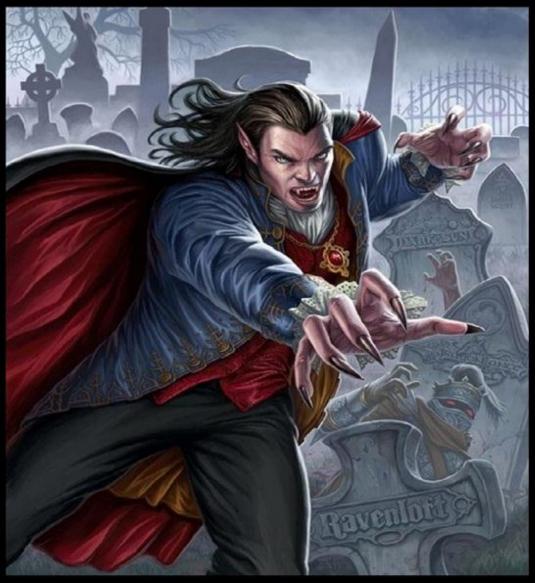
"Крылья ворона" #1.2010





#1:

- Равенлофт для «чайников».
- Форумы и сайты о РЛ.
- Жизнь средневековых НПС.
- Проблемный Равенлофт. 2010(c) Grand Grimuare, Ravenloft, D&D.

Колонка редактора

Здравствуйте, уважаемые читатели!



«Крылья ворона» - журнал не о ролевых играх в целом. Таких полным-полно, начиная с гигантов вроде «*Dragon*» и заканчивая «однодневками» вроде «*Бехолдера*». Этот журнал - о мистике, темном фентези, хорроре, готике, играх вроде «маски КС» и конечно о мире темной готики - Равенлофте.

Судьба «Равенлофта» была подобна любому гениальному произведению, которое не попало в ранг «попсы» и не стало известно миллионам...

Необычное появление, быстрое развитие и «смерть» в зените славы, после чего данный игровой мир стал уделом комъюнити фанатов.

Не смотря на огромное количество мастеров и игроков, увлеченных РЛ (Равенлофт), среди которых, безусловно, существуют весьма талантливые люди, журналов посвященных этому миру в РФ не сыскать. На западе существует англоязычный «Quoth the Raven», который не переводился на русский язык.

Вовремя подготовки номера редакция и ее добровольные помощники оказались на распутье – переписывать в n-ный раз старые материалы, заниматься переводом англоязычных материалов, либо заняться креативом. В результате, было решено остановится на третьем варианте...

В этом номере читателей ждет вводная статья поясняющая мироустройство и центровых фигур туманного мира и предназначена в первую очередь для новичков. Так-же на страницах журнала будет рассказано о проблемах с которыми сталкиваются мастера ведущие по миру РЛ и разбор сайтов и форумов - посвященных этому миру темной готики.

Конечно журнал нуждается и в новых авторах, если вы считаете что написание статей вам по силам, то с радостью ждем ваших работ. Связаться с редакцией можно через ICQ/QIP по номеру 492-370-422.

Надеюсь, что этот журнал вам понравится и вы решите и сами поучаствовать в его создании и улучшении, свои комментарии, критику и предложения вы можете писать на ящик <u>sorrow@t-sk.ru</u> (но почта проверяется очень редко) или в теме журнала на форуме http://rpg-world.org

На этом все. Вновь встретимся через месяц...

Оглавление:

Слово редактора (2) Новости (3-4) Мир Равенлофт (5-11) Проблемный Равенлофт (12-15) Разбор форумов и сайтов (16-20) Стихи о РЛ (21-22) Кланвилль (23-25) Жизнь средневековых НПС (26-28)

Бестиарий: Поглотитель чувств (29)

Новости:

Полевая игра «Равенлофт 2010».



«Мы предлагаем вам переместиться в сердце готического мира Равенлофта - в современную Баровию, домен ужаса и страха, жестокости и тирании.

Наша игра имеет ярко выраженную психологическую направленность, поскольку для того, чтобы играть в Равенлофт, нужно, прежде всего, почувствовать себя в нем, ощутить себя его частью, живущей по законам неизвестных сил этого мира».

Игра пройдет <u>13–15 августа 2010 года</u> на одном из подмосковных полигонов и рассчитана на 50-100 игроков.

http://www.ravenloft.info/home/zaavitsa Заявки на игру

Новый домен сайта the «World of Darkness».



Данный сайт отличается скромным, но милым дизайном не выжигающим глаза кислотными цветами и не усыпан широкоформатными картинками, а следовательно весьма быстро грузиться. Стоит отменить большой подбор материалов, много различных: файлов, описаний, картинок и статей. Написаны статьи просто и доступно, и новичок желающий

разобраться в сеттинге «ВоД» сможет сделать это с наименьшей тратой нервов.

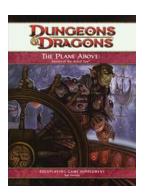
Вот объявление от администраторов ресурса:

02 Апреля 2010 16:15 - Переезд на новый домен

Мы переехали на новый домен. Теперь сайт pacnoлoжен по aдресу wod.v-bloodlines.info. Вскорости ожидается переезд на новый движок и глобальное обновление контента.

PS – так же обновился домен еще одного ВоДовского сайта, более скромного по материалам. Его новый адрес <u>v-bloodlines.info</u>.

Секреты астральных морей: новая книга системы ДнД.



Автор: Роб Хейнсоо

Книга будет издаваться в твердом переплете, содержать 160 страниц и стоить около 30\$.

Астральное море — место, где за власть постоянно сражаются духи, ангелы, демоны и даже боги. В этом дополнении находится подробный обзор астрального моря и обитающих в нем существ. В книге присутствует несколько приключений в весьма экстравагантных местах, вроде «девяти кругов ада» и сверхъестественной темницы Тиферион, а также бескрайних морях располагающихся между ними.

В книге приводятся сюжетные зацепки, персонажей и монстров с которыми могут столкнуться герои во время своих путешествий.

Объявлены номинанты на Shirley Jackson Award.

Литературной премии присуждающейся за выдающиеся достижения в области психологического мистического триллера, романа ужасов, темного фентези.

Премия присуждается жюри из профессиональных писателей, редакторов, критиков и исследователей. Она дается за лучшее произведение, опубликованное в предыдущем календарном году.



В категории «Лучший роман» представлены: «Big Machine» Виктора Лавалли, «Last Days» Брайана Ивенсона, «The Little Stranger» Сары Уотерс, «The Owl Killers» Карен Мэйтланд, «The

Red Tree» Кэйтлин Кирнан, «White is for Witching» Хелен Ойеми.

Среди номинантов в других категориях — Стивен Кинг, Энди Данкан, Карен Джой Фаулер, Джонатан Летем, Тим Леббон, Эллен Датлоу, а также Людмила Петрушевская.

Лауреаты станут известны на Readercon, который состоится 8 июля.

Официальный сайт: http://www.shirleyjacksonawards.org/

Ритуальный net-book

Группа переводчиков "PHantom", занимающая в основном переводом ролевых книг с языка Шекспира - на язык Пушкина, планирует выход нетбука посвященного ритуалам. В нетбуке будут абсолютно все ритуалы из абсолютно всех официальных книг. Книга почти закончена, осталось лишь внести последние страницы и она будет готова. Ждите...

Diary of Charming Girl: Trapped Beauty.

06.06.2010 творческой группой «Вечный орден», было анонсировано дополнение для сеттинга Кланвиль.

«Пророчество, произнесённое умирающей мадам Дювари, молотом рока обрушилось на обитателей Кланвилля. Хозяйка манора превратилась в невообразимое чудовище, её гости бежали в леса, а старый дом погиб в буре очистительного пламени. Холодное солнце в последний раз поднялось над владениями маркизы фон Инзен. Его блеклые лучи на прощание залили безбрежные чащи домена безжизненным светом, и светило навсегда скрылось за горизонтом. В Кланвилле наступила зима, укрывшая руины особняка белесым саваном вечности.

Ведомые роком герои вторглись во владения либертинки, чтобы покарать злодеев и восстановить давно утраченную справедливость. Искателям приключений предстоит прорваться через опасности умирающей земли, пройти сквозь миры, порождённые безумным воображением повелительницы Кланвилля, одолеть маркизу фон Инзен и уничтожить врага, мощь которого подобна могуществу бога».

Перед вами — последнее испытание, заключительная точка в кровавой истории жестокой и безжалостной повелительницы Кланвилля.

Diary of Charming Girl: Trapped Beauty — сиквел лучшей русскоязычной ролевой игры 2009 года по версии сайта Rolemancer. Приключение предназначено для отряда от трёх до пяти игроков 9—12 уровней.

Дата выхода книги: Зима 2010 года.

Подробнее о «Кланвилле» можно узнать из статьи, которая находится в этом номере.

FAQ RL

Взят с сайта http://www.ravenloft.dungeons.ru, дополнен мною, также было вырезано все что может показаться абракадаброй несведущему читателю.

Что такое Равенлофт?

Равенлофт - это сеттинг для системы настольных ролевых игр Dungeons & Dragons, сочетающий в себе основные элементы этой игры и атрибуты литературы жанра готических ужасов. Вот цитата из продукта ставшего родоначальником мира Равенлофт: «Тьма, мрачные замки, безжизненные пейзажи, темные облака, закрывающие луну - вот традиционные атрибуты готической литературы. Ранняя готика заключалась в историях о тайнах, страхе и желаниях, которые испытывала героиня, заключенная в крепости, где ее чистота и здравый ум подвергались нападкам со стороны злого лорда - хозяина владения. Позже появились произведения, такие как «Дракула» или «Франкенштейн», в которых героиня отодвигается на второй план, уступая главное место «злу». Именно в этих произведений берет свое начало Равенлофт».

