

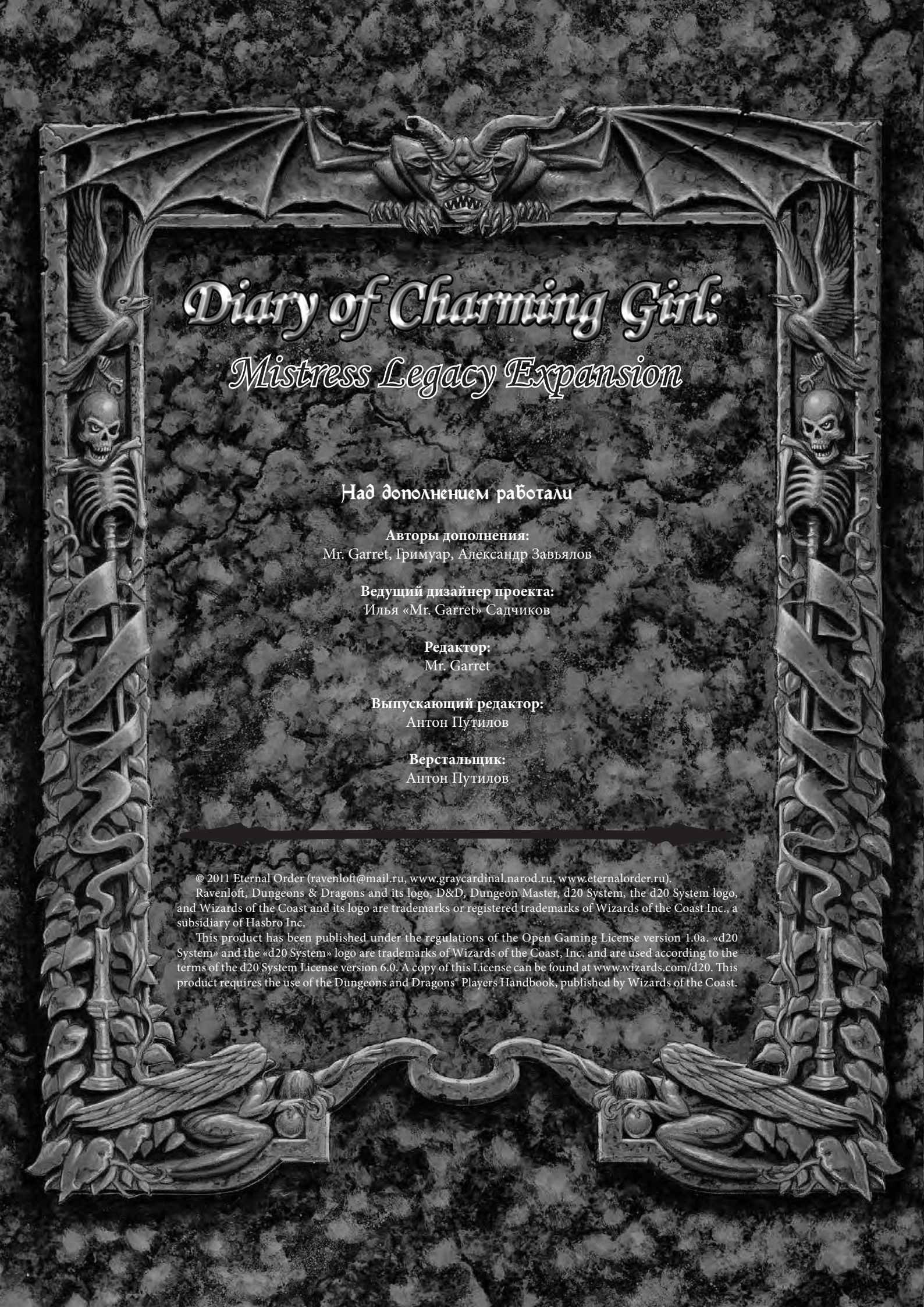
ВЕЧНЫЙ ОРДЕН

Ravenloft

*Diary of Charming Girl:
Mistress Legacy Expansion*



Web Expansion Vol. II



Diary of Charming Girl:

Mistress Legacy Expansion

Над дополнением работали

Авторы дополнения:

Mr. Garret, Гримуар, Александр Завьялов

Ведущий дизайнер проекта:

Илья «Mr. Garret» Садчиков

Редактор:

Mr. Garret

Выпускающий редактор:

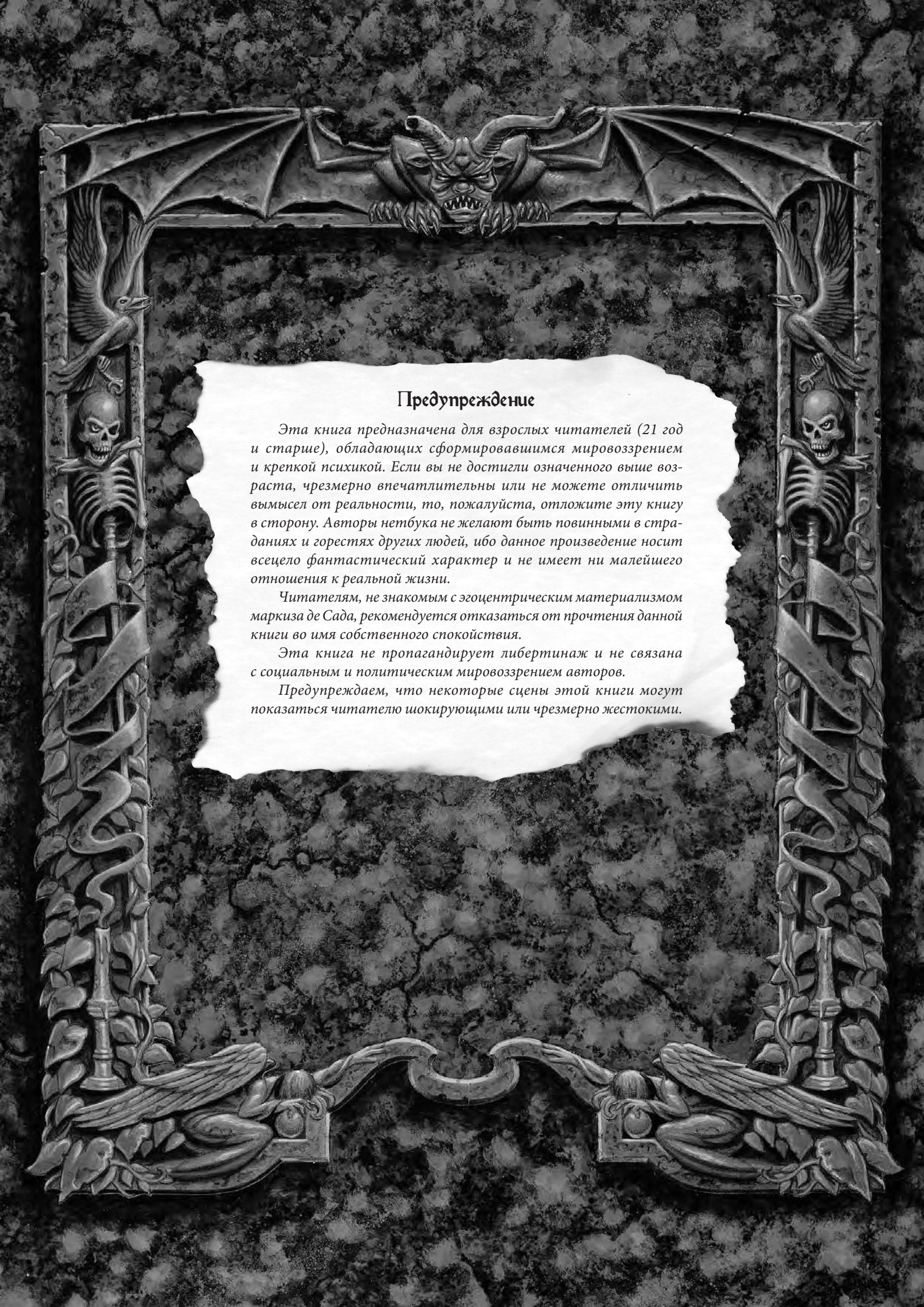
Антон Путилов

Верстальщик:

Антон Путилов

© 2011 Eternal Order (ravenloft@mail.ru, www.graycardinal.narod.ru, www.eternalorder.ru).
Ravenloft, Dungeons & Dragons and its logo, D&D, Dungeon Master, d20 System, the d20 System logo, and Wizards of the Coast and its logo are trademarks or registered trademarks of Wizards of the Coast Inc., a subsidiary of Hasbro Inc.

