**) — напыщенный исполнитель, который превращается в кролика в ночь полнолуния.

**Вампир Амелия.** Амелия (**разведчик [scout]**) со скоростью полёта 30 футов) — жизнерадостная акробатка, которой в выступлениях помогает пара кожистых крыльев, позволяющих ей летать. Прежде чем выйти на сцену, она пудрит лицо, изображает безрадостное произношение и притворяется нежитью.

**Пожирательница огня Шарлотта.** Эта жонглирующая сорвиголова (**ветеран [veteran]**) выступает с ошеломляющим множеством пылающих ножей и других смертоносных предметов. Она утверждает, что её кровь легко воспламеняется и что она сожгла волосы восемнадцати задирам, мешавшим ей выступать.

**Шарманщик.** Этот унылый клоун играет на богато украшенной шарманке (**разведчик**). Сопровождающая его группа озорных, наполовину обученных, не совсем узнаваемых животных дурачится под эту музыку. Клоун никогда не говорит, но позволяет посетителям угадать вид животных за медную монету.

**Змея Силесса.** Танцовщица и укротительница животных, Силесса (**друид [druid]**) выступает с коллекцией редких змей. Она утверждает, что родилась змеей и волшебным образом превратилась в эльфа.

## ЗАЛ УЖАСОВ

Профессор Пакали, суровый учёный в очках, заведует Залом ужасов Карнавала. Внутри этой внушительной, зловещей палатки находятся лабиринт из чучел различных существ, кунсткамеры, необычные особи в банках и изредка настоящие чудеса. Пакали скрывает личную жуткую тайну. Во время его работы исследователем в институте Браутслава в Дарконе Пакали был проклят: его худшие побуждения теперь вырастают из его тела в виде ужасных существ. Он распахивает этих смертоносных гомункулов по бутылкам и рекламирует их как «Препарированных панков профессора Пакали», но время от времени один из них «убегает». Пакали упорно критикует Эрмоса и Изолду, но редко выходит на прямую конфронтацию.

## ЛИТВИКСКИЙ РЫНОК

Карнавал путешествует не один. Куда бы он ни отправился, за ним следуют феи, которые появляются на окраинах Карнавала в виде таинственных торговцев, продающих опасные головоломки и талисманы Тумана. Они настойчиво предлагают потерянные воспоминания или любовные зелья по особым ценам, например, за мечты покупателя или способность произносить гласные. Постепенно прибывают более опасные феи — существа, которые с удовольствием саботируют представления или близлежащие поселения. Эти шутки и

несчастные случаи становятся всё более опасными, способными привести к катастрофе, за которую в конечном итоге несёт ответственность труппа Карнавала. Все эти феи затаили злобу на Карнавал. Они освещают свои прилавки жуткими разноцветными фонарями и называют себя Литвикским рынком.

## ИЗОЛЬДА И НЕПЕНТЕ

Изольда, глава Карнавала, — эладрин (эльф, уроженец Страны Фей). Она — фея, которая тем не менее использует блок статистики **камбиона [cambion]**. Её никогда не видят без её длинного меча, *святого мстителя [holy avenger]* Непенте, который светится красным от ненависти. Тёмный Лорд Карнавала — Непенте, а не Изольда.

### ИЗОЛЬДА

Изольда была святым воином, преданным пантеону эльфийских божеств, называемому Селдарин. В этой роли она защищала Страну Фей



Изольда с мечом  
НЕПЕНТЕ

от драконов, демонов и других угроз. Со временем её героизм привлек внимание архифеи по имени Зибильна, у которой были заключены тайные соглашения с некоторыми из исчадий, убитых Изольдой и её спутниками. Вместо того чтобы рассердиться на Изольду, Зибильна была впечатлена ею. Она завербовала могущественного демона, известного только как «Гость», чтобы тот развратил и убил всех спутников Изольды, оставив её одну, озлобленную и уязвимую. После этого коварная архифея подружилась с Изольдой и предложила помочь ей забыть её ужасные потери. Изольда стала хозяйкой странствующего карнавала фей, который служил входом во владения Зибильны. Карнавал сделал то, на что надеялась Зибильна: он принес утешение Изольде и утолил её жажду мести.

Зибильна и Изольда наслаждались надёжным партнёрством в течение многих лет, но с течением времени они отдалялись друг от друга, пока их отношения окончательно не испортились. Эладрин жаждала перемен, однако же чувствовала себя застывшей во времени. Изольда хотела покинуть карнавал фей и заняться другими мечтами, но Зибильна и слышать об этом не хотела и тайно использовала заклинание *исполнение желания [wish]*, чтобы заставить Изольду поставить свою преданность карнавалу выше желания покинуть его.

Когда карнавал фей Изольды пересёкся с другим карнавалом из Царства Теней, эладрин нашла спасение, о котором так мечтала. Изольда договорилась об обмене с владельцами второго карнавала, парой шадар-каев (эльфов родом из Царства Теней). Изольда станет хозяйкой их карнавала, а они станут хозяевами её. Чтобы успокоить Зибильну, это соглашение будет действовать только до тех пор, пока пути двух карнавалов снова не пересекутся.

Зибильна была достаточно заинтересована шадар-каями, чтобы отпустить Изольду, предварительно наложив на неё заклинание, которое заставило Изольду забыть о Зибильне и её владениях в Стране Фей, тем самым не позволив эладрину раскрыть секреты архифеи. В качестве ещё одного наказания, Зибильна послала злобных фей, чтобы они преследовали Изольду и её карнавал в Царстве Теней. Изольда не знает, кто стоит за этой мелкой пыткой, и её это не волнует. Охота за Гостем и жажда мести поглотили её без остатка.

### НЕПЕНТЕ

*Святой мститель* по имени Непенте был создан шадар-каями как оружие палача, чтобы вершить правосудие. За свою жизнь меч обезглавил тысячи преступников, не все из которых были виновны в преступлениях, в которых они были признаны виновными. Меч не может отличить виновного от невинного. С каждой отрубленной головой он жаждет больше справедливости и крови.

Непенте появился в Карнавале в руках отставного полуогра, который подрабатывал шпагоглотателем. Когда полуогр умер от старости, меч был признан собственностью Карнавала. Он был подарен Изольде предыдущими владельцами Карнавала, которые утверждали, что меч поможет ей защитить Карнавал от любой угрозы.

В Изольде меч нашел партнёра, который разделял его слепую злобу по отношению к виновным. Изольда использует Непенте, чтобы обезглавить любого, кто будет признан виновным в краже у Карнавала или причинении ему вреда.

Как только Изольда взяла в руки клинок, он возродил горе и ярость, которые она так долго подавляла, пробудив желание отомстить за своих давно умерших товарищей, убив демона, которого она знает под именем «Гость» (подробнее см. «Путешественники в Туманах» далее в этой главе). Изольда всегда выбирает остановки Карнавала, основываясь на своих прогнозах следующих шагов Гостя, и если её погоня подвергает Карнавал опасности, то так тому и быть. Только избавление Изольды от Непенте позволит ей по-настоящему вырваться из лап Тёмных Сил. Но Изольда никогда не расстанется с клинком добровольно, а если его заберут с Карнавала, меч всегда найдёт дорогу обратно.

Кроме того, что Непенте обладает свойствами *святого мстителя*, он — разумное, нейтрально-злое оружие с Интеллектом 10, Мудростью 8 и Харизмой 18. Он обладает слухом и тёмным зрением в пределах 60 футов. Он может понимать Эльфийский язык, а также читать на нём. Он также может говорить на Эльфийском, но только голосом своего владельца, с которым меч может общаться телепатически. Когда меч телепатически общается с Изольдой, он может имитировать голоса павших товарищей Изольды, что заставляет её ловить их дьявольского убийцу. В отличие от Изольды, чьи мотивы добры, меч испорчен и неисправим.

## СВОБОДА ОТ ТУМАНОВ

Карнавал путешествует сквозь Туманы и между других доменов Ужаса, как Изольде заблагорассудится, хотя Тёмные Силы иногда сбивают его с курса. Карнавал — один из немногих способов побега из владений другого Тёмного Лорда, поскольку закрытые границы других доменов не являются для него непреодолимой преградой. Однако другие Тёмные Лорды не могут путешествовать с Карнавалом, чтобы сбежать из своих собственных владений.

## ЗАКРЫТИЕ ГРАНИЦ

Непенте может закрыть границы своих владений, как подробно описано в разделе «Туманы» в начале этой главы. С согласия меча Изольда может сделать то же самое. Когда границы карнавала закрываются, туман наполняется зловещими, красочными огнями и отдалёнными звуками музыки, отражающей воспоминания о прошлых карнавалах.

## МУЧЕНИЯ ИЗОЛЬДЫ

Изольда — одновременно и защитница, и пленница Карнавала. Следующие проблемы бесконечно тяготят её:

- Карнавал постоянно растёт, принося дополнительные души на попечительство Изольды. Её мучают обязательства перед трупной Карнавала и клятва отомстить за своих убитых товарищей.
- Изольда с одержимостью планирует идеальное столкновение со своей бессмертной добычей, Гостем. Но мелкие заботы Карнавала постоянно досаждают ей, а незваные гости-феи, привлечённые её присутствием, усугубляют положение дел. Её бремя заставляет её искать уединения, чтобы держать свой легендарный вспыльчивый характер в узде.

- Изольда страшится того дня, когда Карнавал во второй раз пересечётся со своим фейским двойником. Если это случится, Изольда будет вынуждена передать Карнавал его истинным хозяевам, шадар-каям, а вместе с ним и Непенте.

## ОТЫГРЫШ ИЗОЛЬДЫ

Карнавал — это самое близкое к семье и дому, что есть у Изольды, и она рассчитывает, что все, кто работает на неё, будут нести свой груз ответственности. Она бесконечно нагружает себя, сталкиваясь с огромными проблемами в попытках защитить тех, кто её окружает, поскольку её ненависть к Гостю ведёт её вперед любой ценой.

**Черта характера.** «Мы все вносим свой вклад, чтобы все были в выигрыше. Кто не работает, тот не ест.»

**Идеал.** «Наиболее достойны помощи те, кто никогда не просит о ней.»

**Привязанность.** «Узы связывают тебя с теми, с кем ты путешествуешь, создавая связь более тесную, чем кровная. Хорошо выбирайте, с кем вы делите дорогу, чтобы не тащить их за собой всю свою жизнь.»

**Слабость.** «За свои победы и шрамы я заслуживаю большего, чем обязанности няньки.»

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА КАРНАВАЛЕ

Карнавал имеет дело с фокусами и дешёвыми сюрпризы, но он маскирует настоящие чудеса гораздо более смертоносного вида. Даже когда трупна Карнавала показывает посетителям удивительные представления, сюрреалистический мир диковинных существ, опасных сделок и смертельных трюков вторгается на празднества, угрожая как исполнителям, так и зрителям. Карнавал предоставляет убежище лишь на некоторое время, но чем дольше он стоит на месте, тем больше становится опасность, будь то нетерпимость простого народа, изнуренность труппы, опасные феи или неутомимые поиски Изольды.

При планировании приключений в этом домене обратите внимание на сюжеты в таблице «Приключения в Карнавале».

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ В КАРНАВАЛЕ

### к4 Приключение

- 1 Один из участников Карнавала был арестован местным шерифом. Эрмос просит группу вернуть артиста, либо чтобы спасти его, либо чтобы заставить его предстать перед судом Карнавала.
- 2 Местный житель нанимает группу, чтобы найти любимого человека, который исчез на Карнавале. След ведёт к торговцу на Литвикском рынке, чьи безделушки превращают людей в их любимых животных.
- 3 Карнавал принимает нового исполнителя, спасающегося от своей семьи. Артист просит группу остановить членов семьи, намеревающихся вернуть его домой..
- 4 Персонажи находят зеркало, в котором находится бестелесное отражение Тиндафулуса, **мага [mage]**, пойманного в ловушку своим собственным отражением. Он хочет, чтобы группа нашла его двойника, который сбежал с таинственным карнавалом.



## ДАРКОН

*Домен на грани разрушения*

**Тёмные Лорды:** нет

**Жанры:** тёмное фэнтези и катастрофа

**Отличительные черты:** распадающийся мир, волшебные руины, непрекращающаяся сверхъестественная катастрофа

**Талисманы Тумана:** Пепел трупа, монета с профилем Азалина Рекса, испорченная родниковая вода

Даркон поврежден. По всей земле неподвластные времени памятники и волшебные чудеса крошатся под натиском Савана — Туманы стали голодными.

Даркон, некогда бывший темницей лича Азалина Рекса, простирался между двумя океанами, его земли были заполнены готическими городами и памятниками забытым волшебникам-тиранам. По большей части игнорируя свою роль правителя, Азалин жил в уединении, проводя магические злодеяния и манипулируя пророчествами, чтобы освободиться от хватки Тёмных Сил. В конце концов, он достиг своей цели, и произошло событие, которое потрясло весь домен: Час вознесения. Тёмный Лорд исчез — и Даркон изменился.

С тех пор как Азалин пропал, в небесах висит странная золотая звезда, называемая Королевской слезой, и каждую ночь Туманы, окружающие владения, бурлят скрытой деятельностью и ползут вперёд. Эти Туманы — теперь известные во всем домене как Саван — размывают границы Даркона. Те, кто бежал от Савана, рассказывают о странных формах и тенях внутри него. Что происходит с землями, которые забрал Саван, — тайна, и никто из вошедших туда не вернулся.

Несмотря на грозящее постепенное уничтожение, жители Даркона по большей части игнорируют угрозу, считая сообщения об исчезнувших регионах слухами и паникёрством. Поскольку домен распадается на рушащиеся островки, амбициозные существа соперничают за место Азалина, каждое из которых претендует на роль преемника ушедшего короля. Эти потенциальные тираны обвиняют друг друга в распаде домена, и каждый считает, что только он может спасти Даркон, став его единственным правителем.

### ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Те, кто имеют представление о Дарконе, знают следующие факты:

- Туманы, поглощающие Даркон, разделили землю на четыре региона: Зазубренное побережье, Врата лича, Туманные земли и Корона Рекса.
- Азалин Рекс, король Даркона, исчез в Час вознесения. С тех пор в небе висит неподвижная золотая звезда, называемая Королевской слезой. За этой звездой ежедневно проходят солнце и луна.
- Каргат, местная тайная полиция, особенно активна в крупнейших городах Даркона: Бухте Мартира и Иль Алуке.
- После смерти любого гуманоида, ночью его труп восстаёт в виде безмозгой нежити, которая уходит в ночь. Местные жители оперативно сжигают тела, чтобы предотвратить это.

### ДАРКОНИЙСКИЕ ПЕРСОНАЖИ?

Даркон может похвастаться исключительно разнообразным человеческим и нечеловеческим населением. В городах домена преобладают различные группы людей, но есть несколько сообществ, где нелюди составляют большинство. Например: дварфы и орки в водопадах Темпе, эльфы в Неблусе и Невучарских родниках, гномы и полурослики в Мейвине, а также драконорожденные и друу во Владлоке. Существа любой расы могут найти себе дом где-нибудь в Дарконе. Когда игроки создадут персонажей из Даркона, задайте им следующие вопросы.

**Из какой части Даркона вы родом?** Вы с таинственного Зазубренного побережья, из декадентских земель Короны Рекса или из жутких Туманных земель? Вы выросли в общине, где представители вашей расы составляли большинство?

**Как Саван повлиял на вашу жизнь?** Был ли ваш дом поглощен Саваном? Исчезли ли члены вашей семьи? Или вы верите, что Саван — это заблуждение северных местных жителей?

**Как ваша община предотвращает восстание мёртвых?** Является ли сжигание трупов обычной практикой или табу? Какие варианты того, что похоронный обряд пошел не так, вы видели?

### НАСЕЛЕННЫЕ ПУНКТЫ И ПРОЧИЕ МЕСТА

Даркон — страна тёмных чудес и апатии. Руины забытых магических империй и невозможные архитектурные сооружения заполняют землю, но изнурённые люди игнорируют эти чудеса, чтобы сосредоточиться на повседневных заботах.

#### ЗАМОК АВЕРНУС

В сознании людей Даркона замок Авернус был святилищем их безразличного короля и цитаделью, из которой он следил за своим народом. На самом деле Авернус был опасной крепостью с привидениями, домом для самых смертоносных слуг Азалина и магических пороков. В Час вознесения все изменилось.

Замок Авернус был разрушен потоком потустороннего пламени, взрывом, который словно остановился на полпути. Теперь замок висит в воздухе, его комнаты, лаборатории и склепы парят в виде разрозненных частей. Магия, вплетенная в камни крепости, пытается исцелить разваливающийся замок, образуя между разрушенными этажами новые залы и беспорядочные лестницы. Эти сюрреалистические руины не могут скрыть магическое сияние, висящее в центре замка — остатки магической силы, которая разрушила замок и ускорила Час вознесения. Эта таинственная сила теперь взывает к духам по всему Даркону, привлекая их, чтобы подпитывать продолжающуюся магическую реакцию.

Несмотря на разруху, замок Авернус не пустует. Сокровища Азалина и его бывшие слуги уцелели, включая Эббашейта, чёрного теневого дракона и советника Тёмного Лорда, обширную библиотеку, в которой хранятся воспоминания всех, кто умер в Дарконе, и гробницу, в которой обитает Ирик Зал'хонен, сын Азалина.

#### Иль АЛУК

Иль Алуки — город шпилей и зловеще взвизгивающих горгулий — является домом для элиты Даркона и представляет собой фасад космополитичного гламура, который не может скрыть разрушаю-



КАРТА 3.3: ДАРКОН

щийся социальный порядок. Дворяне Иль Алука, отрезанные от портов в других частях домена, цепляются за ложь о процветании, в то время как их состояние уменьшается. Они перекалывают свои страдания на своих слуг, ввергая население в нищету и провоцируя всплеск насилия, начиная от беспорядков и заканчивая убийствами. Растущий среди дворян страх привел к власти мадам Эрис; её элитарная жестокость и фальшивые воспоминания спровоцировали серию жестоких убийств и сказочных балов.

### БУХТА МАРТИРА

Туманному порту Бухты Мартира не привыкать к тайнам. Поскольку город является центром торговли, его регулярно посещают жуткие суда из таинственных стран. Диковины, которые поставляют эти корабли, делают мартиран равнодушными к чудесным зрелищам. Эта невозмутимость помогает жителям не выделяться и не привлекать внимания Каргата, тайной полиции Даркона, которая управляет охватывающими все области домена заговорами из печально известной крепости города — Чёрной башни (подробнее см. «Другие группы» далее в этой главе).

Беспрецедентное количество серийных убийц охотятся в Бухте Мартира, наиболее известные из них — Полуночный Рубака, Паук и Плачущая Женщина. Перегруженная работой полиция обращается за помощью к группам спиритуалистов и профессиональным детективам, таким как Агентство Рэя и Детективы сумеречного света.

### НЕВУЧАРСКИЕ РОДНИКИ

Красочные химические фонари освещают дороги Невучарских родников, следуя вдоль резных троп в скалах, спускающихся к Ночному морю, и мощёных лестниц, поднимающихся к знаменитым пещерным бассейнам в близлежащих холмах. Здесь городские эльфийские мистики, известные как Вечный орден, изучают алхимию и редкие свойства своих знаменитых янтарных горячих источников. Таинственные традиции скрывают их методы, но чудесные эффекты их практики неоспоримы. Те, кто нуждается в исцелении или расслаблении, посещают роскошные спа-центры, такие как знаменитый санаторий Каскана. Несмотря на все чудеса источников, некоторые из тех, кто посещает их, психологически меняются. Местные жители отмахиваются от подобных проблем, повторяя местный афоризм и лозунг спа: «Не стоит ждать, чтобы смыть старого себя».

### РИВАЛИС

Образ жизни в Ривалисе — притягательное удовольствие. Этот город может похвастаться населением из полуросликов рыбаков и кулинаров, а старые человеческие семьи живут в поместьях вокруг близлежащих озер. Когда разбойники угрожают городу или начинают исчезать рыбацкие лодки — жертвы озерного монстра, Волокоглавого Уайли, — дела обстоят лишь слегка «неудачно». Попытки обсуждения таких событий в крупных публичных домах города, таких как «У старого Нака» или «Потерянный рыцарь-козёл» лишь побуждают местных жителей быстрее сменить тему разговора.

## НАСЛЕДНИКИ ДАРКОНА

После исчезновения Азалина Рекса Даркон остался без Тёмного Лорда. Трое личностей стремятся занять место Азалина в качестве правителя домена, хотя никто не знает, что это повлечёт за собой. Кроме того, они не могут открывать или закрывать границы домена.

### АЛСИО «БАРОН» МЕТУС

Алсио никогда не была близка со своим братом, Бароном, даже после того, как каргатский вампир превратил их обоих в немёртвых слуг. Когда её создатель был уничтожен, пути Алсио и Барона разошлись.

Алсио потребовались годы, чтобы узнать о смерти её брата от рук Рудольфа ван Рихтена, доктора из Ривалиса (см. «Путники тумана» в конце главы). Придя в ярость, она хотела отомстить, но ван Рихтен ушёл и его след был сокрыт Туманами. Алсио искала намёки на местонахождение доктора в Рихтен-хаусе, поместье его семьи. Там она нашла дух жены Рудольфа, доктора Ингрид ван Рихтен. Несмотря на изобретательные посулы и угрозы, Алсио не смогла убедить Ингрид поведать что-либо, кроме психологических диагнозов и ошеломляющих насмешек. В ярости вампир стала искать другие пути в поисках убийцы своего брата.

В Бухте Маргира Алсио обнаружила союзников Барона из Каргата. Благодаря дерзости и насилию она присвоила звание своего брата и выдумку о том, что он носил благородный титул. Как Барон Метус, Алсио процветала в преступных и шпионских сообществах, в которых господствовал Каргат.

Когда Азалин исчез, Алсио использовала свои связи с выжившими преступниками против лидеров (большой частью — вампиров) Каргата. Они быстро пали перед её союзными бандами, ставшими охотниками на вампиров, и Каргат раскололся, а Алсио захватила Чёрную башню.

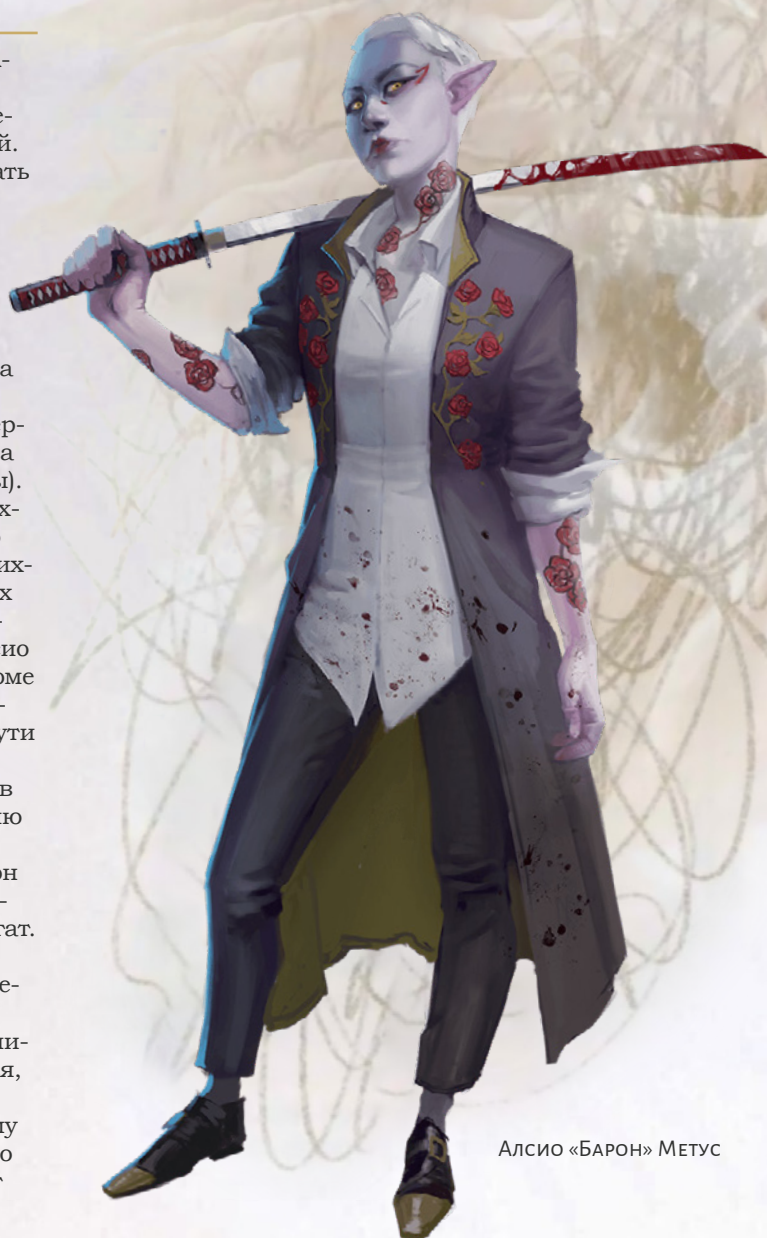
Теперь Алсио рассылает своих агентов по всему Даркону, выбрав Иль Адук в качестве следующего дополнения к её территориям. Она всё ещё ищет информацию о Рудольфе ван Рихтене: либо о его местонахождении, либо о способе заставить Ингрид ван Рихтен выдать то, что ей известно.

**Использование Алсио Метус.** Алсио — яркая, страстная и фантастически жестокая **вампир [vampire]**. Являясь главой криминальных операций в Каргате и регионе, она управляет Зазубренным побережьем при помощи информации и запугивания. Она быстро наказывает некомпетентных и ещё быстрее вознаграждает смелых, но приберегает самые большие награды для тех, кто воплотит в реальность её планы мести Рудольфу ван Рихтену.

### ДАРКАЛУС РЕКС

Во время своего ежегодного полуночного погружения в самую глубокую из чудесных ванн Невучарских родников Кардинна Артазас — трижды реинкарнированный старший мистик общины — получила апокалиптическое видение от духа бассейнов. На протяжении веков воды мистическим образом разговаривали с членами Вечного ордена. Кардинна истолковала их новое послание как личную миссию по предотвращению конца света.

Услышав о Саване, Кардинна углубилась в библиотеки своего ордена. Там она обнаружила письма, ссылающиеся на «землю», «древнего» и их зависимость друг от друга. Она предположила, что



Алсио «Барон» Метус

Даркону нужен не только правитель, но и сердце. Хотя большинство считает Азалина единственным правителем Даркона, когда-то был еще один: Даркалус Рекс, первый король.

С помощью магии и химических манипуляций Кардинна вызвала дух Даркалуса Рекса, тиранического короля-волшебника, правившего до Азалина. Магия Кардинны сработала, заставив таинственное существо поселиться в священных бассейнах её ордена. Теперь она использует ресурсы Вечного ордена на то, что, по её мнению, является необходимым злом: на взращивание возрожденного тирана, который испытывает её решимость, требуя всё большего количества магических реактивов и жертв.

**Использование Даркалуса.** Даркалус Рекс — **некрихор [necrichor]** (см. главу 5), который мало заботится о выживании Даркона и, возможно, даже не является древним правителем. Эльфийский **архимар [archmage]** Кардинна Артазас отчаянно верит, что она делает то, что должно быть сделано — в том числе разращение ее ордена — чтобы спасти свою родину.

## Мадам Талисвери Эрис

Члены семьи Эрис известны как выдающиеся мастера Иль Алука в великом ремесле лжи. Несмотря на свое древнее имя, семья уже долгое время имеет сокрушительные долги. Благодаря уравновешенности и хищническому подходу к деловым отношениям члены семьи вцепились в своё сгнившее поместье Каласкель. Когда состояние элиты Иль Алука иссякло, Талисвери Эрис воспользовалась двуличным опытом своей семьи, торгуя пустыми заверениями из центра паутины кредитов, сплетен и отчаявшихся должников.

Жизнерадостная и фантастически тщеславная, мадам Эрис выглядела бы женщиной почти восьмидесяти лет, если бы её попытки магического сокрытия возраста не сделали её тело постоянно невидимым. Из-за употребления испорченного магического эликсира, призванного сделать ее моложе, невидимость Эрис сохраняется в течение десятилетий. Она использует авангардную моду и тонны косметики, чтобы создать лицо, которое она показывает на публике, а также представить множество альтер-эго: вымышленных членов семьи, таких как её скупой кузен Гальперниста, её щеголеватый племянник Осканор и её удивительно древняя и вечно разъярённая сестра леди Тацаул.

Мадам Эрис устраивает детально проработанные балы в Каласкеле, за пределами Иль Алука, во время которых она лично встречается с посетителями, узнаёт об их бедах и искушает их эксплуататорскими деловыми начинаниями. Она изображает из себя ностальгирующую пожилую аристократку, чьи мероприятия посвящены тематике ушедших десятилетий, включая развлечения и блюда тех времен, которые помнит только она — поскольку они в значительной степени являются созданной ею ложью.

В ночь каждого новолуния мадам Эрис устраивает частное мероприятие, собирая своих верных и признанных соратников. Она называет эту группу Семьёй. Эксплуатируя этих титулованных молодых дворян, она заставляет их поверить, что они являются ключом к восстановлению величия Иль Алука. Во время этого мероприятия она призывает своих гостей выпить ликёр под названием «Дух аристократии». Этот волшебный эликсир наделяет выпившего эффектом заклинания *высшая невидимость [greater invisibility]* до рассвета. Затем мадам Эрис поощряет своих гостей потакать своей тяге к насилию и совершать преступления, которые способствуют её планам. Жители Иль Алука остаются дома во время новолуния, полагая, что в это время по улицам ходят полные ненависти духи.

**Использование мадам Эрис.** Мадам Эрис — человек **дворянин [noble]**. Её тело постоянно невидимо, но её косметика и одежда — нет. Ей требуется не менее 10 минут и многочисленная косметика, чтобы создать видимый облик. Она одевается в стиле, типичном для её желаемой внешности или вымышленного члена семьи.

## Кто такой Азалин Рекс?

При жизни Азалин был высокомерным магом-тираном, который убил брата, казнил сына и втянул свой народ в бесконечную войну. Туманы поглотили его, и он появился в Баровии. Когда местные жители спросили его, кто он такой, он ответил «азал/Лан», что на его родном языке означает «король-волшебник».

В Баровии Азалин заключил соглашение о перемирии со Страдом фон Заровичем. Он многое узнал о природе доменов Ужаса от графа и древних руин, расположенных на его земле. Азалин и Страд несколько раз пытались сбежать из Баровии, но неудачи и обиды в конце концов превратили их в заклятых врагов. Когда Азалин покинул замок Равенлофт и вернулся в Туманы, вокруг него обрели форму его собственные владения — Даркон.

Немногие понимают природу доменов Ужаса и Тёмных Сил лучше, чем Азалин. Лич считал Тёмные Силы своими личными противниками и провёл столетия, разрабатывая дерзкие планы, чтобы сбежать из Равенлофта. Возможно, в Час вознесения он добился успеха.

## Приключения в Дарконе

Даркон представляет собой антиутопичный фантастический мир, идеально подходящий для изучения тёмных сторон знакомой магии и монстров. Такие существа, как драконы и бехолдеры, которые могут быть неуместными в других доменах, с легкостью находят пристанище среди разбросанных поселений и древних магических руин этого королевства. В таблице «Приключения в Дарконе» представлены идеи различных приключений в домене.

### Приключения в Дарконе

#### кб Приключение

- 1 Группа узнает, как уничтожить Сердце бездны — реликвию, хранящуюся Орденом Стражей и преследуемую демоном, известным как Свистящий дьявол.
- 2 **Ночная карга [night hag]** Стирикс создала устройство под названием «Ключ разлома», которое она планирует использовать, чтобы сбежать из доменов Ужаса. Ей просто нужно превратить несколько сотен невинных в ларв, чтобы привести его в действие.
- 3 Капитан корабля предлагает забрать персонажей из Даркона, но только после того, как они доставят сундук, полный алхимических принадлежностей, мадам Эрис в её семейное поместье.
- 4 Торговцы нанимают персонажей в качестве защиты от пиратского корабля «Обильный». Капитан Деймон Скрагг совершает набеги не за добычей, а за мясом, чтобы накормить свою команду **упырей [ghoul]**.
- 5 Исследователям из института Браутслава требуются ассистенты для помощи в исследованиях в таких областях, как некролингвистика и темпоральная археология.
- 6 Убийства преследуют богатые семьи Краснолистного озера. Местные жители обращаются за помощью к персонажам, не подозревая, что озлобленная вдовствующая знатная дама Дамита Адлер добивается отмщения на протяжении поколений из своего полуразрушенного дома.

## ОБРЕЧЁННЫЙ ДОМЕН

В отличие от доменов, в которых присутствует клаустрофобный, узкотематический ужас, Даркон предоставляет мир для заданий с уклоном в ужасы и с максимально возможными ставками. Специфика такой кампании предусматривает взаимодействие персонажей с несколькими элементами: судьбой, надеждой, союзниками, соперниками, ужасом и кульминацией кампании. Используйте этот раздел для создания плана кампании, ориентированной на гибель всего домена.

### ТАЙНА ГИБЕЛИ ДАРКОНА

Когда Азалин Рекс исчез в Час вознесения, Даркон потерял своего Тёмного Лорда, и явление, называемое Саваном, начало поглощать домен. При подготовке своей кампании используйте таблицы «Разрушение Даркона» и «Судьба Азалина», чтобы составить представление о том, почему Даркон уничтожается.

### РАЗРУШЕНИЕ ДАРКОНА

#### к4 Разрушение

- 1 С исчезновением Азалина у Даркона нет смысла существования. Царство Теней поглощает демиплан.
- 2 Даркон поглощается, чтобы подпитывать магию, направляющую энергию из замка Авернус в Королевскую слезу.
- 3 Час вознесения был нападением. Захватчики используют Саван, чтобы замаскировать свое вторжение.
- 4 Жрецы Осибуса (см. главу 5) высасывают жизнь из Даркона, чтобы наделить силой заключенный остаток злого божества.

### СУДЬБА АЗАЛИНА

#### к4 Судьба

- 1 Азалин был уничтожен — убит неудачным магическим экспериментом, соперником или Тёмными Силами.
- 2 Азалин сбежал из доменов Ужаса и вернулся в свой родной мир Оэрт.
- 3 Азалин создал непрерывную связь, которая позволяет ему разгуливать на свободе столько времени, сколько разрушается Даркон.
- 4 Азалин сбежал в своё прошлое или втянул в настоящее несколько версий себя.

#### САВАН

В течение дня Туманы, окружающие Даркон, можно пересекать как обычно, что позволяет существам путешествовать между доменами или областями самого Даркона. Однако по ночам Туманы, окружающие домен, становятся смертельно опасными и вторгаются в земли — иногда почти незаметно, а иногда в виде неостановимых наводнений. Судьбы тех, кто попал в эти волны, — загадка. Если персонаж экспериментирует с Саваном, испытывание на себе этой угрозы может принять форму урона, стресса (см. «Страх и стресс» в главе 4) или проблеска смертельных сил, скрывающихся за ней. Не убивайте напрямую персонажей, столкнувшихся с Саваном, но убедитесь, что этот опыт усиливает чувство угрозы для всего Даркона.

## СПАСЕНИЕ ДАРКОНА

Даркон можно спасти. Персонажи могут обнаружить способ из таблицы «Спасение Даркона», что приведёт их к целям в таблице «Средство спасения Даркона».

### СПАСЕНИЕ ДАРКОНА

#### к6 Метод

- 1 Найти или воскресить Азалина и вернуть его в Даркон.
- 2 Предоставить Тёмным Силам достойного нового Тёмного Лорда.
- 3 Даровать символ правления новому Тёмному Лорду.
- 4 Освободить Даркон из Царства Теней.
- 5 Объединить Даркон с другим доменом.
- 6 Обманом заставить другого Тёмного Лорда войти в Даркон.

### СРЕДСТВО СПАСЕНИЯ ДАРКОНА

#### к6 Средство

- 1 Осколки разбитой короны Азалина
- 2 Ключ разлома — приспособление для создания портала
- 3 Спрятанный янтарный саркофаг, в котором хранится последний остаток могущественного злого существа
- 4 Королевская слеза — парящая аномалия или конструкция
- 5 Аппарат (см. «Мордент» в этой главе)
- 6 Кровь Страда фон Заровича, основополагающая для природы доменов Ужаса

## БЕЗРАССУДНЫЕ СОЮЗНИКИ И ПРОТИВНИКИ

В таблице «Союзники Даркона» описаны персонажи и группы, которые стремятся спасти домен, в то время как в таблице «Противники Даркона» упомянуты те, кто планирует его разрушить.

### СОЮЗНИКИ ДАРКОНА

#### к6 Союзник

- 1 Ирик Зал'Хонен — печальный дух сына Азалина
- 2 Орден хранителей — аскеты, которые изолируют опасную магию и предотвращают сверхъестественное разрушение
- 3 Кардинна Артазас из Вечного ордена
- 4 Доктор Ингрид ван Рихтен — учёный дух, обитающий в Рихтен-хаусе недалеко от Ривалиса
- 5 Агентство Рэй — следователи, базирующиеся в Бухте Мартира
- 6 Скивер, бес [impr] — фамильяр Азалина

### ПРОТИВНИКИ ДАРКОНА

#### к6 Противник

- 1 Алсио Метус и Каргат
- 2 Даркалус Рекс и Вечный орден
- 3 Мадам Талисвери Эрис и Семья
- 4 Эббашейт — черный теневой дракон, советник Азалина
- 5 Проклятый артефакт, хранящийся в монастыре Ордена Стражей
- 6 Тень Азалина, эхо Тёмного Лорда

## УЖАСЫ В ДАРКОНЕ

В то время как Саван представляет собой охватывающую весь домен угрозу, существуют и другие опасности, которых следует остерегаться авантюристам в Дарконе. Рассмотрим мрачные предзнаменования и затаившиеся ужасы из таблицы «Ужасы в Дарконе» как повторяющиеся угрозы для ваших приключений.

### УЖАСЫ В ДАРКОНЕ

#### к6 Варианты ужасов

- 1 Пророчество предсказывает участие персонажей в спасении или уничтожении Даркона и сопровождается восемью неизбежными предзнаменованиями.
- 2 Персонажи участвовали в Часе вознесения и получили Тёмный Дар (см. главу 1).
- 3 Один из персонажей — идеальный сосуд для нового Тёмного Лорда или возрождения Азалина.
- 4 Группа вынуждена работать со злым существом: одним из таблицы «Противники Даркона» или другим Тёмным Лордом.
- 5 Мертвецы Даркона хотят помочь персонажам, стекаясь к ним в растущем легионе.
- 6 Персонажи страдают от отчаянных, обрывочных снов, посланных таинственными союзниками или их будущими «я», предупреждающими их о катастрофе.

### Окончательная судьба Даркона

Планируя свои приключения в Дарконе, держите в уме конец кампании. Ваши планы на этот кульминационный момент могут меняться несколько раз в течение кампании, изменяясь в зависимости от действий и целей персонажей. Предположения в таблице «Конец Даркона» предлагают итог, к которому придет ваше приключение.

### Конец Даркона

#### к6 Конец

- 1 Ни один из потенциальных преемников Азалина не годится для того, чтобы стать Тёмным Лордом. Только объединив их души или сделав одного наследника сосудом для скрытого зла, можно получить нового Тёмного Лорда.
- 2 Королевская слеза — это янтарный кокон размером с подземелье, который Азалин использует для создания новой Тёмной Силы. Персонажи должны найти чёрного теневого дракона Эббашейта, убедить его помочь проникнуть в парящую конструкцию и разрушить её изнутри.
- 3 Азалин считает, что единственный способ сбежать из доменов Ужаса — это разрушить их стержень: первый домен, Баровию. Он сбежал из Даркона, но следующий этап его плана должен быть сорван до того, как лич уничтожит все домены.
- 4 Каждый из наследников Азалина владеет частью короны Тёмного Лорда. Собрав все части и доставив их в замок Авернус, можно восстановить Азалина или вознести нового Тёмного Лорда.
- 5 Один из персонажей — клон Азалина, созданный как потенциальный Тёмный Лорд, чтобы настоящий Азалин мог сбежать. Час вознесения был отвлекающим маневром, чтобы ввести в заблуждение Тёмные Силы.



ЗАМОК АВЕРНУС,  
ЗАМОРОЖЕННЫЙ В МОМЕНТ  
ЕГО РАЗРУШЕНИЯ

#### к6 Конец

- 6 Азалин изменил ход времени, так что он никогда не становился Тёмным Лордом. Персонажи должны последовать за Азалином в его прошлое и убедиться, что его деяния привлекут внимание Тёмных Сил.

В конечном счете, какой бы курс вы ни выбрали, персонажи хорроров редко остаются не впечатлёнными. Возможно, персонаж или один из их союзников должен принести драматическую жертву, чтобы спасти Даркон — или стать новым Азалином. Или, возможно, Даркон безвозвратно обречён, и персонажи должны выбрать, какая часть расколотого домена выживет. В любом случае, независимо от того, восстанет новый Тёмный Лорд или Даркон будет спасен другим образом, конец одного кошмара, скорее всего, станет началом другого.

# ДАЙМОНЛЮ

Домен декадентского марева

**Тёмные Лорды:** Сэдра д'Онэр

**Жанры:** тёмное фэнтези и психологический хоррор

**Отличительные черты:** маскарад, декадентская аристократия, социальный упадок, иллюзии, синдром самозванца

**Талисманы Тумана:** украшенная драгоценностями или перьями маска, очень поношенная деталь богатой одежды, туфля из стекла или золота

Каждый вечер в Даймонлю является очередной блестящей интригой, здесь кипит гламурная и захватывающая жизнь. Местные жители наслаждаются лучшей одеждой, элегантными драгоценностями, роскошными бальными залами и, что самое экстравагантное, Гранд-маскарадом, который герцогиня Сэдра д'Онэр устраивает каждый седьмой день в своем поместье на острове. Все, кто хоть что-то из себя представляет, посещают балы герцогини, а все, кто мечтает стать тем самым человеком, пытаются выторговать приглашение или пробраться туда без приглашения. Но гнев герцогини Сэдры на тех, кто осмеливается сунуться туда, где им не место, поистине ужасен и неизбежно летален.

Домен Даймонлю состоит из города Порт-а-Люсин, который охватывает мутные воды заливов Перно и Люсин, а также разрозненных участков, окружённых туманными пригородными районами вокруг города. Порт-а-Люсин — это гниющая гниль и разложения, скрытая под сверкающим фасадом декадентского богатства. Всё кажется более ценным, более прочным и более благонаправленным, нежели является на самом деле, и все делают, будто иллюзия величия и процветания — реальность.

Все в Даймонлю работают в поте лица, чтобы свести концы с концами, но признание реальности означает социальный крах. Самые бедные граждане изо всех сил стараются сохранить видимость среднего класса, роясь по ночам в мусорных кучах, чтобы утром найти товары для продажи в своих магазинах. Представители настоящего среднего класса притворяются титулованной аристократией, но они носят сильно помятую и штопанную одежду и голодают всю неделю, чтобы устроить бал, который едва ли можно назвать пышным, перерабатывая объедки со стола в загадочные паштеты и ловко замаскированные пельмени. Настоящая аристократия домена существует только в лице его Тёмного Лорда, герцогини д'Онэр.

Любого, кто позволяет маске сползти, ждет ужасный конец. Когда «аристократ» на маскараде у герцогини теряет пуговицу от обтрепанного пальто, герцогиня объявляет о разоблачении самозванца, и притворщик рассыпается в прах. Если неудачливому купцу не удастся сохранить репутацию, его крах менее публичен, но не менее окончателен. Оставшись без дома и средств к существованию, эти несчастные неизбежно становятся жертвами Красной смерти. Этот таинственный дух обитает в самых бедных районах города и высасывает из своих жертв все соки жизни, а его воплощением является герцогиня Сэдра.

## ДАЙМОНЛЮЙСКИЕ ПЕРСОНАЖИ

Персонажи из Даймонлю происходят из самых разных мест и имеют самую разнообразную внешность. Нарядные орки и неудачливые дроу одинаково хорошо чувствуют себя в этом сказочном краю. Имена часто вдохновлены французским языком. Когда игроки создают персонажей из Даймонлю, задайте им следующие вопросы.

### Вы когда-нибудь бывали на Гранд-маскараде?

Вы приходите из аристократической семьи, удостоенной приглашения на бал, или вы проникли туда тайком и успешно избежали разоблачения? Видели ли вы, как кого-то разоблачали?

### Насколько вы обманщик?

В Даймонлю все притворяется теми, кем не являются. Ваша семья делала вид, что у неё большее богатство и выше статус, чем она имела. Остальная часть вашей жизни — это ложь? Насколько сильно вы чувствуете, что это ложь? Подозреваете ли вы, что не соответствуете своему классу или происхождению? Притворяетесь ли вы более умелым, чем позволяют ваши реальные навыки и способности? Заявляете ли вы о тех возможностях, которые у вас совершенно отсутствуют?

### Вы чем-нибудь обязаны фее-крестной?

Феи, живущие в трёх странных фронтонах на северной окраине города, иногда помогают людям в их обманах; возможно, они помогли и вам. Вы искали их или кто-то из них пришел к вам? Какую помощь они предложили? Какую, казалось бы, разумную цену они попросили взамен? Как тяжело выплатить этот долг? Проявилась ли у вас из-за этого ведьмовская кровь (см. главу 1)?

## ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Те, кто знаком с Даймонлю, знают следующее:

- Декадентские аристократы города ведут насыщенный светскую жизнь, каждый день порхая как бабочки на многочисленных мероприятиях: выставках в музеях и картинных галереях, концертах и спектаклях, фуршетах, ланчах, чаях, ужинах и особенно балах.
- Каждую неделю проходят главное светское событие города — Гранд-маскарад, который устраивает герцогиня Сэдра д'Онэр. Приглашения желанны, а посетителей больше, чем приглашенных.
- В Даймонлю всё не то, чем кажется. Все притворяются более богатыми, чем они есть на самом деле. Магические иллюзии скрывают запустение, а крупная и мелкая ложь наполняет повседневное общение. Все знают эти истины, но никто не осмеливается говорить о них.
- Повседневное управление Порт-а-Люсином находится в руках лорда-губернатора Марсея Гуигнола. Он прислушивается к советам группы из пяти советников, избранных из числа аристократов, включая герцогиню Сэдру. Вместе с этим советом он пишет законы, исполнение которых помогает обеспечивать небольшая городская стража. Он также выступает в качестве единственного судьи, когда эти законы нарушаются.
- Декоративные маски — распространенный аксессуар в Даймонлю, их носят как на светских мероприятиях, так и в повседневной жизни. Многие люди узнают своих соседей по маскам лучше, чем по лицам.

## НАСЕЛЕННЫЕ ПУНКТЫ И ПРОЧИЕ МЕСТА

Порт-а-Люсин блестит фасадом изысканного города. Здесь есть университет, оперный театр, музей восковых фигур и аквариум, а также скандальное кабаре (театр «Красная вдова») и пышные сады. Больница Зувиша обеспечивает самые высокие стандарты научно обоснованного медицинского обслуживания, а в Большой библиотеке хранится большая коллекция якобы значимых, но в основном однообразных трудов.

### ПОМЕСТЬЕ Д'ОНЭР

Украшенный причудливыми горгульями и яркими гобеленами, роскошный дом герцогини Сэдры д'Онэр является местом проведения Гранд-маскарада (подробнее далее в этом домене). Небольшая армия энергичных упырей в масках постоянно готовится к предстоящим празднествам.

### СОБОР МАТЕРИ СЛЁЗ

Собор Матери слёз — самое честное место в Даймонлю. Посвященное богине Эзре, верование собора сосредоточено на оплакивании ужасов мира, нежели на принятии каких-либо мер по избавлению от них или борьбе с ними. Духовенство не признаёт различий между классами или рангами среди верующих, несмотря на резкое расслоение общества за стенами собора. Все люди — отчаявшиеся несчастные в милосердных руках Эзры, которая оплакивает их всех и вместе с ними. Святилище украшает великолепная алебастровая статуя Эзры, её меч и щит отложены в сторону, а сама она плачет, закрыв лицо ладонями.

### ТЕАТР «КРАСНАЯ ВДОВА»

«Красная вдова» — это кабаре, известное своей зажигательной музыкой, провокационными танцами и сомнительными сделками. Гигантская статуя паука, выкрашенная в аляповатый малиновый цвет с чёрными песочными часами на брюшке, украшает переднюю крышу здания, приглашая клиентов в свою декадентскую паутину. В этом святилище декадентских удовольствий посетители восславляют красоту и жизнь вопреки сокрушительной нищете и ужасу, царящим снаружи.

Но всё же театр таит в себе ужасы: оборотни используют интимные уголки кабаре для поиска добычи. И хотя ходят слухи о гигантских пауках, которые пирруют неосторожными посетителями, они не уменьшают популярность театральных представлений.

### ТРИ СТРАННЫХ ФРОНТОНА

Под сенью Тенебарумского леса в конце Милл-стрит в трёх кривых домиках живет шабаш зеленых карг. Эти феи с удовольствием вмешиваются в жизнь жителей



КАРТА 3.4: ДАЙМОНЛЮ



Даймонлю, переодеваясь в добрых бабушек и используя свою магию, чтобы помочь обедневшим людям выдать себя за зажиточных аристократов или посетить Гранд-маскарад. Их цена кажется вполне разумной, пока клиенты не обнаруживают скрытый подвох.

## ШАТОФО

Жители Порт-а-Люсина поговаривают, будто в состав Даймонлю входит большая сельская территория под названием Шатофо, где дворяне в своих поместьях проводят лето, а процветающие фермы и деревни отправляют товары на продажу в город. Но никто не был за пределами города, никакие товары не поступают из-за города, и Шатофо не существует. Туман подползает вплотную к стенам Порт-а-Люсина, изредка обнажая сменяющиеся участки лесов и лугов, но не более того.

## СЭДРА Д'ОНЭР

Сэдра д'Онэр выросла на крошечной ферме, оставшись одна с отцом после смерти любимой матери. Отец называл её «герцогиней», утверждая, что он герцог, изгнанный из своего законного дома злым младшим братом. Девочка с удовольствием рассказывала эту историю другим крестьянским детям, ставя себя выше по рождению, несмотря на нынешние обстоятельства. У Сэдры не было друзей, но было много товарищей по играм, так как она запугивала других детей, чтобы те развлекали её.

Когда Сэдра была подростком, её отец женился на преуспевающей купчихе с двумя дочерьми на несколько лет старше Сэдры. Хотя ее отец убеждал трёх девочек любить друг друга как сестёр, его новая жена и её дочери презирали Сэдру, высмеивая её претензии на благородство и обращаясь с ней как со служанкой. Несмотря на новое материальное положение семьи, Сэдра продолжала одеваться в лохмотья и трудиться от рассвета до заката, выполняя обязанности горничной при мачехе и сводных сёстрах.

Еще больший удар был нанесён, когда мачеха Сэдры вскользь упомянула о смерти герцога, правившего неподалеку. Сэдра спросила, был ли этот герцог злым братом её отца и означает ли его смерть, что её отец может вернуть себе титул. Мачеха и сводные сестры посмеялись над ней, и отец признался во лжи. Он был всего лишь слугой в доме герцога и сбежал, когда его поймали при попытке украсть серебро с кухни.

Сэдра отказалась принять эту горькую правду. Выбежав из дома, она отправилась на могилу матери и попросила у покойного духа помочь ей. Явилась добрая бабушка и исполнила желание Сэдры, подарив ей великолепное платье и драгоценности для посещения бала-маскарада в честь коронации нового герцога. Сэдра отправилась на бал в величественной заколдованной карете, решив убить герцога и присвоить себе его титул.

На балу очарование Сэдры сделало её неотразимой для герцога, и они танцевали вместе несколько часов. Сэдра начала обдумывать альтернативу убийству герцога: она могла бы выйти замуж за бедного дурака и стать герцогиней, которой она всегда себя считала.

Но когда часы пробили полночь, бал стал кошмаром: гости начали стремительно слабеть и умирать. Чума поразила и герцога с Сэдрой. Когда они умирали в объятиях друг друга, герцог, задыхаясь, сделал роковое признание: он не сын покойного герцога, а сын слуги в доме герцога. Герцог, не имея собственных детей, взял на воспитание младенца, сына слуги. Позже этот слуга был пойман на краже с кухни и бежал из дома вместе со своей маленькой дочерью.

Разгневанная тем, что этот «герцог» был не более настоящим герцогом, чем её отец, и, что еще хуже, он был её братом, Сэдра выхватила свой клинок и вонзила его в сердце обманщика. Спотыкаясь, она вышла из дворца, но чума настигла её на лестнице.

Сэдра очнулась на туманной земле своего нового поместья в Порт-а-Люсине, настоящая герцогиня, какой она всегда себя представляла, но в то же время и нежить. Когда она одета в элегантное платье и замысловатую маску, окружающие принимают очевидную ложь о том, что она живая женщина. Когда она не устраивает балы-маскарады, она сбрасывает своё одеяние и бродит по городу как дух-убийца, известный как Красная смерть. В любом облике её цель одинакова: разоблачить и уничтожить напыщенных глупцов, которые выдают себя за тех, кем не являются, стремятся к более высокому положению, чем заслуживают, и не могут сохранить видимость нормальности.

## МОГУЩЕСТВО И ВЛАСТЬ СЭДРЫ

Форма Сэдры такая же призрачная, как и ее претензии на благородство. Она — багровый дух с блоком статистики **призрака [wraith]**. Она может наложить заклинание *pacnad [desintegrate]* (Сл спасброска 18) на любое существо, будет поймано на лжи о том, кем оно является на самом деле. В облике герцогини Сэдра надевает маску, похожую на птичью, и модные алые платья. В облике Красной смерти она не более чем багровая тень.

**Закрытие границ.** Когда герцогиня Сэдра хочет закрыть границы своих владений, Туманы не поднимаются. Напротив, тот, кто пытается уйти, оказывается в землях Шатофо. Величественные дома стоят на пологих холмах среди пышных ферм и виноградников, но дома никогда не становятся ближе, сколько бы к ним не идти. И рано или поздно путешественники всегда оказываются на окраине Порт-а-Люсина.

## МУЧЕНИЯ СЭДРЫ

Герцогиня Сэдра наконец-то стала дворянкой, каковой всегда хотела быть, но ряд обстоятельств мешает ей наслаждаться своим правлением:

- Сэдру мучает страх быть разоблаченной, что правда о её происхождении станет известна. Она проецирует свою неуверенность вовне, обвиняя других в своих собственных грехах, и с удовольствием разоблачает мошенников и светских льстецов.
- Охотясь на улицах в образе Красной смерти, Сэдра ищет свою потерянную семью. Она обижена на отца, тоскует по нему, но по-прежнему боится мачехи и сводных сестёр. Время от времени она получает неясные письма из Шатофо, написанные их почерком.

- Будучи призраком, Сэдра не способна наслаждаться привилегиями, которые дает ей её положение. Какими бы пышными ни были ее вечеринки, её истинная сущность омрачает каждый момент этого фарса.

## ОТЫГРЫШ СЭДРЫ

Герцогиня Сэдра ведет себя так, как, по ее мнению, ведут себя богатые люди. Она скрывает свой недостаток светскости за декадансом, который окружающие быстро объясняют модой и причудами. Её фантастический нрав проявляется всякий раз, когда её выставляют в глупом свете или когда она видит, что кто-то не на своем месте в социальной лестнице.

**Черта характера.** «Я повелеваю моими подчиненными и всеми, кто не на своем месте».

**Идеал.** «Каждому есть место в обществе, и каждый знает своё место. Любой, кто стремится к положению, на которое он не имеет права, или не соответствующее ему, должен быть наказан.»

**Привязанность.** «Я достигла положения, которого заслуживаю, и никто не отнимет его у меня».

**Слабость.** «Я боюсь, что однажды мой отец, моя мачеха, сводные сестры, или таинственный дух, который нарядил меня для герцогского маскарада, явятся и позор моей истинного происхождения станет известен».

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ДАЙМОНЛЮ

История герцогини Сэдры представляет собой искаженную сказку, в основе которой лежат обычные тревоги современной жизни: страх упустить что-то и быть «разоблаченным» как мошенник. По мере того как герои перемещаются по скользкой социальной лестнице Порт-а-Люсина, они разыгрывают сцены из знакомых сказок. Зелёные карги, живущие в Трёх странных фронтонах, служат «крестными феями» для всех персонажей, которые хотят нарядиться на бал герцогини, но ведьмы не дарят свои милости безвозмездно. Их подарки сопровождаются строгими условиями, например, требованием покинуть бал до полуночи или унижить другого участника. Колдуньи задумали разрушить жизнь смертных ради собственного удовольствия, поэтому каждый их акт кажущейся доброты рассчитан на это. О том, как провести главное светское мероприятие Даймонлю, читайте в разделе «Гранд-маскарад».

Когда искатели приключений общаются с людьми в Порт-а-Люсине, они обнаруживают, что все помешаны на статусе. Посторонние, недавно прибывшие в город, являются неизвестной величиной, и люди стараются быстро определить их относительный социальный статус. Персонажи могут легко выдать себя за аристократов, особенно если они выставляют напоказ своё богатство и утверждают, что имеют земли в Шатофо. Но если они признаются в более низком социальном статусе или если их плохие манеры выдают их низкое положение, они становятся объектами насмешек, и городская светская жизнь для них закрыта.

Для большего количества идей для приключений, рассмотрите сюжеты в таблице «Приключения в Даймонлю».

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ДАЙМОНЛЮ

### кб Приключение

- 1 Пронзительное сопрано играет главную роль в новой постановке в оперном театре Порт-а-Люсин. Завистливые дивы нанимают группу, чтобы выяснить, какую магию она использовала, чтобы получить роль.
- 2 Пациент Флегетанской больницы обращается к группе, утверждая, что он законный герцог д'Онэр. Он обладает сверхъестественной способностью подчинять других своей воле.
- 3 Группа сталкивается с городской стражей и узнает, что их капитан был заменен дьяволом, который превращает их в жестокую силу.
- 4 Людей заменяют реалистичными конструктами, а оригиналов держат в плену в подвале под Домом восковых фигур Александра дю Сира. Следующая цель — один из членов группы.
- 5 Убит доброволец, охотившийся за Красной смертью. Виновиком убийства оказывается не Красная смерть, а семья недавней жертвы, которая не хочет, чтобы нищета и ложь жертвы стали общеизвестны.
- 6 В город прибывает женщина, называющая себя сводной сестрой герцогини Сэдры, и осторожно осведомляется, как лучше раскрыть ужасную правду о герцогине: она мелкая мошенница.

## ГРАНД-МАСКАРАД

Ужас Гранд-маскарада заключается в страхе разоблачения — вынужденном взаимодействии с людьми в обстановке, где ты не являешься собой, и где последствия разоблачения могут быть катастрофическими.

Для жителей Порт-а-Люсина посещение Гранд-маскарада означает победу в их непрекращающемся стремлении к статусу. Посетить поместье герцогини Сэдры, отведать её угощения, войти в её круг общения и танцевать под музыку её первоклассного оркестра — это удовольствие, которое стоит того, чтобы им наслаждаться, и которое полностью стоит риска быть обнаруженным. Однако для искателей приключений эти удовольствия могут оказаться недостаточным стимулом, чтобы пойти на такой риск. Гранд-маскарад — это фантастические декорации, но не полноценное приключение. Искателям приключений нужна веская причина, чтобы посетить его; вы можете дать им такую причину, совершив бросок по таблице «Цели Гранд-маскарада», которая приведена ниже. Свяжите эти цели с более крупными приключениями в Даймонлю, например, с теми, что вырастают из идей в таблице «Приключения в Даймонлю».

## Цели Гранд-маскарада

### к6 Цель

- 1 Найти определенного аристократа на маскараде и получить от него (или предоставить ему) информацию
- 2 Помешать злодею совершить преступление на маскараде.
- 3 Выполнить пустяковое задание в обмен на услугу от карг из Трёх странных фронтонов, например, оставить безделушку на мантии или украсть фруктовый пирог.
- 4 Защитить другого гостя, гарантируя, что он не будет убит ... или разоблачен.
- 5 Использовать толпу, чтобы открыть людям противоядие, проклятие или важную информацию.
- 6 Добиться личной аудиенции у герцогини Сэдры.

Как только у персонажей появляется причина оказаться на Гранд-маскараде, им предстоит пройти ряд опасных испытаний, чтобы сориентироваться в социальных хитросплетениях бала. Среди основных проблем — получение приглашения, приобретение костюма, соблюдение светских приличий и танцы. Случайные осложнения могут возникнуть в любой момент бала, что усиливает постоянный риск разоблачения.

## Приглашения и костюмы

Приглашение на Гранд-маскарад — крайне желанная вещь в Даймонлю. Напряжение нарастает в течение недели, пока представители аристократии ждут, чтобы узнать, попадут ли они в список приглашённых. Слуги герцогини доставляют приглашения за два дня до начала мероприятия.

**Приглашения.** Если персонажи зарекомендовали себя в Порт-а-Люсине как важные, богатые и интересные люди, они получают настоящие приглашения. Герцогиня узнает о них, если они тратят много денег, или как того потребует ваше приключение. Подделка приглашения требует успешной проверки Интеллекта Сл 10.

**Костюмы.** Базовый костюм с простой маской стоит 5 зм. Но сложные костюмы — это символ статуса, а плохие костюмы привлекают нежелательное внимание. В конечном итоге персонажи сами решают, сколько потратить (или карги из Трёх странных фронтонов могут предоставить изысканные костюмы «бесплатно»).

**Прибытие на маскарад.** Когда персонажи прибывают в поместье герцогини, слуги-упыри Тёмного Лорда проверяют приглашения и наряды у дверей. Они отказывают во входе всем, у кого нет приемлемых версий того или другого. Попросите персонажей совершить проверку Харизмы (Обман), если они предоставили фальшивые приглашения или выразили беспокойство по поводу того, что их костюмы не соответствуют требованиям, но если результат проверки не будет сильно низким, она просто усилит страх быть пойманными.

## Социальные нюансы

Оказавшись на Гранд-маскараде, персонажи должны соблюдать множество неписаных правил этикета и всегда вести себя так, будто они точно знают, что делают. Другие гости ведут праздные разговоры и предполагают, что персонажи знакомы со всеми жителями города. При первом же намёке на то, что персонаж может быть лишним на приеме, гости начинают громко задавать острые вопросы, привлекая всё больше внимания.

Позвольте персонажам использовать следующую тактику взаимодействия на Гранд — маскараде:

- Персонажи могут внимательно следить за тем, как ведут себя другие люди, и подражать этому поведению. Используйте проверки Мудрости (Восприятие), чтобы определить, насколько внимательно они наблюдают за поведением посетителей вечера, и проверки Интеллекта (Расследование), чтобы определить правильное поведение в конкретной ситуации.
- Персонажи могут применять магию или интуицию, чтобы определить ответ или поведение, которого жаждет вопрошающий. Используйте проверки Мудрости (Проницательность), если только персонажи не имеют доступа к заклинаниям, таким как *обнаружение мыслей* [detect thoughts] или подобной магии.
- Персонажи могут притворяться, пока не добьются своего. Используйте проверки Харизмы (Обман) по мере того, как персонажи прокладывают себе путь на балу. Проваленные проверки привлекают повышенное внимание; при успешных проверках вопрошающие теряют интерес.
- Персонажи могут отвлекать наблюдателей, чтобы переключить внимание, если дела пойдут плохо. Используйте проверки Харизмы (Обман) или Ловкости (Ловкость рук) (или любые другие разумные проверки навыков, предложенные игроками), чтобы определить, отвлекут ли они внимание от своих ошибок.

## Танцы

В высшем обществе Порт-а-Люсина существует установленный канон танцев, которые все знают и умело исполняют. Они включают парные и групповые танцы и предполагают танцы с огромным количеством людей в течение вечера. Танцы — это возможность воспользоваться мимолетным обществом важного собеседника и шанс совершить роковую ошибку, которая приведет к разоблачению.

Персонажи могут попытаться выучить основные танцы, готовясь к Гранд-маскараду, но никто из пришлых не может надеяться выучить каждый шаг всего за неделю. Для того, чтобы сориентироваться в социальных тонкостях вечера, и для того, чтобы правильно станцевать, требуется внимательное наблюдение и искусное подражание, а также природная грация и ловкость. Просите персонажей совершать проверки Ловкости (Акробатика) или Харизмы (Выступление), чтобы проверить, удастся ли им сделать эти шаги — либо благодаря природной ловкости (Ловкость), либо благодаря умению придать своим движениям привлекательный вид (Харизма).

## СЛУЧАЙНЫЕ ОСЛОЖНЕНИЯ

Используйте таблицу «Осложнения Гранд-маскарада», чтобы ввести элемент разнообразия и случайности в игру и держать игроков в напряжении.

### Осложнения Гранд-маскарада

#### к6 Осложнение

- 1 Рассерженный гость в костюме, идентичном костюму одного из персонажей, обвиняет его в краже идеи.
- 2 Кокетливый гость решает, что эти интересные персонажи заслуживают того, чтобы быть представленными элите города.
- 3 Персонаж с самым высоким пассивным показателем Мудрости (Восприятие) замечает, как гость проворными пальцами стаскивает ожерелье со своей партнерши по танцу.
- 4 Опьяневший гость громко признается в истинах, которые другие гости предпочитают не слышать.
- 5 Крик из другой части поместья пронзает воздух. Все на мгновение затихает, а затем сразу же продолжают себя вести как ни в чём не бывало.
- 6 Герцогиня Сэдра входит в комнату, и подхалимы немедленно окружают её.

## РАЗОБЛАЧЕНИЕ

Если на балу герцогиня разоблачит кого-нибудь, прочитайте игрокам этот текст, чтобы описать, что произойдет (если они не вмешаются):

Герцогиня Д'онэр Наказывает Недостойных, Которые Прокрадываются На Гранд-Маскарад



«Ты!»

Пронзительный голос нарушает шум бала. Музыка затихает, разговоры смолкают, и все взоры обращаются к герцогине Сэдре и бедному дураку, с которым она столкнулась. Маска спадает с его перекошенного от ужаса лица, когда герцогиня поднимает руку. «Как ты посмел вторгнуться в святая святых моего дома?» — восклицает она. Сгорбленный, уродливый лакей, сжимающий в руках совок, бросается вперед. «Ты оскверняешь мой Гранд-маскарад своим недостойным присутствием? Я осуждаю тебя». С этими словами от герцогини исходит волна холода, и фигура без маски рассыпается в пыль.

Герцогиня отворачивается, упырь-лакей начинает подметать остатки, а все окружающие возвращаются к своим делам.

Если приключенцы навлекут на себя гнев герцогини, они вряд ли будут трястись от страха, пока она произносит свой приговор и собирает энергию, чтобы уничтожить их. Они могут попытаться бежать, что может привести к погоне с участием слуг или гостей Сэдры. Если персонажи нападут на герцогиню Сэдру, даже если она потерпит поражение, это будет длиться недолго, если только её сначала не разоблачат как мошенницу. Если этого не сделать, то персонажи не смогут попасть в высшее общество Даймоналю.

## ФАЛКОВНИЯ

Домен, осаждаемый мертвецами

**Тёмные Лорды:** Владеска Драков

**Жанр:** катастрофа

**Отличительные черты:** истощение ресурсов, непостоянное поклонение героям, надвигающаяся катастрофа, подозрения, тоталитаризм, зомби

**Талисманы Тумана:** отмеченные Кровавым Соколом руки, окровавленный наконечник копья, письмо из Лекара, образец плоти зомби

Дни живых в Фалковнии сочтены. Люди сбежали бы, если бы могли, испытывая удачу в Туманах, но такой возможности им не предоставлено. Военные захватили власть, пленив народ в его собственной стране. Солдаты Фалковнии с дубинками и пиками вынуждают каждого простолудина выполнять изнурительную работу, заставляя возводить укрепления и выковыривать тощие корни из грязи. Каждый удар плетью, каждый день на скудном пайке необходим — по крайней мере, так утверждают солдаты, — потому что времени мало, и мёртвые уже на подступе.

Фалковния находится в осаде. Пустая сельская местность окружает руины и разрушающиеся города. Несколько отчаявшихся очагов цивилизации выживают, продолжая жить не из-за надежды, а из-за страха перед безжалостными солдатами земли. Военные Фалковнии во главе с генералом Владеской Драков организуют отчаянную и иногда эффективную оборону против непримиримого врага: постоянно растущей армии мертвецов.

Каждый месяц из Туманов выходит очередной легион зомби. Никогда не выходя из одного и того же места дважды, орда пронесётся по земле, словно притягиваясь к самым крупным общинам живых. В настоящее время это фалковнианская столица Лекар, где негодные и недоедающие призывники защищают рушащиеся стены вместе с генералом Драков и её Когтями, элитными солдатами в малиновых доспехах. Проблемы накапливаются во время осады зомби, но порой в Фалковнии случаются чудеса и моменты доблести. Число людей сокращается, но они продолжают сражаться.

После нападения фалковнийцы сжигают своих мертвецов, восстанавливают то, что могут, и шепчутся, что сейчас, возможно, самое время бежать. Неизменно случается так, что кто-то говорит слишком громко, и так называемый предатель насаживается на кол на стенах Лекара. Люди могут захотеть покинуть свои дома, но Владеска Драков не узнает поражения.

### ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Те, кто знаком с Фалковнией, знают следующее:

- Каждый месяц, в ночь новолуния, тысячи зомби появляются из Туманов и вторгаются в Фалковнию.
- Руины покрывают Фалковнию — города и деревни, раздавленные ордами зомби и населённые отставшими немёртвыми.
- Элитные фалковнианские солдаты, известные как Когти, патрулируют землю, охотясь за дезертирами, мародерами и незнакомцами, чтобы призвать их на службу. Офицеры Когтей имеют на теле татуировку Кровавого Сокола, символ Владески Драков.

### ФАЛКОВНИАНСКИЕ ПЕРСОНАЖИ

Персонажи из Фалковнии имеют веские причины находиться в других доменах, бежав от зомби-апокалипсиса на своей родине. Такие люди, вероятно, видели ужасы и знакомы с трагедиями. У жителей Фалковнии часто встречаются каштановые волосы и различные оттенки кожи тёплых оттенков. Их имена в значительной степени вдохновлены немецким языком. Когда игроки создают персонажей из Фалковнии, задайте им следующие вопросы.

**Как вам удалось спастись от фалковнианских военных?** Вы были отделены от своего подразделения? Были ли вы принесены в жертву или брошены умирать в рамках военной стратегии? Вы бросили или предали своё подразделение? Вас когда-то считали Истиннорожденным, или у вас есть татуировка Кровавого Сокола?

**Как вам удалось спастись от орд зомби?** Вам посчастливилось не сталкиваться с нежитью? Уничтожали ли вы восставшие трупы или убегали от них? Вы упали, но каким-то образом избежали внимания нежити? Неужели они по какой-то странной причине проигнорировали вас?

**Что вам нужно в Лекаре?** Вы знаете, что дни Лекара сочтены; в любой день зомби могут смести последних защитников города. Вы хотите остановить их, чтобы спасти близких? Вы хотите, чтобы орды не уничтожили дело вашей жизни? Вы знаете о чём-то в Лекаре, что может спасти народ Фалковнии?

- За любое преступление в Фалковнии существует только одно наказание: сажание на кол.
- Те, кто проявляет себя в мирной жизни или на военном поприще, получают признание общества. К этим национальным героям, получившим прозвище «Истиннорождённые Фалковнии», относятся хорошо, но непостоянный народ с лёгкостью оборачивается против них, если кажется, что те недостаточно активно стараются положить конец вторжению нежити.

### НАСЕЛЕННЫЕ ПУНКТЫ И ПРОЧИЕ МЕСТА

Поселения Фалковнии лежат в руинах, её города разрушены и беззащитны, её деревни заброшены и заросли. Тем не менее, островки цивилизации противостоят нежити, наводняющей землю. В отдалённых местах скрывается опасность, более страшная, чем зомби.

### ЛЕКАР

Поскольку Лекар —единственный оставшийся в Фалковнии город, он теперь является основным фактором, сдерживающим вторжение зомби. Старый город многократно перерос свои стены с момента основания, районы которого разделены ранее построенными укреплениями. Во время Первой осады Лекара генерал Драков пожертвовала всем северным Речным округом, оставив сотни умирать, но позволив оставшимся защитникам повергнуть орду зомби.

Выжившие в городе сталкиваются с суровыми условиями. Солдаты Когтя патрулируют стены и улицы, поддерживая мир в тесных трущобах, которые теперь составляют город. Войска выводят мирных жителей за стены, чтобы они убирали мусор из разрушенных поселений и работали на полях заброшенных ферм, но урожая никогда не бывает достаточно для выживших в городе.



КАРТА 3.5: Фалковния

Несмотря на ожесточение и отчаяние, солдаты живут немногим лучше, чем гражданские, будучи уверенными в ежедневном пайке и жилье в Бастионной страже — единственном районе для Когтей вокруг рагуши, где генерал Драков расположила свой командный пункт. Отсюда Драков ежедневно приказывает устраивать публичные казни, когда призывники раздадут припасы толпе, и планирует, как противостоять следующей атаке зомби.

### МОРФЕНЦИ

Когда-то богатая сельская община Морфенци теперь состоит лишь из могил и руин. Окружающие её поля остаются на удивление плодородными, что делает их главным местом назначения для групп фермеров, отправленных из Лекара. Когти держат аванпост, скрытый под руинами города, под командованием одного из выживших помощников генерала Драков, блестящего арканиста и учёного Вьёрна Хорстмана. Хорстман руководит этим постом как своей личной лабораторией. Он одержим идеей создать новое оружие, чтобы помочь Драков выиграть её войну.

### ЗИЛЬБЕРВАС

Группы беспокойных выживших претендуют на участки руин этого маленького города, роясь в мусоре и сражаясь за территорию и ресурсы. Выжившие едины в своем стремлении соблюдать тишину, чтобы не привлекать внимания зомби — и тех, кто поселился в зловеще светящемся дворце Декован с видом на руины.

### ВИГИЛЬСКИЙ ЛЕС

Высокие чёрные лиственные деревья пронзают полог густых, шепчущих лесов Фалковнии. Эти деревья, называемые «стражами смерти», вдохновляют на мрачные истории, предполагающие, что в этом лесу водятся привидения или что корни деревьев уходят в царство мертвых. В глубине Вигильского леса стоит кольцо бледных сторожевых деревьев. Рассказывают, что никто из тех, кто вышел на поляну, не выжил. Зомби-чума, похоже, является доказательством достоверности этих рассказов: из леса выходит мало нежити, а те, кто всё же вышел, полностью скелетированы.

## ВЛАДЕСКА ДРАКОВ

В мире, где она родилась, Владеска Драков была известна как Багровый Сокол, лидер несравненной армии наёмников под названием «Когти Сокола». Она и её войска казнили тысячи старых недоброжелателей и молодых извращенцев в стране ожесточённо враждующих королевских семей. Печально известная, но уважаемая, Драков сколотила состояние и планировала уйти в отставку молодой, купив титул и королевство, чтобы править.

Разграбление Йивера изменило её планы. Во время разрушения этого города наемники Драков зашли слишком далеко. Когти Сокола убили уникальную душу во время их резни. Никто не может сказать, кем была душа — принцем, святым, ведьмой, ангелом, — но с её смертью мир повернулся против нападавших.

Правящие семьи объединились, чтобы охотиться на Когтей. Благодаря своему тактической гениальности Драков отбила атаку своих преследователей и перешла в наступление. Она напала на своих бывших благодетелей, на одного за другим, сжигая деревни, заставляя граждан служить и пронзая любого, в ком была хоть капля голубой крови. На создание кровавой империи у Драков ушли годы. Во время разграбления горящего города последнего оставшегося в живых врага, Драков и её войска были охвачены странным дымом. Когда всё прояснилось, всё, что они знали, исчезло.

Перенесённые в незнакомую страну, Драков и её войска не теряя времени, стали покорять её. Королевство пало быстро, даже легко, и, взяв город Лекар, Драков приготовилась назвать себя правителем своей новой империи — Фалковнии.

Но под безлунным небом, мёртвые восстали против захватчиков земли. Окружающие деревни сдались зомби почти беззвучно, и когти нежити царапали стены Лекара до того, как была поднята первая тревога. Первая осада Лекара продолжалась четыре дня. Стратегии Драков, как тонкие, так и отчаянные, в конечном итоге повернули орду зомби вспять, но ценой потери большинства её ветеранов.

С тех пор Драков потеряла почти весь свой народ. Каждый месяц разворачивается новая отчаянная битва. Она неустанно готовится к каждому бою, уверенная в своих планах и окончательной победе, но сомневающаяся в храбрости своих войск. Угрозами и публичными сажаниями на кол она пытается заставить своих людей бояться её больше, чем нежити. И с каждым новолунием она сталкивается с непобедимым врагом, никогда никому не признаваясь, что каждый зомби имеет знакомое, гниющее лицо невинного, которого её солдаты когда-то предали мечу.

### МОГУЩЕСТВО И ВЛАСТЬ ВЛАДЕСКИ

Владеска Драков — опытный военачальник с блоком статистики **рыцаря [knight]**. Её боевые навыки впечатляющи, но её истинная мощь проявляется в командовании армией, которая беспрекословно выполняет все её команды.

**Когти Сокола.** Вооружённые силы Владески слишком сильны и слишком многочисленны. Как оккупационная сила, Когти ужасают. Их число относительно невелико, но они достаточно органи-

зованы, чтобы угнетать бедных выживших Лекара и обеспечивать соблюдение тоталитарных законов Драков. Однако перед лицом орд зомби они ведут проигранный битву с врагами, число которых только растёт. И каждый раз, когда падает Коготь, окончательное поражение Лекара становится все ближе. Солдаты Когтя имеют блок статистики **стражника [guard]**, а их командиры — **ветеранов [veteran]**.

**Военное положение.** Лекар и, в какой-то степени, вся Фалковния — это военная диктатура. Войска Драков проводят показательные сажания на кол в качестве наказания даже за малейшие преступления. Эти казни служат высшему благу и поддерживают необходимый порядок, но ясно дают понять, что зомби — не единственные монстры.

**Только плохие решения.** В Фалковнии есть одна простая истина: мёртвые вот-вот убьют всех. Это создает почву для бесчисленных плохих решений, от лидеров, приносящих ужасные жертвы или допускающих аморальные поступки, до людей, делающих фаталистический выбор. Все в Фалковнии ведут себя так, как будто это их последний день в живых — потому что, вероятно, так оно и есть.

**Закрытие границ.** В отличие от большинства Тёмных Лордов, Владеска Драков не может открыть границы своего домена, поэтому границы Фалковнии обычно закрыты. Любой, кто входит в Туманы, окружающие Фалковнию, сталкивается с бесчисленной ордой зомби. Если путешественники каким-то образом избегают этих неуклюжих трупов, они появляются из Туманов в Фалковнии, преследуемые толпой нежити. Однако в течение одной недели каждый месяц, после ночи новолуния, Туманы, окружающие Фалковнию, свободны от зомби, а границы открыты. В это время Драков посылает патрули Когтей, чтобы прочесать края Туманов в поисках дезертиров. Этих патрулей трудно избежать, и сражения с ними часто привлекают зомби.

### МУЧЕНИЯ ВЛАДЕСКИ

Владеска Драков близка к достижению своей желанной империи, но обстоятельства делают её цель недостижимой:

- Владеска знает, что это только вопрос времени, когда зомби захватят Лекар. У нее нет времени на отдых или размышления; каждое мгновение должно быть использовано в полной мере, прежде чем орды вернутся. Каждая потраченная впустую секунда — это потерянная жизнь.
- Владеска отказывается бежать. Она знает, что это могло бы спасти многих людей Лекара, но это означало бы признать неудачу — участь, которая хуже смерти.
- Владеска узнаёт лицо каждого зомби, зная, что это её собственные павшие солдаты, защитники разрушенных ею общин или убитые гражданские лица. Она не понимает, почему это происходит, но она знает, что зомби идут лишь по её душу.

## ОТЫГРЫШ ВЛАДЕСКИ

Суровая и свирепая Владеска Драков рассматривает мягкость как слабость и возмущается тем, что её время тратится впустую. Она ценит холодную компетентность и безжалостно принимает решения о жизни и смерти. Изоляция и тяготы правления тяжело давят на неё, но ежедневные несчастья заставляют её сосредоточиться на потребностях своего народа, а не на своих неудачах. Она считает, что враг из её прошлого несёт ответственность за бесконечные атаки зомби, и методично ищет надёжных агентов, чтобы найти источник зомби.

**Черта характера.** «Я единственная, кто способен принимать решения, необходимые для общего блага. Это доказывает моё превосходство и отличает меня от других.»

**Идеал.** «Как только я сокрушу своих врагов, я заявлю права на своё королевство, правя не как завоеватель, а как член королевской семьи.»

**Привязанность.** «Все, кто живет в моих владениях, — мои подданные, и они существуют, чтобы исполнять мою волю. Те, кто отвергает меня, — предатели, обречённые на казнь.»

**Слабость.** «Я и все, кем я командую, увидимся со смертью прежде, чем проявим слабость в поражении.»

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ФАЛКОВНИИ

Фалковния является идеальным плацдармом для катастрофы, особенно разновидности зомби-апокалипсиса. Персонажи могут бегать от зомби по пустой сельской местности или попросить защиты от безжалостной нежити у последнего оплота цивилизации. Зомби могут представлять собой прямую угрозу или стать причиной чудовищных поступков, цели которых якобы оправдывают средства.

Вы сами определяете состав и поведение орд зомби Фалковнии. Зомби появляются из Туманов в ночь новолуния и направляются к последним остаткам цивилизации. Независимо от того, движутся ли они одной волной или распадаются на мелкие группы, этот всплеск ежемесячно угрожает осадой стенам Лекара.

При создании столкновений с зомби учитывайте средний уровень вашей группы и то, какие угрозы вы хотите представлять. В разделе «Зомби» в главе 5 представлены различные типы зомби, дополняющие обычного неуклюжего **зомби [zombie]** из Бестиария, позволяя создать существенную опасность или ужасающие сюрпризы. Орда также может состоять из другой телесной нежити, например **скелетов [skeleton]**, **упырей [ghoul]** или **умертвий [wight]**. С другой стороны, «зомби» могут быть вовсе не нежитью, а другой группой, пытающейся претендовать на Фалковнию — возможно, забытой человеческой культурой или безжалостными великанами.

Фалковния — один из немногих доменов, где персонажи и Тёмный Лорд земли теоретически являются союзниками, объединёнными против зомби. Персонажи могут защищать людей Драков и принимать её оборонительные меры, но также могут попытаться не допустить её Пирровой победы или переправить выживших в безопасные места за пределами Лекара. Можете придумать варианты развития сюжета, в которых персонажи

в глазах Тёмного Лорда становятся Истиннорождёнными Фалковнии, но должны как сохранять доверие Драков, так и отстаивать свои принципы.

При планировании приключений в этом домене обратите внимание на сюжеты в таблице «Приключения в Фалковнии».

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ФАЛКОВНИИ

### к10 Осложнение

- 1 Партия обнаруживает город, где зомби начали вести себя странно: пахать поля, ходить в магазины и собираться в разрушающемся храме. Что стало причиной такого странного поведения?
- 2 В «Морфенци» Вьёрн Хорстман создаёт себе армию звериных суперсолдат. Он работает над совершенствованием того, что он называет “первичной сывороткой”, вакциной, которая при введении вызывает случайную форму ликантропии. Он хочет использовать персонажей в качестве испытуемых.
- 3 Чума поражает трущобы Лекара. Те, кто погибает от этой болезни, становятся **зомби-разносчиками чумы [zombie plague spreaders]** (см. главу 5).
- 4 Стая зомби-животных — состоящая преимущественно из волков, воронов и крупного рогатого скота — нападает на группы рабочих из Лекара и выживших на дорогах. Персонажи заступают на службу в качестве охранников.
- 5 Персонажи отправляются исследовать упавшую звезду, которая взорвалась недалеко от деревни Делмунстер. Деревня оказалась удивительно мирной и свободной от зомби, в значительной степени потому, что она населена **выплодками телоглота** (см. главу 5).
- 6 Персонаж узнает, что влиятельный Коготь планирует свергнуть генерала Драков во время следующего нападения зомби на Лекар, саботируя оборону города и впуская зомби в Бастионную стражу.
- 7 Джимсонвиды, группа выживших в Зильбервасе, исчезают после попытки ограбить дворец Декован. Вскоре после этого странное свечение дворца появляется в зданиях, ранее принадлежавших погибшим выжившим.
- 8 Рыцарь по имени Гондегал нападает на патрули Когтя и утверждает, что она может привести простых людей к безопасной крепости. Тех, кто пошёл с ней, больше никогда не видели. Когти нанимают группу, чтобы выследить рыцаря.
- 9 Персонажи узнают о забытых жителях Лекара, замышляющих побег в Туманы после следующей осады зомби. Являются ли граждане отчаивавшимися мирными жителями, или они агенты Когтя, стремящиеся поймать «предателей»?
- 10 В ночь новолуния орда зомби не появляется у стен Лекара. Вместо этого прибывает посланник нежити с посланием для генерала Драков.



## ОСАДА ЛЕКАРА

Кошмары Фалковнии ежемесячно достигают кульминации при нападении зомби на Лекар. Если вы планируете вовлечь персонажей в войну Владески Драков против нежити, сначала подумайте, каким образом это лучше сделать. Следующие примеры — лишь некоторые из вариантов:

**Принудительный призыв.** Персонажи сталкиваются с подавляющей силой Когтей и вливаются в их ряды. Когда зомби появляются у городской стены, персонажам предлагают свободу в обмен на защиту города.

**Последний бастион.** Вдали от Лекара персонажи встречаются с местными выжившими, которые говорят, что город — последний безопасный бастион страны. По прибытии они обнаруживают, что это убежище — вообще не то, на что они надеялись.

**Оборванная связь.** Персонажи приезжают в Фалковнию, зная о ней по рассказам до восстания зомби. Человек или предмет, который они ищут, теперь находится в Лекаре, заставляя персонажей прочёсывать город, а затем бежать.

**Затягивающие Туманы.** Туманы переносят сознание персонажей в солдат, офицеров Когтя или неподготовленных крестьян, готовящихся к осаде. Обратитесь к разделу «Выжившие» в главе 4 для вариантов описания солдат, которым предстоит столкнуться с ордой.

## ДО ОСАДЫ

Когда персонажи принимают участие в защите Лекара, они сражаются в безнадежной битве. Они присоединяются к сотням неподготовленных защитников, включая **обывателей [commoner]**, впервые держащих дубинки или длинные луки.

Перед началом осады определите, где будут располагаться персонажи — среди городских укреплений или на улицах. Специфика этих локаций не имеет значения — никакая тактика не изменит результат сражения персонажей против орды зомби. Однако позвольте персонажам разрабатывать стратегию так, как им заблагорассудится.

**Укрепления.** Лестницы в башнях Лекара высотой 40 футов обеспечивают доступ к стенам высотой 30 футов. На стенах и башнях есть парапеты, обеспечивающие защитникам укрытие на три четверти от тех, кто находится за стенами. Укрепления вокруг ворот окружают массивные зарешеченные двери и подъемные котлы. На башнях и воротах есть подвешенные котлы [suspended cauldron] (подробно описаны в *Руководстве Мастера*).

**Улицы.** Улицы забиты плохо вооруженными обывателями и жестокими солдатами Когтя. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 16, находит полезные материалы среди тележек и грузов, убранных с улиц — оружие, разнообразное снаряжение или ресурсы, например бочонок с порохом [powder keg explosive] (описан в *Руководстве Мастера*).



Владеска Драков и её Когти борются защищая Лекар от бесконечных орд зомби.

## ВО ВРЕМЯ ОСАДЫ

Проведите осаду как серию столкновений, а не одну длительную битву. По мере того, как вокруг персонажей будут разворачиваться ужасные события, они сами решат, кому и как они помогут.

Начните осаду с приближения зомби к стенам Лекара. Персонажи могут отстреливать зомби по одному или строить планы по уничтожению десятков за раз. Стратегия персонажей, скорее всего, успешна, но орда вскоре укрепляется поблизости. Как только персонажи победят несколько зомби, совершите бросок 1кб по таблице «Столкновения на осаде зомби». События разворачиваются в поле зрения одного из персонажей. Персонажи должны либо действовать, либо позволить событию произойти. Когда столкновение завершится, совершите еще один бросок по таблице. Если персонажи игнорируют одно из этих событий, положение защитников ухудшается. Добавьте +2 к следующему броску.