Очень часто ссылаясь на Равенлофт - говорят о «Царстве Страха» или «Земле Туманов». Обычно это происходит, когда требуется сослаться на линейку продуктов, изданных по миру Равенлофт. Слово Равенлофт - используется для ссылки на сеттинг в целом.

Что требуется для игры?

Взять книгу отсюда: http://www.ravenloft.ru/library/?print=00006

Отсюда: http://www.graycardinal.narod.ru/t2174.html

Или отсюда: http://www.graycardinal.narod.ru/ww15000.html

Кроме базовых книг можно посоветовать самый последний (лучший) из сеттингов, книгу - «Сеттинг Равенлофт», изданный в 2001 году. «Обитателей Тьмы», в которой содержатся специфичные монстры РЛ, а также трактаты Ван Рихтена.

Дарклорды.

Равенлофт управляется темными владыками - людьми или существами, настолько ужасными и злыми, что Темные Силы Равенлофта даровали им власть над собственным доменом. Эти личности являются абсолютными властителями в своих владениях, в то время как Темные Силы (ТС) держат их в заточении. На каждом темном владыке лежит проклятье, которое постоянно срывает воплощение их самых сокровенных желаний и неминуемо приносит страдания.

Тем не менее владыки доменов не обязательно являются правителями своих владений. Многие из них предпочитают действовать скрытно, воплощая свои планы с присущим им коварством и хитростью.

Вполне допустимо, упоминая владыку домена, использовать слово «лорд», но это игровой термин. Жителями РЛ понятие «темный лорд» не используется.

Можно ли стать лордом, не совершая преступления?

Нет. Становление дарклордом это знак проклятия, а не поощрения. Многие лорды уверены что не совершали ничего ужасного и их действия не несли никакого время, но то что преступник пытается оправдать свое преступление, не делает его менее ужасным. Многие лорды обладают трагичной историй и им можно даже посочувствовать, однако все они воплощение зла и греха. Убийство предыдущего лорда не делает убийцу новым темным владыкой, это не должность - а отражение поступков и грешных душ.

Что случается с доменов после смерти лорда?

Ровно три вещи: домен разваливается на туманную первооснову; ТС находят новое, более порочное существо на должность уничтоженного лорда; или его территория отходит ближайшему домену.

Что случается с лордом после смерти?

Ровно две вещи: он либо умирает, либо нет - воскресая в прежнем облике или в качестве нежити.

Ядро.

Ядро - это основная группа доменов, которые образуют главный «континент» в мире Равенлофта. Они рассматриваются как «сердце» мира. Обычно только владения самых могущественных темных владык являются частью ядра, однако на практике классификация больше базируется на типе владения. Владения, которые соответствуют традиционному европейскому стилю готических ужасов становятся частью Ядра, в то время как другие становятся либо «Остовами Ужаса» либо частью «кластеров».

Что такое Острова Ужаса и Кластеры?

Острова Ужаса являются одиночными доменами, полностью окруженными Туманами. Кластеры - это небольшие группы доменов, объединенные между собой. Обычно во всех владениях, объединенных в один кластер, одна и та же культура, либо тематическая связь. Кластеры можно рассматривать как уменьшенный вариант Ядра.

Карманные домены.

Очень маленькие по размерам домены - как правило: особняк, замок, дом или вовсе дорога. Особенность помимо размера заключена в том что карманный домен может возникнуть на территории другого домена, пробыть там некоторое время, а после вновь отправится блуждать по туманам.

Сколько всего доменов?

Очень много, официальных около сотни, фанатских не счесть.

Что такое Великое Соединение (Великое Потрясение)?

Великое Соединение было разрушительным событием, происшедшим в 740 году по календарю Баровии. В 735 году оно было предсказано пророком вистани Хискозой и воплощено в его пророчествах. Эти предсказания исполнялись в течении пяти лет, пока отчаянная попытка Азалина сбежать из мира туманов не внесла коррективы в эти пророчества. Последнее событие должное начать процесс уничтожения РЛ, было осуществлено не в том месте и не в том времени, в результате Великое Соединение пошло непредсказуемым образом — часть доменов была объединена, часть сменила своих владык, часть просто сгинула в туманах. К тому-же на месте двух доменов что ранее там находились, образовался таинственный «теневой провал», к тому-же домены впервые начали образовывать кластеры.

Действие, каких модулей происходит во времена Великого Соединения?

Существует шесть модулей, составляющих Великое Соединение и описывающее его в деталях (в порядке издания):

«Пир Гоблунов»

«Корабль Ужаса»

«Ночь Живых Мертвецов»

«Корни Зла»

Что такое Мрачная Жатва?

Мрачная Жатва это результатом воплощения одного из грандиозных планов Азалина - попытки покинуть Равенлофт став демиличем. В результате дух Азалина был рассеян по всему Даркону, и он провел пять лет в заточении, прежде чем с помощью героев смог восстановиться.

Какие модули входят в серию «Мрачная Жатва»?

В эту серию входят три модуля:

«Смерть без оков».

«Смерть поднимается».

«Смерть торжествует».

Кто такой этот Азалин?

Один из лордов РЛ – владыка Даркона, лич, бессердечная тварь пытающаяся вырваться из Равенлофта, не считаясь с жертвами.

Что такое «Смерть неустрашимая»?

«Смерть неустрашимая» - четвертое и последнее приключение повествующее о воскрешении Азалина и возврате им власти. Готовился авторской группой «Каргатан», однако так и не было выпущено, и вероятно не будет выпущено вовсе.

Джон У. Mangrum, основным автором приключений, любезно поделился своими незаконченная рукопись в случае смерти испугавшись с нами, с которым можно ознакомиться в библиотеке. http://www.fraternityofshadows.com/Library/DeathUndaunted JWM.pdf вот ссылка.

Что такое Темные Силы?

Темные Силы были введены только для того, чтобы объяснить существование Равенлофта, а также помочь Мастерам придать индивидуальность кампаниям, которые они водят по этому миру. Темные Силы являются именно такими, какими они должны быть для того, чтобы подходить стилю вашей кампании. Злые они или добрые, жестокие или милостивые, одно это существо или десятки — неизвестно. ТС этакая дэус-экс-махина, таинственная, всесильная сущность незримо управляющая миром тумана.

В романе «Владыка Некрополиса» рассказывается достаточно, чтобы определить сущность Темных Сил. Что, в общем-то, и послужило одной из главных причин, по которой этот роман был объявлен неканоническим.

Туманы.

Туманы окружают границы доменов, новые домены и их жители появляются именно из туманов, и новых существ в мир РЛ приносят именно туманы. Возможно туман не что иное, как истинное воплощение темных сил.

Как появляются домены?

Тремя способами: земли домена либо копируются с настоящих земель, либо вырываются из них, либо полностью создаются туманами.

Кто или что такое Знатный Посетитель?

Знатный Посетитель - это таинственная личность, свободно перемещающаяся в Туманах Равенлофта. Долгие годы о нем было практически ничего неизвестно, кроме намеков на то, что он является инкубусом (разновидность демона) и что он воплощает какой-то зловещий план, не понятный никому из простых смертных. Он воплощает план, руководствуясь своими мотивами и никогда не дожидаясь результатов своих усилий. К тому времени, как персонажи смогут попасть на место его преступлений, Знатный Посетитель уже давно покинет его.

Ну и в чем же тогда заключается план Знатного Посетителя?

Это оставалось загадкой в течение многих лет, к настоящему времени ясны только отдельные фрагменты этой головоломки. В модуле «Злой Глаз» есть намек на то, что этот план будет полностью раскрыт в последующих продуктах по миру Равенлофта. Стив Миллер (создатель Знатного Посетителя и редактор продуктов серии Равенлофт с 1995 по 1996 год), во время своего ухода из компании в 1997 году, выразил это следующими словами: «Действительно, у Знатного Посетителя есть грандиозный план, но большая его часть никогда не покидала темных глубин моего разума».

«До сих пор предполагалось, что Знатный Посетитель, начиная со своего первого появления, был мрачной фигурой, оставлявшей за собой тропу из несбывшихся желаний, разбитых сердец и оскверненных тел: тем, чьи планы настолько долговидны, что он уходит задолго до того, как они начинают осуществляться. В последующем мы узнали о нем то, что он является демоном, заключенным в пределах Царства Страха - инкубусом, если говорить более точно (хотя, если бы у меня была возможность изменить это, то я бы это и сделал). Становится понятным, почему его замысловатые действия так четко спланированы - у него нет ничего, кроме вечного времени. По этой же причине, содержание его планов оставляет много возможностей для проявления творчества Мастеров: Знатный Посетитель представляет из себя именно то, что нужно Мастеру и его планы именно такие, какими их хочет видеть Мастер».

Впоследствии Стив Миллер все же вернулся в компанию Wizards of the Coast, и Знатный Посетитель снова начал появляться в продуктах сеттинга Равенлофт. В изданном в 1999 году приложении «Карнавал» рассказывается, что Знатный Посетитель безжалостно преследуется божественным созданием, называющим себя Изольдой. И хотя известно, что он относится к ней с презрением, остается неясным как ее преследование влияет на его главный план.

В каких продуктах появляется Знатный посетитель?

Существует 6 официальных продуктов, в которых абсолютно точно появляется Знатный посетитель, и еще один, в котором имеется малоубедительная ссылка на него. И хотя его роль зачастую оказывается куда значительнее, чем простая завязка сюжета, к тому времени как персонажи игроков прибывают на место происшествия - он давно уже покидает его. Однако в более ранних продуктах он всегда постепенно оказывался в центре внимания:

«Злой Глаз»

«Выкованные во Тьме» (возможная ссылка на него в описании Дудочек Мордента)

«Мрачный Дом»

«Теневой Провал»

.