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



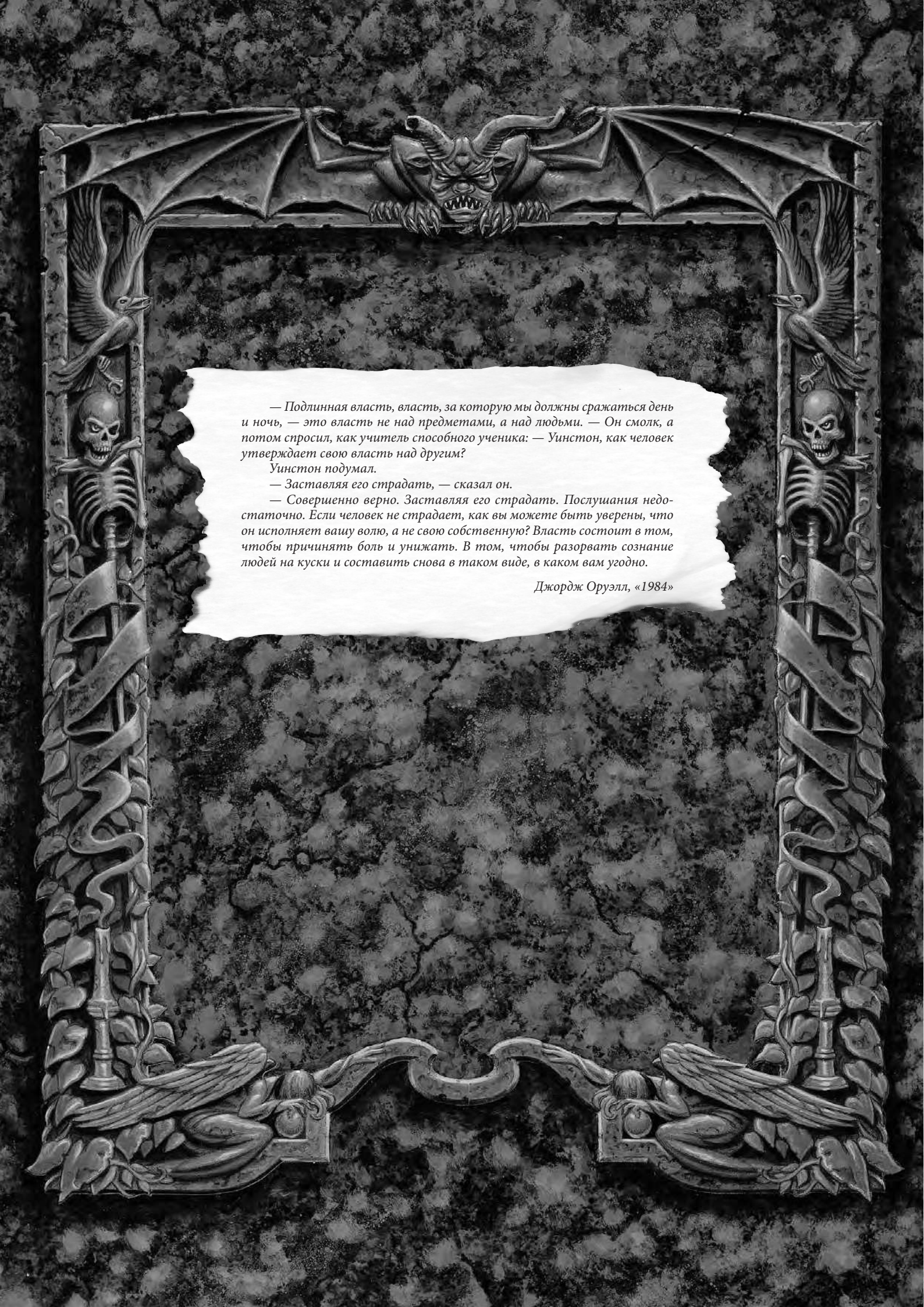
Предупреждение

Эта книга предназначена для взрослых читателей (21 год и старше), обладающих сформировавшимся мировоззрением и крепкой психикой. Если вы не достигли означенного выше возраста, чрезмерно впечатлительны или не можете отличить вымысел от реальности, то, пожалуйста, отложите эту книгу в сторону. Авторы нетбука не желают быть повинными в страданиях и горестях других людей, ибо данное произведение носит всецело фантастический характер и не имеет ни малейшего отношения к реальной жизни.

Читателям, не знакомым с эгоцентрическим материализмом маркиза де Сада, рекомендуется отказаться от прочтения данной книги во имя собственного спокойствия.

Эта книга не пропагандирует либертинаж и не связана с социальным и политическим мировоззрением авторов.

Предупреждаем, что некоторые сцены этой книги могут показаться читателю шокирующими или чрезмерно жестокими.



— Подлинная власть, власть, за которую мы должны сражаться день и ночь, — это власть не над предметами, а над людьми. — Он смолк, а потом спросил, как учитель способного ученика: — Уинстон, как человек утверждает свою власть над другим?

Уинстон подумал.

— Заставляя его страдать, — сказал он.

— Совершенно верно. Заставляя его страдать. Послушания недостаточно. Если человек не страдает, как вы можете быть уверены, что он исполняет вашу волю, а не свою собственную? Власть состоит в том, чтобы причинять боль и унижать. В том, чтобы разорвать сознание людей на куски и составить снова в таком виде, в каком вам угодно.

Джордж Оруэлл, «1984»



Введение

Разработка «Дневника прелестницы» началась в далеком 2007-м году. Тогда мы не предполагали, что «де садовый» проект поглотит сотни человеко-часов и растянется на три года жизни. Мы писали материалы, движимые жадой творчества.

Формируя материал для «Кланвилля 2», мы оставили за бортом спорные главы, текстовые врезки, не сумевшие пройти внутреннюю цензуру, а также тексты, предназначенные для первого и второго сетевого дополнения. Часть пропущенных глав увидела свет в первом Expansion'e, коротком и не оправдавшем наших надежд. От второго дополнения мы отказались, поскольку размерность добавки показалась нам недостаточной.

Во время создания «Dairy of Charming Girl: Trapped Beauty» ситуация повторилась. Одни материалы не попали в книгу, поскольку не удовлетворяли критериям качества, другие оказались недостаточно проработанными или изобиловали техническими ошибками. Кроме того, в «Пойманную красоту» не попали материалы, изначально предназначенные для «Кланвилля 2». Мы отказались от их публикации вследствие того, что содержание модуля не соответствовало стилю и содержанию устаревших «добавок».

Совершенно не удивительно, что к текущему моменту времени в библиотеке «Eternal Order» скопились огромное количество дополнительных материалов, связанных с Кланвиллем и его обитателями. Общая размерность приложений оказалась такова, что на базе оставшихся статей было сформировано последнее дополнение — Diary of Charming Girl — Trapped Beauty — Mistress Legacy.

«Наследие госпожи» раскроет перед читателями последние тайны маркизы фон Инзен и познакомит поклонников сеттинга с ранее неизведанными регионами Кланвилля.

«Наследие госпожи» включает в себя следующие разделы:

«Катакомбы имперской столицы» — Рассказ о подземельях города Ламиард, вырезанный из «Дневника Прелестницы: Декаденс».

«Иные миры. Альтернативы Кланвилльской истории» — Сценарии «What If», исследующие реальность альтернативных Кланвиллей.

«Наследие Кланвилля: Имфеор» — Оригинальная статья, перебрасывающая мостик между Кланвиллем и Сорроу.

«Орден Милосердного покоя» — Рассказ о секретном обществе, вырезанный из «Кланвилля 2» по причинам идеологического характера.

«Кланвилльские слуги» — Еще одна статья, изначально предназначавшаяся для отмененного WE2.

«Либертен» — Новая, исправленная и дополненная версия классического престиж-класса.

Мы надеемся, что новая книга подарит читателям множество интересных идей и поможет мастерам в создании мрачной атмосферы домена.

Илья «Mr.Garret» Садчиков
Март 2011





Столица Ламиард

Столица Ламиард — громадный полуразрушенный мегаполис, многие сектора которого таят в себе ужасные тайны. Если центральные части столицы были описаны относительно хорошо (в первую очередь Маргаритой фон Инзен), то подземные туннели Ламиард оказались вне поля зрения исследователей.

К счастью для нас, в 766 Б.К. в городские туннели Кланвилля проникла экспедиция графа Долкура (выходца из Ришмуло, известного коллекционера артефактов Ламиард). Аристократ исследовал столичные катакомбы и собрал ценнейшие сведения об угрюмых подземельях столицы.

Катакомбы Кланвилля

Катакомбы Кланвилля представляют собой сеть извилистых каменных туннелей, общая протяженность которых превышает 100 миль.

Многие секции катакомб связаны друг с другом при помощи узких инспекционных галерей. Весьма вероятно, что в прошлом ламиард следили за целостностью переходов, но в наши дни многие туннели оказались завалены камнями или погрузились в холодную черную воду.

Наиболее древняя часть катакомб расположена к юго-западу от Лакоста и построена на месте старинных каменных выработок. Во времена правления Абигейл грубые, выщербленные временем туннели использовались как Светящийся склеп (место упокоения ламиард, наполненное многочисленными слезами отчаяния). Исследователь, решивший взглянуть на древние стены каменоломни, без труда найдет свидетельства давнего прошлого — выбитые в камне руны и реликтовую живопись первых Ламиард.

Северная часть катакомб, соединяющая центр мегаполиса с Пропавшей окраиной, ныне пролегает возле туманной границы и обладает многочисленными мистическими свойствами. Исследователи, решившие изучить данный район подземелий, должны сохранять максимальную осторожность, поскольку в туманных секторах туннелей возможен спонтанный снос.

В давние времена Ламиард могли посещать катакомбы, не спрашивая разрешения властей.

Королева Абигейл пресекла подобную практику и запретила визиты в туннели специальным законом. Вероятно, таким образом она попыталась спрятать от ламиард следы своих преступлений. Установив полный контроль над расой, Абигейл уничтожила часть катакомб, избавившись таким образом от неприятных воспоминаний. Взрыв уничтожил древние могилы ламиард, а также великую библиотеку расы, хранившую в своих стенах память о прошедших эпохах.

Стоит отметить, что взрыв Абигейл разрушил связь между многими секторами катакомб. Южный сектор туннелей был полностью блокирован и теперь в него можно попасть лишь через люки магического района.