Осада длится столько, сколько вам захочется. Используйте суматошные урывки между чрезвычайными ситуациями, чтобы описать ужасы и победы, пока вы методично истощаете ресурсы персонажей короткими атаками зомби. Если персонажи чувствуют себя полностью подавленными, могут появиться **священники [priest]** Когтей с *зельем лечения [potion of healing]*, или офицер может завербовать персонажей для выполнения приказов генерала Драков (вероятно, связанных с кульминацией осады).

Когда битва достигнет того, что вы определяете как точку на полпути, совершите бросок 2кб по таблице «Столкновения на осаде зомби» и обратитесь к разделу «Завершение осады», чтобы направить битву к её кульминации.

## СТОЛКНОВЕНИЯ НА ОСАДЕ ЗОМБИ

### к12 Столкновение

- 1 Зомби разрывают на части солдата, заставляя тех, кто находится поблизости, замереть или бежать.
- 2 Обыватели бегут с поля боя. Коготь нападает на них, убивая дезертиров, чтобы предотвратить дальнейшее бегство.
- 3 Посланник Когтя, передающий приказы генерала Драков, изо всех сил пытается добраться до осажденных ворот.
- 4 Запаниковавший маг Когтя безрассудно бросает разрушительные заклинания, так что под удар попадают и зомби, и солдаты.
- 5 Группа обывателей пытается бежать из города, обнаружив скрытую брешь в стене.
- 6 Тела зомби накапливаются, создавая растущий холм на участке стены.
- 7 Зомби роют сквозь стену или под ней, что позволяет им беспрепятственно проникать в город.
- 8 Зомби используют осадное орудие, чтобы провести массивную атаку по городу или создать возгорание.

### к12 Столкновение

- 9 Начинается драка в здании, которое жрецы Когтя используют для лечения раненых.
- 10 Зомби прорываются через ворота и начинают карабкаться по решётке за ними.
- 11 Зомби проникают в канализацию и появляются в той части города, которая считалась безопасной.
- 12 Орды зомби или неудачная схема защиты приводит к разрушению стены или башни.

## ЗАВЕРШЕНИЕ ОСАДЫ

После нескольких столкновений и нескольких часов битвы ведите осаду к её завершению. С помощью разрушившихся укреплений, разгромленных защитников и неожиданных появлений зомби дайте понять, что часть Лекара безвозвратно потеряна. Генерал Драков приводит в действие отчаянный план из таблицы «Кульминация осады зомби», если персонажи не остановят её.

## КУЛЬМИНАЦИЯ ОСАДЫ ЗОМБИ

### к4 Кульминация

- 1 Пробив речные решетки, зомби вбегают в город через реку Западность. Драков приказывает вылить тысячи галлонов масла в канализацию, а затем поджечь. Зомби горят, но пламя пожирает районы, а вода в реке становится отравленной.
- 2 Северный район будет оставлен. Драков планирует разрушить мосты, пересекающие реку, используя бочонки с порохом. Это остановит зомби, но многие солдаты и гражданские лица на той стороне погибнут.
- 3 Драков планирует открыть несколько ворот, впустить зомби в один из районов. Пока зомби будут утолять свой голод, район будет подожжён.
- 4 Войска Драков окружают мирных жителей и вытесняют их из города, отвлекая внимание зомби на них. Это позволяет Когтям укрепить оборону и отразить вторую, менее концентрированную атаку зомби.

План Драков может быть еще более тревожным, включающим магическое или чудовищное секретное оружие.

Как только вы определитесь, как будет развиваться осада, начните предвосхищать план Драков, давая персонажам возможность помочь ей выбрать менее разрушительный план или спасти невинных. Используйте послания, перехваченные от гонцов, или *камень послания [sending stones]*, взятый у павшего офицера Когтя, чтобы подсказать группе стратегию Драков.

После этого персонажи получают признание за их героизм, завоевывая уважение среди граждан, с помощью Когтей или от самой Драков. Это может привести к новым смелым заданиям или даже к тому, что вас поставят во главе подготовки к страшной осаде в следующем месяце.

# ХАР'АКИР

Домен древних мертвецов

**Тёмные Лорды:** Анхтепот

**Жанр:** тёмное фэнтези

**Отличительные черты:** древние гробницы, опасности пустыни, потерянные боги, мумии

**Талисманы Тумана:** канопа, скарабей из лазурита, свиток с иероглифами

Пески времени предадут забвению пустынное царство Хар'Акир. Здесь чудеса павших империй и пирамиды забытых фараонов разрушаются под безжалостным солнцем. Неисчислимы поколения гробниц и секретов лежат под песками — отпечатки истории, о которой немногие местные жители знают только по рассказам и песням. Интерес к великолепию прошлого подавлен, так как жизнь в Хар'Акире сурова, а живые существуют только для того, чтобы служить бессмертному богу-королю.

Этим царством свирепых пустынь и таинственных памятников правит мумия Анхтепот — бессмертный фараон, говорящий от имени богов. Из своей золотой пирамиды в Городе мёртвых Тёмный Лорд наблюдает за своими владениями, безразличный к течению смертных жизней, и посылающий своих слуг на поиски своего единственного оставшегося желания: своего ка, недостающей части его раздробленной души.

Пока фараон одержим своим потерянным сокровищем и мыслями о том, как окончить своё невероятно долгое существование в виде нежити, его слуги прочёсывают домен от его имени. В скрытых дворах гробниц иссохшие древние мумии с головами животных, известные как Дети Анхтепота, купаются в роскоши как посланники ложных богов. В глинобитном городе Мухар жрецы нездоровых богов контролируют все аспекты жизни, наделяя благословениями и пищей достойных и наказывая богохульников. Но все слуги фараона следуют его указаниям, в поисках его таинственного потерянного сокровища, и всегда отчаянно нуждаются в какой-то подсказке или новостях, чтобы задобрить Анхтепота и оградить себя от вспышек его гнева и его похороненных легионов древних мертвецов.

## ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Те, кто имеют представление о Хар'Акире, знают следующее:

- Хар'Акир — страна обширных пустынь и смертоносных бурь. Вода — редкость за пределами нескольких оазисов и города Мухар.
- Землей правит фараон Анхтепот — бессмертный посредник между смертными и богами. Фараон правит из своей пирамиды, Покой фараона, в Городе мёртвых.
- Люди поклоняются пантеону суровых богов (см. «Боги Хар'Акира» далее в этом разделе). Жрецы этих богов контролируют все аспекты труда, сельского хозяйства, торговли, правосудия и религии от имени фараона.
- Памятники, гробницы и пирамиды прошлых золотых веков усеивают Хар'Акир. Эти бесчисленные гробницы соединены между собой, образуя обширную, полускрытую подземную сеть, называемую Лабиринтом.

## АКИРРАНСКИЕ ПЕРСОНАЖИ

Персонажи из Хар'Акира утверждают, что происходят от древней культуры и выжили в экстремальных условиях. У большинства жителей этой земли тёмные волосы и разнообразные тёплые оттенки кожи — от золотистого до тёмно-коричневого и чёрного оттенков, а также имена, вдохновлённые Египтом. Когда игроки создают персонажей из Хар'Акира, задайте им следующие вопросы.

**Как вы выживаете в царстве пустыни?** Вы работаете на полях или в лагерях, окружающих Мухар? Вы писец или жрец богов Хар'Акира? Вы торговец, путешествующий по землям, или один из обитателей пустыни, известных как Избранные Сута?

**Какую роль играет музыка в вашей жизни?** Вы предпочитаете петь, танцевать или играть на музыкальном инструменте? О каком животном, герое, боге или фараоне прошлого ваша любимая песня? Как другие относятся к вашим выступлениям?

**Какое место занимают боги в вашей жизни?** Вы преданный последователь всех богов Хар'Акира или отдаёте предпочтение одному божеству? Вы поклоняетесь только в той мере, какой достаточно, чтобы получить пищу и защиту от священников? Поклоняетесь ли вы втайне божеству не из пантеона Хар'Акира?

- Погребальные ритуалы акирранцев включают в себя удаление сердца, слив крови из тела и заворачивание останков в льняную ткань. Эти методы позволяют сохранить тело, чтобы фараон мог призвать его на службу. Сожжение мёртвых — преступление.
- Акирранцы ценят музыку, и многие местные жители являются опытными певцами или искусны в игре на тростниковой свирели, дарбуке или арочной арфе.

## НАСЕЛЕННЫЕ ПУНКТЫ И ПРОЧИЕ МЕСТА

Хар'Акир раскинулся в пустыне, ограниченной на востоке осыпающимися горами, изрезанными каньонами. Большинство местных жителей живут вокруг четырёх оазисов, расположенных в русле огромной реки, которая давно пересохла.

### ОАЗИСЫ

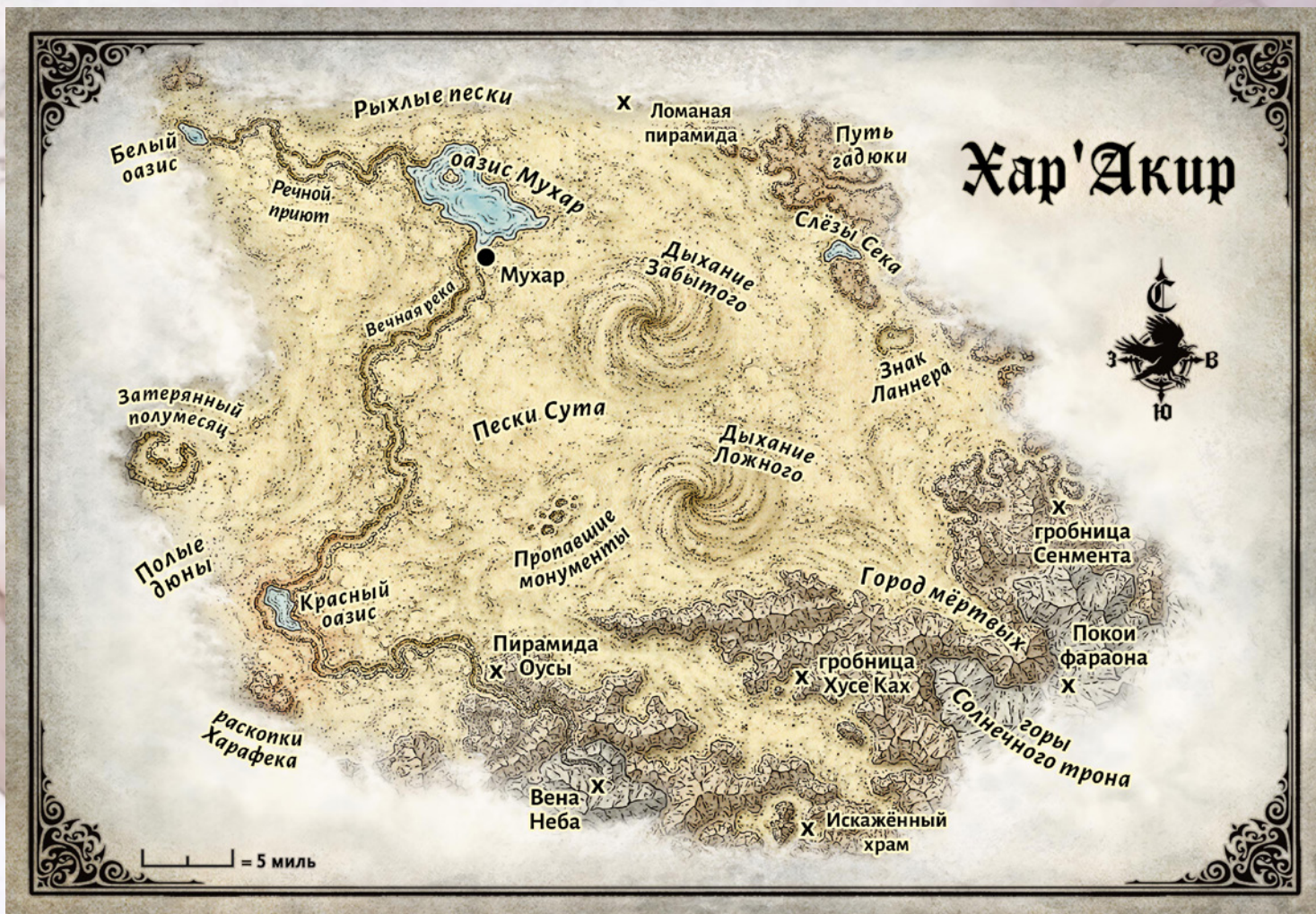
Четыре оазиса содержат в себе всю воду в Хар'Акире, что делает их средоточием жизни среди людей, зверей и чудовищных обитателей домена:

**Оазис Мухар.** Самый большой оазис имеет одинаковое название с городом Мухар, который расположен на его южном берегу. Газели и цапли часто посещают его северный берег, зачастую привлекая хищников, таких как крокодилы, гиены, химеры и гигантские скорпионы.

**Красный оазис.** Люди Хар'Акира говорят, что воды этого оазиса ядовиты, так как оазис был дан богами зверям земли. Прайды хитрых львов охотятся неподалеку, часто омывая здесь свою добычу.

**Слёзы Сека.** Говорят, что воды этого оазиса способны исцелить любой недуг, но их охраняют сфинксы, обитающие в близлежащих каньонах.

**Белый оазис.** Белый оазис, священный для бога Неб, окружён богатыми залежами известняка,



КАРТА 3.6: ХАР'АКИР

которому отдают предпочтение при создании памятников и гробниц. В заброшенном карьере неподалеку теперь живёт сообщество отшельников под названием «Речной приют». Все его жители по той или иной причине ожидают скорой смерти и стремятся очиститься водами Белого оазиса, прежде чем встретить свой конец.

## МУХАР

Население Мухара составляет около 3000 человек, что делает его крупнейшим поселением в Хар'Акире и центром торговли, сельского хозяйства, искусства и религии в домене. Храм Эсе возвышается над городом, его известняковые стены сверкают на солнце, как драгоценный камень. Здесь акирранцы молятся, получают пайки пищи, ищут справедливости и получают лекарства или лечение — всё это из рук верховной жрецы Ису Рехотеп. Жрица утверждает, что говорит от имени фараона Анхтепота по всем вопросам, и её слово считается как королевским волеизъявлением, так и божественным указом. По правде говоря, фараон мало заботится о живых до тех пор, пока поддерживается порядок, позволяя Рехотеп управлять Мухаром как ей заблагорассудится. Тех, кто вызывает недовольство Рехотеп или выступает против её жрецов-охранников, бросают в Пасть Ору — яму, которая соединяется с Лабиринтом.

## ПИРАМИДА ОУСА

Гора из белого известняка возвышается над южным плато Хар'Акира. Эта пирамида известна как духовный дом Оуса, партнера Эсе и бога, который правит в загробной жизни. Акирранцы шепчут, что внутри находится дверь между этим миром и землями мёртвых. Перед этим чудом стоит гигантская статуя Ану, Великого Шакала, возвышающаяся над пересохшими руслами рек. Небольшой отряд жрецов в масках шакалов охраняет вход в пирамиду. Они следуют приказам Туа — гибкого и злобного Дитя Анхтепота с головой шакала.

## ЛАБИРИНТ

Под Песками Сута лежат поколения спрятанных гробниц, построенных одна на другой и сокрытых песками веков. Эти бесконечные, запутанные склепы, разработанные Тёмными Силами, известны как Лабиринт — огромный подземный мир, который соединяет каждую гробницу и монумент в Хар'Акире. Дети Анхтепота и их немертвые слуги пользуются скрытыми дорогами, соединёнными с Городом мёртвых. Но многие менее посещаемые проходы лежат по всему Лабиринту, образуя обширные дебри разрушающихся, населённых чудовищами руин и заполненных ловушками проходов. В самом глубоком из этих тайных мест находятся склепы, посвящённые богам, существовавшим до правления фараона Анхтепота. Вероломное Дитя

Анхтепота по имени Сенмет также незаметно перемещается в этих проходах, в поисках способа свергнуть Анхтепота и стать новым фараоном.

## ПЕСКИ СУТА

Пустыня между старым руслом реки и горами Солнечного Трона — самый большой и непригодный для обитания район Хар'Акира. Над регионом бушуют две могучие песчаные бури: Дыхание забытого и Дыхание ложного. Говорят, что эти бури — испытания богов для тех, кто входит в них; испытания, которые наказывают тех, кто живет без веры или не беспокоясь о последствиях. Также говорят, что бури заканчиваются и начинаются без предупреждения, повинувшись прихотям Анхтепота. Религиозные проводники, известные как Избранные Сута, бродят по региону. Члены ордена утверждают, что знают, как «читать» бури и ориентироваться в них, чтобы добраться до Города мёртвых наиболее удобным маршрутом.



ФАРАОН АНХТЕПОТ  
ПРЕДСТАВЛЯЕТ СЕБЕ  
СВОЮ ПРОПАВШУЮ КА

## ГОРОД МЁРТВЫХ

Горы Солнечного Трона — это масштабный памятник мёртвым. Их скалы усеяны пещерами-гробницами забытых героев и знати. Самая высокая концентрация этих склепов находится в заполненном памятниками и храмами каньоне, называемом Городом мёртвых. Этот некрополь поднимается по стенам каньона, где целые скалы были высечены в виде массивных статуй богов и фараонов Хар'Акира. Среди этих памятников скрываются входы в древние гробницы, многие из которых принадлежат бывшим верховным жрецам Мухара и Детям Анхтепота.

Город мёртвых поднимается к высеченной золотой горе, называемой Покоями фараона — массивной пирамиде фараона Анхтепота. Отсюда Тёмный Лорд может видеть большую часть домена, когда он посылает агентов на поиски недостающей части своей души.

## ЛОМАНАЯ ПИРАМИДА

В северной пустыне стоит небольшая пирамида, которая имеет любопытную конструкцию: её склоны поднимаются от земли под высоким углом до середины, а затем сходятся под уменьшенным углом. Ломаная пирамида, обшитая чёрным гранитом, не имеет ни внутреннего убранства, ни храма, ни очевидной причины для существования. Однако Избранные Сута знают, что она находится на вершине источника огромной магической силы, которую можно использовать, манипулируя звуковыми волнами.

## АНХТЕПОТ

В древней стране, которую жители называли Землёй тростника и лотосов, Анхтепот служил верховным жрецом трём поколениям фараонов. Когда умерла второй фараон, на трон взошел её недостойный сын. Новый фараон быстро стал непопулярен среди народа и жрецов. В поисках средства защиты от этого Анхтепот пришел к выводу, что боги хотят, чтобы место фараона занял кто-то другой, обладающий знаниями о правлении и благословением божеств.

В день ритуала, который должен был освятить связь фараона с богами, Анхтепот собрал своих верных жрецов и убил их повелителя. Однако он недооценил преданность людей: они подняли восстание и казнили жрецов-предателей.

Более того, Анхтепот составил неверное представление о воле своих богов. Когда он предстал перед ними в смерти, бессмертные отреклись от него, проклиная и отказывая ему в праве на загробную жизнь. Вместо этого они вернули его в мир, но отняли часть его души, его ка — жизненную сущность, которая вдохновляет всех живых существ.

Анхтепот пробудился, пойманный в ловушку и парализованный внутри своего тела. Он был мумифицирован вместе со своими вероломными последователями. Смертоносный священник чувствовал боль от каждого пореза и каждого удалённого органа, как будто он был жив. В безымянном склепе он страдал и голодал, казалось, целую вечность.

Прошли неисчислимые годы, но в тот день, когда последнее воспоминание об имени Анхтепота исчезло с его родины, в тюрьму священника вторгся голос, спрашивающий, считает ли он себя всё ещё достойным правления. На протяжении веков высокомерие Анхтепота не ослабло, и он ответил с уверенностью. Получив новую свободу от Тёмных Сил, Анхтепот вышел из своего склепа в домен Хар'Акир.

В этой новой земле Анхтепот нашёл благочестивый народ, преданный тем же богам, которым он когда-то служил. Он немедленно принялся уничтожать эту религию, заменяя её придуманными им самим новыми богами — ложными божествами, от имени которых говорит он один. Используя богохульные обряды, Анхтепот воскресил жрецов, когда-то похороненных рядом с ним, в виде могущественных мумий, заменив их головы головами животных, священных для его новой веры. Эти Дети Анхтепота служили ему, как служили при жизни, и вместе мёртвые покорили души Хар'Акира.

Века шли своим чередом. Анхтепот познал предательство и победы, божественность и власть. Но теперь ему знакомы лишь скука и отчаяние. Его единственное оставшееся желание — вернуть свою потерянную ка, которая, как он знает, остаётся где-то в Хар'Акире. Вернув её, он надеется снова стать смертным, умереть и предстать перед судом своих изначальных богов ещё раз. Означает ли это мир или забвение, для него не имеет значения. Анхтепот ищет только окончания своего существования.

## МОГУЩЕСТВО И ВЛАСТЬ АНХТЕПОТА

Анхтепот является фантастически древней нежитью и имеет блок статистики, схожей со статистикой **лорда-мумии [mummy lord]**. Помимо этого, он правит как фараон, национальный лидер и глас богов. Никто в Хар'Акире — ни среди живых, ни среди мёртвых — не отрицает его воли, но желания Тёмного Лорда немногочисленны. Он заботится только о порядке и о том, чтобы найти свою потерянную ка.

**Дети Анхтепота.** Тёмному Лорду служат многие из тех жрецов, которые умерли вместе с ним в прошлые века. Он воскресил этих **мумий [mummy]** и **лордов-мумий** с головами животных, сделав их духами и пророками своих вымышленных богов Хар'Акира. Поскольку Анхтепоту наскучили заботы смертных, Дети Анхтепота потворствуют своим собственным порокам. Многие мечтают и впадают в отчаяние в своих склепах. Другие создают свои собственные небольшие культы. А ещё часть стремится подорвать власть фараона и претендует на его положение — в том числе вероломный **лорд-мумия** Сенмет.

**Закон богов.** Хотя Анхтепот не заботят хрупкие, недолговечные смертные, он тиранически одержим порядком, и знает, что живые могут быть полезны в поисках его потерянной ка. С этой целью он полагается на своих жрецов, чтобы те поддерживали мир в Хар'Акире и обеспечивали людей необходимым. Анхтепот рассчитывает, что если среди народа будет расти недовольство, то жрецы быстро разберутся с ним. Если они не смогут, он пошлёт

своих слуг-мумий, чтобы подавить любое восстание без разбора. История Хар'Акира знает множество случаев подобных массовых убийств, но известны они только жрецам домена.

**Жрецы фараона.** Жрецы богов Хар'Акира исполняют волю Анхтепота. Большинство жрецов считают себя набожными слугами богов, не подозревая, что их божества ложны. Они следят за незнакомцами и предзнаменованиями, сообщая о них своим начальникам и, в конечном счёте, верховной жрице Ису Рехотеп. Верховная жрица, как того требует её долг, ищет признаки таинственного сокровища, которое ищет её фараон, и приказывает любым незнакомцам в Хар'Акире предстать перед ней в храме Эса, но также наслаждается своим влиянием и декадентским образом жизни. Она боится того дня, когда Анхтепот обвинит её в том, что она не нашла то, что он хочет, хотя она не имеет ни малейшего представления, что ищет ка Тёмного Лорда.

**Заккрытие границ.** Когда Анхтепот хочет закрыть границы Хар'Акира, по краям домена поднимаются могучие песчаные бури. Те, кто попадает в них, страдает, как описано в разделе «Туманы» в начале этой главы, кроме того, они получают 2кб урона в раунд от частиц песка.

## МУЧЕНИЯ АНХТЕПОТА

Тёмные Силы мучают Анхтепота одним простым, всеобъемлющим способом: они не дают ему умереть. Существование — это боль для фараона. Он ясно помнит каждое из своих преступлений и понимает, что его амбиции поддерживали его телесную форму в течение бесчисленных жизней. Он жаждет свою ка и перерождения в качестве смертного не для того, чтобы продлить своё существование, а для того, чтобы его жизнь могла, наконец, закончиться.

## ОТЫГРЫШ АНХТЕПОТА

Анхтепота можно увидеть лишь несколько раз в год, когда его жрецы приносят подношения к Покою фараона и умоляют его о пустых благословениях богов. Те, кто мельком видел фараона, описывают иссохший труп, одетый в чёрные льняные одеяния и золотые украшения, а голос его сравнивают с шорохом песка между скапливающимися горами. Единственное время, когда он беспокоится о живых или мёртвых — это когда они активно оскорбляют его (например, нарушая его уединение в Покое фараона), когда они дают ему надежду найти его вечно ускользающее ка или когда разочарование разжигает его ярость.

**Черта характера.** «Волнующие звуки песен, запах хлеба, стекающая по коже холодная вода. Я всё это забыл.»

**Идеал.** «Я верну себе ка и встану перед богами обновлённым, прежде чем встречу с окончательной тьмой.»

**Привязанность.** «Мой последний век будет мирным, и в моих владениях воцарится порядок.»

**Слабость.** «Я переступлю любые границы, раскрою любую тайну, разорву на куски любую душу, если это принесет мне смерть.»

## Приключения в Хар’Акире

Если вас ужасают заполненные ловушками гробницы и древние проклятия (описаны далее в главе 4) — Хар’Акир предоставляет их в бесконечном количестве. Центральный сюжет домена — поиск ка фараона Анхтепота — может привести искателей приключений к исследованию сокрытых мест, поскольку они ищут потайные места, которые остались нетронутыми в течение многих веков. Подумайте о том, чтобы совершить экскурсию по самым интригующим местам домена, перемежающуюся походами по жестоким пустыням — ландшафту, чреватому такими опасностями, как сильная жара, зыбучие пески и вызванные сильными ветрами песчаные бури, подробно описанные в *Руководстве Мастера*. В ходе своих приключений персонажи могут узнать правду о происхождении Анхтепота и первоначальных богах Хар’Акира. Как они используют эти открытия, зависит от них, но каждое открытие должно приблизить персонажей к тому, чтобы приблизить гибель — Анхтепота или их собственную. Таблица «Душа Тёмного Лорда» ниже содержит идеи для проведения приключений, сфокусированных на одержимости Анхтепота, а таблица «Приключения в Хар’Акире» предлагает другие сюжеты, которые могут развернуться в этом домене.

### Приключения в Хар’Акире

#### к8 Приключение

- 1 Жрецы Эсе ищут авантюристов, чтобы вытащить из Лабиринта того, кого они осудили.
- 2 Историк Харафек раскопала каньон, пронизанный запечатанными гробницами. Она хорошо платит рабочим, но также использует их, чтобы они приняли на себя основной удар проклятий, которые скрывают склепы.
- 3 Отшельники, поселившиеся в Речном приюте, случайно обнаружили склеп и выпустили **мумий [mummy]**, которые разгневаны тем, что их побеспокоили.
- 4 Пирамида бывшего верховного жреца исчезла. Жрецы Неб обращаются за помощью: необходимо найти памятник до того, как фараон заметит пропажу и проявит недовольство.
- 5 Снефру, жрец Ору, обнаруживает, что Ломаная пирамида откликается на песню. Она просит помощи в собрании огромного хора, чтобы открыть путь внутрь.
- 6 Скрывающая свою сущность революционер Ализ, является **вервольфом [werewolf]** с головой шакала, связанным с **лордом-мумией** Сенмет. Она стремится найти ка Анхтепота, чтобы положить конец правлению фараона.
- 7 Избранные Сута ищут помощи в спасении путешественников, пропавших без вести в Дыхании забытых. Группа должна выдержать испытания богов, чтобы спасти пропавших от бури.
- 8 Нефир, Дитя Анхтепота с головой кота, прибывает в Мухар. Чтобы вдохновить живых найти потаянное сокровище фараона, она каждый рассвет проклинает невинных в количестве, равном дням, проведённым ею в городе.

## Боги Хар’Акира

Народ Хар’Акира когда-то поклонялся божествам египетского пантеона — тем же божествам, которым когда-то служил Анхтепот. Но злопамятный Тёмный Лорд очистил свой домен от старых религий, заменив их пародиями, которые делают его и его последователей центром веры домена. Через многие поколения эти божества стали богами Хар’Акира:

**Ану**, судья мёртвых

**Эсе**, руководящая жизнью и живыми

**Неб**, охраняющий путь мертвых

**Ору**, повелитель небес и всего, что под ними

**Оуса**, управляющий смертью и мёртвыми

**Сек**, исцеляющий больных и культивирующий жизнь

**Сут**, сеющий отчаяние и раздор

Тёмные Силы даровали толику сил ложным богам Анхтепота. Жрецы, поклоняющиеся одному из богов Хар’Акира или пантеону в целом, получают силы, как если бы они поклонялись истинному божеству, которое предлагает домен смерти. Несмотря на их различные роли, традиции и места в жизни народа Хар’Акира, все эти боги особенно равнодушны, загадочны, болезненны и поддерживают правление фараона.

## Душа Тёмного Лорда

Больше всего фараон Анхтепот жаждет вернуть свою ка, недостающую часть души. Персонажи в Хар’Акире, скорее всего, будут вовлечены в поиски фараона. Однако прежде чем это произойдёт, определите детали этого поиска: какую форму может принять его потерянная ка, как могут быть вовлечены персонажи и что произойдёт, если фараон вернет свою душу.

### ФОРМА ДУШИ

Прежде чем поручать персонажам её нахождение, определите, какую форму примет ка фараона. Это может быть физический объект, живое существо или духовная концепция, которую необходимо призвать к жизни. Совершите бросок по таблице или выберите вариант души Анхтепота, чтобы определить форму ка Тёмного Лорда.

### Душа АНХТЕПОТА

#### к8 Форма ка

- 1 **Ястреб [hawk]** или **гигантский орёл [giant eagle]**, который неустанно кружит вокруг солнца
- 2 Канопа с сердцем фараона, спрятанная в забытой гробнице
- 3 Мумифицированная и разделенная мышца сердца, кусок которой спрятан в каждом из оставшихся верных Детей Анхтепота
- 4 Благословение, дарованное тем, кто пережил Дыхание забытого и Дыхание ложного
- 5 Набор реликвий, посвященных старым богам Хар’Акира
- 6 Воплощение радостной песни, которую поют люди Мухара

#### к8 Форма ка

- 7 Душа невинного целителя, который похож на фараона, каким он был при жизни
- 8 Душа персонажа, возможно, с отголосками души (тёмный дар, подробно описанный в главе 1)

### РОЛЬ ОХОТНИКОВ

Как только вы определили форму ка фараона Анхтепота, подумайте, как персонажи будут участвовать в охоте за ней. События могут привести к тому, что поиск души будет в интересах персонажей, или они уже могут обладать ею, что сделает их желанной добычей для Тёмного Лорда. В любом случае, хоть всем и хорошо известно, что фараон ищет какое-то потерянное сокровище, он не афиширует, что то, что он ищет, является его собственным ка. Это делает данное откровение частью любой успешной охоты. Совершите бросок или выберите вариант из таблицы «Охота за ка», чтобы определить, какую форму примет охватывающее весь домен задание.

### ОХОТА ЗА КА

#### к8 Поиск

- 1 Персонажи попадают в поле зрения верховной жрицы Рекотеп, которая требует, чтобы они помогли ей найти потерянное сокровище фараона, иначе она подвергнет их наказанию.
- 2 Революционеры, недовольные жрецами и фараоном, ищут потерянное сокровище Анхтепота в надежде получить рычаг влияния на правителя.
- 3 Сфинксы Хар'Акира знают, что Анхтепот близок к тому, чтобы найти свою потерянную ка. Они надеются найти её первыми и поместить вне досягаемости Тёмного Лорда.
- 4 Дитя Анхтепота — либо верный слуга, например, Нефир, либо предатель, например, Сенмет — поручает персонажам найти потерянное ка, чтобы достигнуть своих собственных целей.
- 5 Фрески или иероглифы в гробнице, обнаруженные персонажами, ведут к другим руинам, каждая из которых содержит ключ к поиску пропавшего сокровища фараона.
- 6 После смерти персонажей фараон Анхтепот воскрешает их (возможно, как возрождённых; см. главу 1). Их дальнейшее существование зависит от поиска и нахождения его ка.

### РИТУАЛ ВОСКРЕШЕНИЯ

Как только ка фараона Анхтепота будет найдена, он всё равно должен будет исцелить свою разбитую душу. Для этого потребуются провести ритуал с несколькими условиями:

- Его необходимо проводить в специально подготовленном зале в самом сердце пирамиды Оуса.
- Необходимо проводить его в течение 1 часа, начиная с момента, когда полная луна находится в самой высокой точке.
- Если ка находится в другом существе, она должна быть высвобождена в кульминационный момент ритуала, когда её обладатель будет убит и удостоен чести быть мумифицированным.
- Если ка не существует в другом существе, в кульминационный момент ритуала должна быть прекращена достойная жизнь, чтобы скрепить ка с остальной частью души фараона.

Ритуал проводится и контролируется слугами Тёмного Лорда, живыми жрецами, Детьми Анхтепота и другими бессмертными стражами. Тёмный Лорд и все необходимые жертвы должны присутствовать на протяжении всего ритуала. Если ритуал нарушается, ка исчезает, покидая пирамиду и, вероятно, принимая другую форму. Даже если ка будет возвращена, ритуал не может быть проведён снова до следующего полнолуния. В любом случае, если ритуал проваливается, фараон Анхтепот приходит в ярость, вымещая свою ярость на всех присутствующих — и, возможно, на всем Хар'Акире.

### ВОЗВРАЩЕНИЕ ФАРАОНА

Если ритуал проходит успешно, Анхтепот возрождается. Совершите бросок или выберите вариант из таблицы «Возрождение Анхтепота», чтобы определить, чем это обернется для Хар'Акира.

### ВОЗРОЖДЕНИЕ АНХТЕПОТА

#### к4 Развитие

- 1 Анхтепот теперь смертен, но сохраняет все свои сверхъестественные способности. Вновь вернувшийся к жизни тиран играет более активную роль в правлении Хар'Акиром, предаваясь чрезмерной роскоши и удовольствиям и заставляя людей воздвигать огромные памятники его новообретённой славе.
- 2 Анхтепот становится смертен лишь на короткое время. Его тело быстро усыхает, возвращая его в состояние нежити. В ярости он выпускает на волю свои бессмертные орды, намереваясь превратить Хар'Акир в загробное царство, созданное им самим.
- 3 Анхтепот возрождается и вскоре после этого умирает навсегда. Оставшиеся Дети Анхтепота встают друг против друга. Каждый объявляет себя фараоном Анхтепотом II.
- 4 Анхтепот возрождается, умирает, боги снова проклинают его и запирают в скрытой гробнице. Хар'Акир погружается в хаос, когда ссорящиеся мумии, бесплодная революция и жестокие штормы опустошают земли. Спасти их можно только вернув власть Анхтепоту.



## ХАЗЛАН

Домен, обречённый магией

**Тёмные Лорды:** Хазлик

**Жанры:** тёмное фэнтези и катастрофа

**Отличительные черты:** аморальные заклинатели, разрушенная магией окружающая среда, магические эксперименты, дикая магия

**Талисманы Тумана:** амулет «Глаз Хазлика», лапа гремишки, обрывок красной мантии

В Хазлане магия — это власть, оправдание любого излишества и — для тех, кто её не имеет — призрак неминуемой гибели. Этот домен — не столько страна, сколько огромная магическая лаборатория, где повелитель-волшебник Хазлик рассматривает каждое существо либо как ученика, либо как испытуемого. Он призывает тех, кого он признаёт младшими волшебниками, к выполнению сложных магических экспериментов по перекручиванию ткани магии и реальности, до тех пор, пока она не порвётся. Эти эксперименты беспрестанно травмируют лишённый жизненных сил, измученный магическими катастрофами и переполненный абоминациями домен. Самые большие раны повреждают невидимые потоки магии, лежащие в основе земли, делая её хаотичной и опасной.

Несмотря на магические опасности домена, амбиции элиты заклинателей с каждым днем становятся всё более дерзкими. Параноидальный и стремящийся контролировать Хазлик наблюдает за интригами своих младших волшебников, следя за ними через Глаз Хазлика. Этот вездесущий символ в виде глаза находится на зданиях, украшениях, одежде и гуманоидах, и через эти глаза Тёмный Лорд видит всё. Он наблюдает, как простые люди трепещут от страха при виде его хвастливых учеников. Он наблюдает, как чудовища, рождённые в результате странных экспериментов, открыто бродят по домену. Он наблюдает, как голодные черви в поисках пищи выползают из глубин отравленной земли на поверхность. И он наблюдает за каждой новой магической инновацией, стремясь затребовать её себе и добавить в свой список славных достижений.

### ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Те, кто имеют представление о Хазлане, знают следующие факты:

- Волшебник Хазлик правит Хазланом. Его ученики вольны использовать землю и её жителей для продолжения своих магических экспериментов.
- Жители утверждают, что похожий на глаз рисунок, называемый Глазом Хазлика, несёт благословение Хазлика и отражает опасную магию.
- Магия ненадёжна в Хазлане и приводит к опасным побочным эффектам.
- Видимые последствия магических катастроф уродуют домен: от рек, отравленных алхимическими стоками, до кратеров, вызванных магическими взрывами.
- Домен наводняют искажённые магическими экспериментами существа, в том числе голодные до магии гремишки [gremishka] (см. главу 5) и прожорливые лиловые черви [purple worms].

### ХАЗЛАНСКИЕ ПЕРСОНАЖИ

Жители Хазлана всю свою жизнь подвергались воздействию странной магии. В домене можно встретить существ всех видов и рас, возможно, живущих в небольших сообществах или созданных с помощью магии. Когда игроки создают персонажей из Хазлана, задайте им следующие вопросы.

**Как вы относитесь к магии?** Вы избегаете магии, зная, какую опасность она представляет? Вы узнали достаточно, чтобы это помогло в практической деятельности или выделило вас среди тех, у кого нет магии? Вы постигли магию, чтобы присоединиться к элите Хазлана?

**Изменила ли вас магия?** Повлияла ли на вас магическая катастрофа, загрязнение окружающей среды или эксперименты? Есть ли у вас заметный тёмный дар или особенность, которая отличает вас от других?

**Вы носите с собой Глаз Хазлика?** Считается, что этот символ вашего народа защищает от опасной магии. Держите ли вы при себе талисман с этим символом или носите тату с его изображением? Или вы ненавидите эту метку, рассматривая её как символ использующих магию угнетателей?

### НАСЕЛЕННЫЕ ПУНКТЫ И ПРОЧИЕ МЕСТА

Немногие оставшиеся общины Хазлана населены охотниками, шахтерами и ремесленниками. Они изо всех сил пытаются выучить хотя бы искру магии, чтобы заслужить некоторое уважение от заклинателей домена. Маги живут там, где им заблагорассудится: в передвижных караванных дворцах, летающих башнях или более причудливых жилищах. Большинство из них обитает недалеко от дворца Хазлика, называемого Венефикус.

#### РАМУЛАЙ

Густой, сверкающий смог душит деревню Рамулай. Близлежащие шахты содержат множество редких элементов, используемых в магических экспериментах, и ученики Хазлика построили множество алхимических очистительных заводов и опасных лабораторий в Рамулае, чтобы воспользоваться этими ресурсами. Отходы этих промышленных предприятий заполняют Горящую реку, названную так из-за регулярности, с которой воспламеняются загрязняющие её вещества, служащие причиной того, что воды реки горят цветным пламенем. Эти токсины являются причиной заболеваний жителей Рамулая, провоцируют изменения местной дикой природы и образовали болото, известное как Варевое.

#### СЛАЙ-ВАР

Ученики Хазлика живут в Слай-Варе — поселении, состоящем из нескольких лабораторий. Заклинатели, одержимые желанием заслужить благосклонность Тёмного Лорда, возводят архитектурно диссонирующие башни, бросающие вызов физическим законам; башни могут парить, быть доступными только при использовании магии или быть внутри больше чем снаружи. Жители города создают при помощи магии всё, что им нужно, в результате чего они почти не нуждаются в торговле. Следствие этого — устрашающе пу-



КАРТА 3.7: ХАЗЛАН

стые запутанные улицы и узловатые мосты между переплетенными строениями. Простые люди часто исчезают среди этих улиц, становясь жертвами магических стражей, сбежавших подопытных или волшебников, которые видят магически неполноценных как ресурс для своих экспериментов.

### ТОЯЛИС

Самый большой город в Хазлане раскинулся на дне каньона, где встречаются медленные, переливающиеся воды реки Альгерити и Слэз незнакомца. Тоялис может похвастаться населением, состоящим из бедного, но трудолюбивого простого народа, объединённого общим стремлением к процветанию и страхом перед использующей магию элитой дома. Хотя у горожан нет страсти к магии, красочные фрески и украшения, изображающие волшебных существ, магические символы и Глаз Хазлика, покрывают грубые деревянные и глинобитные строения города.

Несколько раз в сезон один из учеников Хазлика ведёт процессию слуг и волшебных чудес в Тоялис в поисках новых слуг, учеников или ресурсов для магических экспериментов. Когда этот ученик демонстрирует свои магические достижения и устраивает соревнования, чтобы оценить местных жителей, вокруг чувствуется атмосфера карнавала. Эти соревнования включают в себя проверку магической изобретательности, странные тематические шоу талантов и открытые драки. Когда процессия магов уходит, она забирает с собой горожан, которых сочли полезными.

### ЛАКУНА

В центре Хазлана раскинулась таинственная область стойкого, стелющегося по земле тумана, высотой не выше колена. Всякий, кто ступает в туман, падает в него, как в овраг. Возвращаются лишь немногие из упавших.

Пары Лакуны идентичны Туманам, которые ограждают домен. Люди Хазлана знают, что раньше Лакуна была меньше и что она является результатом магической катастрофы. С тех пор туман распространяется, словно щупальцами вытягиваясь к источникам мощной магии по всему домену. Первоначально Лакуна распространялась исключительно в направлении Венефикуса и холма Червя. В дальнейшем ученики Хазлика разместили на земле обширные магические знаки и руны, которые замедлили рост Лакуны, но направили её расширение во все стороны.

### ВЕНЕФИКУС

Дворец Хазлика с багровой башней стоит на вершине неровной столовой горы, называемой Красная возвышенность. Тёмный Лорд обитает здесь в одиночестве, обслуживаемый штатом из рабопных конструкторов и магических созданий. Во дворце есть впечатляющие залы для аудиенций и декадентские сады удовольствий, но Хазлик редко принимает гостей. Только самые опытные ученики с какой-либо регулярностью посещают его. Ученики, которые вызывают его недовольство, никогда не возвращаются из дворца Тёмного Лорда.



ХАЗЛИК

Оставаясь в уединении, Хазлик проводит дни в своих личных покоях для медитации, не тратя время на сон и используя Глаза Хазлика по всему домену для поиска полезной магии — и выявления любого, кто может действовать против него.

### МЕСТА СТИХИЙНЫХ БЕДСТВИЙ

Ландшафт Хазлана покрыт шрамами, оставшимися после безрассудных магических экспериментов и магических противостояний. Ниже приведены примеры странных мест, которые усеивают домен:

**Варево.** Это токсичное болото отравлено алхимическими отходами из Рамулая и населено разумными грибами и разъяренными растительными существами.

**Бесплотный лес.** Каждое растение и существо в этом лесу превратилось в камень. Это заразно. Долина Лунного камня. Метеориты и иномирные существа обрушиваются на эту пустошь во время каждого новолуния.

**Холм Червя.** Почва поднялась из-под земли, образовав эту столовую гору и выпустив на поверхность десятки лиловых червей. В этом регионе доминирует престарелый червь-альбинос Могилоед.

**Орбитокласты.** Одно из многочисленных парящих скальных образований в центральной части Хазлика имеет поразительное сходство с инструментами, используемыми при выполнении лоботомии.

**Плайи.** Эти бывшие озёра превратились в покрытые зыбучими песками места кормления лиловых червей.

**Кипение.** Этот регион лишён жизни, и его земля исчезает в Туманах.

## ХАЗЛИК

Волшебник Хазлик всегда был в одном шаге от осуществления своей мечты. Выросший среди безжалостных Красных волшебников Тэя на планете Торид, Хазлик уверенно рос в ранге среди этих одержимых, вероломных заклинателей. Жаждающий и мотивированный преодолеть слабость смертности, он стремился открыть скрытые истины магии и её власть над реальностью. Он был одержим радикальными интересами, такими как создание совершенной смертной формы и посещение царств сновидений внутри психики личности.

По мере того как Хазлик набирал силу, у него возникло соперничество с другими Красными волшебниками. Из-за мелочных состязаний, побед и затруднений он становился все более высокомерным, организовывая случаи, которые оставляли его соперникам шрамы от его заклинаний или последствий их собственной магии. Во время этих междоусобиц только одного конкурента Хазлик не смог победить — Красного волшебника Индрефикуса. Постепенно Хазлик заиклился на Индрефикусе как на своем истинном сопернике. Индрефикус разделял гений и высокомерие Хазлика, и они провели много лет как беспощадные противники и страстные любовники. Они побуждали друг друга на выдающиеся деяния магической гениальности, одновременно революционные и немислимые. На какое-то время два честолюбивых волшебника обрели порочный мир.

Это закончилось, когда Хазлик обнаружил, что Индрефикус привлёк внимание правящих землями зулкиров и планировал предать Хазлика, чтобы завоевать их благосклонность. Разъяренный и убитый горем Хазлик захватил Индрефикуса и подверг его кошмарному эксперименту, в результате которого тот навсегда превратился в охваченный болью живой портал. Хазлик представил своё творение зулкирам, планируя произвести впечатление на правителей своего народа и получить их покровительство.

Вместо этого зулкиры рассказали, что Индрефик не предавал его. Скорее, зулкиры наблюдали за восхождением пары и, опасаясь их потенциала, стремились разлучить их, прежде чем они станут угрозой. Более того, они считали трансформацию Индрефикуса мерзостью. В качестве наказания они постановили, что каждый соперник, побеждённый Хазликом, может потребовать для него наказание по своему выбору. Но как только первый член толпы покрытых шрамами соперников Хазлика приблизился, чтобы отомстить, Хазлик убежал через стонущий портал, который был Индрефикусом.

К своему удивлению, Хазлик оказался в мрачной преисподней тумана и ненавистных видений, где осуждающий голос Индрефикуса безжалостно преследовал его. В конце концов, он сбежал из этих кошмарных земель в царство, которое ничего не знало о магии. Волшебник изменился: его тело по-

крылось золотыми татуировками, напоминающими символы, которые означали «предатель» на его родине. Неустрашимый, Хазлик принял титул здукира и назвал свой новый мир Хазланом.

## МОГУЩЕСТВО И ВЛАСТЬ ХАЗЛИКА

Хазлик — тщеславный, эгоистичный поведитель, убеждённый, что он — высшее существо в своих владениях. Он имеет блок статистики, схожей со статистикой **архимага [archmage]**, но предпочитает использовать множество магических предметов, а не свои собственные заклинания.

**Алчущий славы.** В любой момент времени Хазлик позволяет десяткам учеников учиться у его ног. Его уроки нечасты, требовательны и полны насмешливых примеров. Те, кто не производит на него впечатления, долго не живут. Он поощряет соперничество между своими учениками и заставляет их раздвигать границы магических возможностей. Его подстрекательство приводит к волшебным чудесам, неудачным экспериментам и магическим катастрофам, которые поражают землю. Хазлик заявляет об успехах своих учеников как о своих собственных, как для того, чтобы скрыть отсутствие своих инновационных разработок, так и для того, чтобы укрепить свою репутацию величайшего волшебника Хазлана. Его любимые — или, по крайней мере, наименее разочаровывающие — ученики включают в себя волшебника в маске Йаала Небесного Смотрителя, окутанного тенями Рузело и дерзкого гения Элени.

**Внутри эксперимента.** Хазлик понимает, что Хазлан не чувствуется таким же реальным, как мир, в котором он родился, хотя ему ещё предстоит выяснить, почему. Он подталкивает своих учеников к изучению природы земли, надеясь узнать, что лежит за её пределами, и, в конечном счете, сбежать. Ему наплевать на домен и его обитателей, так как он уверен, что сможет покинуть его до того, как Хазлан станет совершенно непригодным для жизни.

**Хранитель магии.** Магические способности Хазлика ограничены, поэтому он отчаянно ищет магические предметы. Если он узнает о полезном магическом предмете, то посылает ученика забрать этот предмет для него, или нанимает искателя приключений, чтобы получить его. Эти предметы позволяют Хазлику скрывать свои ограничения и почувствовать вкус магии, которую он потерял.

**Вездесущий наблюдатель.** Хазлик шпионит за жителями своих владений, используя свой личный символ — глаз Хазлика. Подробности его повсеместного наблюдения подробно описаны в подразделе «Глаз Хазлика» далее в описании домена.

**Закрывание границ.** Хазлик может открывать и закрывать границы своих владений по своему желанию, как подробно описано в разделе «Туманы» в начале этой главы. В дополнение к обычным эффектам, эти Туманы наполнены результатами ужасных магических экспериментов, таких как уродливые химеры, неполные големы и толпы **гремишек [gremishka]** (см. главу 5).

## МУЧЕНИЯ ХАЗЛИКА

Высокомерие Хазлика определяет его существование, но различные аспекты его заключения ущемляют его эго и заставляют его сомневаться в себе:

- С тех пор как он попал в Хазлан, Хазлик не может научиться новой магии. Сколько бы он ни изучал или исследовал новые магические знания или заклинания, он не может освоить их. Он может использовать и подготовить любое заклинание, которое уже знает, но не может продвигать магические исследования, которые раньше были основой его жизни.
- Яркие кошмары, в которых Индрефикус насмехается над ним за его неудачи, усугубляют разочарование Хазлика, и он старается не спать, чтобы предотвратить их. Используя редкие травы и настойки, он может днями обходиться без сна, но его запасы нуждаются в регулярном пополнении. Этот цикл приводит Хазлика в состояния между крайними степенями истощения, нервозности и паранойи.
- Хазлик боится того, что другие узнают о его ограниченности. Из-за этого он ругает и предаёт других волшебников, заявляет, что магические открытия принадлежат ему, и беспрерывно шпионит как за соперниками, так и за посетителями его домена.
- Хазлик открыто отрицает различные разрушения от которых страдает его королевство. Поначалу его не заботило разрушение этого странного мира: он надеялся быстро сбежать из него. Поскольку это кажется всё более маловероятным, его страх сталкивается с его нежеланием признать, что он когда-либо ошибался.

## ОТЫГРЫШ ХАЗЛИКА

Для Хазлика всё является полезным инструментом, развлечением или потенциальным компонентом заклинания. Тем не менее, он глубоко разочарован своими парализованными магическими способностями и болезненно реагирует на малейшую неудачу.

**Черта характера.** «Мораль — это удобный термин для трусости. Реальность склоняется перед теми, кто достаточно смел, чтобы узнать её секреты.»

**Идеал.** «Знания стоят любых денег.»

**Привязанность.** «Мои открытия навсегда изменят магию, и я стану легендой.»

**Слабость.** «Моя гениальность не имеет себе равных.»

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ХАЗЛАНЕ

Пока использующая магию элита Хазлана проверяет границы магических возможностей, домен вокруг неё рушится. Результат этого — царство, где сверхъестественные бедствия сотрясают землю, а магия оборачивается против персонажей, заставляя их сомневаться в способностях, которые они ранее считали само собой разумеющимися. Здесь ни одно место приключения не будет слишком фантастическим. Идеально подойдёт всё, что можно объяснить как «это сделал злой волшебник», а невозможные вещи, которые могут возникнуть, бросят вызов искателям приключений любого уровня.

В подразделе «Магия в умирающем домене» описывается непредсказуемость магии в Хазлане, а таблица «Приключения в Хазлане» предлагает другие сюжеты, которые могут развернуться в этом домене.

## Приключения в Хазлане

### к10 Приключение

- 1 Ученица Хазлика Элени очаровала древнего **лилового червя**-альбиноса Могилоеда и использует его как оружие против любого, кто противостоит её учителю. Когда червь вырывается из-под её контроля, Элени ищет помощи, чтобы вернуть его, прежде чем Хазлик узнает об этом.
- 2 Изгнанные магические создания усеивают сухое дно озера под названием Конец одержимости. Разумная военная машина или **железный голем [iron golem]** пытаются вернуться из навозной кучи и просят группу помочь им найти способ жить обычной жизнью.
- 3 Бесчисленные **гремишки [gremishkas]** (см. главу 5) собираются в пещерах вдоль так называемого Грызущего пути. Существа замышляют наводнить Слай-Вар и в процессе пройдут через Тоялис. Оба поселения ищут истребителей.
- 4 Вокруг Философского яйца, восьмизатяжного цитринового яйца, расположенного на вершине горы в регионе под названием Кипение, формируется культ. Культисты охотятся за теми, кого никогда не касалась магия, чтобы высвободить нерождённую антимagicкую сущность внутри них.
- 5 Один из учеников Хазлика посылает несколько групп, чтобы захватить **эмиссара звездных порождений [star spawn emissary]** (см. главу 5), который появился из метеорита в долине Лунного камня. Но перевёртыш исчезает, проскальзывая среди своих потенциальных похитителей.
- 6 Ученик Хазлика жаждет исследовать бездонную яму, известную как Чревоугодие. Ему нужна команда испытателей для аппарата, который он изобрёл, чтобы преодолевать невозможные расстояния.
- 7 Магически одаренный обыватель похищен и вынужден стать учеником волшебника. Его семья нанимает персонажей, чтобы вернуть его, но похищенный быстро привык к декадентской жизни аморального волшебника.
- 8 Луна над Хазланом разбивается вдребезги и падает на землю. Независимо от того, вызвано ли это мощным заклинанием, сработавшим наперекосья, или охватывающей весь домен иллюзией, это зрелище свергает Тоялис в хаос. Жители требуют, чтобы персонажи помогли им спастись от катастрофы.
- 9 Одному из учеников Хазлика нужны агенты для поиска предполагаемого источника молодости, который, как говорят, образовался среди бесчисленных магических токсинов, загрязняющих болото Вареве.
- 10 Хазлик знает, что дни его домена сочтены. Чтобы воссоздать живой портал, который впервые привел его в Хазлан, он пытается использовать персонажей — либо в качестве его создателей, либо в качестве сырья.

## МАГИЯ В УМИРАЮЩЕМ ДОМЕНЕ

Магия — источник престижа и ужаса в Хазлане. Обыватели боятся её, но знают, что это путь из отчаяния, в то время как элита ставит знак равенства между статусом и магическим мастерством. К авантюристам в Хазлане элита относится как к изгоям, а простые люди — как к потенциальным угрозам. Хуже того, посетители, которые не понимают опасной природы магии в домене, могут случайно вызвать магические разрушения.

### ДИКАЯ МАГИЯ ХАЗЛАНА

Излишние эксперименты привели к тому, что ткань магии в Хазлане истончилась, превратив весь домен в область дикой магии. Всякий раз, когда персонаж в Хазлане использует ячейку заклинания, чтобы наложить заклинание 1-го уровня или выше, или активирует магический предмет, может возникнуть дополнительный эффект. Игрок должен совершить бросок к10. Если выпадает 1, совершите бросок по таблице «Дикая магия Хазлана», чтобы определить эффект. Только Хазлик не подвержен влиянию дикой магии домена.

### ДИКАЯ МАГИЯ ХАЗЛАНА

#### к20 Приключение

- 1-5 Персонаж вызывает случайный эффект из таблицы «Волна дикой магии» в *Книге игрока*.
- 6-7 Персонаж испуган всеми существами до конца своего следующего хода.
- 8-9 Несколько (2к4) любопытных кошек Ульдун-дара появляется в пределах 30 футов от персонажа. Эти разумные гиперпространственные **кошки [cats]** имеют нечётное количество глаз и не враждебны, но они зловеще рассказывают о том, как персонаж умер в множестве параллельных измерений. Кошки исчезают после следующего продолжительного отдыха персонажа.
- 10-11 Персонаж и существо, ближайшее к нему, телепортируются на расстояние до 60 футов в случайное свободное пространство по выбору Мастера. Когда они появляются, они оказываются покрыты безвредной эктоплазмой.
- 12 Персонаж транслирует свои поверхностные мысли в течение 1 раунда, как будто все существа в радиусе 30 футов от него наложили заклинание *обнаружение мыслей [detect thoughts]*, нацеленное на него.
- 13-14 Призрачный глаз Хазлика возникает над персонажем, и парит над ним в течение 1 часа. Глаз функционирует так, как описано в подразделе «Глаз Хазлика».
- 15-16 Портал, подобный порталу, созданному заклинанием магические врата [arcane gate], открывается в пределах 10 футов от персонажа. Он соединён с другим порталом где-то в Хазлане. Портал остаётся открытым в течение 1 часа, в течение которого существа с любой стороны могут пройти через него.
- 17-18 Визжащий, лишённый кожи, ужас с множественными конечностями, который имеет характеристики (и смутно напоминает) **единорога [unicorn]**, появляется в пределах 30 футов от персонажа. Он враждебен к персонажу и исчезает через 1 минуту.

## к20 Приключение

- 19 Персонаж накладывает заклинание *огненный шар [fireball]* как заклинание 5-го уровня, с центром на себе, используя Харизму в качестве заклинательной характеристики. Из пламени доносятся крики и смех.
- 20 Появляется облако тумана, с центром на персонаже. Эффект похож на эффект заклинания *туманное облако [fog cloud]* и длится 10 минут. Мастер может решить, что этот туман влияет на существ так, как если бы они вошли в Туманы.

## Глаз Хазлика

Стилизованное изображение в форме глаза — Глаз Хазлика — украшает здания, предметы искусства, одежду и талисманы по всему Хазлану. Местные жители утверждают, что символ отгоняет опасную магию и обеспечивает защиту от магических существ. Также говорят, что заклинатели, которые носят этот символ, с меньшей вероятностью пострадают от воздействия дикой магии домена. Удивительно, но не все эти слухи являются суевериями.

Глаз Хазлика имеет форму, напоминающую похожие на глаз татуировки, покрывающие тело Хазлика. Он может быть любого размера и может быть выполнен разными способами: как татуировки, медальоны, мотивы вышивки или даже фрески размером со здание. В пределах границ Хазлана Глаз Хазлика имеет следующие свойства:

- Глаз Хазлика не является магическим.
- Любой, кто открыто носит Глаз Хазлика на себе или одежде или в качестве талисмана, один раз в день может не совершать бросок по таблице «Дикая магия Хазлана».
- Хазлик знает о любом заклинании или магическом предмете, используемом в его владениях в пределах 30 футов от Глаза Хазлика. Он также знает об уровне заклинания и редкости такого магического предмета.
- В любое время Хазлик может использовать любой Глаз Хазлика в своём домене в качестве неподвижного глаза, как если бы он был создан заклинанием *магический глаз [arcane eye]*. Он может подглядывать через глаз, когда и сколько ему заблагорассудится. Глаз излучает магию, когда Хазлик смотрит через него.

Глаз Хазлика использует владение магией Тёмного Лорда в его домене, помогая стабилизировать магию владельца — за определённую цену. Хазлик использует глаза, чтобы следить за использующими магию в домене, шпионя за теми, кто может быть полезен или угрожать ему. Это наблюдение позволяет ему укрепить свою репутацию вездесущего, гениального повелителя.

Последний Эксперимент Волшебницы Элени:  
Подчинение Червя Могилоеда



# И'КАТ

*Домен, запертый в ловушке во сне*

**Тёмные Лорды:** Цянь Чанг

**Жанры:** боди-хоррор и космический хоррор

**Отличительные черты:** бесконечно меняющийся лабиринт, смертельный цзянши, неизбежный мир снов

**Талисманы Тумана:** клочок призрачных шелковых волос, маленький золотой колокольчик, свиток, покрытый молитвами

Когда жители И'Ката засыпают, они попадают в альтернативную версию города, который они называют домом, — город, воплощённый из мечты Тёмного Лорда домена. Со временем эти бедные души не могут вспомнить, какая версия И'Ката реальна, а какая — сон.

В физическом мире сюрреалистические запутанные улицы И'Ката отражают свою пустоту. Большинство населения приваливается к стенам или валяется друг на друге там, где они упали в свободных, извилистых рядах домов. Эти люди лежат заключённые в ловушке в коллективном мире сновидений, созданном правителем города Цянь Чанг. В рамках этого общего сна они неустанно трудятся, постоянно стремясь создать невозможный, совершенный город перфекционистского гения.

В домене сновидений И'Ката Тёмный Лорд Цянь Чанг правит золотым видением города — местом абсолютной красоты и эффективности, где всё движется в соответствии с её замыслом. Для неё оно почти совершенно. Для её народа это кошмар неизбежной тяжелой работы, единственное спасение от которой — смерть. Одинаковые ровные улицы города мечты раскинулись на широком холме, на вершине которого возвышается великолепный дворец, который Цянь Чанг делит со своими четырьмя идеальными дочерьми. И днём и ночью улицы заполнены людьми, постоянно работающими над усовершенствованием зданий, изменением формы садов и сводящих на нет работу предыдущих дней и недель в пользу нового дизайна. Во сне люди не спят, не едят и им нет необходимости уделять внимание другим заботам. Они знают только свою работу и величие Цянь Чанг.

В мире наяву правда об И'Кате совершенно очевидна. Ряды ветхих, заплесневелых домов сливаются в линию бесконечных извилистых аллей. Улицы петляют и поворачивают назад, но в конце концов поднимаются на подъём в центре города, где возвышаются печально известный Костяной дворец и покрытая позолоченной чешуей башня Пинг'Он. Днём улицы в основном пусты, за исключением тех немногих отчаявшихся жителей И'Ката, которые еще не поддались сну домена. Они проводят свои дни в спешке, собирая всё, что могут, в надежде пережить наступающую ночь.

На закате Цянь Чанг взбирается на кишащую духами башню Пинг'Он и звонит в Соловьиный колокол. Это обновляет магию её мира снов и удерживает её горожан во сне, но также вызывает легион немертвых предков И'Ката, которых она подчинила своей воле. Каждую ночь эти **цзянши [jiangshi]** (см. главу 5) выходят из своих гробниц и перестра-

## И'КАТАНСКИЕ ПЕРСОНАЖИ

Персонажи из И'Ката познали изумление и нужду, и у них часто есть замечательные истории о том, как они покинули сдвоенную реальность своей родины. Жители домена, как правило, имеют тёмные волосы и широкий спектр песочных оттенков кожи. Источником вдохновения для их имён могут быть китайские имена. Когда игроки создают персонажей из И'Ката, задайте им следующие вопросы.

**Как вам удалось сбежать из И'Ката?** Вы обнаружили тайный выход из города? Заключил ли член вашей семьи сделку с Цянь Чанг, которая дала вам шанс на лучшую жизнь? Цянь Чанг послала вас сюда по какой-то причине?

**Кого вы оставили в И'Кате?** Почему они не пошли с вами? Вы пытаетесь забыть о них? Вы планируете вернуться за ними в И'Кат?

**Как долго вы не спали?** Как вам удалось ускользнуть или отвлечь цзянши и голодных призраков? Вы что-то нашли или потеряли во время своих странствий? Есть ли у вас отметина или шрам от пережитого?

ивают лабиринты городских улиц, стремясь соответствовать видению Цянь Чанг с беспощадным совершенством. Слуги Тёмного Лорда осторожно убирают в сторону от своей работы всех спящих, с которыми они сталкиваются, но охотятся на любые бодрствующие души, с которыми пересекаются их пути.

Любой, кого Туманы уносят в И'Кат или кто просыпается от сна Цянь Чанг, обнаруживает себя в сером, призрачном, постоянно меняющемся городе, где не хватает еды, а цзянши охотятся на живых. С наступлением сумерек встает ужасный выбор: терпеть неопределённые ужасы мира наяву или поддаться бесконечному рабству во сне.

## ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Те, кто знаком с И'Катом, знают следующее:

- Жители огромного города И'Кат постоянно спят в своих домах.
- Те, кто просыпается, чувствуют муки голода. Еда в городе ценнее золота.
- Цзянши бродят по улицам И'Ката, разрушая и перестраивая целые районы.
- Цянь Чанг правит городом из Костяного дворца. Днём она разрабатывает планы по улучшению И'Ката. Ночью — управляет снами своего народа.
- Четыре сверхъестественные дочери Цянь Чанг днём бродят по городу, а ночью собираются в Костяном дворце.
- Улицы и дома И'Ката меняются каждую ночь, что делает ориентирование почти невозможным. Из города есть единственный выход, врата Четырёх деревьев, но мало кто знает, как до них добраться.

## ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Серые дома и стены без окон реального бодрствующего города И'Ката, создают лабиринт, который меняется каждую ночь. Среди этого постоянно меняющегося лабиринта несколько мест остаются неизменными.

### САДЫ ДРАГОЦЕННЫХ КАМНЕЙ

Прекрасный парк с плодовыми деревьями и блестящими прудами, наполненными костяно-белыми карпами, простирается на акры богатой земли, скрытой в черте города. Дюжина сверкающих павильонов цветов драгоценных камней дают название обширному саду. Бодрствующие жители И'Ката жаждут посетить парк, чтобы собрать урожай с плодоносящих деревьев и прудов, но не осмеливаются, так как тысячи склепов и мемориалов в саду образуют огромное кладбище. Мертвые здесь не спокойно спят, так как каждое надгробие носит имя древнего цзянши. Эти цзянши исполняют волю Цянь Чанг по всему городу, но они возвращаются, чтобы отомстить, если кто-нибудь вторгнется в их сад.

### ЦЕНТР КВАЙ-ХУИТ

В дневные часы пустые прилавки этого огромного зловещего рынка скрывают несколько палаток и ограждённых кабин, где недобросовестные торговцы продают товары и талисманы за объедки — в основном украденных из Сада драгоценных камней или принесённых незнакомцами из Туманов. Взамен они предлагают товары, украденные из Особняков, или раритеты, такие как шелк, сделанный из призрачных волос, и уксус, который, по слухам, отгоняет цзянши.

Каждый рассвет один прилавок на рынке таинственным образом пополняется увядшими овощами. Надежда найти немного еды привлекает отчаявшихся, бодрствующих людей со всего города.

### ОСОБНЯКИ

Жители И'Ката называют бесчисленные дома ленточной застройки Особняками. Раздвижные дверные проемы обеспечивают доступ к протекающим и плохо сохранившимся четырёхэтажным внутренним конструкциям особняков. Жители И'Ката населяют эти районы в виде скоплений спящих, трудно просыпающихся тел. По ночам длинноволосые духи башни Пинг'Он бродят по Особнякам в поисках семей и домов, давно разрушенных в ходе реконструкции города.

По мере того, как персонажи исследуют особняки, подумайте, как представить тысячи вечно спящих тел внутри. Жители И'Ката лежат там же, где упали? Городские цзянши разместили их стройными рядами или сложили в стопки? Имеет ли сновидение физическое проявление или последствие? Покрывают ли спящих бледная плесень или паутина? Рассмотрите возможность использования беспомощных спящих для усиления темы боди-хоррора или духа другого жанра ужасов, описываемого в главе 2.

## КОСТЯНОЙ ДВОРЕЦ

Дом Цянь Чанг и её дочерей располагается на холме в центре И'Ката. Его стены и опоры построены из костей тех, кто погиб в результате жестокого правления Тёмного Лорда её родиной. Внутри мрачный красивый дворец демонстрирует своё величие продуманной архитектурой и костяными фресками, в то же время проявляя свою заброшенность обветшалостью и пустотой. Регулярно используется только библиотека Цянь Чанг. Тёмный Лорд проводит здесь свои дни, рисуя новые планы своего города и анализируя потусторонние силы и мистические случайности в погоне за окончательным гармоничным дизайном.

Красивые, но ядовитые растения заполняют внутренний двор дворца. Среди этих садов возвышаются древняя ива и башня Пинг'Он.

### БАШНЯ ПИНГ'ОН

Полая восьмиугольная башня поднимается с территории Костяного дворца, её четырнадцать уровней украшены карнизами с разъяренными золотыми драконами. На верхнем этаже находится Соловьиный колокол — сломанный колокол, выкованный из чешуи древнего золотого дракона. Лестница спиралью поднимается по пустой внутренней части здания, но башня вовсе не пустует. Днём сотни духов, изголодавшихся по подношениям и воспоминаниям, когда-то предоставленным их потерянными семьями, печально дрейфуют по башне. В сумерках, когда Цянь Чанг поднимается на башню, чтобы позвонить в Соловьиный колокол, призраки разбегаются, чтобы бродить по городу и безуспешно гадать, почему их забыли.

### МЕЧТА ЦЯНЬ ЧАНГ

За бодрствующей реальностью И'Ката скрывается идеальный город точности, послушания и золота, который существует только во снах Тёмного Лорда Цянь Чанг. Через искажённую силу Соловьиного колокола она делится своим видением раскинувшегося, упорядоченного города, управляемого послушным, благодарным населением. Колокол распространяет мечты, подчиняя себе сон населения И'Ката, заставляя его продолжаться даже тогда, когда Цянь Чанг бодрствует. Город мечты — это представление о совершенстве Цянь Чанг, но для всех остальных это царство неизбежного тяжелого и неблагоприятного труда.





Цянь Чанг

## Цянь Чанг

Когда Цянь Чанг была ребёнком, её дом был разрушен колонизаторами, вынудившими её бежать в ледяные горы, где она должна была умереть. К счастью, золотой дракон сжалился над ней и дал ей приют. Поскольку ей больше не было куда идти, Чанг пообещала служить дракону.

В последующие годы Цянь Чанг прислуживала дракону, изучая таинственную магию и медицину. Со временем она стала опытным волшебником. Однако, когда она заговорила о том, чтобы отомстить за свою семью и вернуть себе земли своего народа, её наставник-дракон упрекнул её за то, что она держится за свою ненависть, и отказался учить её опасной магии.

В конце концов, Чанг больше не могла отказываться от мести. Среди записей своего наставника она узнала о колоколе, который мог воплотить мечты своего звонаря в реальность, но для его создания требовалась чешуя золотого дракона. Зная, что наставник никогда не даст ей ни чешуйки, Чанг опоила дракона редкой травой, планируя украсть маленькую чешуйку, пока он спит. Но в спешке она

плохо смешала травяной отвар. Тело дракона и всё, что находилось рядом с ним, стремительно состарилось и сгнило, убивая её покровителя и уничтожая клад, наполненный вековыми сокровищами и мудростью. Дом Чанг снова был разрушен, но осталась одна золотая чешуйка. Используя чешуйку, Чанг создала Соловьиный колокол и протащила его в свой оккупированный город. Звоня в него, она пожелала, чтобы город освободился от захватчиков — и они мгновенно исчезли.

Охваченный благоговейным трепетом и восторгом, народ казнил тех немногих захватчиков, что задержались за пределами города, и провозгласил Цянь Чанг своей королевой. Чанг правила в течение многих лет, проводя обширные реформы и издавая строгие, но разумные законы в стремлении создать идеальную империю. У неё была семья, и она особенно гордилась своими четырьмя любимыми дочерьми.

По мере того как память о прошлых победах Чанг угасала, её народ всё больше разочаровывался в суровых законах королевы и жёстких приказах. Хотя столица и превратилась в источник науки и искусства, горожане подняли восстание. Чанг быстро действовала, и пыталась подавить мятеж многочисленными казнями, однако революция разрасталась. Все, о чём она мечтала, сгорело в огне. Она не проявляла милосердия к мятежникам, приказывая своим армиям убивать семьи всех повстанцев. В ответ убийцы нанесли удар по дворцу Цянь Чанг. Хотя она и выжила, её семья погибла.

Обезумев от горя, Чанг поднялась на самую высокую башню своего дворца, посмотрела на свои горящие мечты и ударила в Соловьиный колокол. Вместо того, чтобы исполнить её мстительное желание, колокол треснул и пролил золотой туман на земли. Когда туман рассеялся, идеальный город Цянь Чанг исчез, сменившись нереальным городом-тюрьмой И'Катом.

## МОГУЩЕСТВО И ВЛАСТЬ ЧАНГ

Цянь Чанг имеет блок статистики **мага [mage]**, с доступом к различным магическим предметам — её любимым является богато украшенная мантия, которая функционирует аналогично *удобному рюкзаку Хеварда [Heward's handy haversack]* и *крыльям полета [wings of flying]*. Она использует эту робу для хранения свитков с подробным описанием своих последних планов по обновлению И'Ката. Кроме того, Цянь Чанг навязывает свою волю своему домену множеством других способов.

**Мечты о совершенстве.** Волшебное творение Цянь Чанг, Соловьиный колокол, перенёсся с ней в И'Кат. Вскоре после восстановления города Чанг использовала треснувший колокол, чтобы пожелать создать свой идеальный город. Вместо этого её желание создало постоянный мир снов, который занимает сны всех, кто спит в И'Кате. В этом сне каждый план Цянь Чанг выполняется в совершенстве. По мере того как её город изменяется с блестящей эффективностью, Чанг упивается идеальными версиями своих потерянных дочерей.

**Реконструкция города.** Каждый вечер Цянь Чанг передаёт свои приказы о восстановлении И'Ката толпам агентов цзянши во главе с министром Сунь. Затем Сунь распространяет эти приказы среди цзянши из Сада драгоценных камней,

которые работают всю ночь. Каждое утро Цянь Чанг находит какой-то аспект чудесных изменений в городе неприемлемым и возвращается в свой дворец, где она проводит день, создавая новые распоряжения для своих слуг цзянши.

**Дочери Тёмного Лорда.** Когда Цянь Чанг пришла в И'Кат, она использовала Соловьиный колокол, чтобы оживить четырёх дочерей, которые были убиты во время бунта против неё. Колокол создал две интерпретации её дочерей. Интерпретация внутри города сновидений — идеальная имитация потерянных дочерей Чанг. Та, что находится в городе наяву, — это чудовищные интерпретации воспоминаний Чанг, невинные, но неестественные существа. Жуткие дочери в бодрствующем мире держат ключ к подрыву власти Цянь Чанг над снами города.

**Закрытие грани.** И'Кат окружен стенами и Туманами за ними. Чанг считает, что каждый в И'Кате несёт ответственность за стремление к совершенству, поэтому она держит своих людей в заключении в городе. В результате границы домена всегда закрыты, как подробно описано в разделе «Туманы» в начале этой главы. Если Чанг решит открыть границы домена, появятся врата Четырёх деревьев, и Туманы за стенами не будут мешать проходу.

## МУЧЕНИЯ ЧАНГ

Судьба расстраивает планы Цянь Чанг многими способами, но наиболее яркими примерами являются следующие:

- Чанг желает воплотить мечту об И'Кате в реальность, и хотя слуги в совершенстве следуют её планам, город становится всё более хаотичным.
- Чанг наслаждается видением города сновидений И'Ката, но это делает реальность её города ещё более невыносимой. Она не позволит коррупции её реального города вторгнуться в её сон и агрессивно искореняет любое несовершенство в царстве снов.
- Потеря дочерей преследует Чанг. Она знает, что идеализированные версии её дочерей во сне — вымысел, но всё равно проводит с ними как можно больше времени. Она избегает их жутких версий, которых она не любит, в мире наяву.

## ОТЫГРЫШ ЧАНГ

Цянь Чанг преследует недостижимый набор целей: совершенный город, благодарное население и идеальная семья. И всё же она не в состоянии четко сформулировать специфику своих желаний и не желает идти на компромисс. Она набрасывается на тех, кто не может соответствовать её представлениям о совершенстве, видя недостатки других, но не свои собственные. Только сон, созданный Соловьиным колоколом, дает ей хоть какое-то временное облегчение.

**Черта характера.** «Я вижу, что лучше для моего города и его жителей. Я приведу их к совершенству.»

**Идеал.** «Как только мой город познает гармонию, я смогу отдохнуть.»

**Привязанность.** «То, что я хочу, и то, что лучше для моего народа, — это одно и то же.»

**Слабость.** «Совершенство — единственный приемлемый стандарт. Небезупречное должно быть переделано, а ленивые должны служить.»

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ В И'КАТЕ

И'Кат представляет два мира: реальность нужды и отчаяния и сон о прекрасном контроле, в обоих правит Цянь Чанг.

Реальный И'Кат — это изолированный город-призрак, наводненный цзянши и призраками. Побег подразумевает взаимодействие с теми, кто знает секреты города, будь то спящие жители, блуждающие призраки или смертельно опасные цзянши.

Город сновидений И'Кат представляет собой второй слой тюремного города. Персонажи могут найти способы входить и выходить из сна. Люди И'Ката сами не обладают такой возможностью, но если персонажи разбудят людей или нарушат их сон, они могут позволить тем, кто находился в ловушке, сбежать. (подробнее в разделе «Город сновидений И'Кат» ниже.)

Тёмный Лорд Цянь Чанг и её дочери живут в сердце обоих этих миров. Работа или противостояние с ними обеспечивает пути к разрушению Города сновидений И'Кат и, в конечном счёте, к побегу. Но Цянь Чанг обладает огромной властью над обоими своими реальностями, и если она убеждена, что либо её город, либо её мечта не подлежат исправлению, её указы станут ужаснее.

При планировании приключений в этом домене обратите внимание на сюжеты в таблице «Приключения в И'Кате».

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ В И'КАТЕ

### к10 Приключение

- 1 Отчаявшийся местный житель нуждается в лекарствах для больного супруга, но единственный торговец необходимыми травами в центре Гвай-Хуит требует свежих фруктов из Садов драгоценных камней. Местный житель умоляет персонажей проникнуть в парк, наводнённый **цзянши** (см. главу 5).
- 2 На улицах И'Ката пропал ребенок. Родители ребенка умоляют персонажей найти мальчика до наступления заката.
- 3 **Шпион [spy]**, известный преступник города сновидений И'Ката, заключён в тюрьму и страдает от пыток каждый раз, когда засыпает. Он умоляет персонажей помочь ему не уснуть.
- 4 Группа **разбойников [bandit]** подстерегает любого, кто проходит через их территорию, требуя свежее мясо за проход. Оказавшиеся в ловушке местные жители обращаются за помощью в передвижении по территории банды.
- 5 Меланхоличный эльф не может войти в сон Цянь Чанг, чтобы присоединиться к своей семье. Он умоляет персонажей помочь ему найти способ.
- 6 **Цзянши** подходит к персонажам и просит их найти одного или нескольких членов её потерянной семьи в городе-сне. Она беспокоится о том, что стало с её семьей — их тела должны быть в городе, но она потеряла их след.

## к10 Приключение

- 7 Семья в Особняках делала подношения в виде еды и воспоминаний, чтобы успокоить голодное **привидение [ghost]**. Это привлекло десятки других привидений. Семья ищет помощи в умиротворении нежити, которую они не могут прокормить.
- 8 Библиотека Цянь Чанг в Костяном дворце хранит секреты о границе между снами и реальностью. Персонажи должны проникнуть во дворец, найти нужную им информацию и сбежать до того, как Цянь Чанг вернется на рассвете.
- 9 Отчаявшийся **ветеран [veteran]** просыпается от сна и пытается поджечь И'Кат, полагая, что лучше все сжечь, чем жить во лжи. Персонажи должны выбрать, как бороться с жестоким поджигателем.
- 10 Все, кроме одной, дочери Цянь Чанг пропали без вести, а оставшаяся дочь — либо Цянь Сеу-Мэй, либо Цянь Лэй-Ан — не может говорить. Путь группы пересекается с этой дочерью, молча просящей о помощи.

## Город сновидений И'Кат

Для некоторых бесконечная мечта, которую Цянь Чан навязывает своему населению, представляет собой заманчивую альтернативу мрачной, словно потусторонней реальности И'Ката. Однако у тех, кто поддается этой мечте, остается мало надежды на побег из города.

### Мечты о совершенстве

Любой, кто спит в И'Кате, входит в сон Цянь Чанг о шумном, красивом городе, наполненном улыбающимися людьми. Но вымученные улыбки скрывают отчаяние от бдительных глаз стоических мини-стров-цзянши Цянь Чанг. Люди выполняют бесконечные, повторяющиеся задачи — например, чистят городские монеты или считают секунды. Тех, кто не справляется, переводят на изнурительные работы. Тех, кто сопротивляется, либо утаскивают в неосвещённые камеры, либо убивают на месте, вынуждая их проснуться в реальном мире.

**Природа сновидения.** Существа в городе снов И'Ката имеют ту же статистику, что и в бодрствующем мире. Если существо умирает во сне, оно получает Зкб психического урона, возвращается в мир наяву и не получает никаких преимуществ от отдыха, который только что закончился.

**Соловьиный колокол.** Соловьиный колокол подпитывает сон Цянь Чанг. Чанг должна звонить в колокол раз в день, чтобы поддерживать сон. Иначе сон закончится, и все в домене проснутся. Только Цянь Чанг может использовать Соловьиный колокол, чтобы поддерживать сон И'Ката. Однако любой может позвонить в колокол, чтобы физически войти в сон, как если бы это был демиплан. Существо, которое входит в сон подобным образом, не оставляет после себя тела, и если его убьют, он умрёт по-настоящему. Соловьиный колокол защищен Тёмными Силами и не может быть уничтожен.

**Грёзы о сне.** Персонаж не может избавиться от степени истощения, завершив продолжительный отдых в И'Кате, если он проведет какую-либо часть этого отдыха во сне Цянь Чанг. Персонажи без степеней истощения просыпаются ото сна через 6 часов. Персонажи с 1 или более степенями истощения могут попытаться проснуться после каждых 6 часов, которые они проводят во сне; чтобы проснуться, они должны преуспеть в спасброске Мудрости Сл 10. Те, кто потерпел неудачу, остаются в сновидении еще на 6 часов, после чего они могут попытаться снова сбежать. Существа, которые не спят, могут войти в сон при помощи медитации. Если они входят в сон, он воздействует на них так, как если бы они спали. Многие жители И'Ката не пытаются убежать ото сна, считая существование в нём предпочтительнее жизни в реальном городе.

### Дочери Цянь Чанг

В своем отчаянном желании воссоединиться со своими дочерьми Цянь Чанг использовала Соловьиный колокол, желая, чтобы её убитые дети вернулись к жизни. К её ужасу, каждая дочь, возрожденная в бодрствующем мире, приняла неестественный облик. Хотя эти молодые женщины отражают личности настоящих дочерей Цянь Чанг и их двойников в спящей версии И'Ката, их облик и способности радикально отличаются. Чанг избегает их, но не причиняет им вреда. Теперь эти четыре странных существа бродят по И'Кату, интресуясь городом и стремясь угодить своей матери. Каждый вечер они собираются в Костяном дворце, надеясь на доброту Цянь Чанг, когда она торопливо проходит мимо них, чтобы подняться на башню Пинг'Он.

Дочери Цянь Чанг, как правило, добродушны, но тревоги мешают им спать. Если предложить им утешение и доброту, чтобы все четыре сестры чувствовали себя одинаково спокойно, дочери смогут уснуть (см. «Разрушение сна»).

Ниже перечислены имена, облик и простые мечты четырёх дочерей Цянь Чанг:

**Цянь Лэй-Ан.** Безголосая Цянь Лэй-Ан полностью состоит из глаз и имеет блок статистики **пугала [scarecrow]**. Она мечтает о халате из призрачных шелковых волос или тапочках цзянши. Большую часть времени она проводит бродя по Особнякам, роясь в вещах спящих горожан.

**Цянь Ман-Юи.** Сделанная из светлого дерева, Цянь Ман-Юи должна оставаться рядом с ивой во внутреннем дворе Костяного дворца и имеет блок статистики **дриады [dryad]**. Она мечтает о цветах из Сада драгоценных камней или о друге, который уснёт под ветвями её дерева.

**Цянь Сеу-Мэй.** Безголосая Цянь Сеу-Мэй полностью состоит из зубов и имеет блок статистики **упыря [ghoul]**. Она хочет съесть вкусный десерт или заботиться об одной из рыб в Садах драгоценных камней. Она часто бродит по палаткам центра Квай-Хуит.



**Цянь Вай-Цзин.** Сотканная из живого тумана, Цянь Вай-Цзин — младшая дочь и имеет блок статистики **спектра [specter]**. Она хочет помочь духу из башни Пинг'Он найти свою семью или поиграть с бестелесной игрушкой. Она регулярно исследует мемориалы в Садах драгоценных камней.

### РАЗРУШЕНИЕ СНА

Разрушение сна Цянь Чанг подрывает её власть над И'Катом, освобождая спящее население и открывая границы домена. Резко возникнет потребность накормить тысячи живых людей, но они смогут вернуться к своей нормальной жизни.

Те, кто хочет испортить мечту Цянь Чанг, могут сделать это следующими способами:

**Спящие дочери.** Если все четыре дочери Цянь Чанг в реальном мире уснут, их спящий облик заменит облик их двойников в городе сновидений. Это объединит их с матерью в её идеальном мире, именно так, как они всегда хотели. Цянь Чанг, однако, придёт в ужас от их вторжения и сбежит из своего сна.

**Мечты о революции.** Сновидцев И'Ката и перемещённых духов предков можно убедить восстать против Цянь Чанг. Это приведёт к экстремальным реакциям со стороны Тёмного Лорда и её слуг, но может заставить её пренебречь сном или окончить его.

**Сон наяву.** Особенно интригующий бодрствующий индивидуум, дух или цель внутри И'Ката отвлечёт Цянь Чанг от её сна. Возможно, духи её потерянной семьи обитают в Особняках, или какой-то человек направит цзянши, чтобы идеально воплотить планы Тёмного Лорда. Любой исход может привести к тому, что Цянь Чанг сосредоточится на реальности и позволит своим мечтам ускользнуть — на какое-то время.

# КАЛАКЕРИ

*Домен предательства и мести*

**Тёмные Лорды:** Рамия Васавадан

**Жанры:** готический хоррор и тёмное фэнтези

**Отличительные черты:** чудовищные вожди, сёмейные интриги, разоренная войной страна

**Талисманы Тумана:** витиеватый, но заржавевший талвар, щит с эмблемой из виверны и лотоса, хорошо отполированный череп

На протяжении нескольких поколений династия Васавадан правила великим королевством Калакери. Эта страна была землёй стабильности и процветания, пока варварская гражданская война и предсмертное проклятие королевы не привели к тому, чего не случалось столетиями. Некогда непревзойденная держава, известная во всем мире своими редкими ресурсами и оживленной торговлей, Калакери теперь охвачена бесконечной бурей насилия. В центре этой бури стоят последние из рода Васавадан: трое наследников, превратившихся в невыразимых монстров из-за своей развращенности и ненависти.

Калакери — обманчиво красивая земля с зеленеющими тропическими лесами и идиллической сетью рек и озер, известных как Заводь. Редкие существа и необычные волшебные растения встречаются на всем лесном полуострове, который местные жители называют полуостровом Урожая. Во времена своего расцвета Калакери был центром искусства, торговли и религии, а иностранные купцы распространяли легенды о Шри Раджи, Парящих землях, земле в Сердце мира и других причудливых названиях Калакери. Сейчас Калакери — лишь тень былой славы, трясина интриг и отчаяния, где судьба меняется по прихоти.

Жители Калакери живут в страхе, ведь один неверный шаг означает гибель. И интриганы, и незадачливые горожане оказываются под гнетом королевской семьи. После предательства и убийства Махарани Рамии была возвращена в мир, чтобы отомстить своим вероломным сиблингам, Аридджани и Риве. Проклятие Рамии проявляется как в её бессмертной ярости, так и в чудовищных обликах, которые приняли её сиблинги. Обе стороны постоянно ожесточённо враждуют друг против друга, втягивая в свои разборки как сильных мира сего, так и невинных. Аридджани и Рива устраивают кровавые пиры, чтобы призвать союзных исчадий, а силы Тёмного Лорда выискивают и казнят всех, кого считают изменниками, добавляя их черепа в постоянно растущую Башню предателей Рамии.

## ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Те, кто знаком с Калакери, знают следующее:

- Две фракции борются за право обладания Сапфировым тронном Калакери: солдаты и сторонники Махарани Рамии, а также дворяне и торговцы, поддерживающие младших королевских сиблингов, Аридджани и Риву.
- Огромный город Джадурай выполняет множество функций: он является столицей Калакери, местом расположения королевского дворца и полем битвы, где фракции борются за право обладать им как символом власти.

## КАЛАКЕРИЙСКИЕ ПЕРСОНАЖИ

Персонажи из Калакери родом из богатой, чудесной страны, запятнанной подозрениями. Как правило, это темноволосые, темноглазые, темнокожие люди с индийскими именами. Когда игроки создают персонажей из Калакери, задайте им следующие вопросы.

### Как на вас повлияла война между Васавадан?

Жители Джадурая живут в разгар конфликта. Вы на стороне Рамии или Аридджани и Ривы? Меняли ли вы сторону или старались избежать конфликта? Если вы не принимали непосредственного участия в конфликте, пострадал ли от него кто-то из ваших близких?

### Из какой части общества вы происходите?

Калакери построен на социальных классах: дворяне находятся на вершине, на ступеньку ниже стоят богатые торговцы и военные, а все остальные — внизу. Где вы находитесь, и желаете ли вы подняться или просто выжить?