«Дети Ночи: Вампиры»

Кто такие Вистани?

Вистани - это таинственные цыгане, которых можно обнаружить в готической прозе наподобие «Дракулы» Брема Стокера или в фильмах вроде «Человек-Волк». Они не являются для персонажей игроков ни друзьями, ни врагами. Также следует подчеркнуть, что Вистани не имеют никакого отношения к реальным цыганам.

Кто или что такое Дуккар?

«Трактат Ван Рихтена по Вистани» описывает Дуккара - легендарного врага народа Вистани. Говорят, что Дуккар это мужчина Вистани, который, согласно Второму Предсказанию, будучи рожден и оставлен жить, обречен, уничтожить весь свой народ. Дуккар Малоччио Адерре упомянут в модуле «Злой Глаз», а предсказатель Хискоза, автор Шести Пророчеств Великого Соединения, тоже считается Дуккаром».

Реальны ли люди Равенлофта?

TC способны создавать полноценные города, полные людей, которые выглядят как обычные люди и у которых есть полноценные воспоминания, приводящие к тому, что у населения некоторых доменов существует ложная память о событиях, которые произошли задолго до того, как появилась их земля.

Это представляет собой одну из главнейших метафизических загадок сеттинга Равенлофт: являются ли эти люди настоящими или всего лишь одно из проявлений Туманов? Эта тайна становится еще более загадочной, если принять во внимание, что некоторые темные владыки также являются их коренными обитателями. Некоторые теории рассматривают население Царства Страха как «сон внутри другого сна» или как «голографическую эмуляцию». Доводя эти теории до абсурда, можно прийти к мысли о том, что коренные обитатели Равенлофта не более чем иллюзии и поэтому не следует терзать себя угрызениями совести, когда вы убиваете их, подобно тому, как вы убиваете врагов в видеоиграх.

Противоположная по смыслу теория заключается в том, что все люди, населяющие Равенлофт были утянуты туда из других миров. А поскольку эти люди не имеют воспоминаний о своей жизни в других местах, то это только из-за того что Темные Силы изменили их память, следуя своим собственным целям.

Истинное положение вещей долго обсуждалось, но вероятнее всего оно никогда не будет выяснено.

И тем не менее не смотря на свое происхождение, обитатели Царства Страха кажутся настоящими всем, кто попадает в него из других миров (или у кого во всяком случае есть память о таком переходе).

Существуют ли в Равенлофте религии?

Из-за трудностей, с которыми сталкиваются священники, пытаясь проявить себя на Царстве Страха, поклонение Богам является необычным явлением. Тем не менее все же существует ряд организованных религиозных течений, по поводу которых Синди Райс (редактор серии Равенлофт в 1997-1998 годах) написала в 1997 году:

«Книга «Домены Страха» описывает несколько религий, с которыми можно столкнуться в Равенлофте. Например, Гундаракиты в Баровии свершали великие дела со своей верой в бога, которого они называют Утренний Бог (помните «Вампира Туманов»?). В дополнение к этому Равенлофт увидел подъем церкви Эзры, с несколькими различными учениями в разных областях Ядра. Немалое значение имеет и культ бога Бэйна (Законника), у которого есть множество последователей в Царстве Страха».

Что такое Время Невиданной Тьмы.

Предсказано, что в Равенлофте наступит Время Невиданной Тьмы в 775 году (по Баровийскому календарю).

В предисловии к «Доменам Страха» Вильям В. Коннорс писал:

«У нас много планов для Демиплана Страха. Скажем так, впереди Равенлофт ждут темные времена — времена, которые заставят народ и даже Вистани говорить о Мрачной Жатве и Великом Соединении как о старых добрых деньках».

«Хискоза еще не сказал своих последних слов. Я уверен, что вы еще услышите о нем, когда приблизится Время Невиданной Тьмы. Хискоза, как и Нострадамус, может рассказать многое о самых разных вещах».

До сих пор Время Невиданной Тьмы остается туманным событием в далеком будущем. О нем известно лишь то что это событие полностью изменит мир туманов.

Некоторые говорят, что Сот никогда не появлялся в Равенлофте. Где официально находится Сот?

Когда Маргарет Вейс и Трейси Хикман (создатели «Саги о Копье») вернулись в Т\$R, они заявили, что Сот никогда не покидал Крин. Чтобы укрепить свою точку зрения, они включили Сота в роман «Драконы Летнего Пламени», изданный в 1995. Это создало много противоречий, о том, где же действительно находится Сот.

Официальное заявление от Wizards of the Coast, гласит что Сот попал в Равенлофт после «Испытания Близнецов» и вернулся на Крин осенью 752 года, во время событий романа «Призрак Черной Розы», написанным Джеймсом Ловдером. Причины, по которым Соту удалось бежать, туманны и не понятны для читателя. Следует отметить, что, покинув Равенлофт в 752 году, не отмечено когда он появился на Крине. Время в Равенлофте течет очень странно, по сравнению с другими мирами и поэтому, он мог появиться возле Крепости Даргаард спустя мгновения после того, как покинул ее.

Что случилось с Джандером Санстаром? Я думал, он погиб в конце «Вампира Туманов».

Когда темные силы находят себе такую игрушку, они не охотно расстаются с ней! После того, как Джандер решил умереть в лучах солнца, Туманы забрали его до того, как он сгорел, решив что лучше чтобы он продолжал влачить свое мучительное существование. С той поры эльф живет тем, что охотится на вампиров и прочих монстров обитающих в РЛ.

Использование спасбросков на Страх и на Ужас?

Спасброски на Страх и на Ужас созданы как помощь для отыгрыша, а не как его замена. Если вам кажется, что игроки действуют адекватно в ужасной ситуации, не стоит заставлять их делать спас бросок. Если нет, то используйте спас броски свободно.

Можно ли играть персонажами из сеттингов Темного Солнца или Плейнскэйпа в Равенлофте.

Дело вкуса, но мы вам не советуем это делать. Помните, что цель Равенлофта — поместить персонажей в пугающую обстановку. Персонажи Плейнскэйпа пришли из мест, где дьяволы часто встречаются в местном баре, а тифлинги могут быть лучшими друзьями, где идет бесконечная Война Крови, где гибнут бесчисленные множества людей. Единственный вервольф, терроризирующий деревню, не вызовет у них даже удивления.

Персонажи из сеттинга «Темного Солнца» с такой экзотикой не сталкивались, но РЛ вряд ли подойдет для них: то что в «темном солнце» является нормой вещей, у жителей РЛ может вызвать шок.

Что такое Маска Красной Смерти?

Это вариант кампании по Равенлофту. Действие происходит на нашей земле, где сущность под названием Красная Смерть сделала все суеверия реальными. Действие происходит в 1890 году, что намного более ближе к современности чем сеттинг Равенлофт. В Маске Красной Смерти используются измененные правила D&D. Там используется огнестрельное оружие, магия стала редкостью, а классы персонажей изменились, чтобы отражать социальные достижения этого периода.

Издания для Маски Красной Смерти?

Их всего два:

«Атлас Готической Земли»

«Трактат по Трансильвании»

Также есть много статей в журналах «Dragon» и «Dungeon» и сетевых приложений. Вскоре Arthaus обещает выпустить официальный сеттинг по Маске Красной Смерти для системы d20.

Что такое Каргатан?

Каргатан - это 6 человек, которые в 1997 собрались и выпустили первый нет-бук для Равенлофта «Книгу Душ». С тех пор они принимали участие во множестве проектов, в том числе в создании официального сайта по Равенлофту и с 2000 года в официальных изданиях. В 2003 году сайт был закрыт и Каргатан прекратил свое существование.



Проблемный Равенлофт...

Автор: Виктор «Гримуар» Лазарев. 2010.

Равенлофт - это мир, где в душе каждого человека происходит сражение между стремящимся в небеса ангелом и кровожадным зверем. (c) Баба Яга (переводчик).

«Равенлофт» весьма необычный мир, зачастую то что привлекает к нему одних игроков, тоже отталкивает других. Игра по этому миру, связана со многими трудностями: трудностями мастерения, трудностями понимания мира игры в целом и конечно самой главной трудностью, которую необходимо вынести в самое начало статьи – ныне «Равенлофт» не поддерживается создателями. Корпорация «TSR» ныне канула в финансовую яму, а новые владельцы «Wizard of coast» – выпустили только одну книгу - "Expedition to Castle Ravenloft". И сами при этом признавали, что это просто приключение по мотивам самого первого модуля "Ravenloft", и к сеттингу прямо не относится. Даже предлагается "встроить" замок Равенлофт в ФР, Эберрон или сеттинг по d20 Modern. Однако компания «White Wolf», выпускающая многочисленные линейки «хоррорной» направленности (например, за их авторством небезызвестные « Vampire: the Masquerade») не обошла стороной сеттинг «РЛ», выпустив руководство по «Равенлофту» для мастеров и игроков, для самой новой по тем временам редакции – ДнД 3.5. Они также выпустили еще несколько книг, однако на этом их деятельность прекратилась. Их последняя книга «Van Richten's: Guide to the Mists» датированная 2005 годом, так и не была выпущена в продажу (однако доступна для скачивания с сайта «белых волков»). Ходят слухи, что в недрах «Визардов» готовят РЛ для четвертой редакции ДНД, но большинство фанатов эта новость совершенно не радует, из-за исключительно тактическо-боевой направленности системы и неизбежной потери самого главного в играх о туманном мире – атмосферы. Отсутствие новых книг очень негативно складывается для игры – для мастеров то что сам мир не развивается и обрастает новыми деталями и историями не так и страшно, многие мастера сами способны выдумать интересную историю или монстра, более губительно отсутствие новой информации для игроков. Новички могут узнать о «РЛ» лишь от игроков уже знакомых и увлеченных этим миром, либо самостоятельно проявив инициативу и как следует, покопавшись в истории ролевых игр.

