

# "Крылья ворона"

## #2. 2010



**В номере:**

- Руны - от истоков, до наших дней.
  - Дредфолд.
  - Создание религиозного общества в РЛ.
- 2010(c) Grand Grimuare, Ravenloft, D&D.

### Колонка редактора

#### **Здравствуйте, уважаемые читатели!**



Вот и настала пора нашей новой встречи, надеюсь предыдущий номер вас порадовал и смею надеяться что знакомство со вторым номером нашего журнала так-же оставит хорошие впечатление.

В данном выпуске, помимо статей вас ждет новый домен, вдохновленный во многом серией игр «Thief». Домен этот был взят не с потолка, и даже не выдуман полностью редакцией - история его появления намного более интересна. Годы назад творческая группа «Вечный орден», планировала выпускать электронный журнал со статьями и доменами (да-да, именно как ныне делаем мы), но что-то пошло не так, и файл журнала с отличным названием «Темные горизонты» так и не был выпущен в сеть, на радость

фанатам РЛ. Что-ж... время исправить данное упущение. Вашему вниманию представлен домен «Дредфолд» и престиж-класс «Священник молота».

В номере вас также ждут отрывки из двух проектов. Готовящихся новичками – это варгейм «Партии Королей» и конверсия «Планскейпта» под четвертую редакцию ДнД. Вас ждут отрывки этих книн, не слишком много. Но хватит чтобы составить впечатление о данных играх.

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 [sorrow@t-sk.ru](mailto:sorrow@t-sk.ru), в тему <http://rpg-world.org/index.php?topic=697.0> или по аське на номер 492-370-422.

*Конечно-же журнал нуждается и в новых авторах, если вы считаете что написание статей вам по силам, то ждем ваших работ.*

**На этом все. Вновь встретимся через месяц...**

#### **Оглавление:**

- |                                         |                                            |
|-----------------------------------------|--------------------------------------------|
| - Авторская колонка (2)                 | - Оверлорд Дреадфолла (19-21)              |
| - Новости (3-5)                         | - Священник молота (22-24)                 |
| - Трейси Хикмен (6)                     | - Planescape. Второе Дыхание (25-26)       |
| - Создание религиозного общества (7-10) | - Вампиры «Партии Королей» (27-28)         |
| - Секта пещерного осьминога (11-12)     | - Руны – от истоков. До наших дней (29-31) |
| - Дредфолл (13-19)                      |                                            |



## Ночная ведьма обзавелась колонкой посвященной «РЛ».

В фэнзине «Ночная ведьма» появилась колонка со статьями посвященными мистике, готике и Равенлофту. Располагается колонка на символической «13» странице.

## «GRAND MASQUERADE» - конвент Мира Тьмы.



После 20 лет существования «мира тьмы», компания «Белый Волк» организует конвент. Данное мероприятие намечено на 23-26 сентября 2010 года. Отмечать юбилей будут в отеле «Рузвельт» расположенном в центре Нового Орлеана. Организаторы предлагают отпраздновать прошлое и заглянуть в будущее «мира тьмы».

Стоит отметить что билеты лучше заказывать заранее, пока их цена составляет 60\$



## Yazata - Боги Персии.

Они оружие в бою с титанами. Боги в играх - сущности значимые, они могут помогать людям, а могут создавать для них новые проблемы. Эти боги создают проблемы...

Если в вашей игре предусмотрены помимо смертных существ, также боги и полубоги, то можно добавить в нее информацию взятую из этой книги. Эта книга одно из дополнений линейки «Наследник», содержит описание пантеона (большая часть богов основана на персидских легендах), новые умения, фиты, заклинания и небольшое приключение в комплекте.

## Результаты конкурса «Блогбастер».

Подошедший к концу конкурс был посвящен вампирским розовым соплям в стиле Майер. Потому его работы имеют спорную ценность для готики и мистики... тем не менее из 300 полученных работ, жюри выбрали победителей:

3 место - Ольга Костылёва из Москвы с рассказом **«Сага о любви и женской дружбе»**.

2 место - Влада Медведникова и ее рассказ **«Неподвластные небу»**.