**Что вы скрываете от королевской семьи?** Укрывает ли ваша семья предателя или избегает призыва в армию Рамии? Достаточно ли вы храбры, чтобы передать разведанные какой-либо фракции? Или вы попытаетесь свергнуть обе фракции Васавадан, чтобы положить конец их раздорам?

- Яростные последователи каждой фракции рыщут по земле, убивая всех, кто выступает против их фракции.
- Беженцы от раздоров прячутся в Заводы, и там повстанческие группы объединяются против всей семьи Васавадан.
- Башня предателей — головокружильное, усеянное черепами сооружение, которое растет с каждым днем. Одни говорят, что её завершение очистит страну от зла, другие считают, что она вызовет гнев богов.

## НАСЕЛЕННЫЕ ПУНКТЫ И ПРОЧИЕ МЕСТА

В Калакери преобладают тропические дождевые леса, которые окружают сотни миль внутренних водных путей. Фермерские и рыбацкие деревни расположены вдоль этих водных путей и побережья.

### ДЖАДУРАЙ

Этому городу тысячи лет. Здесь древние сооружения с архитектурой предыдущих династий стоят рядом с современными зданиями. Не проходит и месяца, чтобы местные жители не открывали заново забытую камеру или катакомбу.

На пестром рынке Лакшма торгуют всем — от листьев бетеля до яиц виверн, которые водятся возле горных шпилей, известных как Малый и Большой Вочалам. Люди всех социальных слоев стекаются на рынок, проходя мимо усыпанных цветами колам, которые закрывают входы в высокий храм богов Калакери.

Джадурай сохраняет свое величие, но конфликт между Рамией и её сиблингами приносит огромные убытки. Часть города лежит в руинах, а трущобы с каждым днем становятся все больше, страдания и нищета поглощают Джадурай изнутри.



КАРТА 3.8: КАЛАКЕРИ

## ЗАВОДЬ

Обширная сеть солоноватых рек и озёр пересекает полуостров Урожая. Плавающие дома путешествуют по всей дине, перевоза продукты питания и товары между процветающими торговыми городами, сельскими деревнями и поместьями региональной знати.

Беженцы от непрекращающейся войны и повальной нищеты Джаладурая ищут убежища в Заводе. Те, кто достаточно храбр, чтобы бороться с тиранией рода Васавадан, объединяются в повстанческие группы, которые готовят отчаянные и опасные нападения на королевскую семью.

Самые страшные хищники Калакери обитают в Заводе, включая василисков [basilisk], гидр [hydra], каменных великанов [stone giants] и облачных великанов [cloud giants].

## ЛАЗУРНАЯ ЦИТАДЕЛЬ

Лазурная цитадель — это дворец королевской семьи. Этот драгоценный камень в короне Джаладурая получил своё название от небесно-голубого песчаника, использованного для строительства его внешних стен. Восьмиугольная цитадель занимает площадь в сто акров. Внутри её оборонительных стен и стратегических бастионов находится ком-

плекс прекрасно оформленных мраморных покоев и павильонов, расположенных между внутренними дворами, банями, прудами и садами. Здания украшают барельефы, изображающие историю, героев и легенды королевства, некоторые из которых остаются загадкой для самых мудрых ученых. В центральном купольном дворе находится Сапфировый трон, который является центром политической деятельности в Цитадели. Под Цитаделью обширные туннели для хранения припасов и тайного перемещения войск также скрывают магические сокровища забытых правителей.

## БАШНЯ ПРЕДАТЕЛЕЙ

Башня предателей — это постоянно расширяющееся сооружение на окраине Джаладурая, расположенное на поле битвы, где Аридджани и Рива убили Рамию, ускорив образование Калакери как домена. Ряд за рядом черепа павших врагов Рамии заполняют углубления в каменной башне. Два черепа занимают особое место: это настоящие человеческие черепа Аридджани и Ривы. Скелетообразные солдаты Рамии продолжают строить башню в рамках её плана избавить Калакери от зла и получить благословение богов.

## ВОЧАЛАМЫ

Две крутые горы выступают из покрытых лесом холмов и скал юго-западной части Калакери. Большой Вочалам и чуть меньший Малый Вочалам являются домом для множества виверн. Легенды гласят, что обе горы венчают храмы, а древнее божество поместило в одну из них сокровище, способное исполнять желания. Однако тот, кто возьмёт сокровище не в том храме, превратится в виверну, преданную истинному вождю Калакери.

## АШРАМ НИРАНЖАН

Еще один домен Ужаса родом из тех же земель, что и Калакери. Те, кто плывет в туманы моря Копья, часто находят этот окутанный тенями домен Ниранжан, который подробно описывается в разделе «Другие домены Ужаса» далее в этой главе.

## РАМИЯ ВАСАВАДАН

Династия Васавадан правила Калакери с древних времён. Рамия Васавадан была выбрана своим отцом в качестве преемницы, но в мрачный день смерти махараны брат Рамии, Ариджани, объявил себя новым махараной. В союзе с ранами, жаждущими незаслуженной власти, Ариджани попытался заставить Рамию отказаться от Сапфирового трона.

Рамия отказалась уступить. Действуя оперативно, она собрала своих союзников, сразилась с братом в бою и захватила его в плен. Она намеревалась казнить Ариджани, но её сестра Рива посоветовала ей проявить милосердие. В конце концов, Рамия простила фракцию мятежников, Ариджани был заключен в тюрьму, а Рамия стала махарани, царицей королей Калакери.

Наступил золотой период в истории Калакери, поскольку Рамия способствовала развитию образования и отстаивала справедливость. Тем временем Рива тайно координировала свои действия с врагами Рамии. После долгих лет недовольства и заговоров мятежники освободили Ариджани и подтолкнули дворян всей страны к открытому восстанию.

Возникший конфликт быстро перерос в кровопролитие. Сожалея о своем былом милосердии, Рамия захватывала вражеских ранов и казнила их с помощью пламени и хищных тигров, а её верные сторонники предавали мечу всех, кого подозревали в измене. Жестокость махарани усилила недоверие к её правлению, и боевые действия разрастались.

После многочисленных сражений Рива умоляла свою сестру встретиться с братом и договориться о прекращении войны. Рамия, не зная о том, что Рива участвовала в освобождении Ариджани, доверилась сестре и попала прямо в их ловушку.

Заговорщики перебили королевских охранников Рамии и захватили махарани. В центральном дворе Лазурной цитадели Ариджани приговорил свою сестру к смерти. Когда удавка придворного душителя раздавила ей горло, Рамия прокляла брата и сестру, называя их кровожадными тварями. Ариджани и Рива отказали сестре в почестях, подобающих махарани, и бросили труп Рамии в море. Как только они это сделали, ужасный муссон обрушился на полуостров Урожая, принеся с собой стены сверхъестественного тумана, которые сомкнулись вокруг Калакери.

Шторм бушевал в Калакери несколько недель, и когда он достиг своего апогея, Рамия вышла из своей водяной могилы. Возродившись с ужасаю-

щей силой, она призвала тех, кто был убит на её службе. Верный и в смерти, легион трупов присоединился к возрождённой Махарани. Они бродили по улицам Джадурая, снесли ворота Лазурной цитадели и убили тех, кто предал Рамию. Они затащили Ариджани и Риву во двор, где погибла их сестра, и там Рамия объявила их предателями. Вероломная пара терзались и завывали, как звери, когда слоны-нежить раздавили их насмерть. Их вопли ужаса не тронули Рамию.

Однако козни Ариджани и Ривы не закончились после их жизни. Они тоже переродились, превратившись в исчадий со звериными чертами в результате алчных желаний их душ. И вот конфликт, охвативший Калакери, продолжается, загоняя страну в ловушку бесконечной войны и заставляя ее жителей клясться в верности монстрам.

## МОГУЩЕСТВО И ВЛАСТЬ РАМИИ

Возрожденная как **рыцарь смерти [death knight]**, Рамия отчаянно пытается удержать или вернуть Сапфировый трон в круговороте побед и поражений со своими столь же бескомпромиссными сиблингами. Хотя иллюзия маскирует её состояние бессмертия, Рамия постоянно чувствует холод в чреслах и собственную разрушающуюся плоть. Её существование превратилось в постоянную борьбу, сомнения и разочарования, а ее навязчивые идеи формируют весь Калакери.

**Военный лидер.** Рамия охотно ведет свои войска в бой. Она вступает в бой на боевом **слоне [elephant]** или **виверне [wyvern]** и носит легендарный талвар (длинный меч) и длинный лук основателя династии Васавадан. Герб Васавадан — золотая виверна, сжимающая в когтях белый лотос, — украшает её доспехи и доспехи её воинов.

**Беспощадная.** Рамия требует верности от своих подданных. Она и её солдаты убивают всех, кого она считает предателем, причем этот статус распространяется не только на тех, кто поддерживает Ариджани и Риву, но даже на тех, кто недостаточно яростно поддерживает её саму. Её паранойя делает её безжалостной, заставляя убивать бесчисленное количество невинных людей.

**Бессмертная преданность.** Армии Калакери и стражи Лазурной цитадели беспрекословно подчиняются Рамии, несмотря на то, что тысячи из них погибли на её службе. Преданность этих солдат сопровождает их до самой смерти. Любой живой солдат, погибший на службе Рамии, возвращается к жизни в виде нежити — **скелета [skeleton]** или **умертвия [wight]** — в ночь следующего новолуния и вновь присоединяется к армии махарани. Живые последователи Рамии считают это бессмертное состояние честью и высшим знаком верности.

**Кровные родственники.** Рамия никогда не идет на компромисс со своими сиблингами Ариджани и Ривой. Она постоянно пытается подавить возглавляемое ими восстание, что подробно описано в «Предательстве в Калакери» далее в этом разделе.

**Закрывание границ.** Рамия может закрывать или открывать границы Калакери, как описано в разделе «Туманы» в начале этой главы, но она может делать это только пока контролирует Сапфировый трон. Если её фракция будет изгнана из Джадурая, границы домена останутся в их текущем состоянии, пока она не восстановит контроль.

## Мучения РАМИИ

Темные Силы непрерывно пытаются сбить Рамию с толку, причём наиболее настойчиво действуют следующими способами:

- Коварные сиблинги Рамии, Ариджани и Рива, непрерывно оспаривают её правление и сеют раздор во всём Калакери. Рамия одновременно ненавидит и любит своих сиблингов, поэтому, несмотря на их вечные обманы, она остается уязвимой перед их обещаниями и ложью.
- Рамия может управлять своими владениями и контролировать их границы только в то время, когда она контролирует Сапфировый трон. Если она будет свергнута и один из её сиблингов будет контролировать Лазурную цитадель, сомнения и отчаяние ослабят её влияние на её владения, пока она не вернет себе власть.
- Иллюзия маскирует неживое состояние Рамии. Её истинная природа проявляется только в холоде её кожи и в её увядшем отражении. Рамия не терпит зеркал в своем присутствии, чтобы её проклятие не было раскрыто.

## ОТЫГРЫШ РАМИИ

Рамия отстранена и замкнута, но жаждет общения. Те, кто с ней общается, находят её размеренной в разговоре, способной на доброту и юмор. Однако во всех её действиях сквозит паранойя, и на любой намек на подозрительные слова или поступки она реагирует творческими и потенциально смертельными испытаниями и наказаниями.

**Черта характера.** «Есть верность, а есть предательство. В правилах нет полумер.»

**Идеал.** «Я верну себе заслуженную славу, даже если мне придется пронзить мир своим гневом.»

**Привязанность.** «Я по-прежнему люблю тех, кто выступает против меня. Пламя праведности обеспечивает самый быстрый путь к перерождению.»

**Слабость.** «Никто не заслуживает доверия. Я совершенно одинока.»



Махарани Рамия Васавадан



## Приключения в Калакери

Калакери пойман в ловушку нерушимой спирали страдания и ненависти. Простые люди не могут контролировать борьбу за Сапфировый трон и вынуждены сохранять видимость лояльности по отношению к соперничающим тиранам.

Каждый уголок Калакери таит в себе секреты и опасности, и нигде нет места, не затронутого войной правителей за господство. Планируя приключения в Калакери, подумайте, кто в настоящее время контролирует Сапфировый трон — Рамия или Ариджани и Рива. Любая из фракций, скорее всего, заметит группу и станет рассматривать их как потенциальных союзников. Тогда персонажи пройдут по тонкой грани, подробно описанной в разделе «Предательство в Калакери» ниже в этом описании домена.

Дикие земли Калакери также могут стать источником ужасающих приключений. Земля хранит в себе всевозможные опасные руины и тайны, от секретов потерянных правителей до практик запрещенных магических сект. Без постоянного, надёжного хозяина престола древние культы, смертоносные звери и беспринципные фанатики могут свободно обрушивать гибель на изолированные деревни. Ваши приключения могут привести персонажей в самые глубокие дебри Калакери, чтобы заново открыть потерянные секреты, спасти невинных или выслужиться перед фракцией.

При планировании приключений в этом домене обратите внимание на сюжеты в таблице «Приключения в Калакери».

### Приключения в Калакери

#### к10 Приключение

- 1 **Разбойники [bandit]** захватили деревню Нилакуруинджи, объявив своим лидером Рамию или Ариджани. На самом деле они не служат ни ей, и ни ему и беспринципно грабят тех, кто боится послушаться фракций. Сбежавший из деревни житель обращается к персонажам за помощью.
- 2 **Каменный великан** -гуру Джаленду утверждает, что знает путь к религиозному просветлению. Те, кому не удается доказать свою преданность его учению, оказываются окаменевшими.
- 3 Море бурлит вокруг древних, затопленных руин, называемых Утонувшим алтарём. В условиях постоянных потрясений никто не совершал обрядов, необходимых для умиротворения того, кто обитает в глубине.
- 4 Десятки слуг были наняты, чтобы помочь устроить грандиозное торжество, организованное Ариджани. Мероприятие прошло успешно, но никто из слуг не вернулся домой. Их семьи умоляют персонажей найти ответ.
- 5 Редкая специя ралванджи обладает чудесными целебными свойствами, но по королевскому указу её выращивают только в садах Лазурной цитадели. Эставан, таинственный торговец **они [oni]**, предлагает заплатить хорошие деньги за специю и ещё больше за её семена.

#### к10 Приключение

- 6 Один из родителей просит персонажей привести своего сбежавшего подростка домой, не зная, что его ребенок присоединился к армии Рамии, умер и вернулся как **умерowie**.
- 7 Рива поручает героям найти запретные руины Бахру, которые, как говорят, находятся где-то в горах Ашвагангха. Она верит, что её предки заключили там могущественную силу, которую она надеется пробудить и склонить на свою службу.
- 8 Тени людей в Минакаре исчезают, и лишённые тени вскоре заболевают и умирают. Местный вождь утверждает, что лекарство от странной чумы находится среди скрытых островов, известных как Ашрам Ниранжан (подробнее описан в «Других доменах ужаса» в конце этой главы).
- 9 **Обыватель [commner]** умоляет героев доказать верность его сиблинга Рамии. Времени мало, так как сиблинг был арестован и доставлен в Башню Предателей для казни.
- 10 Рамия желает, чтобы супруг укрепил её правление и принес стабильность в королевство. Её внимание привлекает персонаж, который является способным воином.

## Предатели рода Васавадан

Правление Махарани Рамии в Калакери постоянно ставится под угрозу и подрывается бесконечной погоней за властью её коварных сиблингов. Ариджани и Рива обещают своим последователям богатство, свободу и шанс на беспрецедентный социальный подъем, но на самом деле их планы полностью корыстны, и их не интересует ничего, кроме власти. Независимо от того, согласны ли герои с планами этих мятежных королевских особ, они представляют собой самую серьезную оппозицию безжалостному контролю Рамии над Калакери, а победа над ними — самый быстрый путь к завоеванию благосклонности Рамии.

### Ариджани

Ариджани — очаровательное лицо сопротивления для всех, кто выступает против контроля Рамии над Сапфировым тронном. Как и Рамия и Рива, Ариджани получил вторую жизнь от Тёмных Сил. Став **ракшасом [rakshasa]**, Ариджани использует своё мастерство иллюзий и проницательность Ривы, чтобы манипулировать Рамией и другими своими врагами. Он общителен и любит всё самое лучшее в жизни, что делает его привлекательным для богатых и влиятельных сторонников, которых он стремится привлечь к своему делу. Эти черты также позволяют ему культивировать образ безучастного декадента, который он использует в качестве маски, чтобы его враги недооценили его и раскрыли себя. Ариджани неоднократно инсценировал свою смерть и смерть Ривы, после чего они всегда возвращались «воскрешёнными», что заставляет Рамию верить, что их никогда нельзя победить по-настоящему.



Ариджани и Рива Васавадан сговариваются во дворе Лазурной Цитадели

## РИВА

Рива помнит время, когда она любила Рамию, до того, как сестра загмила её в их семье. Не имея возможности превзойти Рамию в лидерских качествах, она искала более тонкие методы. Её интерес к интригам и магии усилился, когда она обнаружила скрытую библиотеку под Лазурной Цитаделью — хранилище коварной магии, восходящей к правлению некоторых предков-тиранов рода Васавадан. Рива использует то, что она там обнаружила, для продвижения амбиций Ариджани и жаждет получить контроль над цитаделью, чтобы раскрыть её самые глубокие, самые коварные секреты.

После убийства Рива переродилась в **арканалота [arcanaloth]**, и это приводит её в ужас. Когда она расстроена, то выплескивает свой гнев, приказывая своим слугам похитить кого-нибудь, кого она считает красивым, а затем наблюдает за уничтожением этой красоты. Рива — хитрый заговорщик, стратег и манипулятор. Эти таланты она применяет в своей магии, обращаясь к исчадиям за помощью и используя их, чтобы приблизить тот день, когда никто больше не будет её недооценивать. Многие союзники Ариджани не доверяют Риве. За её спиной они насмешливо называют её харизматичной противоположностью Ариджани, или «Инаджира»

## ПРЕДАТЕЛЬСТВО В КАЛАКЕРИ

Борьба между наследниками Сапфирикового трона приводит к конфликту в Калакери. Как сторонники Рамии, так и повстанцы Ариджани и Ривы — фанатики, стремящиеся донести или выступить против тех, кого они считают предателями законного правителя или правителей страны. Простые люди в регионах, находящихся под чётким контролем той или иной фракции, громко восхваляют свою преданность местной власти. В менее стабильных районах большинство хранит свою верность в тайне. Исследуя домен, персонажи регулярно сталкиваются с вопросами о своей лояльности — в этом конфликте нейтралитет равносителен предательству обеих сторон. Ответы персонажей в конечном итоге привлекают к ним внимание той или иной стороны, и члены этой фракции пытаются втянуть их в конфликт.

## СЛАВА В КАЛАКЕРИ

За всеми действиями персонажей в Калакери следует осуждение. Те, кто поддерживает одну из фракций домена, наживают себе врагов и союзников. Те, кто не поддерживает ни одну из фракций, вызывают подозрения. Те, кто играет с фракциями друг против друга, могут заслужить благосклонность обеих — но надолго ли?

Используя систему славы из «Руководства Мастера», отследите положение персонажей в двух фракциях Калакери. Каждый персонаж начинает с 0 очков славы у каждой фракции. Персонажи набирают или теряют очки, действуя против или на службе одной из фракций. По мере того, как они это делают, их положение во фракциях меняется, предоставляя им доступ к услугам или провоцируя репрессии. Показатель славы персонажей меняется один раз за приключение, и редко более чем на 5 очков. В таблице «Слава в Калакери» упомянуты действия, которые увеличивают или уменьшают славу персонажа.

**Интриги и ужасы.** Когда имеешь дело с фракциями Калакери, каждый вариант или выбор имеет последствия. Дайте персонажам возможность познакомиться, пообщаться и подняться в глазах Рамии, Ариджани и Ривы. При этом подчеркните чудовищную природу этих трёх злодеев и то, что работа с ними связана с трудным выбором. Система славы требует от персонажей активного участия в ужасах Калакери, побуждая их вступать в союз со злыми существами или идти на неудобные уступки, чтобы впоследствии одержать большую победу. Возможно, персонажи предадут Рамию так, что на долгие годы высылат её из Джадурая, или заставят рухнуть один из политических союзов Ариджани и Ривы. Как далеко они зайдут ради таких возможностей?

**Преимущества славы.** Независимо от того, поддерживают ли персонажи Рамию, Ариджани и Риву или пытаются играть на обеих сторонах, те, кто повышает своё положение в какой-либо фракции, повышают её авторитет, добываясь благосклонности лидера или лидеров этой фракции и влияния на их разговоры. Используйте примеры этих преимуществ, приведенные в следующих разделах, для создания дальнейших вознаграждений и уступок, соответствующих положению персонажей.

**Потеря славы.** Показатель славы персонажа во фракции может упасть до 0. Фракция не доверяет персонажам с показателем Славы 1 или ниже и активно выступает против их предложений. Персонажи с показателем Славы 5 или ниже активно преследуются членами фракции и считаются вражескими агентами.

**Восстановление славы.** Персонажи могут получить славу во фракции, предать её и, тем не менее, сохранить уважение в группе. Таким образом, персонажи могут служить обеим группировкам. Отношения в Калакери постоянно меняются, и обида редко длится долго. В результате персонажи могут ходить по лезвию бритвы между верно-

стью и предательством в надежде достичь своих целей.

**Постоянный конфликт.** Фракции Калакери заперты в тупике, их победы и поражения забываются в течение нескольких дней или недель. Персонажи, взаимодействующие с фракциями, могут изменить этот баланс. Но если одна из фракций прочно контролирует Калакери, лидеры воплощают свои чудовищные планы на земле, что приводит лишь к постоянным страданиям. Тёмные Силы следят за тем, чтобы побеждённая фракция не затихала надолго. Вместо этого персонажи могут попытаться добиться влияния на Рамию или Ариджани и Риву, чтобы обуздать злодеяния злодеев и уменьшить зло в Калакери. Такие действия подвергают персонажей риску, но если не вмешаются они, то кто это сделает?

## СЛАВА В КАЛАКЕРИ

Изменение славы	Деятельность	Фракция
+1	Продвижение интересов фракции	Любая
+1	Разоблачение предателя	Любая
+1	Достижение победы над соперником с помощью боевого мастерства	Лоялисты
+1	Изгнание мятежников из общины	Лоялисты
+1	Победа над соперником при помощи двуличия	Повстанцы
+2	Выполнение задания, порученного фракцией	Любая
+2	Казнь предателя	Любая
+2	Изгнание лоялистов из общины	Повстанцы
+2	Привлечение богатого или могущественного союзника фракции	Повстанцы
+2	Предложение редких оккультных знаний Риве	Повстанцы
+3	Возвращение черепа Ариджани или Ривы из Башни предателей	Повстанцы
+4	Изгнание врагов из Лазурной цитадели	Любая
-1	Получение обвинения в предательстве	Любая
-2	Поимка на содействии планам конкурирующей фракции	Любая
-2	Провал на задании	Любая
-2	Оскорбление эго Ариджани	Повстанцы
-3	Обнаружение истинного облика лидера фракции	Любая
-5	Открытое предательство фракции	Любая

## СТОРОННИКИ КАЛАКЕРИ

Военные Калакери и приверженцы традиций во всём домене поддерживают притязания махарани Рамии на Сапфировый трон. Рамия пытается уничтожить своих сиблингов и поддерживающих их мятежников с помощью впечатляющих военных действий и безжалостных испытаний и тестов на верность. Лоялисты жаждут видеть Джадурай центром власти и почитают Башню предателей, которая служит командным центром и символом нерушимой верности.

**Преимущества славы.** Те, кто достигает определенного порога славы среди лоялистов, могут обращаться с просьбами к этой фракции и махарани Рамии. Эти просьбы и порог, при котором они будут удовлетворены, подробно описаны в таблице «Преимущества лоялистов» — вместе с тем, как эта просьба влияет на показатель славы персонажа во фракции, если это применимо. Рамия рассматривает тех, у кого показатель славы и 25 или выше, как доверенных советников и открывает им свою природу нежити.

### ПРЕИМУЩЕСТВА ЛОЯЛИСТОВ

Порог славы	Просьба	Изменение славы
1	Беспрепятственное передвижение по территории, контролируемой лоялистами	—
1	Знание местоположения основной части армий Рамии	—
3	Знание, где находится конкретный череп в Башне предателей	-1
3	Знание, где находится конкретный солдат в армии Рамии	—
5	Получение аудиенции у Махарани Рамии	—
10	Помирование человека, обвинённого в предательстве	-2
10	Получение командования над отрядом солдат-нежити для выполнения задания	-2
15	Убеждение фракции прислушаться к совет	-2
15	Убеждение Рамии отдать череп из Башни предателей или уволить солдата из ее армии	-2
20	Убеждение фракции прислушаться к совету, который, казалось бы, противоречит её интересам	-5
25	Убеждение Рамии покинуть Джадурай	-5

## ПОВСТАНЦЫ КАЛАКЕРИ

После убийства и чудовищного воскрешения Ариджани и Ривы контроль над Сапфировым тронном неоднократно переходил от Рамии к Ариджани. Используя своё влияние среди ранов и купцов в западной части Калакери, Ариджани и Рива неоднократно изгоняли Рамию из столицы или терпели шокирующие поражения. Когда Ариджани контролирует Лазурную цитадель, он устраивает декадентские вечеринки, чтобы распространить своё влияние среди элиты Калакери и на тех, кто поддерживает его интересы. Эти мероприятия играют второстепенную роль, скрывая частные пиры с непристойными деликатесами и смертной плотью, позволяя Ариджани и Риве удовлетворять свой голод исчадий.

**Преимущества славы.** Те, кто достигает определенного порога славы среди повстанцев, могут обращаться с просьбами к этой фракции, Ариджани и Риве. Эти просьбы и порог, при котором они будут удовлетворены, подробно описаны в таблице «Преимущества повстанцев» — вместе с тем, как просьба корректирует показатель славы персонажа во фракции, если это применимо. Ариджани и Рива никогда никому не раскрывают свою истинную природу.

### ПРЕИМУЩЕСТВА ПОВСТАНЦЕВ

Порог славы	Просьба	Изменение славы
1	Беспрепятственное передвижение по территории, контролируемой повстанцами	—
1	Знание, не ухаживали ли за богатым человеком повстанцы в прошлом месяце	—
3	Знание, где разбили лагерь Ариджани и Рива	—
5	Получение личной аудиенции у Ариджани и Ривы	—
7	Получение личной аудиенции либо у Ариджани, либо у Ривы	—
10	Получение приглашения на одно из празднеств Ариджани и Ривы	-4
15	Убеждение фракции прислушаться к совету	-2
15	Убеждение фракции прислушаться к совету, который, казалось бы, противоречит её интересам	-5
20	Получение приглашения на один из частных праздников Ариджани и Ривы	-5
25	Убеждение Ривы раскрыть секреты, скрытые под Лазурной цитаделью	-5

# КАРТАКАСС

Домен потускневших грёз

**Тёмные Лорды:** Харкон Лукас

**Жанры:** тёмное фэнтези и готический хоррор

**Отличительные черты:** скрытные личности, опасные выступления, эксплуататорские амбиции, вервольфы

**Талисманы Тумана:** листовка с рекламой удивительных представлений, грубая деревянная гравюра со сценой охоты на волков, ожерелье с волчьим зубом

Картакасс — это огромная сцена, на которой поют серенады самым амбициозным обещаниям славы. Представление — образ жизни в этом лесном домике, где все, от бардов Скальда до актеров Эмхерста, гонятся за ослепительными мечтами. Здесь люди живут по простому правилу: нельзя позволить зрителям скучать.

Посторонним жизнь в Картакассе кажется постановочной и сюрреалистичной, так как каждое растение и животное, каждый крестьянин и исполнитель стремятся доказать свое величие. Деревья и цветы расцветают, а затем увядают после затянувшейся весны, в то время как певчие птицы поют осевшим голосом. И каждый местный житель, от самого младого ребенка до самого почтенного старца, знает, что мечты, слава и бессмертное обожание будут принадлежать им — если они окажутся достойными.

В Картакассе люди стремятся к славе. Там, где талант и опыт терпят неудачу, побеждает сдержанность и двуличие, что приводит к повторяющимся циклам триумфа, предательства и отчаяния. Хищники всех видов процветают в этой стране всепоглощающих страстей и порочных тайн. Каждое полнолуние раскрывается правда Картакасса, а ликантропы проявляют свою жажду превосходства и крови.

## ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Те, кто знаком с Картакассом, знают следующее:

- В Картакассе нет единого правительства. Вместо этого каждым поселением управляет мейстерзингер, который признаётся мэром и олицетворением местного искусства. Мейстерзингеры поддерживают творческое соперничество друг с другом, в основном ради зрелища.
- Поселения гордятся своими традициями выступлений, например, отличительной одеждой или стилем песен.
- Волки свободно бродят по землям. Немногие отважатся выходить на улицу в полнолуние, опасаясь вервольфов.
- Песня из ниоткуда шепчет в таинственном лесу Заблудшей Песни, всегда прерываясь, прежде чем будет спета до конца. Хотя никто не знает её заключительных строк, все картакасцы помнят начало: «О дереве пой, как ветер ты вой, кошмару не дай расцвести. Пока мудрый поёт, грешный шею лишь гнёт, и...»

## КАРТАКАНСКИЕ ПЕРСОНАЖИ

Персонажи из Картакасса часто одаривают улыбкой — и подозрительно относятся к улыбкам других людей. Население домена состоит из множества народов, цвета кожи и волос представлены в широком спектре. Использование красителей и косметики, чтобы подчеркнуть свои особенности и индивидуальность, распространено среди всех полов. Когда игроки создают персонажей из Картакасса, задайте им следующие вопросы.

**Какой творческий навык вы считаете идеальным или в котором считаете себя талантливым?**

Является ли это врождённым навыком? Это любимое искусство вашей семьи? Вы научились этому у своего кумира или наставника?

**Что вы скрываете за своими талантами, работой или путешествиями?** Заставляет ли вас неуверенность или сомнения двигаться дальше? Кто-нибудь превзошел вас в вашей области мастерства? Порок, проклятие или слухи окрашивают вашу репутацию?

**Что значит для вас успех?** Стремитесь ли вы к богатству, славе, любви или признанию? На какие крайности вы готовы пойти, чтобы добиться успеха?

## НАСЕЛЕННЫЕ ПУНКТЫ И ПРОЧИЕ МЕСТА

Картакасс — это пологая земля холмов, редких лесов и чистых озер. Домен приветствует незнакомцев. Небольшие группы торговцев бродят по дороге Потерянного Аккорда или посещают пристань на мысе Галлюцинация в надежде поприветствовать посетителей и направить их в празднично украшенные общины домена.

## ЭМХЕРСТ

На пронизанном пещерами лесистом возвышении, известном как Лисий театр, стоит идиллическая деревня Эмхерст, а под ней лежит настоящий Эмхерст. На первый взгляд, Эмхерст — это искусно сделанная, захватывающая сцена. Каждый «постоянный житель» — это актер главной роли, и большинство из них моложе тридцати, включая тех, кто играет роли пожилых. Это студенты эмхерстской школы живого театра, расположенной в Трюме сцены, сети пещер под деревней. Это подземное «закулисье» соединяет тоннелями каждое строение в деревне и включает в себя сложные лифты и устройства для спецэффектов. Невероятно преданные своему ремеслу, преподаватели, студенты и вспомогательный персонал Эмхерста постоянно импровизируют, готовясь к выступлениям в течение семи недель, прежде чем непрерывно выступать в течение восьмой «живой» недели. Поскольку актеры отказываются выходить из роли, посторонние обнаруживают, что представления меняются вокруг них, чтобы включить их взаимодействие с обществом. Безжалостная конкуренция за главные роли приводит к несчастьям, трагедиям или индивидуальному отрыву от реальности.

## ГАРМОНИЯ

Гармония считается сердцем музыкальных традиций домена среди старейших поселений Картакасса. Артисты, проповедующие «истинную» музыку Картакаса, тренируются и выступают на многочисленных площадках города, таких как школа музыки Гармоник Холл и акустически сложный амфитеатр Гармонии, который усиливает шёпот в одних областях и заглушает крики в других.



КАРТА 3.9: КАРТАКАСС

Артисты соперничают за возможность представить свои работы в чрезвычайно популярном Кристальном клубе, в пещере, месте только для членов клуба, особенностью которой является сцена, построенная из массивной природной жемчужины, известная своим драматическими декорациями и чрезмерно взискательной публикой, и повсеместно ходят слухи, что исполнители, которые не произвели впечатление в клубе для избранных, отправляются в изгнание. Кровавая правда состоит в том, что членство в клубе ограничено ликантропами. Это перекликается с тайной Гармонии: её хвалёные традиции, такие как ночные представления, отороченная мехом одежда и ужасные гравюры на деревьях, неумолимо переплетаются со звериными проклятиями.

### Медрия

Рыбацкая деревня Медрия расположена на южном берегу Трагической сцены, озера, печально известного своими бурными водами. Жители общины уникальным образом приучены к таким вариантам катастроф, как ранние утренние звуковые взрывы, бродячие куклы и зловещие, но бестепловые взрывы, которые регулярно исходят из студий местных специалистов по драматическим эффектам и их учеников. Магия и театральность размываются в Медрии, оставляя местных жителей оцепеневшими как от удивления, так и от опасности.

### СКАЛЬД

Скальд, самое крупное поселение в Картакассе, представляет собой оживленный центр торговли и творчества, который может похвастаться всем самым лучшим что есть в стране. Соблазн ночной жизни, сияющих шатров и заискивающих толп привлекает амбициозных скальдов, стремящихся к славе таких звёзд, как знаменитый бард Акриэль Лукас. Однако за фасадом творчества и свободомыслия владельцы бизнеса и стареющие знаменитости охотятся за молодежью и креативностью, в то время как критики и борющиеся исполнители создают культуру отчаянного обмана. Порок, преступность, тёмные сделки и сверхъестественные хищники процветают в Скальде, как стая волков, прчужихся за гламурными масками.

### ЛЕС ЗАБЛУДШЕЙ ПЕСНИ

Деревья с прямыми ветвями, из которых состоит этот лес, обладают корой, которая позволяет звукам отдаваться эхом. Дикие животные беспokoйно крадутся по лесу Заблудшей Песни, преследуя путешественников с необычайной самоуверенностью. И каждый день в сумерках сквозь деревья льётся пение из ниоткуда. Голоса всегда поют вступительные куплеты одной и той же песни, но затихают еще до её окончания. Легенды предупреждают, что любой, кто услышит эту песню, должен проявить свой голос и присоединиться к хору. Тех, кто не рискует встретить ужасную судьбу — незнакомцев или тех, кто отказывается петь, регулярно обнаруживают с необъяснимым образом сломанными шеями.



ХАРКОН ЛУКАС

## ХАРКОН ЛУКАС

Спутники жизни Харкона Лукаса — амбиции и кровь. Он был рождён среди сообщества ликантропов и мечтал командовать не просто стаей, но целой армией, нацией, даже империей прирожденных хищников. В раннем возрасте он стремился объединить свою безрассудную семью оборотней и превратить их в орудия своих амбиций. Когда они подвели его, Харкон набросился на них, в конечном счёте заставив ликантропов восстать против него. Несостоявшийся лидер убил десятки, но едва выжил, сбежав к людям.

В последующие годы Харкон научился сливаться с другими народами, манипулировать теми, кого считал ниже себя, и превращать восхищение в оружие. Он решил, что если невозможно править народом охотников, он заставит империю овец танцевать под вой волков. Харкон Лукас стал легендой, исполнителем, учителем, негодяем и знаменитостью. Люди стекались погреться в его замечательном присутствии.

В конце концов, правители страны всё же осознали угрозу, которую представлял Харкон. Чиновники пытались не привлекая всеобщего внимания посадить его в тюрьму за выдуманные преступления, но люди защищали его. Когда королевские агенты пришли за ним в полном составе, ликантроп сымитировал свою смерть. Возмущённые последователи знаменитости взбунтовались, и по мере распространения новостей их возмущение всё больше провоцировало революцию. В течение недели правительство страны рухнуло, его защитники спасались бегством от армии, несущей впереди окровавленный гроб Харкона Лукаса. Когда силы повстанцев приблизились к стенам королевского дворца, их встретил раскаивающийся монарх, который произнес проникновенную речь, умоляя о прощении и предлагая уступки и новый путь нации к движению вперёд. Повстанцы согласились на дальнейшие переговоры.

В этот момент Харкон Лукас перестал притворяться, вырывался из своего малинового гроба в обличье волка и сожрал монарха на глазах у тысяч последователей. Залитый кровью, «воскресший» Харкон вернулся в свой человеческий облик и надел потрёпанную корону под ревущие приветствия нации фанатов. Но прежде чем могло начаться правление волка, среди собравшейся толпы поднялись Туманы и сомкнулись вокруг их чемпиона. Когда они рассеялись, правитель-волк был уже не в шаге от власти, а чужаком в незнакомой провинции под названием Картакас.

## МОГУЩЕСТВО И ВЛАСТЬ ХАРКОНА

Харкон Лукас, прирожденный лжец и оборотень, организует тщательно продуманные манипуляции. Он имеет блок статистики **лугару [loup garou]** (см. главу 5), но ни луна, ни другие внешние факторы никогда не принуждают его менять облик. Он предпочитает свой человеческий облик, но в зависимости от настроения имеет различные физические детали. Его редко можно увидеть без его фирменной широкополой шляпы, ожерелья из волчьих зубов и скрипки, которую он называет «Кровоточащее сердце».

**Жаждающий славы.** Харкон Лукас входит в число наименее страшных людей Картакасса, несмотря на то, что он является Тёмным Лордом. Он всегда стремится завоевать уважение и влияние среди жителей домена, но местные постоянно забывают, что он является актуальным современным исполнителем. Они с любовью вспоминают его работы, но смутно, всегда отвлекаясь на новинки. В ответ Харкон снова и снова придумывает себе новую личность, стремясь завоевать любовь домена. С этой целью он часто эксплуатирует амбициозные и наивные новые таланты. Он собирает многообещающих перспективных исполнителей, становится их наставником, заманивает их в ловушку уз ликантропии, а затем использует их в качестве инструментов (подробнее в разделе «Ненасытный голод» ниже). Такие союзы редко делятся дольше нескольких месяцев, прежде чем Харкон заскучает и украдёт идеи своих протеже, их богатство и их жизни.

**Клан Лукаса.** Харкон Лукас использует всех и манипулирует всеми, кто его окружает, за двумя исключениями: его старшими взрослыми детьми, Акриэль и Казимира. Оба ребенка не являются ликантропами и находятся со своим отцом в слож-

ных отношениях, стремясь как заслужить его благосклонность, так и превзойти его величайшие триумфы. Акриэль боготворит Харкона и подражает его стилю исполнения, чтобы поддерживать свою собственную карьеру. Поскольку Тёмные силы не мучают её так, как Харкона, её репутация неуклонно растёт — к большому недовольству её отца. Казимир, с другой стороны, не хочет иметь ничего общего с Харконом и стремится проложить свой собственный путь в жизни. Но то ли по прихоти отца, то ли из-за Туманов он всегда возвращается обратно в Картакас.

**Постоялый двор и таверна «Старый Картакан».** Лукас владеет этой уютной традиционной таверной в Скальде. По вечерам здесь выступают либо Харкон Лукас (если он в городе), либо новые артисты под его покровительством. Любой новичок, выступающий на сцене Старого Картакана, обязательно станет новой знаменитостью Скальда, со всем вдохновляющим поклонением, возможностями и ревностью. У Харкона в таверне есть свой отдельный номер. Те, кто приходит сюда в его поисках, должны сначала поговорить с покрытым татуировками вышибалой и барменом таверны, вервольфом Халдрейком Мунбауном.

**Закрытие границ.** Когда Харкон решает закрыть границы Картакасса, умиротворяющая песня наполняет Туманы. Туманы функционируют так, как описано в «Туманах» в начале этой главы, но, кроме того, любое существо в Туманах, скорость которого снижается до 0 из-за истощения, теряет сознание и телепортируется из Туманов. Существо просыпается на краю Туманов в Картакассе 1кб часов спустя.

## МУЧЕНИЯ ХАРКОНА ЛУКАСА

Тёмные силы бесконечно препятствуют стремлению Харкона к славе, покушаясь на его эго следующими способами:

- Харкон одержим распространением своей славы и бесконечно путешествует по Картакасу. Однако всякий раз, когда он возвращается в общество, он обнаруживает, что о нём забыли. Полувежливые вариации «Я думал, ты ушел на пенсию» всегда мучают его.
- Харкон считает, что ему просто нужно найти правильное действие, стиль или вдохновение, чтобы, наконец, закрепиться в сердцах народа Картакасса — и после этого взять под контроль всю нацию.
- Хотя Харкон не в состоянии стать знаменитым, у него несравненное чутьё на талант. Его протеже быстро обретают славу, а вместе с ней и негодования Харкона.
- Разочарование Харкона в конце концов уступает место потворству его ликантропическому голоду. Кровавые убийства его учеников и соперников часто предшествуют его переезду в другой город.

## ОТЫГРЫШ ХАРКОНА

Харкон Лукас процветает благодаря комплиментам и контролю. Ликантроп умело читает других людей, предугадывает их амбиции и желания и с готовностью использует их. У него талант льстить и заставлять других чувствовать себя центром мира. Но он прирожденный лжец, и его кажущаяся искренность скрывает двойной смысл и ложь.

**Черта характера.** «Мои слова — красота, мои деяния — сила, и мои стремления изменят мир.»

**Идеал.** «Все хотят любить меня. Я заставляю их понять это.»

**Привязанность.** «Я широко и активно делюсь своими страстями, но все понимают, что самое ослепительное пламя гаснет быстрее всего.»

**Слабость.** «Любой, кто отвергнет мою любовь, познает мой голод.»

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ В КАРТАКАССЕ

Желания и секреты народа Картакасса существуют наравне с желаниями и секретами ликантропов, которые здесь процветают. Жители домена считают ликантропов мифической угрозой, но на самом деле любой житель, который поддаётся своим порокам, может быть поглощён животным внутри. В Картакассе могут процветать многочисленные виды ликантропов, или проклятие ликантропии может спонтанно проявиться у людей, которые не могут контролировать свои страсти. Используйте или модифицируйте ликантропов из Бестиария, чтобы создать проклятых людей, превращённых желанием и пороком в звериных гибридов.

Картакасс также представляет собой фантастический домен, в котором можно исследовать сюрреалистические искажения природы. Тёмные силы могут наделять животных и растения дружелюбными голосами и приветливыми особенностями, но у каждого существа в домене есть своя задача. Жизненный цикл, представленный хищниками и жертвами, приобретает ужасающий оттенок, когда ария певчей птицы прерывается челюстями люпина.

При планировании приключений в этом домене обратите внимание на сюжеты в таблице «Приключения в Картакассе».

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ В КАРТАКАССЕ

### к8 Приключение

- 1 Герои прибывают в Картакас и сразу же встречаются дружелюбного местного жителя: Харкона Лука.
- 2 Враг имеет при себе приглашение в Кристальный клуб Гармонии. Если персонажи придут, они окажутся единственными не-ликантропами в толпе.
- 3 Декоратор в Медрии использовал «прирученных» мимиков в ходе театральной постановки. Теперь зрители оказались в ловушке внутри театра, наводнённого монстрами.
- 4 Партия расследует убийство в Эмхерсте. Жертва — актёр, который играл персонажа, ежедневно убиваемого в продолжающейся иммерсивной пьесе.
- 5 Акриэль Лукас нанимает группу «одолжить» скрипку своего отца, чтобы на её основе она могла точно создать свою собственную скрипку, Разорванное сердце.



## к8 Приключение

- Учёная по имени Радага ищет помощи персонажей в восстановлении таинственной реликвии — древней короны — из каньона со скелетами в горах Мартелло.
- Группа приглашена принять участие в боевом турнире в наводнённых гоблинами холмах, известных как Катакомбы. Прибыв на место, они обнаруживают, что **гоблины [goblin]** организовали это мероприятие под надзором эксцентричного **гладиатора [gladiator]** Нима Пимпли.
- Пивовар в Гармонии нанимает группу, чтобы доставить тележку микульбрау — местного ягодного вина, которое успокаивает горло и улучшает вокальные данные. Банда воров украла последние две поставки, и пивовар хочет убедиться, что эта поставка достигнет своего покупателя, Харкона Лукаса.



Акриэль Лукас

## НЕУТОЛИМЫЙ ГОЛОД

В Картакассе персонажи могут легко заработать репутацию героев и знаменитостей. Их самые маленькие подвиги преувеличиваются в историях и песнях, открывая двери для больших связей и возможностей. Изобразите интерес публики к персонажам, используя систему известности, представленную в *Руководстве Мастера*. Начните с высокими показателями известности персонажей, но, если они не работают над поддержанием интереса публики, пусть их показатели известности падают. На пике своей славы персонажи могут узнавать незнакомые люди на улицах, давать им бесплатную комнату и питание или приглашать на роскошные светские мероприятия. Однако по мере того, как их новизна исчезает, они обнаружат, что прохожие хихикают за их спинами, а социальные круги закрываются для них. Однако есть способы изменить социальную траекторию персонажей, например, установить отношения с Харконом Лукасом.

## ПРЕДАТЕЛЬСТВО ТЁМНОГО ЛОРДА

Харкон Лукас сближается с персонажами в качестве союзника, который охотно спонсирует их приключения и восхождение к славе. Тёмный Лорд может быть могущественным другом, хотя он делает это в надежде извлечь выгоду из триумфов персонажей и украсть их славу. Тем не менее, рано или поздно все отношения Харкона идут по привычному пути.

**Встреча с Тёмным Лордом.** Через приспешников и союзников-вервольфов Тёмный Лорд узнаёт о примечательных персонажах ещё до того, как они услышат о нём. Подстроив случайную встречу, Харкон пользуется возможностью быть впечатлённым персонажами или оказаться в долгу перед ними. Затем он использует тактики из таблицы «Услуги для Харкона Лукаса», чтобы разделить цель с интригующими персонажами. Независимо от того, из-за чего Харкон нуждается в них или использует персонажей, он поощряет и хвалит их. После этого он стремится использовать персонажей дальше, либо на личных работах, либо сообщая им о более грандиозных заданиях.

## Услуги для Харкона Лукаса

### к4 Услуга

- Ожидается, что Харкон дебютирует с новой песней «Словно ветер», но его запасные исполнители и участники группы отсутствуют. Тёмный Лорд просит персонажей заменить их в качестве артистов и личной охраны.
- Харкон ожидает, что на публичном мероприятии на него нападёт токсичная бывшая любовь или ученик. Тёмный Лорд просит группу прекратить это преследование.
- Харкон притворяется, что боится толпы фанатов. Тёмный Лорд просит группу прикрыть его и сопроводить на мероприятие.
- В дикой природе окружение Харкона убивают волки или бандиты. Если группа спасёт его, Тёмный Лорд притворится беспомощным и попросит поехать с ними.



Публика В Хрустальном клубе в гармонии имеет ужасную репутацию. Некоторые исполнители на собственном опыте узнают почему

**Укус Тёмного Лорда.** Получив определенную степень доверия группы или выделив персонажа как полезного фаворита, Харкон Лукас задаёт свой эксцентричный коронный вопрос: «Могу я укусить тебя?» При этих словах он снимает своё ожерелье с волчьим зубом и предлагает надеть его на шею персонажа. Таким образом он отмечает персонажа как своего протеже. Если персонаж отказывается, Харкон уважает его решение, но надеется, что он пересмотрит его. Если персонаж соглашается, Тёмный Лорд отдаёт ему *укус Харкона* (см. описание ниже). Харкон признаёт, что ожерелье несёт в себе незначительную магию, чтобы благословить выступления владельца. Однако он не упоминает, что оно также проклинает владельца ликантропией. Тёмный Лорд может создавать одно новое ожерелье каждую неделю.

**Стая Тёмного Лорда.** Харкон проклинает протеже ликантропией, чтобы заставить его войти в круг доверия. Во время первого полнолуния после того, как персонаж получил *укус Харкона*, Тёмный Лорд оказывается поблизости, чтобы «обнаружить» трансформацию. Он обещает сохранить это в тайне и раскрывает свою собственную ликантропию. Затем Тёмный Лорд использует этот общий секрет, чтобы иметь рычаги влияния на персонажа, и подталкивает его принять проклятие. Харкон изначально терпелив с теми, кто отказывается от его помощи, но создаёт опасности, которые заставляют персонажа полагаться на него.

**Предательство Тёмного Лорда.** Тёмный Лорд неизбежно начинает уставать от своих протеже. Харкон начинает относиться к ним как к прислужникам или расходным материалам, которые будут использованы в его планах. Те, кто сопротивляется, обнаруживают, что их репутация уничтожена, их секреты раскрыты, а волки преследуют их по пятам. Единственный выход — бежать из Картакасса, превзойти Тёмного Лорда или каким-то образом раскрыть Харкона Лукаса как чудовище.

### УКУС ХАРКОНА

*Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)*

Зуб лютого волка свисает с этого простого ожерелья из шнура. Пока вы носите его, ожерелье даёт вам бонус +1 к проверкам характеристик и спасброскам.

**Проклятье.** Настройка на *укус Харкона* проклинает вас до тех пор, пока или Харкон Лукас не снимет с вас ожерелье, или вы не станете целью заклинания *снятие проклятья* [remove curse] или похожей магии. Пока вы прокляты, вы не можете снять ожерелье.

Надев или сняв ожерелье, вне зависимости от того, настроены вы на него или нет, вы страдаете ликантропией вервольфа, как описано в *Бестиарии*. Проклятье длится до рассвета после следующего полнолуния. Если вы всё ещё носите ожерелье в это время, вы снова страдаете ликантропией.

## ЛАМОРДИЯ

*Область снега и шитой плоти*

**Тёмные Лорды:** Виктра Морденхайм

**Жанры:** боди-хоррор и готический хоррор

**Отличительные черты:** аморальная наука, причудливые конструкты, холодная дикая природа, мутагенная радиация

**Талисманы Тумана:** оживленный палец, светящиеся минералы, сохранившаяся конечность

Жизнь в Ламордии ничего не стоит. Как утверждают местные уважаемые ученые, искра, оживляющая плоть, является всего лишь результатом химических реакций и правильных формул. Големы, гомункулы и другие сконструированные существа со стоном пробуждаются к жизни, чтобы поддерживать население, отчаянно пытающееся выжить в этом холодном царстве.

Замёрзшие болота и ледяные просторы окружают города Ламордии, заполненные смогом и машинами. Непредсказуемые метели наполняют долгие зимы, а холодное лето длится всего несколько недель. Те, кто отваживается отправиться в дикие земли, должны бороться с голодающими хищниками, от волчьих стай и гигантских сов до изолированных гуманоидных кланов, изо всех сил пытающихся выжить за пределами городов домена с железными стенами. Жестокая окружающая среда и население, которому угрожает голод, превращают Ламордию в горнило отчаянных инноваций. Утверждая, что они работают на общее благо, новаторы и ученые выходят за рамки морали. Их скальпели превращают научные исследования в бойню, поскольку их эксперименты выходят за рамки того, что необходимо для здоровья, чтобы постичь тайны существования. Плоть — самый обильный природный ресурс Ламордии, используемый как для отчаянных нужд, так и для тщетных амбиций. И никакие амбиции не привели к большему злу, чем работа Тёмного Лорда домена, доктора Виктры Морденхайм.

### ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Те, кто знаком с Ламордией, знают следующее:

- Ламордия — холодная страна бесплодных гор, замёрзших болот и ледяных морей. Её правитель, барон фон Аубреккер, уже много лет не покидает своего поместья, хотя издаёт прокламации и посылает агентов для сбора налогов.
- Энергия пара, проводимая кипящими канализационными трубами, питает заводные изобретения и массивные краны в городе Людендорф. Необходимость таких инноваций в борьбе с голодом и холодной окружающей средой побуждает учёных из университета Людендорфа раздвинуть границы науки и морали.
- Гений-затворник доктор Виктра Морденхайм создала и поспособствовала величайшим инновациям Людендорфа.
- Немногие добровольно отправляются в дикую местность Ламордии, опасаясь ужасающих метелей, голодных зверей и существ, искажённых странной радиацией.

### ЛАМОРДИАНСКИЕ ПЕРСОНАЖИ

Персонажи из Ламордии, как правило, прямолинейны, скептически относятся к суевериям и привыкли к холоду. Люди и гномы являются основными жителями домена, с белыми волосами и кожей, часто окрашенной в синий или серый цвет. Множество имён в регионе было вдохновлено немецкой культурой. Когда игроки создают персонажей из Ламордии, задайте им следующие вопросы.

**Где и как вы выросли в Ламордии?** Вы были китобоем, клерком или владельцем фабрики в Людендорфе? Вы были шахтером, охотником или старателем в Нойфурхтенбурге? Или, если вы жили за пределами этих общин, как ваша семья выжила?

**Как вы относитесь к университету Людендорфа?** Вы получили там образование? Использовали ли вы инструменты, созданные его учеными? Вас наняли для участия в экспериментах доктора или студента? Вы продали им права на плоть своего тела?

**Какие шрамы эта земля оставила на вас?** Вы пострадали от обморожения в пустыне? Оставили ли химия или радиация шрамы на вашем теле? Вы продали часть тела за деньги? Кто-то украл у вас орган, пока вы спали?

### НАСЕЛЕННЫЕ ПУНКТЫ И ПРОЧИЕ МЕСТА

Основная часть населения Ламордии разделена между двумя изрыгающими дым общинами — Людендорфом и Нойфурхтенбургом. Мало кто живет за пределами этих поселений, так как жизнь в холодной пустыне коротка.

#### ЛЮДЕНДОРФ

Город Людендорф — это трясина паровых заводов, работающих по приказу лишенных какой-либо морали баронов. Кипящие канализационные трубы и паровые туннели пронизывают фундаменты города, обогревая тесные жилые дома и питая краны, необходимые городскому флоту. Эти бронированные, ледокольные китобойные суда осмеливаются проникнуть в море Тайн, чтобы добыть огромных зверей, которые обеспечивают город жизненно важной пищей и топливом.

Университет Людендорфа, расположенный в самом сердце города, поддерживает многие местные отрасли промышленности. Финансируемая коррумпированными предпринимателями и богатыми, но безнравственными благотворителями, обширная учебная программа университета может похвастаться эзотерическими программами, такими как алхимическое возгорание, химическая чувствительность и спекулятивная анатомия. Здесь царят науки, и студенты и преподаватели стремятся открыть технологии, которые позволят получить выгодные контракты от богатых правителей города. Университет постоянно нуждается в новых объектах для экспериментов и нанимает добровольцев или платит отдельным лицам за «права на плоть» — право собственности на их трупы после смерти. Тайное общество в университете Людендорфа боготворит доктора Морденхайм и следует безрассудным путем, проложенным её менее известными ранними работами.

#### НОЙФУРХТЕНБУРГ

Нойфурхтенбург — крепкий город горняков с согнутыми спинами и отчаянных искателей удачи. Вырубленные шахты обеспечивают укрытие для



КАРТА 3.10: Ламордия

жителей, а в городе за железными стенами расположены дымящиеся нефтеперерабатывающие заводы, необходимые для переработки полезных ископаемых, собранных в горном хребте, известном как Спящий Зверь. Эти разреженные, малоизученные элементы отправляются на заводы Людендорфа. Искажённые радиацией монстры и опасные гуманоиды из близлежащих болот бродят на границе города, совершая нападения, чтобы украсть полезные ископаемые и сорвать их добычу. Выносливое население Нойфурхтенбурга использует массивные заводные машины, ультрасовременное огнестрельное оружие и разрушительную алхимию, чтобы отразить эти вторжения.

### Шлос Аубрекер

Клан фон Аубрекероv испокон веков правил Ламордией из своего родового гнезда — продуваемого ветрами замка на отдалённом острове. Но правитель Ламордии, барон Рудольф фон Аубрекер, не появлялся на публике в течение двух десятилетий с тех пор, как он один пережил трагическое кораблекрушение с помощью доктора Морденхайм. Те, кто ведёт дела с бароном, могут ненадолго остаться, но они общаются только с Герта, его вечно улыбающимся дворецким. Посетители никогда не заходят в западное крыло замка, где барон, превращённый в **мозг в банке [brain in a jar]** (см. главу 5) экспериментами Морденхайм, работает над тем, чтобы восстановить свое потерянное тело и отомстить доктору.

### Шлос Морденхайм

Этот внушительный комплекс расположен на впечатляющем утесе с видом на ледяное море и служит обителью доктора Виктры Морденхайм, Тёмного Лорда Ламордии. Доктор живёт в небольшой части замка, в высокой башне, в которой находятся её многоуровневая лаборатория и личные покои. Остальная часть замка является домом для её помощников и созданий-прислужников, которые, как говорят, на несколько поколений превосходят изобретения других ученых Ламордии. Доктор Морденхайм не принимает гостей, но раз в год она обращается в университет Людендорфа с просьбой прислать ей самого многообещающего студента в качестве её нового лаборанта. Доктор также регулярно нанимает наемников, якобы для того, чтобы найти редкие компоненты для своих экспериментов, вернуть украденные изобретения или отбиться от таинственных личностей, которые скрываются в землях вокруг её дома.

### Спящий Зверь

Заросший причудливо искривленными лесами, этот зубчатый горный хребет тянется на многие мили вдоль южной границы домена. Покров жуткого спокойствия нависает над его вершинами, что является результатом высокого уровня радиоактивности в странных залежах полезных ископаемых, которые пронизывают этот регион. Искажённые звери с искривлённой анатомией, лишними головами и ещё более странными уродствами бродят

здесь, устраивая засады на отчаявшихся шахтеров. Название гор происходит от легенд, берущих начало от обитавших в болотах предков народа Ламордии, которые верили, что хребет на самом деле был одним непостижимо большим существом, а жилы странных минералов были костями и кровью зверя. Они наказывали любого, кто собирал минералы у Спящего зверя, так как это несло риск разбудить зверя и спровоцировать апокалиптическую катастрофу.

## ВИКТРА МОРДЕНХАЙМ

Вундеркинд из мелкой дворянской семьи, блестящая Виктра Морденхайм в раннем возрасте стала очарована сложностью анатомии гуманоидов. В детстве она сама изучала медицину, а в подростковом возрасте получила докторскую степень и назначение в качестве выдающегося исследователя в местном университете. Однако, несмотря на свою гениальность, молодому доктору Морденхайм не хватало сочувствия, сострадания и моральных устоев. Она занималась медициной исключительно для того, чтобы удовлетворить свое жгучее интеллектуальное любопытство, но никогда не помогала своим пациентам. Она воспринимала магию как кражу сил потусторонних существ и обман законов природы, и вместо этого стремилась использовать свой разум, чтобы овладеть миром.

В конце концов доктор Морденхайм убедилась, что она может сделать больше, чем просто создать жизнь — она может победить смерть! Она хотела вдохнуть разум в мертвую плоть и создать более прочную оболочку, чем тела хрупких, временных смертных. Она добавила к своему репертуару кражу трупов, наняв воров, чтобы раздобыть образцы для своих тестов. Так она познакомилась с Элизой, красивой, но безрассудной похитительницей тел, которая была очарована отчуждённостью доктора и чья непосредственность очаровала методичного хирурга.

Первый раз, когда обе женщины почувствовали муки отчаяния — когда у Элизы появились признаки неизлечимой изнуряющей болезни. В следующие месяцы доктор Морденхайм отчаянно ускоряла свои эксперименты, нанимая любого, кто мог принести ей тела — как недавно умерших, так и все ещё живых. Морденхайм попыталась заглянуть в тайны, скрытые в мгновении смерти и на её операционном столе жертвы были убиты, возвращены к жизни и снова умерщвлены.

Однажды безлунной ночью Элиза провалилась в сон, от которого не смогла проснуться. Доставив Элизу в лабораторию, доктор Морденхайм лихорадочно работала в течение нескольких дней, чтобы спасти её, вкладывая то, что она узнала из тысячи смертей, в спасение одной жизни. Элиза стала обладательницей шедевра доктора, конца болезням и смерти: искусственного органа, который Морденхайм назвала Несокрушимым Сердцем. Но как только она пришила чудесное устройство на место, в лабораторию ворвались констебли и обвинили доктора в совершении многочисленных убийств. Пока доктор Морденхайм боролась с арестом, лаборатория наполнилась дымящимися химикатами и электрической дугой. Прежде чем потерять сознание, доктор увидела, как Элиза встала из-за стола, Несокрушимое Сердце светилось в ней за золотыми стежками.

Доктор Морденхайм очнулась в Ламордии, незнакомой стране, где прославляли её гениальность. Элизы и Несокрушимого Сердца нигде не было, но вскоре до доктора дошли слухи о светящейся женщине, блуждающей в ледяных пустошах. С тех пор Морденхайм продолжала свои эксперименты над мертвыми и живыми, стремясь воссоздать свои успехи и каждый раз терпя неудачу. В перерывах между разочарованиями она обыскивает отдалённые районы, надеясь найти Элизу, а вместе с ней и чудо Несокрушимого Сердца.

## МОГУЩЕСТВО И ВЛАСТЬ МОРДЕНХАЙМ

Доктор Виктра Морденхайм одевается в функциональную, запачканную кровью лабораторную одежду. Она имеет блок статистики **шпиона [spy]**, но она сосредоточена на науке, и её медицинский гений не имеет себе равных. В своей лаборатории в замке Морденхайм доктор Морденхайм использует свою гениальность, чтобы преследовать и извращать тайны жизни. Воздерживаясь от магии, доктор применяет непостижимые научные секреты для достижения целей, известных только ей. Хотя это может привести к замыслам, затрагивающим все аморальные аспекты науки, работа доктора включает в себя следующие рутинные омерзительные эксперименты.

**Создание конструктора.** Доктор Морденхайм может создать любого конструктора или телесную нежить, работая в своей лаборатории в течение нескольких непрерывных дней, равных показателю опасности существа. В конце последнего дня существо готово и подчиняется её воле. Она использует эту способность для создания **мясных големов [flesh golem]** и **гомункулов [homunculi]**, а также **зомбов [zombie]**, **голов смерти [death's head]** и **мозгов в банках [brain in jar]** (см. главу 5).

**Создатель возрождённых.** Побочным эффектом экспериментов доктора Морденхайм является создание возрождённых (см. главу 1). Ей требуется 1к4 дня и тела двух мертвых средних или маленьких гуманоидов, чтобы создать одного возрождённого.

**Обмен мозгами.** Доктор Морденхайм может поместить мозг или голову существа в другое тело, перемещая его от донора к реципиенту. Для этого необходимо, чтобы донор имел мозг и либо был недееспособен, либо был мёртв менее 24 часов. Во время операции, которая занимает 1 час, врач переносит мозг или голову донора из их тела в недееспособное существо или тело мёртвого существа без мозга. Донор просыпается через 1 час с контролем над телом реципиента.

Контролируя тело реципиента, донор сохраняет своё мировоззрение, а также показатели Интеллекта, Мудрости и Харизмы. В остальном он использует характеристики реципиента, но не получает доступа к его знаниям, классовым умениям или навыкам. Доктор Морденхайм может поменять мозг или голову донора обратно из тела реципиента в его исходное тело с помощью того же процесса, пока существует исходное тело и прошло не более 1 недели. Этот период может быть продлён, если будут предприняты шаги по сохранению первоначального тела, например, его содержание в холодном хранилище или накладывание заклинания *нетленные останки [gentle repose]*.

**Закрытие границ.** Когда доктор Морденхайм открывает границы Ламордии, температура по всему домену опускается ниже 0 градусов, и снег укутывает землю (подробно описано в *Руководстве*



*Мастера*). Те, кто достигает Туманов, обнаруживают, что они функционируют так, как описано в разделе «Туманы» в начале этой главы.

### МУЧЕНИЯ МОРДЕНХАЙМ

Хотя доктор Морденхайм не проявляет своих эмоций, её раздражают следующие обстоятельства:

- Морденхайм не может повторить чудо научного бессмертия, воплощённого в Несокрушимом Сердце. Она неустанно пытается понять и повторить обстоятельства его создания, но каждый раз терпит неудачу.
- Элиза ускользает при попытках Морденхайм найти её.
- Жители Ламордии считают Морденхайм светилом и спасителем. Она не понимает, почему, и ненавидит, что те её отвлекают.

### ОТЫГРЫШ МОРДЕНХАЙМ

Самой пугающей чертой доктора Морденхайм является её абсолютное пренебрежение к благополучию и автономии других людей. Её отсутствие эмпатии сразу бросается в глаза любому, кто её встречает. Она рассматривает людей как простые скопления нейронов и мяса, и она считает себя настолько выше, что жизнь других для неё ничего не значит.

**Черта характера.** «Тело хранит так много секретов. Если у тебя больше нет ничего полезного, секреты твоего тела раскроются на моем рабочем столе.»

**Идеал.** «Совершенной формы и разума не существует, потому что я их еще не создала.»

**Привязанность.** «Мой гений — это благословение. Те, кто выходит из моей лаборатории, возрождаются благословенными.»

**Слабость.** «Никто никогда не приблизится к моему уровню гениальности. Со мной просто нельзя сравнивать.»

### ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ЛАМОРДИИ

Тематика боди-хоррора пронизывает приключения, происходящие в Ламордии. Здесь персонажи могут стать жертвами экспериментов доктора Морденхайм или раскрыть ужасные основы странной науки домена.

В последнем случае зловещий стимпанк Ламордии является идеальной обстановкой для гротескного готического хоррора, фокусируясь на поработанной машинами жизни, ценности плоти и культе научного прогресса любой ценой. Суровость ландшафта подчеркивается как жестоким холодом, так и смертоносными существами. Являются ли «киты», могучие пароходы Людендорфа, охотящиеся за пищей и топливом, действительно китами, или, возможно, динозаврами, дракочерепами и или мерзостями, созданными из человеческой плоти? С другой стороны, как первоначальные жители Ламордии — духи забытых племен, ледяные духи фей или Спящий Зверь — относятся к эксплуатации земли?

Монстры, которые бродят по Ламордии, являются созданными в лаборатории чудовищами или мутировавшими животными, но имеют блоки статистики существ из *Бестиария*. Чудовище, обожжённое радиацией, может иметь блок статистики циклопа [suslor], в то время как крылатый помощник ученого, созданный из плоти, может иметь блок статистики гомункула [homunkulus].

Помимо этого, при планировании приключений в этом домене обратите внимание на сюжеты в таблице «Приключения в Ламордии».



Мозг барона Рудольфа фон Аубрекера строит новое тело

## Приключения в Ламордии

### к10 Приключение

- 1 Разумные лабораторные животные сбегают из университета Людендорфа и нуждаются в помощи в поиске нового дома. Один, однако, стремится улучшить свою форму и формы своих собратьев.
- 2 Студент-медик Эмиль Болленбах стремится создавать революционных **мясных големов [flesh golem]**, например, сделанных полностью из допельгангеров [doppelganger] или бехолдеров [beholder]. Его покровители заручаются поддержкой группы в его исследованиях.
- 3 Смертоносный, желтушный кит охотится за кораблями Людендорфа. Суеверный капитан флота города Фурштер просит группу узнать, почему, и предлагает найти Рот Зимы, трещину во льду, где море якобы шепчет свои секреты.
- 4 Три блестящих студента университета Людендорфа соревнуются за то, чтобы стать новым ассистентом доктора Морденхайм. Каждый из них обращается за помощью к группе с просьбой обеспечить их выбор на эту должность.
- 5 Волна искажённых чудовищ готовится напасть на Нойфурхтенбург. Metallурги из компании автоматического вооружения Гисбрехта создали новое оружие или транспортное средство, которое могло бы спасти город, но им нужен кто-то, чтобы проверить его.
- 6 Рупрект Шаллер должен был унаследовать фабрику своего умирающего отца в Людендорфе. Вместо этого Удо Шаллер заплатил наёмным убийцам за смерть своего сына и с помощью доктора Морденхайм пересади свой мозг в молодое тело Рупректа. Дочь Удо и единственная оставшаяся в живых наследница, Варисса Шаллер, хочет отомстить за убийство своего брата и умоляет группу помочь уничтожить её отца.
- 7 Старатели, ищущие редкие газовые карманы, обнаруживают многочисленные хорошо сохранившиеся болотные мумии, относящиеся к древним друидическим народам Ламордии. Они обращаются за помощью, когда мумии исчезают, а немертвые животные начинают терроризировать их лагерь.
- 8 Барон фон Аубрекер пишет группе, прося их вернуть тело «родственника» из Хайфиша, кораблекрушения, насаженного на ледяной шпиль.
- 9 Спящий Зверь переживает все большее число землетрясений. Надзиратели рудника Пульштайн призывают на помощь, полагая, что странные существа вызывают землетрясения, чтобы украсть «костный камень», который они добывают.
- 10 Ученые из университета Людендорфа узнают о Несокрушимом Сердце и утверждают, что его украл монстр. Персонажи и десятки других охотников отправляются на острова Агонии, чтобы вернуть устройство.

## Монстры Морденхайм

Ужас в сердце Ламордии — это странные эксперименты доктора Морденхайм и её непрерывные поиски Элизы.

## ЭЛИЗА И НЕСОКРУШИМОЕ СЕРДЦЕ

Прежде всего, цели доктора Морденхайм — найти Элизу и восстановить или воссоздать Несокрушимое Сердце.

**Элиза.** Предполагаемая возлюбленная и величайшее достижение доктора Морденхайм, Элиза — растерянная, разочарованная душа, которая никогда не желала оказаться в нынешних обстоятельствах. Теперь она **мясной голем [flesh golem]** со следующими особенностями:

- У Элизы нет особенностей «Берсерк» и «Отращивание к огню».
- У неё иммунитет к урону холодом.

Сердце Элизы было заменено на Несокрушимое Сердце. Если это устройство будет извлечено, Элиза умрёт, даже если его заменят другим сердцем. Элиза в ужасе от того, что доктор Морденхайм сделала с ней, и пытается избегать доктора и всех незнакомцев, опасаясь, что они могут убить её, чтобы узнать секрет Несокрушимого Сердца. Она бродит без цели, у неё есть тайное убежище в Сердце Надежды на островах Агонии. Хотя она пыталась покинуть Ламордию, Туманы мешают ей сделать это.

**Несокрушимое Сердце.** Несокрушимое Сердце — это немагическое научное чудо, которое заменяет сердце существа. Устройство устанавливается само, соединяясь с телом существа и прикрепляется на место, если оно расположено в полости, где раньше было сердце существа. Существо с устройством внутри себя невосприимчиво к болезням, перестаёт стареть и не умирает от старости, хотя оно всё ещё может умереть другим образом. Устройство светится и излучает свет в радиусе 10 футов и тусклый свет ещё на 10 футов. Находясь внутри существа, устройство заставляет существо излучать тусклый свет в радиусе 10 футов.

## ВОССОЗДАНИЕ ДОКТОРОМ

Если персонажи противостоят доктору Морденхайм, они сталкиваются с множеством её причудливых творений. Они также рискуют стать её новыми подопытными.

Эксперименты доктора Морденхайм дают возможность предоставить игрокам контроль над странными существами или уникальными телами. Либо в рамках приключения, либо в более длительной кампании персонажи могут проснуться с собственным разумом, перенесённым в ужасающие новые формы. Такой сюжет сопряжен как с интересными возможностями, так и с подводными камнями. С одной стороны, пробуждение в лаборатории Морденхайм, либо недавнее превращение в возрождённого (см. главу 1), либо подготовка к этому процессу может стать захватывающим способом начать приключение или целую кампанию. С другой стороны, игрокам может не понравиться потеря доступа к своим персонажам или то, что их тела стали заложниками планов доктора Морденхайм. Прежде чем начинать приключение, в котором игроки теряют контроль над своими персонажами или решения о персонажах принимаются за игроков, спросите их, будет ли им комфортно при таких поворотах сюжета. Лучше заранее намекнуть о сюжете, чем потерять вложение игрока в игру.

Доставляя персонажей в лапы Тёмного Лорда, используйте сценарии, в которых партия активно вовлечена, а не просто похищена во сне. Вы можете использовать любое из следующих событий, которое приведёт к планам с участием доктора Морденхайм.

**Сокрушение.** Конструкты, созданные доктором Морденхайм, атакуют группу или их союзников (по команде доктора или иным образом). Эти враги сильнее, чем персонажи, которые могут победить большинство нападающих, прежде чем их сокрушат.

**Самопожертвование.** Огромный морской зверь нападает на корабль персонажей. Персонажи спасают других пассажиров, но падают в ледяную воду. Они просыпаются и обнаруживают, что доктор Морденхайм «спасла» их.

**Хуже смерти?** Персонажи потерпели законное поражение во время другого приключения. Вместо того, чтобы закончить кампанию, они просыпаются в лапах доктора Морденхайм, доставленные туда Туманами.

## ПРОЕКТЫ МОРДЕНХАЙМ

Как только персонажи станут объектом схем доктора Морденхайм, подумайте, чего она хочет от них и какие тела она создаёт, чтобы гарантировать, что её новые агенты смогут выполнить её цели. Хотя она могла бы создать устройство или химическую зависимость, которая побуждает персонажей служить ей, держать их первоначальные тела в заложниках, вероятно, достаточно соблазнительно. Таблица «Служение доктору Морденхайм» даёт идеи схем, в которых доктор могла бы заставить группу принять участие. Намерена ли она выполнить свои обещания или навсегда оставить в заложниках своих новых агентов, зависит от вас.

## СЛУЖЕНИЕ ДОКТОРУ МОРДЕНХАЙМ

### к4 Миссия

- 1 Доктор желает получить передовое открытие с фабрики в Нойфурхтенбурге. Чтобы заполучить его, она похитила семью владельца фабрики и поместила сознание персонажей в их тела. Пока персонажи не доставят открытие, она держит их тела и мозги семьи в холодильнике.
- 2 Желая шпионить за университетом Людендорфа, Морденхайм устанавливает головы персонажей на **оживленные доспехи [animated armor]**. Персонажи вернут свои тела, когда вернутся с информацией, которую желает знать доктор.
- 3 Агенты барона фон Аубрекера атакуют замок Морденхайм и наносят значительный ущерб. Доктор Морденхайм помещает мозги персонажей в **мясных големов [flesh golem]** и выпускает их, чтобы наказать барона.
- 4 Доктор Морденхайм хочет, чтобы Элизу нашли и вернули к ней. Используя различные части монстров, она создаёт уникальные тела охотников с блоками статистики **мясных големов [flesh golem]** или других монстров. Она помещает разум персонажей в эти тела, обещая восстановить их, когда они приведут ей Элизу.



# МОРДЕНТ

Домен призраков

**Тёмные Лорды:** Уилфред Годфрой

**Жанр:** истории о призраках

**Отличительные черты:** родовые проклятия, особняки с привидениями, окутанные туманом вересковые пустоши, мстительные духи

**Талисманы Тумана:** сломанное украшение, по-смертная маска, выцветшее любовное письмо, семейный портрет

Смерть в Морденте не означает ни ухода на покой, ни окончания борьбы за брэнность бытия. Смерть здесь предвещает начало загробной жизни с призраками в качестве беспокойного духа. Мёртвые не знают ни отдыха, ни конца, ни покоя — только переход в теневой мир призрачных фантомов, скорбных стонов и лязгающих цепей.

На первый взгляд Мордент — это тихий домен мирных загородных поместий, раскинувшихся на холмистых вересковых пустошах. Помещичья аристократия продолжает притворяться доброжелательными хранителями земель, её трудолюбивых фермеров, рыбаков и рабочих. От самых знатных семей до безродных работников, люди Мордента придерживаются традиций, которые определяют порядок в обществе и место каждого человека в нём. Они делают всё «так, как делалось всегда», потому что проверенный образ жизни обеспечивает стабильность и безопасность в неопределённом мире.

За этим мирным фасадом скрывается беспокойное общество, удерживаемое призрачной хваткой своих предков. Прошлое нельзя забыть или оставить позади, потому что духи, которые бродят по земле, воплощают то самое прошлое. Социальный порядок не может измениться, потому что неуспокоенные мертвецы навязывают устаревшие пути его поддержания.

В Морденте мертвецы, у которых есть незаконченные дела или сильная связь с местом или семьёй, проявляются в виде самых разных призрачных кошмаров. Но не каждый беспокойный дух преследует живых. Одинокие духи бродят по вересковым пустошам, игнорируя живых, или медленно растворяются в Туманах, пока, наконец, не забывают о своей личности. Некоторые несчастные оказываются пойманы ради магических экспериментов извращённых учёных или призваны на службу Тёмного Лорда домена, лорда Уилфреда Годфроя. И тех, кто имеет личную связь с Тёмным Лордом, неизбежно тянет в его поместье на Грифоновом холме, чтобы стать частью его бесконечных мучений.

## ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Те, кто знаком с Мордентом, знают следующее:

- Большинство жителей Мордента живут в самобытных общинах, самой большой из которых является приморский город Мордентшир.
- Владения богатых семей рассеяны по мордентской округе. Большинство жителей живут частной жизнью, придерживаясь расплывчатых рамок того, что является правильным или вежливым.

## МОРДЕНТСКИЕ ПЕРСОНАЖИ

Персонажи из Мордента, как правило, серьёзны и практичны. Большинство населения является людьми. Местные жители имеют разнообразие цвета волос и оттенки кожи от чёрного до розового, часто с красноватым подтоном. Имена вдохновлены кельтской и английской культурой. Когда игроки создают персонажей из Мордента, задайте им следующие вопросы:

**Кем является ваша семья?** Родословная в Морденте имеет значение. Ваша семья владеет землёй? Или ваши родители были фермерами, рыбаками, рабочими на чужой земле или служили в одном из дворянских поместий?

**Каковы ваши семейные секреты?** В Морденте тайный позор, мрачное проклятие или ужасное привидение сопровождают каждую семью. Как много вы знаете о скелетах в шкафу вашей семьи? Какой груз вины или неудачи вы несёте?

**Что вы знаете о сверхъестественном?** Сталкивались ли вы с призраком или духом или слышали из первых уст рассказ о привидениях от кого-то из ваших близких? Как этот опыт повлиял на вас?

- Духи умерших не находят покоя в Морденте. Каждый житель этого царства может поведать историю об ужасающем призраке из личного опыта или опыта знакомого.
- Дом на Грифоновом холме — это самый знаменитый дом с привидениями в Морденте, в котором, как известно, обитает дух лорда Уилфреда Годфроя — злого человека, убившего свою жену и дочь.
- Близость царства духов побуждает местных чудаков исследовать спиритизм и природу души.

## НАСЕЛЕННЫЕ ПУНКТЫ И ПРОЧИЕ МЕСТА

Земли Мордента разделены на поместья, передаваемые по наследству, в сопровождении с незначительными дворянскими титулами. Эти поместья, включая Грифоновый Холм, Вересковый Дом и поместье Весткот, входят в число самых значимых достопримечательностей в домене. Фермеры работающие на чужой земле, отдают часть своего урожая землевладельцам в качестве арендной платы. Небольшой, но относительно обеспеченный средний класс населяет несколько городов и деревень, разбросанных по всему домену, в первую очередь город Мордентшир.

### МОРДЕНТШИР

Маленький городок Мордентшир, расположенный на вершине мелового утеса с видом на тихую гавань, является центром торговли домена — и, таким образом, местом, которое зажиточные аристократические семьи сельской местности стараются посещать как можно реже. С моря постоянно дует холодный ветер, часто перерастающий в завывающие штормы. Когда ветры стихают, их сменяет пелена леденящего до костей тумана, который местные жители называют «дыханием мёртвых».

Предприятия Мордентшира в основном обслуживаются местными, за некоторыми примечательными исключениями. Санаторий Саулбридж предоставляет убежище для больных, а также скрывает у себя ячейку инквизиции Ульмиста (см. «Другие



КАРТА 3.11: Мордент

группы» далее в этой главе). Также здесь есть лавка травника учёного Рудольфа ван Рихтена. Когда ван Рихтен в отъезде, его магазином управляет местная любительница тайн Беатрис Полк или сестры-близнецы Дженнифер и Лори Уэзермэй-Фоксгроув (см. «Путешественники в Туманах» для получения информации о ван Рихтене и Уэзермэй-Фоксгроувах).

### ВЕРЕСКОВЫЙ ДОМ

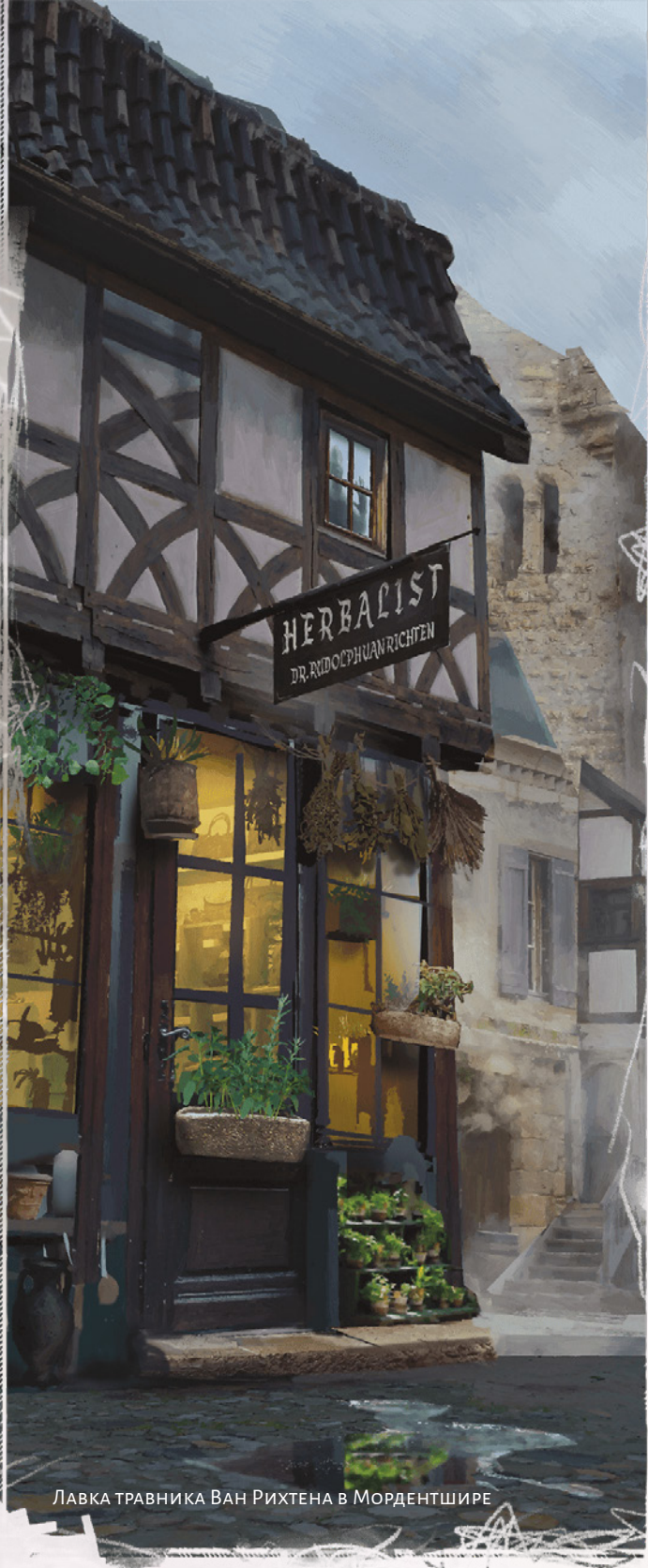
В Мордентшире семья Уэзермэй является уважаемым местным образцом добродетели и здравого смысла — несмотря на прискорбную склонность некоторых членов семьи к приключениям. Глава семьи, Алиса Уэзермэй, занимает пост мэра Мордентшира и управляет домом своей семьи на утёсе, Вересковым Домом. Усадьба знавала хорошие и плохие времена, что отражается как в увитом плющом камне, так и в покосившихся фронтонах. Внутри дома находится музей семейных трофеев и фамильных реликвий, в том числе большой клавесин из розового дерева и инвалидное кресло лорда Байрона Уэзермэй, архитектора дома, который позаботился о том, чтобы дом был полностью доступным с помощью искусных лифтов. На краю территории Верескового Дома находится мавзолей Уэзермэй, место упокоения поколений Уэзермэй; и расположена секретная магическая лаборатория, охраняемая квазитом [quasit] Тинтантулумом.

### АЙДЛТОРП

В тени поместья Панчинел лежат руины небольшой заброшенной деревушки, которая когда-то функционировала как торговый пункт на перекрестке второстепенной важности в западной части Мордента. Последний владелец поместья Панчинел был изобретателем, который создавал уникальных миниатюрных мясных големов из сшитых вместе частей тела — например, пары рук, прикрепленных непосредственно к голове. Он был убит своими созданиями, и поместье оставалось необитаемым в течение многих лет.

### ОЗЁРА СИГИЛ

Если смотреть сверху, три озера в юго-западном Морденте, образуют мистический символ, хотя, насколько можно судить, треугольная форма озёр и их своеобразное расположение совершенно естественны. Недавно в соседней деревне Гластон собрался круг друидов, чтобы спроектировать обряд с использованием озёр для создания магического прохода к местам аналогичной формы в других землях. Судьба друидов неизвестна, но в настоящее время в этом регионе обитает ужасающе разнообразное множество призрачных животных, которые с удовольствием охотятся на живых.



Лавка травника Ван Рихтена в Мордентшире

## Уилфред Годфрой

Лорд Уилфред Годфрой был ничем не примечательным мелким аристократом, унаследовавшим поместье на Грифоновом холме близ Мордентшира много веков назад после убийства своего отца. Будучи злым и жестоким человеком всю свою жизнь, он также убил свою жену Эстеллу и маленькую дочь Пенелопу в припадке ярости. В ту ночь эти двое поднялись как скорбные призраки и стали преследовать его своими воплями и осуждением. Каждую ночь в течение следующего года духи появлялись и мучили его, пока в отчаянии он не покончил с собой в годовщину их убийства.

Но самоубийство лорда Годфроя не стало концом его мучений. Его дух задержался в Грифоновом Холме, а призраки его жены и дочери преследовали его днём и ночью. Более того, дух его убитого отца вскоре присоединился к хору осуждения. Лорд Годфрой захватил искателя приключений и пытался использовать живое тело, чтобы упокоить духов своей семьи, но тот умер, а затем и его призрак начал преследовать Годфроя.

В отчаянии лорд Годфрой стал искать в мире живых помощь другого рода. Он начал преследовать алхимика по имени Растинон, убеждая его продолжить исследования смертных душ. Растинон создал ужасный артефакт, который он назвал Аппаратом, который мог отделять душу от живого тела, перемещать души из одного тела в другое, и иным образом манипулировать субстанциями и энергией духов, как живых, так и нежити. Лорд Годфрой надеялся, что Аппарат отправит всех духов (включая его самого) на заслуженный отдых, но артефакт произвел обратный эффект: его некротамическая энергия окутала область вокруг Мордентшира, убив в ней всё живое. Когда поднялись Туманы, лорд Годфрой стал повелителем страны призраков, населённой духами, смерть которых он вызвал. Теперь все живые души, обитающие в Морденте, обречены преследовать Тёмного Лорда домена долгое время после гибели собственных смертных тел.

## Могущество и власть Годфроя

Лорд Уилфред Годфрой правит своей личной загробной жизнью. Он имеет блок статистики **привидения [ghost]**, и он является одним из самых мощных представителей спектральной нежити домена. Из дома на Грифоновом холме Годфрой заставляет толпы мёртвых служить его воле и искать путь к их истинной, окончательной смерти.

**Повелитель мёртвых.** Через 24 часа дух любого, кто умирает в Морденте, вновь появляется в виде **привидения, спектра [specter]** или другой бестелесной нежити рядом с местом своей смерти. Эти призрачные мертвецы могут быть магическим образом возвращены к нормальной жизни, но те, кто не воскрешён, остаются нежитью, пока их не уничтожат или Туманы не заберут их. Призрачные агенты лорда Годфроя остаются на чеку в поисках полезных душ, которые могут быть зачислены на службу Тёмного Лорду.

**Грифовый холм.** Дом на Грифоновом холме, недалеко от Мордентшира, является поместьем лорда Уилфреда Годфроя. Сотни духов привязаны к дому и прилегающей территории, и все они служат хозяину дома и изо всех сил стараются сохранить его благосклонность. Тех духов, которые восстают, наказывают, либо сталкивая лицом к лицу со сворой призрачных гончих Годфроя, либо затаскивая в самые глубокие закоулки дома, чего боятся даже самые древние духи. Духи, способные вселяться в живых, могут делать это только по приказу лорда Годфроя. Тёмный Лорд редко позволяет мёртвым испытать подобную жизнь, и когда он это разрешает, то только для того, чтобы завладеть тем, кто может исполнять его волю в другом месте домена, или расширить эклектичную структуру, которой является дом на Грифоновом холме.