Иными словами официально мир игры заброшен правообладателем, и держится на плаву лишь благодаря действиям фанатов. Редко у какой игры есть такая армия преданных фанатов которые не оставляют данную игру, а частенько дополняют ее собственными разработками и книгами, количество которых если не превысило количество официально выпущенных, то уже где-то рядом с этим числом.

Проблемы мастера:



Одна из основных проблем мастера — это наличие у него огромной власти над игроками - во многом система подталкивает к использованию рельсов и бороться с желанием их использования весьма трудно. Если герои повернули не в ту сторону, куда необходимо — мастер может закрыть границы домена и силой направить персонажей в нужном направлении. Если появляются не в то время, не в том месте — на них можно натравить пачку монстров, которые заведомо сильнее партии и заставят персонажей отступать

(или погибнуть) в точку необходимую мастеру. Ну, а если персонаж по сценарию обязан седеть от страха, а игрок решает что это не так — ну так можно использовать обширный набор проверок страха, а после навесить на героя пару «милых» фобий. Желание играть с персонажами как с марионетками, послушными каждому движению кукловода - часто преследуют любых мастеров, здесь же сама система позволяет, не нарушая правила делать это.

Мастеру нужно как следует продумать и приготовить модуль, в отличии от большинства сетингов, здесь ориентированные на Dungeon Crawl приключения не просто убивают атмосферу, а заставляют усомниться в понимании мастером мира игры. Рубить вампиров в готических антуражах - можно в совершенно любой системе и вовсе не обязательно для этого тащить героев в «РЛ». К тому же хотя официальных приключений ОЧЕНь много (а неофициальных еще больше) некоторая их часть требует понимание бэкграунда в целом и персонажей в частности. С места в карьер вести, например какой-нибудь «Холодный дом» не лучшая затея. Игроки не поймут: кто такой Ван Ричтен, что он делает в этом доме, и зачем он вообще нужен в этой истории. Это превратит всю трагичность сюжета в фарс или трагикомедию. Необходимо либо провести пару коротких игр столкнув героев с этим неписем, либо в той же паре коротких игр подбросить им Ван Ричтеновский трактат, который поможет им справиться с врагами и заодно пояснит кто автор трактата и что он за человек такой. А после этого персонажи уже решить бросаться в пекло и спасать его. Или же решить этого не делать.

Наиболее просты для новичков (и мастеров, и игроков) модули: «Пир гоблунов», «Ночь ходячих мертвецов» и «Дурной глаз». Ну и конечно стоит порекомендовать сборники коротких приключений, не слишком сильно завязанных на реалиях «РЛ», но позволяющих постепенно ознакомится с этими реалиями, примеры таких сборников — «Книга могил» и «Леденящие истории». В любом случае без небольшой подготовки мастеру никуда...

«РЛ» предполагает, что мастер будет создавать для игроков атмосферу готического ужаса, однако многие мастера уверены - что страшную атмосферу можно создать банальным забрасываем героев трупами, кишками и потоками крови. Порой желание мастера «сделать страшно» в купе с неумением это сделать - приводит к тому, что мастер банально задалбывает игрока. Тут можно порекомендовать лишь читать хорошие

книги писателей, что писали если и не готические, то по крайней мере страшные произведение — Алан По, Стивен Кинг, Кларк Эштон Смит, Говард Лафкрафт и т.д, и перенимать способы которыми они пугали читателей.

Проблемы игроков:

Основная проблема игроков это не понимание игры — люди, которые играют в ДнД исключительно что-бы выпустить пар, набрать уровней и отдохнуть от проблем и забот реальной жизни, могут быть не готовы к подобной игре. Если обычное ДнД - американские горки, где можно просто кататься не о чем не задумываясь, то «РЛ» - сани, которые сперва надо тащить на высокую гору проявляя при этом участие и заинтересованность в задаче, а после уже съезжать и наслаждаться скоростью. Иначе говоря, от игрока для получения фана, требуется вникание в историю, которую ему пытается рассказать ведущий.

К тому же, «РЛ» содержит и иные аспекты, которые хорошо подчеркивают интересность мира, но накладывает некоторые ограничения на игроков. Например, невозможность отыгрывания злых и добро-злых (которые творят злодеяния, но считают себя положительными героями и жертвами обстоятельств) персонажей. Мир «РЛ» монохромный, герой либо добрый, либо злой. Играть за персонажа - который убивает всех кто ему не понравился, но при этом умиляется детям и собачкам, имеет ранимую душу, пишет стихи и искренне желает спасти мир — самый верный способ потерять такого персонажа. В Равенлофте существ судят по поступкам, а не намерениям, потому все злодеи очень быстро заваливают проверки «темных сил» и пополняют своим крепким телом ряды местной нечисти.

«РЛ» закрытый мир, каждый домен будь то один дом, или огромный континент с десятком городов ограничивается территорией этого самого дома или же континента. Персонажи не могут сесть на корабль или открыть портал и отправиться гулять по иным мирам. Они могут перемешаться из одного домена в другой, но лишь если мастер им это позволит. Иначе граница домена закрывается и героям приходится топать обратно.

К тому-же есть домены из которых просто невозможно выйти. Правда есть и еще худший вариант – домены в которые невозможно войти, и домены в которых нечего делать – но об этом ниже.

Происходящие в «РЛ» события порой весьма жестоки - персонаж может быть убит, изуродован, покалечен. Не все игроки любят управлять персонажами покрытыми шрамами и с отсутствием важных частей тела.

Большинство людей, чего уж тут скрывать - предпочитает играть могучих воинов в сверкающих доспехах, летящих на дрессированном пегасе и сжигающие все вокруг огненными смерчами и в компании подобных ему существ - спасающих мир от очередной армии гнета под управлением темного властелина. Персонажи РЛ по большей части, это все те коммонеры и аристократы которыми обычно брезгуют играть. Невысокие уровни, маленькие цифры в чарнике, приземленность к реальности.

Отсутствие стеба и нежелание анализировать происходящее... персонажи гибнут, когда тупят или стебутся, а Равенлофт стеба не терпит... это конечно не самое суровое ограничение, но все же...

Проблемы атмосферы:



Многие мастера часто водящие лангедоки и понимающие ценность правильно созданной атмосферы пытаются создавать таковую и в настольной игре. Однако если правильный подход к попытке воссоздания атмосферы с помощью музыки и освещения повышает интерес к игре и помогает вникнуть в суть происходящего, то неумелые действия способны разом превратить атмосферу готики в шутовской карнавал. Не стоит и сильно полагаться на всякие прибамбасы, конечно кости с черепами, хранящиеся в черном гробике смотреться забавно, на одном их наличии игру не вытянуть.

Равенлофт для многих - это мир победившего зла. Все битвы со злом локальны, и не могут коренным образом изменить мироустройство, не смотря на все усилия сотен героев, домены продолжают существовать, а лорды веками правят этими землями греха. Все сюжеты о спасении мира смотреться несуразно в условиях данной игры. Задачи у игр с подобной атмосферой более приземленные — сохранить в целости деревню, найти пропавшего человека, поймать поселившегося в округе монстра, наконец просто выжить самому. Мир Равенлофта злой и несправедливый: герой либо пасует перед силой зла и погибает, либо все делает правильно и получает лишь неприятности, а не заслуженную награду. Конечно, все зависит от мастера, но в большинстве своем финалы модулей не самые радужные...

Проблемы с миром:

Разнообразность доменов — их много, очень много — только официальных чуть менее сотни, а уж сколько фанаты навыдумывали со времен второй редакции ДнД (вообще «РЛ» возник еще в первой редакции, но существенной популярности достиг лишь во второй) и вообразить страшно. Все это разнообразие позволяет вести игру в нужных декорациях — пустыни, степи, разрушенные города, огромные леса, аналог Лондона 19 века, дом населенный приведениями, или почти что современный город с чадящими трубами заводов, старинные готические замки. Можно разыграть сюжет большей части популярных мистических произведений, подобрав подходящий домен, начиная с классики, вроде «Дракулы» и «Острова доктора Моро» и заканчивая голливудским ужастиками в стиле «Кошмара на улице Вязов». Однако есть там и неудачные домены, например Некрополис — домен по которому в принципе можно поводить игру в Ромеровском стиле, с кучкой загнанных героев и легионами живой мертвечины, однако же, любой проникнувший в территорию домена мгновенно становится зомби... вот так вот. Если нет желания хоумрулить

и менять правила, то данный домен просто не предназначен для игры. Есть среди официальных и прочие домены в которых просто нечего делать — как правило, это земли пережившие некий катаклизм и содержащие лишь небольшие участки земли без признаков жизни. Примерно такая же ситуация с дарклордами — их ОЧЕНЬ много, есть хорошо продуманные и имеющие интересную историю, а есть совершенно пустые, плоские и незапоминающиеся.



Многие монстры и персонажи прописаны отлично и живо. У них интересная, зачастую трагичная история и живой характер — собственно проработкой характеров и цепляет многих игроков РЛ. Однако если игроки этим не интересуются, то все это пропадает зря. В конце концов, нет разница какую страшилу и за что убивать, экспа в любом случае одинаковая...