1 место - Леся Орбак (она же Constanta X) из города Омска, приславшая рассказ **«Нелюдь живая. Нелюдь мёртвая»**.



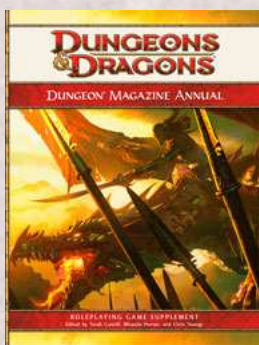
## Monster Manual 3

Третий монстрятник, вышедший для ДнД 4 редакции. Кроме знакомых всем тварей, появились и несколько новичков, например мимики и паучья-королева Ллотх.

В этой книге более двух сотен монстров, выступающих препятствием как для первоуровневых персонажей, так и героев эпического масштаба.

Книга издается в твердом переплете, 224 страницы и цена в 34,95\$

## Вышел ежегодный сборник приключений:



Ежегодный журнал «Dungeon», сборник лучших материалов, статей и модулей из опубликованных в журнале за весь год. Описанных в книге приключений хватит для мастера и игроков на пару сотен часов игры. Конечно помимо простого перепечатывания материалов их журанала, редакторы кое-что в них изменили, подправили баланс, добавили новые детали.

Книга выходит в твердом переплете, содержит 160 страниц и стоит 29,95 \$

Авторы: Тора Коттрилл, Миранда Хорнер и Крис Янг.

## Реинкарнация «Ворона»:



Как известно, главный герой «Ворона» — музыкант Эрик Дрэйвен, который пытался спасти свою девушку, был убит, но год спустя восстал из мертвых, чтобы отомстить. Первая часть этой готической истории, снятая Алексом Пройасом, собрала не очень много денег в прокате — всего 100 миллионов, — но вошла в историю кино благодаря печальному инциденту: на съемках был убит исполнитель главной роли Брэндон Ли, сын знаменитого Брюса Ли.

Новый «Ворон» будет отличаться от прежнего многим, в том числе по дизайну. Стивен Норрингтон работает с художником-постановщиком «Аватара» Робом Стромбером. Прессман уверяет, что его иллюстрации «здорово отличаются от видения Пройаса». Продюсер обещает более реалистичный подход. В ближайшее время станет известен актерский состав, а съемки должны начаться уже в этом году.

Главная роль предложена одному очень известному актеру, но Прессман пока что не готов раскрыть его имя. Действие фильма будет сначала развиваться на юго-западе, в районе Аризоны и Мехико, а затем переместится в город вроде Детройта.

В любом случае поклонникам кинофильма следует настроиться на совершенно нового «Ворона». «Изменилось время, появились новые идеи, — говорит продюсер. — Думаю, у нас совсем иная концепция. После первого «Ворона» появилось множество фильмов, чьи авторы вдохновлялись им. Так что у нас все будет по-другому».

У оригинального фильма Пройаса было четыре продолжения (и телесериал). Будет ли хоть одно у фильма Норрингтона — покажет время.

## В августе 2010-го выйдет настольная игра Castle Ravenloft D&D Boardgame



«Wizards of the Coasts» вновь решили взяться за мир РЛ (в прошлый раз у них вышло не очень, их «Экспедиция в замок Равенлофт», сама по себе была неплохим модулем, если бы не название замка, да имена нпс. Ибо данный модуль по стилю был чем угодно, но не содержал и йоты от стиля оригинального РЛ).

*Вот описание игры от издателя:*

«Хозяин **Ravenloft** приглашает гостей к обеду – и Вы среди приглашенных! Зло таится в башнях и подземельях замка **Ravenloft**, и только герои,



обладающие исключительной храбростью, способны пережить поджидающие внутри ужасы. Игра предлагает на выбор несколько сценариев, сложные задания, а также кооперативную игровую механику».

В игре будет сорок пластиковых миниатюр героев и монстров, и подземелья, которые собираются из наборов идущих в комплекте.

Поживем, увидим, но я бы советовал любителям тру-равенлофта - особых надежд не питать.