**Аппарат.** Лорд Годфрой не теряет надежды, что причудливое устройство, называемое Аппаратом, позволит ему избежать мучений и достичь более мирного посмертия. Слуги Годфроя столетиями похищали гениев в области магии, овладевая ими и убеждая их воссоздавать Аппарат снова и снова, часто с непредсказуемыми или катастрофическими результатами. Магическое устройство становилось причиной самых разных необъяснимых телепортаций, слияния живых существ, дублирования душ и странных манипуляций Туманами. Слуги Годфроя постоянно работают над усовершенствованием Аппарата где-нибудь в Морденте.

**Живые и мёртвые.** Лорд Годфрой с нетерпением ждёт новостей о ком-либо, кто способен изгонять духов, узнавать секреты от тех, кто давно умер, или ускользнуть за пределы Туманов. Его самый полезный контакт при изучении новостей и слежении за живыми — Алиса Уэзермэй, мэр Мордентшира. Годфрой манипулирует ею, чтобы та находила информацию и выполняла его поручения, удерживая в заложниках дух её покойного мужа, Дэниела Фоксгроува.

**Закрытие границ.** Когда Годфрой хочет закрыть свой домен, с моря надвигается туман и окутывает землю. Все, что находится на открытом воздухе, становится сильно заслонено туманом (см. Книгу игрока). Персонажи, которые достигают границ домена в этом тумане, подвергаются его воздействию, как подробно описано в «Туманах» в начале этой главы.

## Мучения Годфроя

Лорд Годфрой находится в бездне горя и ярости, терзаемый следующими обстоятельствами:

- Годфроя заботит только его собственное несчастье; страдания других духов в Морденте лишь подпитывают его мучения.
- Исключительно высокомерный, Годфрой не терпит никаких мнений или критики со стороны своих подчиненных и винит в каждой неудаче своих призрачных слуг.
- Семья Годфроя всё ещё обитает в доме на Грифоном холме. Хотя он желает их любви, он избегает этажа дома, где они живут, негодую из-за их законного осуждения.
- Годфрой убежден, что Аппарат — это ключ к прекращению бытия нежитью. Тем не менее, он не может понять даже основные принципы его работы и расстроен каждой задержкой и неисправностью, связанной с устройством.

## Отыгрыш Годфроя

Тончайший налет аристократизма скрывает безграничную ярость лорда Годфроя. Высокомерный, нетерпеливый и быстрый на насмешки, Тёмный Лорд ищет любую возможность выплеснуть вековое разочарование. Он часто использует угрозы, насилие и любые доступные связи, особенно семейные узы, чтобы манипулировать живыми и мёртвыми.

**Черта характера.** «Я не переносу насмешек, неуважения или провокаций, потому отвечаю насилием на любое оскорбление.»

**Идеал.** «Только мои проблемы и моя точка зрения имеют значение.»

## ОСНОВЫ ХОРРОРА

После выхода в 1983 году приключения «Ravenloft» спустя три года вышло продолжение «Ravenloft II: The House on Gryphon Hill». Приключение рассеяло Туманы над доменом Мордент, царстве кошмара за пределами Баровии, и ввело таких персонажей, как лорд Байрон Уэзермэй, гипнотизёр Жермен д'Онэр, трагическая семья Годфроя, ликантроп Тимоти и лич Азалин, — имена которых вы встретите на протяжении всей этой книги. С Домом на Грифоном холме Баровия и Мордент положили начало Равенлофта, который в итоге стал обширным и разнообразным сеттингом, охватывающим десятки доменов Ужаса.

**Привязанность.** «Грифоновый Холм — это дом моих предков. Я глубоко привязан к этому месту, его истории и моей родословной.»

**Слабость.** «Меня окружают идиоты, и мало кто более невыносим, чем живые.»

## Приключения в Морденте

Мордент — это царство классической истории о призраках. По тону и внешнему виду владения напоминают загородные районы в готической литературе: земли, усеянные особняками с привидениями, в которых обитают стаи призрачных гончих и обеспокоенные духами мёртвые колдуны, которые заставляют деревья гнить изнутри.

Любое приключение с историей о призраках (как описано в главе 2) подходит для Мордента. Этот домен особенно хорош для историй, которые имеют дело с длительным влиянием прошлого, гнетущим весом традиций и продолжающимися последствиями проклятий поколений. Беспокойные духи насаждают архаичный и репрессивный социальный порядок, где каждый знает своё место, а те, кто выходит за рамки, наказываются — иногда жестоко.

При планировании приключений в этом домене обратите внимание на сюжеты в таблице «Приключения в Морденте».

## Приключения в Морденте

### к8 Приключение

- 1 Алхимик находит способ «сжигать» духов в качестве топлива для магического огня. Несколько духов обращаются за помощью к группе с просьбой предотвратить их вторую смерть.
- 2 Дворянин [noble] просит помощи, потому что предок-нежить пытается предотвратить брак этого дворянина с «неподходящим» партнером.
- 3 Духи двух влюбленных, семи которых помешали их союзу, начинают мстить живым.
- 4 Пара соперничающих исчадий, Атос и Диш, вырываются из статуэток из коллекции Верескового дома. Члены семьи Уэзермэй призывают на помощь.
- 5 Жители деревни Кроуфорд распространяют слухи о гигантском вороне [raven]. Шериф Перкинс нанимает персонажей, чтобы выследить существо, которое оказывается вервороном [wereraven] (см. главу 5), защищающим общество от большей угрозы.
- 6 Проклятие поражает поместье Уэзкот на протяжении ста лет. Окружающее болото вторгается в дом, и воюющие болотные псы всё ближе подбираются к осажденному хозяину поместья.

## к8 Приключение

- 7 Баронет небольшого поместья вынужден с каждым днем совершать всё более отвратительные преступления или сталкиваться с невыразимыми мучениями от рук призраков своих предков, которые страдали от того же проклятия.
- 8 Кто-то перестроил печально известный Аппарат и использует его для перемещения порочных душ в тела кротких граждан Мордентшира.

## ПРИЗРАКИ МОРДЕНТА

Создание приключения вокруг призраков похоже на создание любого другого приключения. Раздел «Истории о призраках» главы 2 служит хорошей отправной точкой для детализации элементов истории о призраках. Этот материал дополняет тот раздел советами, касающимися создания приключения, напоминающего классическую историю о призраках, сосредоточив внимание на трёх ключевых элементах таких рассказов: истории, трагедии и романтике. На протяжении всего этого раздела рассматривайте слово «призрак» как синоним любого вида духа или бестелесной нежити.

### История

Поскольку элементы смертной жизни будущего призрака определяют и предвещают его смерть и бытие нежитью, общий аспект приключения с участием призрака включает в себя сбор фактов о жизни призрака, чтобы выяснить, как упокоить дух. Это придаёт любой истории о призраках оттенок детектива. Щедро подбрасывайте подсказки к прошлому призрака на протяжении всего приключения, предполагая, что игроки пропустят несколько из них. Вы можете использовать таблицу «История призрака», чтобы определить, как давно призрак стал нежитью.

### История ПРИЗРАКА

#### к6 История призрака

- 1 Призрак умел совсем недавно, потому он, возможно, ещё не до конца осознал, что мёртв.
- 2 Призрак умер достаточно недавно, чтобы люди, знавшие его при жизни, всё ещё были где-то рядом.
- 3 Призрак умер много лет назад, и немногие люди, которые знали его при жизни, всё ещё живы.
- 4 Призрак умер поколение назад; люди помнят слухи или истории, связанные с этой личностью при жизни.
- 5 Призрак умер несколько поколений назад, и только местный фольклор или истории хранят память о его жизни.
- 6 Призрак умер очень давно, и никто ничего не знает о его жизни.

### ТРАГЕДИЯ

Призраки воплощают боль и горе, связанные со смертью. Чтобы создать удачное приключение с участием призраков, представьте либо призрака, либо тех, кого он преследует, как трагических

жертв тяжких обстоятельств. Таблица «Элементы трагедии» предлагает обстоятельства, с помощью которых можно придать элемент трагедии как призраку, так и его жертве.

## ЭЛЕМЕНТЫ ТРАГЕДИИ

#### к10 Элемент трагедии

- 1 Призрак страдает от разбитого сердца.
- 2 Призрак вмешивается в романтическую сторону жизни своей жертвы.
- 3 Призрак был ложно обвинён и осуждён за преступление.
- 4 Призрак вынуждает невиновного человека казаться виновным в преступлениях призрака.
- 5 При жизни призрака его семья отреклась от него и лишила наследства.
- 6 Призрак отказывается признавать каких-либо живых наследников членами своей семьи и пытается помешать этим наследникам унаследовать то, что по праву принадлежит им.
- 7 Общество незаслуженно избегало призрака в жизни.
- 8 Связь с призраком приводит к тому, что общество избегает его живую жертву.
- 9 Попытки призрака при жизни творить добро привели к проклятию карги, исчадия или могущественного духа.
- 10 Призрак срывает усилия своей жертвы творить добро.

## РОМАНТИКА

Вопросы любви и романтики тесно связаны с трагическими элементами истории о призраках или могут являться дополнением, чтобы вызвать сочувствие к призракам. Таблица «Романтические элементы» предлагает подобные обстоятельства.

## РОМАНТИЧЕСКИЕ ЭЛЕМЕНТЫ

#### к8 Романтический элемент

- 1 Призрак надеется воссоединиться с другим призраком — духом того, кого он любил при жизни.
- 2 Призрак преследует кого-то, кого он любил при жизни, и кто всё ещё испытывает ответные чувства.
- 3 Призрак обитает в месте, которое он любил при жизни, возможно, свой дом или памятник тому, кого он потерял.
- 4 Призрак преследует того, кого он любил при жизни, но тот пытается двигаться дальше.
- 5 Призрак преследует кого-то, кто похож на личность, любимую призраком при жизни (возможно, её потомка).
- 6 Личность, которая любила призрака при жизни, отказывается позволить духу уйти.
- 7 Призрак был убит кем-то, кого он любил при жизни.
- 8 Призрак жаждет мести для того, кто отверг его при жизни.



Все, кто умирает в Морденте, становятся пленниками воли Лорда Уилфреда Годфроя

### СБОР КУСОЧКОВ ПАЗЛА

Как только вы подумаете о роли истории, трагедии и романтики, у вас, возможно, уже будет чёткое представление о том, как вы будете развивать своё приключение с призраками. Если вам нужно вдохновение, чтобы собрать всё воедино, подумайте над следующими вопросами.

**Кто злодей?** Приключение D&D часто вращается вокруг деятельности злодея, но злодей в истории с призраками может быть, а может и не быть самим призраком. Если вы создали трагического призрака, который глубоко влюблён в личность, которую преследует, то злодеем может быть кто-то совершенно другой. Возможно, это некто одержимый любовью к преследуемому, и прилагающий все усилия, чтобы держать призрака подальше.

**Каково начало этой истории?** Хотя прошлое призрака определяет развитие истории, само приключение не начнётся до тех пор, пока группа искателей приключений не будет вовлечена и впутана в посмертие призрака. В начале приключения сообщите игрокам о жутком происшествии и дайте им повод подумать над ним. Группа может столкнуться с призраком сразу же, но, даже если он будет уничтожен, призрак будет возвращаться до тех пор, пока его проблема не будет разрешена.

**Какие ресурсы доступны персонажам?** Основная часть приключения с призраками включает в себя изучение призраков и их заикленностей, в то время как сверхъестественные проявления продолжают расти. Персонажи могут опрашивать местных жителей; читать письма, дневники или исторические записи; или исследовать предметы, найденные в месте, где обитают призраки, чтобы собрать воедино информацию, необходимую для упокоения призрака.

**Чем это кончится?** В Морденте души умерших естественным образом не уходят на покой, но персонажи могут помешать неупокоенным мертвецам продолжать вмешиваться в дела живых. Это часто включает в себя завершение всех дел, которые призрак оставил незаконченными, разрешение привязанности призрака к чему-то или кому-то в мире живых, или поиск способа уничтожить призрака, чтобы он не мог вернуться, что обычно требует использования его привязанности к людям или месту.

# РИШМЮЛО

*Домен болезни, карантин и веркрыс*

**Тёмные Лорды:** Жаклин Ренье

**Жанр:** катастрофа и готический хоррор

**Отличительные черты:** инфекция, разрушающаяся инфраструктура, военное положение, крысы и паразиты, веркрысы

**Талисманы Тумана:** чумная маска, крысиный хвост, лечебное змеиное масло

Подобно маятнику, Ришмюло постоянно колеблется между надеждой и отчаянием. Иногда солнце встает над Понт-а-Мюзо, как будто это обычный, а не избилующий пустыни и заброшенными строениями город. В эти дни люди свободно проходят через открытые врата, и молчаливые, закованные в тяжелые доспехи стражи Каск Сиансё следят за спокойными рынками и улочками. Но день, неделю или месяц спустя в толпе раздаётся первое предательское покашливание. Когда люди покидают улицы и запирают свои двери, сотни крыс выползают из канализации. Вскоре после этого врата захлопываются. Врачи не приходят, и никакой информации не поступает; население остаётся умирать.

Грызучая чума преследует Ришмюло, возникая без предупреждения. Она появляется с крысами, но не исчезает вместе с ними. В течение нескольких недель или месяцев жизнь превращается в бесконечное ожидание, когда люди выглядывают из-за решётчатых окон и задаются вопросом, как долго продлится чума на этот раз. Разочарование и страх неизбежно порождают суеверия и насилие.

В конце концов ворота открываются, сигнализируя, что город снова в безопасности. Откуда Каск Сиансё это узнают, остается загадкой, но их суждения всегда оказываются верными. Таким образом, цикл идет от краха к облегчению и обратно, а фактическая правительница мадемуазель Жаклин Ренье всегда выше всего этого. Она неустанно работает над тем, чтобы вернуть своё царство с грани полного разрушения.

## ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Те, кто знаком с Ришмюло, знают следующие факты:

- Грызучая чума, или просто «Грызучка», — это смертельная, рецидивирующая болезнь, которая поражает Ришмюло.
- Королевская семья Ришмюло умерла от чумы. Мадемуазель Жаклин Ренье, самая престижная аристократка страны, правит в качестве временного наместника.
- Когда чума разрастается до масштабов эпидемии, полиция штата, Каск Сиансё, вводит военное положение и объявляет карантин в целых городах.
- Правительство не организует ни питания, ни медицинской помощи для находящихся на карантине общин, предоставляя жителям бороться в меру своих возможностей.
- Города Ришмюло имеют необъяснимо большое количество зданий, большее, чем когда-либо требовалось населению.
- Крысиные стаи рыщут по улицам города, как стаи собак.

## Персонажи из Ришмюло

Жители Ришмюло знают, как неожиданно может прийти смерть. Домен населен преимущественно людьми и полуросликами с тёмными волосами и различными насыщенными оттенками кожи. Многие из жителей имеют шрамы от детских болезней или медицинских процедур. Когда игроки создают персонажей из Ришмюло, задайте им следующие вопросы.

**Как вы выживаете при вспышках Грызучей чумы?** Грызучая чума регулярно возникает в Ришмюло. Как вы остаётесь в безопасности, когда приходит чума и города сталкиваются с карантином? У вас есть запас продовольствия и других припасов на случай неизбежной изоляции? Вы грабите своих соседей или полагаетесь на их доброту?

**Вы выжили после болезни Грызучей чумой?** Кто-нибудь ухаживал за вами, пока вы болели? Вы подверглись замечательному лечению? Какие шрамы или болезненные воспоминания остались у вас от этого опыта?

**Как Грызучая чума изменила вашу судьбу?** Потеряли ли вы возможность образования, путешествий или получения профессии? Были ли вы дворянином, который потерял всё, что у него было? Вы были изгнаны из общества, когда заболели?

## НАСЕЛЕННЫЕ ПУНКТЫ И ПРОЧИЕ МЕСТА

Большая часть населения Ришмюло разделена между тремя городами — Мортиныи, Понт-а-Мюзо и Сэн Ронж, хотя деревни и обособленные фермы часто встречаются в болотистой местности.

### ПОНТ-А-МЮЗО

Столица Ришмюло, Понт-а-Мюзо, расположена на берегу реки Мюзард, её здания возвышаются как над берегами, так и над островами и мостами между ними. Обширное пространство города легко могло бы вместить двадцать тысяч душ, но, хотя это самый густонаселенный город Ришмюло, здесь живет менее половины от этого числа. Тем не менее, непринужденная изысканность Понт-а-Мюзо намекает на космополитическое прошлое. Действительно, разросшаяся чуждая архитектура порождает одну из самых распространенных народных сказок Ришмюло — о том, что люди, живущие здесь сейчас, не являются первыми жителями земли.

Жители Понт-а-Мюзо делят свой город с крысами. Эти паразиты вездесущи, и посетители быстро привыкают к резким движениям на периферии их зрения. Некоторые говорят, что они шпионы Жаклин Ренье. Этот слух похож на правду, так как многие, кто распространяет его, исчезают в ночи и никогда больше не появляются.

**Шато Делануи.** На острове в центре Мюзарда находится шато Делануи, фамильное поместье Ренье. Отсюда Жаклин Ренье правит Ришмюло. Она принимает аудиенции в своих гостиных и публичных залах суда, но её частная резиденция неприкосновенна, и немногие, кроме её семьи, когда-либо посещали её.

Никто не знает, кроме семьи Ренье и их самых верных союзников, что шато Делануи возвышается над загадочным Перевернутым Двором, подземным дворцом, который соединён с обширной канализационной системой в Понт-а-Мюзо и за его пределами. Это центр политической жизни Ришмюло, тайное убежище его семей-веркрыс и истинная столица домена.







Жаклин Ренье

ладельцев. Но семья Ренье сдалась на милость времени. Её дед с годами становился немощным и всё менее способным заботиться об интересах семьи, а остальные — даже её сестра-близнец Луиза — казалось, не замечали угрозы. Жаклин выпало исправлять их ошибки.

Поиски единомышленников заняли у Ренье годы, но в конце концов она узнала о таинственном Совете Истинной Крови, тайном обществе старейших и самых уважаемых семей Ришмюло. Принюхавшись в жертву своё состояние, Ренье настойчиво добилась членства. Наконец её пригласили присоединиться к членам общества в их месте встречи,

скрытом среди канализационных труб Понт-а-Мюзо. Но когда Ренье прибыла, она обнаружила толпу грязных простолюдинов, а не драматических криминальных гениев, которых она ожидала увидеть. Когда она прокляла их и попыталась отправиться за стражниками, члены совета явили свою истинную сущность веркрыс [wererat]. В ту ночь она была принята в их ряды.

Ренье быстро смирилась со своей новой жизнью в качестве веркрысы и своим статусом члена первой жительницы Ришмюло. Её неприязнь к простолюдином обратилась вместо этого неприязнью к тем, кто не является веркрысой. Первым делом она поделилась даром ликантропии со своей семьёй. Только её близнец, Луиза, сопротивлялась, за что Жаклин её изуродовала и изгнала.

Затем она склонила своих союзников-веркрыс к своей порочной погоне за властью, объединив орды паразитов страны. В канализации Понт-а-Мюзо веркрысы сотворили заразную инфекцию, инкубированную в грязи буржуазии. Болезнь не была неизвестна в Ришмюло, но вирулентность этой новой Грызучей чумы вызвала панику у населения. Болезнь убивала без разбора. Она уничтожила королевскую династию страны и всех, кто имел власть, а затем быстро проредила заболевшее дворянство. Только Ренье оказались неуязвимыми перед лицом болезни, и в конце концов Жаклин стала самым высокородной дворянкой в стране и фактическим народным лидером.

Люди умоляли Ренье о помощи. Ренье испытывала отвращение к простолюдином, считая их недостойными только из-за обстоятельств их рождения и нехватки монет в карманах, и позволила им умереть. Когда последняя человеческая душа скончалась в Понт-а-Мюзо, поднялись Туманы, увлекая Ришмюло в домены Ужаса.

### МОГУЩЕСТВО И ВЛАСТЬ ЖАКЛИН

Жаклин Ренье имеет блок статистики **веркрысы [wererat]**, но она принимает свой гибридный или крысиный облик только тогда, когда вынуждена защищаться или когда она в ярости. Она редко бывает без охраны, будь то члены Каск Силенсё, телохранители-веркрысы или скрывающиеся стаи крыс.

**Каск Силенсё.** Молчаливая полиция Тёмного Лорда охраняет шато Делануи и вводит карантин по всему Ришмюло. Эта армия кажется солдатами, но на самом деле это **оживлённые доспехи [animated armor]**, наполненные крысами, которые бездумно и безжалостно исполняют волю Жаклин Ренье. Если стражник побеждён, броня разрушается, выпускающая **рой крыс [swarm of rats]**.

**Сезоны чумы.** В Перевернутом Дворе под шато Делануи находятся скрытые канализационные лаборатории, где веркрысы-алхимики непрерывно работают над всё более вирулентными штаммами Грызучей чумы и более страшных болезней. Затем они заражают крыс, чтобы распространить болезнь по всему домену. Поскольку каждый штамм слегка отличается от предыдущего, существа могут снова и снова становиться жертвами Грызучей чумы.

**Королева крыс.** Жаклин Ренье может понять и магически управлять любой крысой на расстоянии 120 футов от себя и при помощи ограниченной телепатии. Все крысы в Ришмюло особенно умны и охотно подчиняются воле Ренье. Как правило, это

включает в себя шпионаж для неё: подслушивание разговоров, слежку за отдельными лицами и отчётность.

**Закрытие границ.** Когда Жаклин Ренье хочет закрыть границы своих владений, Туманы поднимаются на краю земель, как подробно описано в разделе «Туманы» в начале этой главы. Кроме того, Туманы наполнены **роями крыс**; их бесконечные волны атакуют любых существ, которые входят в Туманы.

## Мучения Жаклин

Как Тёмный Лорд и фактически управляющая Ришмюло, Жаклин Ренье стоит на вершине общества. Однако, когда Ришмюло был захвачен Туманами, основу его населения снова составили простолюдины. Вместо того, чтобы править землёй, в которой правят её соратники-веркрысы, Ренье теперь вынуждена страдать:

- Ренье не любит править, но чувствует себя обязанной соблюдать приличия, чтобы сохранить свою власть. Её решения опрометчивы и эгоистичны.
- Схемы Ренье загубили большинство тонких аспектов общества Ришмюло. Она без конца жаждет декаданса, который когда-то считала само собой разумеющимся.
- Люди поговаривают о создании нового правительства, когда угроза чумы минует. Ренье и её союзники-веркрысы вынуждены постоянно создавать новые штаммы чумы, чтобы сохранить власть.

## Отыгрыш Жаклин

Жаклин Ренье считает себя непогрешимой. Правильное правление Ренье приносит пользу всем, и она, очевидно, величайшая из Ренье. В глубине души она знает, что её уверенность — плод неконтролируемых привилегий и тщеславия. Эти вспышки озарения расстраивают её, заставляя издавать жестокие указы и устраивать публичные демонстрации своего превосходства, например наказания целых городов и драматические казни.

**Черта характера.** «Простолюдины думают, что за ними будущее. Я покажу им, как сильно я им нужна.»

**Идеал.** «Нет ничего важнее, чем сохранение власти.»

**Привязанность.** «Те, кто проявляет послушание, — мои истинные подданные. У всех остальных есть шанс доказать свою преданность. Разве это не милосердие?»

**Слабость.** «Я позволю всему гнить на улице, прежде чем откажусь от того, что мне дано.»

## Приключения в Ришмюло

Искатели приключений, возможно, привыкли побеждать врагов с помощью меча и магии, но оружие бессильно против чумы, охватившей всю страну. Персонажи могут даже справиться с болезнью, когда она поражает одного или двух членов партии, но их магические ресурсы быстро расходуются перед лицом безжалостной заразы, которая неумолимо распространяется. В разделе «Цикл чумы» указано, как использовать развивающуюся болезнь в качестве фона для ваших приключений,

а таблица «Приключения в Ришмюло» предлагает другие сюжеты, которые могут развернуться в этом домене.

## Приключения в Ришмюло

### кб История призрака

- 1 По приказу Жаклин Ренье **рои крыс** по ночам проскальзывают в дома и убивают местных кошечек. Обезумевшие владельцы домашних животных умоляют персонажей о помощи.
- 2 Отчаявшийся разбойник просит помощи персонажей, поскольку остальная часть его группы оказывается в ловушке в заброшенном поместье Фьёкс из-за неисправной системы безопасности.
- 3 Группа студентов замысливает революцию против Жаклин Ренье в долине под названием «Эхо убийцы». Они убеждены, что один из них предатель, но не понимают, что среди них есть **веркрыса**.
- 4 Констебль просит персонажей помочь в раскрытии убийств, где жертвы были обескровлены. Убийца — **стригой [strigoj]** (см. главу 5), который обитает в затонувшей часовне в болоте, известном как Сады.
- 5 Доктор Тематор из Мортины верит, что она может создать лекарство от Грызучей чумы, и нанимает персонажей, чтобы найти тех, кто никогда не болел этой болезнью. Вскоре поползли слухи, что доктор и персонажи на самом деле распространяют заразу.
- 6 Луиза Ренье просит помощи у персонажей, чтобы те помогли ей проникнуть на бал, который Жаклин устраивает в шато Делануи. Она стремится привести Жаклин в ярость, чтобы та раскрыла перед гостями свою природу **веркрысы**.

## Грызучая чума

Грызучая чума, также известная как «Грызучка», известна в каждом уголке Ришмюло.

**Распространение.** Грызучка передаётся когда существо укушено **крысой, гигантской крысой, роём крыс** или **веркрысой**, которая переносит болезнь, или при физическом контакте с заражённым существом.

**Заражение.** Существа, контактировавшие с этой болезнью, должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10 или станут заражены. Сл этого спасброска может увеличиваться в зависимости от тяжести распространения чумы (см. «Цикл чумы» ниже).

**Симптомы.** Требуется 1к2 дня, чтобы у заражённого существа проявились симптомы Грызучей чумы. Зараженное существо получает 1 степень истощения, восстанавливает только половину обычного количества хитов, потратив кости хитов, и не восстанавливает хитов после завершения продолжительного отдыха.

Симптомы чумы включают в себя воспаление лимфоузлов, усталость, пятнистую сыпь, потливость и дрожь, особенно дрожь лица. Местные жители сравнивают эти подергивания с обнюхиванием крыс. Страдальцам часто кладут в рот кусочки кожи, чтобы они не клацали зубами, хотя они эти кусочки неизбежно прогрызают.

**Восстановление.** В конце каждого продолжительного отдыха зараженное существо должно совершить спасбросок Телосложения Сл 10. При провале существо получает 1 степень истощения. При успехе степень истощения существа уменьшается на 1. Если успешный спасбросок снижает степень истощения заражённого существа до 0, существо выздоравливает.

**Иммунитет.** Все формы крыс и веркрыс невосприимчивы к Грызучей чуме.

## ЦИКЛ ЧУМЫ

Грызучая чума — постоянная угроза в Ришмюло. В любой момент времени каждое сообщество в домене находится в одной из четырёх стадий чумы. Каждый раз, когда персонажи оказываются в сообществе, определите, какую стадию переживает это сообщество и отличается ли она от предыдущей.

### СТАДИИ ПРОГРЕССА

Прогресс чумы начинается на первой стадии, переходит на четвёртую стадию, а затем либо возвращается на первую стадию, либо заканчивается, если все члены сообщества мертвы. Каждая стадия может длиться несколько дней или недель, в зависимости от вашего приключения.

В качестве альтернативы, если вы хотите, чтобы чума бушевала более непредсказуемо, совершайте бросок к20 каждый день. Если вы результат броска 2 или ниже, стадия уменьшается на единицу. Если вы результат броска 17 или выше, стадия увеличивается на единицу. Если персонажи проводят не менее 1 часа в течение дня, работая над лечени-

ем больных, стадия уменьшается на единицу, если результат броска 4 или ниже.

Пусть цикл чумы продолжается так долго, как того требуют ваши приключения, усиливаясь или ослабевая, когда это будет наиболее драматично. Чума никогда не убьёт всех в Ришмюло; всегда найдутся чудесные лекарства или причины, по которым Жаклин Ренье выведет свои заражённые крысиные стаи. Города быстро заселяются, и новые жители незаметно появляются из Туманов. Это гарантирует, что после периода относительного мира следующая волна чумы будет такой же разрушительной, как и предыдущая.

### ПЕРВАЯ СТАДИЯ: УГРОЗА

В самом спокойном состоянии чума не проявляется у населения. Чума проявляется так, как описано в разделе «Грызучая чума», и вряд ли распространится, если только не произойдёт приток крыс Тёмного Лорда.

### ВТОРАЯ СТАДИЯ: ВСПЫШКА

На улицах слышен кашель. Взгляды украдкой блуждают между незнакомцами, и Каск Силансьё появляются всё в большем количестве. На этой стадии, когда персонаж выходит на улицу, совершите бросок или выберите столкновение из таблицы «Столкновения на второй стадии». Если персонаж подвергается воздействию Грызучей чумы, он должен преуспеть в спасброске Телосложения, чтобы не заразиться, со Сл, указанной в таблице для этого столкновения.

НОШЕНИЕ МАСКИ СДЕРЖИВАЕТ ЧУМУ, НО НЕ ВЕРКРЫС



## Приключения в Ришмюло

### к6 Столкновение

- 1 Персонаж избегает прямого контакта с любым, кто может быть заражён.
- 2 Сколько людей столкнётся с персонажами, когда они протискиваются через толпу? Персонаж должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе станет заражён Грызучей чумой.
- 3 Ближайший гуманоид поворачивается и кашляет прямо на персонажа, который должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14, иначе станет заражён Грызучей чумой.
- 4 По ноге персонажа пробегает крыса. Если персонаж не носит металлический доспех, она царапает его, и он должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе станет заражён Грызучей чумой.
- 5 Рыдающий ребёнок потерял в толпе своих родителей. Персонаж, который физически взаимодействует с ребёнком, должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14, иначе станет заражён Грызучей чумой.
- 6 Карманник пытается залезть в сумку персонажа. Если персонаж пытается физически остановить преступника, то должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе станет заражён Грызучей чумой.

## ТРЕТЬЯ СТАДИЯ: БОЛЕЗНЬ

Все предприятия закрываются, а ворота в окружённые стенами общины запечатаны. Каск Силансьё провожают всех, кто находится на улицах, обратно в свои дома. Те, у кого нет крова, собираются в переулках, где крысы становятся смелыми. На этой стадии, когда персонаж выходит на улицу, совершите бросок или выберите столкновение из таблицы «Столкновения на третьей стадии». Если персонаж подвергается воздействию Грызучей чумы, он должен преуспеть в спасброске Телосложения, чтобы не заразиться, со Сл, указанной в таблице для этого столкновения.

### Столкновения на третьей стадии

#### к6 Столкновение

- 1 На пути персонажей лежит мёртвое тело. Каждый, кто прикасается к телу, должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе станет заражён Грызучей чумой.
- 2 Страдающий рвотой **обыватель [commoner]** пытается схватить персонажа, умоляя о любой помощи. Тот, к кому обыватель прикоснется, должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 16, иначе станет заражён Грызучей Чумой.
- 3 Три Каск Силансьё (**оживлённых доспеха**) жестом приказывают персонажам немедленно войти в помещение. Они проявляют враждебность, если персонажи сопротивляются.
- 4 Несколько паршивых гигантских крыс нападают. Каждый, кого укусила гигантская крыса, должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14, иначе станет заражён Грызучей чумой.

#### к6 Столкновение

- 5 Рой крыс преследует персонажей, когда они путешествуют. При прямом столкновении рой атакует. Любой, кого укусили крысы, должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14, иначе станет заражён Грызучей чумой.
- 6 Молодая, состоятельная пара открыто прогуливается, не обращая внимания на карантин. Эти веркрысы не раскрывают свою истинную природу без крайней необходимости, да и то только для того, чтобы смешаться с роями крыс.

## ЧЕТВЕРТАЯ СТАДИЯ: МОР

Мёртвые лежат на улицах. Соседи избегают друг друга. Все слышат звуки грызения в темноте, но никто не ищет источник. На этой стадии, когда персонаж выходит на улицу, совершите бросок или выберите столкновение из таблицы «Столкновения на четвёртой стадии». Если персонаж подвергается воздействию Грызучей чумы, он должен преуспеть в спасброске Телосложения, чтобы не заразиться, со Сл, указанной в таблице для этого столкновения.

### Столкновения на четвёртой стадии

#### к6 Столкновение

- 1 Отчаянная группа **обывателей** пытается прорваться через запечатанные ворота, чтобы избежать карантина. Любой, кто пытается помочь или противостоять им, должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 16 или станет заражён Грызучей чумой.
- 2 Трое воров нападают на того, кто зовет на помощь. Если персонажи вмешиваются, все четверо воров оказываются **веркрысами** и нападают.
- 3 Отряд Каск Силансьё (**оживлённые доспехи**) марширует по улице. Если Каск Силансьё замечают персонажей, они пытаются загнать их в дом, все жители которого мертвы.
- 4 Персонажи замечают несколько крыс в переулке, которые разыгрывают драматическую сценку в зале суда с помощью мусора. Если персонажи прерывают или критикуют игру крыс, крысы объединяются в **рой крыс** и нападают.
- 5 Персонажи замечают **гигантскую крысу**, готовую бросить алхимический огонь в населённый дом. Если они вмешаются, крыса убежит. Независимо от того, сбежит она или нет, жильё персонажей вскоре станет целью поджога.
- 6 Праздник проходит в доме по соседству. Шесть **веркрыс** открыто резвятся в гибридной форме, танцуют и куя с трупами бывших владельцев дома.

# ТЕПЕСТ

*Царство жестоких тайн природы*

**Тёмные Лорды:** Мать Лоринда

**Жанр:** фольклорный хоррор

**Отличительные черты:** сделки с феями, поклонение природе, сельские праздники, тайные жертвоприношения

**Талисманы Тумана:** окровавленное сельскохозяйственное орудие, засохшая корона из белых камелий, соломенная кукла

В Тепесте всё хорошо. Поля сияют золотыми оттенками обильного урожая, а рогатые деревенские дети радостно декламируют куплеты песен. Но те, кто задерживается среди пастбищ и красочных домов этой земли, не могут избавиться от ощущения, что за ними наблюдают, или от впечатления, что идиллические поля имеют отчетливый мрачный оттенок. Местные жители не воспринимают всерьёз такие тревоги, считая их следствием уловок коварных фей, но их улыбки не могут скрыть отчаяние в их глазах.

Жестокость в Тепесте имеет приветливое лицо — истина, воплощённая древней каргой Лориндой, которая предала свой шабаш в погоне за любимой дочерью. Приняв облик богини, называемой Матерью, Лоринда усыновила всю деревню Виктал и защищала её жителей от капризов природы, чтобы они могли прокормить её проклятое детище. Тем временем, задерживаясь в лесах и прячась под землей, обиженные феи наблюдают и строят козни, предлагая жестокие сделки тем, кто бродит вне поля зрения Матери.

Люди Виктала, единственного оставшегося поселения Тепеста, делают то, что должны, чтобы выжить, пытаясь уменьшить свой страх перед дикими лесами и свою причастность к циклу убийств с помощью религий и традиций. Незнакомцы являются для них символами надежды — обещанием жизни, свободной от тирании, либо же потенциальными жертвами для следующего необходимого массового убийства.

## ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Те, кто знаком с Тепестом, знают следующее:

- Виктал — единственное примечательное поселение в Тепесте. Идиллические жители деревни преданно следуют оптимистической, натуралистической вере в бога, известного как Мать. По их общему мнению, никто из родившихся здесь никогда не захочет уехать.
- Частые фестивали в Виктале включают в себя в том числе праздник плодородия под названием Десятина, который проходит раз в сезон.
- Самые ревностные из верующих Виктала — Опекуны Матери. Эти последователи жертвуют свой левый глаз Матери в доказательство своей веры.
- Пещеры усеивают землю, соединяясь с более глубокими пещерами, где обитают опасные феи. Люди Виктала боятся фей и обвиняют их во всех несчастных случаях и болезнях.
- В Тепесте рождается мало детей. Полные решимости потенциальные родители должны заключить сделку с Матерью или феями, чтобы им принесли ребёнка.

## ТЕПЕСТАНСКИЕ ПЕРСОНАЖИ

Персонажи из Тепеста происходят из сельской местности, из беженцев из деревни Виктал. Большая часть населения — люди и ведьмовская кровь (см. главу 1) самой разной внешности, но и другие народы, связанные с феями, также могут быть родом из домена. Когда игроки создают персонажей из Тепеста, задайте им следующие вопросы.

**Что вам нравится в Тепесте?** Мирная жизнь или богатство природы? Ваша семья или красочные фестивали? Не стесняйтесь придумывать обычаи и сельские праздники, которые имеют для вас значение.

**Как вы относитесь к Матери?** Преданно ли вы поклоняетесь божеству? Вы пожертвовали ей глаз, чтобы стать одним из Опекунов Матери? Вы ведьмовская кровь, которую она создала? Или вы следуете обычаям своей деревни из-за веры или страха?

**Кого вы потеряли из-за Десятины?** Мать или отца? Брата или сестру? Друга или партнёра? Вы понимаете необходимость потери или хотите отомстить?

## НАСЕЛЕННЫЕ ПУНКТЫ И ПРОЧИЕ МЕСТА

Лесистая долина Тепест простирается между хребтами скалистых гор, покрытых драматическими скалами и таинственными долинами. Каменистая почва и непредсказуемая погода делают большую часть региона непригодной для сельского хозяйства, а смертоносные хищники, кровожадные гоблины и хитрые феи наводняют дикие земли. Несмотря на это, земля вокруг общины Виктал является убежищем мира и щедрости. Большинство людей домена живут здесь, хотя рассеянные по домену фермеры и отшельники испытывают свою удачу в дикой местности.

### ВИКТАЛ

Рассказы о днях, предшествовавших появлению Матери, утверждают, что семьи Виктала едва собирали достаточно урожая с земель, чтобы выжить, и часто теряли скот и детей из-за злых фей. Сегодня Мать обеспечивает мир в Виктале. Плетёные пугала охраняют плодородные поля, а дружелюбные люди занимаются своими делами с идиллической простотой. Семьи в общине делят свой урожай и ресурсы поровну. Весёлые жители деревни приветствуют посетителей, проявляя живой интерес к их историям и бесплатно предоставляя им комнаты в деревенской гостинице «Отдых рыбака». Посетители могут оставаться столько, сколько пожелают, особенно при приближении одного из сезонных фестивалей Десятины.

### ГУРГИЛ

Те, кто отважится отправиться лунной ночью в дебри, могут увидеть массивную фигуру, бесшумно, неуклюже бредущую по лесам Тепеста. Гургил, сооружение из шипов, лозы и костей великанов, выглядит как бесформенное, похожее на башню гнездо, балансирующее на трёх скелетообразных драконовых ногах. Лоринда и её дочь Лаоирс живут в этой передвижной крепости, в которой находятся кухня-лаборатория Лоринды, детская комната Лаоирс и Старый Котёл — закупоренный горшок, в котором томится сёстры шабаша Лоринды. Гургил бродит по Тепесту как вздумается Лоринде и может



КАРТА 3.13: ТЕПЕСТА

появиться где угодно. Жители Виктала знают, что Гургил каким-то образом служит их богине, но увидеть его считается плохой приметой.

### КЕЛЛИ

Ворота в обнесённую стеной деревню Келли распахнуты настежь, и её полуразрушенные дома стоят пустыми. Сначала Лоринда попыталась распространить здесь свой культ, но что-то пошло не так. Теперь одно из заброшенных творений ведьмы бродит по заброшенной деревне, и ни Мать, ни её последователи не осмеливаются приблизиться к этому месту.

### ЗАТЕРЯННЫЙ ДВОР

Эта безмятежная долина лежит в тени горы Арак. Днём её леса кишат упитанными, счастливыми животными. Ночью земля превращается в грязь и терновник, из которых поднимаются трансформированные жертвы смертельной магии. На берегу озера Леноры манит к себе убежище от страшной ночи — прочные стены и тёплый очаг Ничьей таверны. Феи и их слуги избегают таверны и её скелетообразной хозяйки, Брионны, любой ценой.

### ГОРА АРАК

Мили туннелей проходят под лесами и долинами Тепеста, и все они в конечном итоге приводят к обширным скрытым пещерам под крутыми

вершинами горы Арак. Феи создают свои дома в царстве светящихся кристаллов и заполненных туманом трещин. Десятки различных видов живут здесь, под властью благой Королевы Маэв и неблагого Принца Лохта. Сиблинги управляют своим скрытым царством вместе, несмотря на натянутые отношения.

Жители Арака обижены на людей с поверхности за древние обиды и считают их опасными. Они избегают жителей Виктала, но охотно разыгрывают злые шутки с теми, кто отважился отправиться в дикую местность. Феи могли бы с легкостью сокрушить обитателей поверхности, но Маэв и Лохт держат их на расстоянии, чтобы избежать гнева карги Лоринды. Монархи фей верят, что последователи Лоринды обладают оружием, способным высвободить смертоносную силу, и что оно заперто под трёхконечной горой, называемой Когтём Гвидиона.

### МАТЬ ЛОРИНДА

Лоринда, Лавида и Летиция, сестры Майндфиск, были подарками фей их одинокой матери, доброй, честной женщине, которая хотела, чтобы дочери были любимыми. Их жестокий отец и братья ненавидели девочек, чьи страдания усугубились после смерти их матери. Желая лучшей жизни, сестры стали нападать на путешественников, которые проходили мимо их уединенного дома. Они убивали богатых незнакомцев, крали их ценности и выбра-



Мать Лоринда

сывали куски тел в семейную кастрюлю для тушения. Жестокость сестёр была раскрыта, когда они поссорились из-за незнакомца, который им всем понравился, и в конечном итоге убили этого путешественника. Когда остальные члены семьи узнали об их ужасных деяниях, сёстры убили своего отца и братьев. Пока они продолжали свои массовые убийства, подступили Туманы. Когда они развеялись, незнакомые горы в стране под названием Тепест окружили простой дом сестёр в долине, и проявилась их истинная природа злобных карг.

От странных фей Тепеста три карги научились магии, которую они использовали, чтобы охотиться на людей из близлежащих долин. Спустя поколения они стали известны как переменчивые мудрецы и ткачи судеб и чудес. Незнакомцы искали их, прося обильные урожаи, сильнодействующие лекарства или детей, в которых судьба отказала им. Карги в равной мере сеяли благословения и отчаяние. Множество детей ведьмовской крови произошло из котла карг. Со временем карга Лоринда попросила своих сестёр помочь создать собственного ребенка. Но Лавида и Летиция отказались, испытывая отвращение к самой идее делиться своей магией и секретами.

В тайне Лоринда собрала существо из частей животных, терновника и мерзкой магии. С его помощью она устроила засаду на своих сестёр и заточила их в их собственном волшебном котле. Вскоре после этого творение Лоринды распалось, и с тех пор она использует магию, украденную у своих пленённых сестёр, чтобы создавать порочных, голодных существ, которых она называет детьми (см. «Дети Лоринды» ниже). Она манипулирует людьми Тепеста, чтобы обеспечить свою дочь отличную едой.

## МОГУЩЕСТВО И ВЛАСТЬ ЛОРИНДЫ

Лоринда — **зелёная карга [green hag]** преклонного возраста. В своем истинном облике она носит с собой свою любимую семью — трёх мрачных кукол, которых она называет Лавидой, Летицией и Лаоирсой. Общаясь с жителями Виктала, она принимает свой доброжелательный иллюзорный облик Матери.

**Мать.** Лоринда использует личность Матери, чтобы манипулировать людьми Виктала. В этой иллюзорном облике она предстает в образе матроны, одетой в плащ из крыльев моли и носящей венок с ветвящимися лучами. Используя свой контроль над землёй как Тёмный Лорд Тепеста, Мать дарует щедрость полям и стадам или проклинает фермы голодом и искажением скотом. Те, кто находится у неё на службе, редко имеют собственное потомство и поэтому ходатайствуют перед ней о детях ведьминой крови (см. главу 1). Всё, что Мать просит от своих последователей в обмен на её благословение — это чтобы они любили её больше всего, внимательно следили за теми, кто слаб верой, и приносили сезонные жертвы (см. «Виктал и Десятина»).

**Опекуны Матери.** Слуги Матери доказывают свою веру песнями, деревенским искусством и небольшими жертвоприношениями. Самые набожные, называемые Опекунами Матери, проводят ритуал, в ходе которого они вырывают свой левый глаз, даря его взор Матери. Лоринда может видеть сквозь пустые глазницы своих последователей, как если бы они были глазами карги (подробно описано в *Бестиарии*). Кроме того, она может телепортироваться по желанию из Гургила в незанятое пространство, рядом с любым Опекуном Матери. В те редкие моменты, когда она это делает, кажется, что она физически выползает из пустой глазницы своего последователя.

**Лавида и Летиция.** Сестры Лоринды заточены в пузатом котле, который служит двигателем для их оживлённого дома, Гургила. Лоринда может использовать тюрьму своих сестёр, чтобы наложить любое из заклинаний, общих для шабаша карг (подробно описано в *Бестиарии*). Если котел открыть, Лавида и Летиция быстро отомстят своей сестре.

**Дети Лоринды.** Лоринда раздвигает границы своей мерзкой магии, чтобы превратить палки и туши в своих собственных детей. Она любит этих чудовищных существ, называя их всех Лаоирсами и обращаясь с ними так, как будто они являются одной и той же личностью. Эти существа редко живут дольше нескольких недель — за исключением тех случаев, когда во время Десятины деревенский житель приносится в жертву Матери, что продлевает жизнь Лаоирсы на несколько недель. Лоринда души не чаёт в своих детях, редко позволяя им покидать Гургил и жестоко мстя любому, кто причинит им вред.

## Мучения Лоринды

Лоринда переживает различные несчастья, главными из которых является следующие:

- Лоринда хочет иметь семью, но её врожденная властная, кровожадная натура заставляет её разрушать всё, что она создает.
- Она постоянно сомневается в восхищении, которое проявляют её дочери и поклонники. Лоринда требует постоянных доказательств их любви.
- Лоринда может создавать детей ведьмовской крови для других, но любое существо, которое она создает для себя, чудовищно, прожорливо и недолговечно.
- Лоринда боится, что её сестры однажды вырвутся из плена и отомстят ей.

## Отыгрыш Лоринды

Лоринда любит атрибуты материнства и по-матерински относится ко всем, с кем встречается. Она быстро прозвывается в других, называя их тревожащими прозвищами, такими как «потеряшка», «гусеничка» или «сладкокожий». Она настаивает на том, чтобы другие называли её какой-нибудь разновидностью слова «мама». Лоринда наслаждается поклонением людей Виктала, но относится к ним как к домашнему скоту, яростно охраняя их только для того, чтобы убивать их по своему желанию. В своем облике Матери она сохраняет доброжелательный вид, утверждая, что просит мало, несмотря на предполагаемую лень и неблагодарность своих последователей. Она сделает всё, чтобы помешать жителям деревни узнать её истинную сущность.

**Черта характера.** «Я самый лучший родитель в мире. Мне просто нужны дети, достойные моей любви.»

**Идеал.** «Хорошие дети получают вознаграждение. Плохих детей наказывают.»

**Привязанность.** «Моя милая Лаоирс — это мой мир.»

**Слабость.** «Дети не должны узнать, кем я была ... какая я есть.»

## Приключения в Тепесте

Ужас Тепеста берёт начало в таинственной дикой природе и кажущейся идиллической общине Виктала. Здесь ужас кроется в контрастах. Ветви деревьев цепляются, как когти, но каждый дом излучает теплое сияние. Улыбки приходят легко, но делятся слишком долго. Полевые цветы растут из туш мутировавших ягнят.

Туманы доставляют посетителей в Тепест близ Виктала, жители которого поощряют незнакомцев воспользоваться деревенским гостеприимством. Примут ли персонажи радушный прием и отдых, или они будут подозрительно относиться к тем, кто их приютил? Будут они спрашивать о Матери? Если они столкнутся с ужасом Десятины, будут ли персонажи рассматривать жителей деревни как жертв или монстров? В следующем разделе, «Виктал и Десятина», рассматривается, как можно привлечь персонажей к злоедам традициям деревни.

За пределами Виктала господствует неизбежная враждебность живой природы. Суровая погода окутывает земли пеленой, а в лесах охотятся хищники и опасные растительные существа. Любой вид фейских существ может обитать в домене —

или под ним, в королевствах Арака. Даже причудливые феи имеют в Тепесте злые черты. Они могут оказаться ворами, похитителями детей, любителями сделок или коллекционерами жутких трофеев. Как и сама земля, феи обладают странными способностями, и жители деревни, доведенные до отчаяния, ищут их в надежде выторговать то, в чём им отказала судьба.

При планировании приключений в этом домене обратите внимание на сюжеты в таблице «Приключения в Тепесте».

## Приключения в Тепесте

### к10 Приключение

- 1 Ядовитые, вызывающие видения грибы отравляют разрушенную деревню Бригдэрроу. Недавно фермеры за пределами Виктала обнаружили грибы на своих землях и утверждают, что они распространяются странными покрытыми грибами двуногими (**миконидами [myconid]**).
- 2 Отшельница, которая когда-то жила в заброшенной крепости на острове Кас, нанимает группу, чтобы вернуть семейную реликвию, которую она оставила. Но она предупреждает, что поблизости плавают Аванк, опасное озёрное чудовище.
- 3 Младший ребенок пастуха пропал без вести после того, как на соседнем пастбище возникла воронка, открывающая светящуюся пещеру, ведущую в туннели Арака.
- 4 Семья Пэрриш бежала из Виктала в страхе перед Матерью. Они ищут помощи, чтобы раскрыть её порочность своим бывшим соседям, прежде чем она найдет их.
- 5 Опекуны Матери прибывают плетёных кукол к дверям дюжины домов в Виктале. Вскоре после этого и куклы, и обитатели этих домов исчезают.
- 6 Друид просит помощи в освобождении священного места своего народа от древнего, злого **трента [treant]** по имени Блайтрут. Друид не упоминает, что окружающие леса являются колонией клонов злодейского растения.
- 7 Скорбящий деревенский житель умоляет персонажей отнести его умершего любимого человека в Котёл — пруд, который, как говорят, возвращает к жизни труп, искупавшийся в его водах. Деревенский житель ничего не говорит об ужасной цене, которую взимает магия пруда.
- 8 В Виктале пропадает молодая пара влюблённых. Одного находят через несколько дней в возрасте пятидесяти лет. Будучи не в силах что-либо вспомнить, он отчаянно просит помощи в нахождении своей половинки.
- 9 Отражение персонажа в воде предупреждает о надвигающейся гибели. Изображение настаивает на том, чтобы он нашёл Очки Провидца, которые могут показать прошлое и будущее.
- 10 Странная старуха утверждает, что потеряла своего ребенка, и умоляет персонажей о помощи. Таким образом, замаскировавшаяся Лоринда надеется вынудить группу выследить её сбежавшую Лаоирсу.



## ВИКТАЛ И ДЕСЯТИНА

Те, кто прибывает в Тепест, неизбежно оказываются рядом с единственным уцелевшим поселением домена, Викталом. Там они встречают гостеприимных людей, получают тёплую еду и кров, а также тревожное ощущение, что повседневная жизнь и традиции жителей деревни скрывают ужасные тайны. То, что начинается как проблески странного поведения или грубых украшений, достигает кульминации при открытии секретов деревни из первых рук во время сезонной Десятины. В этом разделе рассматривается деревня Виктал и даются рекомендации о том, как разворачивается Десятина.

### ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ВИКТАЛ

Деревенская община Виктала состоит из нескольких десятков простых домов, окружающих рыночную площадь, зал заседаний и таверну. Фермы и рыбацкие лачуги теснятся вокруг деревни, прячась от теней окружающих лесов и гор. Те, кто посещает Виктал, вскоре встречают верующих Матери, которые, по-видимому, сначала исповедуют местную, натуралистическую религию. Но при дальнейшем исследовании персонажи замечают особенно благочестивых жителей деревни с отсутствующим взглядом, называемых Опекунами Матери, и других местных жителей, чье поведение вызывает беспокойство.

Жители деревни проявляют любопытство к незнакомцам, и в конце концов кто-то приглашает чужаков в «Отдых рыбака», чтобы те бесплатно поели и поделились своими историями. Жители деревни подталкивают новоприбывших становиться частью общины, так как именно этому учит их Мать — и расширять запас жертвенного корма для следующей Десятины.

Когда персонажи посещают Виктал, совершите бросок или выберите вариант из таблицы «Обычаи Виктала», чтобы задать тон странностям деревни.

### ОБЫЧАИ ВИКТАЛА

#### к8 Обычаи

- 1 Местные жители вплетают цветы в короны и шьют плащи из кусков мяса, создавая традиционную одежду для предстоящего фестиваля.
- 2 Большинство детей в городе — ведьмовская кровь (см. главу 1). Уклончивые местные жители отказываются говорить, почему.
- 3 Сельские жители собирают крылья живущих в клетке мотыльков и куколок, измельчают их в порошок и используют для приготовления «изменяющей специи» — распространенного ингредиента в местных блюдах.
- 4 Группа молодых людей драматично рыдает у окна старухи, которая бросает в тех, кто рыдает громче всех, рогатых плетёных кукол.
- 5 Местный рыбак учит молодёжь, орудующую ножом, как разделять живых угрей и создавать праздничные «короны эльфов», мрачное местное украшение.
- 6 С одобрения взрослых подростки прикрепляют похожие на рога палочки к голове испуганного животного.

#### к8 Обычаи

- 7 Любовно вырезанная дверь или фреска изображает женское лицо, сделанное из крыльев мотылька, наблюдающее за явно детализированной сценой бойни или хирургической операции.
- 8 Жители деревни поют и танцуют в кругу вокруг кого-то, кто проходит через ритуал удаления левого глаза.

### ДЕСЯТИНА

Фестиваль десятины проходит в Виктале четыре раза в год, в дни равноденствия и солнцестояния. Во время этого днящегося весь день праздника последователи Матери наслаждаются щедростью природы и новой жизнью. Жители деревни проводят недели в подготовке к празднованию, и жители деревни охотно объясняют, что Десятина — это празднование изобилия природы, во время которого часть богатства города возвращается Матери. По правде говоря, фестиваль предназначен для того, чтобы подготовить одного из жителей деревни к убийству от рук ребёнка Лоринды, последней Лаоирсы.

**Празднование Десятины.** Празднование Десятины начинается рано утром, когда старейшины города ведут всех участников фестиваля на подготовленную праздничную площадку в поле за городом. Собравшиеся жители деревни проводят день, участвуя в конкурсах, пиршествах, танцах и песнях.

**Мероприятия Десятины.** Праздничные мероприятия в этот день включают традиционные развлечения и конкурсы. Всем предлагается принять участие и жить полной жизнью. Мероприятия заканчиваются тем, что победители конкурса получают небольшие жетоны в качестве награды, и тот, кто выиграет больше всего до наступления сумерек, будет назван Фаворитом Матери. Эти события включают в себя простые соревнования и проверку навыков, хотя сложные события могут проходить как погони (см. *Руководство Мастера*) или сражения с оружием, модифицированным на нанесение низкого урона или без него. Совершите бросок или выберите два или три действия из таблицы «Мероприятия Десятины», чтобы определить, в каких событиях персонажи могут участвовать во время Десятины.

### МЕРОПРИЯТИЯ ДЕСЯТИНЫ

к6	Мероприятие	Жетон
1	<b>Нечестный турнир.</b> Участники используют ходули, привязанные к их рукам и ногам, чтобы опрокинуть друг друга.	Фигурка пятиногий овцы
2	<b>Погоня красных колпаков.</b> Последователи одеваются как злые феи, надевая рваные красные плащи и используя острые дротики в игре в пятнашки.	Красное деревянное кольцо
3	<b>Потерянные братья и сестры.</b> Участники с завязанными глазами опознают других игроков, прикасаясь к их волосам.	Сноп черной пшеницы
4	<b>Паутинный обжора.</b> Выигрывает тот, кто съест больше живых мотыльков.	Стеклянное крыло бабочки

**к6 Мероприятие****Жетон**

- |   |  |                                  |
|---|--|----------------------------------|
| 5 | <b>Голодная сестра.</b> Дюжина игроков, связанные верёвкой, пытаются помешать кому-то пройти мимо них и украсть грушу из миски.                  | Высушенный кусок грушевой кожуры |
| 6 | <b>Никогда не капризничай.</b> Участники по очереди льстят трём пожилым деревенским жителям, которые решают, кто победит, а кого побьют палками. | Тростниковый прут                |

**Благословение Матери.** В сумерках глава города называет Фаворита Матери и дарит ему корону из белых камелий перед многочасовым общим праздником. Затем, ближе к полуночи, празднующие уходят дальше в поля, чтобы получить благословение Матери.

В полночь, среди церемоний и торжественности, Мать является своим поклонникам. Фавориту Матери предписывается нести миску с едой и подарки для Матери. Когда он это делает, последняя Лаоирса - рассматриваемая жителями деревни как проявление голода природы — появляется и нападает. Все собравшиеся предполагают, что Лаоирса убьёт жертву, прольет её кровь и принесет плодородие полям еще на один сезон — и получит дополнительные несколько недель жизни, прежде чем неизбежно погибнет, как и все предыдущие дети Матери. Когда Лаоирса утаскивает свою еду, Мать благословляет своих почитателей и исчезает. Жители деревни весело возвращаются в свои дома, завершив Десятину до следующего сезона.

Подробности того, как проходит этот ритуал, зависят от вас, но он всегда завершается нападением Лаоирсы. Независимо от того, выбран ли персонаж в качестве Фаворита Матери или группа пытается защитить жертву, совершите бросок или выберите вариант из таблицы «Дочь Лоринды», чтобы определить, какой ужас появляется в кульминации ритуала. Существа в таблице, отмеченные звездочкой, подробно описаны в главе 5.

**Дочь Лоринды**

к6	Облик Лаоирсы	Блок статистики	ПО
1	Гигантский прямоходящий баран	<b>Минотавр</b> [minotaur]	3
2	Гуманоид из лозы	<b>Ползающая насыпь</b> [shambling mound]	5
3	Десятки сшитых вместе трупов	<b>Сгусток зомби</b> [zombie clot]*	6
4	Дрожащий, безволосый, кролик-медведь	<b>Отвратительный йети</b> [abominable yeti]	9
5	Двуногий волк-лось	<b>Лугару</b> [loup garou]*	13
6	Гигантская, визжащая двуногая овца	<b>Гористро</b> [goristro]	17



# ВАЛАЧАН

Домен охотника

**Тёмные Лорды:** Чакуна

**Жанры:** готический хоррор и слэшер

**Отличительные черты:** дьявольские ловушки, враждебная дикая местность, игры на выживание

**Талисманы Тумана:** шкура ускользящего зверя, ядовитый цветок, ржавый капкан

Стремящиеся выжить в джунглях Валачана должны оберегать своё сердце от нечто чудовищного, охотящегося за ним. Однако, этот риск будет вознагражден знакомством с необычными растениями и волшебными существами, населяющими эту землю. Весь Валачан находится под защитой свирепого Тёмного Лорда, коварной и бессмертной охотницы Чакуны. Её можно встретить в джунглях, выслеживающую опасных тварей. Но пресытившись легкой добычей, она начинает смертельную игру, втягивая в неё других разумных существ.

Преследуемые Тёмным Лордом, участники играют друг с другом в кошки-мышки, стремясь выжить в смертоносном тропическом лесу Валачана и избежать участи добычи Чакуны. Эта местность таит коварные зыбучие пески и другие смертельные опасности. Она служит домом скрытым верпантерам, преданных Тёмному Лорду. Отчаявшиеся соперники вполне могут найти неожиданных союзников, выступающих против Чакуны и её ужасной охоты.

В Валачане нет ни городов, ни поселков, лишь несколько деревень — сам лес противится их строительству. Каждый трепещущий на ветру лист, каждая пара глаз таит в себе жуткое предзнаменование. Леса наблюдают, и шепчут Чакуне о том, что видят.

Тайна, связавшая Тёмного Лорда с доменом, способна подорвать её власть или привести эту землю к глобальной катастрофе. Тайна скрыта в дыхании леса, эхом вторящее сердцебиению его хозяйки. Те же, кто проживет достаточно долго, чтобы раскрыть секреты Валачана, возможно сами станут хищником, которому противостоят.

## ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Те, кто знаком с Валачаном, знают следующее:

- Валачан — страна густых тропических лесов, песчаных берегов и покрытых лесом гор. Эта дикая местность невероятно опасна, но давным-давно обосновавшийся здесь народ процветает.
- Валачан — это родина Испытания Сердец, королевской битвы, проводимой в определенные полнолуния величайшим охотником этих земель — Чакуной.
- В джунглях Валачана любое дикое растение или существо может стать враждебным к путешественникам.
- Там же рыщут стаи ускользящих зверей [displacer beast], возглавляемые Яной, вероятно смысленной представительницей своего вида, служащей Чакуне.

## ВАЛАЧАНИЙСКИЕ ПЕРСОНАЖИ

Как правило, персонажи из Валачана родом из небольших сообществ тропического леса. Основные обитатели домена — люди с темными волосами и различных тёплых, коричневых оттенков кожи. Некоторые из имен вдохновлены мезоамериканскими языками. Когда игроки создают персонажей из Валачана, задайте им следующие вопросы:

**Как вам удалось избежать участия или выжить в Испытании Сердец?** Вы покинули Валачан, чтобы избежать охоты? Как образом вы смогли сбежать от Чакуны после того, как вас выбрали? Или вы вызвались сами, чтобы защищать кого-то?

**Почему вы не верпантера?** Вы из одной отдаленной деревни, подобно Шуаран? Вы были приёмным ребёнком? Вы родились без дара или он проявляется иначе?

**Какая из тайн этой земли известна вам одному?** Возможно, вы в курсе существования грота, в котором растут целебные цветы? Знаете секретный путь из каньона? Как понравиться гигантскому попугаю?

## НАСЕЛЕННЫЕ ПУНКТЫ И ПРОЧИЕ МЕСТА

Валачан прекрасен, живописен и дик. Здесь обитают всевозможные пёстрые существа и цветут яркие цветы. Повсюду — ото дна глубоких ущелий до пьянящих вершин горных хребтов — кипит жизнь. Слухи о невероятном изобилии этих земель давно вышли за границы домена, привлекая торговцев, травников, укротителей зверей и искателей магических реагентов. Но гости должны соблюдать осторожность и бережно относиться к добыче, иначе гнев Тёмного Лорда непременно достигнет их.

В Валачане нет дорог, но через густой лес проложены охотничьи тропы, протоптанные многими поколениями жителей. Эти тропы легко замечают те, кто умеет искать.

В Валачане каждое живое существо обладает хитрым камуфляжем, ядом, шипами, уловками или обманом. Здесь все таит опасность, способно защитить себя и является не тем, чем кажется.

## РЕКА ЭЙРУБАМБА

В лесах и на берегах реки Эйрубамба растут полевые цветы, спелые фрукты и лекарственные травы. Однако большинство хищников тропического леса не приближаются к реке, опасаясь колоний гигантских ос [giant wasp], роящихся среди редких растений.

## ОСЕЛО

Осело — родная деревня Тёмного Лорда Чакуны. Она кажется процветающим и спокойным местечком, а люди дружелюбны к торговцам и гостям. В течение дня ничего странного не происходит. Но ночью все меняется. Охотники превращаются в пантер и оцелотов, а затем сбиваются в стаи, бродят глубоко в джунглях и возвращаются со свежим мясом после того, как помогут Чакуне в её охоте. После произошедшего всю деревню охватывает глубокая тревога. Община мучается от внутренней борьбы: её члены разрываются между желанием жить в мире и повиновением воле Чакуны.



КАРТА 3.14: ВАЛАЧАН

Иногда жители Осело принимают заблудших чужаков, предоставляя им защиту от Испытания Сердец. Попав в деревню, люди должны проявить себя и пройти обряд посвящения: выжить в лесу без каких-либо инструментов в течение недели.

### ЛОЖЕ ПАНТАРЫ

Ложе Пантары — центр власти в Валачане, который представляет собой ряд соломенных построек, расположенных высоко под куполом леса над заросшими руинами замка, отвоёванного джунглями. В доме Чакуны находится лишь самое необходимое: оружейная, лазарет и стойла ускользящих зверей. Партнерша Чакуны по охоте, ускользящий зверь Яна, остаётся здесь вместе с ней.

Если внимательно прислушаться, находясь в Ложе Пантары ночью, можно услышать неразборчивое бормотание. Этот шёпот исходит из скрытой в сердце ложи комнаты, где хранится голова Урика фон Харькова, бывшего Тёмного Лорда Валачана, извергающая проклятия и тайны.

### ШУАРАН

Опытные воины деревни Шуаран не умеют менять облик, как жители Осело, хотя здесь можно найти беженцев, сбежавших оттуда из-под защиты Ча-

куны и считающих её власть проклятьем. Жители Шуарана выступают против правления Чакуны, глубоко боятся её и способны оказать помощь противостоящим ей. Их колючее и уязвимое чувство чести легко может быть задето незнакомцами. Шуаран непрерывно охраняется от группы местных воющих обезьян, обитающих к югу от пляжа Якум. В деревне всё время слышны раздающиеся вдали мягкое и угрожающее уханья.

### СЕРДЦЕ ЯГУАРЫ

Самое сокровенное из тайных мест Валачана, Сердце Ягуары, находится в центре лабиринта гор к юго-западу от Ложы Пантары. В этом каньоне среди коварных скал и густого леса стоит небольшой разрушенный храм. В скрытых под храмом раскрашенных кровью пещерах, находится каменный алтарь с все ещё бьющимся сердцем Тёмного Лорда Чакуны. Тот, кто хочет стать Тёмным Лордом должен совершить ритуал — поглотить сердце Чакуны и занять её место правителя Валачана. Или уничтожить его и выпустить ярость разумного тропического леса на всех, кто находится в этом домене. Лишь Чакуна, ускользящий зверь Яна и останки фон Харькова знают, где находится сердце Чакуны, и как получить эту силу.

## ЧАКУНА

Падение одного Тёмного Лорда Валачана неминуемо привело к возвышению нового. Для Чакуны, застрявшей в цикле кровопролития и пойманной в ловушку дающего ей силу леса, различные методы угнетения стали способом собственного горького господства.

В Замке Пантара, ныне разрушенной крепости тирании и мучений, правил Тёмный Лорд Урик фон Харьков, любивший ради развлечения поохотиться на людей Валачана. За неисчислимые годы процесс охоты усложнился, а фон Харьков стал искать самую редкую и опасную добычу. Соплеменники Чакуны из Осело стали его любимыми мишенями.

Осело — деревня охотников и жителей джунглей. Когда свет луны раскрывает их истинную натуру осторожных и опасных ликантропов, у многих из них вырастают мех, когти и клыки. Еще когда Чакуна была подростком, фон Харьков превратил свою ужасную охоту в регламентированный турнир. Он привел её народ на грань вымирания и перерезал путь к спасению, закрыв границы домена и окутав их Туманами.

Чакуна дала клятву спасти свой народ. Она добровольно решила участвовать в турнире в надежде переиграть фон Харькова или умереть. Она пообещала себе пожертвовать всем, чем потребуется, чтобы свергнуть Тёмного Лорда, но быстро осознала, что чтобы победить дракона, нужно самому стать драконом. Чакуна обнаружила слабое место фон Харькова, сожгла замок Пантара дотла и сохранила в качестве трофея голову бывшего Тёмного Лорда.

### СИЛЫ И ВЛАСТЬ ЧАКУНЫ

Победив Урика фон Харькова Чакуна получила титул Тёмного Лорда. Благодаря этому она раскрыла ужасную правду о природе Валачана, и теперь смысл жизни заключается в защите домена и поддержании пищевой цепочки. Чакуна имеет блок статистики **вертигра [weretiger]**, но её животный и гибридный облик напоминает пантеру.

**Бессердечная.** У Чакуны нет сердца. В буквальном смысле слова. В кульминационный момент сражения с фон Харьковым она вырвала своё сердце из груди и заменила им сердце врага, съев то, что находилось в центре горного лабиринта Ягуары. Таким образом она переняла силы фон Харькова и проклятие бессмертия, а после объявила Валачан своими владениями. В священном центре лабиринта Сердца Ягуары, полное сил словно тропический лес, сердце Чакуны бьётся в унисон с ритмом этой земли, навеки связанное с ней. Но как и всё живое, её обретенная связь с доменом требует поддержки. Жизнь поглощает жизнь. Чакуна проливает на землю кровь своих жертв, чтобы поддерживать свою власть. Если она откажется выполнить это условие, все животные и растения домена восстанут, пытаясь уничтожить его жителей.

**Испытание Сердец.** Для поддержания своей связи с доменом Чакуна создала ритуальную резню — королевскую битву под названием Испытание Сердец (подробно описано ниже).

**Заккрытие границ.** Когда Чакуна решает закрыть границы своих владений, над морем поднимается буря, а над землей — Туманы. В дополнение к их обычным свойствам (см. «Влияние туманов» в начале этой главы), в Туманах Валачана обитают ускользящие звери и другие смертоносные хищники, нападающие на всех встреченных существ.

### МУЧЕНИЯ ЧАКУНЫ

Связь Чакуны с Валачаном выделяет её среди других Тёмных Лордов, поскольку это — её добровольный выбор. Бесконечно заливая землю кровью, она обеспечивает своё выживание и защиту своему народу от жесткой земли. Охота, которую однажды она поклялась прекратить, теперь продолжается от её имени. Она защитила свой народ от резни, но остальной Валачан остаётся в игре.

### ОТЫГРЫШ ЧАКУНЫ

Вся паутина жизни Валачана сплетается в необыкновенное злобное сознание, требующее от Чакуны доказательств её ценности как хранителя и высшего хищника, дабы оно не восстало и не поглотило её народ. В ответ Чакуна стала хитрой, безжалостной и мстительной. Она пришла насладиться игрой со своей едой — и для этого у нее есть целый домен.

**Черта характера.** «Я ничего не должна тем, на кого охочусь. Они лишь добыча.»

**Идеал.** «Если я проворней, то заслуживаю жизни, а ты — смерти.»

**Привязанность.** «Мой народ — сильнейший среди остальных, и я обещаю, что он выживет.»

**Слабость.** «Все лгут. Охотник выживет лишь тогда, когда ожидает удара в спину.»

### ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ВАЛАЧАНЕ

В Валачане искателям приключений приходится выживать в дикой местности, которая не просто враждебна, но и активно пытается их убить. Остальные кошмары в доменах Ужаса принимают форму жестоких злодеев или пугающих монстров. Однако, в Валачане наибольшую угрозу представляет сама земля, и кровожадный Тёмный Лорд домена достигла совершенства, используя её в качестве оружие.

Испытание Сердец лежит в основе террора Валачана, но и опасная дикая местность домена угрожает любому исследователю этой земли. В дополнение к природным хищникам тропических лесов, по территории бродят динозавры и ускользящие звери. Такие разные существа-растения, как, например, злобные **ветвистые заразы [twig blight]**, свирепые **тренты [treant]** и манипулирующие **дриады [dryad]**, проявляют лежащую в самих корнях земли жажду крови. Народы земли — верпантеры из Осело, шуаране и отдаленные племена ящеролоюдов могут оказать помощь чужакам, но они не потерпят тех, кто оскорбит их обычаи или навлечёт гнев Чакуны. Не обладающие достаточным опытом для путешествия сквозь опасную дикую местность группы смогут нанять в помощь гида, которых особенно много в Осело.

Валачан предоставляет возможность утрировать всё, что игроки и персонажи знают о природных опасностях. Навык Выживание оказывается неопределимым для перемещения по тропическому лесу, опознания существа, растерзанного труп, и различных ядов, угрожающих выжившему в джунглях. Первобытная сила земли проявляется в виде природных угроз, таких как внезапные шторма, отвесные стены скал из рыхлых пород, ям и ловушки естественного происхождения. Шепчущие низины, плотоядные растения и проклятый ветер явно демонстрируют неутолимый голод дикой природы.

При планировании приключений в этом домене обратитесь внимание на сюжеты в таблице «Приключения в Валачане».

## Приключения в Валачане

### к8 Приключение

- 1 Осело с радостью принимает нового члена в свою общину, но церемонию прерывает появление Чакуны, требующей, чтобы все новички приняли участие в Испытании Сердец.
- 2 Шуаранские воины просят помощи в убийстве огромного **саблезубого тигра [saber-toothed tiger]**, калечащего их людей. Они не сообщают о недавней потере кошки Фелковича, разумного волшебного предмета, похожего на *статуэтку чудесной силы [figurine of wondrous power]*, призывающего кошачьего убийцу.
- 3 Разумный **гигантский паук [giant spider]** появляется из пещер, известных как Совет Жутоного Паука. Он требует от Осело жертвоприношение, иначе каждый паук в Валачане нападет на деревню.
- 4 **Тираннозавр рекс [tyrannosaurus rex]** по кличке Бессердечная Мать, буйствует в Ископаемом лесу, впадшая в ярость из-за происходящего в её охотничьих угодьях.
- 5 **Людоящеры [lizardfolk]** с озёр вокруг плато Анквара, обнаруживают затопленные руины и выпускают на волю **аболета [aboleth]**, которой обращает их в рабство.
- 6 Ожившие **тренты** в зверином облике осаждают Ложе Пантары, повинувшись воле Урика фон Харькова.
- 7 Торговое судно «*Зодиак*» село на мель у острова Киру. Морякам нужно помочь в спасении других потерпевших кораблекрушение и бегстве обратно в море, желательно до того момента, когда о них узнает Чакуна.
- 8 К берегу бухты Санги волна прибывает мёртвую стаю ускользающих зверей. Разъяренная Чакуна рыщет по джунглям, убивая всех, кого она подозревает в причастности к убийству.

## ИСПЫТАНИЕ СЕРДЕЦ

Отважившиеся посетить Валачан без должной подготовки, рискуют столкнуться с Чакуной и стать её добычей в смертоносном Испытании Сердец. Нижеприведенные сценарии помогут вовлечь персонажей в испытание:

**Невольные преступники.** Персонажи приезжают в Валачан в поисках чудесного растения, редкого существа или уникального предмета, а затем попадают в плен, обнаружив, что их приз священен для жителей домена. Чтобы искупить свою вину пришельцы должны принять участие в Испытании Сердец.

**Смертельное отклонение.** Путешествуя в другом месте, группа терпит кораблекрушение или попадает в засаду смертельного хищника. Затем персонажи приходят в себя в Валачане, где Чакуна объявляет их нарушителям границ.

**Туманы, похищающие разум.** Туманы помещают сознание каждого персонажа в гостей Ложа Пантары. Гости могут быть приехавшими на сафари охотниками, ничего не подозревающими иностранными дворянами или опытными местными воинами, которые вскоре обнаруживают, что у гостеприимства Чакуны есть тайный смертельный мотив. Обратитесь к разделу «Выжившие» в главе 4, чтобы представить будущую добычу.

### ПРАВИЛА ИСПЫТАНИЯ

В определённые ночи полнолуния Чакуна выбирает в своих владениях пятнадцать душ, которых она сочтёт достойной добычей. Она приводит участников в Ложе Пантары, будучи очень вежливой и гостеприимной, а затем излагает правила её испытания:

- Соперники могут разделиться на небольшие группы или действовать в одиночку.
- После первоначального создания групп новые союзы между соперниками не допускаются.
- Соперники должны добраться до одного из двух святилищ. Одно из них находится на острове Киру, другое стоит между озёрами, называемыми Шрамами, которые находятся на плато Анквара.
- Соперники могут покинуть Ложе Пантары на рассвете следующего дня. На закате этого же дня Чакуна начнет преследование соперников вместе со своими избранными партнёрами по охоте, пытаясь убить любого, кто не достиг пределов святилища.
- Соперники вольны убивать друг друга по любой причине, в том числе и ради того, чтобы захватить святилище.
- Испытание продолжается до тех пор, пока Чакуна не побывает в каждом святилище и не признает победителей.
- Победители будут сопровождены в Шуаран, а от туда — до границ Валачана.
- Неудачники останутся гнить в джунглях там, где пали.
- Нарушение правил карается смертью.



ЧАКУНА И ЕЁ ЗАГНАННАЯ В УГОЛ ЖЕРТВА В СЕРДЦЕ ВАЛАЧАНА

Чакуна закрывает границы домена, пока идет испытание, и может изменить правила охоты по своей прихоти. Например, если она поймает жертву слишком рано, то она может предложить ей свободу, если она пожертвует рукой, чтобы накормить её зверей.

### ПУТЕШЕСТВИЕ В ВАЛАЧАН

Дикая местность Валачана полна непроходимых тропических лесов, острых скал и смертоносных порогов, и персонажи, желающие исследовать домен или участвующие в Испытании Сердец, должны пробираться сквозь эти смертоносные дебри. Карты Валачана можно получить у жителей Осело, шуаран или у Чакуны.

Джунгли домена считаются труднопроходимой местностью, снижающей темп передвижения группы вдвое. Это значит, что персонажи могут перемещаться по большей части домена в нормальном темпе полторы мили в час или 12 миль в день. Персонажи могут перемещаться в быстром или медленном темпе, как это описано в *Книге игрока*.

Персонажи, умеющие летать, обнаруживают, что скорость их полета уменьшается из-за сильного ветра (считается труднопроходимой местностью),

и могут столкнуться со смертельно опасными летающими существами: **химерами [chimera]**, **гарпиями [harpies]** и **птеранододами [pteranodon]**. Также Чакуна может добавить новое правило к Испытанию Сердец, запрещающее полёт и перемещения с помощью магии. Если она примет такое решение, Туманы помогут принудить исполнять это правило.

Как Тёмный Лорд Валачана, Чакуна игнорирует ограничения в передвижении по труднопроходимой местности домена. Вместо того, чтобы Чакуна следовала за персонажами, участвующими в охоте, позвольте ей выследить и поиграть с другими участниками, а затем столкнуться с персонажами в самый драматический момент.

### ОПАСНОСТИ ИСПЫТАНИЯ

В Валачане доступны тысячи способов умереть, и персонажи столкнутся со многими из них во время Испытания Сердец, включая хищников джунглей, ожившие растения и ускользающих зверей. Выбравшие остров Киру в качестве своей цели должны добраться до него минуя коварные воды, а направившиеся к Шрамам должны подняться на возвышающееся плато Анквара. Поми-

мо прочего, за каждый час, в течение которого персонажи путешествуют по домену, совершите бросок по таблице «Осложнения охоты в Валачане» для определения столкновения. Если персонажи путешествуют в быстром темпе, совершите бросок по таблице дважды и выберите наименьший результат. Если персонажи путешествуют в медленном темпе, совершите бросок по таблице дважды и выберите наибольший результат.

## ЗАВЕРШЕНИЕ ИСПЫТАНИЯ

Два святилища на сваях, расположенные на острове Киру и в Шрамах, являются единственными безопасными местами во время Испытания Сердец. Находящиеся внутри святилища на момент прибытия Чакуны проходят испытание. По крайней мере, она так утверждает. Будет ли Чакуна соблюдать правила своего испытания, зависит от вас.

В конечном счете, чтобы сбежать от Чакуны, придется найти её сердце и уничтожить его. Это помешает Чакуне возродиться после смерти. Если персонажи узнают секрет, как Чакуна съела сердце фон Харькова и заняла место Тёмного Лорда, любой из них сможет попытаться пойти по такому же пути. Для этого потребуется заменить сердце Чакуны собственным сердцем. В противном случае земля восстанет и попытается убить всю разумных существ домена. Тот, кто занял место Чакуны смогут обеспечить безопасность своим союзникам, но для них Валачан станет вечной тюрьмой.

## ОСЛОЖНЕНИЯ ОХОТЫ В ВАЛАЧАНЕ

### к20 Осложнение

- 1 Перед Вами возникает Чакуна и атакует. Бросьте кость. Если выпало чётное число, это происходит во время другого осложнения, и вы должны совершить повторный бросок по этой таблице. Если выпало нечётное число, Чакуна внезапно атакует, без дополнительных осложнений.
- 2 Густая листва, болотистая местность, тучи насекомых или густой туман заставляют группу еле ползти. Группа выбирает одного персонажа, который должен преуспеть в проверке Мудрости (Выживание) Сл 14, иначе скорость передвижения группы уменьшится вдвое в течение следующего часа (в дополнение к любому снижению скорости из-за труднопроходимой местности).
- 3 Местность испещрена ловушками, расставленными Чакуной. Один из персонажей должен успешно пройти проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15, иначе упадёт в яму с шипами (см. *Руководство Мастера*).
- 4 **Чуули [chuul], вьющиеся заразы [vine blights] или зомби-разносчик чумы [zombie plague spreaders]** (см. главу 5) устраивает засаду на группу.
- 5 Персонажи находят дерево, обвязанное веревкой. С его ветвей свисают одно или несколько больших иссохших сердец. Бросьте кость. Если выпало чётное число, сердца выглядят мрачно, но безвредны. Если выпало нечётное число, на группу нападают 1к6 сердец с блоком статистики скрежещущей **мёртвой головы [death's head]** (см. главу 5).

### к20 Осложнение

- 6 Тучи насекомых, живучих пиявок или других паразитов мучают группу. Каждый персонаж должен преуспеть в проверке Мудрости (Выживание) Сл 16, иначе получит 1 степень истощения. Существа, невосприимчивые к болезням, не страдают от эффектов укусов паразитов.
- 7 Группа встречает **друида, зелёную каргу [green hag]** или **ускользающего зверя**, не являющегося частью охоты. Если персонаж преуспеет в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 16, то существо покажет ему путь, который позволит двигаться с удвоенной скоростью и избегать бросков по этой таблице в течение следующего часа.
- 8 Человек или группа соперников: **гладиаторы [gladiator], разведчики [scout]** или **воители племени [tribal warrior]**, пытаются устроить засаду на отряд.
- 9 Из трещин в земле и ветвей деревьев до вас доносится шёпот на языке друидов. Он произносит одно слово — кровь.
- 10 Вы встречаете отчаявшегося соперника. Бросьте кость. Если выпало чётное число, соперник серьёзно ранен. Он бессвязно бормочет и страдает от галлюцинаций. Если выпало нечётное число, соперник предлагает помочь группе нарушить правила испытания и спустя несколько секунд его убивает выпущенная из леса стрела.
- 11 Динозавры, **гигантские ядовитые змеи [giant poisonous snake]** или **гидры [hydra]** атакуют группу.
- 12 Верёвочный мост — единственный способ пересечь реку или овраг. Каждый персонаж должен преуспеть в проверке Ловкости Сл 10 (Акробатика), чтобы пересечь мост, иначе упадёт вниз с высоты 60 футов в джунгли или реку. У моста КД 11, 16 хитов и иммунитет к яду и урону психической энергией.
- 13 Группа обнаруживает заросшие руины. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 18, замечает вырезанный барельеф, изображающую зловещую фигуру, вырывающую своё собственное сердце.
- 14 Один из персонажей должен преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 14, иначе завязнет в зыбучих песках (см. *Руководство Мастера*).
- 15 **Пантеры [panther], ускользящие звери** или верпантеры (**вертигры [weretiger]**) пытаются устроить засаду на отряд.
- 16 Персонажи обнаруживают труп соперника. Бросьте кость. Если выпало чётное число, персонажи находят у мёртвого **зелье лечения [potion of healing]**. Если выпало нечётное число, персонажи замечают, что у трупа вырезано сердце.
- 17 Группа выбирает одного персонажа, который должен преуспеть в проверке Мудрости (Выживание) Сл 16. При провале группа теряется. Персонажам потребуется 1 час, чтобы понять, что они находятся в 1к4 милях от предполагаемого местоположения в противоположном направлении.

18-20 Без осложнений.



## ДРУГИЕ ДОМЕНЫ УЖАСА

Земли Туманов состоят не только из перечисленных ранее в этой главе доменов. Бесчисленное множество доменов дрейфует в Туманах. Представленная ниже информация является набросками дополнительных доменов, которые входят в домены Ужаса. Детализируйте и исследуйте эти домены в своих приключениях как вам заблагорассудится, или используйте их в качестве основы при создании собственных доменов, принимая во внимание руководство в главе 2. Не все домены нуждаются в детализированном описании. Как показано в этом разделе, создание концепции Тёмного Лорда и окружающих его ужасов может стать идеальной отправной точкой с дальнейшим развитием в ходе ваших приключений.

Если, в ходе исследований доменов Ужаса, Туманы должны перенести персонажей в случайный домен, совершите бросок по таблице «Домены Равенлофта», и определите, куда Тёмные Силы направили группу. Домены, отмеченные звездочкой, описаны ранее в этой главе.

### ДОМЕНЫ РАВЕНЛОФТА

к100	Домен		
01–04	Баровия*	55–56	Марковия
05–06	Бладспур*	57–59	Мордент*
07–09	Борка*	60–62	Земли кошмаров
10–12	Карнавал*	63–64	Ниранжан
13–14	Сайр 1313	65–66	Нова Вааса
15–18	Даркон*	67–69	Одиара
19–21	Даймонлю*	70–71	Мост Всадника
22–24	Фалковния*	72–74	Ришмюло*
25–26	Форлорн	75–76	Рисибилос
27–28	Гастрия	77–78	Скэна
29–30	Г'енна	79–81	Море Печалей
31–33	Хар'Акир*	82–83	Теневые земли
34–36	Хазлан*	84–85	Сурань
37–39	И Кат*	86–87	Утёсы Стонтон
40–41	Инвидия	88–90	Тепест*
42–44	Калакери*	91–92	Товаг
45–47	Картакасс*	93–95	Валачан*
48–49	Кининг	96–97	Агентство Вэйдж
50–51	Клор	98–99	Зайрисия
52–54	Ламордия*	100	Домен мастера

## АГЕНТСТВО ВЭЙДЖ

**Тёмный Лорд:** Флимира Вэйдж

**Отличительные черты:** детективная работа, потеря памяти

Все внутри офиса агентства Вэйдж кажется монотонно-серым. Любого, кто пройдет мимо двери из матового стекла, ведущей в этот однокомнатный домен, ожидает Флимира «Флинтлок» Вэйдж, владелица детективного агентства. Из этого центра мистических детективов (см. главу 2) Вэйдж собирает таинственную корреспонденцию, относящуюся к тайнам по всем доменам Ужаса. Она нанимает для расследования этих тайн агентов, которые затем отчитываются перед ней. Однако она никогда не раскрывает своё собственное прошлое детектива, ставшей преступницей, своё участие в каждом деле, которое расследует её агентство, или то, что агентство Вэйдж существует полностью в её сознании.

## ГАСТРИЯ

**Тёмный Лорд:** маркиз Стезен Д'Полярно

**Отличительные черты:** искажённое искусство, угрюмое население

Известный гедонист, маркиз Стезен Д'Полярно был популярен среди благородных кругов, но жаждал бессмертия. Таинственный художник предложил ему вечность, написав портрет Д'Полярно на волшебном холсте. При этом художник забыл упомянуть, что картина лишит Д'Полярно его любви к жизни и природного обаяния. Маркиз нашёл спасение от своего теперь уже бесцветного существования — раз в сезон, когда он показывает картину зрителям, она поглощает их души и освежает в нём желание жизни. Артистичные убийства Д'Полярно привлекли внимание Тёмных Сил, которые затянули его земли в Туманы. Теперь, Гастрия — плодородный остров, у которого, как и у его лорда, не хватает жизненной энергии, за исключением одного раза в сезон, когда энергия ненадолго возвращается.

## Г'ЕННА

**Тёмный Лорд:** Ягно Петровна

**Отличительные черты:** коррумпированная теократия, ложное божество

Уроженец Баровии, Ягно Петровна в юности пропал без вести на склонах горы Гакис. Когда поднялась сильная буря, он укрылся в таинственных руинах и был найден бродящим по холмам несколько недель спустя. Он постоянно бормотал о янтарном идоле и боге, которого он обнаружил, Жакате — Кормильце и Пожирателе. Его семья пыталась помочь ему, но когда обнаружилось, что Ягно тайно приносит людей в жертву своему вымышленному богу, они изгнали его в Туманы. Когда Ягно вышел, перед ним раскинулись владения Г'енны.

Жизнь тяжела в Г'енне, земля здесь каменистая, а обитающие животные свирепы и голодны. Жители домена поклоняются звериному богу Жакате и регулярно посещают кафедральный город-собор Жукар. Там они приносят свой урожай в жертву и узнают волю Жакаты через слова почитаемого пророка Ягно Петровны.