Дарклорды... основные проблемы с ними две - либо игра вертится вокруг них, либо же цель игры заключается в их

убийстве. Мастеру не стоит концентрировать сюжет вокруг лорда, если он не уверен что это необходимо, в конце-концов в каждом домене есть куча иных существ и монстров, слуги лордов могут вести свою игру вне ведома хозяев, либо же лорд может вовсе не интересоваться делами персонажей гуляющих по его владениям. Все зависит от конкретного дарка и его привычек относительно незваных гостей.

Мастеру не стоит делать дарклордов «финальными боссами», как в какой-нибудь видеоигре. Конечно, группа приключенцев когда-то прикончила Страда, но большая часть лордов: либо слишком сильна для игроков, либо наоборот не представляет никакой угрозы в бою, либо чуть позже все равно оживет.

Много раз сталкивался с игроками, для которых интерес игры складывался - либо в желании вынести всех лордов (а в РЛ напомню - ценят поступки, а не намерения. Так-что не многие смогли оценить иронию, когда их персонажи после череды убийств лордов, сами занимали их место), либо в еще более странном желании самим стать дарклордами и как следствие терявших своих героев. К тому-же во многих случаях лорды не самые крупные злодеи в своих владениях - на лугах Новой Вассы резвятся кентавры, не имеющие отношений к Малкену. А в Ламордии обитает Спящий зверь никак не связанный с Адамом. Иными словами если лорды требуются для игры можно смело их использовать, но не стоит без особой цели крутить сюжет игры вокруг их жизни или смерти...

Проблемы с системой:

Подходит ли ДнД готическому ужасу? Многие считают, что героик-фентези система про непобедимых воителей, подходит готическому ужастику как корове седло, другие просто не хотят ничего менять и мирятся с текущим положением. Единицы в странных порывах творчества начинают адаптировать «РЛ» под «warhammer» или под «midnight», забывая что не все то ужасы, где много трупов. Не утихают и споры о том, какое же именно ДНД использовать? Хотя львиная доля всех книг о РЛ была написана под вторую редакцию, ныне многие авторы остановились на версии 3.5, либо используют универсальную Д20. Все же наиболее разумно для готики использовать «storyteller» системы, наподобие той, что используется в «VtM», либо же вовсе ограничиться словеской. Это позволит вести игру как историю, а не стандартный данжен с расставленными энкаунтерами...

На этом я хочу подвести итог статьи. Мир «Равенлофта» весьма интересен для тех кто любит не просто данжи, но и отыгрыш роли. В «РЛ» есть все условия для игр на моральном поле, где игроки берут под свое управление персонажей, борются со злом и в первую очередь пытаются сохранить частицу добра в своем сердце...

Разбор форумов и сайтов.

Виктор «Гримуар» Лазарев. 2010

Форум это то место где человек может высказать свою точку зрения и прочесть мнения собеседников, ну или просто немного потроллить)))

Однако если вы хотите не издеваться и насмехаться над участниками и гостями форумов, а начать конструктивный диалог, получше ознакомится с темой и задать свои вопросы, то РЛ в этом отношении вызывает некие сложности. Например, найти форумы и сайты по миру туманов через гугл достаточно сложно, ссылки повторяются, или ведут на мертвые страницы, искать долго и не результативно, особенно если не уметь задавать правильные критерии поиска. Но не волнуйтесь, в этой статье будет разбор самых информативных и интересных интернет-страниц о Равенлофте, ну а если вы чего то не найдете на этих ресурсах, то об этом всегда можно спросить на рассматриваемых ниже форумах.

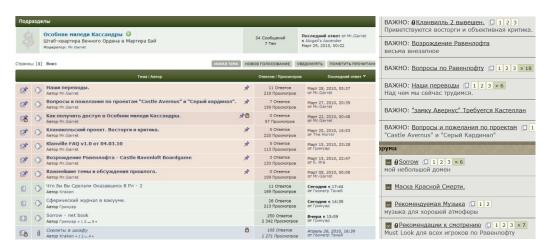
РПГ-ворлд.

Самый известный ролевой ресурс РФ, множество подфорумов, множество интересных событий и тем, вменяемая администрация и наличие клоуна, развлекающего публику и не дающего сильно заскучать всей форумной братии.

Форум весьма интересен и часто на нем молодые геймдизайнеры показывают публике свои наработки. К тому же ежегодно проводят конкурсы на лучшие модули и системы, что позволяет новичкам попробовать себя в модуле-строении, и возможно развить зачатки творческого таланта.

РПГ-ворлд так же знаменит своим подфорумом о равенлофте, который являлся самым посещаемым и содержал наибольшее кол-во сообщений и тем. Новичок, немного почитавший темы уже может понять основу и суть РЛ.

Так же на форуме базируется закрытый подфорум творческой команды «Вечный ордер», чьи авторы пишут свои книги о РЛ и переводят западные, доступ в подфорум ограничен, но кто знает, вы можете попытать удачу, если обладаете талантом и нужными знаниями.



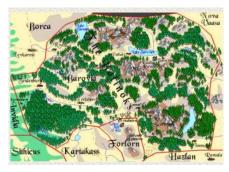
Недавно форум переехал на новый домен, но старый форум не был удален, если интересно по нему всегда можно «пройтись» и поискать нужную информацию.

Новый http://rpg-world.org/index.php?board=39.0

Старый http://forums.rpg-world.org/index.php?showforum=65

The Mordent Cartographic Society

http://www.gryphonhill.com/maps.html



Англоязычный сайт, созданный неким Гомесом, не слишком богат на информацию и содержит весьма куцый набор информации, а статей на нем и днем с огнем не сыщешь, однако основная идея и специализация данного форума – картография.

Здесь можно найти хорошо прорисованные географические карты доменов, однако и здесь проскакивают два минуса — присутствуют карты не всех доменов и обновления бывают крайне редко.

Равенлофт шард НВН

http://www.ravenloft.ru/



Шард известной ролевой игры «Neverwinter night», выполненный в реалиях РЛ, ныне игра «мертва», уже года эдак 3. Последняя игровая активность судя по новостям была в пятницу 13, в прошлом году. Да вы не перепутали, игра мертва но редко, очень редко администрация балует игроков подобными подарками.

Как все это вообще возможно? Шард РЛ? Все очень просто, скачиваете клиент, качаетесь на несколько уровней, понимаете что охота вливаться в коллектив и... пишете квенту персонажа, а после ее одобрения начинаете

играть в коллективе и отыгрывать роль.

Игра брала несколькими вещами: во-первых графикой, да графика НВН многолетней давности уже не впечатляет, но текстуры были перерисованы, модели обновлены, в результате - игра засверкала новыми красками. Был силен и многогранен крафт и он был востребован — еда кончалась, вещи изнашивались. Игроки торговали между собой, выменивали вещи и создавали новые. В таком аспекте крафт не воспринимался как глупая рутина по сбору и переделке ресурсов, и мог заинтересовать игрока. Ну и конечно же квесты, в них игроки-ролеплееры могли поучаствовать в сюжете, развить персонажа и поглядеть на мир игры.

Ролеплеерных серверов вообще мало не только в России, но и на западе. Игроки зачастую в ММО лишь рубят часами мобов, да набирая экспу - потому данный шард смотрелся очень ново и свежо.

Стоит учесть и комъюнити форума данного ресурса, люди не потеряли к игре интереса даже после нескольких лет застоя, на форуме можно наткнуться на несколько форумных журналов, созданных самими игроками и описывающими мир, события в игре, интервью с участниками — и делали это на редкость профессионально. Подобная вещь не была мною встречена больше не на одном форуме, ни одной ММО такого нет. Да администрация некоторых игр пишет время от времени подборки новостей, но чтобы сами игроки занимались подобным...

Ныне разрабатывается третья версия сервера, появляются сообщения на форумах, скриншоты, но на этом все... трудно понять, что будет раньше — закроется сайт, или все же появится готовая игра.

Сайт представляет собой исключительно историческое значение и содержит подборку книг по «Равенлофту».

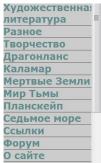






Серый кардинал

http://www.graycardinal.narod.ru/





Сайт, на котором появляются переводы новых книг, есть тут книги по Планскейпту, Каламару, Деадландсу, но большая часть все же посвящена РЛ. Тут и переведенные модули и самодельные, художественная литература и «атласы».

Обновляется сайт не слишком часто, но все же обновлений не приходится ждать годами как бывает с иными ресурсами.

Разнообразие информации, огромная библиотека файлов и интуитивно

понятный дизайн делают этот сайт одним из лучших ролевых сайтов РФ, и лучшим сайтом для новичков. Обратите внимание что все статьи и обзоры делаются по информации из книг, взятых (за редким исключением) именно с этого сайта.

Замок Авернус

http://www.ravenloft.dungeons.ru



Второй крупный сайт о РЛ, после СК. Наличествует несколько самодельных модулей, правила РЛ под fudge, подробная хронология мира, а также обширная коллекция файлов, включая правила для системы Д20.

Но главная особенность сайта это возможность почитать игровые сессии которые проводились по различным модулям.

Найти описание прошедшей игровой сессии сама по себе трудная задача, поиск же оной по туманному миру почти невыполнимая задача, на этом сайте они есть. Написаны литературно, с иллюстрациями и законченным сюжетом. Так-же есть раздел «кладбище» где можно почитать про глупые и трагичные смерти

различных персонажей, неплохая забава для ДМ который раздумывает как эффективней угробить партию ©

Fraternity of shadows



http://www.fraternityofshadows.com/

Объективно лучший сайт о РЛ в целом и лучший англоязычный сайт о РЛ. На форуме постоянно происходят какие-то события, выходят нет-буки, создаются творческие команды и поднимаются различные творческие темы. На сайте и форуме появляются авторы РЛ, например творческая группа «Каргатан»,

огромная подборка фанатских модулей и нет-буков, а так-же именно на этом сайте выпускают «братский» журнал о Равенлофте - «Quoth the Raven». Был бы еще на русском, цены бы не было.