Страшная возможность Светящийся склеп

В юго-западном секторе древних катакомб существует блокированный камнями коридор, общая протяженность которого превышает 2 мили. Исследователь, сумевший разобрать завал (7 дней непрерывной работы), неизбежно проникнет в Стенающую могилу, громадную каменную шахту, стены которой отвесно уходят вниз. Ниши, которыми испещрены своды провала, хранят в себе многочисленные слезы отчаяния. Останки мертвых ламиард излучают из себя багровый свет и тихо шепчут историю своих ужасных смертей.

Персонаж, решивший прислушаться к «гласу мертвых» должен совершить спасбросок на Will против сложности DC=30. В случае провала броска герой (руководствуясь стандартными правилами) получает один из эффектов безумия.

География туннелей

Сеть подземных туннелей Ламиард разделена на три крупных района:

- Великие туннели — Пролегает под Имперским кварталом и Кварталом багровых домов.
- Катакомбы магов — Располагаются под зданиями Имперской магической академии.
- Галереи мертвецов — Раскинулись под улицами Городских окраин.

Согласно описаниям Долкура, все катакомбы Столицы связаны с сервисными





туннелями акведука и с верхними секторами городской сточной системы.

Великие туннели

Великие туннели — наиболее древняя часть катакомб, ведущая свою историю с первых дней города. Центральный сектор туннелей был возведен вокруг выработок древнего камня. Расширяясь во все стороны света, великие туннели вобрали в себя городскую сточную систему и каменные «галереи» имперского акведука.

Во времена имперского расцвета туннели использовались в качестве подземных цехов. Внутри их пределов работали древние машины ламиард — сложные технические устройства, производящие арканную энергию и передающие ее в различные части города.

Изначально доступ в туннели был открыт для всех желающих. Во времена правления Абигейл великие туннели были закрыты для «посторонней публики». Внутри мрачных переходов появились узилища, камеры пыток и многочисленные «комнаты утех», в которых развлекалась не только королева, но и порочная имперская знать.

После раскола нации «комнаты удовольствий» были блокированы, резервные постройки завалены камнями. Подобная же участь постигла туннели, связывающие центральную часть города с многочисленными окраинами. В 767 Б.К. королевские инженеры полностью изолировали Великие туннели от соседних секторов. Подобным образом Абигейл пыталась сократить ареал обитания марикитов и блокировала попытки монстров поселиться в центральном районе города.

В настоящее время Великие туннели находятся под полным контролем Ламиард. Злые огни следят за состоянием катакомб, восстанавливают провалившиеся стены и сражаются с наступлением подземных вод. Внутри Великих туннелей частенько встречаются имперские патрули ламиард, вооруженные тяжелыми гасителями.

Катакомбы магов

Катакомбы магов — обширная туннельная сеть, соединяющая учебные корпуса магической академии. В прежние времена Катакомбами магов пользовались профессора и студенты университета, спешащие на лекции и заседания волшебного совета. Ныне во мраке древних туннелей обитают одичавшие питомцы погибших колдунов да монстры, сбегавшие из мистических узилищ.

Стоит отметить, что катакомбы магов чрезвычайно опасны для неподготовленных путников. Исследователи туннелей, рискнувшие проникнуть в катакомбы на свой страх и риск, могут стать жертвами чудовищ или угодить в хитроумные магические ловушки. В туннелях встречаются коридоры, простреливаемые гасителями, тупики, обладающие поворотными полами, и камеры, телепортирующие незваных гостей в узилища неименуемых чудовищ.

Известно, что южную часть катакомб облюбовали дикие ламиард, тогда как в северо-западном секторе туннелей располагается тайный бастион Ромельды Мируа.

Галереи мертвецов

Некогда Галерея мертвецов соединяла друг с другом коллекторы столичных окраин.





Сеть мрачных туннелей связывала в единое целое каменные подвалы домов и угрюмые туннели культовых сооружений.

Западный сектор Галереи вился возле древнего кладбища ламиард. Южные переходы подземелья использовались для транспортировки грузов посредством огромных паровых машин. Из центральной части галерей в сторону имперских окраин вывозился камень, стальной брус и хитроумные энергетические установки, обеспечивающие работу имперских арканных машин.

Изначальные строители переходов следили за сохранностью сооружения до тех пор, пока империя нуждалась в подземных дорогах и стоках. Во времена расцвета ламиард, свободный вход в Галереи был закрыт, ключи от подземных решеток стали собственностью императрицы. В случае необходимости доступ в туннели могли получить члены королевского совета, а также представители имперской военной машины.

После воцарения Абигейл в галерею мертвецов были доставлены многочисленные предметы древнего искусства, артефакты забытых веков, а также арканные книги, вызывавшие подозрения у королевы. В южном секторе галерей был создан гигантский тайник, вход в который был намеренно запечатан направленным взрывом.

Пытаясь спасти тайники от возможного разграбления, Абигейл выпустила эдикт, согласно которому отныне посещать туннели могли лишь возвышенные и особы королевской крови. Причина подобного запрета до сих пор неизвестна. Некоторые исследователи Кланвилля полагают, что в недрах галерей таится ценный предмет, способный нейтрализовать арканное могущество королевы. Абигейл осознает опасность, исходящую от артефакта, но в силу определенных причин не может уничтожить сокровище.

В начале 767 года на нижних уровнях галерей произошло первое столкновение марикитов с возвышенными. Имперский патруль, защищающий сокровищницу Абигейл, натолкнулся на отряд чудовищ и потерял нескольких ламиард. Отрадив атаку ужасных чудовищ, возвышенные вынуждено отступили и немедленно доложили королеве о новой опасности.

В мае 767 года инженеры ламиард подорвали шахту, соединяющую третий и четвертый уровень окраинных туннелей. Искусственный взрыв привел к обвалу древних опор и вызвал

детонацию арсенала, находящегося на пятом уровне галерей. В конце месяца инженеры ламиард заминировали верхний уровень туннелей и провели в глубины подземелья две дополнительные минные шахты. Одновременный подрыв энергетических мин уничтожил центральный подземный коллектор и обвалил дома, возвышающиеся в юго-западной части города.

В начале лета 767 года Абигейл объявила о полной победе на марикитами, но в действительности твари выжили, затаились внутри уцелевших переходов и теперь вынашивают планы мщения.

Марикиты в Кланвилле

Кланвилльская популяция марикитов не так велика, как думает Абигейл. В домене пребывает не более 20 особей, которые контролируют нижние уровни туннелей и непрерывно занимаются поисками добычи. Марикиты ловят мелких теплокровных животных, а также зверей, выходящих на городские окраины. Жертвами марикитов неоднократно становились либертены, бежавшие из Убервальд-манора и решившие найти приют в развалинах древних построек.





Марикиты знают о существовании возвышенных и стараются избегать встреч с патрулями, опасаясь энергетического оружия ламиард. Марикиты обходят стороной колонии живых огней и не появляются на улицах города в светлое время суток. После того, как в домене наступила Зима, марикиты несколько осмелели и стали регулярно выбираться наружу, рассчитывая поживиться неосторожными животными и людьми.

В целом, колония Марикитов находится на грани исчезновения. Королевы у монстров нет. Многие твари были убиты возвышенными, другие погибли в результате масштабного взрыва или умерли от нехватки пищи. Если зима в Домене продлится еще несколько месяцев, исчезновение монстров станет неизбежным.

Встреча с марикитами может быть крайне опасна для маленького отряда героев. Однако на сильных искателей приключений твари не нападут. Оценив свои скромные возможности, марикиты, скорее всего, скроются в подземельях.

МАРИКИТ-ОХОТНИК

Merium-Size Aberration

Hit Dice 3d8+3 (16 hp)

Initiative +8 (+4 Dex, +4 Improved Initiative)

Speed 40 ft., climb 20 ft.

AC 17 (+4 Dex, +3 natural)

Attacks 2 claws +5 melee, bite +0 melee

Damage Claw 1d4+3, bite 2d4+3

Face/Reach 5 ft. by 5 ft. / 5 ft.

Special Attacks Voice mimicry

Special Qualities Compression, darkvision 120 ft., immunities, light sensitivity

Saves Fort +2, Ref +5, Will +5

Abilities Str 16, Dex 19, Con 13, Int 6, Wis 14, Cha 5

Skills Escape Artist +16, Hide +12, Listen +6, Move Silently +12, Spot +4

Feats Improved Initiative

Climate/Terrain Underground (Capital City)

Organization Pair, pack (2–8) or swarm (2–20)

Challenge Rating 2

Treasure None

Alignment Always lawful evil

Advancement 4–5 HD (Medium-size)

Марикиты — мерзкие монстры, обладающие псевдо-человеческим интеллектом. Их черная гладкая кожа напоминает эластичную полированную резину. Биология марикитов такова, что твари могут сжиматься, пролезая

в самые узкие окошки и щелки. Во тьме глаза марикитов светятся зловещим красным светом, который твари маскируют с помощью специальной полупрозрачной мембраны.

Бой

Марикиты насыщаются страхом врагов точно так же, как другие хищники насыщаются их плотью. Перед смертью марикиты мучают своих узников и пытаются насытиться их ужасом.

За пределами своих владений марикиты охотятся небольшими группами, размер которых достигает 2–8 особей. Внутри собственных царств марикиты атакуют противника «волнами», численность которых нарастает до тех пор, пока враг не будет повержен. Если противник, противодействующий марикитам, силен, твари пытаются превзойти его не умением, а числом.