Дата запуска на рынок 17 августа 2010 года. Рассчитана на 1-5 игроков и будет стоит 65\$

### Новая версия сказок детства.

Вы знаете, на самом деле персонажи из сказок, что читали нам в детстве - не вымысел. Изгнанные из родных



краев, они вынуждены скрываться во тьме, и порой сражаться со своими не менее сказочными врагами.

Действие кинофильма начинается с череды убийств персонажей сказок, за расследование берется истребительная волков Красная Шапочка, Джек-убийца великанов, наемница Златовласка и охотники на ведьм Гензель и Гретель.

Основой фильма послужит комикс «Legends: The Enchanted» - Ника Персиваля.



Идея темных версий старых-добрых сказок сама по себе богата, но не нова.

Например охотники на ведьм Гензель и Гретель - появлялись как минимум в двух фильмах и одном комиксе. А версий Красной Шапочки уже несколько сотен, во всех жанрах и всеми вариациями сюжета. Остается лишь надеяться, что фильм найдет свой уникальный стиль, будет хорошо снят, а на проработке сценария не станут экономить.





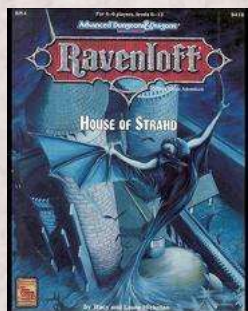
## Трейси Хикмен (Tracy Hickman)

**Автор: Виктор «Гримуар» Лазорев. 2010**

Равенлофт – сеттинг которому посвящена львиная доля материалов нашего журнала, изначально не



задумывался как огромный мир готических ужасов. Первоначально он представлял собой небольшое приключение написанное Трейси (в соавторстве с супругой), в финале злодей-вампир Страд погибал от рук приключенцев и воцарялось всеобщее добро, справедливость и невообразимое счастье для всех (чтобы никто не ушел обиженным). Однако находясь в рамках обыкновенного данжен-краула (жанр буквально означающий «убей все что движется»), Трейси сумел привнести в эту историю то о чем ранее не задумывались – хорошо замаскированные рельсы, нелинейность прохождения игры, моральные аспекты и проработку характеров НПС.

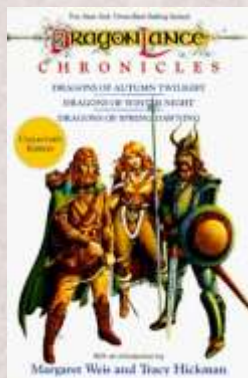


Стоит ли говорить что вскоре вышло продолжение («Дом на холме Грифона» за авторством Трейси), а чуть позже начали публиковать книги правил...

По сути именно Хикмен воплотил РЛ на бумаге, мир который до него в ролевых играх воплощать не рисковали. Тогда «Равенлофту» повезло, ТСП экспериментировала с новыми сеттингами, так появился и сеттинг brutального фэнтези «Темное солнце» и фэнтези-космоопера «Спеллджамер», не обошла компания и «мир туманов».

Трейси Хикмен родился 26.10.55 в Солт-Лейк-Сити. В двадцать лет уехал в Индонезию, где выступал в качестве миссионера. Вернувшись в США долгое время искал работу, сменив множество профессий – от официанта и грузчика, до киномеханика. Однако талант писателя и желание проявить себя на творческом поприще, сподвигли Трейси обратиться в компанию ТСП. Предложив в качестве своего портфолио - два готовых ДнД модуля, не особо надеясь на удачу, Трейси был приятно удивлен когда ему поступило предложение войти в штат авторов.

В том же году он женился на своей школьной подруге – Лоре Кертис, которая также часто выступала его соавтором. Впрочем ясно что их соавторство не ограничивалось лишь литературой, на данный момент у них четверо детей - Энджел, Кертис, Таша и Джарод.



Первой крупной книгой супругов стал роман «Мистический воин», написанная в 2004 году. Кроме того Трейси и Лора около 25 лет создавали модули для ДнД, АДнД и неизведанному тогда РЛ. С 2005 года они также вели подкасты «Сердце дракона».