САЙР 1313, СКОРБНЫЙ РЕЙС, ГРЕМИТ ПО ДОМЕНАМ, ВСЁ ЕЩЁ ПЫТАЯСЬ ИЗБЕЖАТЬ КАТАСТРОФЫ, КОТОРАЯ УБИЛА ЕГО ПАССАЖИРОВ

## ЗАЙРИСИЯ

**Тёмный Лорд:** Содо

**Отличительные черты:** серийные убийцы, городской упадок

Каждый день в городе Паридон в Зайрисию вспыхивают беспорядки из-за нехватки продовольствия, налогов и граждан, которые пропадают десятками каждую ночь. По крайней мере, один убийца бесчинствует в Паридоне: древний допельгангер [doppelganger] Содо, который выдавал себя за стольких людей, что теперь не может удерживать один облик дольше нескольких дней подряд. Поскольку плоть Содо течёт, как горячий воск, для предотвращения разложения он поглощает органы гуманоидов. Улицы Паридона служат охотничьими угодьями допельгангера, и те, кто входит в канализацию, рискуют привлечь внимание бесчисленных ловчих падальщиков (см. главу 5) и их чудовищной Королевы Улья.

## ИНВИДИЯ

**Тёмный Лорд:** Габриэлла Адерр

**Отличительные черты:** плохие родители, одержимые дети

Габриэлла Адерр убеждена, что ее сыну, Малокию, суждено величие. Она нанимает бесконечную вереницу слуг в своем поместье на границе с деревней Карина, чтобы обеспечить Малокию наилучшее воспитание. Однако неизменно каждый слуга убегает или исчезает, либо в результате необоснованных ожиданий Габриэллы, либо из-за смертельных шуток и несчастных случаев, которые часто происходят вокруг ребенка. Однако Габриэлла не собирается оставлять величие своего сына на волю случая. Используя свою драгоценную костяную спиритическую доску, она призывает сверхъестественные силы, чтобы направлять и защищать

своего сына. Духи, ангелы, исчадия и даже более ужасные существа отвечают на её призыв, но пока они прокладывают путь Малокию к славе, Габриэлла охотно принимает их дары.

## КИНИНГ

**Тёмный Лорд:** Тристесса

**Отличительные черты:** баньши, тихая деревня

В неприветливой стране Кининг центром является гора Стенаний, у подножия которой находится деревня Анвуртин, все жители которой — глухие. Это не случайность, местные жители намеренно оглушают себя, чтобы не слышать воплей баньши Тристессы, скорбного духа, который бродит по горе Стенаний и чьи вопли раздаются в ночи. При жизни Тристесса обитала под горой Арак в Тепесте (подробно описан ранее в этой главе), но она была изгнана за преступления против своего народа. В смерти она бесконечно стремится воссоединиться с семьей, убитой за её проступки.

## КЛОР

**Тёмный Лорд:** Клор

**Отличительные черты:** надвигающаяся гибель, сюрреалистическое окружение

Клор — это конец миров. Здесь расколотые острова дрейфуют через туманную преисподнюю, пойманные в закрученную спираль, которая заканчивается у бросающегося в глаза, горящего ока по имени Клор. Тринадцать звёзд вращаются вокруг этой похожей на Солнце сферы, и одна из них гаснет каждый час. Каждый раз, когда умирает одна из звёзд, один из разрушенных островов домена втягивается в Клор и сгорает в его пламени. В это время каждый следующий остров двигается вперёд, а затем останавливается, на час приближаясь к такой же гибели.

Те, кто обитает на осыпающихся островках земли, пойманных в ловушку в домене, постоянно считают часы до своего конца. Мало кто знает, как они попали в Клор или как к циклу добавляются новые острова, только то, что Туманы сомкнулись и обрекли их на гибель. В сюрреалистических небесах королевства плавают руины потерянных и несостоявшихся доменов — среди них башня, похожая на почерневшую розу, город черепов — а также вневременные отголоски доменов, которые всё ещё существуют. Те, кто оказался среди этого упорядоченного апокалипсиса, всё больше отчаяваются бросить вызов часам судного дня и воле скрытого Тёмного Лорда, одержимого часовщика по имени Клор.

## КОШМАРНЫЕ ЗЕМЛИ

**Тёмный Лорд:** Кошмарный суд

**Отличительные черты:** кошмары, повторяющиеся сны

Любой, кто спит, может закрыть глаза и навсегда оказаться в ловушке в Кошмарных землях, в фантазмагорическом царстве, черты которого бесконечно меняются. Те, кто попал туда и смог убежать, рассказывают о злобных диких землях; пустом городе под названием Нод; и бесчисленных дрейфующих сферах, каждая из которых содержит нескончаемый кошмар незнакомца. Коварные сущности, называемые Кошмарным судом, управляют доменом. Никто не знает, сколько членов в суде, но они включают в себя трагически грациозного Призрачного Танцора, Гипноса, привязанного к гробнице, ведьму Муллонгу, обманщика Морфея и воплощение ужаса, известного как Человек-Кошмар. Эти существа — мастера ночных кошмаров, наводящие ужас на любого, чей спящий разум соприкасается с доменом.

Члены Кошмарного суда имеют одну общую черту: все они являются живыми кошмарами Кэролайн Динвидди, могущественного экстрасенса, которая подавляла воспоминания о своих собственных бессердечных поступках. Эти воспоминания мучают её спящий разум, создавая Кошмарный суд. Глубоко в городе Нод, в искаженном подобии клиники, где она когда-то работала, Динвидди спит, не просыпаясь, отказываясь смотреть в лицо ужасам, которые её сны обрушивают на невинных по всей мультивселенной.

## МАРКОВИЯ

**Тёмный Лорд:** Доктор Франтишек Марков

**Отличительные черты:** порочная наука, разумные животные

Доктор Франтишек Марков — гений, но в меньшей степени, чем вчера. Его формула Маркова надевает его непревзойдённым интеллектом, но она на самом деле крадёт больше, чем дает, делая его все более тупым и подобным зверю. В отчаянии доктор бежал на тропический остров, который он окрестил Марковией, где тестирует новые версии своей формулы на местной фауне в надежде восстановить свою угасающую гениальность. В результате этих экспериментов животные по всей Марковии теперь обладают разумом и ошибочно считают, что Марков — их бог.

## МОРЕ ПЕЧАЛЕЙ

**Тёмный Лорд:** Пьетра ван Ризе

**Отличительные черты:** островные домены, морской ужас

Кровожадная пират Пьетра ван Ризе, капитан «Безжалостного», имела дурную репутацию, связывая своих пленников верёвками и протаскивая их под килем, пока те не тонули. Она никогда не избавлялась от останков своих жертв, хотя некоторые возвращались к жизни в виде зомби. «Безжалостный» в конце концов был потоплен капитанами-соперниками, но смерть не смогла удержать Пьетру. Она проснулась в море Печалей, с водой в лёгких и морскими существами, поселившимися в её плоти. Её команда зашевелилась вместе с ней, теперь это были объединённые рыбой трупы. Когда Пьетра попыталась заговорить с ними, её голос вырвался из их уст.

«Безжалостный» плывёт по домену, который может соприкоснуться с любым водоёмом в любом другом домене. Некоторые домены граничат с Морем Печалей, в то время как другие имеют свои собственные названия для этих таинственных вод. Те, кто отважится отправиться в Туманы на лодке, могут оказаться среди бесконечного, заваленного обломками и водорослями пространства жутких зверей и движущихся островов, включая следующие:

**Блауштайн.** Этим островом-крепостью когда-то правил печально известный Синяя Борода, но его призрачные жёны свергли его и теперь бесконечно мучают.

**Доминия.** Убежище вампира доктора Дакло Хейнфрота возвышается на этом штормовом острове. Все пациенты приюта — это совершенно разные версии Хейнфрота, вдохновлённые тем, кем он был в разные моменты своей долгой жизни.

**Остров воронов.** Буря воронов окружает этот лесной островок. Скрытая среди перистого шторма, невероятно высокая башня тянется в небо. Это дом Леди Ворон, и любой, кто оскорбит её, присоединится к её чернокрылому стаю.

**Маяк.** Потусторонний свет сияет с вершины этого искривлённого уступа из причудливых окаменелостей. Любой, кто входит, обнаруживает, что свет взывает не к морю, а к тому, что прячется в яме, скрытой внутри.

**Утёс Бдительного.** Паладин-нежить бдит на вершине этого затонувшего острова. Усталые путешественники могут найти здесь убежище, если они уважают веру паладина. Кости тех, кто не уважал, украшают окружающие кораллы.

## МОСТ ВСАДНИКА

**Тёмный Лорд:** Всадник без головы

**Отличительные черты:** мост с призраком, смертоносная легенда

Почти в каждом домене знают историю о призраке, называемом Всадником без головы. Он известен как наёмник в тёмных доспехах в Морденте, призрачный воин в кольчуге в Хар'Акире и мутировавший кентавр в Ламордии, но в каждом облике некоторые детали остаются верными: у всадника отсутствует голова, он появляется на открытом мосту и обезглавливает жертв в поисках своей собственной головы. Если кто-то избежит столкновения с Всадником без головы, он сможет попасть в другой домен на противоположной стороне моста

призрака. (Более подробную информацию о всадниках без голов см. в главе 5 «дуллахан».)

## НИРАНЖАН

**Тёмный Лорд:** Сартак

**Отличительные черты:** аскетизм, промывание мозгов, тени

Цепь островов, которая когда-то принадлежала владениям Калакери, ашрам Ниранжан был оживленной *вихарой*, или монастырём, для учёных-аскетов, которые практиковали Рамсану, образ жизни, основополагающий принцип которого — не привязываться к материальному миру. Теперь осталась лишь небольшая, затворническая группа этих учёных, возглавляемая пожилым *садху* (святой) Ниранжан. По правде говоря, Ниранжан — это Сартак, злой бронзовый дракон, который посылает агентов со своими философскими трудами в Туманы. Эти рукописи обещают спасение и мир любому, кто примет их учения и будет искать в Туманах их источник. Каждый, кто приходит в ашрам, должен избавиться от мирских благ, которые добавляются к скрытым сокровищам Сартака. Затем ложный садху помогает своей жертве войти в блаженный транс, который заставляет душу оставить тело по истечению нескольких дней. Сартак поглощает эту душу и заменяет её тенью, оставляя тело жертвы под своим контролем.

## НОВА ВААСА

**Тёмный Лорд:** Миар Хирегаард

**Отличительные черты:** кочующие всадники, трансформация

Непревзойденный воин, Миар Хирегаард объединила кочевые племена обширных равнин Новой Ваасы. Но, несмотря на солдатскую доблесть, Миар оказалась плохим лидером в мирное время. Когда жестокие игры больше не могли поддерживать её интерес, она разжигала вражду между двумя своими вассальными племенами, а затем вела свои собственные силы, чтобы сокрушить их. Каждый раз незаметно она делала это снова и снова. После величайшей резни Миар Туманы окутали всю Нова Ваасу, расколов личность Миар надвое. Теперь она правит своим народом со строгой справедливостью, но когда затронута её жажда крови, она превращается в разъяренного рыцаря по имени Малкан и сеет раздор по всей равнине.

## ОДИАРА

**Тёмный Лорд:** Малигно

**Отличительные черты:** злые игрушки, деревня детей

Мечта изготовителя игрушек Джузеппе иметь семью исполнилась, когда его творение, марионетка Фиглио, ожило. Гордый отец, мастер игрушек представил своего сына всем остальным жителям своей деревни, Одиаре. Местные дети любили Фиглио, но их родители были настроены скептически, утверждая, что марионетка была всего лишь игрушкой. Со временем это сомнение привело Фиглио в ярость, и марионетка убедила Джузеппе создать для него сиблингов. Затем, когда пришло время, творения Джузеппе избавились от



ПРИЗРАЧНЫЙ ТАНЦОР ПОСЕЩАЕТ КОШМАРЫ  
СПЯЩЕЙ ЖЕРТВЫ



ПЬЕТРА ВАН РИЗЕ

всех взрослых в Одиаре. Захваченная Туманами, Одиара — деревня, населённая только детьми и управляемая мертвионетками Фиглио, который теперь называет себя Малигно. (Подробнее о мертвионетках в главе 5.)

## РИСИБИЛОС

**Тёмный Лорд:** Доэрдон

**Отличительные черты:** Дезориентация, чревоущание

Рисибилос — это небольшой музыкальный зал, похожий на те, что можно найти в любом достаточно большом городе. Его лорд, Доэрдон, когда-то был королём и настолько лишённым чувства юмора, что под страхом смерти запретил своим подданным смеяться. Теперь он проклял развлекать других — задача, для которой он совершенно не подходит.

К счастью, Туманы обеспечили его партнером, манекеном чревоущателя, вырезанным в образе Страда фон Заровича. Жуткий манекен имеет свой

собственный разум, настаивая на том, что является настоящим Страдом и что существо, в настоящее время сидящее на троне замка Равенлофт, является простым самозванцем. Он бесится на публику и даёт дерзкие обещания любому, кто поможет ему вернуть своё положение. Это забавно для любого, кто имеет хоть малейшее представление о том, кто такой Страд, и их раскаты смеха — агония для ушей Доэрдона.

## САЙР 1313, СКОРБНЫЙ РЕЙС

**Тёмный Лорд:** последний пассажир

**Отличительные черты:** побег от катастрофы, молниевая дорога

Катастрофа, известная как День Скорби, входит в число величайших трагедий, постигших мир Эбэррона, — таинственное бедствие, унесшее жизни почти всех жителей земли Сайра. В столице страны Метроле некоторые граждане предвидели грядущую катастрофу и пытались спастись на молниевых поездах, двигатели которых работают при помощи элементаля воздуха и позволяют тянуть за собой пассажирские вагоны. Когда испуганные невинные люди наполнили последний молниевый рейс из Метроля, известный как Сайр 1313, эвакуация была отложена по требованию опаздывающего VIP-пассажира. Сотни беженцев были вынуждены покинуть пассажирские вагоны, чтобы этот последний пассажир со своей свитой мог сесть и сохранить инкогнито. Когда молниевый рейс наконец отошел, было уже слишком поздно. Катастрофа Дня Скорби настигла его и сотни беженцев внутри поезда. В этот момент Туманы забрали Сайр 1313 и всех на его борту. Теперь последний молниевый поезд из Метроля мчится сквозь Туманы, как подвижный домен. Те, кто находится на борту, боятся катастрофы, преследующей их, таинственного пассажира, сидящего в переднем вагоне поезда, и некротической энергии, которая теперь наполняет элементаля, приводящего двигатель в действие. Никто из пассажиров не понимает, что их бесконечный побег бессмыслен, так как Сайр 1313 перевозит только мёртвых.

## СКЭНА

**Тёмный Лорд:** Лемо Седьям Жусте

**Отличительные черты:** театр, манипулирующий реальностью

Лемо Седьям Жусте считал себя серьезным драматургом и добился народного, если не критического, признания во всем Даймонлю за свои произведения в жанре жуткого хоррора. Но он жаждал уважения, и Лемо верил, что достигнет её с его новой постановкой «Явления». В ночь премьеры, когда зрители явно выглядели скучающими, драматург был удручён. Его поклонники жаждали крови, поэтому он дал им то, чего они так хотели. К концу пьесы Лемо присоединился к игре и внезапно начал убивать каждого члена актерского состава, в то время как толпа редела в знак одобрения. Когда шоу закончилось, театр отделился от Даймонлю, и была сформирована Скэна. Состоящий из одного театра, домен может создавать на своей сцене любую реальность, которую пожелает Лемо. Однако захватывающие выступления Тёмного Лорда несколько предсказуемы, поскольку они всегда заканчиваются резней.

## СУРАНЬ

**Тёмный Лорд:** Антон Мисрой

**Отличительные черты:** тюремное заключение, магия болот

В обществе Антон Мисрой изображал из себя порядочного джентльмена. Но в стенах тюрьмы, где он был надзирателем, он был садистом, который верил, что справедливость на его стороне. Когда его мучительные наказания, наконец, заставили заключенных тюрьмы восстать, последовавший кровавый бунт привлек внимание Тёмных Сил. Во время восстания Мисрой утонул в болотах, окружающих тюрьму. Но вскоре он снова воскрес, немертвый надзиратель в поисках заключенных.

Тюрьму Мисроя окружают болота, заполненные аллигаторами, которые покрывают владения Сурани вплоть до тонущего поселения Порт-д'Эльхур и Марэ-д'Тараскон, деревень, где надземные склепы превосходят по численности дома живых.

## ТЕНЕВЫЕ ЗЕМЛИ

**Тёмный Лорд:** Эбонбейн

**Отличительные черты:** попадание в немилость, героическая жертва

В этой лесной стране крестьян и героев обитает орден рыцарей-искателей, известный как Круг. Эти рыцари стремятся победить зло, следуя примеру своего основателя, паладина Катери Рождённой Тенью. Даже спустя долгие поколения после смерти Катери, члены семьи Рождённых Тенью все еще числятся среди Круга, их героизм известен во всех Теневых землях и в других областях. Тем не менее, несмотря на их победы, враги и неудачи этих рыцарей всегда возвращаются в Теневые земли, наполняя его мстительными душами и чудовищами. К ним относятся такие злодеи, как некромант Моргорот, павший паладин Елена Преданная и Эбонбейн, проклятый меч Катери Рождённой Тенью.

## ТОВАГ

**Тёмный Лорд:** Кас Кроваворукий

**Отличительные черты:** военная диктатура нежити

Печально известный во всех мирах, вампир Кас когда-то был чемпионом лича Векны. Владея артефактом, носящим его имя, он предал своего хозяина, и в результате битвы, как предполагается, уничтожил их обоих. По правде говоря, Векна бежал и его могущество росло на протяжении веков и во всех мирах. Однако Туманы заявили права на Каса, и в их пустошных владениях Товаг он считает, что его война с Векной продолжается. Патрули пленных солдат под командованием командиров нежити рыщут по земле, привлекая незнакомцев для службы в армиях Каса и производства причудливых боевых машин. Когда Кас считает, что пришло время, он посылает свои силы в Туманы, полагая, что царство Векны находится сразу за ними. Неизменно эти войска никогда не возвращаются, оставляя вампира в ярости восстанавливать свои силы и продолжать поиски *Меча Каса* (подробно описанного в *Руководстве Мастера*), который он считает своим ключом к победе.

## УТЁСЫ СТОНТОН

**Тёмный Лорд:** Тереза Блейсмит

**Отличительные черты:** бесконечная война, повторяющаяся история

Жуткие безликие полки наемников прочёсывают сельскую местность утёсов Стонтон. Сжигая деревни и убивая беспомощных жителей, они продвигаются всё дальше на восток к замку Стонкрест, наследственному дому семьи Блейсмит. Тереза Блейсмит, ревнуя к своему брату Торренсу, дала врагам своей семьи сведения, необходимые для набега на утёсы Стонтон. Нападение не должно было зайти так далеко, но двуличные наемники тщательно штурмовали сельскую местность, чтобы захватить замок Стонкрест в за день. Тереза пережила нападение, но когда она оценила нанесённый ущерб и обнаружила, что её семья погибла по её собственной вине, она бросилась с утёса. Теперь она бродит по своим владениям, где неоднократно переживает день своего предательства.

## ФОРЛОРН

**Тёмный Лорд:** Тристен АпБланк

**Отличительные черты:** жизнь и смерть, странные изобретения

История Тристена АпБланка, сына отца-вампира и дворянки, была трагична. Его родители были убиты испуганными жителями деревни, и Тристена усыновили местные друиды. В подростковом возрасте дампирская природа Тристена проявила себя (см. главу 1). Когда друиды заметили жажду крови у юноши, они изгнали его. Тристен пришел в ярость и убил друидов, выпив их всех. Однако священные ритуальные воды друидов, наполнявшие их кровь, сделали ее ядом для полувампира. Тристен умер вместе со своей приемной семьей, но когда Туманы сомкнулись вокруг их священного каменного круга, он восстал в виде призрака. Неожиданно, с рассветом, тело дампира Тристена было восстановлено. Теперь Тристен живет днём, вечно молодой, очаровательный, одержимый изобретательством дампира, обитающий в замке Тристенойра, покрытой копотью крепости, которую слуги-гоблины построили над кругом друидов его бывшей семьи. Ночью, однако, молодой дампир умирает мучительной смертью, и в своей призрачной форме стремится очистить свою землю от всего зеленого и яркого.

## ПУТЕШЕСТВЕННИКИ В ТУМАНАХ

Приключения в доменах Ужаса часто посвящены страшным темам одного домена. Если вы планируете проводить целые кампании в Землях Туманов, то создание сюжета, охватывающего все домены, может оказаться непростой задачей, ведь каждый из них — это отдельный мир. Люди, которые сознательно и отважно заходят в Туманы, чтобы путешествовать между доменами, будут особенно полезны в ваших масштабных историях ужасов.

Большинство обитателей доменов Ужаса никогда не задумываются о том, что лежит за Туманами, не покидают своих родных земель, но некоторые храбрецы всё-таки пытаются это сделать. Многие из таких любопытных просто исчезают. Туманы переносят их в гиблые домены, из которых они никогда не возвращаются. Но иным удаётся объединиться, изучить пути в Туманах, способы путешествовать сквозь них и пережить их опасности. Те, кто путешествует между доменами, могут иметь тёмный дар «Туманный странник» (см. главу 1) или уметь использовать талисманы Тумана (подробно о них рассказано в начале этой главы). Эти путешественники могут оказать помощь искателям приключений:

- Предоставить сведения о других доменах
- Передать новости, слухи и просьбы о помощи
- Дать информацию о талисманах Тумана
- Стать проводниками или попутчиками

Герои ваших приключений должны чувствовать себя особенными, путешествуя по Туману, ведь далеко не все отваживаются на это. Встреченные персонажами путешественники из других доменов должны быть выдающимися личностями или иметь весомые причины, чтобы бросить вызов Туманам. Знакомство с подобными странниками может перенести персонажей из небольшого приключения в более масштабную кампанию, охватывающую другие домены.

Ниже представлены организации и отдельные личности, которые регулярно путешествуют по Туманам. Таблица «Незнакомцы в Туманах» также предлагает варианты персонажей, которых персонажи могут встретить в Туманах.

### НЕЗНАКОМЦЫ В ТУМАНАХ

кб	Столкновение
1	Кто-то из другого мира, кого Туманы только что затагнули в домен
2	Кто-то спасающийся от Тёмного Лорда другого домена
3	Ворон, несущий послание от Хранителей пера
4	Любопытные члены Хранителей пера во главе с <b>вервороном [weregaven]</b> (см. главу 5) в облике гуманоида
5	Табор вистани
6	Скорбный дух, которого затагивает обратно в Туманы, оставляющий после себя талисман Тумана

## ХРАНИТЕЛИ ПЕРА

Когда членов Хранителей пера спрашивают об происхождении их общества, они говорят, что их устои возникли давным-давно за пределами Туманов. Это является правдой, но большинство повторяющих эту историю лишь пытаются прикрыть мистическим фасадом свой любительский спиритизм.

Лишь самые высокопоставленные члены знают, что Хранители пера появились в Баровии как небольшая секта верворонов (см. главу 5), посвятившая себя противостоянию злу Страда фон Заровича. Хотя их численность была недостаточной для прямого противостояния Тёмному Лорду, они искали полезные знания и помогали храбрым душам из теней, подстраивая события таким образом, чтобы разрушить некоторые из самых дьявольских планов Страда. На протяжении многих поколений вервороны продолжали скрытое противостояние Страду в Баровии, но некоторые из них узнали о других землях, страдающих за пределами Туманов домена. Не желая оставлять невинных жителей тех земель на произвол судьбы, некоторые из Хранителей пера отправились туда, надеясь поделиться своей мудростью и умением противостоять злу с теми, кто больше всех в этом нуждался.

Однако Туманы находят способ извратить даже самые благие намерения. В городах таких доменов как Борка, Даркон и Даймонлю мистические писания и талисманы, принесённые верворонами из Баровии, привлекли внимание пресыщенной элиты. Заворожённые светские люди стали одержимы оккультизмом, разыскивая эзотерические труды, нанимая подозрительных прорицателей и организуя салонные сеансы. В большинстве случаев эти увлечения оказались мимолётными причудами. В других случаях последствия оказались катастрофическими — неподготовленные люди успешно призывали в свои салоны исчадий и злых духов.

### ПЕРСОНАЖИ ХРАНИТЕЛИ

Персонажи, являющиеся членами Хранителей пера, имеют доступ к контактам интересующихся спиритизмом и оккультизмом, включая незадачливых дилетантов, учёных-затворников, коллег из других доменов и мошенников. В любое время члены организации могут обратиться к своим связям, чтобы раскрыть какую-то эзотерическую тайну, провести мистическое расследование или даже отправиться исследовать другой домен.

Когда игроки создают персонажей-членов Хранителей пера задайте им следующие вопросы.

**Что вызвало ваш интерес к оккультизму?** Встретили ли вы таинственное существо, которое хотели бы понять? Это семейная традиция? Пытаетесь ли вы связаться с кем-то за гранью смерти? Вы стремитесь к каким-то другим знаниям?

**Какие эзотерические знания интересуют вас больше всего?** Вы интересуетесь археологией, астрологией, прорицанием, криптозоологией, электричеством или спиритизмом? К каким бедам это привело вас?

**Кто помогает вам в ваших расследованиях?** Другой Хранитель является вашим наставником? Как часто вы встречаетесь с другими Хранителями? Вы переписываетесь с Хранителем из другого домена? Это тот, кто дал вам талисман «Знак ворона»?

Некоторые искренние любители спиритизма действительно стремились узнать больше о тайнах за пределами своих домов, своих жизней и Туманов. В этих оккультистах-самоучках вервороны увидели потенциал.

## ОБЩЕСТВА ХРАНИТЕЛЕЙ

За пределами Баровии, где старшие члены Хранителей пера из числа верворонов держатся в тени, Хранители объединяются в небольшие сообщества с общим интересом к оккультизму. Некоторые члены — настоящие исследователи, а другие — просто скучающие богачи. Но все они увлекаются спиритическими сеансами, предсказаниями, тайнами загробной жизни, наблюдениями за таинственными существами, метафизическими теориями и мрачными историями. Несмотря на их неверные интерпретации и откровенное мошенничество — например, теория сферических планет и кости дакеша — Хранители обладают крупицами истины и инструментами, которые вервороны давно используют для борьбы со злом. Среди них — спиритические доски (о них подробно говорится в главе 4), колоды Тарокка, талисманы Тумана и отрывочные оккультные писания из разных доменов. Некоторые из Хранителей не знают истинной силы этих предметов но это не ослабляет их энтузиазма.

Зная об угрозе, исходящей от Тёмных Лордов и прочего зла, Хранители-вервороны не раскрывают себя тем, кто не принадлежит к их виду. Обычно они входят в общества Хранителей как затворники, путешествующие эксперты или иноземные учёные. Некоторые Хранители также рассказывают о видениях или визитах гигантских вороноподобных существ, которые появляются, произносят какое-то пророчество или передают какое-то сообщение, а затем исчезают, зачастую предвещая чудо или катастрофу. Вервороны не обращают внимания на эти гиперболизированные рассказы тех, кто видел их гибридную форму, и охотно подыгрывают историям Хранителей, если это побуждает тех к действию.

Хранители Пера — это свободная организация, включающая членов, которые действуют в одиночку или небольшими группами, а также элитные общественные клубы или тайные общества. В любом случае Хранители идентифицируют друг друга по Знаку ворона — эмблеме в виде солнца с исходящими из него лучами в виде броши или амулета. Этот знак заимствован из эзотерических сочинений и является подобием *Святого символа Равенкинд* [*Holy Symbol of Ravenkind*], легендарного религиозного артефакта из Баровии. Несмотря на то, что копии не обладают магическими свойствами, и что большинство Хранителей, не являющихся верворонами, не знает о происхождении символа, нечистая сила инстинктивно воспринимает его как символ добра.

## ГНЁЗДА ХРАНИТЕЛЕЙ

Ячейки хранителей стараются вести переписку и делиться открытиями между сообществами и доменами. Чтобы облегчить эту задачу, вервороны научили некоторых Хранителей разводить почтовых воронов, способных доставлять письма через Туманы. Большинство из тех, кто не принадлежит к ордену Хранителей, сочтёт это обманом или



Святой символ Равенкинд

испугается возможности получать сообщения из-за Туманов, потому Хранители вынуждены предлагать эту редкую услугу лишь членам ордена и их союзникам. Вороны Хранителей как средство связи подробно описаны в разделе Жизнь в доменах Ужаса в начале этой главы.

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ ХРАНИТЕЛЕЙ

В таблице «Приключения Хранителей» представлены идеи странных событий, которые могут послужить началом историй с участием Хранителей пера.

### ПРИКЛЮЧЕНИЯ ХРАНИТЕЛЕЙ

#### к6 Зацепки приключения

- 1 Хранители приглашают персонажей на светский раут, где предсказывают судьбу и изучают редкий импортный порошок, сделанный из измельчённой мумии.
- 2 Хранитель передаёт персонажам письмо, прибывшее с вороном. У письма нет отправителя.
- 3 Орфир Бриндлтоп, гном-оккультист из Калакери, с удивлением встречает одного из персонажей, поскольку давным-давно во время спиритического сеанса получил для него послание.
- 4 Персонажей приглашают помочь Хранителю обследовать кладбище в надежде обнаружить легендарное существо, которое, как говорят, обитает там.
- 5 Персонажей нанимают забрать посылку в баровийском городе Валлаки из постоялого двора «Голубая вода», которым тайно управляют вервороны. Они должны срочно вывезти её из Баровии и ни в коем случае не вскрывать.
- 6 Персонаж мельком видит фигуру, похожую на ворона. Когда он проводит расследование, то находит лишь таинственный талисман, который некто оставил после себя.



## ВИСТАНИ

Известные во всех Землях Туманов, вистани (в единственном числе: вистана) — это народ с уникальными знаниями о доменах Ужаса и тайных путях между ними. Следуя кочевым традициям, многие вистани путешествуют между доменами, узнавая много нового о таинственных землях, многочисленных обликах зла и странных чудесах Туманов. Как самостоятельный народ, вистани отказываются быть пленниками одного домена, Туманов или какого-либо ужаса.

### КУЛЬТУРА ВИСТАНИ

В отличие от жителей отдельных доменов, вистани живут во всех Землях Туманов. Хотя они родом из того же мира, что и Баровия, многие вистани живут будущим, изучают свои традиции и учатся друг у друга, чтобы противостоять тому, что ждёт их впереди.

Таборы вистани состоят в основном из одной или нескольких больших семей людей, которые ведут свою родословную от древних кланов вистани. Однако за многие поколения путешествия по Туманам в некоторые кланы были приняты существа другого происхождения, и теперь они являются полноправными членами культуры вистани (подробнее см. во врезке «Персонажи вистани»).

Во время путешествия члены табора Вистани ходят пешком, ездят верхом и путешествуют в повозках, останавливаясь ночью, чтобы разбить лагерь. Иногда таборы вистани разбивают лагерь рядом с гостеприимными поселениями, чтобы торговать и пополнять запасы, но редко остаются больше чем на неделю, что может оказаться сложновыполни-

мым, если Тёмный Лорд закроет границы домена. Большинство вистани зарабатывают на жизнь ремеслом (особенно ковкой серебра), разведением лошадей и продажей товаров, перевозимых между доменами.

Таборы встречаются, чтобы поторговать, увидеть друзей, поделиться новостями и предупредить о пройденных и ждущих впереди опасностях.

### МАГИЯ ВИСТАНИ И ТУМАНЫ

Вистани передают свои разнообразные учения по наследству в виде историй и песен, в которых подробно описываются уроки, полученные от поколений путешественников, предупреждения, касающиеся посещённых ими доменов, и народная магия. В таборах вистани нередко встречаются заклинатели, большинство из которых отдают предпочтение магии прорицания по той причине, что с её помощью можно избежать опасности. Заклинатели часто используют традиционные для их народа инструменты гадания, в том числе гадальные карты, называемые колодой тарокка.

Благодаря своему опыту перемещения по Туману многие вистани знают, как использовать талисманы Тумана (о них подробно рассказано в начале этой главы), чтобы попасть в определённые домены, или владеют тёмным даром «Туманный странник» (см. главу 1), позволяющим им прокладывать путь между доменами. Однако вистани не входят в Туманы без оглядки, понимая, что каждый такой переход таит в себе опасность. Перед тем, как отправиться в путь главы караванов, проверяют присутствие каждого члена семьи, чтобы никого не потерять в Туманах.

Путники вистани выходят из туманов в новую землю



## ЗНАНИЯ ВИСТАНИ

Путешественники-вистани имеют полное представление о доменах Ужаса и знают следующие секреты:

- Туманы — это нечто большее, чем погодное явление. Ими управляют непостоянные и зачастую жестокие силы.
- Туманы могут переносить путешественников между землями. Их можно принудить к этому, но невозможно контролировать.
- Зло реально и воплощается в людях, обладающих страшной силой.
- Время, реальность и память не всегда идут привычными путями, особенно между доменами.
- Некоторые могут мельком увидеть свою судьбу, но будущее постоянно меняется. Каждый творит сам творит свою судьбу.

## ОТНОШЕНИЕ К ВИСТАНИ

В своих путешествиях по доменам вистани сталкиваются с самыми разными жителями. Поскольку они — единственные чужаки в отдаленных общинах, которых те видят в течение года, вистани становятся источником новостей и товаров. Это обеспечивает им искреннее гостеприимство и возобновление бойкой торговли. Однако некоторые более замкнутые общины относятся к вистани с подозрением, опасаясь любых выходящих из Туманов. Но даже подобные сообщества часто находят возможность получать новости и торговать слишком заманчивой, чтобы полностью отказаться от неё.

Большинство живущих в доменах Ужаса знают о вистани следующее:

- Они не боятся Туманов и могут спокойно путешествовать через них в другие земли.
- Они привозят товары и истории из дальних земель.
- Они оберегают свои семьи, в том числе и членов других караванов.
- Большинство из них не обсуждают свою культуру и верования с посторонними.
- Маршруты их путешествий непредсказуемы, и община может долгие годы не видеть караванов вистани.

## ПУТЕШЕСТВИЕ С ВИСТАНИ

Члены табора вистани лучше других понимают дезориентирующую и опасную природу Туманов. Караваны вистани иногда проявляют жалость к тем, кто просит их о помощи, особенно к чужакам из незнакомых земель, тщетно ищущих дом. Они позволяют этим путникам путешествовать с ними до ближайшего поселения. В редких случаях клан может даже принять к себе любезного и полезного путника.

Персонажам, ставшим другом или оказавшим услугу члену табора вистани, могут предоставить убежище или возможность путешествовать с караваном. Но путники вистани быстро передают другим караванам рассказы об опасностях и о тех, кто им принёс вред. Тот, кто обидел одну вистану — обидел и остальных.

## ПЕРСОНАЖИ ВИСТАНИ

Принадлежность к вистани делает персонажа частью большой семьи и культурной традиции. Большинство вистани — люди, но во многих таборах встречаются другие расы — полурослики, лесные эльфы, орки и тифлинги. Цвета кожи, глаз и волос вистани варьируются в широком спектре. Когда игроки создают персонажей вистани, задайте им следующие вопросы.

**Вы покинули караван своего клана?** Если да, то стремитесь ли вы исправить причиненное им зло или уберечь их от беды? Если нет, то как вы совмещаете свои приключения с путешествиями вашей семьи? Есть ли способы, с помощью которых вы и ваша семья приглядываете друг за другом?

**Как много вы знаете об ориентировании в Туманах?** Знаете ли вы, как путешествовать между доменами? Используете ли вы магию прорицания, чтобы управлять своей судьбой? Или вы мало знаете об этом, оставив ориентирование другим?

**Как вы относитесь к тому, что находитесь вдали от своего народа?** Нравится ли вам общаться с разными людьми? Стремитесь ли вы к оседлой жизни? Хотите ли вы побыстрее закончить свои дела и вернуться к семье?

## ЗНАМЕНИТЫЕ ВИСТАНИ

Некоторые вистани являются легендами среди своего народа, и их таборы можно встретить где угодно. Упомянутые здесь личности входят в число самых известных лидеров таборов вистани:

**Хискоза.** Хискоза, известный поэт и сказитель, возглавляет караван, ступающий на путь Туманов и идущий туда, куда они приведут. В итоге его клан не связан со временем и реальностью, появляясь в разных эпохах, в странных версиях и конфигурациях доменов и даже в мирах за пределами доменов Ужаса. Его лиричные рассказы о путешествиях часто воспринимаются как пророчества.

**Мадам Ева.** Мадам Ева — неоднозначная фигура среди вистани — заключила сделку с вампиром графом Страдом фон Заровичем. В результате зло, таящееся в Баровии, обходит вистани стороной. Тем не менее, мадам Ева и её последователи время от времени вступают в союз с печально известным графом, что создало им зловещую репутацию. Мадам Ева и её уникальный табор вистани подробно описаны в приключении «Проклятье Страда».

**Матушка Люба.** Полурослик Матушка Люба известна своей способностью усмирять беспокойных духов и переносить заблудшие души через Туманы в их законные дома. А тех злых духов, которым не в силах помочь, она заключает в свою колоду тарокка, известную как *Любина таррока душ [Luba's Tarokka of Souls]* (подробно описана в книге «Котел Таши со всякой всячиной»).

## ДРУГИЕ ГРУППЫ

Представители различных организаций имеют свои собственные причины исследования Туманов и могут быть встречены в различных доменах.

### ЦЕРКОВЬ ЭЗРЫ

В различных доменах благочестивые души молятся Эзре, отрешенной богине, олицетворяющей Туманы (как подробно описано в начале этой главы). Не являясь охватывающей все домены организацией, церковь в основном служит для формализации местных суеверий, будь то скромные сельские храмы или городские соборы. Когда простые люди выражают свои надежды или стремятся оградить себя от зла, они молятся именно Эзре.

### КРУГ

Героические рыцари этого ордена отправляются в поход из Теневых земель (подробно описано в Другие домены Ужаса) в поисках зла, чтобы победить его. С большинством смелых и гордых рыцарей Круга происходят непредвиденные трагические события. У их более успешных соратников получается вернуться в Теневые земли с доказательством своей победы. Но они часто приносят зло на свою родину. Рыцари Круга регулярно оказывают смелую (и роковую) помощь другим потенциальным героям.

### КАРГАТ И КАРГАТАН

Тайная полиция Даркона, Каргат, состоит из вампиров и других сверхъестественных существ, склонных к интригам. После исчезновения Азалина (см. «Даркон» в начале этой главы) Каргат исполняет волю разрозненных и жаждущих власти лидеров. В свою очередь организации служат Каргатан — низшая религиозная инстанция смертных, которых привлекают на службу, обещая богатства и сверхъестественные силы. Члены Каргатана, прослужившие в нём долгое время, получают право на превращение в дампиров (см. главу 1). Это первый шаг, чтобы стать членом Каргата и обрести бессмертие. Агенты обеих групп странствуют по Даркону и за его пределами, создавая тайные заговоры в поисках любых способов заполучить магическую силу и власть.

### ОРДЕН СТРАЖЕЙ

Эта сеть ученых и хранителей монастырей высслеживает и уничтожает опасные сверхъестественные объекты, проклятые предметы и странные аномалии. Если нет возможности уничтожить опасность, Стражи надеются предотвратить катастрофу, удерживая её в сокрытых и тщательно охраняемых убежищах-монастырях. За несколько поколений эти места стали хранилищами невероятных секретов и великого зла, которое члены ордена пытаются сдержать. Монастыри Стражей спрятаны во многих доменах. Самый известный из них echelon крепость Наблюдателей в Дарконе. На эти древние хранилища часто засматриваются жаждущие власти группы и недобросовестные искатели знаний, такие как Каргат и жрецы Осибуса, стремясь обрести силу, которую мало кто может надеяться контролировать. Стражи могут иметь общие цели с персонажами, пытающимися предотвратить сверхъестественную опасность, но с тем же успехом они сами могут счесть персонажей опасными.

## ЖРЕЦЫ ОСИБУСА

Эти культисты используют мощь Тёмных Сил и похищают души, чтобы обрести способность преодолевать смерть. С помощью своего порочного бессмертия они работают над тем, чтобы освободить первого Тёмного Лорда Страда фон Заровича из доменов Ужаса. Это побуждает их узнать все, что они могут, о природе Туманов и их сокровенных тайнах. Жрецы распространяют своё учение, создавая сомнительные культы, которые вовлекают искателей приключений в свои интриги. Более подробно об этих злодеях рассказывается в главе 5.

### ИНКВИЗИЦИЯ УЛЬМИСТА

Три ветви инквизиции Ульмиста ведут своё начало из города Малитен — загадочного и кишащего культными места из того же мира, что и Баровия. Эти инквизиторы используют разнообразные психические способности для искоренения зла, но их рвение и готовность проникать в чужой разум заставляют многих бояться их не меньше, чем злодеев, которым они противостоят. Ячейки инквизиции Ульмиста можно найти в любом домене. Они часто вступают в союз с церковью Эзры, выступая против жрецов Осибуса. Инквизиторы Ульмиста могут объединиться с персонажами против зла, но с такой же вероятностью они могут увидеть порочность в душах искателей приключений. Подробнее об этих инквизиторах рассказывается в главе 5.

## ПУТНИКИ ТУМАНА

Личности, упомянутые в это и разделе, путешествуют по Туману, принося с собой слухи и тайны, которые могут привести персонажей из одного домена в другой. Любой из этих путешественников может использовать талисманы Тумана или другие методы, чтобы помочь персонажам в их собственных путешествиях.

### АЛАНИК РЭЙ И АРТУР СЕДЖВИК

Аланик Рей, известный как Величайший Детектив, обладает непревзойдённым аналитическим умом. Этот столетний эльф способен видеть ложь насквозь, благодаря десятилетиям опыта и научным детективным методам.

Будучи молодым детективом в Дарконе, Аланик раскрыл преступную империю своего отца и видел её падение. Успех положил начало его карьере частного детектива, втянув его в интриги аристократии бухты Мартира. В это время он познакомился с молодым врачом Артуром Седжвиком, ставшим его напарником и бесчисленное количество раз спасавшим Аланику жизнь. Приключения этой пары, включая несколько смертельных встреч с Каргатом, в конце концов привели к тому, что они перебрались в Порт-а-Люсин в Даймонлю. Загадка, связанная с серийным убийцей-перевертышем, привела к падению с крыши, в результате которого у Аланика парализовало ноги. В течение следующего месяца было создано специальное инвалидное кресло для Аланика, и пара пожилась.

Сегодня Аланик Рэй и Артур Седжвик расследуют тайны, следуя своему долгу и в поисках нового. Своей практичностью и боевым мастерством Артур дополняет ослепительный интеллект Аланика во время их совместных подвигов. Кроме того, Седжвик ведет хронику их приключений и на сегодняш-

ний день опубликовал два тома: «Жизнь Аланика Рея» и «Расследования Аланика Рея».

## ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА АЛАНИКА РЕЯ

**Идеал.** «Логика — это руководство, но также и иллюзия. Порядок и разум не отменяют того, что правильно».

**Привязанность.** «У меня есть способность видеть пороки, которые не видят другие. Я использую свою проницательность, чтобы выявить зло и сделать мир лучше».

**Слабость.** «Большинство людей — опасные манипулирующие лжецы. Им нельзя доверять».

## ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА АРТУРА СЕДЖВИКА

**Идеал.** «Мир полон болезней, но я могу помочь другим отыскать лекарство, в котором они нуждаются».

**Привязанность.** «Я не могу отказаться от опеки, как бы душа ни была больна».

**Слабость.** «Я так много внимания уделяю другим, что часто не чувствую собственной боли».

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ С АЛАНИКОМ И АРТУРОМ

Аланик Рэй — выдающийся сыщик с необыкновенной способностью замечать детали и совершать логические умозаключения. Несмотря на свой опыт в работе с паранормальными явлениями, он полностью полагается на своего мужа Артура, способного уберечь его от настоящей смертельной опасности. И все же детективы умудряются находить неприятности везде, куда бы они ни отправились. Используйте блок статистики **шпионов [spy]**, чтобы приблизительно описать Аланика Рея и Артура Седжвика. Рассмотрите следующие сюжеты, когда будете использовать детективов в своих приключениях:

- Аланик сбит с толку убийцей, охотящимся на семью. Артур обнаруживает, что эти убийства повторяются раз в столетие, и ищет детективов с большим опытом в вопросах сверхъестественного.
- Аланик разоблачает полицейское общество, члены которого обвиняют людей в преступлениях до того, как они их совершат. Он просит помощи в ликвидации этой опасной системы.
- Серийный убийца по имени Полуночный Потрошитель оставляет после себя кровавые послания, такие как «Я живу в вашем городе» и «Я прячусь в ваших кошмарах.» Когда герои встречаются с Алаником, он рассказывает, что эти послания появляются на местах преступлений в нескольких поселениях в одну и ту же ночь.

## ГОСТЬ

Народные предания про Гостя несут в себе холодную и жестокую правду, намекая на зловещий миф, слишком конкретный, чтобы быть вымыслом. Гость — одна из самых известных сверхъестественных фигур в Землях Туманов, и где бы он не появился, за ним неизбежно следует рок.

Гость предстает в виде привлекательной особы любого пола, принимающей обворожительный облик, чтобы завоевать доверие конкретного человека. Гость изолирует свою цель, не важно, друга, любовника, наставника или соперника, заставляя жертву зависеть от него материально

и эмоционально. Со временем Гость вынуждает или прямо заставляет свою жертву совершать всё более глубоко эгоистичные и безнравственные поступки. Затем, когда жертва достигает крайней степени безнравственности или отчаяния, Гость покидает свою жертву, оставляя её один на один с последствиями. Причиненные Гостем страдания не бывают случайными. Они вызывают трагическую цепь событий, способных повергнуть в ужас семью, общину или целый домен. Исследующие историю катастроф обнаруживают череду манипуляций Гостя, охватывающую несколько поколений. Эти планы складываются в таинственный замысел — он постепенно изменяет Земли Туманов ради достижения какой-то зловещей цели.

## ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА ГОСТЯ

Истинные замыслы и склонности Гостя неизвестны смертным. Он совершенный имитатор и может менять свою личность таким образом, чтобы отразить всё то, что нравится его нынешней жертве.

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ С ГОСТЕМ

Гость использует блок статистики **суккуба/инкуба [succubus/incubus]**, и сколько бы раз его ни побеждали, он всегда возвращается. Используйте Гостя для создания приключений, связанных с тайными историями, заговорами, охватывающими весь домен, и истинами, намекающими на природу Тёмных Сил. Рассмотрите следующие сюжеты при использовании Гостя в приключениях:

- Союзник одного из персонажей просит присмотреть за его братом. Очаровательный сверстник (замаскированный Гость) этой благочестивой и творческой личности убедил его посетить уединенное место, являющееся тайным собранием жрецов Осибуса.
- В жизни персонажа вновь появляется старый друг. Приветливый и знающий, но застенчивый друг безвозмездно помогает персонажу. В конце концов, друг (на самом деле Гость) попадает в беду и просит персонажа оказать ему ряд всё более неблагоприятных услуг.
- Могущественная личность, такой как Фиран Зал'Хонан (см. ниже), Изольда (см. «Карнавал» ранее в этой главе) или Тёмный Лорд домена, призывает персонажей и просит их выследить Гостя. Эта личность снабжает своих представителей устройством, позволяющим тем, кто её имеет при себе, перемещаться в тот домен, где в данный момент находится Гость.

## ЭРАЗМ ВАН РИХТЕН

Он был похищен преступниками, превращён в вампира, убит своим отцом. Подростковые годы Эразма ван Рихтена не были приятными. Но и ужасными они тоже не были.

Призрачный сын Ингрид и Рудольфа ван Рихтенов (подробно описан далее в этом разделе) следует за своим отцом, пытаясь помочь и дать ему понять, что с ним всё в порядке. Но взаимодействие проклятия Рудольфа и уникальной природы Эразма не позволяет старшему ван Рихтену воспринимать сына в его призрачном состоянии. Эразм мог бы стать печальным сторонним наблюдателем, но его неизменное чувство сострадания и круг добрых душ в окружении ван Рихтена на протяжении многих лет поддерживают его.

Эразм — уникальный дух. В его поведении и редких появлениях проявляются черты вдумчивого, любящего искусство подростка. Он не может проявить себя полностью, поскольку может являться каждый день лишь на несколько минут и не способен говорить. Однако он может управлять эктоплазмой, чтобы рисовать парящие в воздухе красочные символы и картины. Если это возможно, он обрисовывает информацию и передаёт эмоции или предупреждения. Однако произведения Эразма мимолетны и исчезают через несколько секунд. К сожалению, его отец не может увидеть ни его самого, ни его творения.

Путешествуя с отцом, Эразм сблизился с союзниками Рудольфа. Романтичный, но быстро привязывающийся Эразм с удовольствием посещает комнаты дорогих ему людей, оставляя красочные приветствия. Однако он никогда не побуждает других раскрыть его присутствие, поскольку такие попытки лишь принесут Рудольфу боль.

### ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА ЭРАЗМА ВАН РИХТЕНА

**Идеал.** «Мне дали второй шанс, и я позабочусь о том, чтобы в нём был смысл».

**Привязанность.** «Я потерял свою семью, но могу обрести новую. Я приветствую всех, кто будет добр и нуждается во мне».

**Слабость.** «Я был причиной множества неприятностей. Я больше никогда не хочу быть обузой».

### ПРИКЛЮЧЕНИЯ С ЭРАЗМОМ ВАН РИХТЕНОМ

Эразм — **привидение [ghost]** и сердце семьи ван Рихтенов. Рассмотрите следующие сюжеты, когда будете использовать Эразма в приключениях:

- Эразм понимает неуспокоенных мертвецов. С помощью таких инструментов, как колоды тарокка и спиритические доски, он раскрывает истории и намерения духов.
- Чрезмерно ревностный священник обнаруживает присутствие нежити, витающей рядом с Рудольфом ван Рихтеном, и угрожает Рудольфу, Эразму или им обоим.
- Могущественный дух, например лорд Годфрой из Мордента, похищает Эразма, чтобы манипулировать его отцом.

## ЭЗ Д'АВЕНИР

Урожденная Эмерельда Раданавич, но предпочитающая имя Эз, эта юная странница впервые столкнулась с чудовищами в своей мошеннической семье, выдававшей себя за вистани, чтобы охотиться на путешественников. В конце концов, они похитили Эразма ван Рихтена и продали его на верную смерть вампиру барону Мегусу. За недолгое время знакомства Эз подружилась с Эразмом и слушала его рассказы о семье, сильно отличавшейся от той, что она знала. Когда отец Эразма, Рудольф ван Рихтен, разыскал её семью и отдал её мать под суд, Эз не остановила его.

В последующие годы Эз присоединилась к группе вистани, приняла имя Эз д'Авенир и много путешествовала, но так и не нашла то, о чем рассказывал Эразм. В итоге она разыскала человека, который, как она знала, мог рассказать ей больше: Рудольфа ван Рихтена. После осторожного представления Эз познакомилась с ван Рихтеном и некоторое время училась у него, изучая все возможное об охоте на смертоносных существ. Хотя между ней и Рудольфом возникли противоречия, Эз была удивлена, когда вновь встретила с Эразмом, ставшим привидением. Она и дух возобновили дружбу и, в конце концов, нашли причины одержимости Рудольфа ван Рихтена. Не желая окончательно испортить отношений с доктором, Эз покинула Мордентшир, чтобы охотиться на зло и обрести собственную семью.

С тех пор Эз сильно изменилась, она изучила пути Туманов и из-за нападения вервольфа ей пришлось заменить ногу великолепным протезом. Она надеется, что её исследования и мудрость старого наставника в конце концов позволят ей создать достаточно безопасное место, которое она сможет назвать своим домом.

### ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА ЭЗ Д'АВЕНИР

**Идеал.** «Зло, питающееся невинными, — худшее из всех зол, и должно быть уничтожено».

**Привязанность.** «Я мало знаю о семье, но я забочусь о близких, и однажды они станут моей собственной семьей».

**Слабость.** «Я иду туда, куда ангелы боятся ступить».

### ПРИКЛЮЧЕНИЯ С ЭЗ Д'АВЕНИР

Используйте блок статистики **наемного убийцы [assassin]** или её блок статистики из книги *«Проклятие Страда»*, чтобы описать Эз. Рассмотрите следующие сюжеты, когда будете использовать Эз в приключениях:

- Эз узнаёт, что в ней воплотилась трагичная душа Татьяны (подробно описано в домене «Баровия»). В поисках способа обезопасить себя, она случайно рассказывает агентам Страда о своем существовании.
- Из камеры в Иль Алуке мать Эз, Ирена Раданавич, плетёт паутину лжи, чтобы вернуть свою дочь в семью.

## ФИРАН ЗАЛ'ХОНАН

Под маской обаяния и доброжелательности скрывается один из самых изобретательных и абсолютно безжалостных интеллектуалов, когда-либо ходивших по Туманам. Странствующий ученый, Фиран Зал'хонан охотно заявляет о своем благородном происхождении. В другой жизни, утверждает он, мог бы править как король-волшебник. Но гениальность повела его по другому пути: он стремится выбраться из Туманов в «истинную реальность» за их пределами. Фиран держит в секрете основы своих странных теорий, но его амбиции толкают его на путешествия по доменам, посещения проклятых мест, исследования необъяснимых циклов пророчеств, темпоральных сдвигов и неизвестной фигуры, которую он называет «беглецом».

При всем своем высокомерии Фиран боится Туманов и ищет помощи в их преодолении. Его самым известным партнером является предводительница вистани мадам Ева, тайно разрешившая ему обменивать необычные секреты на сопровождение её агентов через Туманы.

Фиран — загадочный и вспыльчивый эксперт, но его знания о доменах и их секретах бесподобны. Его исследования заставляют регулярно сталкиваться с другими зловещими учеными, такими как жрецы Осибуса — группой, которой он в равной степени готов помогать или противостоять в зависимости от того, чего потребуют его исследования. Среди эксцентричных черт Фирана — ненависть к домену Даркон, почти личная ненависть к графу Баровии Страду фон Заровичу и искренний страх перед Туманами. Он утверждает, что если войдёт в них без проводника, то уже никогда не сможет выбраться. Однако тот, кто окажется ему полезен, сможет обрести ценного временного союзника.

### ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА ФИРАНА ЗАЛ'ХОНАНА

**Идеал.** «Секреты — это сила. Ни один враг не сможет скрыть от меня свои тайны».

**Привязанность.** «Всё это не реально. Я выдержу это испытание. Я получу свою награду. Я отомщу».

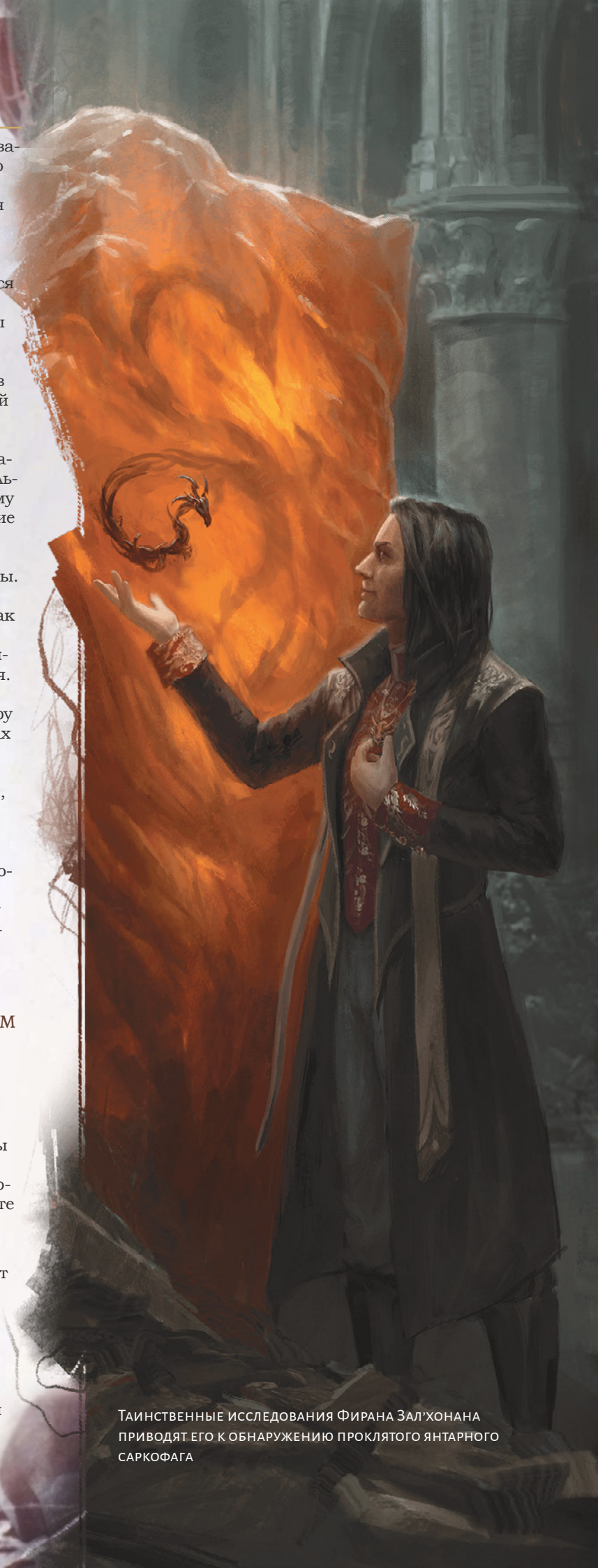
**Слабость.** «Моя гениальность бессмертна и была испытана, как ничто другое».

### ПРИКЛЮЧЕНИЯ С ФИРАНОМ ЗАЛ'ХОНАНОМ

Фиран Зал'хонан — высокомерный, прагматичный, аморальный гений. Реализация его планов или привлечение в качестве покровителя может вовлечь партию в конфликт с самыми известными злодеями доменов Ужаса. Используйте блок статистики человека **архимага [archmage]**, чтобы описать Фирана. Его сопровождает **бес [imp]** по имени Скивер, который выглядит как пёстрый ворон. Рассмотрите следующие сюжеты, когда будете использовать Фирана в приключениях:

- Персонажи случайно встречают Фирана, утверждающего, он что ждёт их. Он предлагает информацию о редких магических предметах или об их текущих поисках, если они помогут ему в исследовании печально известных руин неподалеку.
- Вор украл драгоценный амулет Фирана — цепочку с крошечным золотым черепом дракона. Возмущенный, что для него нехарактерно, он предлагает персонажам любые знания, которыми обладает, если они в ближайшее время вернут амулет.

Таинственные исследования Фирана Зал'хонана приводят его к обнаружению проклятого янтарного саркофага



## ДЖАНДЕР САНСТАР

Высший эльф Джандер Санстар родился в мире Торил и был искателем приключений, трагически превратившимся в вампира. После победы над своим хозяином он долго скитался, борясь со своей жаждой крови, и в конце концов влюбился в авантюристку по имени Анна, утверждавшую, что она из другого мира. Когда Джандер раскрыл свою истинную природу, спутники Анны помогли ей убежать от него. В ярости Джандер убил всех виновных в разлуке с Анной. После убийства Туманы окутали Джандера и перенесли его в Баровию. Там Джандер встретил Страда фон Заровича и некоторое время жил в замке Равенлофт. Когда старший вампир решил сделать Джандера своим слугой, Джандер попытался убить графа, но потерпел неудачу и скрылся в Туманах.

В последующие века Джандер странствовал как таинственный искатель приключений, тайно ища лекарство от вампиризма. Он обнаружил множество средств, но ни одно не помогло ему. В последние десятилетия его попытка спасти товарища по приключениям привела к рождению Савры Санстар, дампира (см. главу 1), которую Джандер считает своей дочерью. Однако Савра его ненавидит и посвятила свою жизнь охоте на него и всех вампиров.

Эта неприязнь подтолкнула Джандера к поиску более радикальных методов избавления от вампиризма. Помогая в экспериментах таинственного алхимика в Морденте, он стал первым, кто испытал прототип загадочного Аппарата (см. «Мордент» ранее в этой главе). Но машина дала сбой; вместо того, чтобы избавить его от вампиризма, она создала мириады его копий, разбросанных по планам. Каждая из них считает себя настоящим Джандером, хотя огромное их число уже встретило свой печальный конец. По крайней мере один Джандер по-прежнему заперт в Равенлофте, вечно ища покой, которого он никогда не заслужит.

### ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА ДЖАНДЕРА САНСТАРА

**Идеал.** «Вампиризм — это проклятие, которое должно быть искоренено — как и я сам».

**Привязанность.** «Я буду благородно страдать, перенося своё проклятие, чтобы положить конец величайшему злу в истории».

**Слабость.** «Мои прозрения и боль имеют больший вес, чем у более молодых и наивных существ».

### ПРИКЛЮЧЕНИЯ С ДЖАНДЕРОМ САНСТАРОМ

Джандер Санстар — **вампир [vampire]** и один из ведущих экспертов Равенлофта по вампиризму. Он помогает персонажам, охотящимся на вампиров, и вербует союзников, чтобы те защитили его от других подобных ему. Рассмотрите следующие сюжеты, когда будете использовать Джандера Санстара в приключениях:

- Джандеру нужна помощь в уничтожении другого вампира — одного из его двойников.
- Джандер просит персонажей помочь ему спасти охотника на чудовищ, который противостоит слишком сильному противнику. В логове злодея герои обнаруживают, что этот охотник — дочь Джандера, Савра, которая не просила помощи, и которой она не требуется.

## ЛАРИСА СНОУМЕЙН

Капитан Ларисса Сноумейн плывёт на весельной лодке *«Речная танцовщица»* по рекам и побережью доменов Равенлофта, восстанавливая справедливость и перевоза нуждающихся в новый дом. Лариса — легенда, известная своими льдисто-белыми волосами, танцевальным мастерством и голосом меццо-сопрано. На седьмом десятке лет она остаётся одной из самых путешествующих исследователей доменов. Когда её судно и команде угрожает опасность, капитан Сноумейн неохотно прибегает к магическому представлению, известному как *«Танец мёртвых»*. Это запрещённая песня и танец, сдерживающая нежить, которая убивает живых свидетелей, а затем оживляет их в виде зомби. Лариса избегает капитана речного судна Натана Тимоти и его корабля *«Мегера»*, а также болотистого домена Сурань, где она научилась своей смертоносной магии у мрачных сил, считающих её долг неоплаченным.

### ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА ЛАРИСЫ СНОУМЕЙН

**Идеал.** «Время от времени всем нужна помощь. Я помогу тем, у кого больше никого нет».

**Привязанность.** «Мой корабль, моя команда и те, кто находится под моей опекой, — мой дом, и я буду рисковать жизнью, чтобы защитить их».

**Слабость.** «Я видела ужасы, но возвысилась над ними. Я могу победить любое зло — кроме своего прошлого».

### ПРИКЛЮЧЕНИЯ С ЛАРИСОЙ СНОУМЕЙН

Лариса Сноумейн — человек **друид [druid]**, обладающая исключительным умением ориентироваться в водных путях Туманов. Её красивое многовесельное судно *«Речная танцовщица»* представляет собой захватывающую базу для путешествующих искателей приключений. Рассмотрите следующие сюжеты при участии Ларисы Сноумейн в приключении:

- *«Речная танцовщица»* появляется, когда героям отчаянно нужно бежать из домена, но Туманы делают их следующую остановку ещё более опасной.
- *«Речная танцовщица»* заходит в порт, но на борту лишь капитан Сноумейн. Ларисе нужна команда, но она не рассказывает, что её предыдущая команда погибла, когда она использовала Танец Мёртвых.

## РУДОЛЬФ ВАН РИХТЕН

Учёный и охотник на чудовищ Рудольф ван Рихтен побывал в десятках доменов, расследуя сообщения о монструозных существах и документируя их в серии изданных руководств, самым известным из которых является *«Руководство ван Рихтена по вампирам»*.

В более спокойные времена Рудольф жил со своей женой Ингрид и сыном Эразмом в их семейном доме недалеко от Ривалиса в домене Даркон. Смелый и молодой врач, Рудольф столкнулся с семейством Раданавичей, прикрывающихся традициями вистани для совершения разбоя. Когда доктор отказался лечить одного из смертельно больных членов этой семьи, лидер группы Ирена Раданавич приказала своей банде похитить сына Рудольфа, а затем продала юношу вампиру барону

Метусу. Рудольф преследовал Раданавичей, разрушил их преступную деятельность и привлёк Ирену к ответственности, но не раньше, чем она прокляла его: «Жить тебе всегда среди чудовищ и видеть, как все, кого ты любишь, умирают от их когтей». В последующие недели проклятие начало действовать. Прежде чем Рудольф смог выследить и убить барона Метуса, вампир убил Ингрид и Эразма.

Десятилетиями ван Рихтен охотился на чудовищ и вооружал других знаниями, необходимыми для борьбы с тьмой. Несмотря на то, что у него появилось много преданных союзников, он держит их на расстоянии, опасаясь воплощения своего проклятия. Когда ван Рихтен не путешествует, он живёт в своей лавке травника в Морденшире в домене Мордент.

### ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА РУДОЛЬФА ВАН РИХТЕНА

**Идеал.** «Злу не остаться безнаказанным».

**Привязанность.** «Чтобы защитить своих любимых, я должен удалиться от них и прятать их от своих врагов».

**Слабость.** «Я проклят. И мне никогда не обрести покой».

### ПРИКЛЮЧЕНИЯ С РУДОЛЬФОМ ВАН РИХТЕНОМ

Ван Рихтен охотно дает наставления персонажам, посвятившим себя борьбе с созданиями ночи. Чтобы его представить, используйте блок статистики священника [priest] из «Бестиария» или Риктавио из «Проклятья Страда». Рассмотрите следующие сюжеты, когда будете использовать ван Рихтена в приключении:

- Давным-давно ван Рихтен уничтожил сверхъестественного злодея, который терроризировал общину, но теперь это зло вернулось. Персонажи должны разыскать доктора, поскольку только он знает секрет победы над существом — раз и навсегда.
- Один из врагов ван Рихтена схватил доктора и использует его имя для переписки с персонажами, заманивая в смертельную ловушку тех, кто хочет узнать его секреты.

### БЛИЗНЕЦЫ УЭЗЕРМЭЙ-ФОКСГРОУВ

Дочери мэра Мордентшира Элис Уэзермэй, близнецы Дженнифер и Лори росли неразлучными хулиганками. Незадолго до их шестнадцатилетия дядя близнецов, известный охотник за чудовищами Джордж Уэзермэй, вернулся в Мордент со своей невестой Натальей Воришковой. Близнецы поняли, что Наталья манипулирует их любимым дядей, и в конце концов разоблачили её натуру вервольфа, используя Джорджа для поиска другого известного жителя Мордента — Рудольфа ван Рихтена. После того, как близнецы спасли ван Рихтена и своего дядю от вервольфа, Джордж и ван Рихтен стали поощрять их склонность к расследованиям, обучая охоте на чудовищ.

С тех пор Лори и Дженнифер — неутомимые искательницы приключений. Лори, следуя примеру своего дяди, обучилась боевым приемам для борьбы с нежитью. Она редко путешествует без своих компаньонов Джоан и Тиррана, подростки щенков дядиных паратых гончих, и волшебного меча её дяди, Паутинки.

Дженнифер, тесно сотрудничающая с ван Рихтенем, освоила медицину и традиции множества доменов. Она детально изучила ликантропию, что помогает ей и её сестре в поисках Натальи Воришковой, которая по-прежнему находится на свободе. Втайне Дженнифер боится, что заражена ликантропией, и, несмотря на то, что никогда никаких симптомов проклятия не проявлялось, она принимает лекарства собственного изобретения, чтобы уберечься от него.

### ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА ДЖЕННИФЕР

**Идеал.** «Для всего есть решение. Мне просто нужно быть достаточно умной, чтобы его увидеть».

**Привязанность.** «Моя семья столько пережила, и теперь я сама должна постоять за себя».

**Слабость.** «Я никогда не буду такой же сильной, как мои родственники, поэтому мне придется быть умнее».

### ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА ЛОРИ

**Идеал.** «Для всего есть решение. Нужно просто использовать свой шанс, когда он появится».

**Привязанность.** «Поступки, а не слова, сохраняют уважение моей семьи в обществе».

**Слабость.** «Я никогда не буду такой же умной, как мои родственники, поэтому мне придется стать сильнее».

### ПРИКЛЮЧЕНИЯ С БЛИЗНЕЦАМИ

Дженнифер и Лори — опытные и хорошо подготовленные искатели приключений, имеющие соответственно блоки статистики друида и ветерана [veteran]. Рассмотрите следующие сюжеты при использовании близнецов в приключении:

- Персонажи прыгнули выше своей головы, и близнецы Уэтермэй-Фоксгроув, выполняющие то же самое задание, приходят на помощь. После этого сестры предлагают группе принять участие в тренировочной экспедиции в печально известное место.
- Дженнифер исчезла. Лори обращается за помощью, опасаясь, что её похитила Наталья Воришкова. На самом деле, страх превратиться в ликантропа заставил Дженнифер отправиться в путь в одиночку и стать подверженной ещё большей опасности.





Дух заявляет о себе хранителям пера во время проведения спиритического сеанса

# ХОРРОР-ПРИКЛЮЧЕНИЯ

**С**оздание собственного хоррор-приключения похоже на создание любого другого приключения D&D, за одним исключением: ваша цель — увлекательнейшим образом ужасать ваших игроков. Пугающие приключения пронизаны атмосферой страха, которую образуют несколько составляющих — повествование, драматическое изложение и игровые элементы. Однако тема тревоги и ожидания игроков требуют тщательных обсуждений. Инструменты и методы, описанные в этой главе, предоставляют вам способы убедиться в том, что ваша игра страшная, но в то же время безопасная для вашей собственной группы. Набор ориентированных на ужасы правил станет дополнением для тех мрачных приключений, которые вы можете создать. Хоррор-приключение в конце главы является примером применения этих методов на практике и позволяет персонажам сделать их первые шаги в доменах Ужаса.

## ПОДГОТОВКА К УЖАСУ

Прежде чем начать игры в жанре ужасов, обдумайте следующие шаги, чтобы подготовиться и полностью вовлечь ваших игроков. Если группа собирается поиграть в весёлое и не очень страшное приключение, а вместо этого неожиданно попадает в настоящий кошмар, ощущение от игры будет испорчено. Избегайте таких моментов. Чтобы подобного не произошло, определите ожидания ваших игроков от ориентированной на ужасы игры, и решите, какие вопросы и темы привлекают или отталкивают игроков от участия.

## ПОНИМАНИЕ УЖАСА

Ваша основная цель как Мастера, ведущего хоррор-приключение, состоит в том, чтобы способствовать получению приятного опыта от игры в D&D. Эта книга предполагает, что вы и ваши игроки наслаждаетесь острыми ощущениями и напряжённостью страшных историй. Зрители фильма ужасов получают удовольствие от опасности на экране, потому что знают — она не причинит им вреда (и у них есть представление о том, чего ожидать, благодаря трейлеру фильма). Точно так же игроки рассчитывают, что ужас приключения не будет нацелен на них лично и никаким образом не выйдет за рамки игры. Ваша задача — не заставлять игроков чувствовать себя некомфортно или в опасности. Поскольку приключения D&D не развиваются по сценарию, во время игры могут произойти различные неожиданности. Если все участники игры согласятся с условиями, изложенными в этом разделе, каждый из них получит потрясающий и приятный опыт игры.

## ОПРЕДЕЛЕНИЕ ОЖИДАНИЙ

Задолго до того, как вы соберете группу за игровым столом, расскажите потенциальным игрокам о задуманном приключении. Обратите внимание

на типы конфликтов, которые могут возникнуть, тон повествования и основные темы. Рассказывая игрокам, чего ожидать, вы подготавливаете их к созданию их персонажей, и начинаете диалог о том, что в игре допустимо, а чего следует избегать. Вам не нужно раскрывать основные сюжетные моменты или повороты вашей истории, но расскажите о типах чудовищ и общих темах, которые вы бы хотели использовать, о других историях ужасов, вдохновляющих вас, и о том, какие жанры ужасов, упомянутые в главе 2, вам интересны. Будьте откровенны с вашими игроками. Лучше позволить игрокам узнать всё до начала игры, чтобы они могли решить, хотят ли в неё играть.

## ОПРОС ПО СОДЕРЖИМОМУ УЖАСА

Потратьте время перед первой игровой сессией, чтобы узнать мнения ваших игроков по поводу хоррор-приключений. Для этого создайте краткий список вопросов, посвящённых нижеприведённым темам. После создания опроса распространите его среди своих игроков по электронной почте, в виде раздаточного материала или иным образом перед тем как вы соберётесь на игру. Пусть результаты опроса останутся анонимными. Воспользуйтесь ими, чтобы определить, какие приключения вы будете создавать.

## ВОПРОСЫ ПО ТЕМАМ И СОДЕРЖИМОМУ

Начните опрос с перечисления распространённых сюжетных ходов и элементов ужаса, чтобы определить, насколько комфортно они воспринимаются игроками. Приведенный ниже список не является исчерпывающим; составьте свой список, включив в него элементы, которые, по вашему мнению, могут появиться в приключениях. Оставьте в конце списка место, куда игроки смогут добавить другие неприемлемые или интересные для них темы. Спросите, следует включить или убрать следующие темы:

- Распространённые фобии и типичные страхи, такие как страх клоунов, укулов и пауков
- Описания крови и расчленения
- Романтика в общении между персонажами
- Темы психического и физического здоровья, затрагивающие тело и разум
- Религия и политика в реальном мире или их аналогия
- Темы, касающиеся реальной социальной или культурной несправедливости и дискриминации
- Специфичный игровой контент, такой как опасности, типы чудовищ и детали сеттинга, которые вы можете использовать
- Определённые жанры ужасов, как в главе 2

Если вам не хочется добавлять какие-либо из этих тем в свою игру, не включайте их в качестве вариантов, а используйте их как отправную точку для составления списка элементов, не включённых в ваши приключения.

## СЕРЬЁЗНЫЙ СТРАХ

Многие хоррор-игры D&D представляют собой слегка жутковатую весёлую и шумную игру, не слишком отличающуюся от обычных приключений D&D. Другие осмеливаются выйти за рамки размеренной игры. Вы и игроки должны решить, какой уровень интенсивности подходит для ваших хоррор-приключений. В этом разделе приведены рекомендации, применимые вне зависимости от того, являются ли ваши приключения чёрным юмором или исследованием серьёзных тем. В данном разделе даются советы, работающие для всех игроков, включая тех, кто по-разному относится к страху или имеет определённые запретные темы. Старайтесь думать о том, что вы можете сделать, чтобы игроки чувствовали себя комфортно в вашей игре, даже если никто полностью не знает, каким может стать ужас. Никогда не думайте, что вы знаете все самые сокровенные страхи своих игроков — независимо от того, как долго вы с ними играете.

## ВОПРОСЫ ПО ИГРОВОМУ ПРОЦЕССУ

После списка тем задайте следующие вопросы, чтобы узнать у игроков об особенностях игрового процесса:

- Насколько страшную игру вы хотите? Нравится ли вам, как игроку, испытывать страх, или страх должен испытывать лишь персонаж?
- Насколько сложную игру вы хотите? Какой должен быть риск смерти — высокий, средний или низкий?
- Как вы относитесь к эффектам, которые лишают вас возможности контролировать действия персонажа?
- Хотите ли вы оставить за игровым столом телефоны и другие отвлекающие факторы, или стоит отложить их в сторону?
- Существуют ли какие-то определённые истории или правила, которые вы хотели бы использовать во время игры?
- Являются ли некоторые события или опыт во время игры нежелательными?
- Существуют ли у вас потребности, связанные с ограниченными возможностями, которые делают игру более комфортной? Например, субтитры для видеозвонков или определённый вид сидения?
- Есть ли у вас другие замечания или опасения?

После составления опросника разошлите его своим игрокам, дайте им время, чтобы ответить, а затем соберите результаты. Используйте эту информацию для планирования приключений и создания анонимного списка контента, не используемого в вашей игре. Принесите этот список на нулевую сессию.

## НУЛЕВАЯ СЕССИЯ

Когда вы узнаете темы, волнующие ваших игроков, наступит время обсудить полученную информацию с потенциальными участниками во время предварительной встречи или «нулевой сессии». В *«Котле Таши со всякой всячиной»* подробно описано, как проводить нулевую сессию, если кратко — в целом используйте эту сессию для обсуждения содержания игры, социального договора и домашних правил, а также для создания персонажей.

## УСИЛЕНИЕ ОЖИДАНИЙ

Дайте понять, что D&D — это коллективная повествовательная игра. Ваша роль, как Мастера — разработать приключение и следить за соблюдением правил, но не только вы отвечаете за веселье за игровым столом. Каждый несёт ответственность за то, чтобы все получили от игры удовольствие. И каждый влияет на определение того, насколько страшной будет игра, насколько страшна игра и насколько далеко можно зайти с используемыми в игре ужасами. Руководство для игроков, участвующих в хоррор-приключении, находится в главе 1. Убедитесь, что вы и игроки осведомлены об этом, и воспользуйтесь этими знаниями в игре и при создании персонажей.

## ОПРЕДЕЛЕНИЕ ГРАНИЦ

Проанализируйте выводы, сделанные в ходе опросов по содержанию игр. Затем, основываясь на ответах игроков, составьте список того, что не будет использовано в игре. Это границы вашей игры и того, что не будет в неё включено. Подчеркните, что границы не подлежат обсуждению, и ни вы, ни игроки не должны пересекать их в игре.

Обратите внимание, что границы могут измениться в процессе игры. Призывайте игроков сообщать вам о любых предложениях в частном порядке или в игровом моменте, чтобы вы смогли добавить их в список. Если это произойдёт, не ссылайтесь на данные прошлого опроса, не защищайте прошлый выбор и не просите игроков объяснить свои границы. Доверяйте игрокам. Они лучше знают свои потребности. Внесите соответствующие изменения в игру.

Сообщите игрокам, что этот список границ будет доступен во время каждой сессии и что, играя, они соглашаются уважать эти границы. Дайте понять, что игроки, не соблюдающие эти границы, должны будут покинуть игру.

## СДЕЛАЙТЕ ВАШ ОПЫТ УНИКАЛЬНЫМ

Во время нулевой сессии группа может обсудить, как сделать игру уникальной, следующим образом:

**Обсудите жанр.** Если в опросе были жанры ужасов, заинтересовавшие игроков, посмотрите, есть ли среди них элементы, которые игроки хотели бы использовать в качестве вдохновения для своих персонажей.

**Обсудите темы кампании.** Если у вас уже есть идеи относительно приключений, которые вы планируете провести, или собственного Тёмного Лорда и домена, поделитесь общей концепцией, заинтересовавшей вас, и посмотрите, заинтересует ли она игроков.

**Создайте персонажей игроков.** Если игроки хотят обсудить своих персонажей или создать их совместно, сейчас самое подходящее время для этого.

**Выберите опциональные правила.** Если есть опциональные правила — например, представленные далее в этой главе — которые вы готовы использовать, определите, какие из них лучше всего подходят для игроков.

## ПРОВЕДЕНИЕ ИГР В ЖАНРЕ ХОРРОР

При подготовке и проведении пугающих приключений помните о нарастании и спаде напряжённости. Атмосфера, темп, описание и участие игроков — всё это влияет на напряжённость игры и непосредственно способствует созданию жутких ощущений от ваших приключений.

### АТМОСФЕРА УЖАСА

Атмосфера — это общее настроение вашей игры. Это ощущение радости, волнения или страха, возникающее из-за содержимого истории и её восприятия игроками. Атмосферу бывает сложно создать и легко разрушить. Но любая игра D&D, особенно игра с элементами страха, только выиграет от вашей работы по созданию атмосферы, соответствующей приключению, которое вы будете проводить. Обратите внимание на следующие элементы, влияющие на атмосферу игры, создающие мрачные детали ваших хоррор-приключений. Персонализируйте всё возможное и не беспокойтесь о том, что не получается сделать особенным.

### Доступность

Выбирая помещение для игры, изучите все потребности, которые связаны с ограниченными способностями, указанными в опросе по содержанию. Сделайте всё необходимое, и сообщите как можно раньше, если окажется, что это невозможно сделать. Предложите игрокам помощь. Игроки могут испытывать трудности из-за плохого освещения, громкой фоновой музыки, мелкого печатного текста, сильных запахов, тесных помещений, специфических аллергенов или проблем с программным обеспечением (если игра проходит в режиме онлайн). Если кто-то из игроков указал на эти проблемы, не стоит использовать их для создания тревожной атмосферы. Осознайте разницу между созданием мрачной атмосферы и созданием трудностей для игроков.

### Место для игры

По возможности играйте в местах с минимальным количеством визуальных и аудио-раздражителей. Отдавайте предпочтение местам, в должной мере усиливающим желаемую атмосферу, и где мало посторонних людей. Если это общедоступное пространство, договоритесь заранее с не-игроками о бронировании места. Также вы можете уменьшить количество раздражителей, отвлекающих внимание, выключив экраны, прикрыв декорации и убрав ненужные предметы.

### Музыка

Подумайте, как заполнить паузы во время игры и другие тихие моменты. Паузы порождают отвлекающие факторы. Лёгкая музыка способна дополнить такие моменты и усилить атмосферу игры. Поищите эмбиент, атмосферные или инструментальные произведения. Выбирайте варианты без текстов и не связанные с популярными медиа. Заранее создайте плейлист. Если вы можете плавно регулировать громкость, постепенно повышайте её, привлекая внимание, и убавляйте во время беседы игроков. Экспериментируйте с тем, как громкость и темп влияют на ощущения от сцены, сдержанной или энергичной.

### ОСВЕЩЕНИЕ

Приглушённый свет способен преобразить ваше игровое пространство, заставив исчезнуть отвлекающие факторы, и придать ему непривычный вид. Если освещением легко управлять, можно регулировать его, выставляя соответственно уровню освещения в игре. Можно использовать более сложные приёмы, например, использовать цветные лампочки и различные фигуры из бумаги, которые будут создавать жуткие тени. Однако, меняя освещение, всегда следите за тем, чтобы у игроков было достаточно света для чтения.

### РЕКВИЗИТ

Реквизит может быть артефактом из мира вашей игры, элементом для создания атмосферы или иным отвлекающим фактором. Первое правило создания реквизита для вашей игры — не переусердствуйте. Реквизит может быть приятным дополнением, но его создание не должно стать в рутинной работой, причиной переноса игровых сессий или отвлекающим от игры фактором. Реквизит может быть простым, как доска для заметок или совместное использование изображений персонажей или чудовищ, увеличивающее их запоминаемость. Мебель, её размещение или отсутствие, может намекать на конкретную область. Реквизит даже может отражать игровую механику, например, отслеживание хитов с помощью багровых стеклянных шаров в прозрачных кубках. Именно в приключениях Равенлофта издавна используется реквизит (см. раздел «Колода тарокка и спиритическая доска» ниже в этой главе). Мир создания собственного реквизита безграничен, но не сравнивайте свою игру с представлением, имеющим отдельный бюджет.

### ОТВЛЕКАЮЩИЕ ФАКТОРЫ

То, что отвлекает внимание одного игрока, порой может быть необходимо для другого. Обсудите компромиссы, которые всех удовлетворят. Пусть еда и ненужные для игры предметы будут находиться вне игрового пространства. Разрешите телефоны и планшеты, пока они находятся в беззвучном режиме и используются вдали от стола. Вдобавок, не всем комфортно, когда их фотографируют или упоминают при публичном обсуждении игры, в реальном времени или после сессии. Поэтому выясните, какое место занимают социальные сети в игре, прежде чем что-то предпринимать.

### МАСТЕР

У вас есть невероятная власть над тоном и атмосферой вашей игры. Продемонстрируйте поведение, которое вы хотите видеть у игроков: сосредоточенность на игре, соблюдение очерёдности в разговоре, пресечение нарушения границ и поощрение захватывающего выбора. Останавливайтесь или прохаживайтесь во время напряжённых моментов. Говорите быстро или нервно, когда происходит что-то пугающее. Повышайте громкость своего голоса во время генеральных сражений и говорите шёпотом в напряжённые или таинственные моменты. Позвольте себе звучать неуверенно, поправляйте себя или сделайте паузу, как будто вы услышали что-то снаружи. Спрашивайте игроков: «Вы уверены?» Искренняя заинтересованность в создаваемой вами атмосфере напряжённости помогает распространить её вокруг вас.

## ТЕМП УЖАСОВ

Темп — это скорость и энергия, с которой разворачивается ваша история. Это связано с количеством событий в вашей игре, а в хоррор-приключениях — с напряжением или частотой тревожных моментов. Всё подряд не может быть пугающим, а непрерывный ужас трудно поддерживать. Пока игроки не оцепенели от бесконечного чувства тревоги, дайте им возможность перевести дух и хотя бы на время верните ощущение покоя. Лучшие хоррор-приключения похожи на американские горки: напряжение то нагнетается, то сбрасывается, а затем происходит переход к следующему душераздирающему моменту. Сочетайте социальное взаимодействие, исследование, бой и другие виды столкновений, чтобы создать интересный и увлекательный темп. Убедитесь, что сцены всегда каким-то образом связаны с вашей историей и помогают персонажам приблизиться к их цели.

### ЛОГИСТИКА

У вас зачастую меньше времени на игру, чем вы думаете, если учитывать позднее начало, перемены на еду и другие паузы. При планировании приключений рассчитывайте, что у вас будет меньше времени, чем полная игровая сессия.

### ПОДРЫВАЙТЕ РЕАЛЬНОСТЬ

Ужас и неопределённость — ключевые моменты увлекательных хоррор-приключений. Жуткий опыт или сверхъестественный антураж подрывают представления о том, что возможно и невозможно. Пусть персонаж проснется после пророческого кошмара со свежим шрамом. Пусть опасность, от которой персонажи убегают, появится прямо перед ними. Пусть свечи вспыхивают, картины плачут, животные шепчут проклятия или огромные глаза заглядывают в окна. Произошло ли всё это на самом деле, или чувства персонажей обернулись против них? Ответ часто не имеет значения, особенно когда оправданием всего ужасного и невозможного могут стать Туманы.

### НЕЯВНОЕ БЕСПОКОЙСТВО

Время от времени замедляйте темп приключения, чтобы растянуть созданное напряжение. Задержитесь на описании чувственных подробностей. Попросите игроков рассказать, о чем думают, что чувствуют или на чём заикнулись их персонажи. Детально опишите, с какой жесткостью можно использовать различные предметы, насколько живы могут быть слова, и что тени могут скрывать чудовищ. Спросите игроков, что, по их мнению, самое худшее, что может произойти прямо сейчас. Опишите ощущения того, что за ними наблюдают. Намекните, что за персонажами ведется охота. Пусть персонажи отреагируют на эти мрачные мысли. Иногда такие чувства будут просто проявлением их нервозности. Но иногда это затишье перед бурей.

### ВНЕ ВРЕМЕНИ

Когда наступит время действовать, сделайте так, чтобы ваше повествование стало живей. Говорите быстро и короткими фразами. Уделяйте меньше внимания ощущениям и больше — описанию

последствий. Кровавые брызги! Кто знает, откуда они появились? Разделите внимание персонажей. Изобразите других существ: умоляющих, паникующих и пытающихся спастись. Вежливо попросите игроков реагировать быстро: «Нет времени обсуждать — что вы делаете?».

### ПАРАЛЛЕЛЬНЫЕ СЦЕНЫ

Время от времени поощряйте персонажей разделяться. Когда они разделены, переходите от одной сцены к другой. Поощряйте каждого следить даже за теми сценами, в которых не участвует его персонаж. Пусть эти отдельные сцены будут короткими, а когда произойдет захватывающее событие, прервите игру и заставьте игроков ждать развязки. Дайте персонажам повод поделиться друг с другом информацией, когда они встретятся вновь. Игроки сами смогут решить, будут ли их персонажи доверять этим сведениям или нет.

### НАДЁЖНОСТЬ И ДОВЕРИЕ

Надёжность и доверие так же важны для ваших хоррор-приключений, как и яркие потрясения. Многочисленные предательства способствуют развитию паранойи, парализующей игроков. Подчеркните, что некоторые люди и места никогда не ополчатся на персонажей при следующей доброжелательной встрече. Игроки могут довериться этим союзникам, но смогут ли они обеспечить их безопасность?

### ДОСТАТОЧНО НАДЕЖДЫ

Страх без надежды вызывает паралич и апатию, разрушающую игру. Награждайте персонажей, ведущих себя драматично, героически или тех, кто усиливает пугающую атмосферу игры. Наградой могут стать короткие сцены, посвященные действиям персонажа, возможность перегруппироваться и отдохнуть, подсказки о слабых местах противника или своевременно обнаруженные сокровища. Чтобы сохранить независимость персонажей, избегайте ситуаций, когда незнакомцы или союзники группы спасают персонажей от созданных ими самими проблем. В то же время не бросайте персонажей в безвыходных ситуациях. Никогда не позволяйте надежде умереть.