Voice Mimicry (Ex): Марикиты не имеют собственного языка, но умело имитируют голос других интеллектуальных существ (людей и ламиард). Частенько марикиты издадут крики пытаемых жертв, совершая проверку на Блеф (расовый бонус +8) (бросок производится против умения Тонкий слух, принадлежащего обманываемому герою).

Compression (Ex): Марикиты могут пролезть в любое отверстие, диаметр которого равен 1 футу (действие считается свободным). Через отверстие диаметром 7–11 дюймов марикиты пролезают с трудом (действие считается стандартным). Марикиты не могут пролезть в дыру, диаметр которой меньше 3 дюймов.

Immunities (Ex): Марикиты получают удвоенный урон от любого дробящего оружия. Они полностью иммунны к спасброскам на страх, ужас и безумие. Марикиты-охотники, попавшие в Кланвилль, действуют по своему усмотрению и не находятся под контролем королев.

Light Sensitivity (Ex): В звездном свете или в свете свечи марикиты дерутся, испытывая некоторые трудности. Свои броски атаки они совершают со штрафом –1. В свете факела штраф повышается до –2. Попав под солнечные лучи (или под воздействие мощного светового заклинания) марикиты страдают от штрафа равного –4.

Skills (Ex): Марикиты имеют расовый бонус +8 к умению Escape Artist и расовый бонус +4 к умениям Hide и Move Silently.





Туманный мост

Между Имфеором и Кланвиллем пролегает загадочная туманная аномалия, связывающая описываемые острова страха в единое целое. Так называемый Туманный мост был обнаружен королевой Абигэйл в начале 767 Б.К. Согласно исследованиям королевы, мост начинался от восточной городской окраины и скрывался в глубинах Мировых туманов. Подручные королевы, решившие изучить сооружение, не смогли определить точную длину моста.

По предположению королевы, исходящий из Кланвилля «мост» был связан с другим неизвестным Царством страха. Точную природу связи между доменами Абигэйл установить не смогла, ей не хватило времени. Однако королева определила, что жертвы, появляющиеся в лесах Кланвилля, частенько приходят извне, из земли, технологическое и культурное отставание которой было для Ламиард очевидным.

Анахореты и Вистани отчетливо различают «Туманный мост», но при этом стараются держаться от него как можно дальше. Согласно отчетам анахоретов, «мост» непрерывно привлекает к себе бесплотных мертвецов и нематериальных чудовищ.

С точки зрения игровой механики, Туманный мост представляет собой уникальный «туманный путь», связывающий в единое целое Кланвилль и Имфеор (детальное описание домена вы можете найти в приложении Sorrow — Broken Souls).

Известно, что Имфеор медленно вертится в туманах вокруг Кланвилля, что приводит к деформации пути (раз в 1d6) дней. В среднем путешествие между доменами длится 1d6 дней, но в некоторых случаях дорога может растянуться на 8 дней или сократиться до 4-х.

Вероятность сноса с туманного моста довольно низка и равна всего 10%. Таким образом, путь может считаться стабильным.

Мост впитывает в себя души людей, погибших в пределах Кланвилля и Имфеора. Душа всякого, убитого в Кланвилле (или в Имфеоре) персонажа, с вероятностью 25% поглощается туманами моста. Если проверка поглощения оказывается удачной, герой возрождается в соседнем домене (через 7 дней) теряя 2 пункта CON. В случае повторной смерти, персонаж умирает окончательно.

Базовые характеристики воскрешенного персонажа (за исключением CON) остаются прежними. Память героя хранит в себе все события и происшествия за исключением тех, что непосредственно были связаны с его смертью.

Пример. Каролина Дюплесси, девушка шестнадцати лет, была умерщвлена хозяйкой манора в целях кровавого омовения. Туманный мост впитал в себя душу девушки и спустя 7 дней Каролина воскресла в Имфеоре (потеряв 2 пункта CON и забыв о событиях, связанных с кровавым омовением). Если Каролина умрет во второй раз, ее тело сгниет в земле, а душа будет безвозвратно поглощена Туманами Равенлофта.

Гибель Кланвилля не привела к ожидаемому разрушению моста. «Туманный коридор» сохранился, но путешествие по нему стало смертельно опасным. Искатели приключений, решившие добраться до погибшего домена, частенько пропадают в пути, их судьба остается неизвестной. Одни исследователи считают, что пропавшие приключенцы погибают во время стычек с туманными монстрами. Другие — уверены, что герои добираются до разрушенного Кланвилля и становятся жертвами его новых нечеловеческих хозяев.





Иные миры. Альтернативы кланвилльской истории

Реальность Кланвилля имеет несколько поворотных точек, события которых сформировали текущую историческую картину доменов. В нижеследующих абзацах мы представим вашему вниманию альтернативные Кланвилльские реальности, ход событий в которых кардинальным образом отличается от временной шкалы базового сюжета.

В некоторых вариантах альтернативного будущего победа осталась за радикальными философскими движениями, тогда как в других власть маркизы пала под натиском стихии или ударами ужасных чудовищ.

Альтернативные варианты будущего описаны тезисно. Мастер может использовать их в качестве базиса для создания «нового приключения».

Победа Годафрой

Поворотная точка: Кланвилльская революция (DCG2)

Дарклорд: Агата-Кларисса Годафрой

Описываемая реальность базируется на том предположении, что Агата-Кларисса Годафрой вовремя осознала свое шаткое положение и успела нанести первый, фатальный удар.

Завербовав на свою сторону большую часть гостей, Годафрой обвинила Маргариту в предательстве либертинских идеалов и подняла восстание против маркизы. Герои, мечтавшие о побеге, воспользовались хаосом и покинули Кланвилль, еще более ослабив силы фон Инзен. Фракция маркизы потерпела сокрушительное поражение: Маргарита была убита, следом за ней настала очередь Жюстины.

Кланвилль Агаты-Клариссы Годафрой продержался несколько летних недель 765 Б.К. Ничем (и никем) несдерживаемые либертены учинили в домне кровавую резню и к началу осени перебили не только слуг, но и друг друга.

После гибели Агаты-Клариссы Годафрой домен развалился в туманную первооснову.

Холодный склеп

Поворотная точка: Физическая смерть фон Инзен (DCG3)

Описываемая реальность исходит из того предположения, что барон Убервальд не только принял участие в подавлении революции, но и восстановил свои раны в кратчайшие сроки.

Уцелев во время чудовищного пожара и избавившись от контроля Маргариты, вампир принялся убивать выживших либертенов. Одни аристократы погибли от вампирского меча, другие встретили смерть от клыков Убервальда. Те либертены, что выжили в бойне, превратились в ужасающих ночных хищников. Ламиард, пытавшийся взять манор штурмом, встретился с отчаянным сопротивлением мертвецов, понесли потери и были вынуждены отступить.

Укрепившись в особняке, Убервальд дождался появления Ноэллы, уничтожил помощников девушки и превратила молодую фон Инзен в вампирскую «жену».

Поскольку душа Маргариты уцелела, домен продолжил свое существование, тогда как Убервальд-манор превратился в склеп, заселенный детьми ночи: вампирами, вурдалаками и упырями.

Ветры мрака

Поворотная точка: Смерть фон Инзен (DCG3)

В описываемой реальности Кланвилль уцелел после титанической катастрофы 767 Б.К. Обломки развалившегося домена сформировали обновленный остров страха, во главе которого встал новый демилорд. При этом площадь изначального Кланвилля уменьшилась в два раза, тогда как имперская столица Ламиард оказалась полностью разрушена. Обломки Лакоста врезались в неизвестную ледяную поверхность и застыли под поражающими воображение углами.

Герои, решившие посетить разрушенный Кланвилль, увидели бы куски улиц, замершие в вертикальном положении, соборы, застывшие в момент разрушения, перевернувшиеся здания, вздыбившиеся мосты и вывернутые наружу корпуса магической академии.

Между обломками Кланвилльских строений протянулись зловещие туманные реки, в





глубинах которых завелись неопиcуемые чудовища. Кланвилльское небо исчезло, на его месте появилось пространство бескрайнего мрака, лишeнное звезд и светил.

После смерти фон Инзен, гибели Абигейл и бегства Ноэллы новой хозяйкой домена стала принцесса Ками. Уцелевшие либертены единомышленно объединились вокруг могущественной колдуньи и создали новый социум, ориентированный на выживание в холодном, враждебном мире.

Кластер Боли

Поворотная точка: Появление Имфеора (DCG3:ML)

В описываемой псевдо-реальности пространства Имфеора и Кланвилля сформировали кластер, объединенный общими устремлениями демилордов.

Туманный мост позволил обитателям доменов посещать владения соседей, знакомиться с их нравами и обычаями. Аристократия Имфеора вкусила запретных удовольствий Убервальд-манора, тогда как последователи фон Инзен получили доступ к неопробованному ранее живому материалу, годному для пыток и развлечений.

В глобальной перспективе диффузия домeнов разрушит принципы либертинажа, положенные в основу «Свободного общества маркизы фон Инзен». В среде либертенов произойдет

очередной раскол: фанатики эгоистического материализма останутся подле маркизы и замкнутся в рамках Убервальд манора, тогда как последователи более легкого и веселого образа жизни постараются перебраться в соседний домен.

Узнав о существовании Имфеора, королева Абигейл попытается поработить его обитателей, что приведет к длительной и беспощадной пограничной войне.