В 1999 году, журнал «Пирамида» назвал Трейси, одним из самых талантливых авторов тысячелетия (по крайней мере в области приключенческих игр).

Он является автором многих знаковых фэнтези книг и целых серий романов, к примеру он написал «сагу о копье», которую позже продолжили многие маститые авторы, вроде Ричарда Кнаака. Работая в ТСП, он много работал над «сагой» совместно с Маргарет Уэйс, плодом их работы выступили несколько книг этой серии. Работа с Уэйс была весьма продуктивной, ныне насчитывается около 30 романов написанных в соавторстве этих талантливых авторов.

Его перу (вернее клавиатуре) принадлежат около 50 романов и более сотни модулей, по мотивам которых было сделано несколько настольных и компьютерных игр. Среди его книг такие циклы как «Dragon Lance», «Deathgate», «Darksword», «Rose of the Prophet», «Dragonships of Vindras», «The Bronze Canticles» и еще несколько менее известных. Ныне Трейси проживает в Юте, и не оставляет написание книг, его роман «Секрет дракона» вышел в 2010 году.

*«Атеизм – тоже религия».*

Перед тем как начать создавать религиозные общества, давайте подумаем зачем они нужны в игре, конкретно в игре по миру РЛ? Клирики и жрицы получают заклинания даруемые богами, хотя в равенлофте богам трудно появиться, сильная вера тем не менее способна создать бога из ничего... Конечно это будет обычный бог ДнД – т.е разумное существо получающее силу от молитв и в ответ одаривающее (или не одаривающее) верующих в свое существование существ. Кроме жрецов для которых существование бога обязательно, существуют паладины, которым верить во что-то доброе и вечное не повредит. Паладины и анахореты Эзры лучший тому пример. Конечно, не все во благо, в фентези есть и очень злые религии, поддерживаемые злыми и жестокими существами.

Чтобы создать хорошую, продуманную и не зияющую логическими дырами религию необходимо учесть много параметров. Если данная религия в вашей игре упоминается лишь мельком, то часть из них можно выбросить или выдумывать по ходу игры (что в 90% случаях приведет к появлению логических дыр☺).

Я буду писать пронумерованные параграфы и заодно приводить примеры если таковые будут необходимы, также помним, что ролевые игры находятся все религий, потому все в статье будет касаться лишь выдуманных религий РЛ, думаю если вам будет интересно вы сами прекрасно найдете аналогии к реальным религиозным обществам.



### **1 – Божество.**

Одна или несколько высших сил, которые собственно и являются прародителями религии. Это может быть как уже рожденное в божественном статусе существо, так и являющееся какую-то часть своей жизни обычным человеком (или эльфом к примеру), это может быть герой (злодей) убивший мешающего ему бога и получивший титул как победитель, а мб и вовсе сгусток разумной энергии. Тот-же Жаката появился на свет благодаря вере и жертвоприношению своего спятившего поклонника – Ягно, который просто выдумал собственное божество.

Потому мастеру необходимо придумать личность бога, как он выглядит, его силы и как он собственно стал богом. Если бог любит время от времени являться «во плоти» своим последователям, то необходимо продумать и «аватара» - гуманоидную оболочку в которой божество является миру. Бог науки может иметь «аватаром» седого старца умудренного жизненным опытом, в то время как бог войны будет являться в виде одетого в шипованную броню могущего воина.

### **2 – Мировоззрение религии и ее задача.**

Вопрос не так прост как кажется. Например, у законно-доброй Эзры аж 4 (ЧЕТЫРЕ!) конфессии последователей, каждая из которых обладает собственным мировоззрением. Если вы подразумеваете лишь одну конфессию своей религии, то ее мировоззрение конечно-же будет аналогично мировоззрению божества. Не все злые религии являются запрещенными и тайными, как религия Эзры подвергаются гонению



в некоторых доменах, так и злая по своей сути религия поклонения Жакаты является основной религией в Г'Хенне. Все зависит от конкретного домена и воли лорда.