### ОТКРЫТЫЙ ФИНАЛ

Оставьте игроков в предвкушении новой игры. Завершая сессию, сделайте одно из следующих действий: намекните на новую угрозу, усложните существующий план, повысьте ставки, представьте новую загадку, явите противника, измените мир или иным образом потрясите персонажей, а затем объявите перерыв, прежде чем игроки успеют отреагировать.

### ОПИСАНИЕ УЖАСА

Ужасы, наполняющие ваши приключения, могут принимать бесконечные формы: враги, грядущие события или магические силы. Вместо описания страшного явления, стимулируйте воображение игроков, описывая ужасы косвенно и поэтапно. В главе 5 даны советы, как сделать знакомых монстров более страшными. Также при описании ужасов учитывайте следующие элементы:

**Перед появлением.** Предвосхитите приближающийся ужас. Как реагируют окружающая среда, животные поблизости, погода и природа, свет и тени?

**Ужас приближается.** Какие звуки он издает, когда движется? Какие детали видят персонажи, прежде чем появится всё остальное?

**Почти здесь.** Чем он пахнет? Как он дышит? Охлаждает или нагревает ли он воздух вокруг себя? Как он выглядит? Когда он пытается схватить персонажа, на что это похоже?

**Атака.** Как он нападает? Есть ли у него оружие, или он использует своё тело для боя? Есть ли у него острые когти, рассекающие плоть, или сверхъестественная сила, искажающая всё, к чему он прикасается?

**Ранение.** Как он реагирует, когда его ранят? Как выглядит его кровь? Что у него внутри вместо плоти и крови? Как оно действует, когда выпадает в отчаяние?

### Позвольте игрокам заполнить пробелы

Предложите игрокам обратить их воображение против самих себя. Оставьте в описаниях намеренные пробелы, которые приведут к ужасающим последствиям. Сконцентрируйтесь на конкретной черте, например, опишите только глаза атакующего вампира.

Или же напрямую попросите игроков уточнить детали. Задайте подобные вопросы: Что напоминают вам его движения? Что за ужасный запах он издает? Что-то случайно падает, и на секунду вам кажется, что именно это. Чем это может быть? Ответы игроков не должны управлять повествованием; вы сами решаете, являются ли они правдой или просто воображением.

### Игровой процесс ужасов

Размышляя о том, как вы будете рассказывать свои кошмарные истории, не забывайте о том, что можно сделать для усиления напряжённости игры.

#### Опасности ужасов

Хотя жанр ужасов традиционно нивелирует сильные стороны героев, это может лишить игроков свободы действий и удовольствия от игры. Кроме советов из *руководства Мастера* по созданию опасных столкновений, рассмотрите следующие методы, позволяющие сделать бой более опасным:

- Создайте чудовищ, неуязвимых к тактикам, часто используемых персонажами, но уязвимых для других стратегий.
- Пусть враги тратят действия в бою на жуткие вещи, например, воспевают зловещих богов или отрыгивают свою последнюю пищу.
- Используйте другое существо в качестве разогрева перед истинной угрозой. Знаменитое чудовище становится ещё страшнее, когда он появляется и разрывает на части существо, которое, по мнению персонажей, было их основным антагонистом.
- Пусть враги притворяются мёртвыми, чтобы «вернуться к жизни» после того, как персонажи решат, что они в безопасности.
- Используйте методы, подробно описанные в разделе «Ужасные чудовища» главы 5.

### РАЗРУШАЙТЕ КЛИШЕ

Когда персонажи и миры оперируют клише, они становятся скучными и предсказуемыми. Если в вашей любимой истории ужасов используются устаревшие сюжетные ходы, ваша любовь не исправит их. Чтобы создать динамичных и убедительных персонажей, последуйте следующим советам:

- Старайтесь не черпать вдохновение в типичных персонажах художественной литературы или фильмов.
- Воспринимайте персонажей как реальных людей с реальными мотивами. Поставьте себя на их место. Что бы сделали вы?
- Покажите, как отличаются друг от друга представители одной и той же культуры.
- Используйте представителей разных гендеров, этнических и сексуальных групп, а также людей с ограниченными возможностями и различными убеждениями, имеющих различные роли, профессии, интересы и взгляды. Постоянно работайте над искоренением стереотипов.
- Не делайте акценты на клише, особенно при изображении маргинализированных групп населения.
- Предоставьте каждому возможность быть исключительным. Магические сеттинги не похожи на историю реального мира, а правила создания персонажей не предполагают стандартных критериев героизма.

### СОЗДАНИЕ УДОБСТВА

Обычно сессия в D&D длится дольше, чем типичный фильм ужасов, и поддерживать атмосферу в течение нескольких часов подряд бывает трудно. Планируйте перерывы во время игры и поощряйте игроков отходить от стола, когда им это нужно. Если вы чувствуете, что игра стала напряжённой или приняла неприятный для кого-то оборот, спросите: «Все ли согласны продолжить?», прежде чем играть дальше. Если кто-то не согласен, поблагодарите игроков за честность и быстро закончите игру. Перед следующей игровой сессией обсудите с группой оптимальный вариант продолжения игры так, чтобы она понравилась всем. Поработайте над созданием благоприятной атмосферы, в которой игроки могут признаться, что им некомфортно, не опасаясь испортить всем удовольствие. Будучи Мастером, вы можете продемонстрировать такое поведение следующим образом: упоминая свой



отказ от жуткой идеи, пришедшей в голову, или поблагодарив игроков, соблюдающих границы игры.

Помимо спонтанных проверок, один раз в течение сессии после запланированного перерыва, проверьте группу и задайте им следующие вопросы:

- На что надеются ваши персонажи?
- О чём беспокоятся ваши персонажи?
- Хотите ли вы обновить какие-либо ограничения по границам допустимого?
- Есть ли что-нибудь, что могло бы сделать игру более приятной для вас?

## СПРОСИТЕ РАЗРЕШЕНИЯ

Игроки вкладывают значительные мысли и силы в своих персонажей. Не навязывайте персонажам правила, из-за которых игроки не захотят больше играть ими. Например, во время игры персонажи могут получить любое из наследий и тёмных даров из главы 1. Если у персонажа есть возможность получить одну из этих опций, спросите игрока, будет ли он согласен с таким изменением, прежде чем использовать её. Если игрок говорит «нет», рассмотрите другие варианты.

Помимо правил, некоторые действия также требуют особого внимания, прежде чем они появятся в игре. Например, романтические отношения между персонажами, насилие между персонажами, влияние персонажа одного игрока на персонажа другого игрока или управление им, а также выкрики. Все игроки (включая Мастера) должны спросить и получить разрешение у остальных, а не только у заинтересованных игроков, перед введением этого контента. Без объяснений и обсуждений, если хоть один человек не согласен или не ответит, этого не должно произойти. Игроки могут поменять свое мнение в любой момент. Если тема была указана как запретная, она полностью исключается из игры.

## ИНСТРУМЕНТЫ ДЛЯ КОНТЕНТА

Инструменты для контента позволяют вам и вашим игрокам корректировать игры по ходу игры её содержание. Поскольку D&D — это импровизация, игра может пойти в неожиданном направлении. Если какое-то направление для кого-то делает игру хуже, используйте эти инструменты для корректировки курса.

Существует множество инструментов для работы с контентом, но есть один популярный. Он заклю-

чается в выдаче каждому участнику (включая Мастера) пустой карточки для заметок с указанием нарисовать на карточке крестик. Каждый участник может воспользоваться своей X-картой, чтобы сообщить всем остальным участникам игры, что границы были нарушены. Если вы играете удалённо, игроки могут показать карточку на камеру, набрать X в окне чата или скрестить руки в форме X. В любом случае, это знак того, что произошедшее неприемлемо. Используя карточку, можно прокомментировать, что он хочет исправить, а тот, кто описывает сцену, может отменить произошедшее, попробовать иное или оставить сцену с неопределённым концом (как в фильме, где всё исчезает в темноте). Человек, использующий инструмент для контента, не обязан объяснять причину неприемлемости происходящего, и никто не должен ставить это под сомнение. Вместо дискуссии поблагодарите человека за честное высказывание о своих потребностях и двигайтесь дальше.

Дайте игрокам понять, что если человек не чувствует себя комфортно при использовании инструмента для контента, он может подождать перерыва, чтобы подойти и поговорить с вами наедине. Игроки также могут разрешить другу использовать карту от их имени. Как Мастер, покажите пример. Отнеситесь к инструментам для контента серьёзно и используйте их для корректировки развития вашей общей истории.

## ВОВЛЕЧЕНИЕ ИГРОКОВ

Если игроки кажутся не увлечёнными, поговорите с ними. Спросите их о дальнейших планах. Если игроки не знают, напишите два или три варианта, передайте им эти варианты лично в руки и попросите выбрать один. Если проблемы остаются, объявите перерыв и в частном порядке спросите, что вы можете сделать, чтобы игра стала более увлекательной.

## ПОСЛЕ УЖАСА

Всегда полезно проверять игроков в конце сессии, но особенно это актуально для приключений с высокой напряжённостью, где происходящее может вызывать сильную эмоциональную реакцию. В конце хоррор-игры выделите время, чтобы пообщаться с игроками и спросить их, как прошла игра, как они себя чувствуют и что им понравилось в ходе этой сессии. Вы можете задать следующие вопросы:

- На какие неразгаданные тайны вы хотите получить ответы?
- Не смутило ли что-то вас? Что не понравилось?
- Чего вы ждете от следующей сессии?

Эти ответы помогут вам разработать следующую сессию игры, которая понравится вашим игрокам.

Если игроки дают краткие или расплывчатые ответы, и вы подозреваете, что доверие за столом нарушено, попробуйте создать анонимное пространство для обратной связи. Важно услышать честные отзывы игроков, чтобы убедиться в полном погружении каждого в сюжет и решить любые проблемы, мешающие получить удовольствие от следующей игровой сессии.

## КОЛОДА ТАРОККА И СПИРИТИЧЕСКАЯ ДОСКА

В Равенлофте существует традиция приключений с использованием специфического реквизита и запоминающихся событий. Такие атмосферные сцены дают игрокам опыт, уникальный для Земель Туманов. Здесь подробно описаны два судьбоносных инструмента, используемых в таких столкновениях, — колода тарокка и спиритическая доска. Подумайте о том, чтобы включить эти таинственные предметы в свои собственные приключения в Равенлофте, или используйте их в качестве вдохновения для создания других захватывающих событий.

### КОЛОДА ТАРОККА

Как в приключении 1983 года *«Равенлофт»*, так и в приключении 2016 года *«Проклятие Страда»* сюжет меняется в соответствии с картами, вытянутыми из колоды тарокка. Колода тарокка содержит пятьдесят четыре гадальные карты, похожие на карты таро, на каждой из которых изображен один из следующих символов:

**Короны.** Зловещие карты старшей колоды отмечены коронами, но сами по себе не являются мастью. Рисунки на этих четырнадцати картах представляют различные силы судьбы, перемен и отчаяния.

**Монеты.** Десять карт этой масти символизируют скупость и стремление к личной выгоде.

**Глифы.** Десять карт этой масти символизируют веру, духовность и внутреннюю силу.

**Звёзды.** Десять карт этой масти символизируют стремление к личной власти и контролю над таинственными силами.

**Мечи.** Десять карт этой масти символизируют агрессию и насилие.

Колода тарокка позволяет устраивать события, где гадающие предсказывают судьбы персонажей. Ознакомившись с картами и их значением, вы можете интерпретировать их так, чтобы связать с прошлым персонажей или событиями ваших приключений. Вы также можете использовать результаты гаданий на картах тарокка, чтобы направить вашу кампанию и убедиться, что предсказанная сбудется.

Тарокка родом из того же мира, что и домен Баровия, но с тех пор она и её поклонники широко распространились по всем доменам Ужаса. Более подробная информация и полная колода тарокка содержится в приключении *«Проклятие Страда»*.

## СПИРИТИЧЕСКАЯ ДОСКА

Спиритические доски — это инструменты для контакта и изъяснения воли духов или других таинственных сил. Поместив кончики пальцев на планшетку, положенную на доску, собравшиеся чувствуют, как некие силы перемещают планшет к буквам и символам, постепенно раскрывая загадочное послание. Спиритические доски широко распространены в Землях Туманов. Впервые они были созданы членами Хранителей пера (см. главу 3), и на них изображены полупонятные образы из их оккультных исследований и баровийских преданий. Эти знаки включают символы из колоды тарокка, которые несут те же значения, что и на этих картах. Всевозможные таинственные существа считают использование спиритической доски приглашением к общению с живыми, в результате чего те получают послания из потустороннего мира и страшные откровения.

В приложении к этой книге вы найдете изображение спиритической доски, которую можно использовать в своих приключениях, а также прилагаемую к ней планшетку. В приключении *«Дом Стенаний»* ниже в этой главе описаны спиритические сеансы с использованием спиритической доски. Используя этот игровой реквизит, вы берете на себя роль сил, управляющих планшеткой. Незаметно перемещайте планшетку, чтобы передать таинственные послания, относящиеся к вашим приключениям.





## НАБОР ИНСТРУМЕНТОВ УЖАСА

Создание атмосферы ужаса — это не только результат хорошего повествования. Как подчёркивается в этой книге, любое правило может приобрести жуткий оттенок, вне зависимости, имеет ли оно мрачный источник или дополнено с помощью новых зловещих опций. Этот раздел предлагает ещё больше вариантов того, как сделать существующие правила более пугающими, и представляет идеи, способствующие созданию уникального опыта.

## ПРОКЛЯТИЯ

Предупреждение древних эхом отдаётся в голове расхитителя гробниц. На потерянное сокровище наложено магическое проклятие, гарантирующее, что оно так и останется потерянным. Последний вздох умирающего священника несёт в себе предвестие гибели. Проклятия имеют множество видов, предвещающие страшные истории и различную гибель.

В этом разделе содержится руководство по созданию драматичных проклятий, как самостоятельных, так и являющихся частью проклятий, возникающих в результате магии, действий чудовищ или других эффектов. Эти проклятия представляют собой зловещие поэтические отклики на судьбоносные решения и болезни, длящиеся до тех пор, пока они не будут сняты особыми способами. Заклинания, имеющиеся в распоряжении персонажей, могут временно ослабить действие этих проклятий, но не могут снять их полностью. Цена должна быть уплачена.



УМИРАЮЩИЙ ЖРЕЦ  
ЭЗРЫ ПРОКЛИНАЕТ  
СВОЕГО УБИЙЦУ

## НАЛОЖЕНИЕ ПРОКЛЯТИЙ

Проклятия — это не то, чем можно легкомысленно разбрасываться. Они должны быть соответствующим драматическим ответом на значимый выбор, сделанный персонажами. Если каждый гoblin или бандит будет изрекать предсмертные проклятия, то влияние повествования исчезнет. Всегда должен быть способ избежать проклятия, а последствия проклятия должны чётко вытекать из проступка. Вот несколько примеров действий, которые могут повлечь за собой проклятие:

- Вскрытие запечатанной гробницы
- Осквернение храма
- Убийство злодея, за которым стоит могущественная сущность, например, повелитель демонов или божество
- Убийство или причинение тяжкого вреда невинному человеку
- Кража сокровища, значимого для целой культуры

В случаях, когда проклятие исходит от существа, например, при последнем вздохе умирающего злодея, произнесение проклятия очевидно. Когда нет виновника несчастья, способного наложить проклятие напрямую, проклятие должно быть явным, например, предупреждение о тяжёлых последствиях, вырезанное на стене древнего склепа или переданное заклинанием, таким как *волшебные уста* [magic mouth].

## КОМПОНЕНТЫ ПРОКЛЯТИЯ

Большинство проклятий имеют три различных компонента: провозглашение, бремя и развязку. По крайней мере один из элементов, особенно бремя или развязка, должны иметь ироническую связь с поступком, вызвавшим проклятие, каким бы оно ни было.

### ПРОВОЗГЛАШЕНИЕ

Первый компонент проклятия — это провозглашение, равносильное угрозе. Оно сулит страдания тем, кто осмелится совершить или уже совершил конкретное преступное деяние. Провозглашение может быть постоянным предупреждением против совершения какого-либо действия, или это может быть заявлением в данный момент. Следующие примеры предлагают лишь несколько возможных вариантов провозглашений:

- Широко распространённая история, объясняющая, что определенный поступок влечет за собой страшное наказание
- Предупреждение, произнесённое на пороге смертельной битвы, предвещающее ужасные последствия для победителя
- Стихотворение, поэма или песня, предвещающие гибель
- Высеченная на надгробии эпитафия, отпугивающая грабителей
- Последние слова умирающего человека — могущественного злодея или несправедливо убитого невинного
- Клятвенное обещание воздержания или совершения какого-либо действия под угрозой больших страданий

## БРЕМЯ

Бремя проклятия — это эффект, причиняющий неудобства и страдания жертве проклятия. Бремя часто отражает то, что изначально вызвало проклятие, обращая действия проклятого против него самого. Бремя начинает действовать сразу же, вместе со смутным предчувствием — например, мурашками по спине или приступом тошноты. Жертва может не заметить эффекта проклятия, пока не возникнет ситуация, которая сделает его очевидным. Например, персонаж, проклятый неуклюжестью, проявляющейся в виде помехи на проверки Ловкости, может ничего не подозревать, пока не совершит такую проверку. Бремя может принять различные формы, такие как:

- Жертва получает помеху на броски атаки, проверки способностей, спасброски или некоторую комбинацию этих трёх действий. Оно может быть привязано к одной характеристике или применяться ко всем.
- Жертва не может общаться с помощью языка, будь то речь, язык жестов, письмо, телепатия или любые другие средства.
- Жертва получает 3 степени истощения, которые нельзя снять, пока длится проклятие.
- Когда жертва завершает продолжительный отдых, она должна преуспеть в спасброске Выносливости Сл 15, иначе её максимум хитов уменьшится на 1к10. Если это уменьшит её максимальные хиты до 0, жертва умрёт, а её тело рассыплется в прах.
- Когда жертва получает урон, она дополнительно получает 1к10 урона некротической энергией. Этот эффект не срабатывает повторно до начала следующего хода жертвы.
- Жертва получает тёмный дар (см. главу 1), соответствующий обстоятельствам, связанным с проклятием.
- Жертва становится уязвимой к одному типу урона.
- Показатели Силы, Ловкости или Выносливости жертвы снижаются до 3, и её нельзя воскресить из мёртвых, пока длится проклятие.
- Чудовище безжалостно охотится на жертву. Даже если чудовище умрёт, он снова воскреснет или другой займет его место через 24 часа.

## РАЗВЯЗКА

Иногда проклятие может быть снято путём компенсации ущерба потерпевшей стороне (или её ближайшим родственникам в случае смерти) или возвращением того, что было украдено или уничтожено. Развязка может быть озвучена как часть провозглашения, а может быть оставлена на усмотрение страдающих от проклятия, чтобы они сами исправили ситуацию. Исследования и гадания могут дать подсказки и даже раскрыть конкретные шаги, необходимые для снятия проклятия.

Обычные проклятия могут быть сняты заклинанием *снятие проклятия* [*remove curse*], но специфические или драматичные проклятия не могут быть окончательно сняты с помощью заклинаний. Магия может дать лишь временную передышку. Заклинание *снятие проклятия*, наложенное на жертву подобного проклятия, подавляет бремя на 1 час. Заклинание *высшее восстановление*

[*greater restoration*] подавляет бремя до тех пор, пока жертва не завершит продолжительный отдых. Смерть обычно прекращает действие проклятия, но оно возвращается в полной мере, если проклятый персонаж вернётся к жизни, не избавившись от проклятия.

**Постоянные проклятия.** Когда проклятие рассеивается, его действие как правило сразу же заканчивается. Некоторые более коварные проклятия могут действовать и после развязки, но затем их можно окончить заклинанием *снятие проклятия* или подобной магией, если жертва преуспевает в спасброске Харизмы Сл 15 во время произнесения заклинания. При провале спасбросок может быть повторён через определенный промежуток времени, обычно 1 месяц, при успехе проклятие оканчивается. Измените Сл для слабого проклятия до 10 и для более сильного до 20.

Вот несколько примеров развязки проклятий:

- Защита близкого наложившему проклятие от какой-то страшной опасности
- Возвращение всех предметов из украденного клада, вплоть до последней медной монеты, на место, где они некогда лежали
- Убийство главы клана, долгое время удерживавшего власть в регионе
- Выполнение кажущейся невыполнимой задачи. Например, поднять замок над облаками или заставить солнце встать на западе и зайти на востоке

## ПРИМЕРЫ ПРОКЛЯТИЙ

Здесь приведены несколько примеров проклятий и обстоятельств, связанных с ними. Измените детали в любом из этих примеров, чтобы адаптировать их к своим приключениям.

### ДРЕВНЯЯ ПЕЧАТЬ

Это проклятие защищает место упокоения давно умершего правителя и карает любого, кто потревожит его останки или разграбит сокровища.

**Провозглашение.** На камне двери склепа высечены слова: «Беспощадная смерть последует за теми, кто нарушит покой государя.»

**Бремя.** За каждым персонажем, на которого пало проклятие, охотится **призрак** [*wraith*], появляющийся на закате и исчезающий на рассвете. Он преследует единственную цель — убить проклятого. Призрак появляется в незанятом пространстве в радиусе 30 футов от своей жертвы. Уничтожение призрака даст временную отсрочку; он вернется спустя 10 дней. Вы можете изменить масштаб этого проклятия для персонажей более низкого и высокого уровня, выбрав другой вид существ.

**Развязка.** Проклятый персонаж должен всё исправить: вернуть украденные сокровища и перезахоронить потревоженное тело правителя с соблюдением надлежащих правил.



ДРЕВНЕЕ ПРОКЛЯТИЕ В ХАР'АКИРЕ ПРОБУЖДАЕТ ДЕТЕЙ АНХТЕПОТА

## НАРУШЕННАЯ КЛЯТВА

Персонаж нарушает торжественную клятву. Последствия исходят от сил, следивших за исполнением присяги.

**Провозглашение.** Какую бы клятву ни дал персонаж, она сопровождалась скрытым предупреждением о чувстве вины и беспокойстве, которые будут преследовать нарушившего клятву.

**Время.** Персонажа мучает тревожный сон и повторяющиеся кошмары с участием тех, кого он поклялся защищать. Персонаж получает 3 степени истощения, которые не могут быть сняты, пока проклятие не закончится.

**Развязка.** Проклятие длится до тех пор, пока персонаж не сдержит нарушенную клятву. Возможно, персонажу придется подождать, пока обстоятельства сложатся вновь, или, что более сомнительно, создать эти обстоятельства.

## ПОСЛЕДНИЙ ВДОХ

Избранный слуга божества лежит при смерти и призывает божественный гнев.

**Провозглашение.** Умиряющее существо объявляет убийце: «Пусть твой разум тускнеет в битве, пока солнце не зайдёт навсегда».

**Время.** Персонаж совершает с помехой броски атаки из-за кратковременных и эпизодических приступов замешательства.

**Развязка.** Чтобы снять проклятие, персонаж должен вызвать символический закат солнца или наступление ночи, чтобы умиротворить божество умершего. Персонаж может помешать празднику, посвященному богу солнца, или провести ритуал, окутывающий всё поселение магической тьмой на 24 часа, тем самым сняв проклятие.

## КРОВЬ НЕВИННЫХ

Произошла трагическая ситуация: персонаж убил ни в чем неповинного человека. В наказание тот наложил мстительное проклятие.

**Провозглашение.** Умирающая жертва выплевывает последние слова: «Ты будешь проливать невинную кровь, пока не будешь загублен луной!»

**Время.** Персонаж становится проклят ликантропией лугару (см. главу 5).

**Развязка.** Это проклятие не может быть снято, пока хиты персонажа не уменьшатся до 0 посеребрённым оружием. Если персонаж выживет, проклятие можно будет снять, как описано в разделе «Ликантропия лугару» в главе 5. Рассматривайте персонажа как вервольфа, чей создатель лугару был убит.

## СТРАХ И СТРЕСС

Ужас берет своё. Последствия пережитого страха могут быть инстинктивным и мгновенным шоком или длительным травмирующим эхом. В *«Руководстве Мастера»* представлены опции страха и ужаса, помогающие усилить жуткие темы в игре. В этом разделе представлена альтернативная система, исследующая индивидуальные реакции персонажей и предлагающая игрокам стимул для отыгрыша страшных моментов. Опции, изучающие страх, дают рекомендации по созданию пугающих моментов для персонажа помимо заклинаний или способностей чудовищ, а правила для стресса моделируют длительный эффект, вызываемый этими событиями. Ни один из этих вариантов не является обязательным для создания увлекательной ролевой игры в жанре ужасов, они дают возможность оценить эффект от столкновения персонажей со своими страхами и их преодоления.

### СЕМЕНА СТРАХА

Помимо сверхъестественных источников устрашения и чудовищ, вселяющих ужас в своих жертв, страх субъективен и часто носит личный характер. Закалённый в боях воин и замкнутый учёный по-разному справляются с пугающими событиями. Во время создания персонажа игрок может выбрать до двух семян страха, представляющих то, что его персонаж находит действительно пугающим. В таблице «Семена страха» представлено несколько примеров. Они могут меняться со временем, по мере развития персонажа, преодоления старых страхов и появления новых опасений. Совместно с игроками определите, когда их семена страха могут измениться.

У персонажа не может быть больше трёх семян страха. Если вы получите новое семя, а у вас уже есть три, выберите, какой из ваших старых страхов заменит новый.

### СЕМЕНА СТРАХА

к12	Семя
1	«Меня пугают тёмные места».
2	«Я боюсь определённого вида животных».
3	«Глубокие воды станут причиной моей смерти».
4	«Я боюсь высоты».
5	«Я ненавижу торчать в замкнутом пространстве».
6	«Пребывание в толпе нервнрует меня, потому что я всегда чувствую её осуждение».
7	«Я ненавижу чувствовать себя изолированным и одиноким».
8	«Бури и экстремальные погодные условия пугают меня».
9	«У меня кровь стынет в жилах, когда за мной следят».
10	«Внезапные звуки или появление людей расшатывают мои нервы».
11	«Я не чувствую себя комфортно рядом с существами, которые больше меня».
12	«Мне постоянно кажется, что отражения смотрят прямо сквозь меня».

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СЕМЯН СТРАХА

Когда персонаж сталкивается с одним из семян страха и реагирует на ситуацию, усиливая страх, например, кричит или отшатывается в ужасе от произошедшего, подумайте о том, чтобы дать персонажу вдохновение за его реакцию, основанную на страхе (см. «Вдохновение» в *«Книге игрока»*). Как только персонаж получит вдохновение таким образом, он не сможет сделать это снова, пока не закончит продолжительный отдых.

Например, представьте, что у персонажа есть семя страха «Я ненавижу торчать в замкнутом пространстве», и он должен протиснуться сквозь узкую трещину в стене пещеры, чтобы продолжить приключение. Если игрок изображает реакцию персонажа таким образом, который подчеркивает этот страх, например, отказываясь идти и ища обходной путь, тратя время и создавая шум, чтобы расширить трещину, или описывает какую-либо другую, полную страха реакцию, это будет прекрасной возможностью вознаградить игрока за использование семени страха, дав его персонажу вдохновение.

### СТРАХ

Непреодолимый враг или ужасающее чудовище не нуждаются в магии или сверхъестественных способностях, чтобы вселить страх даже в самых стойких искателей приключений. Во время любого жуткого столкновения вы можете попросить персонажа совершить спасбросок против испуга. Персонаж должен преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15, иначе станет испуганным до конца своего следующего хода.

Любое из следующих обстоятельств может послужить поводом для того, чтобы один или несколько персонажей совершили спасбросок против испуга:

- Персонаж переживает один из своих страхов.
- Враг невосприимчив к атакам или заклинаниям персонажа.
- Враг показывает, что он может нанести достаточно урона, чтобы уменьшить хиты персонажа до 0 одним ударом.
- Существо оказывается настолько чужеродным или монструозным, что персонаж даже не мог себе представить.
- Объект разрушает представление персонажа о реальности.

## СТРЕСС

Искатели приключений всегда готовы броситься с головой в пугающую ситуацию. Однако передышки между тяжелыми испытаниями в доменах Ужаса бывают редко. Даже самые стойкие искатели приключений со временем изматываются, их эффективность снижается, когда они пытаются справиться с ужасом и отчаянием.

Различные обстоятельства могут вызвать у персонажа стресс. Стресс можно отслеживать с помощью показателя стресса, который возрастает в сложных ситуациях и снижается при проявлении заботы. На ваше усмотрение, показатель стресса персонажа может увеличиться на 1, когда происходит одна из следующих ситуаций:

- Напряжённый и драматический момент, особенно если он связан с одним из семян страха персонажа
- Персонаж провёл без продолжительного отдыха очередные 24 часа
- Зрелище смерти близкого
- Ночной кошмар или самый тёмный страх, ставший реальностью
- Разрушение фундаментальных представлений персонажа о реальности
- Зрелище превращения кого-либо в ужасное или противоестественное существо

Когда персонаж совершает бросок атаки, проверку способностей или спасбросок, он обязан применить текущее значение показателя стресса в качестве штрафа к броску.

### СНИЖЕНИЕ СТРЕССА

Персонаж, который провел целый день отдыхая или пребывая в спокойной обстановке, снижает свой показатель стресса на 1 после завершения следующего продолжительного отдыха.

Эффект заклинания *умиротворение* [*calm emotions*], используемого для снятия состояний очарования и испуга, также снижает показатель стресса на единицу на время действия заклинания.

Заклинание *малое восстановление* [*lesser restoration*] уменьшает показатель стресса цели на 1, а заклинание *высшее восстановление* уменьшает показатель стресса персонажа до 0.

## ПРИЗРАЧНЫЕ ЛОВУШКИ

Призрачные ловушки, как и другие ловушки, представляют собой опасности для нарушителей границ. Они спонтанно появляются в том или ином месте, часто в результате переизбытка негативных эмоций, трагедии или злых сил. Как злое судьба может заставить измученного человека восстать в виде нежити, так и сверхъестественное зло и яростные эмоции могут проявиться в виде одной или нескольких призрачных ловушек. Такие ловушки позволяют привлечь внимание к опасностям и чудовищам места с призраками, раскрывая мрачную историю или пугающую сказку. Создавая призрачные ловушки, подумайте о том, какие события привели к их появлению и как действия ловушки намекают на её происхождение.

### ОБНАРУЖЕНИЕ ПРИЗРАЧНЫХ ЛОВУШЕК

Каждая призрачная ловушка излучает эманацию, которая может быть едва уловимой, как снижение температуры, или явной, как самопроизвольное перемещение объекта. Эманации призрачной ловушки появляются до того, как ловушка начнет действовать. Персонаж замечает эманации, если его пассивная проверка Мудрости (Восприятие) равна или превышает 10 + бонус ловушки. У персонажа, заметившего призрачную ловушку, есть время до начала своего следующего хода, чтобы отреагировать на неё: убежать, чтобы избежать ловушки, или попытаться её обезвредить (см. следующий раздел). Классовые умения и заклинания, такие как «Божественное чувство» и *обнаружение добра и зла* [*detect evil and good*], распознающие порчу, также обнаруживают призрачные ловушки.

### ОБЕЗВРЕЖИВАНИЕ ПРИЗРАЧНЫХ ЛОВУШЕК

Персонажи, заметившие призрачную ловушку до её активации, могут попытаться её обезвредить. Обычные способы обезвреживания ловушек, например воровские инструменты и *рассеивание магии* [*dispel magic*], не действуют на призрачные ловушки. Однако классовое умение «Божественный канал» и заклинание *снятие проклятия* [*remove curse*] могут обезвредить призрачную ловушку.

При использовании Божественного канала для обезвреживания призрачной ловушки персонаж действием достаёт свой святой символ и произносит молитву. При использовании заклинания *снятие проклятия*, персонаж должен наложить заклинание и коснуться предмета, являющегося частью ловушки. Какой бы способ обезвреживания не использовался, ловушка совершает спасбросок против Сл спасброска заклинаний персонажа, добавляя к результату броска бонус ловушки. При провале ловушка будет обезврежена на 24 часа. Если спасбросок будет провален на 10 или более, то ловушка будет обезврежена навсегда.

В зависимости от происхождения призрачной ловушки на неё также могут повлиять определенные заклинания. Например, призрачная ловушка, происхождение которой связано с исчадиями,

может быть обезврежена навсегда заклинанием *рассеивание добра и зла* [*dispel evil and good*].

Некоторые призрачные ловушки можно обезвредить и немагическими способами, которые связаны с историей места с призраками. Такие способы могут быть простыми: надеть одежду бывшего хозяина дома с привидениями или спеть колыбельную, успокаивающую беспокойный дух. Призрачные ловушки обычно становятся обезвреженными на 24 часа.

## ПРИМЕРЫ ПРИЗРАЧНЫХ ЛОВУШЕК

Здесь представлены несколько призрачных ловушек. Модифицируйте их, чтобы создать ужасающие ловушки, соответствующие вашим приключениям.

### ПЛЯСКА СМЕРТИ

Бонус ловушки +4

Эта призрачная ловушка действует на область радиусом 20 футов, в центре которой находится древний, но исправный инструмент. Когда существо входит в эту область, эманации ловушки проявляются в виде звуков далёкой и скорбной музыки. На следующем ходу появляется призрачный музыкант и начинает играть на инструменте в течение следующей минуты. Пока он играет, любое существо, вошедшее или начавшее свой ход в области действия призрачной ловушки, должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 14, иначе взлетит в воздух на 20 футов и подвергнется воздействию заклинания *неудержимая пляска* *Otmo* [*Otto's irresistible dance*]. Там к нему присоединяются танцующие иллюзорные существа, и они будут танцевать до кон-

ПРИЗРАЧНАЯ ЛОВУШКА  
«БЕЗЛИКАЯ ЗЛОБА»  
НАШЛА СВОЮ ЖЕРТВУ



ца песни. Действием танцующее существо может повторить спасбросок, оканчивая на себе эффект при успехе, после чего оно падает на 20 футов и получает 2к6 дробящего урона. Если спасбросок успешен, существо становится невосприимчивым к этой призрачной ловушке в течение следующих 24 часов.

Пока призрачный музыкант играет, любое существо в области действия призрачной ловушки может действием убедить его прекратить исполнение, делая это при успешной проверке Харизмы (Убеждение) Сл 14. Когда представление заканчивается, все существа пойманные призрачной ловушкой, освобождаются от её воздействия и благополучно опускаются на землю.

### БЕЗЛИКАЯ ЗЛОБА

Бонус ловушки +2

Эта призрачная ловушка действует в 15-футовом кубе перед богато украшенным зеркалом, висящим на стене. Когда видимое существо входит в эту область, эманация ловушки проявляется как искажённое отражение существа в зеркале. Если в начале следующего хода это существо всё ещё находится в области действия ловушки, оно должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 12, иначе станет ослеплено, оглушено и лишено способности говорить на 1 минуту. Кроме того, иллюзия создает впечатление, что у существа стёрто лицо. Заклинание *снятие проклятия* прекращает этот эффект и разрушает зеркало. Зеркало имеет КД 12, 10 хитов, уязвимость к дробящему урону и иммунитет к урону ядом и психической энергией. После того, как существо провалит спасбросок, ловушка не будет срабатывать снова в течение 24 часов.

### СИМВОЛ НИЖНИХ ВОЗДУШНЫХ КОРОЛЕВСТВ

Бонус ловушки +6

Эта призрачная ловушка привязана к сфере радиусом 10 футов, окружающей зловещую статую высотой 1 фут, изображающую грозную четырехкрылую птицеподобную фигуру. Раз в день, когда существо входит в эту область, эманация ловушки проявляется в виде далёкого хлопанья крыльев и порыва тёплого воздуха. Если в начале следующего хода это существо всё ещё находится в области действия ловушки, оно должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 16, иначе станет очаровано и недееспособно на 1 минуту. Это состояние длится до тех пор, пока существо не получит урон или пока кто-нибудь другой действием не встряхнёт его. Если затронутое существо остается очаровано в течение одной минуты, на него накладывается эффект, похожий на заклинание *волшебный сосуд* [*magic jar*]: его душа переходит в статую и замещается духом бесплотного исчадия. Этот эффект оканчивается, если на затронутое существо наложить заклинание *рассеивание зла и добра* [*dispel evil and good*] или при разрушении статуи. Статуя имеет КД 17, 15 хитов и иммунитет к урону ядом и психической энергией.

Эта призрачная ловушка возникла как результат влияния исчадий. Наложение на статую заклинания *рассеивание зла и добра* навсегда обезвреживает призрачную ловушку.

## БОЛЕЗНЕННОЕ ВОСПОМИНАНИЕ

Бонус ловушки +0

Ловушка «Болезненное воспоминание» не представляет особой опасности, может быть полезной для раскрытия важной и тревожной информации о прошлом области. Эта призрачная ловушка срабатывает в одной комнате или на площади 30 футов. Когда существо входит в эту область, эманации ловушки проявляются в виде слабого и бесплотного шёпота. Если это существо всё ещё находится в этой области в начале следующего хода, перед ним разворачивается иллюзорная сцена, повторяющая какое-то ужасное событие, произошедшее в этой области. Это видение обычно длится 1 минуту. Когда видение заканчивается, все существа в области, видевшие иллюзию, должны преуспеть в спасброске Мудрости Сл 10, иначе станут напуганы этой областью в течение 1к4 раундов. Испуганные существа должны совершать действие Рывок в каждый свой ход, покидая область с призраками по самому безопасному доступному маршруту, если это возможно. После активации призрачной ловушки она не будет срабатывать снова в течение 24 часов.

## ВЫЖИВШИЕ

Ужасные вещи происходят не только с храбрыми и подготовленными — часто бывает совсем наоборот. Некоторые из самых жутких историй ужасов связаны с наименее подходящими для этого героями, личностями, чья простая жизнь превратилась в кошмар наяву.

В большинстве хоррор-приключений ваши игроки будут пользоваться услугами знакомых и готовых к приключениям персонажей. Однако это совершенно не обязательное условие. Вместо этого, для коротких и несложных приключений, захватывающих пересказов трагических событий, отстранённых переживаний или других уникальных историй, попробуйте предоставить игрокам временных или запасных персонажей, которых называют выжившими.

В этом разделе даётся руководство по использованию выживших — персонажей, созданных для приключений на одну-три сессии, ориентированных на выживание, а не геройство. Использование выживших помогает создать атмосферу ужаса, сосредоточенную на страхе, ограниченных ресурсах и приближающейся гибели, при этом не заставляя игроков рисковать своими любимыми персонажами.

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВЫЖИВШИХ

Выжившие — это готовые персонажи, простые и лёгкие для освоения игроками, но при этом достаточно гибкие, чтобы выполнять различные роли в ваших приключениях — будь то фермеры или скучающие дворяне, констебли или няни. Приключения, в которых участвуют выжившие, обычно являются побочными заданиями в рамках более широкой кампании или иными краткими эпизодами.

## ВЫРЕЗАННЫЕ СЦЕНЫ, СНЫ И ВОСПОМИНАНИЯ

Используйте выживших для предоставления информации игрокам в форме самостоятельного приключения. Даже если персонажи кампании не должны присутствовать при этом событии, выжившие могут дать игрокам возможность увидеть происходящее с другой стороны. Например, вы можете использовать выживших следующим образом:

- Выжившие являются первыми констеблями, прибывшими на место преступления серийного убийцы. Впоследствии, когда другие персонажи игроков будут вовлечены в расследование, игроки будут знать все подробности.
- Выжившие дают каждому игроку возможность поучаствовать в зловещих кошмарах одного из персонажей, например, в кошмарах, возникающих после встречи со свежевателями разума из Бладспура (см. главу 3).
- Выжившие предоставляют игрокам места в первом ряду при важных исторических событиях. Одно дело услышать о резне в замке Равенлофт после превращения Страда фон Заровича в вампира, но совсем другое — отыграть это.

## ТУМАНЫ, ПОХИЩАЮЩИЕ РАЗУМ

Туманы часто похищают персонажей по всей мультивселенной, утаскивая их в домены Ужаса. Однако они не всегда физически похищают своих жертв. Вместо этого Туманы могут похитить разум персонажей, поместив их в выживших, участвующих в отдельных страшных сценариях. Возможно, персонажи внезапно обнаруживают, что мысленно переместились в тех, кто защищается при осаде зомби в Фалковнии, приглашён на бал в Даймонлю или исследует гробницы Хар'Акира (подробные детали подобных приключений описаны в главе 3). Выживут ли персонажи или их ждёт захватывающий конец — это не имеет значения. Смерть может означать возвращение в прежнее тело персонажа, шанс попробовать ещё раз или более странную судьбу.

## ПУГАЮЩАЯ СВОБОДА И ВОСХИТИТЕЛЬНАЯ ГИБЕЛЬ

Убедитесь, что ваши игроки знают, как долго вы планируете использовать выживших и как скоро они снова будут играть своими привычными персонажами. Также сообщите им, что выжившие предназначены для столкновения с ужасающими обстоятельствами, но их победа над этими угрозами не гарантирована. Решения игроков, безусловно, повлияют на судьбы выживших, но если кажется, что их ждёт гибель, поощряйте игроков принять её и убедитесь, что их выжившие встретят незабываемый конец.

## ВСЁ НОВОЕ — ХОРОШО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ

Ограничение ресурсов приводит к ужасающим ситуациям. Когда у группы заканчиваются хиты, заклинания, еда или другие жизненно важные ресурсы, напряжение и страх возрастают. У персонажей высокого уровня, однако, таких ресурсов в избытке. В приключении с использованием выживших вы можете вернуть то же самое напря-

жение, что испытывают искатели приключений в начале своей карьеры. Это побуждает игроков использовать свою смекалку и делать отчаянный выбор, которого сильные персонажи могут избежать.

## ИНСТРУМЕНТЫ ДЛЯ КОШМАРА

Выжившие позволяют вам контролировать то, как игроки будут участвовать в хоррор-приключении. Блоки статистики, приведенные в следующем разделе, предназначены для создания простых, но не примечательных персонажей с небольшими талантами:

**Подмастерья** обладают небольшими способностями к магии и, как правило, очень начитаны.

**Посвящённые** преданно следуют догматам выбранных ими религий и получают заклинания от божеств, которым поклоняются.

**Проньры** выживают благодаря своей смекалке и часто становятся шарлатанами или мелкими воришками.

**Оруженосцы** обладают неплохой боевой подготовкой и являются верными спутниками.

Определите, как вы хотите использовать выживших в своем приключении. Если это имеет значение для сюжета, все игроки могут использовать один и тот же блок статистики, представляя свой общий опыт. Банда проньр может быть детективами, а группа посвящённых — противостоять кошмару, обрушившемуся на монастырь. Вы также можете позволить игрокам самим выбрать выживших, ведь любой из них может играть общие роли, например, дворянина, деревенского жителя или моряка с небольшим талантом. Используйте этих готовых персонажей любым подходящим для вашего приключения способом.

## СОЗДАНИЕ ВЫЖИВШЕГО

Когда вы планируете сессию с использованием выживших, определите, как вы будете использовать блоки статистики **подмастерья**, **посвящённого**, **проньры** и **оруженосца**, представленные в следующем разделе. Определившись с выбором выживших, уделите несколько минут их персонализации. Если у выживших есть определённые роли в вашем приключении, предоставьте эту информацию игрокам вместе с блоком статистики. В противном случае позвольте им придумать свои собственные детали. Игроки могут давать выжившим свои имена, характеры и родословные, но эти детали не влияют на блоки статистики выживших.

### УРОВНИ

Выжившие не обладают классами, описанными в «Книге игрока». Несмотря на это, вы можете сделать выжившего немного сильнее, повысив его уровень. Блоки статистики написаны для выживших 1-го уровня. Выжившие не получают опыт, а повышают свой уровень, когда это будет уместно для вашего приключения. Когда выживший получает уровень, он получает преимущества, указанные в таблице «Развитие выжившего». Выживший, перешедший с 1-го на 2-й и со 2-го на 3-й уровень, получает доступ к wybranым игроком талантам выжившего (см. раздел ниже).



Для выживших любой враг может стать центром собственного хоррор-приключения

### РАЗВИТИЕ ВЫЖИВШЕГО

Уровень	Особенность
1-й	См. соответствующий блок статистики
2-й	Талант выжившего
3-й	Талант выжившего

### ХИТЫ

Всякий раз, когда выживший получает уровень, он получает одну кость хитов, и его максимальное количество хитов увеличивается. Чтобы определить на сколько оно увеличится, совершите бросок кости (того типа, который указан в блоке статистики выжившего) и добавьте модификатор Телосложения выжившего. Он получает минимум 1 хит за уровень.

Если количество хитов выжившего опускается до 0, он становится бессознательным, а затем совершает спасброски от смерти, как обычный персонаж игрока.



## ТАЛАНТЫ ВЫЖИВШИХ

На 2-м уровне и ещё раз на 3-м уровне выживший получает на выбор один из нижеперечисленных талантов. Выживший не может получить один и тот же талант более одного раза, если в описании таланта не указано иное. Если у таланта есть предварительное условие, персонаж должен выполнить его, чтобы получить талант.

### ВСПЛЕСК АДРЕНАЛИНА

В начале своего хода вы можете выбрать одно существо, которое видите в пределах 30 футов от себя. До начала вашего следующего хода вы испуганы этим существом, и ваша скорость передвижения увеличивается вдвое.

### ОТЧАЯННЫЙ КРИК

Каждый раз совершая спасбросок, вы можете излить своё желание жить в отчаянном крике. Вы получаете преимущество на спасбросок, а крик разносится на расстояние до 100 футов. Вы можете использовать этот крик дважды, и вы восстанавливаете использования при завершении продолжительного отдыха.

### БОЖЕСТВЕННОЕ РУКОВОДСТВО

*Требование: выживший посвящённый*

Вы изучаете одно заклинание 1-го уровня по вашему выбору из списка заклинаний жреца. Это должно быть ещё не изученное вами заклинание. С помощью этого таланта вы можете наложить заклинание один раз, и вы восстанавливаете использование при завершении продолжительного отдыха.

Вы можете выбрать этот талант несколько раз. Каждый раз, когда вы это делаете, вы должны выбрать другое заклинание.

### МАГИЧЕСКИЙ ТАЛАНТ

*Требование: выживший подмастерье*

Вы изучаете одно заклинание 1-го уровня по вашему выбору из списка заклинаний волшебника. Это должно быть ещё не изученное вами заклинание. С помощью этого таланта вы можете наложить заклинание один раз, и вы восстанавливаете использование при завершении продолжительного отдыха.

Вы можете выбрать этот талант несколько раз. Каждый раз, когда вы это делаете, вы должны выбрать другое заклинание.

## СТОЙКОСТЬ

Выберите одну характеристику. Вы добавляете бонус мастерства к спасброскам выбранной характеристики.

### ЖЕРТВЕННЫЙ ЩИТ

*Требование: выживший оруженосец*

Когда видимое вами существо атакует цель, которую вы можете видеть в радиусе 5 футов от вас, вы можете реакцией стать целью атаки вместо него. Если у вас есть щит, вы можете уменьшить урон на 1к10. Когда вы используете талант подобным образом, вы не сможете сделать это вновь, пока не завершите продолжительный отдых.

### УМЕЛЫЙ

Вы получаете владение двумя навыками на ваш выбор.

### УСКОЛЬЗАНИЕ

*Требование: выживший пронира*

Когда существо, которое вы можете видеть в радиусе 5 футов от вас, совершает бросок атаки и наносит вам урон, вы можете реакцией получить сопротивление этому урону. Затем вы можете переместиться на расстояние до половины своей скорости, не провоцируя атак. Когда вы используете талант подобным образом, вы не сможете сделать это вновь, пока не завершите продолжительный отдых.



Выжившие — это обычные люди, попавшие в ужасающие ситуации

## ПОДМАСТЕРЬЕ [APPRENTICE]

Средний гуманоид

Класс Доспеха 10

Хиты 7 (2к8 - 2)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	10 (+0)	9 (-1)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)

Спасброски Инт +3

Навыки История +3, Магия +3

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность —

Бонус мастерства +2

### Действия

**Боевой посох.** *Рукопашная атака оружием:* +1 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 2 (1к6 - 1) дробящего урона, или 3 (1к8 - 1) дробящего урона при использовании двумя руками.

**Огненные ладони [burning hands] (заклинание 1 уровня; 2/день).** Вы испускаете 15-футовый конус огня. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Ловкости Сл 11. Существо получает 10 (3к6) урона огнём в случае провала и половину этого урона в случае успеха.

Пламя поджигает все горючие предметы, ни кем не несомые и не носимые.

**Огненный снаряд [fire bolt] (заговор).** *Дальнобойная атака заклинанием:* +3 к попаданию, дальность 120 фт, одна цель. *Попадание:* 5 (1к10) урона огнём. Горючие предметы, по которым попало это заклинание, воспламеняются, если их никто не несёт и не носит.

**Использование заклинаний.** Вы можете накладывать следующие заклинания волшебника (Сл спасброска от заклинаний 11). Вашей базовой характеристикой является Интеллект:

Неограниченно: *малая иллюзия [minor illusion]*  
2/день: *скольжение [grease]*

## ПРОНЫРА [SNEAK]

Маленький гуманоид

Класс Доспеха 13 (щит)

Хиты 9 (2к6 + 2)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	9 (-1)

Спасброски Лов +3

Навыки Ловкость рук +3, Скрытность +3

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность —

Бонус мастерства +2

### Действия

**Кинжал.** *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт, одна цель. *Попадание:* 3 (1к4+1) колющего урона.

### Бонусные действия

**Отход.** Вы используете действие Отход.

## ПОСВЯЩЁННЫЙ [DISCIPLE]

Средний гуманоид

Класс Доспеха 11 (щит)

Хиты 9 (2к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	9 (-1)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)	9 (-1)

Спасброски Мдр +3

Навыки Восприятие +3, Религия +2

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность —

Бонус мастерства +2

### Действия

**Булава.** *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 3 (1к6+1) дробящего урона.

**Священное пламя [sacred flame] (заговор).** Вы выбираете одно существо, которое видите в пределах 60 футов от вас. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 11, иначе получит 4 (1к8) урона излучением. Для этого спасброска цель не получает преимуществ от укрытия.

**Использование заклинаний.** Вы можете накладывать следующие заклинания жреца (Сл спасброска от заклинаний 11). Вашей базовой характеристикой является Мудрость:

Неограниченно: *указание [guidance]*  
2/день: *лечение ран [cure wounds]*

## ОРУЖЕНОСЕЦ [SQUIRE]

Средний гуманоид

Класс Доспеха 12 (щит)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Спасброски Сил+3

Навыки Атлетика +3

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность —

Бонус мастерства +2

### Действия

**Длинный меч.** *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 5 (1к8+1) рубящего урона или 6 (1к10+1) рубящего урона при использовании двумя руками.

### Бонусные действия

**Толчок.** Пока вы держите в руках щит, вы можете толкнуть одно существо в пределах 5 футов от вас.



# ДОМ СТЕНАНИЙ

«Дом стенаний» — это приключение для группы из четырёх-шести персонажей 1 уровня, которые к концу приключения получат по крайней мере 3 уровень. Кульминация приключения служит основой для будущих приключений в доменах Ужаса, если вам захочется провести свою кампанию в этих туманных землях.

## ОПИСАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Много лет назад злобный военачальник Далк Дранзорг разграбил сельскую местность во главе армии бандитов. После завоевания земель графа Кордона Сильвры он обосновался в его крепости в замке Лавенц, как у себя дома.

Несколько месяцев спустя беспощадный рыцарь Мара Сильвры узнала о поражении своего отца. Мара воззвала к чувству долга, запугала наёмников, таким образом собрала небольшую армию и начала свой изнурительный поход домой. Она ожидала, что как только она появится в родных землях, местное дворянство встанет под её знамёна. Однако те были слишком напуганы слухами о том, что Дранзорг замуровывал своих пленников и соперников в стенах своего замка. Ежедневно сталкиваясь с засадами и дезертирством, Мара упорно вела свои войска вперёд, проклиная людскую трусость. Когда наконец показался замок Лавенц, за Марой следовало менее дюжины нерешительных рыцарей. Когда Мара плакала в ночи от отчаяния, она услышала голос из тени. Зловещая сила предлагала ей возможность вернуть свой дом и управлять своими землями, но взамен Мара никогда больше не покинет замок Лавенц. Девушка согласилась без колебаний. В то же мгновение появились войска Дранзорга и захватили Мару и её рыцарей в плен.

Дранзорг показал Маре и её последователям полые стены замка, в которых обещал похоронить их заживо. Рыцари Мары умоляли сохранить им жизнь. Злорадствуя, военачальник пообещал пощадить их, если они станут свидетелями погребения своего лидера и расскажут остальным, как она умерла. Как и было уговорено, Мара дала волю своей ярости со сверхъестественным, душераздирающим криком. Она убила Дранзорга голыми руками, а затем, взяв его топор, сразила войска убитого военачальника и предавших её последователей.

Вскоре после этого местные дворяне стали получать приглашения приехать в замок Лавенц и отпраздновать победу Мары. Когда аристократы прибывали, они оказывались единственными гостями в замке, стены которого были покрыты багровыми пятнами. Мара выносила каждому дворянину приговор за то, что он предал её семью и замуровывала их в стенах своего замка. Слухи о мести Мары быстро распространились, как и слухи о стонущих стенах её замка. С тех пор Мару больше никто не видел, а замок Лавенц стал называться Замком стенаний<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> Игра слов Laventz — Lament. — прим. переводчика.

Прошли столетия, замок Лавенц превратился в руины. В конце концов эти земли купил преуспевающий торговец Лорен Халвхрест. К тому времени от замка Лавенц осталась только одна башня. Бережливый Халвхрест сделал башню частью роскошного поместья, которое построил для своей семьи. Халвхресты мирно жили в своем новом доме в течение нескольких лет, а затем таинственным образом исчезли. Те, кто проводил расследование, не нашли никаких следов семьи, но были глубоко обеспокоены домом. Мрачные истории быстро всплыли на поверхность, став основой для всевозможных страшилок и нового названия постройки: Дом стенаний.

## ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Для проведения приключения потребуется пятая редакция книг правил D&D (*«Книга игрока»*, *«Руководство Мастера»* и *«Бестиарий»*). Вы должны прочитать всё приключение, прежде чем проводить его. Если вы предпочитаете играть это приключение, вам не следует читать дальше, иначе вы рискуете испортить себе удовольствие.

В *«Бестиарии»* приведены блоки статистики большинства существ, используемых в этом приключении. Когда имя существа выделено **жирным шрифтом**, это визуальный сигнал, указывающий вам на блок статистики существа в *«Бестиарии»*. Если блок статистики находится в другом месте, это будет упомянуто в тексте приключения.

Текст, который появляется в подобном поле, предназначен для чтения вслух или перефразирования для игроков, когда их персонажи впервые прибывают в определённое место или при определённых обстоятельствах, как описано в тексте.

## КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Персонажи прибывают в Дом стенаний после того, как таинственное послание уводит их в Туманы. В дверях они встречают следователей, которые приглашают их принять участие в изучении здания. Сначала группа осматривает дом и замечает наличие духов. Затем персонажей приглашают принять участие в первом из нескольких спиритических сеансов, что позволит им пообщаться с духами дома.

В зависимости от духа, вызванного во время спиритического сеанса, персонажи узнают об одной из трагедий, произошедших в доме. Дополнительные спиритические сеансы и исследования в конечном итоге пробуждают дом и зловещие силы, скрывающиеся в поместье, заманивая персонажей в ловушку внутри дома. Для побега необходимо, чтобы группа справилась со старым злом. Если этого не произойдёт, то персонажи присоединятся к потерянному душам, заточённым в Доме стенаний.

# ПРИЗРАКИ ДОМА ХАЛВХРЕСТОВ

Дом стенаний — наполненное призраками прошлого строение. Однако оно не спешит раскрывать свои ужасные секреты. Скорее, его история, опасность и призрачные обитатели раскрываются постепенно и различными способами. Прежде чем вести своих искателей приключений в дом, ознакомьтесь с видами проявлений призраков прошлого в доме.

## ДОМЕН ДОМА

Дом стенаний — это одновременно и домен, и Тёмный Лорд, и множество измученных душ, запертых в одном строении. Большинство этих духов — не более чем слабые отголоски ненависти, но среди них и несколько сильных личностей. Это души жильцов дома, отчаянных личностей, как Мара Сильвра и Далг Дранзорг. Сломленные и разгневанные, духи в доме пребывают среди горьких снов. Тем не менее, когда незнакомцы входят во владения, духи постепенно пробуждаются, движимые единственной целью, которую разделяют: заставить гостей присоединиться к душам, привязанным к стенам дома.

Дом стенаний способен перемещаться в пространстве и может появляться в других доменах Ужаса. Одна из проекций дома стоит на западе Борки (см. главу 3), и через неё можно войти в здание, где бы оно ни находилось. Дом путешествует по приходу Тёмных Сил и может появляться и задерживаться на несколько дней или лет, прежде чем исчезнет.

Когда Дом стенаний закрывает границы своих владений, его окружает сильная гроза, приносящая с собой сильный ветер и обильные осадки (подробно описано в *«Руководстве Мастера»*). Любой, кто выдерживает жестокую бурю, обнаруживает, что дом со всех сторон окружают Туманы. Туманы воздействуют на тех, кто входит в них, как описано в главе 3.

## СУЩНОСТЬ

Таинственное зло скрывается под Домом стенаний (см. область 31). Сущность — скорее стихия, чем отдельная личность — бестелесный разум, который подталкивает ко злу всех обитателей домена. Используйте Сущность по мере исследования строения персонажами как скрытое проявление темных сил, смутный проблеск ужаса, которого боятся даже духи дома.

## ВАРИАНТЫ ВИДЕНИЙ

На первый взгляд, дом не представляет никакой опасности. Однако по мере того, как персонажи его исследуют, духи постепенно пробуждаются к жизни, превращая дом в сверхъестественную смертельную ловушку. Дом может находиться в двух состояниях:

**Дремлющий.** В тот момент, когда живые прибывают в дом, духи ещё дремлют. Скромное строение кажется типичным заброшенным домом. Скромное строение кажется типичным заброшенным домом. С течением времени начинают проявляться отголоски прошлых событий и призраки местных духов. (см «Видения прошлого»).

**Пробуждённый.** По мере развития приключения деятельность живых пробуждает духов дома. Как только это происходит, Дом стенаний закрывает границы домена, окружает себя Туманами и вызывает мощную бурю. В это время во всём доме появляются опасные призраки.

### ПРОБУЖДЕНИЕ ДОМА

В момент кульминации дом полностью раскрывает свою сущность. В приключении отмечаются события, которые будят дом, многие из которых связаны с событиями третьего спиритического сеанса (см. следующий раздел «Спиритические сеансы»). Используйте видения прошлого и советы по созданию атмосферы, приведённые ранее в этой главе, чтобы направить приключение к кульминации, где будет уместно полностью раскрыть злую сущность дома.

Если персонажи проявят излишнюю настойчивость (или склонность к разрушениям), дом может пробудиться раньше. В этом случае, приключение станет более ужасающим и кровавым, но в этом нет ничего плохого — отбросьте эстетику и подготовьте для игроков дикие потрясения. Дом будет пробуждён досрочно, если, например, посетители будут преднамеренно наносить ущерб дому, а также если они зайдут из выйдут из области 24.

После пробуждения Дом стенаний будет пробуждённым в течение нескольких недель.

### ВИДЕНИЯ ПРОШЛОГО

Даже пока дом дремлет, в нем возникают видения прошлого. Духи дома блуждают и бродят по строению, которое радикально менялось на протяжении поколений. Видения прошлого — это проблески этих призрачных отголосков. Они едва различимы и видимы только одному свидетелю. Они нужны для того, чтобы помочь вам развить сверхъестественную атмосферу дома и духов, пойманных в ловушку внутри.

**Использование видений прошлого.** Видения прошлого тревожат, но не могут навредить персонажам. Используйте видения прошлого когда вам заблагорассудится, чтобы усилить жуть происходящего. Однако избегайте их чрезмерного использования. Если персонажей часто посещают видения, они станут казаться однообразными и неинтересными.

**Преследующие видения.** Видения прошлого — это мимолетные видения, которые длятся считанные секунды и которые видит только один персонаж. Они появляются, когда персонаж остаётся один или последним покидает комнату,

Дух леди  
ТЕОДОРЫ ХАЛВХРЕСТ



или они просто незаметны для всех, кроме одного персонажа. Они никогда не проявляются для всей группы сразу. Видения могут появляться преимущественно у определённых персонажей, возможно, из-за тёмных даров или предысторий, которыми они обладают.

**Предполагаемые видения.** Некоторые области столкновений предполагают, что в этом месте видения прошлого проявляются по-особенному. Не стесняйтесь приберечь эти видения для последующих посещений группой той или иной области.

**Создание видений прошлого.** Таблицы ниже дают представление о конкретных духах, обитающих в доме. Чтобы создать случайное видение прошлого, совершите бросок по таблице «Духи дома», чтобы определить, какой дух проявляется, а затем по таблице «Паранормальная активность», чтобы выбрать, что делает дух. Вы также можете персонализировать видения прошлого, используя страхи персонажей. Не стесняйтесь просматривать эти таблицы и подготавливать видения прошлого, чтобы быть во всеоружии во время приключения.

## Духи дома

к20	Дух
1–5	<b>Потерянный дух.</b> Кто-то, связанный с домом, например, благородная Мара, погребённая в его стенах, бывший следователь или кто-то, кого знает персонаж
6–8	<b>Ньюс.</b> Домашнее животное семьи Халвхрест (животное по вашему выбору)
9–10	<b>Виктро Белвью.</b> Стоический, почти 7-футовый дворецкий семьи Халвхрест
11–12	<b>Лорен Халвхрест.</b> Приветливый торговец, который любит петь (несмотря на то, что у него это не особенно хорошо получается)
13–15	<b>Теодора Халвхрест.</b> Хозяйка дома, которая любит свою семью, садоводство и танцы
16–17	<b>Далк Дранзорг.</b> Облачённый в шлем в форме черепа жестокий тиран, который зачастую лжёт
18–19	<b>Мара Сильвра.</b> Мстительный рыцарь, который ожидает предательства и пытается изгнать вторженцев
20	<b>Сущность.</b> Призрачная злоба, которая проявляется в виде цепких конечностей или израненных тел в стенах и полах дома

## Паранормальная активность

к20	Активность
1–3	Дух заставляет объект в комнате оживать причудливым или необычным образом.
4–6	Дух оставляет краткое послание, угрозу или вопрос. Он может спросить, где кто-то находится или предположить, как скоро и каким образом персонаж умрёт.
7–9	Дух проходит сквозь стену или персонажа.
10–11	Появляется только часть духа — например, рука, глаз, сердце, нервная система или череп.
12–13	Дух занимается тем, что привык делать при жизни. Если комната не существовала, когда он был жив, дух взаимодействует с пространством, которое другие не могут видеть (например, конюшня, лестничная клетка или тренировочный зал).
14–15	Дух прячется в неожиданном месте, например, в шкафу, под кроватью или в рюкзаке персонажа.
16–17	Дух разглядывает персонажа. Он приближается, шепчет вопрос или убегает.
18–19	Дух воссоздает ужасающий момент: либо свою собственную смерть, либо чей-то жестокую кончину.
20	Дух попадает в засаду призрачных конечностей, которые беззвучно втягивают его в пол или стены.

## Кошмары

Каждый раз, когда группа устраивает в доме продолжительный отдых, один из персонажей страдает от кошмара. Выберите персонажа наугад или того, у кого есть тёмный дар или предыстория,

которые его чувствительным к тёмному прошлому. Если никто из персонажей не спит во время продолжительного отдыха, один из них испытывает видение наяву, которое разыгрывается как видение прошлого. Эти кошмары постепенно раскрывают детали из раздела «Описание приключения». Соотнесите эти особенности с персонажем, переживающим кошмар, приукрасив их или представив как подробные, но полузабытые образы. Персонажи могут стать свидетелями одного из следующих событий:

- Военачальник в шлеме в форме черепа (Дранзорг) хохочет, когда злые солдаты замуровывают пленника в каменную стену.
- Отчаянный рыцарь (Мара) заставляет усталых солдат идти к зловещему замку (замок Лавенц).
- Рыцарь (Мара) воет в ночи от разочарования. Тени поднимаются, окружая ее алой аурой.
- Кричащий рыцарь (Мара) убивает военачальника (Дранзорг) и продолжает его кровавые убийства в замке.
- Испуганный аристократ кричит, когда его замуровывает в каменную стену окровавленный рыцарь (Мара).

Пробуждение от кошмара может быть хуже, чем сам сон. Если персонажи не наблюдают друг за другом в течение всего времени, пока совершается отдых, персонаж, переживающий кошмар, исчезает. Вполне вероятно, что он мог уйти во сне, но на самом деле он телепортируется в другое место дома. Совершите бросок по таблице «Кошмарное пробуждение», чтобы определить, где просыпается персонаж, или придумайте свой кошмарный вариант.

## Кошмарное пробуждение

к6	Пробуждение
1	Облокотившись на перила вдовьей дорожки (область 25)
2	В ванне главной ванной комнаты (область 17), лицом к зеркалу, измазанному кровью, которое трижды повторяет слова «Кровавая Мара»
3	Внутри пустой бочки в винном погребе (область 27), которую изнутри легко принять за гроб
4	Растянувшись на столе в столовой (область 11), в окружении иллюзорных обедающих, завернутых в простыни
5	Сидя в рабочем кабинете (область 18) перед иллюзорным призрачным бухгалтером, который измеряет грехи и добродетели в виде призрачных монеты на торговых весах
6	Под покрывалами в одной из спален (области 14 или 21), пока что-то во тьме приближается

## Призрачные ловушки

Некоторые видения в доме проявляются как призрачные ловушки. Персонажи могут использовать классовое умение «Божественный канал», чтобы изгнать эти магические видения. Подробнее об этих опасностях см. раздел «Видения прошлого» ранее в этой главе.



## СЕАНСЫ

В определённые моменты приключения персонажи имеют возможность общаться с духами Дома стенаний, контактируя с ними напрямую в серии спиритических сеансов с использованием спиритической доски (см. Приложение). Эти спиритические сеансы раскрывают цели духов дома, а также определяют кульминацию приключения и то, как группа может в конечном итоге покинуть домен. Детали представлены здесь для удобства, поскольку спиритические сеансы происходят несколько раз на протяжении всего приключения.

Перед началом спиритического сеанса выберите или определите случайным образом, с каким духом будут контактировать участники. Информация о главных духах, тоне их общения и их навязчивых идеях представлена ниже:

**Далк Дранзорг.** Этот манипулятор-убийца хочет, чтобы персонажи доверяли ему и вынесли его труп из области 5а. Он говорит, что его имя «Гарланд Гордз», анаграмма его настоящего имени.

**Мара Сильвра.** Этот яростный дух гневается на предателей и нарушителей границ. Она призывает персонажей прийти в область 31, надеясь обменять их жизни на свою свободу от сделки, которую она заключила с Сущностью дома.

**Теодора Халвхрест.** Печальная бывшая хозяйка дома прячет души своих детей в области 24. Она опасается незваных гостей, но считает, что они могут помочь освободить её детей.

Обратитесь к разделу «Побег из дома» в конце приключения для получения подробной информации о конкретных кульминационных моментах, к которым ведёт сюжет каждый дух.

### ПРОВЕДЕНИЕ СПИРИТИЧЕСКОГО СЕАНСА

Спиритические сеансы раскрывают тайны Дома стенаний через атмосферные встречи. Все эти события происходят в гостиной дома (область 3). Перед спиритическим сеансом подумайте, как вы проведёте столкновение и какую информацию оно должно предоставить.

**Время.** Спиритические сеансы происходят в моменты, отмеченные на протяжении всего приключения, или когда вы чувствуете, что это соответствует напряжению истории. Духи дома не желают, чтобы с ними связывались чаще одного раза в день, поэтому группа должна подождать до следующего рассвета, чтобы провести ещё один спиритический сеанс.

### ПРИМ. ОТ ПЕРЕВОДЧИКОВ:

Если дом спит, то у персонажей не будет большого количества столкновений, и они в ожидании ответа духов могут заняться дальнейшим исследованием дома, что потенциально приведёт к преждевременному его пробуждению. По этой причине ждать до следующего рассвета не рекомендуется.

**Подготовка и атмосфера.** Планируйте спиритические сеансы таким образом, чтобы создать безопасную, угрюмую атмосферу. Подготовьте спиритическую доску и любой другой необходимый реквизит заранее. Обратитесь к разделу «Проведение хоррор-игр» ранее в этой главе за советами по созданию атмосферы.

**Проведение спиритического сеанса.** Один из следователей, подробно описанных в следующем разделе «Гости дома», ведёт каждый спиритический сеанс. Расскажите о начале спиритического сеанса и попросите каждого персонажа задать вопрос. Когда он это делает, вы контролируете, как реагируют духи дома. Чтобы сделать это, незаметно направьте планшетку на спиритической доске или иным образом сообщите о намерениях духов. Используйте следователя, который не проводит спиритический сеанс, чтобы задать основные вопросы или направить группу. Дайте короткие, загадочные ответы.

**Пошаговое общение.** Ни один из духов сразу не выпаливает своих желаний. Персонажи — незнакомцы в доме духов, и прежде чем мёртвые примут нарушителей, эти духи пытаются установить взаимопонимание, по крайней мере, в течение трёх взаимодействий. Спиритические сеансы, описанные ниже, предоставляют информацию, передаваемую на этих встречах. Вы можете проводить больше спиритических сеансов по своему усмотрению.

**Вопросы без ответов.** Решите, на какие вопросы дух ответит, а на какие нет. Если дух решит не отвечать на вопрос, он может каким-то злоеющим, но уклончивым образом повлиять на освещение или украшения гостиной. Персонаж может задать другой вопрос, если дух не ответит. В качестве альтернативы, если вы используете реквизит в виде спиритической доски, не перемещайте планшетку и посмотрите, не направляют ли игроки бессознательно планшетку к ответу.

### ПЕРВЫЙ СПИРИТИЧЕСКИЙ СЕАНС

Следователь, проводящий спиритический сеанс, объясняет, что он планирует использовать спиритическую доску из области 3 для связи с духами, чтобы узнать, почему они задерживаются здесь. Следователи приглашают гостей сесть за стол в гостиной и присоединиться к ним, прикоснувшись к планшетке на спиритической доске. Затем ведущий следователь начинает спиритический сеанс, произнося:

«Духи этого дома, мы чужаки, которые пришли открыто и без злого умысла. Мы стремимся лишь узнать вашу историю и помочь вам обрести покой. Мы умоляем вас: сообщите о своем присутствии».

Духи ждут достаточно долго, чтобы персонажи задались вопросом, сработал ли ритуал. Затем в комнате становится прохладнее, свет тускнеет,

и планшетка перемещается к слову «Здравствуй».

Один из следователей задает первый вопрос: «С кем мы разговариваем?» Дух отвечает, произнося первое имя духа, которого вы выбрали (Мара, Теодора или «Гарланд» для Дранзорга).

Духи отвечают на вопросы, руководствуясь своими вышеупомянутыми целями и убеждениями. Все они знают историю дома и всё, что персонажи видели или делали в доме. В конце первого спиритического сеанса дух, уже не отвечая ни на чей вопрос, сообщает следующее (с многоточиями, обозначающими паузы):

**Далк Дранзорг: «ПОМОЩЬ ... ПОД КРЫЛЬЦОМ».**

Затем планшетка перемещается к символу меча. Дранзорг пытается завоевать доверие, указав группе на своё потерянное оружие, похороненное в области 1.

**Мара Сильвра: «ВЫСЕЛИТЕ ВЕДЬМУ ИЗ ДЫМОХОДА».** Затем планшетка перемещается к изображению черепа в верхней части доски духов. Мара хочет использовать персонажей, чтобы освободить свою душу из дома. Сначала она проверяет их, настраивая персонажей против Ведьмы из дымохода, подробно описанной в области 10.

**Теодора Халвхрест: «ИЩИ ВЕДЬМИН КАМЕНЬ».**

Затем планшетка перемещается к изображению свечи. Теодора проверяет готовность персонажей помочь, заставляя их зажечь свечу, о чём подробно описано в области 25.

Когда каждый персонаж задал вопрос, и дух передал свое послание, потусторонние силы перемещают планшетку на слово «Прощай» и сеанс оканчивается. Следователи довольны достигнутым результатом и стремятся снова связаться с тем же духом. Они призывают группу продолжить исследование дома с учетом сказанного духом, но они не чувствуют необходимости торопить события, планируя продолжить расследование после отдыха и дальнейших изысканий.

Если персонажи ещё не достигли 2-го уровня, они получают уровень, когда этот спиритический сеанс заканчивается.

## ВТОРОЙ СПИРИТИЧЕСКИЙ СЕАНС

Следователи проводят второй спиритический сеанс, вероятно, после того, как группа исследовала большую часть дома и последовала совету, который получила на первом спиритическом сеансе. Желательно, чтобы дом ещё не пробудился. Если группа не выполнила просьбу духа с первого спиритического сеанса, подумайте о повторении просьбы духа с первого спиритического сеанса по крайней мере один раз.

Следователь начинает второй спиритический сеанс так же, как и первый, и тот же дух с первого спиритического сеанса отвечает. К концу спиритического сеанса дух передаёт личное сообщение, даже если его не спрашивают:

**Далк Дранзорг: «ОНА УБИЛА МЕНЯ ... ХОЛОДНО».** Далк играет на сочувствии персонажей и надеется натравить их на Мару. Возможно, персонажи поняли, кто такой «Гарланд», но на данный момент он это отрицает.

**Мара Сильвра: «ТЕПЕРЬ ВЫСЕЛИТЕ ПРЫГУНА».**

Мара посылает новое сообщение только в том случае, если персонажи сражались с Ведьмой из дымохода. Теперь она просит персонажей сразиться с Прыгуном в области 5b.

**Теодора Халвхрест: «ВОССТАНОВИТЕ ЕЁ ШИТ».**

Теодора посылает новое сообщение только в том случае, если персонажи действовали согласно её последней просьбе. Если они это сделали, она заканчивает своё сообщение тем, что планшетка обводит цветы и виноградные лозы на раме спиритической доски, предлагая способ открыть дверь в область 24.

После этого спиритический сеанс заканчивается так же, как и первый, и следователи призывают участников продолжать своё расследование. Если игроки наслаждаются спиритическими сеансами или тратят время на расследование, вы можете начинать это столкновение несколько раз, позволяя персонажам задавать больше вопросов.

Если границы домена ещё не закрыты, в этот момент начинается буря.

## ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ СПИРИТИЧЕСКИЙ СЕАНС

Этот спиритический сеанс происходит лишь тогда, когда вы решаете его начать, вероятно, после того, как группа выполнила все просьбы, сделанные во время второго спиритического сеанса. По его окончании дом пробуждается, смещая цель группы с расследования на выживание.

Следователь начинает заключительный спиритический сеанс, как и раньше. Тот же дух отвечает на этот призыв, но его поведение изменилось. Его воздействие на комнату более сильное, становится темнее и холоднее, а портреты оживают неестественным образом. К концу этого спиритического сеанса дух либо направляет группу на путь пробуждения дома, либо делает это сам:

**Далк Дранзорг: «ОНА ИДЁТ ... ОСВОБОДИ МЕНЯ ... ПОД ЛЕСТНИЦЕЙ».** Далк потерял терпение. Он требует, чтобы его освободили из области 5a.

Если персонажи понимают, кто он такой, он не отрицает этого и настаивает, что без его помощи побег невозможен. Спиритический сеанс заканчивается сообщением Далка, за которым следует пробуждение дома и отдаленный крик Мары.

**Мара Сильвра: «НАЙДИ МЕНЯ ВНИЗУ».** Мара даёт новое указание только в том случае, если персонажи сразились с Ведьмой из дымохода и Прыгуном. Она призывает группу прийти за ней, и открывает путь в область 28. В этот момент остальные духи дома думают, что Мара пытается сбежать и пробуждают дом, чтобы предотвратить это.

**Теодора Халвхрест: «ВЫНЕСИТЕ ИХ».** Теодора делится видением со всеми персонажами в комнате. Спектральные изображения игрушек дракона и рыцаря из области 24 парят в воздухе, прежде чем раствориться в тумане. Она хочет, чтобы персонажи вынесли игрушки, в которых обитают души её детей, подальше от дома.

Когда спиритический сеанс закончится, вспомните, что происходит, когда дом пробуждается, и посмотрите на раздел «Побег из дома» в конце приключения. При попытке проведения группой дополнительных сеансов после этого духи или не отвечают, или становятся агрессивными.

Если персонажи еще не достигли 3-го уровня, они получают уровень, когда этот спиритический сеанс заканчивается.



## НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

«Дом стенаний» является вводным приключением в домены Ужаса и может послужить началом более длительной хоррор-кампании. При создании персонажей используйте следующую информацию, чтобы поощрить игроков вступить на путь, ведущий в Туманы.

### ОСТАВЬТЕ ПРОШЛОЕ ПОЗАДИ

Прежде чем начать приключение, попросите каждого игрока подумать о том, где и как живет их персонаж. Их ответы не должны быть конкретными или привязанными к доменам Ужасов. Если вы планируете, что это приключение станет первым в продолжительной хоррор-кампании, посоветуйте игрокам не привязывать их персонажей к месту жительства, поскольку те могут никогда больше его не увидеть.

### ТАИНСТВЕННОЕ ПОСЛАНИЕ

Как только каждый расскажет историю о своём персонаже, сообщите, что их персонажи получили загадочное сообщение и указания на незнакомое, но расположенное неподалёку место встречи. Решите с игроками, каково содержание сообщения, каким таинственным образом каждый персонаж его получает и почему он решает следовать указаниям. Сообщение должно быть расплывчатым, но заманчивым для персонажа, например: «Им нужна ваша помощь», «Проявите себя» или «Верните то, что вы потеряли».

### ВСТРЕЧА В ТУМАНАХ

Как только игроки будут готовы начать, объясните, что каждый из них решил следовать указаниям сообщения. Затем прочитайте следующее:

Следуя указаниям в загадочном сообщении, которое вы получили, вы достаточно быстро ступаете со знакомых дорог на заброшенную тропу, заросшую сорняками и корнями тонких деревьев. Со временем начинает накрапывать лёгкая морось. Когда вы приближаетесь к лесистому перекрёстку, свинцовый дождь заставляет фигуру в плаще, стоящую там, казаться еще более ненастоящей.

Все персонажи видят одно и то же, хотя и не видят друг друга. Спросите, как каждый персонаж реагирует на то, что он видит. Несмотря на это, фигура реагирует следующим образом:

Фигура резко вскидывает свою голову, сверкая пронзительными желтыми зрачками. То, что вы приняли за плащ, оказалось парой могучих чёрных крыльев. Одним мощным движением и порывом холодного воздуха крылья взмахивают, и расплывчатая фигура исчезает.

Персонажи не могут знать этого наверняка, но они только что мельком увидели **верворона** (см. главу 5). Они также не могут остановить таинственное существо.

Снова спросите персонажей, как они реагируют. Те, кто приближается к перекрёстку, видят друг друга, идущих разными путями к центру пересечения дорог. Количество путей, которые сходятся здесь, равно количеству персонажей.

**Первая встреча.** Дайте персонажам время познакомиться, понять, что все они только что стали свидетелями одного и того же события, выяснить, что все они получили похожие сообщения, и задасться вопросами на которые у них нет ответов. Туманы Равенлофта неуловимо притягивают на них, и почему они были собраны вместе — тайна, которую они, возможно, никогда полностью не раскроют.

Единственное, что они понимают — что все они только что прибыли из дома, до которого, предположительно, можно добраться тем же путём, которым они пришли. По мере того, как персонажи общаются, поощряйте их постепенно осознавать, что они не знакомы с ориентирами, на которые ссылаются другие, несмотря на то, что, предположительно, все они живут поблизости.

**То, что осталось.** Любой, кто исследует место, где только что находилась эта фигура, находит несколько больших чёрных перьев, по одному для каждого персонажа. Они также находят планшетку — предмет, созданный для общения с мёртвыми, — украшенную птичьими черепами. Этот предмет не обладает магическими свойствами и не сбавляет мгновенно, но может оказаться полезным по мере продолжения приключения.

**Туманы.** Дневная морось перерастает в ливень, и любой, кто оглядывается на тропу, видит, что путь окутан дымкой. В конце концов, персонажи пойдут по одному из путей и войдут в этот туман. Независимо от того, какую тропу они выбирают, те, кто входит в туман, исчезают на мгновение, только чтобы выйти из тумана в нескольких шагах от того места, где они вошли. Даже если вся группа войдёт в туман, вскоре она снова появится на перекрёстке. В качестве альтернативы вы можете использовать таблицу «Блуждание в Туманах» в главе 3, чтобы подчерпнуть идеи для других возможных событий. Независимо от того, что делают персонажи, Туманы приводят персонажей обратно к перекрёстку.

**Развитие сюжета.** Когда до персонажей доходит, что они в ловушке, серый свет в облачном небе начинает тускнеть. Однако в этот момент сквозь дымку становится виден слабый свет, ведущий вверх по лесистому склону холма. Если персонажи приблизятся, они скоро обнаружат, что свет исходит из самого необычного строения, которое они видели.

### ГОСТИ ДОМА

Персонажи собираются исследовать дом с призраками, известный как Дом стенаний. Однако они прибывают не первыми. Двое следователей уже находятся там, приехав по своим собственным причинам, не связанным со странным опытом персонажей. До прибытия группы в дом выберите, какая пара следователей встретит их. Если не указано иное, эти персонажи описаны в разделе «Путники Тумана» в главе 3:

**Аланик Рэй и Артур Седжвик.** Некая третья сторона наняла этих детективов, чтобы восстановить документы, связанные с бизнесом Лорена Халвхреста, и выяснить статус его пропавших наследников.

**Дженнифер и Лори Уэзермэй-Фоксгроув.** Знаменитые охотницы на чудовищ были наняты семьёй из Борки, чтобы положить конец потустороннему в доме.

**Ирина Коляна и Эз д'Авенир.** Эти искательницы приключений хотят узнать, что сделало Дом стенаний таким, какой он есть, и освободить духов, которые его населяют. Ирина Коляна — это реинкарнация злосчастной души по имени Татьяна, подробно описанная в разделе «Баровия» в главе 3. Если хотите, её можно заменить любой другой реинкарнацией Татьяны, описанной в этом домене.

**Рудольф (и Эразмус) ван Рихтен.** Доктор Рудольф ван Рихтен, кажется, в одиночку исследует дом, чтобы оценить возможность освобождения населяющих его духов. Он понятия не имеет — и отвергает все доказательства, — что его сопровождает дух его сына, Эразмус. Упоминания о сопровождающем компаньоне в других местах этого приключения, как правило, не относятся к ван Рихтену, но Эразмус постепенно показывает себя тем, кто помогает его отцу.

## ПРИБЫТИЕ В ДОМ

Когда персонажи ищут источник света, прочитайте или перефразируйте следующее описание:

Постепенно туман и кустарник расступаются, открывая вид на лысую вершину холма. На нём стоит мрачная черная башня, последняя непокорный элемент давно разрушенной крепости. К ней примыкает примыкает трёхэтажный особняк, обветренный и увитый плющом. Крыльцо опоясывает дом, провисшая крыша нависает над массивной входной дверью, которая открыта и излучает мерцающий свет.

Это — Дом стенаний. Веками стоявший в запустении, он был потревожен всего несколько минут назад парой исследователей, которые находятся в процессе доставки своего оборудования для исследующих, как они ожидают, многодневных исследований и изучения. Они обосновались в гостиной (область 3) и отсюда планируют вести расследование.

Если персонажи не скрывают своего прихода, один из следователей подзывает их, представляется и приветствует компанию. Он приглашает гостей внутрь, чтобы познакомиться со своим партнёром. В конечном счёте, если персонажи предложат сотрудничество, следователи сообщат следующую информацию:

- Они ничего не знают о сообщениях, полученных персонажами.
- Они слышали о таинственных происшествиях, когда незнакомцы «теряются в Туманах» и оказываются в неожиданных местах.
- Они, вероятно, не знают, откуда родом персонажи, но предлагают привести персонажей в город Стурбен в Борке после завершения их работы.

## БЛОК — СХЕМА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

### ПРИБЫТИЕ В ДОМ

Искатели приключений встречаются в Туманах и обнаруживают, что их тянет к Дому стенаний. Там они встречают одного или двух решительно настроенных следователей.

### ОСМОТР ДОМА

Вместе со своими новыми союзниками персонажи исследуют дом и замечают призрачные видения.

### ПЕРВЫЙ СПИРИТИЧЕСКИЙ СЕАНС

Персонажи участвуют в первом из трёх спиритических сеансов, общаясь с Гарландом, Марой или Теодорой.

### ИССЛЕДОВАНИЕ ДОМА

Приключения исследуют больше комнат дома, изучая тревожные достопримечательности и узнавая больше о его трагической истории.

### ВТОРОЙ СПИРИТИЧЕСКИЙ СЕАНС

Дух, с которым персонажи ранее общались, даёт больше информации о доме и передаёт зловещую просьбу.

### ТАЙНЫ ДОМА

Персонажи достигают самых потаённых уголков дома, возможно пробуждая смертоносных духов.

### ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ СПИРИТИЧЕСКИЙ СЕАНС

Дух выдвигает отчаянное требование, и вся ярость дома высвобождается.

### ДОМ ПРОСЫПАЕТСЯ

Если призраки дома еще не полностью раскрыли себя, они делают это сейчас.

- Перенеси на след страницу, а здесь начни столбик попозже, а то блок-схема не на одном с ним уровне.
- Они предлагают каждому члену группы 20 зм в день, чтобы те помогли им исследовать дом и документировать странные явления.

Если персонажи принимают предложение следователей, они приобретают надёжных союзников. Один из следователей предлагает присоединиться к группе в их исследовании дома. Другой остаётся в гостиной, чтобы подготовиться к контакту с духами дома (см. раздел «Спиритические сеансы»). В случае с Рудольфом ван Рихтенем он остаётся в гостиной, пока персонажи исследуют дом.

Если группа отклоняет предложение следователей, они держатся подалеже от персонажей. Они по-прежнему будут приглашать персонажей участвовать в своих спиритических сеансах и готовы сотрудничать, если персонажи передумают. Любой, кто попытается покинуть территорию, окружающую Дом стенаний, обнаружит, что путь им преграждают Туманы. Всякий раз, когда он войдёт в них, Туманы приведут его обратно к дому, точно так же, как это происходило на перекрестке.

## ДОМ СТЕНАНИЙ

После того, как персонажи встретятся со следователями и переключат свое внимание на дом, начнётся расследование.

### ОСОБЕННОСТИ ДОМА СТЕНАНИЙ

Дом стенаний кажется обычным строением. Он находится в плохом состоянии, особенно это заметно по скрипучим половицам, но в целом конструкция кажется устойчивой. Дом не освещён, но в комнатах много наполовину сгоревших свечей и пустых светильников. Если не указано иное, потолки внутри дома имеют высоту около 10 футов, а двери сделаны из крепкого красного дерева. Любая из дверей может оказаться распухшей и закрытой, и её открытие потребует успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 10.

Это не очевидно, но строение сверхъестественным образом устойчиво к повреждениям. Во время спячки дому, по-видимому, можно нанести повреждения, хотя сырость древесины мешает распространению огня. Однако через 24 часа любой ущерб, нанесённый дому, устраняется сам собой. После того, как дом пробуждается, любые повреждения немедленно исчезают, но доски словно кровоточат, а за разрушенными стенами виднеются ужасающие сцены.

Не поощряйте желания персонажей разрушить дом, пока он находится в спящем состоянии (следователи выступают против попыток сноса). Если группа не внемлет вашим словам и попытается разрушить строение, то дом пробуждается, чтобы защитить себя.

## ОБЛАСТИ ДОМА СТЕНАНИЙ

Расположение областей в Доме стенаний указано на карте 4.1. Описания этих областей представлены для дома в состоянии спячки. Паранормальная активность, которая происходит в области независимо от состояния дома, подробно описана в разделах под названием «Видения прошлого». Если описание области изменяется при пробуждении дома, эти изменения указаны в разделе под названием «Пробуждение прошлого».

### 1. КРЫЛЬЦО

Крыльцо скрипучее, оно покрыто мёртвыми виноградными лозами и кишит уховёртками, в остальном же ничем не примечательно. Незапертая дверь в передней части дома ведёт в область 2. Незапертая дверь с восточной стороны дома ведёт в область 10. Персонажи, преуспевшие в проверке Силы (Атлетика) Сл 12, могут подняться по опорам крыльца в область 19 этажом выше.