Тирания ночи

Поворотная точка: Повышенная активность Марикитов (DCG3:ML)

В начале 768 Б.К. марикиты обрели молодую королевую Улья, которая немедленно приступила к размножению и быстро восстановила поголовье чудовищ. К началу 769 Б.К. Марикиты, некогда жившие в удаленном секторе туннелей, захватили большую часть катакомб и принялись обживать руины городских кварталов. Ламиард, пытавшиеся противодействовать экспансии монстров, потерпели ряд серьезных поражений, потеряли множество возвышенных и отступили в пределы Лакоста.

Оценив возросшее могущество марикитов, Абигейл начала насыщать энергией древние машины ламиард. С их помощью королева надеется разрушить внешние районы города и уничтожить гнездо молодых марикитов.





Секретное общество: Орден милосердного покая

Зловещее секретное общество, впервые проявившее себя в Невучар Спрингс (Даркон) поздней зимой 767 Б.К. В тот год группа неизвестных фанатиков совершила ряд жестоких и дерзких убийств, жертвами которых каждый раз становились молодые девушки, не успевшие пройти через венчальный обряд. Каждая жертва была убита одним точным ударом холодного оружия, предположительно стилета, с лезвием ромбической формы.

На следующий после погребения день на могиле каждой невесты был найден цветок черного тюльпана. Неизвестный даритель найден не был, но сошедший с ума кладбищенский сторож заявил, что цветы в дар мертвецам принесла ужасная женщина, одетая в старинное венчальное платье. Паника, воцарившаяся в Невучар Спрингс, достигла апогея после обнаружения пятой жертвы. Власти город попытались найти культистов, но не преуспели в этом начинании. Волна страшных преступлений спала к весне 768 года.

Летом череда похожих убийств парализовала Майакль, а осенью нападениям подверглись невесты Карга и Темпле Фоллс. Вероятно, в ближайшем будущем, цепь страшных злодеяний распространится на западные города громадной страны.

* * *

Орден милосердного покая был основан Эстер Бертье, Дарконийской либертинкой, состоявшей в локальном обществе Клотильды Реаж. Молодая девушка быстро усваивала уроки либертинажа, не заботясь о своем будущем. Голова ее была наполнена плотскими и интеллектуальными развлечениями. Когда родители Бертье решили выдать свою дочь замуж за одного из членов либертинского кружка, Эстер не стала спорить с отчей волей. Она знала, что муж не будет препятствовать ее развлечениям.

К несчастью, девушка просчиталась, ее жених оказался не просто распутником, а редкостным негодяем. В день венчания, злодей похитил будущую жену и увез в конспиративный особняк общества. Узнав о своем

будущем, Эстер горько заплакала и взмолила о милосердии. Однако злодеи были непреклонны. Свою страшную участь Эстер встретила в белом платье невесты. Изуродованное окровавленное тело девушки либертены выкинули в подвальный колодец, уходящий в черные глубины земли.

Эстер умирала в слезах, моля Эзру о прощении. Тьма молчала, лишь в ее темных пределах слышалось угрюмое капанье воды.

Девушка не знала, что зов ее оказался услышан. Темные силы явили свою волю, и Эстер воскресла в виде зловещего существа, способного управлять мыслями и душами людей. Восстав из мертвых в облике нематериального чудовища, девушка решила, что Эзра даровала ей свободу во имя ужасного мщения.

Выбравшись из земного склепа, Эстер спряталась среди могильных камней и сумела взять под контроль нескольких посетителей Невучар-Спрингского кладбища. Несчастные, подчинившиеся воле покойницы, поклялись в верности своей новой хозяйке. Разум их был парализован страхом и желанием угодить чудовищу.

Эстер осуществила месть с помощью порабощенных культистов. Либертены, участвовавшие в убийстве красавицы, умерли в результате многочасовых пыток. Расправившись с бывшим женихом, Эстер не почувствовала ни радости, ни удовлетворения. В душе ее царствовала безбрежная печаль. Тогда Эстер поняла, что боль, которую она ощущает, порождена окружающим миром зла и жестокости. Эстер решила, что нежные и чуткие души чужды мирозданию, которое погрязло в пороке и зле. Спасти их может лишь окончательное избавление от плотских оболочек. Смерть плоти дарует несчастным освобождение и вечный покой.

Выстроив оригинальную философскую систему, опирающуюся на этику Эзры, Эстер сформировала мистический орден, члены которого принудительно вербовались в либертинских кружках.

* * *

Рядовые члены общества считают Эстер аристократической пророчицей, предсказывающей наступление Гиблых времен. Истинную правду о покойнице знают лишь приближенные и высшие иерархи ордена, находящиеся под контролем кошмарной хозяйки.

Адепты ордена могут опознать друг друга по уникальному шраму — на их ладони





выжжен орнамент кольца, которым владеют члены общества Клотильды Реаж.

Деятельность Милосердного покоя носит сугубо разрушительный характер. Последователи Эстер активно убивают молодых невест, чистые души которых, по их представлениям, должны покинуть темные пределы Ядра. Вдобавок к этому, боевики ордена нападают на последователей Клотильды Реаж и убивают странствующих либертенов.

Поскольку убийства порочных аристократов приняли систематический характер, последователи либертинажа пришли к выводу о том, что у них появился серьезный и непримиримый противник. Вероятно, в ближайшем будущем либертены выйдут на «конспиративную» сеть Эстер и попытаются уничтожить лидеров организации. Либертены уверены в своей

конечной победе, поскольку им неизвестна чудовищная природа врага.

Орден Милосердного покоя иерархическая, строго законспирированная организация, в которую невозможно вступить по собственному желанию. Орден не имеет штаб-квартиры, Эстер постоянно меняет свою обитель и путешествует по различным регионам Даркона. Если персонаж заинтересует Эстер, Иерархи ордена отправят герою устрашающее приглашение — кусок белого сава-на, на котором будет написано время и место предполагаемой встречи. Герои, отказавшиеся от вступления в орден, как правило, становятся жертвами мертвой пророчицы.

Члены общества не афишируют свою деятельность в Дарконе и не создают филиалы в иных королевствах Ядра.





Кланвилльские слуги

Кланвилльские либертены создали социум, базирующийся на понятиях равенства и братства. Однако Кланвилльская свобода имеет четко очерченные рамки и распространяется исключительно на господ. Жертвы, оказавшиеся в Кланвилле, обитают за пределами добра и зла. Они не имеют никаких прав и обрекаются на ужасную смерть во имя удовольствия либертенов. Слуги, живущие в Убервальд-маноре, занимают срединное положение между жертвами и господами. Формально слуги имеют права, нерушимые для большинства либертенов. Так, например, горничные барона Убервальда неприкосновенны даже для маркизы фон Инзен, поскольку от их трудолюбия зависит порядок в доме и его чистота. Фон Инзен может наказать горничную, но убить ее она не в праве до тех пор, пока горничная не потеряет статус слуги и не превратится в жертву.

Процесс понижения статуса слуги носит личный характер и не описывается формальными правилами. Обычно понижение статуса зависит от воли маркизы фон Инзен или желания барона Убервальда (изначально хозяина манора). Простые либертены, даже столь могущественные, как принцесса Ками, не могут самовольно понизить статус провинившегося человека. Для проведения описываемой процедуры им придется убедить в своей правоте Маргариту фон Инзен. Маркиза чрезвычайно редко идет на понижение статуса верных и трудолюбивых слуг, поскольку подручных в маноре мало, да и те, что есть, едва справляются со своей работой.

Классы слуг

Слуги Убервальд-манор делятся на ранги, или классы. Одни классы слуг считаются привилегированными (статус их членов понизить практически невозможно), тогда как другие именуются регулярными. Для превращения регулярного слуги в жертву достаточно короткого слова Маргариты (или хозяина слуги). Как правило, штат привилегированных слуг комплектуется из специалистов своего дела и людей, доказавших делом свои выдающиеся способности.

Привилегированные слуги, как правило, верны своим хозяевам, они делят их радости

и страдания. Регулярные слуги привязаны не к конкретному хозяину, а к дому. В круг их задач входит работа, связанная с обслуживанием господ, и приведением в порядок обширного хозяйства манора.

Каждый класс слуг описывается следующим образом. Название класса (привилегии, если есть) — краткое описание класса и его обязанностей.

Личные слуги (привилегированные) — Слуги, приставленные к господам, вовлеченные в их интриги и развлечения. Личные слуги разделяют историю своих хозяев, знают об их прихотях и «скелетах, стоящих в шкафу». Как правило, личные слуги заботятся о повседневной жизни господ, тогда как хозяева защищают своих подопечных от гнева маркизы и похоти других либертенов. Личные слуги частенько интригуют друг против друга и вынашивают планы коварного мщения. Интригуя против своих товарищей, слуги пытаются выделиться и продвинуться вверх по социальной лестнице Убервальд-манора.

Меган и Жюстина являются типичными представителями описываемой социальной группы.

Горничные (привилегированные) — Личные служанки барона Убервальда, по совместительству наложницы вампира и живые сосуды, содержащие в недрах плоти драгоценную молодую кровь. Ряды горничных составляют чистоплотные юные девушки, 12–18 лет, красота которых находится в своем расцвете. Горничные ухаживают за женами барона, а также поддерживают внутри манора порядок и чистоту. Работа горничной — тяжелый физический труд, связанный с непрестанной уборкой, стиркой и шитьем. Стоит отметить, что барон регулярно пополняет ряды горничных, ибо число либертенов растет, а вместе с этим увеличивается и количество ежедневно выполняемой работы!