Задача более разнообразна, например Ведьмы Халы лечат всех нуждающихся в своих хосписах, а последователи Эзры коих аж 4 вида, занимаются каждый своим, кто-то просто старается набрать побольше последователей, кто-то же старается помогать людям не словом, а делом. Порой задача лежит в удовлетворении потребностей бога – например кормление Жакаты, которому верующие отдают всю еду, часто не оставляя себе пищи чтобы не умереть с голоду.

### **3 – Знак, любимое оружие и особые силы.**

Исключительно ДнДшные моменты, но их стоит продумать. Знак – это герб данной религии, по которому ее без труда могут идентифицировать, кроме того обычно последователи одной веры одеваются в схожую одежду, чтобы узнавать друг-друга в толпе (конечно это не относится к запрещенным и подпольным религиозным сектам).

Любимое оружие присутствует у религий, которые не отвергают вооруженные действия, злые религии обычно «работают» кинжалами, которые легко переносить, прятать и выбросить при надобности. Поклонники Эзры наоборот управляют длинными мечами, оружием которое видно издали и которым просто так со спины не ударишь...

Особые силы – те способности, что дарует божество своим последователям. Последователи Эзры, к примеру способны скрываться в туманах и видеть туманные тропы и пути. Вещь порой жизненно необходимая в путешествии между доменами.



### **4 – Нормы поведения и высшая цель.**

Как известно религия объединяет людей в группы следующие определенным нормам поведения, вступая в религиозное общество, приходится следовать их законам и правилам. Как минимум это следование различным обрядам, максимум полное изменение образа жизни. У злых сект порой кроме следования законам общества, разрешается не следовать законам остального мира.

Собственно можно составить список основных доктрин, этаких задач которые

должно выполнять религиозное общество, например:

- *помогать нуждающимся.*
- *изучать биографию своего бога, в его бытность человеком.*
- *писать новые святые книги и составлять богоугодные клирические (жреческие) заклинания.*
- *не использовать бого-неугодную темную магию.*
- *при любой возможности обращать их в веру новых людей.*



Высшая цель – это задача к которой стремится религия в своем итоге, от законно-доброего и невыполнимого в принципе – спасения всех нуждающихся в помощи, до хаотично-злого и невыполнимого уничтожения мира (по крайней мере, невыполнимого - пока странствующие герои не переведутся).

### 5.1 – Распространенность в РЛ.

Сколько членов в религиозном обществе? Сколько храмов в РЛ? Появилась ли религия изначально в мире туманов, или возникла сперва в ином мире? Если сперва она возникла в Забытых Королевствах или ином мире то как ее представители попали в Равенлофт?

### 5.2 – Иерархия.

Тут все просто, кто выполняет черную работу, а кто отдает приказы, сколько ступеней в иерархической лестнице и какие возможности дает достижение каждой из них. На самом верху находится пророк религии (например Ягно).



### 5.3 – Правила приема.

Каким образом проходит обряд инициации? Доступна ли церковь для всех желающих, или в нее сложно попасть лишь изначально обладая определенными знаниями и способностями? Как поступают с желающими присоединиться к религии – просто и без возражения принимают или сперва подвергают опасным для жизни и здоровья испытаниям. Наконец – принимают ли вовсе? Запретные религии могут не принимать новых членов и сосуществовать маленьким кругом изначально последователей. Или например воровать детей и выращивать с пеленок новых последователей.

### 5.4 – Взаимодействие божества и последователей.

Некоторые боги являются по первому зову своих верующих и вытаскивают их из передрыг, другие не появляются вовсе сколько ни молись им. Мастеру стоит продумать данный момент, так же ему нужно продумать как именно задабривают бога, получая его расположения – это может быть простая вера (Эзра), материальные жертвоприношения (Жаката), человеческие жертвоприношения (различные злые божества) и т.д. Часто это зависит от бога,

покровитель воров получает процент с краж, а бог удачи получает толику этой самой удачи с верующих, бог добра может быть удовлетворен самим существованием своей религии, если ее последователи не совершают злых деяний.