А сейчас более подробный обзор разделов сайта:

http://www.fraternityofshadows.com/Library.html библиотека. Здесь располагаются нет-буки написанные администрацией и пользователями сайта, а так-же все выпуски журнала «Quoth the Raven».

http://www.fraternityofshadows.com/forum/index.php форум, постоянно обновляющийся и содержащий множество тем, от пространственных размышлений на различные аспекты РЛ, до сборов творческих групп.

http://www.fraternityofshadows.com/FAQs.html весьма обширный RTFM по Равенлофту. Объяснения не слишком «туманны» и новичок прочтя пару раз этот мануал сможет понять основы мира. Впрочем здесь разобраны вопросы которые ни один новичок не спросит, а вот уже знакомые с миром игроки вполне бы задали: кто такой Знатный посетитель? Кто такая S? Для чего пишутся «атласы судного дня»? Чем все в итоге закончилось?

На эти и многие иные вопросы можно узнать ответ - пройдя по ссылке.

http://www.fraternityofshadows.com/rldb/rldb.shtml картотека. Набираем интересующее нас имя, название или термин и смотрим в каких книгах можно почитать о нем подробнее, огромная база по доменам, лордам и нпс, пользуйтесь если что-то подзабыли.

http://www.fraternityofshadows.com/TheCemetery.html несколько ссылок на киты, престижи, истории, сценарии и многое иное. Но если у вас малая скорость интернета будьте внимательны – компьютер выводя на экран ПДФ документы может зависнуть.

http://www.fraternityofshadows.com/Mausoleum.html мавзолей... этакий архив интересных тем и обзоров, если заинтересует можно почитать и почерпнуть новую информацию о РЛ.

http://www.fraternityofshadows.com/DrawingRoom.html

http://www.fraternityofshadows.com/TheParlor.html

ревью, превью, статьи на различные игры и книги о РЛ, интервью и подборка различных файлов.

http://www.fraternityofshadows.com/TheVault.html идеи кампаний, трюки злого ДМ, различные дополнения и исправления ошибок (эрраты), а так-же описания львиной доли доменов.

http://www.fraternityofshadows.com/Green house.html контакты разработчиков и админов сайта.

http://www.fraternityofshadows.com/TheBoatHouse.html http://www.fraternityofshadows.com/TheBalcony.html

список ссылок на различные сайты о РЛ, ролевых играх и сайты различной тематики вроде истории, криминалистики, фольклора, легенд и прочих сайтов, с которых можно почерпнуть интересную информацию.

http://www.fraternityofshadows.com/wiki/ «Мистипедия», как наверняка поняли догадливые читатели, это ссылка на вики-энциклопедию о РЛ, мистипедия ныне не слишком заполнена, в ней еще полно «белых пятен и отсутствующих кусков мозаики», однако это дает вам шанс приложить руку к наполнению этого ресурса.

http://www.fraternityofshadows.com/TheVeranda.html описания проведенных кампаний.

http://www.fraternityofshadows.com/PortraitHall.html фан-арт пользователей форума. Большая часть рисунков выполнена начинающими художниками, но есть и вполне профессиональные картины.

Ravenloft Character Generator

http://www.pathguy.com/rloft.htm

Небольшой генератор персонажей, персонаж создается достаточно быстро, а после может быть сохранен как текст или хтмл-документ. За пять минут можно создать достаточно вменяемого персонажа, или очень-очень хорошего, потратив больше времени. Генератор на английском.

Semiplano

http://www.ravenloft.com.br/

Сайт творческой команды «Сыны Хискозы», в составе трех человек. Может похвастаться лишь неплохим набором самописных нет-буков, что-ж сил к написанию книг они приложили не мало, а так-же несколькими интервью с авторами РЛ. А вот сам сайт достаточно убог в плане дизайна. Англоязычен.

Tide of Darkness

http://madmartigen.tripod.com/plane-index.html

Страничка автора пишущего о фентези мирах – Плапскейпт, Спелджаммер и конечно же Равенлофт. Рассказы, повести, романы. Написано достаточно интересно и если вы любите читать художественные книги, в стиле фентези, то обязательно посетите эту страницу. Англоязычный ресурс.

Пара скриншотов, новой реинкарнации шарда.

Скринам этим около года, разработка ведется, досей поры...

Но сделано на удивление красиво, если финальная версия будет с таким уровнем графики, то шард найдет множество новых игроков.



Стихи о Равенлофте.

Ролевой игре посвящается

В неурочное время рождаются эти слова, Не на те острова мы заброшены каверзным роком.

Но зачем-то становится сладко при слове "халва",

Если чип на халву удается добыть ненароком.

В полночь - мороз,

В полдень - жара, Ветер донес

Крики "ура".

Щиплет до слез

Дым от костра.

Это игра.

И как только прогреются солнцем земля и вода,

Мы бросаем дома, магазины, трамваи, привычки,

За такую измену в обиде на нас города, Но полны волшебства увозящие нас электрички.

Шепот дождя,

Звон комара,

Черный отряд

В восемь утра,

И говорят

Нам мастера:

Это игра!

И ни стертые ноги, ни голод, ни прерванный

Не послужат достаточным поводом для недовольства,

Если враг у ворот, или ранен смертельно барон,

Или в два пополуночи чье-то приперлось посольство.

Честь и любовь

Бросить пора

В чаши весов

Зла и добра.

Истина слов,

Лжи кожура...

Это игра.

А потом электрички везут нас опять по домам, И устало-счастливые, напрочь пропахшие

дымом,

Мы сдаемся уютным постелям и срочным

делам,

Но тайком от постелей готовимся к новым

экстримам.

Быстро летит Дней мишура. Вроде бы все Было вчера. Завтра опять Будет с утра

Наша игра!

(Ирина Зяблева)

Старый чердак на границе миров

Старый чердак на границе миров Как паутина затянет с собою, И берегись, если ты не готов Следовать вновь за своею судьбой.

В каждом углу как паук темный лорд. Между собою весь мир они делят.

И приготовься застрять здесь на год,

Хоть собирался всего на неделю.

Магия черная в мире царит,

А горизонты покрыли туманы.

Только любовь этот мир исцелит, Цепи разрушив греха и обмана.

(Тигра)

Песня Сота

В полутемных коридорах

Эхо гулкое шагов,

Паутинные узоры

Вздрагивают на ветру.

Это замок моих мыслей,

Это цепь моих оков.

Звуки в воздухе повисли,

Я забыть их не могу.

Сражаюсь с призраком мысли,

Сражаться с ним нету смысла,

Бегу, а по полу искры

От оков моих ненавистных!

А со стен летит туманом

Пыли едкая труха,

Это зал моих обманов,

Это галерея слез.

Ходят здесь воспоминанья
Про минувшие века,
До забвенья, до изгнанья,
До проклятых черных роз!

Я хозяин здесь и пленник, Золотая клетка стен, Был герой, а стал изменник, Вечная не жизнь — не смерть. Мое тело стало прахом, Душу сковывает тлен, Прошлого танцуют страхи Бешеную круговерть.

Вечным пламенем пожара Обернулся свет дневной. Я живу своим кошмаром, Вспоминая каждый миг. Нет любви и нет прощенья, Все вокруг покрыто злом, Я в тюрьме своих решений, Кандалах своих интриг. Лишаюсь смерти и жизни, За то, что мысли нечисты, И крылья веры повисли Под грузом оков моих ненавистных. (Тигра)

Сот и баньши.

Молчание боль и слова наказанье, Я знаю, что вечно гореть мне в огне. Страданья, страданья, одни лишь страданья Теперь уготованы мне. Что расскажешь, дева, в этот раз? Раны бередить — твоя судьба, Ну так начинай же свой рассказ, Пора. Нет сердца и плоти, но раны больнее,

Тех, что получить довелось мне в бою
Ты вновь нанести своим плачем сумеешь,
В них памяти черви живут.
Бьют твои слова не хуже стрел,
Но я с нетерпеньем ночи ждал.
Вместе с болью вспомнить я хотел
Тебя.

Твой голос пел песни, я их не услышу, Теперь он лишь стонет да плачет в ночи. За это одно я себя ненавижу, И снова прошу — замолчи. На твоих глазах не видно слез, Все они уже пролиты давно. Не найти ответ мне на твой вопрос — За что?

(Тигра)

Кланвиль – первый взрослый сеттинг в рамках РЛ.

Интервьюер: Виктор «Гримуар» Лазарев.

Респонденты: Mr. Garret и Klarissa.

2010 год

«К» необычная книга, взяв за основу готический мир туманов, авторы смогли создать взрослый и жестокий домен, который обладает отлично продуманными и прописанными деталями. Ныне вышло две полноценные книги, посвященные миру, существует художественный роман, вышло одно из дополнений и готовится к выходу второе, зимой планируется выпуск третей книги. В 2009 году «К2» заслужено получили награду «игра года» от одного из крупнейших ролевых форумов «Ролемансера».

Что такое Кланвилль?

Вопрос все еще актуальный, потому что большая часть отечественных игроков сидит на D&D и Эре Водолея. Итак.