Работники кухни (привилегированные, частично регулярные) — Повара, поварихи и поварята. Одеты в белые халаты и фартуки, они ежедневно готовят блюда для либертенов, гостей, жертв и слуг. Либертены ценят поваров, поскольку обжорство является непременным спутником разврата.

Прислуга Убервальд-манора (регулярные) — Служанки барона стирают белье,





убирают кровати, шьют простую одежду и правят балльные костюмы. На их хрупкие плечи также возложены обязанности связанные с уборкой дома и сада. Известно, что симпатичные служанки приносят либертенам еду и регулярно участвуют в разнузданных оргиях (всегда на второстепенных ролях).

Слуг в Убервальд-маноре в два раза меньше, чем служанок. Как правило, это молодые красивые юноши, которых либертены ценят за физическую силу и здоровое, красивое тело, лишенное морщин и иных признаков старости. Вторую категорию прислужников составляют профессионалы: садовники, кузнецы, кучера, конюшие, а также привратники и распорядители развлечений. Слуги-профессионалы недостижимы для большинства либертенов, ведь их ежедневная деятельность обеспечивает беззаботное существование наслажденцев.

Актеры и представители искусств — Набираются из молодых юношей и девушек, наделенных художественными талантами. В Убервальд-маноре обитают певицы, танцоры, писатели, художники и профессиональные музыканты. Многие деятели искусств кончают свою жизнь на сцене. Однако самые хитрые и коварные представители класса возвышаются над жертвами и теоретически могут войти в ограниченный кружок мучителей.

Подданные Ками — сироты, чья психика была сломана жестокими действиями принцессы. Будучи рабами своей госпожи, подданные беспрекословно выполняют любые приказы хозяйки. Слуги Ками не говорят с прислужниками маркизы и ведут уединенный образ жизни, связанный с инаковыми культурными и религиозными практиками.

Чудовищные прислужники

Призраки слуг — В подчинении Элбереса Фауссина находится призраки неупокоенных слуг. Большая часть этих созданий прячется на дне озера, в зловещей каверне. Призраки охраняют книгу заклинаний и сторожат филактерию лича.

Жены барона Убервальда — Красивые девушки, погибшие от руки барона, обрели «новую жизнь» в образе бездушных вампирских отродий. Сохранив изначальную красоту и

притягательность, чудовища присоединились к Убервальдскому гарему и привыкли пить теплую человеческую кровь.

Жены Убервальда дремлют в гробах, находящихся в тайном склепе Манора. Вход в могилу блокирован древними каменными блоками, так что прийти в гости к красавицам может лишь сверхъестественное существо. В большинстве своем либертены Кланвилля не знают о существовании вампирского гарема.

Големы де Ферранда — Кланвильские констракты, обладающие прекрасными женскими формами и невероятной физической силой. Анатомия большинства констрактов сходна с анатомией обычной женщины. Впрочем, в домене встречаются големы, обладающие несколькими грудями, длинным языком или видоизмененными половыми органами. Особым успехом у либертенов пользуются големы-гермафродиты, сохранившие красоту женщины и сумевшие обрести неутомимость молодых мужчин.

Големы беспрекословно подчиняются лишь своему создателю — Шарлю де Ферранду.

Уникальные слуги Кланвилля

В данном разделе вы познакомитесь с персонажами, которые, не являясь простолюдинами, выполняют обязанности слуг или помогают либертенам во время ночных забав и развлечений. Судьбы уникальных прислужников необычны и весьма интересны, поскольку их жизнь бросает вызов типовым представлениям о классическом Кланвильском слуге.

Ноэлла Фон Изен — Хрупкая красивая девушка, лицо которой несет на себе печать боли и отчаяния. Будучи дочерью маркизы фон Изен, Ноэлла жила отдельно от матери, она не знала ни ласки, ни родительской заботы. После того, как мать Ноэллы стала владычицей Кланвилля, жизнь девушки превратилась в кровавый ад, наполненный болью и истязаниями. От самоубийства Ноэлле спасла твердая вера в собственное предназначение, которая со временем обрела «четкие формы» и воплотилась в конкретный план действий.

Ноэлла фон Изен — опытная волшебница, способная бросить вызов подавляющему большинству либертенов. К сожалению, для прямого столкновения с матерью она слишком





слаба, ей не хватает опыта и практических знаний.

Ингер — печально известный убийца и расхититель гробниц. Живя в нищете, Ингер вел презренное существование вора. Успешные налеты на могильники притупили его чувство опасности. Однажды Ингер вскрыл не тот склеп. Попав в ледяные объятия «Райны», Ингер расстался со своей прежней судьбой и стал верным помощником мертвой женщины. Ныне его жизнь неразрывно связана с существованием своей кошмарной хозяйки.

Меган — Первый и наиболее жизнеспособный голем де Ферранда, созданный Шарлем во время ранних экспериментов. Меган холодна, своенравна и фанатично верна своему господину.

Джудит — Семья Джудит была убита аристократами Кланвилля. Наблюдая за пытками родных, Джудит сошла с ума и превратилась в маленькое чудовище. Разум малышки был уничтожен и сокрушен теми испытаниями, что выпали на ее долю. Ныне девочка верно служит своим мучителям и заманивает в ловушку ничего не подозревающих гостей.

Джованни — Безумный пироманьяк, обожающий горячие развлечения: огонь и прекрасных женщин. Наибольшее удовольствие Джованни испытывает тогда, когда объекты его страсти «сплетаются друг с другом в смертоносной любовной игре». Серьезных амбиций у Джованни нет. Безумец довольствуется тем, что хозяева Манора не противятся его развлечениям.

Жюстина — Милосердная девушка, ангельски красивая и непорочная. В настоящее время Жюстина преданно служит своей госпоже — маркизе фон Инзен. Маргарита защищает девушку от других либертенов и, питая страсть к красавице, использует ее в своих эротических играх. Особое удовольствие маркизе доставляет процесс обучения верной служанки изощренным сексуальным «приемам».

Ярость — черный единорог. Умирая в лесу от ран, Ярость был найден маркизой фон Инзен. Маргарита вылечила коварное существо и сделало его своим фамильяром. Некоторые либертены знают, что между маркизой и Яростью

существует не только ментальная, но и физическая связь.

Жак — дампир (dhampir), ребенок живой женщины и вампира. Проклятие его неживого отца не успело проявить себя в полной мере. Мальчик пока еще не нуждается в человеческой крови и сохраняет доброе мировоззрение. Единственное, что отличает его от других детей — проявившаяся способность подчинения (domination), которой он пользуется неосознанно.

Монсеньор Бертран Молине — готовит из своих жертв кулинарные блюда. Пища Бертрана крайне питательна и полезна, либертены, попробовавшие ее, обретают могущественные способности.

Молине находится в хороших отношениях со всеми аристократическими группировками Убервальд манора. Его единственный враг — Шарль де Ферранд, который считает повара выродком. Молине держится на расстоянии от аристократических интриг и занимает позицию твердого нейтралитета по всем идеологическим вопросам.

Как говорит сам Молине: «Я повар, а не агитатор!».

Рут — Стройная рыжеволосая девушка, обладающая телом соблазнительницы и повадками профессиональной распутницы. Рут выросла в борделе, обитатели которого научили девушку пользоваться своей красотой и обчищать карманы расслабившихся клиентов. Попав в Кланвилль, девушка приглянулась аристократам и сумела втереться в доверие к графу Риволи. Впрочем, обмануть маркизу Рут не смогла. Фон Инзен знает о темных делишках прислужницы и готовится по мельчайшему подозрению бросить ее камеру пыток. Сама Рут угрозы со стороны маркизы не чувствует и упрямо пытается подобраться к сейфу фон Инзен, который, по ее мнению, наполнен деньгами и сокровищами.

Корделия — Год назад за какую-то мелкую провинность маркиза отхлестала Корделию хлыстом. Да так сильно, что на пол комнатухи брызнули капли крови. Вопреки ожиданиям, фон Инзен услышала слова благодарности и просьбу продолжить экзекуцию. Маргарита решила, что ей послышалось, но нет — Корделия подползла к ногам госпожи и начала





целовать ее туфли. Через мгновение женщины сплелись в жарких объятиях, их обнаженные тела заскользили в багровой крови...

Прошли месяцы, Корделия стала доверенным лицом фон Инзен. Ныне она выполняет мелкие поручения хозяйки и шпионит за идеологическими соперниками госпожи.

Штейн — бывший воин веры, Даркониийский анахорет Эзры. Заплутав в туманах, Штейн добрался до Кланвилля и попал в страшную либертинскую темницу. В отличие от других клириков, Штейн понял, куда угодил. Более того, он выработал план действий по собственному спасению. Сумев найти общий язык с Мэллори, Штейн отсекся от прежней веры и оказался на свободе. Более того, он стал главным садовником Убервальд-манора.

Свой рабочий день Штейн проводит в саду, подстригая кусты и срезая листву с деревьев. По ночам анахорет терзается сомнениями и угрызениями совести. Будущее Штейна туманно, он может объединиться с героями и восстать против фон Инзен или, наоборот, смириться с ужасами манора, став противником будущих изменений.

Густав — гордый и своевольный аристократ, ставший слугой по воле маркизы фон Инзенн.

Будучи уроженцем Ришмуло, Густав был изгнан из высшего общества домена за философию, превозносящую порок и жестокость. Аристократы Ришмуло пытались «исправить» философа физическими наказаниями, тюрьмой, каторгой и сумасшедшим домом. В конце концов ему запретили писать, его пьесы были сняты из театральных репертуаров, его имя было вычеркнуто аристократических списков. Однако Густав и не думал меняться, ведь эгоистический материализм стал делом всей его жизни.