**Подпол.** Разрушенная часть крыльца обнажает подпол высотой 3 фута. Любое квадратное пространство крыльца площадью 5 футов имеет КД 13, 10 хитов и иммунитет к урону ядом и психической энергией. Существа Среднего размера будут вынуждены протискиваться, чтобы залезть в подпол, но существа Маленького размера и меньше могут пролезать беспрепятственно. Те, кто пробирается в подпол, привлекают внимание необычайно агрессивных уховёрток (используйте блок статистики **роя личинок [swam of maggots]** из главы 5).

**Сокровища.** В подполе, прямо перед входной дверью дома, находится прямоугольная груда серой пыли и мёртвых насекомых размером с могилу. Любой, кто потратит 5 минут на раскопки в этом месте, найдёт проклятый боевой топор Далка Дранзорга, *топор берсерка [berserker axe]* (подробно описан в «Руководстве Мастера»), украшенный чрезвычайно слюнявыми демоническими жабами. Персонажи вряд ли найдут его, если только дух Дранзорга не направит их сюда во время спиритического сеанса.

### 2. ПРИХОЖАЯ

Облупившиеся обои и затхлый запах прилипают к стенам этой прихожей. Изогнутая лестница поднимается с потрескавшегося плиточного пола на балкон наверху, держась на расстоянии от потемневшей люстры. Во все стороны ведут двери. В центре комнаты на мраморном пьедестале возвышается бронзовая скульптура орла с рогами.

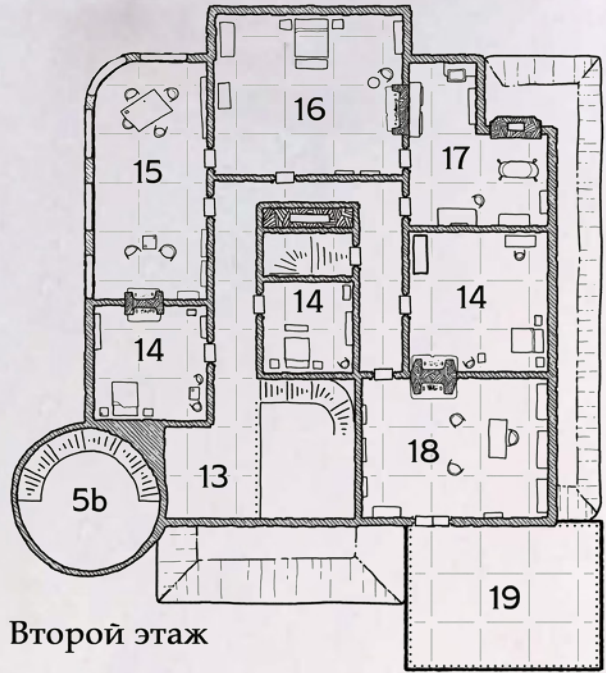
Эта некогда впечатляющая прихожая покрыта пылью и забита паутиной. Лестница ведёт на балкон наверху (область 13). Здесь потолок поднимается на 20 футов от пола. Статуя прикреплена к пьедесталу, вместе они весят 800 фунтов.

**Шкаф.** В стенном шкафу на западе лежат несколько изъеденных молью чёрных плащей, а на высокой полке — тяжёлая, но пустая кожаная шляпная коробка.

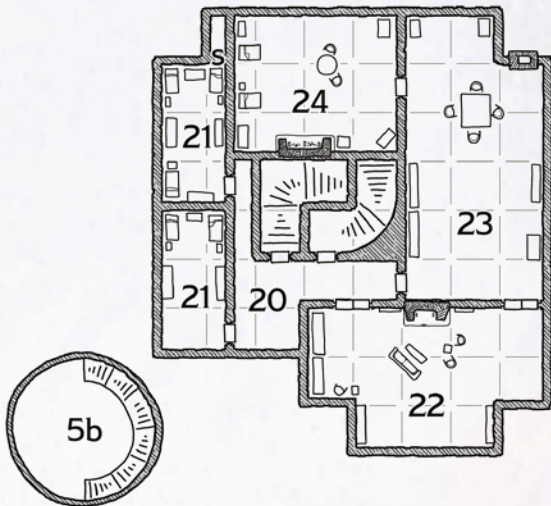
**Пробуждение прошлого.** Когда кто-либо входит в эту комнату, статуя орла содрогается и трескается. Через раунд из скульптуры вылупляется мокрый красный **перитон [peryton]** и атакует.



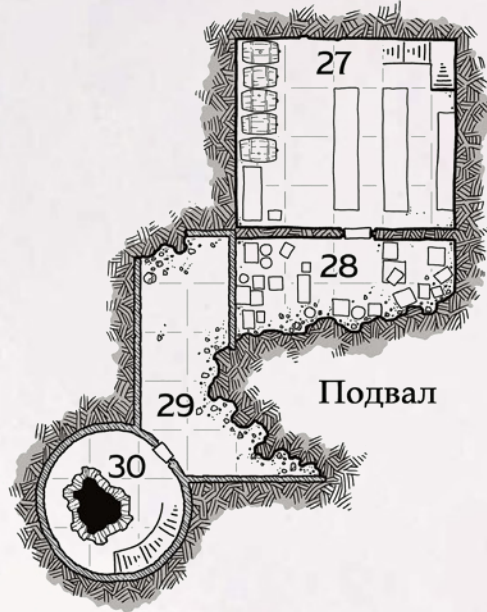
Первый этаж



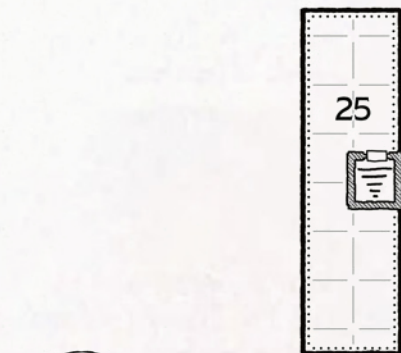
Второй этаж



Третий этаж



Подвал



Вдовья дорожка



Под домом



Масштаб: 1 клетка = 10 футов

### 3. ГОСТИНАЯ

Стены этой гостиной покрывают десятки выцветших портретов, глаза изображённых прикованы к круглому столу, на котором лежит богато украшенная спиритическая доска. Над высоким камином у северной стены висит широкое зеркало.

Теодора Халвхрест использовала эту комнату, чтобы удовлетворять свой интерес к спиритизму. Здесьние обереги и изображения не позволяют духам дома войти в комнату, если только они не были вызваны с помощью магии или такого инструмента, как спиритическая доска.

В настоящее время следователи разложили здесь свое оборудование и планируют «разбить лагерь» в этой комнате.

**Спиритические сеансы.** Один из следователей проводит здесь всё своё время, знакомясь с этим местом и просматривая заметки. Когда группа впервые прибывает, он отмечает, что лежащая здесь спиритическая доска могла бы помочь свя-

заться с духами, обитающими в доме, но он не видит ничего, что могло бы быть использовано в качестве планшетки для этой доски. Намекните персонажам, что можно использовать найденную ранее ими планшечку. Если они не догадаются предложить её, следователь вскоре находит одну планшечку в комнате и начинает готовиться к проведению первого из нескольких спиритических сеансов. Как и когда разворачиваются эти спиритические сеансы, подробно описано в разделе «Спиритические сеансы».

**Портреты.** Портреты на стенах изображают членов семьи Халвхрест, а также членов Хранителей пера (подробнее описано в главе 3), многие из которых носят Знак ворона. Любой персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 16, замечает на фоне портрета фигуру в плаще, похожую на ту, что стояла на перекрёстке.

#### ПРИМ. ОТ ПЕРЕВОДЧИКОВ:

просто напоминание — Знак ворона выглядит как лучистое солнце, а не как птица.

**Справочный материал.** У исследователей есть множество книг, подробно описывающих призраков и оккультные явления. Персонаж, который проводит час, сверяясь с этими книгами, совершает с преимуществом следующую проверку Интеллекта (Магия или Религия), связанную с нежитью или историей Дома стенаний. Эти книги также могут быть использованы для идентификации Знака ворона, символа богини Эзры и символа жрецов Осибуса (см. главу 3).

### 4. ГАЛЕРЕЯ

Угрюмые пейзажи и суровые бюсты на мраморных пьедесталах в этой скромной галерее покрыты пылью. В нише в восточной стене стоит масштабная ониксовая статуя, изображающая атлета, борющегося с чудовищными бестелесными щупальцами. Западная стена из чёрного камня выгибается в комнату, через арку в ней видно тёмное пространство.

В этой комнате представлена коллекция произведений искусства семьи Халвхрест. Тематика варьируется, и работы годами не протирались от пыли. Древняя башня, пристроенная к дому, примыкает к комнате.

**Статуя.** Любой, кто исследует статую, понимает, что она полая, и глаза фигуры могут открыться, чтобы можно было заглянуть в полость внутри. Статуя имеет КД 14, 10 хитов и иммунитет к урону ядом и психической энергией. Если она будет уничтожена, персонажи обнаружат среди обломков крошачий клочок пергамента. На нем написано короткое сообщение от измученного скульптора статуи: «Пальцы в тени. Глаза как стекло. Бойся того, что внизу. — Л. Долан».

**Пробуждение прошлого.** Когда персонажи входят в эту комнату, четыре стоящих здесь бюста взрываются, высвобождая четыре **мёртвые головы [death's heads]** скрежещущего подвида (см. главу 5). Если бюсты были убраны из этой комнаты, самостоятельно подберите драматический момент после того, как дом пробудится, чтобы они «вылупились».



Далк Дранзорг

**Сокровища.** Четыре бюста и шесть картин в этой комнате хорошо сделаны, и за каждый из них коллекционеры могли бы заплатить по 50 зм. Однако они громоздки: бюсты весят по 30 фунтов, а картины в рамах — по 15 фунтов каждая.

## 5А. ОСНОВАНИЕ БАШНИ

Ветер стонет в открытом пространстве древней башни, пристроенной к поместью. Лестница изгибается от пола, огибает темные гранитные стены и исчезает в комнате высоко наверху.

Эта башня — всё, что осталось от замка Лавенц. Здесь Далк Дранзорг угрожал замуровать в стенах замка Мару Сильвру. Остался заложённый кирпичом альков, но пока дом спит, его невозможно заметить или проникнуть в него. И башня, и пол защищены устойчивостью строения к повреждению до тех пор, пока дом не проснется.

Лестница здесь поднимается на 10 футов в область 5b.

**Пробуждение прошлого.** Кровь стекает по северо-западной стене, очерчивая скрытую нишу. Эта часть стены имеет КД 16, 20 хитов и иммунитет к урону ядом и психической энергией. При открытии алькова обнаруживается тесное пространство, заполненное останками тех, кого Мара замуровала в стенах своего замка, в частности, двумя **бескостными [boneless]** (см. главу 5) и трупом Далка Дранзорга.

Дранзорг имеет блок статистики **ревенанта [revenant]**, за одним исключением: его особенность «Восстановление» возрождает его и бескостных в алькове в этой области через 1 минуту. Он носит зловещие доспехи и шлем из черепа демона, которые он носил при жизни, но столетняя ржавчина не даёт обмундированию повлиять на его характеристики. Дранзорг может быть окончательно уничтожен только в том случае, если он убит Марой или существом, одержимым Марой. Подробнее об этом написано в разделе «Убийство тирана» в конце приключения.

## 5В. ВЕРХУШКА БАШНИ

Лестница вдоль внутренней части башни лишена перил и поднимается на 40 футов в область 26. Существа могут взобраться по внутренним или внешним стенам башни при успешной проверке Силы (Атлетика) Сл 14.

**Прыгун.** Любое существо, взбирающееся на башню, слышит крик ужаса. Звук крика исходит сверху, проходит мимо всех поднимающихся, доходит до пола башни, а затем этот эффект повторяется. Это похоже на то, как будто кто-то неоднократно проваливается сквозь башню. Этот крик — эффект, созданный злым духом по имени Прыгун.

Пока дом спит, Прыгун проявляется в виде звука и мощного ветра, исходящего сверху. Любое существо, которое поднимается более чем на 30 футов вверх по башне по лестнице или иным образом, должно совершить спасбросок Силы Сл 15. При успехе существо останавливается и не может подняться выше из-за сильного ветра. При провале оно падает и получает 10 (3к6) дробящего урона при приземлении в области 5а. Ветер сверхъестественным образом препятствует тому, чтобы летающие существа поднимались более чем на 30 футов.

**Пробуждение прошлого.** Если дом пробуждается или персонажи ищут Прыгуна, как было указано во время спиритического сеанса, ветер заменяется мстительным полтергейстом (разновидностью **спектра [specter]**), который пытается использовать свой «Телекинетический рывок», чтобы сбросить персонажей с лестницы.

## 6. ГОСТИНАЯ

На первом этаже находятся три гостиные, которые Лорен Халвхрест обставил своей безвкусной коллекцией редкостей. Содержание этих комнат и состав коллекций определяете вы. Используйте для вдохновения интересы или страхи персонажей.

## 7. ОРАНЖЕРЕЯ

По столам и запотевшим стеклянным стенам этой оранжереи раскинулись высохшие виноградные лозы. По прочной деревянной мебели разбросаны ржавые садовые инструменты и горшки с бесплодной землёй.

Эта крытая оранжерея была гордостью и радостью Теодоры Халвхрест.

**Видения прошлого.** В первый раз, когда кто-либо входит в эту комнату (независимо от того, спит ли дом или проснулся), разыгрывается видение:

На мгновения оранжерея оживает и наполняется цветами. Призрачная женщина в шляпке с вуалью и с зонтиком прогуливается по комнате. Она останавливается то тут, то там, чтобы полюбоваться цветком или поправить горшок, а после смотрит на вас. Она исчезает так же внезапно, как появилась, и комната снова превращается в руины.

Это иллюзорное видение дает возможность взглянуть на Теодору Халвхрест. Персонажи могут узнать её, если они видели портреты в областях 18 или 22. Иллюзия безвредна, и персонажи не могут её разрушить.

**Призрачная ловушка.** Когда видение заканчивается, срабатывает призрачная ловушка с бонусом +2 (см. «Призрачные ловушки» ранее в этой главе). Любое существо в комнате с пассивным Восприятием 12 или выше замечает ржавые садовые инструменты, левитирующие над столами и полом. Те, кто это замечает, могут совершить действие. После этого призрачная ловушка активируется. Многочисленные горшки и садовые инструменты разлетаются по комнате. Каждое существо в комнате подвергается дальнобойной атаке с бонусом +2. При попадании цель получает 2 (1к4) колющего урона и должна совершить спасбросок Силы Сл 14. При провале существо становится опутанным и начинает задыхаться, поскольку чёрные лозы прорываются сквозь одежду и залезают в рот, а затем сжимаются вокруг тела. Любое существо рядом с поражённым существом, может действием разорвать лозы при успешной проверке Силы Сл 14.

После срабатывания ловушки по окнам оранжереи пробегают трещины. Они образуют слово «Незваные».

**Белладонна.** Необъяснимо, но одно растение в комнате ещё растёт и процветает — это белладонна с крупными чёрными ягодами. Оно может быть использовано для завершения символа Эзры, основа которого изображена на двери в область 24.

## 8. БАЛЬНЫЙ ЗАЛ

Узор паркета этого бального зала нарушен из-за сломанных досок. В дальнем конце зала стоит короткая сцена для давно ушедших музыкантов, на фоне которой видны потрескавшиеся витражи.

Халвхресты устраивали здесь восхитительные вечера, даже не предполагая, что раньше здесь был зал для аудиенций военачальника Дранзорга.

**Видение прошлого.** Это видение показывает часть переговоров между Далком Дранзоргом и его пленниками после того, как он взял в плен Мару Сильвру и её рыцарей. Видение появляется только один раз за всё время приключения. Когда в первый раз в комнате окажется двое или больше персонажей, прочитайте следующий текст:

Глухой, насмешливый голос доносится до вас, отдаваясь эхом, как будто звучит издали. «Я предоставляю вам простой выбор, мои заблудшие рыцари. Вы можете присоединиться к леди Сильвре, и я похороню вас всех в стенах моей крепости. Или вы можете оставить своего командира, стать свидетелем её казни, а затем выйти на свободу, чтобы рассказать всем о правосудии Дранзорга. Моё милосердие длится лишь мгновение, друзья. Выбирайте!»

Спросите каждого игрока, отвечает ли их персонаж на вопрос, и как именно, как если бы он был одним из рыцарей, о которых идёт речь. После этого оглушительный крик наполняет комнату, воздействуя на каждого персонажа в этой области одним из следующих способов, соответствующим ответу:

**Поддержка леди Сильвры или проявление враждебности.** Персонажи, которые говорят, что присоединятся к леди Сильвре, или которые насмеяются над говорящим, слышат крик, но на них он никак не влияет. После этого один из витражей на сцене трескается. Трещины выпячиваются так, словно персонаж был пойман в ловушку с той стороны стекла.

**Предательство леди Сильвры или молчание.** Те, кто говорит, что оставят леди Сильвру или будут молчать, должны совершить сбросок Мудрости Сл 14, получая 10 (Зкб) урона психической энергией при провале или вдвое меньше урона при успехе. В любом случае уши персонажа кровоточат до конца следующего хода.

**Божественный канал.** Если персонаж использует классовое умение «Божественный канал», рассматривайте это видение как призрачную ловушку с бонусом +4. Если «Божественный канал» персонажа отключает призрачную ловушку, крик, который следует за ним, звучит отдалённо и слабо. Звук безвреден, и после этого комната становится нормальной. Если призрачная ловушка не будет отключена, отнеситесь к этому как к проявлению враждебности.

**Шкаф.** В задней части комнаты находится шкаф, заполненный поблекшими украшениями с прошлых торжеств. На одном из выцветших плакатов изображено множество крылатых морских коньков и написано «С днем рождения, Реган и Вастион!»

## 9. ХОЛЛ ПЕРВОГО ЭТАЖА

Коридор уставлен разбитыми рамами для картин. Пол покрыт ковром с головокружильным геометрическим рисунком.

**Шкаф.** Шкаф тёмного цвета и очевидно пуст.

## 10. КУХНЯ

Стойка, ранее подвешенная к потолку этой кухни, разбилась. Стол был разломан, а ржавые кастрюли и кухонные принадлежности — разбросаны. В северную стену встроена большая железная печь. Из комнаты ведут несколько дверей.

Кухня Халвхрест-хауса теперь лежит в руинах. Обломки и сломанная мебель делают всю местность труднопроходимой.

**Духовка.** Эта простая печь — на самом деле камин с металлическими стойками, расположенными за железной дверцей. Стойки можно снять, создав достаточно места, чтобы туда могло залезть существо Среднего или меньшего размера, но дымоход слишком узкий, чтобы подняться. Любой, кто открывает духовку, найдёт внутри тёплый кекс с карамельной крошкой, подарок от ведьмы из дымохода.

**Ведьма из дымохода.** В этой трубе обитает отчуждённый, невидимый дух. Ведьма из дымохода — это хаотичное существо, которое в равной степени жаждет как уничтожения дома, так и живых существ — особенно существ Маленького и меньшего размера. Ведьма даёт знать о своем присутствии через очаги, соединенные с дымоходом — которые включают духовку в этой области, камин в ванной комнате (область 17) и детской (область 23), а также верхушку дымохода рядом с вдовьей дорожкой (область 25). Ведьма действует незаметно, пока дом спит, но становится агрессивной после его пробуждения. Ведьма из дымохода может совершать следующие действия:

**Зловещий пекарь.** Ведьма из дымохода раз в час делает одну выпечку. Глазурь на выпечке образует букву или аналогичный рисунок. Выпечка ведьмы восхитительна, но иногда в ней спрятаны крошечные, безвредные сюрпризы — возможно, ключ, который упустила группа, кончик пальца или подёргивающийся хвост ящерицы.

**Ведьмины пальцы.** Ведьма из дымохода может раз в час продемонстрировать коготь на тощей, слишком многосуставной руке, которая вылезает из дымохода. Действием ведьма может совершить атаку ближнего боя с бонусом +3 против цели, которую она видит в пределах 10 футов от одного из очагов. При попадании цель получает 2 (1к4) колющего урона и втягивается в ближайший очаг.

**Ведьмин огонь.** Ведьма из дымохода может раз в час действием заставить ревущий огонь вспыхнуть в одном из её очагов. Любое существо, которое начинает свой ход внутри пылающего очага или которое впервые за ход входит в зажжённую печь или камин, получает 7 (2к6) урона огнём. Пламя исчезает через 1 минуту.

**Проявление.** После того, как дом пробуждён, Ведьма из дымохода может раз в день действием вызвать **спектра [specter]** в одном из очагов. Спектр похож на обожжённую каргу с размазывающими слишком длинными руками. Если спектр побеждён, Ведьма из дымохода не может совершать никаких действий и не проявляет себя в течение 24 часов.

Ведьма из дымохода хочет, чтобы Дом стенаний был разрушен, надеясь, что это освободит её из дымохода. Она может помочь группе победить других могущественных духов дома, но становится взволнованной, если её игнорировать. Используйте дух, чтобы при необходимости давать тонкие намёки группе и заставлять существ Маленького размера опасаться очагов в доме.

Если во время сеанса Мара посылает персонажей «выселить» Ведьму из дымохода, ведьма вызывает **спектра**. Победа над ним удовлетворяет просьбу Мары.

**Кладовая.** Продукты в этой кладовой разложились до пыли и гнилых пятен в запечатанных стеклянных банках.

**Сокровища.** При обыске в кладовке обнаруживается флакон с крысиным черепом на этикетке. Внутри находится одна доза *яда крови ассасина [assassin's blood]* (см. «Руководство Мастера»).

## 11. СТОЛОВАЯ

Широкий обеденный стол в этой зале окружён стульями и канделябрами, покрытыми пыльными простынями. На стенах висят натюрморты, изображающие многочисленные грандиозные празднества. Поскольку масляная краска выцвела, то еда кажется гнилой.

Несколько дверей ведут в столовую, включая раздвижную дверь, которая соединяет эту область с музыкальной комнатой (область 12). Буфет заполнен треснувшей посудой и шестьюдесятью шестью погнутыми ложками. Висящие на стенах картины ничего не стоят.

**Гость на ужине.** Под простыней на одном из стульев видны очертания ребёнка. Если ткань сдёрнуть, под ней обнаруживается оборванная кукла в красном платье с оборками. Белая повязка закрывает отсутствующий глаз-пуговицу.

## 12. МУЗЫКАЛЬНАЯ КОМНАТА

Мягкая мебель стоит вокруг красивой концертной арфы, украшенной лепниной в виде стаи летящих голубей.

В пыльной музыкальной комнате стоит обвисшая, сырая, протёртая мебель.

**Арфа вечерней песни.** Эта арфа одержимости достигает 6 футов в высоту и весит почти 300 фунтов. Она в прекрасном состоянии и выглядит так, как будто её регулярно смазывали маслом.

Любой персонаж, который прикасается к арфе, должен преуспеть в спасброске Мудрости Сл 14 или будет вынужден играть на ней. Персонаж, вынужденный играть, должен пройти проверку

Харизмы (Выступление) Сл 16. Если персонаж преуспевает, в течение следующей минуты он безупречно играет быструю, резкую, как стекло, мелодию, которую он никогда раньше не слышал. Если персонаж провалил спасбросок, он блестяще играет песню, но беспорядочно режет себя об струны арфы, получая 1к2 рубящего урона в начале каждого из своих ходов в течение 1 минуты. Персонаж не может перестать играть, но другое существо может выдернуть его из-за арфы при успешной проверке Силы Сл 12. После этого принуждение играть на арфе спадает.

Любой, кто вынужден играть на арфе, разучивает песню *Кровавые слёзы Клаверии*, узнаёт, что она была написана композитором Лайроном Ивенсонгом, и совершает с преимуществом последующие проверки Харизмы (Выступление) при воспроизведении этой леденящей душу мелодии на любом инструменте.

## 13. ХОЛЛ ВТОРОГО ЭТАЖА

Этот зал начинается с балкона с видом на прихожую (область 2), этажом ниже на 10 футов. Одна из дверей в коридоре открывается на лестницу, которая ведёт в область 20.

**Пробуждение прошлого.** В этом зале слышен кашель из зоны 16.

**Первый спиритический сеанс.** Когда группа заканчивает исследовать нижние этажи, следователи приглашают их принять участие в первом спиритическом сеансе (см. раздел «Спиритические сеансы» в начале приключения). Если персонажи направляются непосредственно в эту область, следователи приглашают их на спиритический сеанс после того, как они исследуют две или три комнаты.

## 14. ГОСТЕВЫЕ СПАЛЬНИ

Дополнительные спальни на втором этаже обставлены провисшей кроватью, шкафом для одежды и письменным столом.

**Видения прошлого.** По вашему усмотрению, под простынями и в тёмных щелях мебели могут разыгрываться видения прошлого. Также видения могут проявляться в виде контуров животных, вышитых на постельных принадлежностях, сложенных в форме большой клыкастой пасти, или комнатах, похожих на детские спальни персонажей.

## 15. МАЛАЯ СТОЛОВАЯ

В этой просторной столовой комнате стоят плетёные стулья и небольшой столик, накрытый для чая. Бледные шторы спадают с широких окон, выходящих на территорию поместья. У камина лежит пухлая подушка с кисточками, на которой вышито имя «Ньюс».

Эта комната сервирована для завтрака, который никогда так и не состоялся.

**Лежанка домашнего животного.** Здесь спал питомец Халвхрестов, Ньюс. На ней лежит игрушка или иное доказательство его существования, кем бы он ни был.

**Пробуждение прошлого.** Первый вошедший в комнату персонаж видит гигантский глаз, смотрящий на него через окно. Персонаж должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе станет испуганным на 1 минуту.



**Сокровища.** Хрупкий чайный сервиз, состоящий из четырёх чашек и чайника с нежным рисунком цветущей наперстянки, стоит 200 зм. На дне одной из чашек находится высохшая чайная заварка, которая сложилась в форме кричащего лица без глаза.

## 16. ГЛАВНАЯ СПАЛЬНЯ

В этой комнате стоит огромная кровать с балдахином, на изголовье которой выгравированы фазы луны. Пространство в комнате заполняют покрытые махровой плесенью шкаф, письменный стол и порванное кожаное кресло. Здесь чувствуется химозный запах, похожий на аммиак или лекарства.

Здесь умер Лорен Халвхрест после нескольких месяцев страданий от необъяснимой болезни. Мебель в комнате, за исключением кровати, хрупкая и сгнившая. Она разваливается, если к ней прикоснуться.

**Видения прошлого.** Запах в комнате не имеет источника, тонкий аромат напоминает лекарства, наполнявшие последние дни жизни Лорена Халвхреста.

**Пробуждение прошлого.** Любой, кто находится в этой комнате или в соседнем помещении, слышит мучительные приступы кашля. Те, кто входит в спальню, видят хрипящую фигуру, съжившуюся на кровати под тяжёлым одеялом. Если простыни на кровати откинуть или атаковать, появляется **зомби-разносчик чумы [zombie plague spreader]** (см. главу 5) и атакует персонажей.

## 17. ГЛАВНАЯ ВАННА

Эту заплесневелую ванную комнату наполняют остатки роскошной сантехники. Вдоль разбитых кафельных стен стоят шкафы, ширмы для переодевания и туалетный столик с потрескавшимся зеркалом. Приподнятая мраморная ванна рядом со встроенным камином свидетельствует о приверженности декадансу.

Воздух в ванной влажный, комната заплесневела, а её стены покрыты разноцветными, но безвредными наростами.

**Ведьма из дымохода.** Камин соединяется с дымоходом, описанным в области 10.

**Сокровища.** На туалетном столике стоит флакон духов с витиеватым распылителем, на этикетке которого замысловатым почерком написано «Борици». Флакон, наполненный духами с ароматом ванили, стоит 50 зм, или в десять раз больше, если продавать в домене Борка.

## 18. ОФИС

Этот кабинет украшен прочными полками и письменным столом, на котором вырезаны лежащие сатиры. Стул с высокой спинкой повёрнут в сторону, скрывая любого сидящего.

Из этого офиса Лорен Халвхрест управлял своей небольшой торговой компанией. На столе стоят торговые весы, тупые письменные принадлежности и крошечный портрет Теодоры Халвхрест в рамке.

Стеклопанельная дверь ведёт на внешний балкон (область 19). Запертая на засов дверь может с лёгкостью быть открыта с этой стороны.

**Документы.** Книги и бумаги в комнате состоят из множества документов, деловых бумаг Лорена вперемешку с личными бумагами. Большинство из них истлело от времени, но любой персонаж при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 14, находит сокровища комнаты и один из следующих документов:

**Завещание Лорена.** В завещании и свидетельстве о смерти Лорена указаны имена четырёх членов семьи Халвхрест — Лорена, его жены Теодоры, их дочери Реган и их сына Вастиона. В добавлении отмечается, что Лорен умер от «цепкого дьявольского удара в крайнее левое лёгкое».

**Документы на дом.** Пачка сухих юридических документов состоит из документов на дом и бумаг, подтверждающих права на прилегающую землю. В них перечислены особенности земли, в том числе «Руины замка Лавенц; предыдущие владельцы: леди Мара Сильвра, Далк Дранзорг, лорд Кордон Сильвра; даты неизвестны».

**Сокровища.** В дополнение к скучным деловым бумагам, на столе лежит ключ от сейфа из области 22, ожерелье на серебряной цепочке длиной 4 фута стоимостью 40 зм и ваш выбор *волшебная палочка снарядов [wand of magic missiles]* или *пистоль [pistol]* рядом с коробкой, содержащей 49 пуль (см. «Руководство Мастера»).

## 19. ВНЕШНИЙ БАЛКОН

Этот прочный, увитый плющом балкон возвышается над крыльцом на 15 футов (область 1). Стеклопанельная дверь ведёт с балкона в область 18, но она закрыта на засов с другой стороны. Дверь имеет КД 14, 8 хитов и иммунитет к урону ядом и психической энергией.

## 20. ХОЛЛ НА ТРЕТЬЕМ ЭТАЖЕ

Этот зал особенно скрипучий. На полу лежит потёртый ковёр, покрытый геометрическими узорами, линии которых невозможно проследить.

**Второй спиритический сеанс.** Второй спиритический сеанс должен состояться вскоре после того, как персонажи дойдут до этого этажа. Если сеанс еще не состоялся, часы в области 22 необъяснимым образом пробьют тринадцать или мёртвый ворон свалится с дверной рамы. Если один из следователей сопровождает группу, он поражается и призывает группу вернуться в гостиную, чтобы отдохнуть и возобновить исследования позже — в конечном счёте, после следующего спиритического сеанса.

## 21. ПОМЕЩЕНИЯ ДЛЯ ПРИСЛУГИ

Эти скромные комнаты принадлежали слугам Халвхрестов. В каждой стоят кровать, сундук, письменный стол и стул. Они идентичны, за исключением указанного ниже.

**Комната Агаты.** Эта комната заперта, и единственный ключ находится внутри. Персонаж может попробовать взломать замок, для чего потребуется успешная проверка Ловкости Сл 14 с использованием воровским инструментов и 1 минуты.

Эта комната принадлежала Агате Кавенц, нянке Реган и Вастиона Хальвреста. Преданная богине Эзре, Агата украсила свою комнату дощечкой с символом своей богини — щитом, который пересекает веточка белладонны. Здесь можно увидеть часть символа, которой недостаёт в области 23. Агата пряталась здесь, когда духи наводняли дом. Её судьба неизвестна, но серия длинных царапин и сломанных ногтей заканчивается на приметной сумке на полу. Это *сумка хранения* [bag of holding]. Суеверный персонаж может счесть эту сцену свидетельством существования Мешочника (подробно описан в разделе «Ужасные чудовища» в главе 5).

**Комната Викто.** Кровать Викто необычайно длинная, рассчитанная на его 7-футовый рост. Ключ от его запертого сундука находится в области 27. Персонаж может попробовать взломать замок, для чего потребуется успешная проверка Ловкости Сл 12 с использованием воровским инструментов и 1 минута. Внутри сундука находятся костюмы, сшитые на заказ для очень высокого человека, мешочек с 13 см и амулет с символом черепа, окружённого скелетом уробороса — символом жрецов Осибуса (см. главу 5).

## 22. ГОСТИНАЯ

Богатая мебель громоздится вокруг высокого камина, каминная полка уставлена пыльными безделушками. Над ней висит портрет чопорной, но красивой семьи.

Мебель здесь заплесневелая, засаленная и пыльная.

**Портрет.** На картине маслом изображены четыре члена семьи Халвхрест: Лорен, Теодора, Реган и Вастион. Любой персонаж, который изучает картину и преуспеет в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 12, заметит петлю, которая позволяет раме открываться. При этом обнаруживается скрытая полка с расположенным на ней сейфом, ключ от которого находится в области 18. Персонаж может попробовать взломать замок, для чего потребуется успешная проверка Ловкости Сл 14 с использованием воровским инструментов и 1 минута. Содержание этого сейфа подробно описано ниже в разделе «Сокровища».

**Пробуждение прошлого.** Злой дух оживляет семейный портрет. Несмотря на его заявления, дух не является членом семьи Халвхрестов. Нарисованные тела Халвхрестов постоянно тают и появляются, когда дух говорит через каждого из них. Он требует ответов: кем являются персонажи, почему они находятся в его доме и как они планируют загладить свой проступок. Можно ли успокоить дух и как это сделать — зависит от вас — поощряйте игроков придумывать способы его удовлетворения. Если дух становится недовольным, изображения Халвхрестов проталкиваются через картину, вылезают по одному за раунд, пока не появятся четыре **упыря** [ghoul]. Каждый измазанный масляной краской упырь нападает, как только появляется из картины.

Портрет имеет КД 12, 20 хитов и иммунитет к урону ядом и психической энергией. Дух также может быть изгнан как призрачная ловушка с бонусом +2. Если картина уничтожена или дух изгнан, портрет возвращается в нормальное со-

стояние, дух больше не говорит через неё, и упыри больше не появляются.

**Сокровища.** Тот, кто открывает шкатулку, спрятанную за портретом, обнаруживает в ней чёрное перо длиной в 1 фут и бархатный мешочек, содержащий девять серебряных украшений стоимостью 10 зм каждое. Десятое украшение — это амулет со Знаком ворона, символом, используемым Хранителями пера (см. главу 3). Знак ворона не является магическим, но некоторые злые силы отступают от сил праведных, которые он олицетворяет (как в области 31). Амулет стоит 25 зм.

## 23. ДЕТСКАЯ КОМНАТА

В детской беспорядок. Сундуки с игрушками, книжные полки и стулья, предназначенные для детей, стали разноцветными деревянными щепками. С покрывающих стены расписанных вручную фресок улыбаются уродливые персонажи и причудливые животные.

По комнате разбросаны остатки игрушек, кукол и детской мебели. Жуткие фрески выполнены в детском стиле.

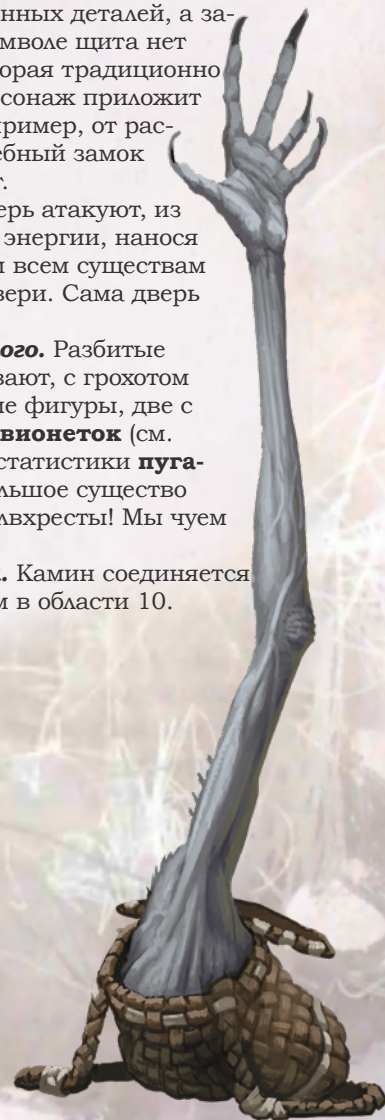
**Дверь святилища.** Дверь в область 24 находится под божественной защитой, которая проявляется как заклинание *волшебный замок* [arcane lock]. В первый раз, когда существо прикасается к двери, неполный символ богини Эзры на мгновение появляется среди деревянных деталей, а затем исчезает. На этом символе щита нет веточки белладонны, которая традиционно пересекает его. Если персонаж приложит веточку белладонны, например, от растения в области 7, волшебный замок поддается на 10 минут.

Каждый раз, когда дверь атакуют, из неё вырывается всплеск энергии, нанося 7 (2к6) урона излучением всем существам в радиусе 10 футов от двери. Сама дверь неуязвима.

**Пробуждение прошлого.** Разбитые игрушки в комнате оживают, с грохотом складываясь в три тонкие фигуры, две с блоком статистики **мертвионеток** (см. главу 5) и одну с блоком статистики **пугала** [scarecrow]. Самое большое существо воет глухим голосом: «Халвхресты! Мы чуем Халвхрестов!»

**Ведьма из дымохода.** Камин соединяется с дымоходом, описанным в области 10.

Судьба Агаты Кавенц  
остаётся загадкой



## 24. СПАЛЬНЯ ДЕТЕЙ

В комнате пахнет свежестью, как будто её недавно убрали и проветрили. Ни одной пылинки не лежит ни на паре детских кроватей, ни на другой мебели. Скелет в женском платье и шляпе с вуалью смотрит на вас, раскачиваясь в деревянном кресле-качалке.

Скелет — это всё, что осталось от Теодоры Халвхрест. Он не является нежитью, но благословение, наложенное на эту комнату, заставляет кресло раскачиваться. Если дотронуться до скелета или стула, стул перестаёт раскачиваться.

После того, как персонажи впервые войдут в комнату (независимо от того, дремлет дом или пробуждён) и заметят скелет, прочитайте следующее:

Из плюшевого пурпурного дракона, лежащего на одной из кроватей, раздаётся голос мальчика. «Они не такие, как другие. Может, нам стоит спрятаться и от них, Реган?»

«Ну, теперь это не имеет значения, осёл!» — отвечает девичий голос из фигурки оловянного рыцаря на другой кровати. «Они вошли, так что, возможно, они ещё не стали голодными тварями.»

Эти два духа — Реган и Вастион Халвхрест. Оккультные знания их матери и молитвы, обращённые к Эзре, защищали эту комнату, но также удерживали здесь духов Реган и Вастиона. Призраки не проявляются визуально, но они говорят через свои любимые игрушки. Они охотно беседуют с персонажами и замолкают, если им угрожают. Духи знают следующую информацию и делятся ею с дружественными персонажами:

- Скелет — это их мать, Теодора. Она молилась Эзре, чтобы та защитила комнату и не пускала «голодных тварей».
- Голодные твари — это злые духи, которые захватили власть. Они «украли» родителей у детей. Дети не знают никаких конкретных духов.
- Они хотели бы уйти, но не знают, как это сделать.

Если персонажи говорят духам, что их послала Теодора, они охотно идут на сотрудничество. Подробнее о том, как помочь детям по просьбе Теодоры, читайте в разделах «Спиритические сеансы» и «Побег из дома».

**Благословение Эзры.** Благодаря горячим молитвам Теодоры Халвхрест, богиня Эзра защитила эту комнату заклинанием *святылище* [*hallow*], которое воздействует только на эту область и не позволяет всей нежити (кроме Реган и Вастиона) входить или заглядывать внутрь.

**Развитие событий.** Действие благословения Эзры заканчивается, когда кто-нибудь входит, а затем выходит из комнаты. Это позволяет другим призракам в доме обнаружить духов Реган и Вастиона, что пробуждает дом. Подробности смотрите в разделе «Пробуждение дома» в начале приключения.

## 25. ВДОВЬЯ ДОРОЖКА

Эта дорожка вдоль крыши дома великолепный вид либо на землю, окружающие Дом стенаний, либо, если поднялся туман, на туманный потусторонний мир.

**Крыша.** Крыша за вдовьей дорожкой предательски наклонена, покрыта рыхлой черепицей, скользкой от мха. Персонаж, перемещающийся по крыше без помощи магии или снаряжения, должен преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 15 чтобы удержаться на ногах, иначе соскользнёт с крыши на землю и получит 14 (4кб) дробящего урона.

**Ведьмин камень.** На дымоходе примерно в 30 футах к востоку от северо-восточного угла вдовьей дорожки находится выступ. Это ведьмин камень, обычное архитектурное суеверие, которое, как говорят, является местом отдыха ведьм во время их ночных путешествий. Дымоход с ведьминным камнем соединяется с дымоходом, описанным в области 10. Любой персонаж, который преуспевает в проверке Интеллекта (История) Сл 14, знает этот факт, что может помочь ему понять просьбу, которую Теодора излагает во время спиритического сеанса. Персонажи, имеющие особенность «Знание камня», могут использовать её этой проверке. Этот камень не обладает магическими свойствами, но персонаж, который зажжёт здесь свечу, удовлетворит просьбу Теодоры.

## 26. БАШЕННАЯ КОМНАТА

Комната в башне пуста, если не считать лежащего на полу алого колечного доспеха. Он лежит посередине выцветшего мелового рисунка Знака ворона. Теодора Халвхрест сделала этот знак, чтобы заглушить зло, которое она чувствовала в башне и, в особенности, вокруг доспеха.

**Броня.** Колечный доспех принадлежал рыцарю Маре Сильвре. Кроваво-красная броня выполнена в старинном стиле и имеет следы многократного ремонта. Она не обладает магическими свойствами, если только не используется для сражения с Далком Дранзоргом, как подробно описано в разделе «Убийство тирана» в конце приключения.

## 27. ВИННЫЙ ПОГРЕБ

Скрипучая лестница ведёт в сырой, затянутый паутиной подвал с пыльными стеллажами и восьмифутовыми бочонками с вином. Одна из бочек лопнула, покрыв каменный пол алыми пятнами.

Все три бочонка с вином пусты, хотя тот, что дальше от лестницы, выглядит так, словно внутри что-то лопнуло. Стеллажи забиты бутылками с непонятными названиями, такими как «Пурпурная наливка № 3<sup>2</sup>» и «Мышьяковое вино Людендорфа». Все вино либо давным-давно вытекло, либо испортилось.

**Существа.** Подвал кишит пятью **гремишками** (см. главу 5). Вскоре после того, как какой-либо персонаж входит в комнату, гремишка издает комично плохое кошачье мяуканье, пытаясь заманить его поближе.

2 Вино, которое делают на винодельне «Винный волшебник» в Баровии. — прим. переводчика.

**Сокровища.** Любой, кто исследует винные стеллажи и преуспевает в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 8, находит особенно длинный фартук. В его кармане лежит серебряная дегустационная чаша стоимостью 10 зм и ключ от сундука в области 21.

## 28. КЛАДОВАЯ

Это затхлое место для хранения заполняет старая мебель, сгнившие вещи и коробки с разнообразным бараклом.

Любой персонаж, который просматривает содержимое комнаты и преуспевает в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 14, не находит ничего особенного, но отмечает, что западная стена комнаты отличается от других стен. Персонаж может совершить проверку Интеллекта (История) Сл 14, чтобы определить природу стены. (Здесь может быть использована особенность дварфов «Знание камня».) При успешной проверке персонаж понимает, что эта стена является частью погребённого укрепления. Если персонаж был в области 4 или 5, он отмечает сходство с башней этажом выше.

**Древняя стена.** Древняя стена здесь скрывает погребённые руины замка Лавенц. Пока дом спит, эта стена неуязвима. Однако после того, как дом пробуждается, мусор в комнате перемещается в штабеля у восточной стены, а в западной стене появляется арка, ведущая в область 29.

## 29. ПОГРЕБЁННЫЕ РУИНЫ

Эта полость — не часть более крупного сооружения, а скорее пространство между погребёнными руинами. Железная дверь, вделанная в стену того, что раньше было первым этажом башни, выглядит основательно проржавевшей. Когда любой персонаж пытается открыть её, дверь с грохотом распадается.

## 30. ПОГРЕБЁННАЯ БАШНЯ

Лестница изгибается вдоль стены этой погребённой комнаты башни, поднимаясь, а затем резко останавливаясь у потолка. Большая часть пола сгнила и провалилась в темноту.

Столетия назад этот уровень башни был заложен кирпичом. Яма спускается на 30 футов в область 31.

**Эхо из ямы.** Когда персонажи приближаются к яме, они слышат, как их голоса отдаются эхом. Случайным образом определите одного персонажа, голос которого не создаёт эхо. Вместо этого в темноте внизу загорается бледный янтарный свет, и что-то из ямы шепчет имя персонажа.

## 31. ЯНТАРНАЯ ПОЛОСТЬ

Пространство в этой погребённой полости и заливающей её свет выглядят неестественно. Стены выглядят так, словно стали ловушкой для окаменевших фигур, лица которых искажены от ужаса. Глубже пол образует похожую на кратер впадину, заполненную чернильной грязью. Из центра ямы поднимается покрытый зазубринами янтарный монолит. Слабое свечение исходит изнутри, освещая смутную, неуловимые очертания.

Стены пещеры искривлены в форме сотен душ, запертых в доме. Это сердце Дома стеной, искажённое пространство, образованное вокруг янтарного монолита, в котором находится Сущность.

Углубление диаметром 30 футов окружает янтарный монолит. Наклонённые стороны и загрязнённая вода глубиной 2 фута на дне делают всю территорию кратера труднопроходимой. Вода не вредна, но она горькая, вязкая и окрашена, как чернила.

**Мара Сильвера.** Если персонажи приближаются к монолиту, воздух вокруг них становится холоднее. Дух Мары Сильверы, призрачный рыцарь с искажёнными криком чертами лица (используйте блок статистики **баньши [banshee]**), исчезает в поле зрения над кратером. Мара кричит перед атакой, пытаясь договориться с силой в янтарном монолите: «Ты, грязная тварь! Забери эти жизни и освободи меня!»

**Янтарный монолит.** Янтарный монолит представляет собой необработанный блок твёрдого янтаря высотой 8 футов, шириной 5 футов и толщиной 5 футов. Внутри плавает дымный клочок, последний остаток мёртвого, ненавистного божества любого происхождения по вашему выбору. Этой сущности нельзя навредить или взять её под контроль, и она невосприимчива ко всем состояниям. Любое существо, прикасающееся к янтарному монолиту, формирует телепатическую связь с остатком внутри. Остаток пытается уговорить существо служить ему, предлагая ему тёмный дар (см. главу 1).

Янтарный монолит имеет КД 16, 80 хитов и иммунитет к урону ядом и психической энергией. Если монолит повреждён или если персонаж открыто носит «Знак ворона» Теодоры, чернильные щупальца поднимаются из тёмной воды и атакуют. Эти конечности имеют блок статистики пяти **теней [shadow]** и не покидают область 31. Разрушение монолита приводит к тому, что конечности и остаток внутри исчезают без следа. Будет ли сущность уничтожена или освобождена, решать вам.

**«Знак ворона».** Амулет из области 22 начинает светиться, когда его приносит в эту область. Если персонаж действием предьявляет «Знак ворона», Мара не атакует на следующем ходу, свет от янтарного монолита уменьшается, а теневые конечности имеют помеху на броски атаки, проверки способностей и спасброски. Персонаж может использовать амулет несколько раз, но это провоцирует призрачные конечности атаковать его носителя.



Зло под Домом Стенаний заточает  
в тюрьме душ

**Сокровища.** Непрозрачная вода скрывает останки десятков жертв дома. Любой персонаж, который действием шарит в воде и преуспевает в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10, находит одно из следующих шести сокровищ: одно из четырёх *зелий лечения* [potion of healing], *колоду иллюзий* [deck of illusions] в водонепроницаемой лакированной коробке или багровый меч Мары, Клятвенник — *меч мести* [sword of vengeance], одержимый Марой Сильврой (эти магические предметы подробно описаны в «Руководстве Мастера») Все эти сокровища становятся заметными, если вода ушла, как и 220 см, 30 зм и двенадцать амулетов со Знаком ворона (каждый стоит 5 зм).

**Развитие событий.** Если Мара будет уничтожена, пещера содрогнется слово вздыхая. Дом остаётся пробуждённым, но границы домена открываются. Через неделю Мара появится вновь, а дом вернётся в исходное состояние.

Если янтарный монолит разрушен, дом реагирует, как описано выше, и чернильная вода утечёт, обнажая лежавшие в ней сокровища. Дух Мары утасует, шепча: «Ваше пренебрежение прощено. Уходите и никогда не возвращайтесь в мой дом». Несмотря на разрушение монолита, дом восстанавливается в исходном состоянии через неделю.

## ПОБЕГ ИЗ ДОМА

После того, как дом пробуждается, границы домена закрываются, и духи дома полностью сосредотачивают всё своё внимание на группе. Побег из дома требует уничтожения духа дома одним из трёх способов, который сообщает дух во время спиритических сеансов.

### ДУХ-ХРАНИТЕЛЬ

Если во время спиритических сеансов группа общалась с Теодорой, кульминация приключения разворачивается следующим образом.

**Спрятанные Халехресты.** После того, как персонажи исследуют и покидают область 24, дом обнаруживает скрытых детей Халвхрестов и пробуждается.

**Побег из дома.** Если персонажи пытаются покинуть дом с детскими игрушками, духи дома физически проявляются в виде **теневого демона** [shadow demon] и двух **спектров** [specter] на противоположных сторонах крыльца (область 1). Как только персонажи покидают дом, новый спектр появляется из дома каждый второй раунд при значении инициативы спектров. Духи выкрикивают такие вещи, как «часть дома» и «накорми

нас навеки», когда персонажи пытаются сбежать. Если персонажи достигают Туманов, дух Теодоры Халвхрест раздвигает туман, позволяя им покинуть домен.

**Воссоединение.** В конце концов группа выходит из Туманов, но Реган и Вастион не следуют за ней. Оглядываясь назад, герои видят духи двух подростков вместе с их родителями, которые исчезают в Туманах. По вашему усмотрению, Халвхресты могут предоставить персонажам жуткое благо, потенциально в виде тёмных даров (см. главу 1).

## СДЕЛКА С МАРОЙ

Если во время спиритических сеансов группа общалась с Марой, кульминация приключения разворачивается следующим образом.

**Темнота внизу.** Мара призывает группу найти область 31. Однако не для того, чтобы помочь сбежать, как можно предположить из её посланий. Скорее, это попытка принести в жертву группу, чтобы договориться с Сущностью о её свободе.

## УБИЙСТВО ТИРАНА

Если во время спиритических сеансов группа общалась с Далком Дранзоргом, кульминация приключения разворачивается следующим образом.

**Освобождение Дранзорга.** После того, как дом пробудится, Далк Дранзорг может быть освобождён, как описано в области 5а. Если группа не выпустит его, он сам высвобождается через час. Дранзорг мучает группу и в ярости ходит по дому, призывая Мару встретиться с ним лицом к лицу. Освободившись, он не будет заходить в гостиную (область 3), уйдёт, если персонажи укроются там.

**Враг моего врага.** Дранзорг может быть окончательно побеждён только Марой. Если это не происходит в голову персонажам, один из следователей предложит обратиться за помощью к её духу. Независимо от того, используют ли персонажи спиритическую доску или другой метод, чтобы связаться с Марой, её разъярённый дух появляется и требует, чтобы персонажи помогли ей уничтожить Дранзорга. Если они это сделают, она позволит им покинуть дом. Мара требует, чтобы персонажи забрали её доспех из башенной комнаты (область 26). Если они используют его в бою, как описано ниже, Мара может помочь им победить Дранзорга.

**Вечные соперники.** Дранзорг сосредотачивает свои атаки на персонаже, одетом в броню Мары. Если персонаж, носящий броню Мары, потеряет более половины своих хитов, дух Мары овладеет им. С этого момента персонаж имеет преимущество на броски атаки против Дранзорга, и его атаки наносят дополнительный урон звуком 1к6, так как Мара кричит через персонажа с каждой атакой.

**Выселение.** После того, как Дранзорг побеждён, Мара перестаёт контролировать персонажа и позволяет группе покинуть дом. По вашему усмотрению персонаж, в которого вселилась Мара, может унести с собой частичку её духа, потенциально в форме тёмного дара (см. главу 1).

## ВНЕ ДОМА

Куда приведут приключения группу, зависит от вас. Возможно, Туманы возвращают их в их родные миры, завершая их общий кошмар. Или, возможно, их судьбы теперь неумолимо связаны с Туманами. В последнем случае таблица «Ужасные возможности» подсказывает, что может их ожидать.

### УЖАСНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

#### к4 Дальнейшие приключения

- 1 Персонажи мельком видят крылатую фигуру, которую они видели в начале приключения сквозь Туманы. Это приводит их в случайный домен.
- 2 Следователи приглашают персонажей присоединиться к ним в Мордентшире. Персонажи получают репутацию освободителей призраков, талант, в котором отчаянно нуждаются духи Мордента (см. главу 3).
- 3 Персонажи отправляются из дома в Борку (см. главу 3), где с ними связывается либо Ивана Борици, либо Иван Дилисна, который жаждет услышать всё об их подвигах.
- 4 Фиран Зал'хонан (см. главу 3) разыскивает персонажей и интересуется их приключениями в доме. Он горит желанием покровительствовать их поискам «янтарных саркофагов».



Тёмный Лорд Малигно и его слуги-мертвионетки устраивают засаду на детективов Аланика Рэя и Артура Седжвика

# ЧУДОВИЩА РАВЕНЛОФТА

**У**ЖАСНЫЕ ЧУДОВИЩА наводняют домены Ужаса. Среди них встречаются кошмары, известные в бесчисленных мирах, но даже знакомые существа могут принимать искаженные формы или иметь неожиданные особенности.

В этой главе рассматриваются способы помочь вам, Мастеру, сделать даже самых обычных существ более пугающими, а также предоставляется множество ужасных чудовищ, чтобы вы могли добавить их в ваши приключения в Туманах.

## УЖАСНЫЕ ЧУДОВИЩА

Для авантюристов, которые регулярно сталкиваются с ужасающими чудовищами, знакомство легко вытягивает страх из ужасных врагов. Однако восстановление таинственности и придание грозного вида даже самым обычным противникам может быть простым способом усиления атмосферы хоррор-приключений. Шесть простых приемов могут превратить блок статистики прямо из *«Бестиария»* (или другого источника) в ужас, который будет преследовать ваших персонажей в кошмарах:

**Происхождение чудовищ.** Чудовища в Равенлофте могут быть такими же уникальными, как и персонажи игроков.

**Печально известные чудовища.** Чудовище страшнее, когда репутация опережает его.

**Описание чудовищ.** Опишите чудовище более подробно, делая акцент на деталях.

**Тактика чудовищ.** Чудовища, которые используют грязные или особенно устрашающие приемы, производят большее впечатление.

**Особенности чудовищ.** Даже банальное изменение блока статистики существа может усилить атмосферу ужаса.

**Приспешники чудовищ.** Простые особенности могут отражать отношение чудовища к злому хозяину, которому он служит.

## ПРОИСХОЖДЕНИЕ ЧУДОВИЩ

Причина появления уникального существа с необычными чертами может быть любой — от трансформирующих проклятий до магических экспериментов. Точно так же чудовища в Равенлофте не обязательно должны быть членами одного вида или общества. У вас может быть злобный мерроу, живущий под мостом, или Тёмный Лорд отродье юань-ти, при этом не обязательно описывать мерроу как отдельный вид или природу всех юань-ти в сеттинге. Чудовища могут быть одноразовой ошибкой природы или результатом зловещей магии.

Чтобы вдохновиться на создание уникальных свойств чудовищ для особенных противников используйте таблицы в разделе *«Жанры ужасов»* в главе 2. Когда придет время для финальной конфронтации, уже может быть не важно, был ли мерроу, обитающий на мосту, продуктом аморального эксперимента по прививанию рыбьих черт солдату или следствием того, что кто-то выпил из источника, испорченного кровью демона — блок стати-

стики мерроу остается прежним. Но эти разные истории происхождения предлагают совершенно разные пути для искателей приключений при исследовании существ и обеспечении гарантий, что ничто подобное никогда не вернется и не станет угрозой обывателям.

## ПЕЧАЛЬНО ИЗВЕСТНЫЕ ЧУДОВИЩА

Каждое чудовище рассказывает свою историю. Чем больше вы относитесь к монстрам как к уникальным личностям и описываете угрозу встречи с ними, тем чаще они будут маячить в сознании персонажей. Наводите ужас, давая чудовищам репутацию, которое подскажет их форму, поступки или особенности, и позвольте воображению игроков дополнить его новыми деталями.

Например, сказки описывают ужасающую скелетообразную фигуру, которая накладывает порчу на землю, где бы она ни ходила. Её привычка весело насвистывать во время совершения жестоких действий является источником прозвища: свистящий дьявол. Персонажи могут узнать слухи о том, что его веселые мелодии тревожными для тех, кто пережил столкновение с ним. Группа, которая ищет чудовище, может услышать свист задолго до того, как столкнется с дьяволом. Всё это время она может лишь догадываться о природе своего врага, но в конечном счете свистящий дьявол может оказаться любым демоном или другой угрозой по вашему выбору.

Дурная слава свистящего дьявола имеет мало общего с его блоком статистики. Он знаменит своей привычкой свистеть во время ужасной резни. При описании подобных характеристик используйте для вдохновения таблицы в главе 4 *«Руководства Мастера»*, чтобы создать чудовищу печально известную репутацию.

## ОПИСАНИЕ ЧУДОВИЩ

Когда искатели приключений впервые сталкиваются с чудовищем, —особенно если его репутация идёт впереди него, —остановитесь на его подробном описании. Вы можете сказать игрокам, что они видят мерроу, или показать изображение существа из *«Бестиария»*. Но это первое описание —лучшее время, чтобы нарисовать ужасающую картину монстра в воображении игроков. В дополнение к методам, описанным в разделе *«Проведение хоррор-игр»* главы 4, рассмотрите следующие концепции при описании чудовищ:

**Подчеркните неправильность.** Сосредоточьтесь на особенностях, которые делают существо чуждым, бесчеловечным и неуместным. Свистящий дьявол похож на гуманоидный скелет, с которого капает собственная студенистая мускулатура. Верхушка его черепа изгибается, напоминая серп.

**Задействуйте все чувства.** Опишите детали существа, которые, вероятно, вызовут инстинктивную реакцию, такие как запах гнили, исходящий от его маслянистой плоти, свистящая мелодия хорошо известного детского стишка, раздаю-



щаяся из его беззубого рта, и неестественный жар, который образует рябь в воздухе вокруг него. Эти детали не должны полагаться на гротескные описания. Иногда это контраст между обыденными и ужасающими деталями, которые выделяются, например проникновенный взгляд монстра или жемчужные зубы при порочных чертах лица.

**Сделайте это личным.** Здесь есть тонкая грань: не диктуйте действия персонажа в ответ на то, что он видит. Но вы можете коснуться чувств, которые вызывает существо, предоставив игрокам возможность описать, как они реагируют на эти чувства. Ваше нутро скручивается от отвращения. Едкий воздух щиплет ноздри. Вы вдруг осознаете, насколько малы и пусты ваши мечты в мире, который может породить существ чистого зла.

## ТАКТИКА ЧУДОВИЩ

Чудовища, как и персонажи игроков, могут попробовать в бою всё, что вы можете себе представить, включая полный спектр боевых опций, описанных в «Книге игрока». Чудовища могут использовать действие Помощь, чтобы помочь друг другу, они могут схватить или толкнуть своих врагов и так далее. Некоторые существа используют эти возможности, чтобы максимально увеличить своё преимущество в бою; другие используют их, чтобы посеять страх среди своих врагов, даже если эти действия не являются стратегически оптимальным выбором.

Например, существа, известные как «гоблины» в Картакассе и других доменах, являются обычными хобгоблинами с точки зрения их игровых характеристик, но они известны тактикой, которую называют «пиршеством»: они схватывают своих врагов, а затем совершают безоружные атаки, кусая их лица. Эти атаки не так опасны (безоружный удар хобгоблина наносит только 2 урона, по сравнению с 5 (в среднем), которые он наносит длинным мечом), но укус лица гораздо больше шокирует жертву и очевидцев.

Чудовища становятся более устрашающими, если они используют такую тактику, как нападение на наименее бронированных персонажей в группе, трата времени на укусы уже бессознательных врагов, отделение членов группы друг от друга и атака из укрытия. Используйте подобные тактики осмотрительно: цель состоит в том, чтобы удивить и напугать игроков, а не убедить их в том, что вы пытаетесь заставить их потерпеть неудачу.

## ОСОБЕННОСТИ ЧУДОВИЩ

Попробуйте обмануть ожидания игроков относительно того, кем является существо или что оно может делать, внося незначительные изменения в особенности в его блок статистики. Например, добавление особенности сахуагина «Кровавое бешенство» другому существу может помочь усилить атмосферу кровавого ужаса. Такие особенности, как «Кожа хамелеона» троглодита или «Мастер устраивать засады» допельгангера могут помочь сделать чудовище более зловещим, когда он прячется и устраивает засады на своих врагов. Некоторые особенности, такие как «Эфирность» ночной карги или «Невидимость» беса, могут позволить чудовищу сбежать, чтобы он мог вернуться и преследовать искателей приключений в дальнейшем. Такие особенности, как «Ужасающий облик» баньши или «Ужасающая внешность» черного дракона,



Свистящий дьявол известен тем, что его слышат задолго до того, как увидят

могут придать присущую по-настоящему ужасающим существам ауру, внушающую страх.

Конечно, вы не ограничены особенностями, которые упоминаются в уже существующих блоках статистики монстров, но они являются хорошей отправной точкой. Не стесняйтесь изобретать свои собственные.

## ПРИСПЕШНИКИ ЧУДОВИЩ

В Землях Туманов многие существа служат приспешниками или являются следствием наличия могущественных злодеев. Чтобы отразить отношение миньона к своему хозяину — Тёмному Лорду или другим зловещим силам, добавьте одну или несколько из следующих особенностей в блок статистики чудовища.

**Инопланетный разум.** Если существо пытается прочитать мысли приспешника, то оно должно преуспеть в спасброске Интеллекта Сл 10 + модификатор Интеллекта приспеш-

ника, иначе станет ошеломленным на 1 минуту. Ошеломленное существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода. В случае успеха действие эффекта оканчивается.

**Разум приспешника.** Приспешника невозможно принудить действовать вопреки указаниям его хозяина.

**Жертвенный приспешник.** Если хозяин находится в пределах 100 футов от приспешника, когда тот умирает, хозяин восстанавливает хиты, равные четырёхкратному показателю опасности приспешника.

**Самоотверженный телохранитель.** Когда бросок атаки попадает в хозяина, а приспешник находится в пределах 5 футов от него, приспешник может реакцией перенаправить атаку на себя.

**Телепатия приспешника.** Приспешник и его хозяин могут телепатически общаться друг с другом, пока они находятся на одном плане существования.

## СОЗДАНИЕ УНИКАЛЬНЫХ КОШМАРОВ

Изучив методы, приведенные в этом разделе, используйте их все вместе, чтобы создать свой собственную уникальную атмосферу кошмара. Если у вас есть идеи или желания касательно того, что могло бы делать ваше чудовище, запишите их. Затем подумайте, какие истории соединят разрозненные части, которые вы хотите использовать, или заполняют пробелы, о которых вы ещё не знаете.

Например, возможно, у вас есть идея тролля, который устраивает засаду на искателей приключений, пока они отдыхают. Учитывая его происхождение и внешний вид, тролль сам по себе не важен для вас; вы больше заинтересованы в общей ситуации и ищете существо. Чтобы ваш тролль стал печально известным, вы думаете о том, что могло бы напугать искателей приключений — где они уязвимы и к чему они чувствительны. Вам приходит в голову идея создания существа, которое может появиться откуда угодно, возможно, даже из личного снаряжения искателей приключений. Принимая во внимание тактику и особенности, вы думаете о своем тролле как о похитителе и наделяете его особенностью мимика «Борец» и особенностью «Амфорность» чёрной слизи, чтобы он мог проникнуть куда угодно. Наконец, вы не думаете о тролле как о чьем-то приспешнике, но вы даете ему особенность «Инопланетный разум», чтобы отразить его измученную психику. Затем вы конкретизируете его историю и даёте ему имя: Мешочник.

Мешочник вылезает из сумки хранения, чтобы забрать свою следующую жертву

## ОСТЕРЕГАЙТЕСЬ МЕШОЧНИКА

Мешочник — это городская легенда об авантюристе, который, пытаясь избежать гибели, бросил свою группу и спрятался в сумке хранения [bag of holding]. Однако, когда он попытался выйти, то заблудился среди постоянно увеличивающегося числа межпространственных хранилищ. Спустя время, странные силы этого места превратили искателя приключений в чудовище. Теперь каждую ночь Мешочник выскальзывает из случайной сумки хранения. Не найдя свой дом, он утаскивает кого-то в сумку, оставляя взамен какую-то безделушку из своего скрытого царства потерянного хлама. Некоторые верят, что если говорить слишком громко над открытой сумкой хранения или трижды прошептать «следуй за моим голосом» вовнутрь, за вами придет Мешочник.

Любой персонаж может быть в курсе истории Мешочника. Что такое Мешочник и как вы используете эту городскую легенду, зависит от вас. Существует ли на самом деле Мешочник, или он просто персонаж сказки? Если предмет исчезает в одночасье, или кто-то находит что-то чужое в сумке хранения, виноват ли в этом Мешочник? Кто он, Мешочник? Обычный монстр, охотящийся на авантюристов? Или Тёмный Лорд своего собственного скрытого домена? Варианты для создания хоррор-приключений бесконечны, и везде, особенно внутри снаряжения искателей приключений, таится опасность.



# БЕСТИАРИЙ

Многие ужасы скрываются в тени — некоторые на грани восприятия, а другие за пределами Материального плана. В этой главе представлены блоки статистики для множества угроз, которые могут играть определенную роль в хоррор-кампаниях.

Существа из этой главы отсортированы по их показателю опасности в таблице «Существа по показателю опасности».

## СУЩЕСТВА ПО ПОКАЗАТЕЛЮ ОПАСНОСТИ

ПО Существо	
1/8 Гремешка	6 Жрец Осибуса
1/2 Мёртвая голова	6 Сгусток зомби
1/2 Выплодок	7 Телоглот
1 Бескостный	7 Некрихор
1 Мертвионетка	8 Инквизитор Огня Разума
1 Рой конечностей зомби	8 Инквизитор Меча
2 Рой гремишек	8 Инквизитор Тома
2 Рой личинок	8 Носферату
2 Верворон	8 Безжалостный рубака
3 Мозг в банке	8 Невыразимый ужас
3 Ловчий падальщик	9 Цзянши
3 Рой скарабеев	10 Дуллахан
4 Стригой	12 Безжалостный джаггернаут
4 Зомби-разносчик чумы	13 Лугару
5 Вампирический свежеватель разума	19 Младший эмиссар звёздных порождений
6 Предвестник гибели	21 Высший эмиссар звёздных порождений

## БЕЗЖАЛОСТНЫЙ УБИЙЦА

Безжалостные убийцы — это полные ненависти, одержимые местью существа, заключающие договоры с дьяволами и другими гнусными созданиями. Сделки превращают их в злобных мясников, которые живут только для того, чтобы поглотить бесконечной жажде крови. Хотя некоторые из ставших безжалостными убийцами начинали жизнь невинными, любое подобие того, кем они являлись, было смыто волной крови и ярости. Ужасные деяния этих убийц быстро становятся предметами слухов и легенд, вселяя страх в невинных людей по всей стране и на протяжении веков.

### БЕЗЖАЛОСТНЫЙ РУБАКА

Безжалостный рубака совершает свою кровавые деяния в тишине, а затем исчезает в тени и беславии. Зацикленный на конкретном индивидууме или типе жертвы, он преследует свою цель с целеустремленной одержимостью.

### БЕЗЖАЛОСТНЫЙ ДЖАГГЕРНАУТ

Безжалостные джаггернауты — это массивные твари, жаждущие резни. Их присутствие искажает мир вокруг, позволяя им создавать оружие, с помощью которого они убивают свою добычу. Острые железные заборы, сокрушительные сталагмиты и стеклянные лезвия — всё очень удачно возникает в помощь жестокости джаггернаута. Каждый джаггернаут считает определенную территорию своей и карает гибелью всех нарушителей границ.

Безжалостный джаггернаут



## БЕЗЖАЛОСТНЫЙ РУБАКА [RELENTLESS SLASHER]

*Среднее исчадие*

**Класс Доспеха** 15 (природный доспех)

**Хиты** 84 (13к8 + 26)

**Скорость** 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)

**Спасброски** Сил +4, Лов +7, Тел +5, Мдр +5

**Навыки** Атлетика +7, Восприятие +5, Выживание +5

**Иммунитет к состояниям** испуг, очарование

**Чувства** тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 15

**Языки** понимает все языки, но не может говорить

**Опасность** 8 (3900 опыта) **Бонус мастерства** +3

**Легендарное сопротивление (1/день).** Если рубака проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

**Скрытое присутствие.** Рубака обладает иммунитетом к любому эффекту, который мог бы почувствовать его эмоции или прочесть его мысли, и он не может быть обнаружен умениями, которые чувствуют исчадий.

### Действия

**Мультиатака.** Рубака совершает две атаки «Ножом рубаки».

**Нож рубаки.** *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/60 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к4 + 4) рубящего урона и 21 (6к6) урона некротической энергией. Если целью является существо, у него появляется глубокая рана, которая заставляет его получать 7 (2к6) урона некротической энергией в начале каждого своего хода. Каждый раз, когда рубака попадает по цели, раненой этой атакой, урон, получаемый из-за раны, увеличивается на 3 (1к6). Рана затягивается, если цель восстанавливает хиты или если существо действием останавливает кровь, что требует успешной проверки Мудрости (Медицина) Сл 15.

### Легендарные действия

Рубака может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие и только в конце хода другого существа. Рубака восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

**Полосование.** *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/60 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к6 + 4) рубящего урона.

**Удар с исчезновением (стоит 3 действия).** Рубака совершает одну атаку «Ножом рубаки». После того, как атака попадёт или промахнётся, рубака может телепортироваться на расстояние до 30 футов в незанятое пространство, которое он может видеть.

## СОЗДАНИЕ БЕЗЖАЛОСТНОГО УБИЙЦЫ

Безжалостные убийцы появляются на свет и совершают свои ужасающие зверства по самым разным причинам. Создавая безжалостного убийцу, подумайте, какие обстоятельства привели к его трансформации и отличительному методу. Совершите бросок или выберите вариант из таблиц «Происхождение безжалостного» и «Методы безжалостного» при создании своих собственных уникальных монстров.

### ПРОИСХОЖДЕНИЕ БЕЗЖАЛОСТНОГО

#### к6 Происхождение

- 1 Его оставили умирать и даровали новую жизнь, чтобы он мог отомстить.
- 2 Он был превращен в оружие мести в результате сделки члена семьи со зловещими силами.
- 3 Он был отмечен исчадием еще до своего рождения, и со временем его злая природа проявила себя.
- 4 Злое место или магическая реликвия просочились в него, превратив в монстра.
- 5 Убийца поселил в своём теле злую сущность.
- 6 Убийца кажется обычным человеком, который не понимает, что превращается в убийцу, когда приходит в ярость.

## МЕТОДЫ БЕЗЖАЛОСТНОГО

#### к8 Метод

- 1 **Художник.** Убийца превращает своих жертв в произведения искусства, возможно, создавая ужасные натюрморты или используя их кровь дляковки нового оружия.
- 2 **Автор.** Убийца оставляет сообщения, стихи, тексты песен или иные проявления своей творческой гениальности на местах своих преступлений.
- 3 **Аватар.** Убийца приносит в жертву своих жертв, полагая, что это проявление божества или силы, выходящей за рамки морали.
- 4 **Врач.** Убийца препарирует жертв или извлекает их органы из медицинского интереса.
- 5 **Маска.** Убийца использует характерную внешность, его облик становится символом его преступлений.
- 6 **Кающийся.** Убийца не может удержаться от совершения преступлений и ищет помощи, чтобы прекратить своё собственное продолжающееся насилие.
- 7 **Ритуалист.** Убийца всегда нападает на людей одного и того же типа в аналогичных местах одним и тем же способом.
- 8 **Охотник за трофеями.** Убийца обязательно забирает что-то у своих жертв, храня это в качестве трофеев.

## БЕЗЖАЛОСТНЫЙ ДЖАГГЕРНАУТ [RELENTLESS JUGGERNAUT]

Большое исчадие

**Класс Доспеха** 17 (природный доспех)

**Хиты** 161 (14к10 + 84)

**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	12 (+1)	22 (+6)	8 (-1)	15 (+2)	16 (+3)

**Спасброски** Лов +5, Мдр +6, Хар +7

**Навыки** Восприятие +6, Выживание +6

**Иммунитет к состояниям** испуг, истощение, очарование

**Чувства** тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 16

**Языки** понимает все языки, но не может говорить

**Опасность** 12 (8400 опыта) **Бонус мастерства** + 4

**Легендарное сопротивление (3/день).** Если джаггернаут проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

**Регенерация.** Джаггернаут восстанавливает 20 хитов в начале своего хода. Если джаггернаут получает урон излучением, эта особенность не действует в начале следующего хода джаггернаута. Джаггернаут умирает только в том случае, если он начинает свой ход с 0 хитов и не регенерирует.

**Необычная природа.** Джаггернаут не нуждается в воздухе, еде, питье или сне.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Джаггернаут совершает две атаки. Он может заменить одну из атак «Формованием смерти», если оно перезаряжено.

**Жертва палача.** *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 17 (2к10 + 6) колющего урона, и, если цель является существом, её скорость снижается на 10 футов до начала следующего хода джаггернаута.

**Кулак.** *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 11 (1к10 + 6) дробящего урона, и, если цель — Большое или меньшего размера существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы Сл 18, иначе будет сбито с ног.

**Формование смерти (перезарядка 5–6).** Джаггернаут волшебным образом превращает элемент своего окружения в смертоносное орудие. Существо, которое джаггернаут может видеть в пределах 60 футов от него, должно совершить спасбросок Ловкости Сл 18. Если спасбросок провален, цель поражается одним из следующих эффектов (на выбор джаггернаута):

**Летящий камень.** Цель получает 22 (5к8) дробящего урона и становится недееспособной до начала следующего хода джаггернаута, а снаряд исчезает.

**Выкашивающая шрапнель.** Цель получает 14 (4к6) рубящего урона, и снаряд исчезает. В начале каждого своего хода цель получает 10 (3к6) урона некротической энергией от раны, оставленной шрапнелью. Рана затягивается, если цель восстанавливает любое количество хитов или если существо действием останавливает кровь, что требует успешной проверки Мудрости (Медицина) Сл 15.

### ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Джаггернаут может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие и только в конце хода другого существа. Джаггернаут восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

**Неумолимое наступление.** Джаггернаут перемещается на расстояние, не превышающее величину его скорости, игнорируя труднопроходимую местность. Любой объект на его пути получает 55 (10к10) дробящего урона, если его никто не несёт и не носит.

**Ускоренное формование (стоит 3 действия).** Джаггернаут перезаряжает «Формование смерти» и использует её.



## БЕСКОСТНЫЙ

Не все одушевлённые трупы поднимаются из своих могил. Бескостные — это останки нежити, лишённые скелетов. Большинство восстаёт из тел тех, чья кончина была жестокой, например из-за намеренного сдирания кожи или раздавливания. Бессмертная злоба наполняет то, что осталось: оболочка отделяется и скользит в погоне за мезью или по прихоти зловещих хозяев. Проскальзывая сквозь щели и под дверями, эта крадущаяся нежить стремится еще раз обрести живой каркас, обвиваясь вокруг всего тела своих жертв и сжимая их до смерти.

Бескостные бывают самых разных форм. Наиболее распространённым случаем являются одушевлённые шкуры конкретных существ, но грязные закладатели могут создавать этих ужасных существ, используя обрывки неудачных экспериментов, некромантские суспензии, клочья выброшенных волос, скотобойни и погребальные смеси. Происхождение не влияет на характеристики бескостного, но придаёт ему различные формы.

Некоторые злодеи случайно или умышленно используют один труп, чтобы создать двух отдельных неживых существ. Бескостные могут висеть на телах другой нежити, таких как скелеты или зомби. Вид бескостного, отделяющегося от своей независимой нежити, преследует в кошмарах многих опытных охотников на монстров.

### БЕСКОСТНЫЙ [BONELESS]

*Средняя нежить*

**Класс Доспеха** 12

**Хиты** 26 (4к8 + 8)

**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)

**Навыки** Скрытность +4

**Сопротивление урону** дробящий, яд

**Иммунитет к состояниям** испуг, истощение, очарование

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

**Языки** понимает все языки, известные при жизни, но не говорит

**Опасность** 1 (200 опыта)

**Бонус мастерства** +2

**Сжимаемость.** Бескостный может проходить через любое отверстие шириной не менее 1 дюйма без протискивания. Он также может сжаться, чтобы поместиться в пространство, в которое могло бы поместиться Крошечное существо.

**Необычная природа.** Бескостный не нуждается в воздухе, еде, питье или сне.

### Действия

**Мультиатака.** Бескостный совершает два «Размашистых удара». Если обе атаки поражают Большое или меньшего размера существо, оно становится схваченным (Сл высвобождения 13), и бескостный может использовать «Сокрушительные объятия».

**Размашистый удар.** *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) дробящего урона.

**Сокрушительные объятия.** Бескостный оборачивает своим телом существо Большого или меньшего размера, схваченное им. Пока бескостный прикреплен, цель ослеплена и не может дышать. Она также должна совершать спасбросок Силы Сл 13 в начале каждого хода бескостного, получая при провале 5 (1к4 + 3) дробящего урона. Если что-то перемещает цель, бескостный двигается вместе с ней. Бескостный может отделиться, потратив 5 футов своего перемещения. Существо, в том числе цель объятий, может действием попытаться отделить бескостного и заставить его переместиться в ближайшее незанятое пространство, делая это при успешной проверке Силы Сл 13. Когда бескостный умирает, он отделяется от любого существа, к которому прикреплялся.

## ВАМПИРИЧЕСКИЙ СВЕЖЕВАТЕЛЬ РАЗУМА

Когда свежеватели разума Бладспура (см. главу 3) не смогли найти лекарства от болезни своего повелителя, их деградирующий старший мозг обратился к радикальным методам, чтобы предотвратить своё слабоумие и смерть. Результатом стали вампирические свежеватели разума — дикие монстры, порождённые головастиками-свежевателями разума, заражёнными вампиризмом. Эти специализированные, но ущербные чудовища служат единственной цели: высасывать мозговые жидкости из разумных умов. После этого они возвращаются к старшему мозгу Бладспура, который разжижает их в своем бассейне и выпускает украденные жидкости в гормональный соляной раствор. Этот гротескный бальзам останавливает деградацию старшего мозга, но не помогает исцелиться.

Вампирические свежеватели разума — физически и психически неустойчивые существа. Отвратительные существа не позволяют ничему встать между ними и их экзистенциальными императивами. Хотя они и обладают особенностями свежевателя разума, их мозг не приспособлен для использования по назначению. Вместо этого они бомбардируют близлежащих существ ментальными помехами в виде неосознанных видений. Хотя эти хищные существа ужасны на вид, они выбивают из колеи не больше, чем другие свежеватели разума, которые считают их мерзостями.



### ВАМПИРИЧЕСКИЙ СВЕЖЕВАТЕЛЬ РАЗУМА [VAMPIRIC MIND FLAYER]

*Средняя нежить*

**Класс Доспеха** 15 (природный доспех)

**Хиты** 85 (10к8 + 40)

**Скорость** 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	5 (-3)	15 (+2)	18 (+4)

**Спасброски** Лов +7, Инт +0, Мдр +5, Хар +7

**Навыки** Восприятие +5, Скрытность +7

**Сопротивление урону** некротическая энергия, психическая энергия

**Иммунитет к состояниям** испуг, истощение, очарование

**Чувства** тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 15

**Языки** телепатия 120 фт., но может только проецировать эмоции

**Опасность** 5 (1800 опыта)

**Бонус мастерства** +3

**Пауچه лазанье.** Свежеватель разума может лазать по труднопроходимым поверхностям, включая потолки, без необходимости совершения проверок характеристик.

**Чувствительность к солнечному свету.** Находясь на солнечном свету, свежеватель разума совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

**Необычная природа.** Свежеватель разума не нуждается в воздухе, еде или сне.

### Действия

**Мультиатака.** Свежеватель разума совершает две атаки когтями или одну атаку когтями и одну атаку щупальцами.

**Коготь.** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) рубящего урона и 10 (3к6) урона некротической энергией.

**Щупальца.** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* 11 (1к6 + 4) колющего урона, и если целью является существо, оно становится схваченным (Сл высвобождения 15).

**Выпивание разума.** Свежеватель разума нацеливается на одно существо, которое он схватил. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15, иначе получит 14 (4к6) урона психической энергией и одну степень истощения. Свежеватель разума восстанавливает количество хитов, равное нанесенному урону психической энергией. Существо, хиты которого опустились до 0 в результате урона психической энергией, умирает.

### Бонусные действия

**Разрушение психики (перезарядка 5-6).** Свежеватель разума магически испускает псионическую энергию в сфере радиусом 30 фт. с центром на себе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Интеллекта Сл 15, иначе станет недееспособным на 1 минуту. Недееспособное существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, завершая эффект на себе в случае успеха.

## ВЕРВОРОН

Вервороны — это скрытные, осторожные ликантропы, которые стремятся слиться с обществом и неудовимо противостоять злу. Как признанные враги злобных существ, вервороны преследуются злыми силами. Зная это, вервороны редко раскрывают свой гибридный облик. Тем не менее, народные сказки рассказывают о жутких фигурах с крыльями ворона, которые появляются перед катастрофами и делятся таинственными пророчествами. Такие истории в некотором смысле правдивы, так как там, где ступают вервороны, зло идёт следом.

Вервороны используют лёгкое оружие, чтобы не распространять свое проклятие на тех, кто будет злоупотреблять им.

### ЛИКАНТРОПИЯ ВЕРВОРОНОВ

Сведения о ликантропах в «Бестиарии» содержат правила для персонажей, страдающих различными формами ликантропии. Следующий текст относится конкретно к ликантропии верворонов.

Значение Ловкости персонажа, проклятого ликантропией верворонов, становится равным 15, если оно уже не выше. Броски атаки и урона для клюва верворона основываются на Силе или Ловкости персонажа, в зависимости от того, какая характеристика выше. Клюв верворона наносит 1 колющего урона в облике ворона (модификатор характеристики персонажа не применяется к этому урону) или 1к4 колющего урона в гибридном облике (модификатор характеристики персонажа применяется к этому урону). Эта атака несёт в себе проклятие ликантропии оборотней.



### ВЕРВОРОН [WERERAVEN]

Средний гуманоид (человек, перевёртыш)

**Класс Доспеха** 12

**Хиты** 31 (7к8)

**Скорость** 30 фт. в облике гуманоида; 10 фт., летая 50 фт. в облике ворона; 30 фт., летая 50 фт. в гибридном облике

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	15 (+2)	14 (+2)

**Навыки** Восприятие +6, Проницательность +4

**Чувства** пассивное Восприятие 16

**Языки** Общий (не может говорить в облике ворона)

**Опасность** 2 (450 опыта)

**Бонус мастерства** +2

**Подражание.** Верворон может подражать простым звукам, которые он уже слышал, таким как шёпот человека, крик ребёнка или голосам животных. Существо, слышащее эти звуки, может понять, что это подражание, при успешной проверке Мудрости (Проницательность) Сл 10.

**Регенерация.** Верворон восстанавливает 10 хитов в начале своего хода. Если верворон получает урон от посеребрённого оружия или заклинания, эта особенность не действует в начале следующего хода верворона. Верворон умирает только в том случае, если он начинает свой ход с 0 хитов и не регенерирует.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака (только в облике гуманоида или гибрида).** Верворон совершает две атаки оружием, одна из которых может быть совершена его ручным арбалетом.

**Клюв (только в облике ворона или гибрида).** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 1 колющего урона в облике ворона или 4 (1к4 + 2) колющего урона в гибридном облике. Если цель — гуманоид, он должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе станет проклят ликантропией верворона.

**Короткий меч (только в облике гуманоида или гибрида).** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 5 (1к6 + 2) колющего урона.

**Ручной арбалет (только в облике гуманоида или гибрида).** Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дальность 30/120 фт., одна цель. **Попадание:** 5 (1к6 + 2) колющего урона.

**Смена облика.** Верворон превращается в гибрид ворона и гуманоида, или в крошечного ворона, или принимает свой гуманоидный облик. Его характеристики, за исключением его размера и скорости, одинаковы в каждом облике. Все несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой гуманоидный облик, если умирает.

## ГРЕМИШКА

Гремишки — это извращенные результаты ошибок, допущенных начинающими заклинателями, стремившимися создать жизнь. В результате получаются магически нестабильные существа размером с кошку с любовью к атрибутам магии — особенно к книгам заклинаний, магическим компонентам, фамильярам и тому подобному. Гремишки, затаив злобу, наслаждаются мучениями волшебников, давших им жизнь, заводясь в стенах их домов или окружающих земель.

Несмотря на свою звериную внешность, гремишки — хитрые существа. Они могут имитировать звуки хнычущих детей или раненых животных, чтобы заманить жертв в тесные проёмы. Хотя они предпочитают атаковать заклинателей, гремишки — беспринципные охотники и набрасываются на всё, что, по их мнению, они могут сокрушить или просто отхватить кусочек.

У гремишек нестабильные отношения с магией. Заклинания, наложенные рядом с гремишкой, могут отскочить на тех, кто рядом, или привести к взрыву монстра — его куски плоти быстро преобразуются в точные копии гремишки. Эти спонтанно созданные рои могут быстро превратить единственную надоедливую гремишку в стрекочущую, отражающую магию волну зубов и когтей.



### ГРЕМИШКА [GREMISHKA]

*Крошечный монстр*

**Класс Доспеха** 12

**Хиты** 10 (4к4)

**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (-2)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	4 (-3)

**Чувства** тёмное зрение 30 фт., пассивное Восприятие 10

**Языки** понимает Общий, но не может говорить

**Опасность** 1/8 (25 опыта)

**Бонус мастерства** +2

#### Действия

**Укус.** *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 3 (1к4 + 2) колющего урона и 3 (1к6) урона силовым полем.

#### Реакции

**Аллергия на магию (1/день).** Сразу после того, как существо в радиусе 30 фт. от гремишки накладывает заклинание, гремишка может спонтанно отреагировать на магию. Бросьте к6, чтобы определить эффект:

**1–2.** Гремишка излучает магическую энергию. Каждое существо в радиусе 30 футов от гремишки должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе получит 3 (1к6) урона силовым полем.

**3–4.** Гремишка наполняется магической энергией и восстанавливает 3 (1к6) хита.

**5–6.** Гремишка взрывается и умирает, и один рой гремишек мгновенно появляется в месте, где этот гремишка умер. Рой использует инициативу гремишки.

### РОЙ ГРЕМИШЕК [SWARM OF GREMISHKAS]

*Средний рой Крошечных монстров*

**Класс Доспеха** 12

**Хиты** 24 (7к6)

**Скорость** 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	4 (-3)

**Навыки** Восприятие +4

**Сопротивление урону** дробящий, колющий, рубящий

**Иммунитет к состояниям** захват, испуг, окаменение, опутанность, очарование, ошеломление, паралич, сбивание с ног

**Чувства** тёмное зрение 30 фт., пассивное Восприятие 14

**Языки** понимает Общий, но не может говорить

**Опасность** 2 (450 опыта)

**Бонус мастерства** +2

**Ограниченный иммунитет к заклинаниям.** Рой автоматически преуспевает в спасбросках против заклинаний 3-го уровня или ниже, и броски атаки таких заклинаний всегда промахиваются по нему.

**Рой.** Рой может занимать пространство другого существа и наоборот, и рой может перемещаться через любое отверстие, достаточно большое для Крошечной гремишки. Рой не может восстанавливать хиты или получать временные хиты.

#### Действия

**Укусы.** *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 0 фт., одна цель в пространстве роя. *Попадание:* 12 (3к6 + 2) колющего урона или 5 (1к6 + 2) колющего урона, если рой имеет половину своих хитов или меньше, плюс 7 (2к6) урона силовым полем.

#### Реакции

**Перенаправление заклинаний.** В ответ на бросок атаки заклинанием, который промахивается по нему, рой заставляет это заклинание поразить другое существо по своему выбору в пределах 30 футов от себя, которое он может видеть.





## ДУЛЛАХАН

Дуллаханы — безголовые воины нежити — останки злодеев, которые позволили мести поглотить их. Эти обезглавленные охотники бродят по землям, где они были убиты, убивая невинных в поисках своих отрубленных голов или чтобы утолить жажду мести.