Кланвилль (Klanville) — это уникальный игровой мир, вобравший в себя элементы де-садовской эротики, готического ужаса и любовной драмы. Кланвилль располагается в туманных глубинах Равенлофта и является обителью отвратительных и эгоистичных злодеев. Жажда власти и безразличие к чужим страданиям возвысили обитателей Кланвилля над человеческой моралью и, в то же самое время, обрекли их на вечное проклятье. Трилогия «Дневник прелестницы» (первые две части которой уже вышли, над третьей мы работаем) использует игромеханику D&D 3.5. Продолжение, пока известное как «КЗ», будет использовать собственную игромеханику.



Как вообще появилась идея сделать домен, и каким он был первоначально? Источники вдохновения?

Mr.Garret: Первоначальная идея Кланвилля была связана с «Парфюмером» Патрика Зюйскинда. Книгу я прочитал в далеком детстве, ее печатали в журнале «Иностранная литература». Странный роман и пугал и увлекал меня одновременно. Осмысление сути произведения оказалось болезненным и весьма познавательным. Таким образом, именно Зюйскинд выковал фундамент Кланвилля. Надстройка над базисом появилась позже, спустя 19 лет. Изначальный концепт домена сочетал в себе элементы готики и темного эротизма. Атмосфера Кланвилля формировалась под впечатлением американского художественного фильма Forever Night (порнофильм с сюжетом — прим.

редактора).

К де Саду мы обратились лишь после яростной стычки с Кракеном (одним из участников игрофорума rpg-world.org) и последующего осмысленного прочтения Жюльетты (порнографический роман ДеСада — прим. редактора). Философия маркиза соединила элементы мозаики в единое целое и породила, в конечном итоге, один из самых уникальных доменов Равенлофта (надо быть скромнее, но не получается) (так даже лучше — прим. редактора).

Как Кланвилль изменялся под действием времени и к чему в итоге пришел?

Начинали мы с темной готической драмы, печальной, полной эротических переживаний. Первый «Дневник прелестницы» представлял собой классическую де-садовскую реальность зла. Злодеи сидели, как скорпионы

в банке, и больно жалили друг друга. Вторая часть отошла от де Сада довольно далеко. Большое влияние на «Декаденс» оказал Кларк Эштон Смит. Что касается третьей части, то... перед вами предстанет гремучая смесь де Сада и Клайва Баркера.

Нервным лучше сразу отказаться от ее прочтения. И не говорите потом, что мы не предупреждали.

Работа над нет-буком.

Началась в октябре 2007-го. Первую серию мы делали на чистом фанатизме. Хотелось довести книгу до конца, поскольку последний нет-бук Равенлофт комъюнити увидел свет в далеком 2005-ом году (нет назывался «Книга встреч» - прим. редактора). Во время работы над первой книгой сформировался костяк команды и ядро «Вечного ордена».

Я бы не стал называть «Декаденс» нет-буком. По большому счету, это полноценное дополнение к сеттингу, серьезно расширяющее рамки Равенлофта. Вторую часть книги мы создавали, имея перед собой ясную и четкую цель: мы хотели сделать самую впечатляющую русскоязычную ролевую книгу 2009-го года. Думаю, цель была достигнута, хотя без шероховатостей не обошлось.



Подводные камни.

Это тема отдельной статьи. Напишу три основные трудности, с которыми столкнулась наша команда во время создания Кланвилльского проекта.

- Усталость. На фанатизме можно написать, в лучшем случае, треть книги. Потом приходиться брать себя за шкирку и тащить к финалу. Команду тоже приходиться тащить, но делать это лучше личным примером. Усталости избежать невозможно, поскольку написание большого проекта это не хобби, а ежедневная работа.
- Отсутствие плана работ. Бич первого «Кланвилля». Редактирование, сборка, рисование иллюстраций и доработка персонажей производились в один момент времени. Проекта бодро дотащился до ¾ готовности, а потом три

месяца полз до финала со скоростью черепахи.

• Дизайн персонажей. Поскольку героев создавали разные люди, их балансировка до сих пор оставляет желать лучшего. Проблема, может быть решена введением должности штатного оптимизатора.

К счастью, решать сию проблему придется не нам.

Роман, идея, воплощение, кто автор, ваше отношение к книге.

Mr.Garret: Полностью не читал. Писал тоже не я. У меня «Миранда» и «Стальной прилив» есть. Отношение резко отрицательное.

Klarissa: Господи, что тут писать-то. Захотелось поделиться своими фантазиями, вот и написала. Теперь не знаю, куда от поклонников деваться. Если захотите книгу купить, я открыта для коммерческих предложений. Задешево не отдам, вещь культовая.

Сожалею ли я об авторстве? Нет. Судьба служанок – умереть в слезах и на коленях под строгим взором прекрасной госпожи.

(весьма неплохой роман, но на любителя. НЕлюбителю будет скучно. – прим. редактора).

Дополнение, первоначальная идея, и то, как складывается ныне работа над дополнениями?

Klarissa: Что касается добавки – то она была пробным камнем в области mini-expansion-ов. Мы собрали огромное количество информации для нашего следующего Кланвилльского проекта и сделали несколько интересных выводов.

Второй экспэнш выйдет ближе к зиме. Размер его 25 листов, так что поклонники будут довольны. Да, совсем забыла сказать, в нем будет альтернативный тайм-лайн.

(как поучаствовавший в написание материалов ко второму адд-ону, могу заявить что он будет лучше первого. И по качеству материала, и по объему).

К3 – книга, система и планы.

КЗ — полностью коммерческий проект, который мы хотим реализовать не только в виде PDF'а, но и в виде красивой печатной книги. Игра будет работать на собственной системе, и представит игрокам новый, весьма необычный взгляд на Кланвилль. Влияние де Сада в КЗ будет менее значимым, да и сюжетная линия изменится серьезнейшим образом. Как именно—пока секрет. Однако любители классических героев останутся довольны.

Жанр сеттинга можно охарактеризовать, как Gothic Horror / Dark Fantasy / Erotic Adventure.

Система КЗ находится на стадии сборки. Многие вещи в ней еще не определены.

Однако в нашей игре женские персонажи будут отличаться от мужчин. Выбор пола серьезнейшим образом влияет на судьбу персонажа. Помимо системы боевых столкновений, в КЗ будет встроена система разрешения социальных конфликтов.

Будущее К3 пока туманно. В случае успеха книги, появятся дополнительные материалы. Однако распространяться они будут в виде PDF. Планов у нас громадье, но реализуются ли они – покажет будущее.

На этом интервью закончено... пожелаем авторам удачи в их нелегких начинаниях.



Жизнь средневековых НПС

Виктор «Grimuare» Лазарев. 2010



Все чаще снимают кино и пишут книги о средних веках: о бесстрашных рыцарях круглого стола (шкуры и дубинки, 6 век) ряженных в полный латный доспех 18 века, о прекрасные принцессах в платьях с огромными шлейфами, богатых пирах, высоких и величественных замках и счастливых своей жизнью крестьян. Да и на ниве литературы участились графоманские произведения в стиле «наши – там» (вернее сказать «наши - тогда»), которые опять же написаны как сказки о веках благодати... потому решил написать данную статью, считайте меня злодеем, что губит

романтичные мечты своим прагматизмом, но мне хочется понять - неужели психически нормальные герои книг/кино/игр захотят переместиться из нашего уютного, елейного и монотонного 20 века, в столь замечательные средние века...

В первую очередь эта тема о почти (!) реальных средних веках, в играх ее можно использовать пожалуй лишь в Равенлофте и Миднайте, т.е в мирах победившего зла. Как правило ФР, Эбберон и прочие фентези сеттинги предполагают что «не все так плохо», и тонут в сладкой патоке тех самых рыцарей, принцесс и замков.

Социальная жизнь:

Для начала никаких удобств, вообще. Вода в колодце, еда в лесу/поле/рынке, туалет на улице, рабочий день от восхода до заката, праздники редки, животные в доме с людьми (так поныне живут в Индии). Зимы холодные, дров мало, запасы кончаются. Слово «болезнь» синоним слова «смерть» - грипп считался пандемией. Гигиена плохо развита - отсюда вши, болезни и болезни переносимые вшами. Церковь «отлично» боролась с дьяволом, я сейчас не об инквизиции и ведьмах (истории о которой так сильно преувеличены, так что уже не отличить правду от вымысла), я об убийствах кошек. Кошек убивали нещадно и сотнями, по официальной теории это мера по уничтожению демонических зверей, какие мотивы преследовали церковники на самом деле не известно. Мб хотели избавиться бродячих кошек переносящих болезни? А мб они на самом деле были такими недальновидными идиотами. Так или иначе, кошки были истреблены почти полностью, крысы лишившись естественного врага, расплодились с ужасной скоростью и темпом, и разносили чуму и прочие болезни, жрали посевы и пищевые запасы. Чума, холера, тиф...

Горячая вода была роскошью, это сейчас повернул кран и радуйся. А тогда сперва надо натаскать 20-30 литров воды, вылить в достаточно вместительное корыто, разогреть ее, подождать пока вода станет не кипящей, а теплой и только потом закисать в ванной. Химических средств для борьбы с насекомыми так-же не существовало, раз в год всю армию брили наголо что помогало ненадолго справится с насекомыми.

Никаких лекарств опять же, лечили молитвами, травами и чудо-порошками (да, самовнушение в те времена было панацеей), операции проходили либо под непрекращающиеся крики и вопли, либо под мычанье под кляпов. Однако «звери-доктора» все же стали через пару веков гуманнее, появилось даже обезболивание перед операцией. Заключалось оно в ударе увесистой киянки в темя, если удар был хорошо поставлен, то операция уже не требовалась и тело отправлялось на погребение. Основная причина смерти — заражение крови, действенные средства от которого были разработаны во времена «первой мировой войны».