В конце 765 года Густав был изгнан из Ришмуло. Покинув домен, философ вошел в зловещие пограничные туманы. Путешествие во мгле растянулось на неделю и завершилось в Кланвилле. Земля фон Инзен поразила философа. Густав и представить не мог, что мрачный домен маркизы живет «по его законам».

Узнав о философских работах Густава, фон Инзен приветствовала гостя и попросила философа войти в кружок либертенов. Однако беглый аристократ отказался от приглашения,

да еще и попытался поднять восстание среди безвольных жертв.

Либертены поймали философа, бросили его в темницу и единогласно приговорили Густава к смерти. Философ в ответ заявил, что последователи либертинажа не могут уничтожить ведущего теоретика эгоизма, не поставив под удар истинность собственного учения.

Принцесса Ками согласилась с подобной постановкой вопроса, Густав был оправдан. Однако либертены понизили социальный статус философа и установили за Густавом слежку. Аристократы Кланвилля продолжают спорить о будущем странного гостя. Одни либертены считают, что Густав обречен на реализацию своей мечты, его «прозрение» неизбежно. Другие полагают, что философ не откажется от моральных ценностей большинства, следуя духу противоречия.

Нина — инфантильная дурочка, мечтающая о приключениях и путешествиях. Отец Нины был убит вервольфом. Страшное событие оказало влияние на дальнейшую жизнь девушки, которая поклялась стать охотником на чудовищ. Начитавшись книг ван Рихтена, красавица научилась фехтовать и отправилась в долгое путешествие.

К сожалению, приключение оказалось недолгим, путь Нины завершился в Кланвилле. Мадам Дювари сжалилась над малолетней простушкой и уберегла ее от «лап» либертенов, тогда как фон Инзен определила малолетку в прачечную (Маргарита решила сохранить свежесть красавицы до момента ее совершеннолетия).

Нина сделал вид, что смирилась со своей судьбой, но в действительности они решили покарать кланвилльских злодеев. Днем девица стирает белье и играет роль замученной прачки. Ночью Нина готовится к восстанию: коварно точит ножи и собирает из подручных материалов кремневый пистолет. Нина не доверяет другим слугам, поскольку она не уверена в их надежности.

Роберт — поэт, гениальный драматург, по воле случая попавший в домен фон Инзен. Роберт организует балы, празднества и балетные постановки. Будучи привилегированным слугой, Роберт волен свободно передвигаться по Кланвиллю и делать то, что ему вздумается (в рамках дозволенного для слуги). Оказавшись в Кланвилле, Роберт долго вынашивал





планы побега, но потом отказался от опасной затеи. Дело в том, что в особняке фон Инзен Роберт обрел свободу творчества и перестал заботиться о деньгах. У Роберта появилась благодарная публика, а его пьесы были с успехом поставлены на сцене Кланвилльского театра.

В настоящее время, Роберт упивается своей властью над актерами. Он лично решает, кто из них будет жить, а кто навсегда покинет сцену. Иногда Роберт мрачнеет и поддается депрессии. В такие дни он вспоминает об утраченной любви и корит себя за малодушие и цинизм.

София — служанка, страдающая от ужасных снов и чудовищных ночных кошмаров. Каждую ночь Софии снится особняк, его повседневная жизнь, наполненная развлечениями и болью. В каждом сне девушка выполняет задания либертенов, которые становятся все более изощренными, хитроумными и коварными. Девушка уверена, что провал любого

воображаемого задания будет стоить ей реальной «жизни». Проблема в том, что сложность «ночных заданий» непрерывно растет. Недалек тот день, когда девушка совершит роковую ошибку и ее сон прервется в камере смерти. София боится, что гибель в иллюзорном мире неизбежно повлечет за собой прекращение ее физического существования.

Диана — Будучи привлекательной девушкой, Диана непрерывно оказывается в постели то одного, то другого либертена. Пользуясь успехом у мужчин и женщин, Диана долгое время не опасалась за свою жизнь.

К сожалению, не так давно ситуация изменилась в худшую сторону. Диана забеременела, под угрозой оказалась сам факт существования девушки и будущее ее ребенка. Пытаясь спасти свою крошку, Дина ищет помощников и мечтает вырваться за пределы Кланвилля. Если в домине случится революция, Диана с готовностью поддержит восставших.





Либертен

Ланнйй раздел книги содержит описание усовершенствованного престиж-класса Либертен (оригинальный вариант класса был опубликован на страницах DCG2). Обновленный престиж-класс обрел пятый путь развития, ориентированный на философов и эстетов эгоистического материализма.

Libertine (CBR)

Аристократия северо-западных доменов Ядра проводит свое время в празднествах и развлечениях. Ее представители освобождены от воинской повинности и, в общем-то, могут не заботиться о хлебе насущном. Жестокая эксплуатация крестьян и отсутствие серьезной внешней угрозы со стороны соседей привели к тому, что многочисленные представители высшего общества оторвались от прежних гуманистических идеалов и погрязли в различных декадентских кружках и учениях. Если в пустынном и мрачном Морденте скучающие аристократы становились атеистами и нигилистами, то в роскошном и богатом Даймонлю благородные начали создавать кружки либертенов.

Согласно общераспространенной точке зрения, имеющей хождение по Ядру, либертеном является человек, исповедующий такой взгляд на мир, который отрицает принятые в обществе моральные, социальные и религиозные нормы. Однако не стоит думать, что все либертены философы. Это далеко не так.

Большая часть участвующих в либертинаже аристократов имеет смутные понятия относительно философской подоплеки движения и искренне полагает, что цель либертена состоит в жизни ради чистого удовольствия и попрании общественной морали возмутительными поступками.

Не удивительно, что примитивные формы либертинажа быстро охватили высшие слои знати, которая ударились в разгул, пьянство и в невообразимый разврат. Наиболее сильно от описываемого явления пострадала аристократия Даймонлю, Ришмюло и восточного Даркона.

К настоящему времени либертинаж запрещен в подавляющем большинстве тоталитарных доменов.

Hit Die: d6.

Требования

Для того чтобы стать Либертеном (Лбр), персонаж должен удовлетворять всем следующим критериям:

Навыки: Лидерство (Leadership), Железная воля (Iron Will).

Мировоззрение: Любое хаотичное.

Умения: 8 рангов в умении Дипломатия/Diplomacy, 2 ранга в умении Знание (двор и знать)/Knowledge (nobility and royalty), 2 ранга в умении Знание (религия)/Knowledge (religion).

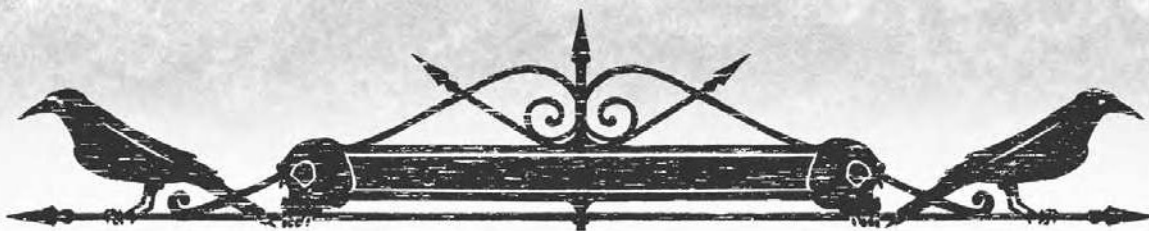
Специально: Персонаж должен быть членом либертинского общества и должен «перейти черту» (см. ниже) под руководством другого либертена.

Рейтинг отверженности: Не менее 2.

Либертен

Уровень	Базовая атака	Стойкость	Реакция	Воля	Особенности	Заклинания
1	+0	+0	+0	+2	Дурной пример Путь свободы (1)	+ клерикальный уровень либертен
2	+1	+0	+0	+3	Путь свободы (2)	+ клерикальный уровень либертен
3	+1	+1	+1	+3	Путь свободы (3)	
4	+2	+1	+1	+4	Путь свободы (4)	
5	+2	+1	+1	+4	Перевести через черту	+ клерикальный уровень либертен





Классовые умения

Либертену свойственны следующие классовые умения: Дипломатия/Diplomacy (Оба), Знание (двор и знать)/Knowledge (nobility and royalty) (Инт), Знание (история)/Knowledge (history) (Инт), Знание (религия)/Knowledge (religion) (Инт), Маскировка/Hide (Лов), Обман/Bluff (Оба), Сбор сведений/Gather Information (Оба), Слух/Listen (Мдр).

Для пути боли: Высвобождение/Escape Artist (Лов), Вязание узлов/Use Rope (Лов), Лечение/Heal (Мдр).

Для пути утробы: Лечение/Heal (Мдр), Оценка/Appraise (Инт), Ремесло (алхимия)/Craft (alchemy) (Инт).

Для пути веселья: Выступления/Perform (Оба), Оценка/Appraise (Инт), Проницательность/Sense Motive (Мдр).

Для пути похоти: Лечение/Heal (Мдр), Ловкость рук/Sleight of Hand (Лов), Проницательность/Sense Motive (Мдр).

Для пути «мыслителя»: Чувство мотива/Sense Motive (Мд), Выступление/Perform (Хр), Знание (местное)/Knowledge (Local) (Инт).

Очки умений на каждом уровне: 4 + модификатор Инт.

Классовые особенности

Либертен обладает описанными ниже классовыми особенностями.