Будучи при жизни злыми рыцарями или командирами, дуллаханы придерживаются извращенных кодексов рыцарства или воинского поведения. Эти павшие чемпионы считают конкретное место своим полем боя, что порождает истории о призрачных полях сражений, руинах, дорогах, переправах через реки и других стратегических местах, где дуллахан продолжает ужасающую кампанию против живых. После смерти к дуллаханам часто присоединяются те, кто следовал за ними в жизни, либо в виде младшей нежити, такой как скелеты или умертвия, либо в виде ужасающих скакунов, таких как скелет боевого коня или кошмар.

### БЕЗГОЛОВАЯ ОХОТА

Дуллаханы известны тем, что ищут свои потерянные головы. Это даёт начало множеству местечковых легенд о безголовых охотниках и их бесконечных поисках. Таблица «Легенды о дуллахане» дают информацию о преследованиях дуллахана, которые могут быть предметом местных легенд.

#### ЛЕГЕНДЫ О ДУЛЛАХАНЕ

##### к4 Преследования

- 1 Дуллахан преследует любого, у кого есть один из осколков его разбитого черепа.
- 2 Тщеславный дуллахан преследует своих собственных родственников, претендуя на голову с фамильным сходством.
- 3 Жадный дуллахан стремится вернуть свой украшенный драгоценными камнями шлем, не заботясь о голове, которая его носит.
- 4 Два дуллахана ищут одну и ту же голову и каждый полагает, что именно он является её настоящим владельцем.

## МЁРТВАЯ ГОЛОВА

Мёртвая голова — это бестелесная летающая голова. Тип существа, из которого возникла эта гротескная нежить, определяет, как она воздействует на жертв. Мёртвая голова, которая при жизни принадлежала человеку или животному, пикирует вниз, чтобы разорвать жертву на части своими скрежещущими зубами. Если же это была голова монстра, например нотика или медузы, то часть силы, которой она обладала при жизни, остаётся, и голова может одурманивать умы или превращать тела своих жертв в камень.

### ДЕРЕВО С МЁРТВЫМИ ГОЛОВАМИ

В проклятых чащах растут деревья с мёртвыми головами — **пробуждённые деревья [awakened tree]**, с которых как грязные плоды свисают 2к6 мёртвые головы. Головы отделяются, чтобы защитить дерево, если ему угрожает опасность. Если дерево будет уничтожено, головы рассыпаются по земле и засаживаются в нечестивую землю. Новое дерево с мёртвыми головами появляется из каждой посаженной головы 1к12 месяцев спустя.

## ДУЛЛАХАН [DULLAHAN]

Средняя нежить

**Класс Доспеха** 16 (кираса)

**Хиты** 135 (18к8 + 54)

**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	15 (+2)	16 (+3)

**Спасброски** Тел +7

**Навыки** Восприятие +6

**Сопrotивление урону** холод, электричество, яд

**Иммунитет к состояниям** испуг, отравление, очарование

**Чувства** истинное зрение 120 фт., пассивное

Восприятие 16

**Языки** понимает все языки, известные при жизни, но не говорит

**Опасность** 10 (5900 опыта)

**Бонус мастерства** + 4

**Зов безголового (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха).** Если хиты дуллахана опускаются до 0, он не умирает и не становится бессознательным. Вместо этого он восстанавливает 97 хитов. Кроме того, он призывает три мёртвые головы, по одной каждого вида, в свободном пространстве в пределах 5 футов от себя. Мёртвые головы находятся под контролем дуллахана и ходят сразу после него в порядке инициативы. Кроме того, дуллахан теперь может использовать действия из раздела «Мифические действия». Присудите группе дополнительные 5900 опыта (в сумме 11 800 опыта) за победу над дуллаханом после того, как он использует «Зов безголового».

**Легендарное сопротивление (2/день).** Если дуллахан проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

**Необычная природа.** Дуллахан не нуждается в воздухе, еде, питье или сне.

### Действия

**Мультиатака.** Дуллахан совершает две атаки.

**Огненный череп.** Дальнебойная атака заклинанием: +7 к попаданию, дальность 120 фт., одна цель. **Попадание:** 14 (2к10 + 3) урона огнём.

**Боевой топор.** Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 8 (1к8 + 4) рубящего урона или 9 (1к10 + 4) рубящего урона при использовании топора двумя руками, и 11 (2к10) урона некротической энергией. Если дуллахан наносит критический удар по существу, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе дуллахан отрубает ему голову. Существо умирает, если оно не может жить без головы. Существо, которое не имеет головы, не нуждается в ней, или имеет легендарные действия, вместо этого получает дополнительно 27 (6к8) рубящего урона.

### Легендарные действия

Дуллахан может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Дуллахан восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

**Атака.** Дуллахан совершает одну атаку.

**Ужасающая внешность (стоит 2 действия).** Каждое существо по выбору дуллахана в пределах 30 футов от него должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15, иначе станет испуганным дуллаханом до конца своего следующего хода.

**Охота за головами (стоит 3 действия).** Дуллахан перемещается на расстояние, не превышающее его скорость, не провоцируя атак, и совершает одну атаку «Боевым топором» с преимуществом. Если атака попадает, но не является критическим попаданием, то она наносит дополнительные 27 (6к8) урона некротической энергией.

### Мифические действия

Если дуллахан использовал особенность «Зов безголового», он может использовать приведенные ниже варианты в качестве легендарных действий.

**Скоординированное нападение.** Дуллахан совершает атаку «Боевым топором», а затем одна мёртвая голова, которую дуллахан может видеть в пределах 30 футов, может реакцией совершить рукопашную атаку.

**Вопль безголового (стоит 2 действия).** Из обезглавленного обрубка дуллахана доносится отдающийся эхом вопль. Каждое существо по выбору дуллахана в пределах 10 футов от него должно совершить спасбросок Мудрости Сл 15. Каждое существо получает 16 (3к10) урона психической энергией при провале или вдвое меньше урона при успехе. Если хотя бы одно существо проваливает спасбросок, дуллахан получает 10 временных хитов.

## МЁРТВАЯ ГОЛОВА [DEATH'S HEAD]

Крошечная нежить

**Класс Доспеха** 16 (природный доспех)

**Хиты** 17 (5к4 + 5)

**Скорость** 0 фт., летая 30 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	13 (+1)	12 (+1)	5 (-3)	14 (+2)	3 (-4)

**Сопrotивление урону** некротическая энергия

**Чувства** пассивное Восприятие 12

**Языки** —

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

**Бонус мастерства** +2

**Обезглавленная форма.** При создании мёртвая голова принимает одну из трех форм: Абберантную голову, Скрежещущую голову или Окаменяющую голову. Эта форма определяет атаку существа.

**Необычная природа.** Мёртвая голова не нуждается в воздухе, пище, питье или сне.

### Действия

**Скрежещущий укус (только Скрежещущая голова).** Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 4 (1к6 + 1) колющего урона и 7 (2к6) урона некротической энергией.

**Умопомрачающий укус (только Абберантная голова).**

Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 4 (1к6 + 1) колющего урона и 5 (1к10) урона некротической энергией, а также цель должна преуспеть в спасброске Интеллекта Сл 10, иначе она не может совершать реакции до конца своего следующего хода. Более того, на своем следующем ходу цель должна выбрать, будет она перемещаться, использовать действие или бонусное действие; она может выбрать только одно из трёх.

**Окаменяющий укус (только Окаменяющая голова).**

Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 3 (1к4 + 1) колющего урона, а также цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе станет опутанной, поскольку начнёт превращаться в камень. Цель должна повторить спасбросок в конце следующего хода. При успехе эффект заканчивается. При неудаче цель становится окаменевшей на 10 минут.



Жрецы Осибуса используют татуировки души, чтобы призвать неживых слуг и избежать прикосновения смерти

## Жрецы Осибуса

Некроманты глубинного зла, жрецы Осибуса крадут души других, чтобы подпитывать злую жреческую магию. Используя эту силу душ, каждый жрец может бросить вызов смерти и стать нежитью, потенциально обманывая смерть снова и снова.

Этот нечестивый орден жрецов был основан много веков назад Осибусом, мистическим воплощением безграничных амбиций и зла. Осибус стремился использовать чужие души в качестве отправной точки для своего собственного бессмертия. Он заключал договоры с каждым существом, которое укрепило бы его власть, и тщательно изучал любую сверхъестественную тайну, которая продлевала его жизнь. Он стал ярким последователем Тёмных Сил и пользовался их бессмертной злобой, чтобы подпитывать своё вознесение.

По мере того как его сила росла, он привлекал учеников, также хотевших бросить вызов жизни и смерти. Он делился с ними своими страшными секретами и требовал их поклонения. Со временем его цель была достигнута: он стал личом, обладающим почти божественной силой. Признавая роль, которую его ученики сыграли в его вознесении, Осибус одарил их отпечатком своей силы. Приняв форму призрачной татуировки, этот дар позволяет жрецам красть души, как это делал их хозяин, обманывать смерть и становиться ужасной нежитью.

Исходящая от Осибуса и его учеников угроза

вызвала всеобщую тревогу. В ответ Ульмистская инквизиция и тогда ещё смертный граф Страд фон Зарович схлестнулись в битве с личом. Их храбрость была бы напрасной, если бы ученики Осибуса не предали его. Опасаясь, что их учитель в конечном итоге поглотит их души, ученики помогли врагам Осибуса и уничтожили его физическую форму. Умирая, он наложил на них проклятие — что их бессмертие подведёт их, когда они меньше всего этого ожидают, и что он сам станет одной из Тёмных Сил. В результате этого проклятия ни один жрец Осибуса не может быть уверен, что возродится после смерти.

В попытке избавиться от этого проклятия они посвятили себя тем же Тёмным Силам, с которыми сотрудничал их учитель. Им была дана задача: найти человека благородного и могущественного, чтобы он служил земным сосудом для этих сил, чтобы те вошли в мир и завоевали его. Если бы им это удалось, их бессмертие было бы обеспечено. Подходящий сосуд был найден, и имя его было Страд фон Зарович. Работая в тени и через посредников, жрецы нашептывали ненависть графу, и когда его благородное сердце было развращено, именно они навели его на путь, который привел к Янтарному храму и его становлению вампиром.

Но потом их предали. Осибус не солгал; он сам стал одной из Тёмных Сил, и он и другие Тёмные Силы создали тюрьму из тумана, чтобы содержать недавно ставшего бессмертным Страда, тем самым не позволив графу стать завоевательной силой,

которую жрецы стремились выпустить в мир; им было отказано в награде в виде бессмертия.

По сей день жрецы Осибуса стремятся освободить Страда из Туманов, часто используя авантюристов в качестве своих пешек. Также по иронии судьбы они носят имя своего ненавистного родоначальника, поскольку знают, что именно его изначальный смертельный дар наделяет их ужасающими силами.

## ЖРЕЦ ОСИБУСА [PRIEST OF OSYBUS]

Средний гуманоид

**Класс Доспеха** 14 (природный доспех)

**Хиты** 60 (8к8 + 24)

**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	18 (+4)	17 (+3)	11 (+0)

**Спасброски** Инт +7, Мдр +6, Хар +3

**Иммунитет к состояниям** испуг

**Чувства** тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 13

**Языки** любые три языка

**Опасность** 6 (2300 опыта)

**Бонус мастерства** +3

**Татуировка Осибуса.** Если хиты жреца опустятся до 0, совершите бросок по таблице «Блага неслерти» для определения полученного жрецом блага. Жрец умирает, если он получает благо, которое у него уже есть. Если он получает новое благо, он возрождается в начале своего следующего хода с половиной своих хитов, при этом его типом существа становится нежить.

Чтобы предотвратить это возрождение, татуировка Осибуса на теле жреца должна быть уничтожена. Татуировка неуязвима пока жрец имеет хотя бы 1 хит. В противном случае татуировка — это объект, имеющий КД 15, иммунитет к урону ядом и психической энергии. У неё 15 хитов, и она восстанавливает все свои хиты в конце хода каждого участника столкновения.

### Действия

**Мультиатака.** Жрец атакует дважды.

**Клинок души.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 7 (2к4 + 2) колющего урона, и если целью является существо, оно становится парализованным до начала следующего хода жреца. Если этот урон уменьшает хиты существа Среднего или меньшего размера до 0, оно умирает, и его душа оказывается в ловушке в теле жреца, проявляясь в виде теневой татуировки души. Душа освобождается, если жрец умирает.

**Некротический снаряд.** Дальнобойная атака заклинанием: +7 к попаданию, дальность 120 фт., одна цель. **Попадание:** 17 (3к8 + 4) урона некротической энергией, и цель не может восстанавливать хиты до начала следующего хода жреца.

### Бонусные действия

**Татуировка души (перезарядка 5–6).** Жрец прикасается к одной из татуировок души на его теле. Татуировка исчезает, а пойманная в ловушку душа проявляется в виде теневого существа в незанятом пространстве, которое жрец может видеть в пределах 30 футов от себя. Существо имеет размер и силуэт своего первоначального тела, но в остальном оно использует блок статистики тени [shadow].

Тень подчиняется мысленным командам жреца (никаких действий не требуется) и ходит сразу после жреца. Если она находится в пределах 5 футов от жреца, она может действием превратиться обратно в татуировку, вновь появляясь на теле жреца и восстанавливая все свои хиты.

## БЛАГА НЕСМЕРТИ

Когда хиты жреца Осибуса опускаются до 0, жрец может возродиться с благом из таблицы «Блага неслерти», как описано в блоке статистики. Вы можете дать жрецу одно или несколько из этих благ по вашему выбору, до того как жрец столкнется с истребителями приключений. Если вы это сделаете, жрец будет нежитью, а не гуманоидом. Жрец может получить каждое благословение только один раз.

### БЛАГА НЕСМЕРТИ

#### кб Благо

- 1 Ужасное.** Вокруг жреца слышен жуткий шёпот. Любое существо, не являющееся нежитью, которое начинает свой ход в пределах 30 футов от жреца, должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15, иначе станет испуганным жрецом до начала своего следующего хода.
  - 2 Эктоплазматическое.** Потусторонняя слизь стекает с жреца и исчезает через несколько мгновений, оставляя зеленоватое пятно. Когда любое существо начинает свой ход в пределах 10 футов от жреца, он может уменьшить скорость этого существа на 10 футов до начала следующего хода существа, поскольку до тех пор существо покрыто эктоплазмой. Кроме того, действием жрец может использовать слизь, чтобы выглядеть и чувствовать себя как любое существо Среднего или Маленького размера, сохраняя при этом свою статистику. Эта трансформация длится в течение 8 часов или до тех пор, пока хиты жреца не опустятся до 0.
  - 3 Вампирическое.** Когда жрец наносит урон некротической энергией какому-либо существу, он получает временные хиты, равные половине этого урона. Также скорость жреца увеличивается на 10 футов.
  - 4 Пылающее.** Жрец сбрасывает с себя плоть, и его скелет рассыпается, оставляя только череп. Его блок статистики заменяется блоком статистики **пылающего черепа [flameskull]**, но он сохраняет свою особенность «Татуировка Осибуса», и весь урон огнём, который он наносит, превращается в урон некротической энергией. Татуировка Осибуса теперь вырезана на лбу черепа.
  - 5 Спектральное.** Жрец теперь выглядит как призрак, и его показатель опасности увеличивается на 1. Он приобретает сопротивление всем видам урона, кроме урона силовым полем, излучением, психической энергией, и становится уязвим к урону излучением. Он может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает 5 (1к10) урона силовым полем, если заканчивает ход внутри предмета или существа.
  - 6 Смертельное.** Лицо жреца становится мертво бледным, и его показатель опасности увеличивается на 1. Он может накладывать заклинания **восставший труп [animate dead]** и **сотворение нежити [create undead]** один раз в день каждое, используя Интеллект в качестве базовой характеристики, и получает следующее действие:
- Круг смерти (заклинание; перезарядка 5–6).** Все существа в сфере с радиусом 60 футов с центром в точке, которую жрец может видеть в пределах 150 футов от себя, должны совершить спасбросок Телосложения Сл 15, получая 28 (8к6) урона некротической энергией при провале или половину этого урона при успехе.



## ЗОМБИ

Одинокий зомби является далеко не самой сильной угрозой среди нежити. Однако ужас неуклюжих мертвецов заключается не в их индивидуальной угрозе, а в их численности, их настойчивости и отсутствии у них чувства самосохранения. Толпа зомби погасит лесной пожар своим собственным пеплом или промарширует в пасть дракона, пока монстр не задохнётся. В ходе своих безжалостных походов зомби могут получить всевозможные травмы, что потенциально может превратить их в

массу ползающих конечностей (см. блок статистики **рой конечностей зомби**), заразить их ужасными болезнями (см. блок статистики **зомби-разносчик чумы**) или сплести целую орду в одного гниющего титана (см. блок статистики **сгусток зомби**).

### ЗОМБИ-РАЗНОСЧИК ЧУМЫ [ZOMBIE PLAGUE SPREADER]

*Средняя нежить*

**Класс Доспеха** 10  
**Хиты** 78 (12к8 +24)  
**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	3 (-4)	5 (-3)	5 (-3)

**Сопrotивление урону** некротическая энергия  
**Иммунитет к урону** яд  
**Иммунитет к состояниям** истощение, отравление, очарование  
**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 7  
**Языки** понимает все языки, известные при жизни, но не говорит  
**Опасность** 4 (1100 опыта) **Бонус мастерства** +2

**Стойкость нежити.** Если урон опускает хиты разносчика чумы до 0, он совершает спасбросок Телосложения Сл 12, получая 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

**Необычная природа.** Зомби-разносчик чумы не нуждается в воздухе, пище, питье или сне.

**Заразная аура.** Каждое существо, начинающее свой ход в пределах 10 футов от разносчика чумы должно совершить спасбросок Телосложения Сл 12. При провале существо становится отравленным и не может восстанавливать хиты до конца своего следующего хода. При успехе существо приобретает иммунитет к «Заразной ауре» этого разносчика чумы на 24 часа.

#### Действия

**Мультиатака.** Разносчик чумы совершает два «Размашистых удара».

**Размашистый удар.** *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) дробящего урона и 9 (2к8) урона некротической энергией.

**Заразные миазмы (1/день).** Разносчик чумы выпускает токсичный газ в сфере радиусом 30 футов с центром на себе. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Телосложения Сл 12, получая 14 (4к6) урона ядом при провале или половину этого урона при успехе. Гуманоид, хиты которого опустились до 0 в результате этого урона умирает и через минуту восстаёт в виде зомби (см. блок статистики в «Бестиарии»). Зомби ходит сразу после разносчика чумы в порядке инициативы.

## ЗОМБИ-АПОКАЛИПСИСЫ

Среди видов хоррор-приключений, подробно описанных в главе 2, истории о неконтролируемых эпидемиях зомби присущи жанрам тёмного фэнтези и катастрофы. Ужас этих приключений сосредоточен не на внушающем страх одиночном зомби, а на угрозе бесчисленных индивидуумов, разоряющих общество. При создании собственных настешвий нежити учитывайте сюжеты, представленные в таблице «Зомби-апокалипсисы».

### РОЙ КОНЕЧНОСТЕЙ ЗОМБИ [SWARM OF ZOMBIE LIMBS]

Средний рой Крошечной нежити

**Класс Доспеха** 10  
**Хиты** 22 (5к8)  
**Скорость** 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	3 (-4)	8 (-1)	5 (-3)

**Сопrotивление урону** колющий, рубящий, дробящий  
**Иммунитет к урону** яд  
**Иммунитет к состояниям** захват, испуг, истощение, окаменение, опутанность, отравление, очарование, ошеломление, паралич, сбивание с ног  
**Чувства** слепое зрение 30 футов (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 9  
**Языки** —  
**Опасность** 1 (200 опыта) **Бонус мастерства** +2

**Рой.** Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для Крошечной конечности. Рой не может восстанавливать хиты или получать временные хиты.

### СГУСТОК ЗОМБИ [ZOMBIE SLOT]

Огромная нежить

**Класс Доспеха** 12 (природный доспех)  
**Хиты** 104 (11к12 + 33)  
**Скорость** 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	10 (+0)	16 (+3)	3 (-4)	8 (-1)	10 (+0)

**Спасброски** Тел +6  
**Иммунитет к урону** яд  
**Иммунитет к состояниям** истощение, ошеломление, окаменение, отравление, очарование, паралич  
**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9  
**Языки** понимает все языки, известные при жизни, но не говорит  
**Опасность** 6 (2300 опыта) **Бонус мастерства** +3

**Смертельная вонь.** Любое существо, которое начинает свой ход в пределах 10 футов от зомби, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14, иначе получит 9 (2к8) урона ядом и станет отравленным до начала следующего хода существа.

## ЗОМБИ-АПОКАЛИПСИСЫ

### к4 План зомби

- 1 Извращенное желание заставляет тех, кто стал целью исцеляющей магии или употреблял *зелья лечения* [potions of healing], восстать как зомби.
- 2 Подавляющая магия снова и снова оживляет зомби в виде **роев конечностей зомби**.
- 3 Гитъянки создают **зомби-разносчиков чумы**, чтобы очистить мир от свежевателей разума.
- 4 Печати, удерживающие подземную орду зомби, ломаются, выпуская древние **сгустки зомби**.

**Необычная природа.** Рой не нуждается в воздухе, пище, питье или сне.

### Действия

**Мультиатака.** Рой совершает одну атаку «Комком нежити» и одну атаку «Хватательными конечностями».

**Комок нежити.** *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 0 фт., одна цель в пространстве роя. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) дробящего урона или 4 (1к4 + 2) дробящего урона, если рой имеет половину своих хитов или меньше.

**Хватательные конечности.** *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 0 фт., одно существо в пространстве роя. *Попадание:* 7 (2к6) урона некротической энергией, и существо должно преуспеть в спасброске Силы Сл 12, иначе станет опутанным. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, получая 7 (2к6) урона некротической энергией при провале. Существо освобождается, если проходит спасбросок, если рой покидает пространство существа или если рой умирает.

**Стойкость нежити.** Если зомби получает урон, уменьшающий хиты до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются всего лишь до 1.

**Необычная природа.** Зомби не нуждается в воздухе, еде, питье или сне.

### Действия

**Мультиатака.** Зомби совершает два «Удара».

**Удар.** *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 18 (3к8 + 5) дробящего урона.

**Погребение под плотью (перезарядка 5–6).** Зомби бросает оторванную кучу трупов в существо, которое он может видеть в пределах 30 футов от себя. Цель должна преуспеть в спасброске Силы Сл 16, иначе получит 16 (3к10) дробящего урона, и если цель Большое или меньшего размера существо, оно становится погребённым в мёртвой плоти.

Существо, погребённое в мёртвой плоти, опутано, имеет полное укрытие от атак и других эффектов за пределами мёртвой плоти и получает 10 (3к6) урона некротической энергией в начале каждого своего хода. Существо может быть освобождено, если мёртвая плоть будет уничтожена. Мёртвая плоть — это Большой объект, имеющий КД 10, 25 хитов и иммунитет к урону ядом и психической энергией.



## ИНКВИЗИТОРЫ УЛЬМИСТА

«Зло таится повсюду. С помощью нашего разума мы раскопаем его, мы проникнем в его глубины и уничтожим его». С этими словами психически одаренный священник Ульмед основал инквизицию Ульмистов, орден псионических инквизиторов, который стремится обнаружить зло, скрывающееся в душах людей.

В дни до того, как граф Страд фон Зарович стал первым вампиром, он огнём и мечом прошёлся по землям вместе с Ульмедом. Их миссия была проста: уничтожить inferнальные силы, которые развратили мир, и убедиться, что эти силы никогда больше не возродятся. Страд, Ульмед и их спутники охотились на демонов, нежить, аберраций и другие сверхъестественные угрозы и были неутомимыми врагами культов, таких как жрецы Осибуса. Когда Страд погрузился во тьму, Ульмед был убит горем из-за превращения своего друга и изменил миссию своей инквизиции. Вместо того, чтобы сосредоточиться на охоте на монстров, они также будут охотиться на семена зла, которые могут развратить человека.

Ульмед и его друзья, Козима, Ансель и Тристиан, подразделили инквизицию на три ордена, каждый из которых специализировался на определенном типе псионической силы. Орден Козимы обуздал Огонь разума — так они называют огонь мысли, пылающий в сознании каждого человека. Они использовали эту силу, чтобы читать мысли, изменять воспоминания и доминировать над непокорными. Инквизиторы Ордена Анселя подвергли себя суровому аскетизму в попытке использовать псионическую энергию для усиления своих собственных тел. Они преуспели и стали боевой рукой инквизиции,

представленной мечом. Наконец, Орден Тристиана попытался использовать интеллект для изменения окружающей среды с помощью телекинетической силы, и члены ордена стали учеными инквизиции, представленными томом.

Сегодня инквизиция правит городом Малтейн, огромным городом-государством к северу от первоначального месторасположения Баровии, и посылает своих членов по всей мультивселенной, стремясь помешать работе злонамеренных культов, потусторонних ужасов и злобе смертных. Усердие инквизиторов в этой работе привело к тому, что они стали источником ужаса во многих общинах, где люди боятся, что чрезмерно усердный инквизитор может быть таким же великим злом, как и демоны, на которых первоначально охотились инквизиторы.

### ИНКВИЗИТОР ОГНЯ РАЗУМА [INQUISITOR OF THE MIND FIRE]

Средний гуманоид

**Класс Доспеха** 16 (кираса)

**Хиты** 77 (14к8 + 14)

**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	19 (+4)

**Спасброски** Инт +6, Мдр +6, Хар +7

**Навыки** Проницательность +6, Восприятие +6

**Иммунитет к состояниям** испуг, очарование

**Чувства** истинное зрение 30 фт., пассивное Восприятие 16

**Языки** любые три языка, телепатия 120 фт.

**Опасность** 8 (3900 опыта)

**Бонус мастерства** +3

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Инквизитор дважды атакует своим длинным серебряным мечом или дважды использует «Огонь разума».

**Длинный серебряный меч.** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 8 (1к8 + 4) рубящего урона или 9 (1к10 + 4) рубящего урона при использовании двумя руками, и 18 (4к8) урона силовым полем.

**Огонь разума.** Инквизитор нацеливается на одно существо, которое он может видеть в пределах 120 футов от себя. Цель должна преуспеть в спасброске Интеллекта Сл 15, иначе получит 17 (3к8 + 4) урона психической энергией и станет ошеломлена до начала следующего хода инквизитора.

**Врождённое колдовство (псионика).** Инквизитор накладывает одно из следующих заклинаний, не нуждаясь ни в каких компонентах. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска 15):

Неограниченно: *внушение* [suggestion], *магический глаз* [arcane eye], *обнаружение магии* [detect magic], *обнаружение мыслей* [detect thoughts], *послание* [sending], *рассеивание магии* [dispel magic], *умиротворение* [calm emotions] 1/день каждое: *изменение памяти* [modify memory], *множественное внушение* [mass suggestion]

**Приказ инквизитора (перезарядка 5–6).** Каждое существо по выбору инквизитора, которое он может видеть в пределах 60 футов от него, должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15, иначе станет очарованным до начала следующего хода инквизитора. В течение хода очарованного существа инквизитор может телепатически контролировать её движение, действие или и то, и другое. Будучи подконтрольной, цель может совершать только действия Атака (цель выбирает инквизитор) или Рывок.



## ИНКВИЗИТОР МЕЧА [INQUISITOR OF THE SWORD]

Средний гуманоид

**Класс Доспеха** 16 (кираса)  
**Хиты** 91 (14к8 + 28)  
**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	18 (+4)	16 (+3)

**Спасброски** Инт +5, Мдр +7, Хар +6  
**Навыки** Акробатика +5, Атлетика +4, Восприятие +7, Проницательность +7  
**Иммунитет к состояниям** испуг, очарование  
**Чувства** истинное зрение 30 фт., пассивное Восприятие 17  
**Языки** любые два языка, телепатия 120 фт.  
**Опасность** 8 (3900 опыта) **Бонус мастерства** +3

**Контроль метаболизма.** В начале каждого своего хода инквизитор восстанавливает 10 хитов и может окончить одно состояние на себе, при условии, что у инквизитора есть по крайней мере 1 хит.

### Действия

**Мультиатака.** Инквизитор дважды атакует своим длинным серебряным мечом. После того, как он попадает или промахивается атакой, инквизитор может телепортироваться на расстояние до 30 футов в незанятое пространство, которое он может видеть.

**Длинный серебряный меч.** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 8 (1к8 + 4) рубящего урона или 9 (1к10 + 4) рубящего урона при использовании двумя руками, и 18 (4к8) урона силовым полем.

**Врождённое колдовство (псионика).** Инквизитор накладывает одно из следующих заклинаний, не нуждаясь ни в каких компонентах. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска 15):

Неограниченно: *обнаружение магии* [detect magic], *обнаружение мыслей* [detect thoughts], *послание* [sending], *рассеивание магии* [dispel magic]

1/день каждое: *высшая невидимость* [greater invisibility], *переносщая дверь* [dimension door], *полёт* [fly]

### Бонусные действия

**Мерцающий шаг.** Инквизитор телепортируется на расстояние до 60 футов в незанятое пространство, которое он может видеть.

## ИНКВИЗИТОР ТОМА [INQUISITOR OF THE TOME]

Средний гуманоид

**Класс Доспеха** 11 (14 с доспехами мага)  
**Хиты** 77 (14к8 + 14)  
**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	19 (+4)	16 (+3)	15 (+2)

**Спасброски** Инт +7, Мдр +6, Хар +5  
**Навыки** История +7, Магия +10, Природа +7, Религия +10  
**Иммунитет к состояниям** испуг, очарование  
**Чувства** истинное зрение 30 фт., пассивное Восприятие 13  
**Языки** любые четыре языка, телепатия 120 фт.  
**Опасность** 8 (3900 опыта) **Бонус мастерства** +3

### Действия

**Мультиатака.** Инквизитор атакует дважды.

**Снаряд силы.** Дальнобойная атака заклинанием: +7 к попаданию, дальность 120 фт., одна цель. **Попадание:** 22 (4к8 + 4) урона силовым полем, и если цель — существо Большого или меньшего размера, инквизитор может оттолкнуть его на расстояние до 10 футов.

**Длинный серебряный меч.** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 8 (1к8 + 4) рубящего урона или 9 (1к10 + 4) рубящего урона при использовании двумя руками, и 18 (4к8) урона силовым полем.

**Врождённое колдовство (псионика).** Инквизитор накладывает одно из следующих заклинаний, не нуждаясь ни в каких компонентах. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска 15):

Неограниченно: *волшебная рука* [mage hand], *доспехи мага* [mage armor], *левитация* [levitate], *обнаружение магии* [detect magic], *послание* [sending], *рассеивание магии* [dispel magic]

1/день каждое: *Отилуков упругий шар* [Otiluke's resilient sphere], *телекинез* [telekinesis]

**Взрыв (перезарядка 4–6).** Каждое существо в сфере радиусом 20 футов, с центром в точке, которую инквизитор может видеть в пределах 120 футов от себя, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе получит 31 (6к8 + 4) урона силовым полем, будет сбито с ног и перемещено в незанятое пространство, ближайшее к центру сферы. Большие и меньшего размера объекты в сфере, которые никто не несёт и не носит, автоматически получают урон и аналогичным образом перемещаются.

### Реакции

**Телекинетическое уклонение.** В ответ на попадание броска атаки инквизитор увеличивает свой КД на 4 против этой атаки. Если это приводит к тому, что атака промахивается, атакующий вместо этого становится сам поражён этой атакой.



## ЛОВЧИЙ ПАДАЛЬЩИК

Цикл жизни ловчего падальщика начинается с бледной личинки, которая поражает труп. В течение нескольких недель эта личинка зарывается, питается и растёт, в конечном счете превращаясь в грудку хитиновых клешней и щупалец. Когда взрослый ловчий падальщик чувствует движение, он вырывается из вскормившего его трупа и атакует, намереваясь внедрить своих личинок в живое существо и начать жизненный цикл своего вида заново.

Не один некромант оживлял труп, кишачий личинками ловчих падальщиков. Хотя это может оказаться шокирующим и смертельно опасным, некоторые извращенные заклинатели разводят ловчих падальщиков в зомби. Внедренные ловчие падальщики перемещаются в своих недавно оживлённых транспортных средствах, вырываясь вперед, как только они обнаружат поблизости живых существ. Это уничтожает зомби, но выпускает на волю новое ужасное существо.

Ловчие падальщики зачастую живут в симбиозе с ползающими падальщиками [carrion crawler]. Ползающие падальщики не пожирают тела, заражённые ловчими падальщиками, но они часто подбирают их личинок, когда те копошатся в грязи. Затем ползающие падальщики распространяют этих личинок; они способны наводнить целые канализации, кладбища или поля сражений ловчими падальщиками. В свою очередь, ловчие падальщики не охотятся на ползающих падальщиков.



### ЛОВЧИЙ ПАДАЛЬЩИК [CARRION STALKER]

*Крошечный монстр*

**Класс Доспеха** 14 (природный доспех)

**Хиты** 35 (10к4 + 10)

**Скорость** 30 фт., копя 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (-2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (-4)	13 (+1)	6 (-2)

**Навыки** Скрытность +7

**Иммунитет к состояниям** слепота

**Чувства** чувство вибрации 60 фт., пассивное  
Восприятие 11

**Языки** —

**Опасность** 3 (700 опыта)

**Бонус мастерства** +2

### Действия

**Мультиатака.** Ловчий падальщик делает три атаки щупальцами. Если он прикреплен к существу, он может заменить одну атаку щупальцами на Выброс личинок, если таковой имеется.

**Щупальце.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: 5 (1к4 + 3) колющего урона, и ловчий падальщик прикрепляется к цели, влезая в её пространство. Будучи прикрепленным, ловчий падальщик перемещается вместе с целью и совершает с преимуществом броски атаки против неё.

Существо может действием попытаться отделить ловчего падальщика и заставить его переместиться в ближайшее незанятое пространство, делая это при успешной проверке Силы Сл 11. В свой ход, ловчий падальщик может отделиться от цели, потратив 5 футов перемещения. Когда ловчий падальщик умирает, он отделяется от любого существа, к которому он прикрепился.

**Выброс личинок (1/день).** Ловчий падальщик совершает выброс личинок в сфере радиусом 10 футов с центром на себе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе станет отравленным. Существо, отравленное таким образом, получает 7 (2к6) урона ядом в начале каждого своего хода, поскольку личинки заражают его тело. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Любой эффект, который излечивает от болезни или устраняет отравление, мгновенно убивает личинок в существе, прекращая их воздействие на него.

Если в результате заражения хиты существа уменьшаются до 0, оно умирает. Личинки остаются в трупе, и из одной из них через 1к4 недели появляется новый полностью взрослый ловчий падальщик. Любой излечивающий от болезни или устраняющий отравление эффект, наложенный на труп, мгновенно убивает личинок.

# ЛУГАРУ

Лугару обладает более вирулентным штаммом ликантропии, чем обычные вервольфы. Помимо того, что они более смертоносны чем их братья-вервольфы, лугару агрессивно распространяют чуму ликантропии. Только при условии смерти лугару, те, кто пострадал от него, могут избавиться от своего проклятия.

## ЛИКАНТРОПИЯ ЛУГАРУ

Гуманоид, становящийся жертвой ликантропии лугару, становится вервольфом. Эта форма ликантропии не может быть излечена, пока жив лугару, который наложил проклятие. Подробнее о ликантропии можно узнать в «Бестиарии».

После того, как лугару будет убит, заклинание *снятие проклятия [remove curse]*, наложенное в ночь полнолуния на любого заражённого вервольфа, созданного убитым, вынуждает цель совершить спасбросок Телосложения Сл 17. При успехе проклятие снимается, цель возвращается в свою нормальную форму и получает 3 степени истощения. При провале проклятие остается, и цель автоматически проваливает любой спасбросок, совершенный для снятия этого проклятия в течение 1 месяца.



### ЛУГАРУ [LOUP GAROU]

Средний монстр (перевёртыш)

**Класс Доспеха** 16 (природный доспех)

**Хиты** 170 (20к8 + 80)

**Скорость** 30 фт., 40 фт. в гибридном облике, 50 фт. в облике лютого волка

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)

**Спасброски** Лов +9, Тел +9, Хар +8

**Навыки** Восприятие +13, Скрытность +9

**Иммунитет к состояниям** испуг, очарование

**Чувства** тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 23

**Языки** Обычный (не может говорить в облике волка)

**Опасность** 13 (10 000 опыта) **Бонус мастерства** +5

**Кровавое бешенство.** Лугару совершает с преимуществом броски атаки против существа, у которых хиты ниже максимума.

**Легендарное сопротивление (2/день).** Когда лугару проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

**Регенерация.** Лугару восстанавливает 10 хитов в начале каждого своего хода. Если лугару получает урон от серебряного оружия, эта особенность не действует в начале следующего хода лугару. Лугару умирает только в том случае, если он начинает свой ход с 0 хитов и не регенерирует.

### Действия

**Мультиатака.** Лугару совершает две атаки: две длинным мечом (в облике гуманоида) или одну укусом и одну когтями (в облике лютого волка или гибрида).

**Укус (только в облике лютого волка или гибрида).** Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) колющего урона и 14 (4к6) урона некротической энергией. Если цель — гуманоид, он должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 17, иначе станет проклятым ликантропией лугару.

**Когти (только в облике лютого волка или гибрида).**

Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) рубящего урона. Если целью является существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы Сл 17, иначе будет сбито с ног.

**Длинный меч (только в облике гуманоида).**

Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) рубящего урона или 15 (2к10 + 4) рубящего урона при использовании меча двумя руками.

### Бонусные действия

**Смена облика.** Лугару превращается в Большого размера гибрида волка и гуманоида, или в Большого размера лютого волка, или принимает свой истинный облик, который выглядит гуманоидным. Его характеристики, за исключением его размера и скорости, одинаковы в каждом облике. Все несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

### Легендарные действия

Лугару может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие и только в конце хода другого существа. Лугару восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

**Удар плеча.** Лугару делает одну атаку когтями (только в облике лютого волка или гибрида) или одну атаку длинным мечом (только в облике гуманоида).

**Терзающий наскок (стоит 2 действия).** Лугару двигается на расстояние не превышающее его скорость, не провоцируя атаки, и он может сделать одну атаку когтями (только в облике лютого волка или гибрида) или одну атаку длинным мечом (только в облике гуманоида) по каждому существу, мимо которого он проходит.

**Укус (стоит 3 действия).** Лугару принимает гибридный облик или облик лютого волка, а затем совершает одну атаку укусом.



## МЕРТВИОНЕТКА

Мертвионетки возникают из невинных намерений. Искренние пожелания вдыхают жизнь в любимую игрушку, и какое-то время создателю может казаться, что новый компаньон — благословение свыше. Но мертвионетки никогда не довольствуются жизнью игрушек — они стремятся вырваться за пределы своих крошечных тел.

У каждой мертвионетки есть серебряная игла, которая приколола её душу к телу. Выдавая себя за простую игрушку или скрывая свои истинные намерения, мертвионетка сближается с ничем не подозревающей жертвой. Затем она использует свою иглу, чтобы обменяться с жертвой душами, крадя её тело, и вместе с тем заключая её душу в своё собственное кукольное тело. После этого мертвионетка запирает своё старое тело, пряча одушевленную куклу, пока сама исследует мир в украденном облике — зачастую оно принадлежит тому, кто так хотел, чтобы мертвионетка появилась на свет.

Мертвионетка может выглядеть как любая игрушка или произведение искусства. Наиболее распространёнными вариантами являются марионетки и фарфоровые куклы, хотя всевозможные смертоносные плюшевые звери, ползающие чёрты из табакерки, кровожадные пупсы, маньяки-балерины на шкатулках для драгоценностей и так далее тоже могут оказаться мертвионетками. Эти вредоносные игрушки являются искусными обманками и, несмотря на то, что некоторые из них существовали на протяжении жизни нескольких поколений, часто притворяются пугающими личностями с мировосприятием ребенка. Наиболее известной из этих ужасных мертвионеток является Малигно, Тёмный Лорд домена Одиара (подробнее описанный в главе 3).

### МЕРТВИОНЕТКА [CARRIONETTE]

*Маленький конструктор*

**Класс Доспеха** 15 (природный доспех)

**Хиты** 27 (6к6 + 6)

**Скорость** 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	14 (+2)	14 (+2)

**Сопrotивление урону** психическая энергия, яд

**Иммунитет к состояниям** испуг, отравление, очарование

**Чувства** пассивное Восприятие 12

**Языки** понимает языки своего создателя

**Опасность** 1 (200 опыта)

**Бонус мастерства** +2

**Псевдопредмет.** Если мертвионетка неподвижна на момент начала столкновения, она совершает с преимуществом бросок инициативы. Более того, если существо не наблюдало за перемещениями или действиями мертвионетки, оно должно преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, чтобы понять, что мертвионетка одушевлена.

**Необычная природа.** Мертвионетка не нуждается в воздухе, пище, питье или сне.

### Действия

**Серебряная игла.** *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* 1 колющего урона и 3 (1к6) урона некротической энергией, и цель должна преуспеть в спасброске Харизмы Сл 12, иначе станет проклятой на 1 минуту. Пока цель проклята данным образом, её скорость уменьшается на 10 футов, и она должна совершать бросок к4 и вычитать результат из каждой проверки навыка или броска атаки, который она делает.

**Обмен душами.** Мертвионетка выбирает существо в пределах 15 футов, которое она видит, проклятое её «Серебряной иглой». Если цель не защищена заклинанием *защита от добра и зла* [protection from evil and good], она должна преуспеть в спасброске Харизмы Сл 12, иначе обменяется сознаниями с мертвионеткой. Мертвионетка получает контроль над телом цели, а цель остаётся без сознания в течение 1 часа, после чего она получает контроль над телом мертвионетки. Контролируя тело цели, мертвионетка сохраняет свои значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы. В остальном она использует характеристики контролируемого тела, но не получает доступа к знаниям цели, классовым умениям или владениям.

Если тело мертвионетки будет уничтожено, и мертвионетка, и цель умрут. Заклинание *защита от добра и зла*, наложенное на контролируемое тело, изгоняет мертвионетку и возвращает сознание обоим существам в тела их настоящих владельцев. Обмен сознаниями также прекращается, если контролируемое тело получает урон от «Серебряной иглы» мертвионетки.



## МОЗГ В БАНКЕ

Вследствие ритуала, сочетающего алхимию, некромантию и зловещую хирургическую точность, мозг смертного существа заключается в стеклянную банку, наполненную консервирующей жидкостью и разжиженной до кашеобразного состояния плотью его тела. Трансформация делает мозг бессмертным и наполняет его псионической силой, помогающей провести вечность, планируя и исполняя свои желания.

Мозг в банке может говорить не используя голосовые связки, псионически проецируя свой бесплотный голос наружу, чтобы все могли его услышать. Ему так нравится разговаривать, что он склонен болтать часами напролет, иногда сам с собой, если нет других собеседников. Ему также нравится думать вслух и размышлять о событиях и решениях, которые привели к его великой трансформации.

### СОСУДЫ ДЛЯ МОЗГОВ

Мозг плавает в банке с раствором, пульсациями реагируя на окружение. Некоторые мозги известны тем, что бьются о стенки своих банок, когда они возбуждены или раздражены. Металлический корпус банки может быть ржавым, но работоспособным или изящно выполненным шедевром, в зависимости от его создателя. Тем не менее, нет ничего более желанного для мозга, чем вернуть себе тело. Это может быть первоначальное тело мозга, другая оболочка, которую они возжелают, или какая-то более сложная разработка их собственного дьявольского творения. Будучи бестелесным, мозг в банке весит примерно 125 фунтов.

## МОЗГ В БАНКЕ [BRAIN IN A JAR]

*Маленькая нежить*

**Класс Доспеха** 11 (природный доспех)

**Хиты** 55 (10к6 + 20)

**Скорость** 0 фт., летая 10 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (-5)	3 (-4)	15 (+2)	19 (+4)	10 (+0)	15 (+2)

**Спасброски** Инт +6, Хар +4

**Иммунитет к урону яд**

**Иммунитет к состояниям** истощение, отравление, паралич, сбивание с ног

**Чувства** слепое зрение 120 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 10; см. также «Обнаружение сознания» ниже

**Языки** языки, которые он знал при жизни

**Опасность** 3 (700 опыта)

**Бонус мастерства** +2

**Обнаружение сознания.** Мозг может чувствовать присутствие и местонахождение любого существа в пределах 300 футов, обладающего Интеллектом 3 и выше, каким бы барьером оно не было отгорожено, если только оно не защищено заклинанием *сокрытие разума* [mind blank].

**Сопротивление магии.** Мозг совершает с преимуществом спасброски против заклинаний и прочих магических эффектов.

**Необычная природа.** Мозг не нуждается в воздухе, еде, питье и сне.

### ДЕЙСТВИЯ

**Ледящее прикосновение (заговор).** *Дальнобойная атака заклинанием:* +6 к попаданию, дистанция 120 фт., одно существо. Попадание: 13 (3к8) урона некротической энергией и цель не может восстанавливать хиты до начала следующего хода мозга. Если цель — нежить, она также совершает с помехой броски атаки по мозгу до конца его следующего хода.

**Взрыв сознания (перезарядка 5–6).** Мозг магическим образом испускает психическую энергию 60-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Интеллекта Сл 14, иначе получают 17 (3к8+4) урона психической энергией и станут ошеломленными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

**Врожденное колдовство (псионика).** Мозг накладывает одно из следующих заклинаний, не нуждаясь ни в каких компонентах. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска 14):

Неограниченно: *волшебная рука* [mage hand], *область истины* [zone of truth], *обнаружение мыслей* [detect thoughts]  
 3/день каждое: *очарование личности* [charm person], *удержание личности* [hold person]

1/день каждое: *жуткий смех Ташу* [Tasha's hideous laughter], *принуждение* [compulsion], *удержание чудовища* [hold monster], *усыпление* [sleep] (версия 3-го уровня)

## НЕВЫРАЗИМЫЕ УЖАСЫ

Среди Туманов скрывается неопишное, наполовину сформировавшееся зло — ещё не реализованные фантазии Тёмных Сил и остатки разрушенных доменов. Обычно такие ужасы проявляются лишь обрывками, шёпотом, видениями в тумане. Но иногда вихри в Туманах собирают всё это в единое целое, соединяя в уникальные уродливые тела, далёкие от законов разума или реальности. Такие невыразимые ужасы могут продолжать охотиться в туманном потустороннем мире между доменами Ужаса, или они могут прокрадываться в другие реальности, чтобы утолить непередаваемый голод.

### НАСТРОЙКА УЖАСА

Невыразимый ужас имеет одну из четырех конфигураций тела, определяемых путем броска по таблице «Конфигурации тела». Затем, чтобы модифицировать их дальше, вы можете совершить бросок по таблице «Конечности», тогда как результаты броска по таблице «Заряд порчи» заменяют одноимённое действие в блоке статистики. Если результаты из нескольких таблиц не сочетаются, выберите предпочтительный результат самостоятельно.

Результаты бросков по этим таблицам призваны носить широкий характер, поэтому вы вольны описывать детали формы неопишного ужаса и взаимодействия между его частями, как вам заблагорассудится. Чем более неожиданны и противоречивы между собой его части, тем более пугающим будет невыразимый ужас.

### ТУМАННЫЕ УЖАСЫ

Некоторые из тех, кто забредает в Земли Туманов, стремятся спрятаться во мгле. Возможно, они даже хотели бы жить среди бесконечной туманной пелены, считая её предпочтительнее ужасов других мест. Но Туманы, дрейфующие между доменами Ужаса, отнюдь не безопасны — или пусты.

Туманные ужасы — это бестелесные ужасающие духи, сущности, принимающие форму страхов тех, с кем они сталкиваются. Туманные ужасы используют блок статистики невыразимого ужаса с конфигурацию тела «Податливая масса», из-за чего они кажутся состоящими из живого тумана. Остальные подробности внешности туманного ужаса вбирают в себя страхи тех, кто находится в радиусе 100 футов от него. Это может привести к тому, что туманный ужас примет форму, которая сочетает в себе множество страхов. При столкновении с группой персонажей он может выглядеть как волк со змеями вместо глаз или утонувший гигант, напоминающий безразличного родителя. Туманные ужасы не могут долго существовать за пределами Туманов: после 1к4 раундов за пределами Туманов они теряют целостность и превращаются в безвредный пар.

### КОНФИГУРАЦИИ ТЕЛА

#### к4 Тело

- 1 **Аберрантный доспех.** Тело ужаса бронировано окаменелым деревом, инопланетным кристаллом, ржавыми механизмами, скульптурным камнем или экзоскелетом.
- 2 **Отвратительные конечности.** Тело ужаса обладает паучьими ногами, многосуставчатыми придатками или извивающимися щупальцами.
- 3 **Податливая масса.** Тело ужаса состоит из сгустка бескостной плоти, теневых щупалец или тумана.
- 4 **Сочащиеся органы.** Тело ужаса вздулось из-за паразитов, имеет обнажённые внутренности или студёнистое покрытие — возможно потому, что оно вывернуто наизнанку.

## НЕВЫРАЗИМЫЙ УЖАС [UNSPEAKABLE HORROR]

Огромный монстр

**Класс Доспеха** 15 (природный доспех), 17 (только Аберрантный доспех)

**Хиты** 95 (10к10 + 40)

**Скорость** 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	13 (+1)	19 (+4)	3 (-4)	14 (+2)	17 (+3)

**Спасброски** Тел +7, Мдр +5

**Навыки** Восприятие +5

**Иммунитет к состояниям** окаменение (только Аберрантный доспех)

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 15

**Языки** —

**Опасность** 8 (3900 опыта)

**Бонус мастерства** +3

**Образованный туманами.** При создании конфигурация тела ужаса принимает одну из четырех форм: Аберрантный доспех, Отвратительные конечности, Податливая масса или Сочащиеся органы. Эта форма определяет некоторые особенности в этом блоке статистики.

**Аморфность (только Податливая масса).** Ужас может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.

**Желчное тело (только Сочащиеся органы).** Любое существо, которое прикасается к ужасу или попадает по нему рукопашной атакой, получает 5 (1к10) урона кислотой.

**Неумолимый шаг (только Отвратительные конечности).** Ужас может перемещаться через пространство другого существа. В первый раз в ход когда ужас входит в пространство существа во время этого перемещения существо должно преуспеть в спасброске Силы Сл 16, иначе будет сбито с ног.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Ужас делает две атаки конечностями.

**Конечность.** Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 21 (3к10 + 5) дробящего урона.

**Заряд порчи (перезарядка 5–6).** Ужас излучает некротическую энергию в 30-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Телосложения Сл 15, получая 45 (7к12) урона некротической энергией при провале или половину этого урона при успехе.

## Заряд порчи

### к4 Порча

- 1 **Морочащая порча (перезарядка 5–6).** Ужас излучает волну магии, изменяющей сознание. Каждое существо в радиусе 30 футов от ужаса должно совершить спасбросок Мудрости Сл 15, получая 33 (6к10) урона психической энергией и становясь недееспособным до конца своего следующего хода при провале или получая половину этого урона при успехе.
- 2 **Желчная порча (перезарядка 5–6).** Ужас выдыхает кислую желчь в 60-футовой линии шириной 5 футов. Каждое существо в этой линии должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, иначе станет покрытым желчью. Существо, покрытое желчью, получает 31 (7к8) урона кислотой в начале каждого своего хода, пока оно или другое существо действием не соскребёт или не смоеет желчь, которая покрывает его.
- 3 **Окаменяющая порча (перезарядка 5–6).** Ужас выдыхает окаменяющий газ в 30-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15 или получит 14 (4к6) урона некротической энергией и станет опутанным, поскольку оно начнет превращаться в камень. Опутанное существо должно повторить спасбросок в конце своего следующего хода. При успехе эффект на цели заканчивается. При провале цель окаменеет до тех пор, пока не будет освобождена заклинанием *высшее восстановление* [greater restoration] или другой магией.
- 4 **Крадущая реальность порча (перезарядка 5–6).** Ужас извергает волну искажающей восприятие энергии. Каждое существо в радиусе 30 футов от ужаса должно совершить спасбросок Мудрости Сл 15. При провале цель получает 22 (5к8) урона психической энергией и становится оглохшей до конца своего следующего хода. Если спасбросок провален на 5 или более, цель также становится ослеплённой до конца своего следующего хода.



## Конечности

### к4 Атака

- 1 **Костяной клинок.** Конечность ужаса заканчивается лезвием из кости, которое наносит рубящий, а не дробящий урон. Кроме того, она совершает критическое попадание при выпадении 19 или 20 и бросает кости урона при этом трижды, а не дважды.
- 2 **Коррозийная ложноножка.** Атака конечностью ужаса наносит дополнительный урон кислотой 9 (2к8).
- 3 **Хватающее щупальце.** Конечность ужаса — это цепкое щупальце. Когда ужас попадает по существу этой конечностью, оно также становится схваченным (Сл высвобождения 16). Конечность может удерживать в захвате только одно существо одновременно.
- 4 **Ядовитая конечность.** Конечность ужаса наносит колющий, а не дробящий урон. Кроме того, когда ужас попадает по существу этой конечностью, существо должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе получит 7 (2к6) урона ядом и станет отравленным до конца своего следующего хода.



## НЕКРИХОР

Некрихор — это существо из живой крови, образованное из ихора злых богов или желеобразных останков тел несостоявшихся личей в склепах. Несмотря на отсутствие жёсткой физической формы, эти отвратительные существа имеют ужасающий разум и стремятся к мегаломаниакальным целям, главной из которых является восстановление тела. Для этих целей они ищут слуг, исполняющих их волю, принуждая даже самых упрямых потенциальных приспешников, обращая их собственную кровь против них самих.

Уничтожить некрихора — исключительно трудная задача, поскольку он оставляет след своей сущности в венах каждого существа, которое когда-либо контролировал, и может восстановить себя из крови этих существ. Будучи не в состоянии навсегда упокоить эту ужасающую нежизнь, добродетельные религии и бдительные организации (такие как Орден стражей, подробно описанный в главе 3) запечатали эти вязкие ужасы в магически защищенных тюрьмах. Однако с течением веков знания о том, что именно содержится в этих тюрьмах и где находятся некоторые из них, были утрачены. И каждый заключённый в тюрьме некрихор понимает, что его плен может быть длительным, но время не имеет большого значения для тех, кто не стареет. Некрихоры, сбежавшие из заключения, имеют характеристики, представленные ниже.

## НЕКРИХОР [NECRICHOR]

*Средняя нежить*

**Класс Доспеха** 12

**Хиты** 67 (9к8 + 27)

**Скорость** 20 фт., лазая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	15 (+2)	17 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	10 (+0)

**Спасброски** Тел +6, Инт +6, Мдр +4

**Навыки** Магия +9

**Сопротивление урону** кислота, некротическая энергия

**Иммунитет к состояниям** глухота, захват, испуг, истощение, опутанность, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног, слепота

**Чувства** слепое зрение 120 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 11

**Языки** любые три языка, телепатия 120 фт.

**Опасность** 7 (2900 опыта)

**Бонус мастерства** +3

**Легендарное сопротивление (2/день).** Если некрихор проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

**Омоложение.** Если его безжизненные останки не окроплены святой водой или не помещены в сосуд под действием заклинания *святылице* [hallow], уничтоженный некрихор восстаёт через 1к10 дней, восстанавливая все хиты и появляясь в месте, где он умер, или в ближайшем незанятом пространстве.

**Паучье лазанье.** Некрихор может лазать по труднопроходимым поверхностям, включая потолки, без необходимости совершения проверок характеристик.

**Необычная природа.** Некрихор не нуждается в воздухе, еде, питье или сне.

## Действия

**Мультиатака.** Некрихор совершает две атаки.

**Ложноожка.** *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) урона некротической энергией, и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14, иначе станет парализованной до начала следующего хода некрихора.

**Некротический снаряд.** *Дальнобойная атака заклинанием:* +6 к попаданию, дальность 120 фт., одно существо. *Попадание:* 12 (2к8 + 3) урона некротической энергией и цель не может восстанавливать хиты до начала следующего хода некрихора.

**Кровавый кукловод (перезарядка 6).** Некрихор выбирает существо, которое он может видеть в пределах 5 футов от себя и у которого неполные хиты. Если цель не является конструктом или нежитью, она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14, в противном случае некрихор входит в пространство цели и прикрепляется к ней на 1 минуту. Будучи прикрепленным, некрихор получает только половину нанесенного ему урона (с округлением в меньшую сторону), а вторую половину урона получает цель. Некрихор может прикрепиться только к одному существу одновременно.

Прикрепленный некрихор может телепатически контролировать движение цели, её действие или и то, и другое. При таком управлении цель может совершить только действие Атака (цель выбирает некрихор) или действие Рывок. Существо, к которому прикреплен некрихор может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе сбрасывая с себя некрихора и заставляя его переместиться в ближайшее незанятое пространство.



## НОСФЕРАТУ

Злобные неживые охотники, носферату обладают бесконечной жаждой вампиров, но не их изяществом. Для них существование — не что иное, как бесконечная череда холодных, отчаянных ночей, перемежающихся багровыми всплесками кратковременного тепла и здравомыслия. Эти радости мимолетны, так как их зависимость от крови ничем нельзя унять.

Носферату питаются всеми, в ком течёт кровь. Кучи изуродованных крыс и конюшни, превращённые в скотобойни, — типичные первые признаки охоты носферату. Когда солнце прерывает их охоту, носферату отступают в любимые руины, канализацию или пещеры, не заботясь о комфорте своего логова. Вместо того, чтобы удалиться в склепы, они ищут грязные или недоступные разломы — места, которых избегала бы любая живая душа.

На несколько мгновений после кормления носферату приходят в сознание и способны думать о чём-то большем, нежели о своей следующей трапезе. В эти мгновения вспоминают проблески того, кем они когда-то были — существами, которые знали гордость, стремление и мир за пределами теней. Возможно, их даже ненадолго можно будет убедить поговорить с другими существами. Однако те, кто общается с носферату, обычно считают их эгоистичными, двуличными существами, чьи воспоминания поблекли и чье базовое уважение к жизни давно мертво.

## НОСФЕРАТУ [NOSFERATU]

*Средняя нежить*

**Класс Доспеха** 17 (природный доспех)

**Хиты** 85 (9к8 + 45)

**Скорость** 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	18 (+4)	21 (+5)	6 (-2)	17 (+3)	14 (+2)

**Спасброски** Лов +7, Тел +8, Мдр +6

**Навыки** Восприятие +6, Скрытность +10

**Сопротивление урону** некротическая энергия

**Иммунитет к состояниям** испуг, очарование

**Чувства** тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 16

**Языки** языки, которые он знал при жизни

**Опасность** 8 (3900 опыта)

**Бонус мастерства** +3

**Регенерация.** Носферату восстанавливает 10 хитов в начале каждого своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит и он не находится под солнечными лучами. Если носферату получает урон излучением, эта особенность не действует до начала следующего хода носферату.

**Паучье лазанье.** Носферату может лазать по труднопроходимым поверхностям, включая потолки, без необходимости совершения проверок характеристик.

**Гиперчувствительность к солнечному свету.** Носферату получает 20 урона излучением, если начинает ход под солнечным светом. Находясь на солнечном свете, он совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.

**Необычная природа.** Носферату не нуждается в воздухе.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Носферату совершает две атаки когтями, а затем совершает одну атаку укусом. Если обе атаки когтями попадают в одно и то же существо, атака укусом совершается с преимуществом.

**Коготь.** *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 9 (1к8 + 5) рубящего урона.

**Укус.** *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* 9 (1к8 + 5) колющего урона и 7 (2к6) урона некротической энергией. Если хиты цели были не полные, вместо этого она получает 11 (2к10) урона некротической энергией.

Максимум хитов цели уменьшается на количество, равное полученному урону некротической энергией, а носферату восстанавливает такое же количество хитов. Уменьшение длится до тех пор, пока цель не завершит продолжительный отдых. Цель умирает, если её максимум хитов уменьшается до 0. Гуманоид, убитый таким образом, а затем похороненный в земле, восстает как носферату через 1к10 дней.

**Извержение крови (перезарядка 5–6).** Носферату извергает из себя кровь в 15-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Телосложения Сл 16. При провале существо получает 18 (4к8) урона некротической энергией и не может восстанавливать хиты в течение 1 минуты. При успешном спасброске существо получает половину этого урона без каких-либо дополнительных эффектов.





## Предвестник гибели

Предвестники гибели возникают на местах массовой гибели или на местах, где существа регулярно встречают смерть. Со временем измученные болью фантомы и задержавшиеся души объединяются в существо, которое знает смерть в мириадах её форм. Такие скопища духов терзаемы своей общей болью, бесконечно и бессвязно извергая последние мысли, когда они набрасываются на живых. Познав неисчислимые смерти, предвестники гибели могут предсказывать страдания, предвидеть приговор, вынесенный им, и подавлять своих врагов видениями бесчисленных насильственных смертей.

Предвестники гибели редко говорят связно или общаются с живыми, — они полностью одержимы своими воспоминаниями о смерти. Эта нежить без конца бормочет себе под нос, извергая последние проклятия, сожаления, мольбы и извинения. Те, кто задерживается и слушает предвестника гибели, могут получить представление о какой-нибудь из его многочисленных смертей.

### Предвестник гибели [GALLOW SPEAKER]

*Средняя нежить*

**Класс Доспеха** 12

**Хиты** 85 (19к8)

**Скорость** 0 фт., летая 40 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	18 (+4)

**Спасброски** Мдр +4

**Навыки** Восприятие +7

**Сопrotивление урону** дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

**Иммунитет к урону** некротическая энергия, яд

**Иммунитет к состояниям** захват, испуг, истощение, окаменение, опутанность, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног

**Чувства** истинное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 17

**Языки** любые языки, которые составляющие его духи знали при жизни

**Опасность** 6 (2300 опыта)

**Бонус мастерства** +3

**Чувства прорицателя.** Зрение предвестника гибели простирается на 60 футов на Эфирный план, когда он находится на Материальном плане, и наоборот.

**Бестелесное перемещение.** Предвестник гибели может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает 5 (1к10) урона силовым полем, если оканчивает ход внутри предмета.

**Необычная природа.** Предвестник гибели не нуждается в воздухе, еде, питье или сне.

#### Действия

**Предугадывающее прикосновение.** *Рукопашная атака заклинанием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* 15 (2к10 + 4) урона психической энергией, и цель должна бросить к4 и вычсть результат из следующего броска атаки или спасброска, совершаемого ею до начала следующего хода предвестника гибели.

**Отголоски страданий.** Предвестник гибели выбирает существо, которое он может видеть в пределах 30 футов. Цель должна совершить спасбросок Мудрости Сл 15. При провале цель получает 19 (3к12) урона психической энергией, и волны болезненных воспоминаний перескакивают от цели к трём другим существам по выбору гибельного вестника, которые находятся в пределах 30 футов от цели, каждое существо получает 13 (3к8) урона психической энергией.

# Рои

Низменные существа одними из первых реагируют на злоеущие силы, действующие на земле. По мере того, как гнусные силы захватывают территорию, популяции личинок, скарабеев и подобных насекомых-падальщиков бурно растут и становятся агрессивными хищниками. Совершите бросок по таблице «Поведение роя», чтобы увидеть, как могут проявляться такие рои.

## ПОВЕДЕНИЕ РОЯ

### к4 Поведение

- 1 Ползает по стенам в форме, смутно напоминающей двуногого
- 2 Издает шуршащие звуки, похожие на шепчущие напевы
- 3 Образы скелетообразных лиц, гигантских глаз или лиц близлежащих существ рельефно выделяются среди его массы
- 4 Занимает и оживляет труп или другие органические остатки, как если бы он был живым

## Рой личинок [SWARM OF MAGGOTS]

Средний рой Крошечных зверей

Класс Доспеха 11

Хиты 22 (5к8)

Скорость 20 фт., плавая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
3 (-4)	12 (+1)	10 (+0)	1 (-5)	7 (-2)	1 (-5)

**Сопrotивление урону** дробящий, колющий, рубящий  
**Иммунитет к состояниям** захват, испуг, окаменение, опутанность, очарование, ошеломление, паралич, сбивание с ног

**Чувства** слепое зрение 10 фт., пассивное Восприятие 8

**Языки** —

**Опасность** 2 (450 опыта)

**Бонус мастерства** +2

**Рой.** Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для Крохотных личинок. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

## Действия

**Заражение.** *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 0 фт., одна цель в пространстве роя. *Попадание:* 10 (4к4) колющего урона или 5 (2к4) колющего урона, если рой имеет половину своих хитов или меньше. Существо, поражённое роем, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе заболевает.

Каждый раз, когда заболевшее существо заканчивает продолжительный отдых, бросьте кб, чтобы определить эффект болезни:

**1-2.** Существо ослеплено до тех пор, пока не завершит продолжительный отдых.

**3-4.** Максимум хитов существа снижается на 5 (2к4), это снижение длится до тех пор, пока болезнь не закончится. Существо умирает, если максимум его хитов опускается до 0.

**5-6.** Существо совершает с помехой проверки характеристик и броски атак, пока не завершит свой следующий продолжительный отдых.

Болезнь длится до тех пор, пока она не будет излечена с помощью магии или пока существо не получит один и тот же случайный эффект болезни два продолжительных отдыха подряд.



## Рой скарабеев [SWARM OF SCARABS]

Средний рой Крошечных зверей

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 27 (5к8 + 5)

Скорость 30 фт., копая 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
3 (-4)	14 (+2)	13 (+1)	1 (-5)	12 (+1)	1 (-5)

**Сопrotивление урону** дробящий, колющий, рубящий  
**Иммунитет к состояниям** захват, испуг, окаменение, опутанность, очарование, ошеломление, паралич, сбивание с ног

**Чувства** чувство вибрации 60 фт., пассивное Восприятие 11

**Языки** —

**Опасность** 3 (700 опыта)

**Бонус мастерства** +2

**Рой.** Рой может занимать пространство другого существа и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для Крошечного скарабея. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

**Скелетирование.** Если рой начинает свой ход в пространстве мёртвого существа, размер которого не превышает Большого, труп уничтожается, оставляя после себя только снаряжение и кости (или экзоскелет).

**Паучье лазанье.** Рой может лазать по труднопроходимым поверхностям, включая потолки, без необходимости совершения проверок характеристик.

## Действия

**Голодные укусы.** *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 0 фт., одна цель в пространстве роя. *Попадание:* 14 (4к6) колющего урона или 7 (2к6) колющего урона, если рой имеет половину своих хитов или меньше. Если целью является существо, скарабеи проникают в его тело, и существо получает 3 (1к6) колющего урона в начале каждого своего хода. Любое существо может действием убить или снять скарабеев огнём или оружием, наносящим колющий урон, нанося 1 урона соответствующего типа цели. Существо, хиты которого опускаются до 0 от колющего урона роя, умирает.



## СТРИГОЙ

Первые стригои были созданы заклинателями, которые подвергли рои кровопийц преобразующим заклинаниям. Другие стригои появились в результате похожих магических эффектов, например как побочные продукты диковинных научных экспериментов и от кровопийц, укусивших насытившихся вампиров. Когда возникает стригой — это неестественное существо — его обуревают инстинктивный голод, который заставляет его впадать в кроважадное буйство вместе с роями осмелевших, кровососущих вредителей.

Стригой высасывают кровь, костный мозг и мягкие ткани из своих жертв, не оставляя после себя ничего, кроме пустой оболочки. Из-за ужасающего характера их гибели, те, кто был убит стригоями, иногда восстают в виде бескостных (подробно описаны ранее в этой главе).

Многие стригои ищут способы вернуться к своему прежнему образу жизни, поскольку вынуждены выпивать живых жертв. Другие, однако, принимают свою новую форму и подражают вампирам. Эти потенциальные кровососы-аристократы создают дворы кровопийц среди неприятных вилл, украшенных отходами, и высасывают жизнь из любого, кто не признаёт их готескную аристократичность.

### СТРИГОЙ [STRIGOI]

*Средний монстр*

**Класс Доспеха** 16 (природный доспех)

**Хиты** 52 (7к8 + 21)

**Скорость** 30 фт., летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	17 (+3)	10 (+0)

**Спасброски** Сил +5, Лов +4, Мдр +5

**Навыки** Восприятие +5, Скрытность +6

**Сопротивление урону** некротическая энергия

**Иммунитет к состояниям** испуг, очарование

**Чувства** тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 15

**Языки** Общий

**Опасность** 4 (1100 опыта)

**Бонус мастерства** +2

**Телепатия кровопийцы.** Стригой могут магически управлять любым кровопийцей в пределах 120 футов от себя, используя ограниченную форму телепатии.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Стригой совершают одну атаку когтем и одну атаку хоботком.

**Коготь.** *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) рубящего урона и 6 (1к12) урона кислотой.

**Хоботок.** *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* 8 (1к10 + 3) колющего урона и 10 (3к6) урона некротической энергией, и стригой восстанавливает хиты, равные по величине нанесённому урону некротической энергией. Существо, хиты которого уменьшаются до 0 в результате этой атаки, умирает и не оставляет после себя ничего, кроме своей кожи и снаряжения.

**Ненасытные дети (1/день).** Стригой магическим образом призывает 1к4 + 2 кровопийц (см. «Бестиарий») в незанятом пространстве, которое он может видеть в пределах 30 футов от себя. Кровопийцы находятся под контролем стригоя и ходят сразу после него в порядке инициативы. Кровопийцы исчезают через 1 час, или когда стригой умирает или когда стригой отпускает их (никаких действий не требуется).

## ТЕЛОГЛОТ

Независимо от того, родом они из космоса или проросли из неизведанных глубин, вредоносные растения, называемые телоглотами, стремятся стать доминирующей формой жизни, где бы они ни появлялись. Эти инвазивные организмы уничтожают целые общества, потребляя отдельных людей и заменяя их дубликатами, называемыми выплодками. Телоглоты считают себя совершенными организмами и стремятся доминировать на землях, где они растут. По их мнению, мир был бы более здоровым и рациональным, если бы был под их контролем. Любой, кто не согласен, либо не обладает достаточной широтой взглядов, либо годится только для удобрения.

Телоглот глубоко пускает корни, создавая в почве почти невидимые корневые волоски. Если какое-либо из этих растительных волокон останется после уничтожения растения, через несколько месяцев телоглот вырастет снова. Засоление или отравление почвы, в которой он вырос, разрушает эти корневые волоски и предотвращает повторное появление растения.



## Выплодки

Телоглоты либо захватывают ничего не подозревающих жертв своими лозами, либо поглощают пленников, которых им приносят их слуги-выплодки. В любом случае они втаскивают существо в свой центральный плод, где сильнодействующие химические вещества вводят пленника в состояние комы.

### ТЕЛОГЛОТ [BODYTAKER PLANT]

Огромное растение

**Класс Доспеха** 16 (природный доспех)

**Хиты** 92 (8к12 + 40)

**Скорость** 10 фт., лазая 10 фт., плавающая 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	8 (-1)	20 (+5)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)

**Уязвимость к урону яд**

**Иммунитет к состояниям** испуг, очарование, сбивание с ног, слепота

**Чувства** слепое зрение 120 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 12

**Языки** Глубинная речь, телепатия 120 фт.

**Опасность** 7 (2900 опыта) **Бонус мастерства** +3

**Связь с выплодками.** Растение может смотреть через и телепатически общаться с любым из своих выплодков в радиусе 10 миль от себя.

**Восстановление.** Когда растение умирает, оно возвращается к жизни в том месте, где погибло 1к12 месяцев спустя, если только земля, в которой оно пустило корни, не обсыпана солью или не пропитана ядом.

**Необычная природа.** Растение не нуждается во сне.

### Действия

**Мультиатака.** Растение совершает три атаки хлещущей лозой.

**Хлещущая лоза.** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. **Попадание:** 11 (2к6 + 4) рубящего урона. Если целью является существо, оно становится схваченным (Сл высвобождения 15). До тех пор, пока захват не закончится, цель является опутанной. Растение имеет четыре лозы, каждая из которых может схватить одну цель.

**Плод-ловушка.** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно Среднее или меньшего размера существо, схваченное растением. **Попадание:** 22 (4к8 + 4) урона кислотой, и цель втягивается в пространство растения, обволакивается плодом, и захват заканчивается. В то время как цель обёрнута плодом, она опутана, и имеет полное укрытие от атак и эффектов за пределами плода. Обёрнутая плодом цель также должна немедленно совершить спасбросок Телосложения Сл 16, при провале становясь ошеломлённой иссушающими ферментами, до тех пор, пока она не будет извлечена из плода или растение не умрёт. Существо внутри плода не нуждается в воздухе и получает 1 степень истощения за каждый час, проведённый внутри. Если оно умирает, находясь внутри плода, то оно немедленно выходит из него как живой выплодок, носящий или несущий всё снаряжение первоначального существа.

Существо в пределах 5 футов от телоглота, которое находится за пределами плода, может действием раскрыть плод и вытащить цель на свободу преуспев в проверке Силы Сл 15. Если растение умирает, цель больше не опутана и может выбраться из плода, потратив 10 футов перемещения, падая ничком при выходе. Растение имеет один плод, который может обернуть одно существо одновременно.

В течение нескольких часов существо растворяется, а его тело видоизменяется в выплодка-дубликата.

Выплодки — почти идеальная имитация существ, которых они заменяют. Несмотря на знания тех, кому они подражают, выплодки зачастую упускают нюансы взаимодействия между разумными существами. Эти дубликаты извиняются за своё странное поведение, но те, кто знаком с человеком, заменённым выплодком, часто могут понять, что здесь что-то не так. Совершите бросок по таблице «Поведение выплодка», чтобы определить, какими необычными привычками может обладать выплодок.

### ПОВЕДЕНИЕ ВЫПЛОДКА

кб	Поведение
1	Выплодок отказывается от привычек и увлечений существа, которому он подражает.
2	Выплодок проявляет любовь к растениям и относится к комнатным цветам с чрезмерной симпатией.
3	Выплодок с удовольствием подставляет свою кожу солнцу. Он выражает негодование по поводу одежды и волос.
4	Выплодок часто ведёт себя так, как будто с ним говорит какая-то невидимая сила, глядя вдаль или кивая.
5	Выплодок часто общается с другими выплодками, используя Глубинную речь.
6	Выплодок больше не понимает нюансов отношений, систем, инструментов.

### ВЫПЛОДОК [PODLING]

Среднее растение

**Класс Доспеха** 10

**Хиты** 26 (4к8 + 8)

**Скорость** 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

**Иммунитет к состояниям** испуг, очарование

**Чувства** слепое зрение 30 фт., пассивное Восприятие 10

**Языки** Глубинная речь, языки, которые существо знало при жизни

**Опасность** 1/2 (100 опыта) **Бонус мастерства** +2

**Подобие жизни.** Выплодок — это физическая копия существа, переваренного телоглотом. У выплодка есть воспоминания переваренного существа, и он ведёт себя так же, как это существо, но со случайными оплошностями. Наблюдатель, знакомый с переваренным существом, может распознать несоответствия при успешной проверке Мудрости (Проницательность) Сл 20 или автоматически, если выплодок делает что-то прямо противоречащее сложившимся убеждениям или поведению переваренного существа. Выплодок превращается в кашу, когда он умирает, когда умирает телоглот, создавший его, или когда телоглот освобождает его (никаких действий не требуется).

**Необычная природа.** Выплодок не нуждается во сне.

### Действия

**Удар.** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 5 (1к6 + 2) дробящего урона.



## Цзянши

Когда душа попадает в ловушку внутри своего трупа, её озлобленность может оживить тело, создав цзянши. Эти мстительные мертвецы преследуют своих потомков и общины, которые они знали при жизни, сеют ужас и мстят за оказанное им неуважение или пренебрежение похоронными обрядами, которые привели к их проклятому воскрешению. Трупное окоченение поражает конечности цзянши, заставляя их держать перед собой одеревеневшие руки и ходить напряженной походкой. Это, а также способность летать, приводит к тому, что многие называют их прыгающими вампирами.

Днем цзянши прячутся в своих гробницах и скрытых руинах, чтобы избежать внимания живых. Ночью они выходят на охоту, чтобы высасывать жизнь из других существ; эта энергия поддерживает их неестественное существование и наделяет их великой силой. Гуманоиды, убитые цзянши, встают как трупы, голодные до живых, и если будут питаться ими, то могут сами превратиться в цзянши.

## Цзянши [JIANGSHI]

Средняя нежить

**Класс Доспеха** 16 (природный доспех)

**Хиты** 119 (14к8 + 56)

**Скорость** 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	3 (-4)	18 (+4)	17 (+3)	14 (+2)	12 (+1)

**Спасброски** Тел +8, Инт +7, Мдр +6, Хар +5

**Иммунитет к состояниям** испуг, истощение, отравление, очарование, паралич

**Чувства** тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 12

**Языки** все языки, известные при жизни

**Опасность** 9 (5000 опыта) **Бонус мастерства** + 4

**Слабости цзянши.** Цзянши обладает следующими слабостями:

**Страх перед собственным отражением.** Если цзянши видит свое собственное отражение, он немедленно использует свою реакцию, если это возможно, чтобы отойти как можно дальше от отражения.

**Восприимчивость к святым символам.** Пока цзянши носит или касается священного символа, он автоматически проваливает спасброски от эффектов, изгоняющих нежить.

**Необычная природа.** Цзянши не нуждается в воздухе.

### Действия


**Мультиатака.** Цзянши совершает три размашистых удара и использует «Поглощение энергии».

**Размашистый удар.** *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) дробящего урона.

**Поглощение энергии.** Цзянши черпает энергию из существа, которое он может видеть в пределах 30 футов от себя. Цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 16, получая 18 (4к8) урона некротической энергией при провале или половину этого урона при успехе. Цзянши восстанавливает хиты, равные количеству нанесенного урона некротической энергией. После восстановления хитов в результате этого действия цзянши получает следующие преимущества на 7 дней: его скорость увеличивается до 40 футов, он получает скорость полёта, равную его скорости ходьбы, и может парить.

Гуманоид, убитый этой некротической энергией, поднимается как мертвое [wight] (см. «Бестиарий») в конце хода цзянши. Мертвое ходит сразу после цзянши в порядке инициативы. Если это мертвое убьет гуманоида с помощью «Вытягивания энергии», то оно превратится в цзянши через 5 дней.

**Смена облика.** Цзянши превращается в Маленького или Среднего размера зверя, гуманоида или нежить, или принимает свой истинный облик. Его характеристики, за исключением его размера, одинаковы во всех обликах. Любое снаряжение, которое он носит или несёт, сливается или используется новым обликом (на выбор цзянши). Он принимает свой истинный облик, если умирает.



## ЭМИССАР ЗВЁЗДНЫХ ПОРОЖДЕНИЙ

Немногие понимают всю голодную враждебность мультивселенной. Эмиссары звёздных порождений — это пальцы инопланетных миров, пальцы, которые склоняют чашу весов реальности в сторону ужаса. Предвещаемые зловещими астрологическими событиями, эти хищные захватчики готовят миры для невообразимых хозяев или далёких, более великих проявлений самих себя. Используя свои податливые формы, эмиссары работают над тем, чтобы подорвать восприятие порядка, доверия и реальности в глобальных масштабах, подготавливая миры к сокрушающим распадкам откровениям и каскадным апокалипсисам. Только когда им действительно угрожают, или когда их враги потеряли всякую надежду, эмиссары раскрывают свои реальные, невозможные формы.

### ФОРМЫ ЭМИССАРА

Эмиссары звёздных порождений могут принимать две формы: малую форму, подходящую для проникновения, и высшую, физически превосходящую форму. Чтобы уничтожить эмиссара, персонажи должны опустить хиты каждой из его форм до 0, одну за другой. Как правило, изначально эмиссар звёздных порождений встречается в своей младшей форме. Когда эта форма уничтожается, тело эмиссара превращается в кровавую кашу. Затем он мгновенно возвращается в своей высшей форме. Только если эмиссар будет побеждён в своей высшей форме, звёздное порождение умрет.

После завершения продолжительного отдыха высший эмиссар звёздных порождений восстанавливает свою меньшую форму, если она была уничтожена. Когда эмиссар переходит из одной формы в другую, он теряет все особенности и действия предыдущей формы и приобретает особенности и действия новой формы. Сопутствующие блоки статистики подробно описывают обе формы эмиссара.

### МЛАДШАЯ ФОРМА

Младшая форма эмиссара звёздных порождений позволяет ему выглядеть как любое существо. Эмиссары не имеют неуместной гордости и с легкостью могут появиться в образе человека, животного или другого существа — чем неприметнее, тем лучше. Если он раскроет свою истинную форму, эмиссар предстанет в виде примерной двуногой массы вздымающихся органов, самопожирующихся инопланетных пастей и придатков, напоминающих об обликах, которые он ранее принимал.

### ВЫСШАЯ ФОРМА

Высшая форма эмиссара отказывается от всех претензий на то, чтобы быть частью реальности, и открыто издевается над ней. Разрушительный титан, эта форма возвышается в 25-футовом столбе буйствующей плоти, соединяющей в себе плоть и голоса всех форм, которым когда-либо подражал эмиссар. Проявления инопланетного голода извергаются из этого ужаса волнами ненасытных органов и разрушающих разум психических атак.

## Младший Эмиссар звёздных порождений

### [LESSER STAR SPAWN EMISSARY]

Средняя аберрация

**Класс Доспеха** 19 (природный доспех)

**Хиты** 241 (21к8 + 147)

**Скорость** 40 фт., летая 40 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	18 (+4)	24 (+7)	25 (+7)	20 (+5)	23 (+6)

**Спасброски** Инт +13, Мдр +11, Хар +12

**Навыки** Восприятие +11, Магия +19, Обман +18

**Спротивление урону** кислота, некротическая энергия, психическая энергия, силовое поле

**Иммунитет к состояниям** испуг, очарование

**Чувства** истинное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 21

**Языки** все, телепатия 1000 фт.

**Опасность** 19 (22 000 опыта) **Бонус мастерства** +6

**Аберрантное восстановление.** Когда хиты эмиссара опускаются до 0, его тело тает. В незанятом пространстве в пределах 60 футов от того места, где исчез младший эмиссар, мгновенно появляется высший эмиссар звёздных порождений. Высший эмиссар использует инициативу младшего эмиссара.

**Легендарное сопротивление (3/день).** Если эмиссар проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

**Необычная природа.** Эмиссар не нуждается в воздухе, еде, питье или сне.

## Высший Эмиссар звёздных порождений

### [GREATER STAR SPAWN EMISSARY]

Огромная аберрация

**Класс Доспеха** 15 (природный доспех)

**Хиты** 290 (20к12 + 160)

**Скорость** 40 фт., летая 40 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
24 (+7)	13 (+1)	26 (+8)	27 (+8)	22 (+6)	25 (+7)

**Спасброски** Тел +15, Инт +15, Мдр +13, Хар +14

**Навыки** Восприятие +13, Магия +22

**Спротивление урону** кислота, некротическая энергия, психическая энергия, силовое поле

**Иммунитет к состояниям** испуг, очарование

**Чувства** истинное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 23

**Языки** все, телепатия 1000 футов.

**Опасность** 21 (33 000 опыта) **Бонус мастерства** +7

**Легендарное сопротивление (4/день).** Если эмиссар проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

**Необычная природа.** Эмиссар не нуждается в воздухе, еде, питье или сне.

## Действия

**Мультиатака.** Эмиссар совершает три атаки.

**Хлещущая пасть.** Рукопашная атака оружием: +14 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. **Попадание:** 20 (2к12 + 7) колющего урона и 13 (3к8) урона кислотой.

**Психическая сфера.** Дальнебойная атака заклинанием: +15 к попаданию, дистанция 120 фт., одно существо. **Попадание:** 27 (3к12 + 8) урона психической энергией.

## Действия

**Мультиатака.** Эмиссар совершает три атаки.

**Хлещущая пасть.** Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. **Попадание:** 16 (2к10 + 5) колющего урона и 13 (3к8) урона кислотой.

**Психическая сфера.** Дальнебойная атака заклинанием: +13 к попаданию, дистанция 120 фт., одно существо. **Попадание:** 18 (2к10 + 7) урона психической энергией.

**Смена облика.** Эмиссар превращается в Маленького или Среднего размера существо по своему выбору или принимает свой истинный облик. Его характеристики, за исключением его размера, одинаковы в каждом облике. Все несомое и носимое им снаряжение не превращается.

## Легендарные действия

Эмиссар может выполнить 3 легендарных действия, выбрав один из вариантов ниже. За один раз можно использовать только одно легендарное действие и только в конце хода другого существа. Эмиссар восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

**Психическая сфера.** Эмиссар совершает атаку «Психической сферой».

**Телепортирующаяся пасть (стоит 2 действия).**

Эмиссар телепортируется в незанятое пространство, которое он может видеть в пределах 30 футов от себя, и может атаковать «Хлещущей пастью».

**Психическая плоть (стоит 3 действия).** Эмиссар нацеливается на существо, которое может видеть в пределах 30 футов от себя, и психически атакует разум этого существа. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 21, иначе получит 36 (8к8) урона психической энергией и станет ошеломлённой до начала своего следующего хода.

**Неземная желчь (перезарядка 5–6).** Эмиссар извергает желчь, покрывая брызгами всех существ в сфере радиусом 30 футов, с центром в точке в пределах 120 футов от эмиссара. Каждое существо в этой области совершить спасбросок Ловкости Сл 23, получая 55 (10к10) урона кислотой при провале или половину этого урона при успехе. В незанятом пространстве в пределах 30 футов от каждого провалившего спасбросок существа на поверхности, которая может выдержать его, появляется бормочущий ротик [gibbering moulder] (см. «Бестиарий»). Бормочущие роты ходят сразу после эмиссара, получая бонус +7 к броскам атаки и урона, и сражаются до тех пор, пока не будут уничтожены. Они исчезают, когда эмиссар умирает.

## Легендарные действия

Эмиссар может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Эмиссар восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

**Атака.** Эмиссар телепортируется на расстояние до 30 футов в незанятое пространство, которое он может видеть, и совершает одну атаку.

**Искажение пространства (стоит 2 действия).** Эмиссар заставляет землю в 20-футовом квадрате, который он может видеть в пределах 90 футов от себя, превратиться в зубы и пасти до начала своего следующего хода. На это время местность становится труднопроходимой. Любое существо получает 10 (3к6) колющего урона за каждые 5 футов, которые оно проходит по этой местности.

**Облако разума (стоит 3 действия).** Эмиссар выпускает психическую волну. Каждое существо в пределах 30 футов от эмиссара должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 23, иначе получит 32 (5к12) урона психической энергией. Кроме того, все заклинания на существах и объектах в этой области, по выбору эмиссара, заканчиваются.



## Приложение : СПИРИТИЧЕСКАЯ ДОСКА

Спиритические доски используются оккультистами, известными как Хранители пера, и являются основным инструментом для связи с другими мирами во время спиритических сеансов. Использующие спиритическую доску полагаются на

объединённую энергию тех, кто сидит вокруг стола и держит свои руки на планшете для общения с таинственными силами.

Планшетка и подробное описание использования спиритической доски приведены в главе 4. Распечатайте изображения спиритической доски и планшетки и наклейте их на древесину или картон для создания мистического предмета для использования в ваших хоррор-приключениях.



VANRICHTEN'SGUIDETORAVENLOFT:SPIRITBOARDANDPLANCHETT

**D&D**  
РУКОВОДСТВО ВАН РИХТЕНА ПО  
РАВЕНОЛОФТУ

This spirit board and planchette can serve as props in your atmospheric adventures. Print out both, then apply each to a rigid backing. Once the players assemble around the board and each place a hand upon the planchette, wait for the spirits (or the DM) to make their messages known by guiding the planchette to letters or mysterious symboly.

Spirit boards and planchettes are detailed further in Van Richten's Guide to Ravenlof.



# ВСТРЕТЬЕСЬ СО СВОИМИ СТРАХАМИ

*Ужас крадётся по кошмарным царствам Равенлофта. Для подготовки нового поколения охотников на созданий ночи, исследователь чудовищ Рудольф ван Рихтен собрал всю свою переписку и материалы дел в одном томе, полном жутких историй и леденящих кровь фактов.*

*Исследуйте тайны Равенлофта — окруженных Туманами земель, где печально известные Тёмные Лорды скрываются среди нестареющих вампиров, орд зомби, космических угроз и более ужасных вещей. Затем сделайте свой выбор. Создадите ли вы свои собственные домены Ужаса в этом сеттинге для бесконечных ужасающих приключений? Или вы присоединитесь к преследуемым героям с жутким наследием, неоднозначными тёмными дарами, призрачными подклассами и другими запретными способностями?*

Туманы Равенлофта поднимаются. Победите свои страхи или станьте навеки их пленниками.



**DUNGEONSANDDRAGONS.COM**