К началу 13 века медицина отошла от церкви, и целительная сила молитвы была поставлена под вопрос. Именно с этого времени начинается прогрессирование способов лечения. К 16 веку были разработаны методы принятия родов, лечения огнестрельных ран, производство протезов и ампутация конченостей которая не приводила к смерти от болевого шока и кровотечения.

Старели люди рано, 30 лет уже старик, 40 долгожитель, 50 ходячий труп, 60... миф. Женщинам приходилось особенно тяжело, как правило рубеж в 40 лет они или не переживали. Иногда достигали сорокалетия в виде древних старух. Ключевое слово – иногда.

Годы над землей, не разгибаясь — переломы, травмы и боли в костях. Травма препятствующая работе — верная смерь от голода, лишний рот никому не нужен. Зубы выпадали рано, отсюда проблемы с кишечником, отсюда язвы и внутренние кровотечения. Рождаемость хотя и высокая, смертность среди рожениц и новорожденных не менее высокая, население росло, но лишь из-за того что в семьях было по 5-10 детей. Смертность среди детей высочайшая, так что нарожать побольше — единственная возможность продлить свой род. Жены были 12-15 лет, мужья парой лет старше. Об опасностях и вреде для организма ранней беременности думаю можно не упоминать.

Знать предпочитала не гнуться к земле самостоятельно, а брать оброки с народа. Их более менее легкая жизнь, позволяла жить лет на 15-20 дольше.

В РЛ темные силы ведут свои «игры», в каждом домене пропадает по 10-15 человек в месяц. Либо бесследно, либо возвращаются в образе зомби, оборотней и вампиров — чтобы навестить свою родню. Новые семьи появляются прямо из туманов, память остальных жителей корректируется. Есть такая примечательная история: однажды ночью в деревне неожиданно появилась новая семья. Что заметили лишь приключенцы. Когда же они начали расспрашивать местных, все в один голос утверждали, что "Людендорфы всегда жили здесь". Приключенцы не поленились просмотреть приходские книги, сверить данные об уплате налогов — по всем внешним признакам новоявленное семейство всегда жило здесь.

Знать часто была невменяема, и устраивала казни пусть и редко, но метко. Человек убивший лань в королевском лесу, как правило, умирал вслед за ланью. Отношение к черни как... как к черни, было нормой. Крестьян меняли, продавали, разлучали семьи. Один дворянин, попав в метель убил своего слугу, чтобы в греться от его крови и внутренностей, пока они сохраняли тепло. Подобных историй полно. Никакого свободы, равенства и братства не было и в помине, рабское повиновение и полная беззащитность вбивалась в народ веками.

Основой дознания был опрос свидетелей. Спорные вопросы решались с помощью системы ордалий («божьего суда»), когда человек как бы отдавался на волю бога. Это достигалось путем проведения поединка, по принципу "кто победил, тот и прав". Драться должны были или сами обвинитель и подозреваемый, или их представители (родственники, нанятые и т.д.)

Другой формой ордалий были физические испытания, например, взять в руку раскаленный метал или опустить руку в кипяток. Позднее по количеству и степени ожогов судья определял волю бога. Понятно, что такой суд был не слишком справедлив.

В Ravenloft: Strahd's Possession на дороге часто встречаются столбы-страппады с вывернутыми скелетами, и надписью «Если вы ходите по МОЕЙ земле – вы будете соблюдать МОИ законы! И вот что будет с теми, кто не согласен!»

Единственные исключения — крупные города (коммуны), которые либо выкупали свои земли у наместников, либо силой изгоняли их. Крупными городами в те времена считались поселения в 50-70 тысяч душ. Таковыми были например Париж и Лондон. Путники либо были полезны в плане новостей, либо плане нужных знаний. Странствовали в те времена лишь люди науки (врачи, травники), искусства («колдуны», барды) или сироты которым некуда было податься, а дома не ждут. В одних областях не пустить путника на ночь — значило создать себе дурную репутацию у односельчан. В других пустить чужого в свой дом, неслыханное событие.

В РЛ впустить незнакомца в дом, верный способ недожить до утра.

Леса:

Пропасть, с концами уйдя по дрова — было вполне обычным делом. Зверья полно, из них большая часть хищники, (а в условиях фентези — еще и монстры). Это не означает, что едва крестьянин свернет с тропинки, то его сражу же медведь заломает или мантикора сожрет. Это была бы слишком сказочная перспектива даже в фентези. Но ночью к лесу лучше не подходить. В лесах водились кроме всего прочего твари позлее и поумнее, а именно разнокалиберные разбойники, большая часть из разорившейся элиты, каторжников, рабов, сбежавших преступников и просто крестьян что решили заработать звонкую монету, а не ползать круглыми днями в черноземе. Степень опасности данных субъектов различалась лишь их отмороженностью. Деревеньки к счастью обносились частоколом, и высокими заборами. Что уменьшало степень опасности.

Впрочем, опасность была не только снаружи, но и изнутри. Собаки и свиньи часто кушали людей (особенно детей), свинка кажется безобидной лишь на вид, в челюсти у нее массивные и острые, а аппетит «волчий». Волки кстати до массового производства арбалетов были настоящей бедой и трагедией, но почти полностью истребить их удалось лишь с появлением дешевого огнестрельного оружия. Конечно волк животное тупое и действующее инстинктами, на человека который выше его в два раза он не броситься даже голодный (если кончено не провоцировать), да вот только волки твари стайные. Как правило, меньше 5-10 особей в группе не перемещается. Но что там волки, даже царапина от когтей белки, мыши, лисы, крысы или хорька это почти верное заражение крови, с последующей ампутацией или гибелью. Сепсис, столбняк и бешенство шли в комплект.

Наука:

В бездне. Сперва церковники стогнатируют развитие, потом луддиты гробят то, что по идее должно облегчать человеческий труд (их правда быстро успокоили). Мануфактуры в раннем средневековье — нонсенс. Все что развивается — это оружие, потому что война это выгодно. Новая война, новая гонка вооружений. Арбалет некогда называли «оружием судного дня», по идее эта смертоносная конструкция должна была положить конец всем войнам, ни один доспех не выдерживал стрелу. Но появились латы потолще и арбалеты перешли на болты, появилась броня еще потолще, началась разработка огнестрела. Мир развивался лишь на Востоке и на Руси. Европа была выгребной ямой во всех смыслах этого слова. Наука стала возрождаться лишь при ренессансе и позднем средневековье...

Войны:

Просто полистайте учебник истории. Десятилетие без войн редкость, некоторые войны длились десятилетиями, а одна так и вовсе была «столетней». Как именно нужда в деньгах заставляла давить налогами простых крестьян, можно даже не упоминать. Как правило, борьба одного дворянина с другим приводило к тому, что большая часть населения утягивала пояса, а меньшая и вовсе умирала с голоду. У войск была дурная привычка убивать население и сжигать деревни «врагов», а порой и свои собственные. Путникам запрещалось носить оружие, честным людям оно ни к чему, а с нечестными разговор короткий.

В общем, жизнь не-героя в средневековье была короткая и скучная. Жизнь героя просто короткая.

Времена ренессанса и позднего средневековья были намного уютнее и проще, но и в них было далековато до всеобщего счастья.



Бесчувственный (Поглотитель чувств)

Становление:

Поглотитель чувств — ужасное создание тьмы, в котором трудно узнать человека, каковым некогда было это существо. Многие люди жаждут власти и запретных знаний, однако если маги могут умереть и возродится в качестве личей, но алхимики способны однажды получить «эликсир бессмертия», дарующий бессмертие и славу.

Ученому достаточно лишь принять данный препарат, чтобы умереть и через несколько дней возродится. Мертвое тело подвергается ужасным метаморфозам — оно становится черным и покрытым черной слизью. Кожа сползает с костей и становится похожей на длинный кусок ткани. Глазные яблоки превращаются в два темно-зеленых кристалла, а кости растворяются, становясь сгустком тумана.

Когда метаморфоза будет завершена, сгусток тумана, некогда бывший скелетом станет основой, на котором закрепится мантия кожи.

Данное существо теряет тело и душу, но сохраняет память и разум. Поглотитель может жить веками, совершенствуя свои научные изыскания, не боясь старения и смерти, однако очень скоро такая жизнь становится невыносима. Тогда поглотитель отправляется на охоту за разумными существами. Он подкарауливает свою жертву в тенях лесов и в подворотнях многотысячных городов. Полы его «мантии» впиваются в кожу, выкачивая чувства жертвы. Часто поглотители выбирают жертву не наобум, а нападают на людей на кладбищах и свадьбах, когда их жертвы переживают пик позитивных либо негативных чувств. В процессе питания они могут убить свою жертву, но это скорее исключение, чем обыденность.

Основная опасность заключается в том, что вместе с чувствами поглотители высасывают человечность людей. После такого питания, нередко жертвы становятся ужасными преступниками и головорезами не способными на жалость и проявление доброты.

Бой:

Хотя поглотитель похож на тень или призрака, его нельзя изгнать магией паладинов и клириков, и заклинаниями магического света.

Со временем поглотитель способен преобразовывать участки своей кожи в различные смертоносные предметы – особенной популярность пользуются косы.

«Древние» поглотители способны одновременно атаковать несколько противников, превращая полы мантии в шипы, пики и лезвия.

На существо не действует огонь и магия. Урон ему может нанести лишь обычное оружие, наносящее физический урон. Получив отпор поглотитель предпочитает сбежать, а не биться д оконца. Уничтожить поглотителя можно разбив его «глаза», в этих кристаллах хранится «смерть» существа.

Лут:

После смерти от этого существа остается мантия, которая является удобной одеждой и защищает от огня и магии. Разбитые глаза можно продать как полудрагоценные камни.