Рейтинг отверженности (Ex): Если рейтинг отверженности либертена в домене станет ниже 2, то он не может использовать свои способности, включая запоминание заклинаний.

Заклинания (Ex): Будучи нарушителями мировой гармонии, либертены привлекают внимание Темных Сил, поскольку их непристойное и разнузданное поведение сбивает с толку невинную молодежь и непорочных людей. Именно поэтому Темные Силы награждают либертенов частичкой своего невероятного могущества.

Во время проведения празднеств и вечеринок либертены способны получать божественные заклинания подобно жрецам иных верований, однако при этом они не имеют домена. Жреческий уровень либертена указан в таблице способностей; этот уровень не складывается со жреческими уровнями, полученными от других классов и престиж-классов.

Путь свободы (Ex): На 1-м уровне опыта либертен выбирает путь удовольствий, который более всего приходится ему по душе.



Выбор должен соответствовать пути, с помощью которого героя «перевели через черту». На 2-м, 3-м и 4-м классовом уровне, либертен получает бонус от избранного направления.

Дурной пример (Ex): Если персонаж оказался в обществе либертена хотя бы 1-го уровня, то злодей может склонить персонажа на один из путей свободы. Персонаж-жертва должен совершить спасбросок на Волю против уровня сложности (DC), равного Обаянию (Cha) либертена. В течение одного дня либертен может попытаться соблазнить только одного персонажа.

Перевести через черту (Ex): Если либертен сумел в течение одной недели не менее трех раз показать своей жертве дурной пример, то несчастный отступник может взять себе престиж-класс либертен и выбрать для начала тот путь свободы, которым его соблазнили. Безусловно, данное решение является добровольным. Персонаж сам выбирает свою судьбу.

Новый виток: Герой может выбирать этот престиж-класс несколько раз, совершенствуясь в новых путях свободы. Выбор нового пути осуществляется по воле персонажа при достижении нового уровня. Для его инициации требуется нового перехода через черту.

Пути либертена

Путь боли: Обычно включает в себя различные проявления пассивного и активного





насилия над личностью. Фактическим воплощением данного пути являются садистские и мазохистские наклонности, а также удовольствие, являющееся следствием унижения других живых существ. Обратите внимание, что герои, выбравшие эту дорогу, как правило, отмечают свой путь множеством проваленных проверок Темных Сил и быстро выходят из-под контроля играющего. Разум людей хрупок, и многие персонажи, избравшие дорогу боли, к концу своего путешествия становятся сумасшедшими.

1 уровень: Персонаж способен наносить несмертельный урон (non-lethal damage) без штрафа на атаку.

2 уровень: Персонаж получает бонусный навык Живучесть (Diehard).

3 уровень: Персонаж получает поглощение урона (DR) 2/— Вместе с получением уровня следует проверка Безумия.

4 уровень: Персонаж игнорирует половину несмертельного урона (non-lethal damage). Вместе с получением уровня следует проверка Безумия.

Путь утробы: Обжорство и пьянство — еще один путь, которым либертены могут потешить свою порочную душу. Изысканные яства, редкие вина и удивительные плоды — вот то, ради чего живут эти люди. Пирушки либертенов, решивших пойти путем утробы, могут растянуться на многие часы, а количество выпитых на них вин способно поразить любое, даже самое изощренное воображение.

1 уровень: Либертен может употребить без последующих штрафов столько порций

алкоголя или наркотиков, чему равен его бонус Выносливости (Con).

2 уровень: Каждый раз, когда либертен принимает алкоголь или наркотик, он получает алхимический бонус +1 (alchemical bonus) к Обаянию (Cha), при этом максимальный бонус не может превышать уровень либертена.

3 уровень: За каждую принятую порцию алкоголя, яда или наркотика либертен получает кумулятивный алхимический бонус +1 (alchemical bonus) к спасброску, нейтрализующему эффект следующей порции, при этом максимальный бонус равен модификатору Интеллекта (Int).

4 уровень: Если либертен оказался отравлен или пострадал от воздействия наркотиков или алкоголя, то он может отложить наступление отрицательного эффекта на количество оборотов, равное $1d6$ + модификатор Обаяния персонажа.

Путь веселья: Многие либертены воспринимают либертинаж не как философское учение, а как движение, последователи которого живут ради собственного удовольствия. Обладая внушительными финансовыми средствами и безжалостно эксплуатируя крестьян, аристократы-либертены северо-западного ядра могут проводить целые дни в праздности, наслаждаясь балами и развлечениями.

Большинство либертенов следуют именно этим путем, поскольку их веселый образ жизни не привлекает внимания властей, а эксцентрические выходки общественность воспринимает как аристократическую экстравагантность.

Пути либертена

Уровень

Пути

	Боли	Утробы	Веселья	Похоти	Мыслителя
1	Упорство	Бездонный живот	Чувство масс	Мастер похоти	Податливый
2	Садизм	Веселье с бутылкой	Изучение масс	Приучение к похоти	Великий лидер
3	Аскетизм	Пить с умом	Приучение масс	Очарование	Сомнение
4	Мазохизм	Привычность	Понимание масс	Наставник	Понимание





1 уровень: Получает ситуационный бонус +1 (circumstance bonus) к проверке умений, основанных на Обаянии и Мудрости, за каждые 10 персон, присутствующих при проверке умения. Максимальная величина бонуса равна уровню престиж-класса либертен.

2 уровень: Получает ситуационный бонус +1 (circumstance bonus) к проверке умений, основанных на Обаянии и Мудрости за каждый час, проведенный в обществе не менее 10 человек. Максимальная величина бонуса равна уровню престиж-класса либертен.

3 уровень: Получает ситуационный бонус +1 (circumstance bonus) к проверке умений, основанных на Обаянии и Мудрости, за каждую уже пройденную в текущий день проверку этого умения. Максимальная величина бонуса равна уровню престиж-класса либертен.

4 уровень: Персонаж может «брать 10» для проверки умений, зависящих от Обаяния и Мудрости. Способность доступна только внутри группы персонажей, состоящей не менее, чем из 10 человек. Герой может пользоваться этой способностью только после того, как проведет в кругу знакомых не менее 2 часов.

Путь похоти: Либертены, избравшие путь похоти, живут, чтобы получать плотское удовольствие. Все остальные явления в их понимании всего лишь досадные дополнения к единственно важной потребности их тела. Во многих случаях либертены, вставшие на путь похоти, подобны либертенам, вставшим на путь утробы. И те, и другие не знают меры в своем увлечении и пойдут на все возможное и невозможное для того, чтобы взбудоражить свои пресыщенные удовольствиями нервы. Либертены описываемого типа частенько ведут себя так, чтобы спровоцировать или шокировать общественность.

Рядовые удовольствия плоти стремительно приедаются им, и аристократы начинают искать спасение в области извращений и девиаций. Поиски новых форм физического удовольствия быстро развращают аристократов, превращая последних в неуправляемых и эгоистичных животных.

1 уровень: Получает бонус мастерства +4 (competence bonus) ко всем проверкам умения Выступления (сексуальные техники)/Perform (Sexual Techniques).

2 уровень: Получает бонус мастерства (competence bonus), равный текущему уровню престиж-класса либертен, на все проверки

умений Обман (Bluff), Дипломатия (Diplomacy) и Проницательность (Sense Motive).

3 уровень: Один раз в день либертен может использовать способность Очарования, которая действует подобно заклинанию очарование человека (charm person). Сложность спасброска на Волю равна DC 10 + уровень жертвы + уровень либертена. Это — заклинательная способность (Sp).

4 уровень: По желанию либертен может накладывать ситуационный бонус (circumstance bonus), равный уровню престиж-класса либертен, на тех своих товарищей, которые находятся в поле его зрения и хотят совершить проверку умения Выступления (сексуальные техники)/Perform (Sexual Techniques). Бонус действует в течение 2d12 часов. Бонусы, полученные от нескольких либертенов, не складываются (используется максимальный бонус). Кроме того, по достижении данного уровня либертен получает бонус мастерства +4 (competence bonus) на умение Запугивание (Intimidate).

Путь мыслителя:

Податливый: На 1-м уровне опыта при общении с либертеном (пути мыслителя) мастер не учитывает имеющуюся разницу между мировоззрениями и религиозными представлениями персонажей.

Великий лидер: Способность проявляется, начиная со 2-го уровня опыта. Либертен, обладающий описываемой способностью, имеет показатель лидерства на два уровня выше его базового значения.

Сомнение: Если либертену 3-го уровня не удалось убедить своих собеседников, то повторная попытка убеждения (совершаемая через час) сопровождается понижением уровня сложности броска DC на 4 пункта.

Понимание: Начиная с 4-го уровня либертен, по своему желанию, может свободно пользоваться способностью понимания, механика которой аналогична заклинанию (detect mind). Использовать понимание можно лишь против персонажей, попавших под воздействие эффектов Выступление и Убеждение.





О сеттинге

Кланвилль — уникальный игровой мир, вобравший в себя элементы де Садовской эротики, готического ужаса и любовной драмы. Кланвилль располагается в Туманах Равенлофта и является обителью наиболее отвратительных и эгоистичных злодеев. Жажда власти, похоть и безразличие к чужим страданиям поставили жителей Кланвилля над человеческой моралью и в то же самое время обрекли их на вечное проклятье. Однако череда непрерывных оргий и наслаждений не столько праздник свободы, сколько истеричная попытка избежать возможного будущего. Либертены сами загнали себя в ловушку, из которой им вряд ли удастся сбежать.