Необходимо так-же продумать что именно дает та или иная религия если четко следовать ее догматам. Например злая богиня желающая утопить мир в крови, может пообещать своим последователям бессмертие и власть (не факт что сдержит слово), Жаката при достаточном количестве «даров» и жертв по легенде станет возвращать все дары стократно и из страны голодомора, Г'Хенна – превратится в страну сытости и богатства. Ну а Эзра просто обещает что спасет всех кто присоединится к религии во «время великой тьмы» (местного армагеддона), соответственно те кто не стал последователям Эзры в это самое время тьмы умрут в жуткой агонии.

### 5.5 – Враги и еретики.

Помните что если у религии нет врагов, значит это маленькая, неизвестная и слабая религия. Иначе у нее есть враги. Пусть дело и не доходит до открытого вооруженного конфликта, есть люди которые решают устранить конкурентов. Добрые религиозные общества охотятся за злыми и секретными, те соответственно противодействуют добрым религиям. Это все происходит еще на уровне людской борьбы за власть. Время от времени боги не могут поладить и тогда они устраивают небольшие локальные крестовые походы с целью доказать чья религия сильнее.

Еретики - ярко выраженные враги религии, чье уничтожение или перевоспитания является одной из первостепенных задач для каждого адепта.

### 5.6 – Клирические домены.

Порой божество религии дарует своим последователям несколько клирических заклинаний (а именно минимум 9 штук) из которых можно составить домены магии. К примеру ваши анахореты Эзры могут разным образом использовать свойства туманов в своих целях, а верующие в Векну – смогут обладать различными некромантическими умениями. Клирические домены вещь на любителей, некоторые из мастеров любят наделять последователей придуманной ими религии различными заклинаниями, другие не делают этого. Дело вкуса.

На этом статья подходит к концу, учитывайте приведенные в статье пункты и у вас получится вполне продуманная религия, которую можно встроить в игру.







*Узрите нового бога хаоса... (с) Мобиус.*

**Блютшпур** – неисследованная земля, помимо гор, вулканов и множества камней здесь нет населенных пунктов, ни один здравомыслящий человек по своей воли не задержится в данном домене, немногих исследователи отважившиеся спустится в пещеры и шахты стали свидетелями таинственных и безумных церемоний проводимых сектой «пещерного осьминога», стоит упомянуть что не все любопытные путники смогли живыми вырваться на поверхность домена, большая их часть стала едой для ужасного и мерзкого божества.

Данная секта хаотично-злая, состоит из трех десятков «людей», служение спящему богу сделало изменило их внешность. В мешанине щупалец, когтей и висящих складок покрытой слизью кожи с трудом можно рассмотреть человеческие очертания.

Это общество выбрало своей целью – служение спящему богу. Они проводят многочисленные человеческие жертвоприношения, чтобы накормить свое мерзкое божество и пробудить его. По легенде Пещерный осьминог, очнувшись от векового сна – уничтожит весь мир, после чего дарует истинно верующим силы и бессмертие.

**Знак** – деревянный щит на котором изображен глаз опутанный щупальцами.

**Любимое оружие** – ритуальный кинжал

**Особые силы** – за время служения их тела меняются. Они становятся безумными, но получают возможность читать мысли необращенных существ.

**Цена веры** – со временем тела сектантов меняются, приближая их внешность к облику божества. Чем дольше они служат спящему богу, тем больший «ранг отверженности» ждет их.

Хотя божество находится в спячке, оно способно питаться. Когда нет новых жертв, пророк религии – некогда человек по имени Мобиус, скармливает Осьминогу неофитов. Таким образом все сектанты вынуждены добывать божеству «обед», если не хотят кормить его собственным разумом.

Это маленькое общество неизвестно за границами Блютшпура. Поскольку секта живет в мире лишенном здорового человеческого общества, им приходится следовать доктринам Мобиуса, чтобы выжить и приблизить день своего величия.

#### **Доктрины:**

- отречение от человеческой морали.
- игнорирование любого закона, кроме воли Мобиуса.
- забвение прошлого.
- жизнь ради служения богу.
- обязанность кормить бога, даже если придется пожертвовать собой.

**Правила приема:** по понятным причинам данная секта не набирает последователей открыто. Мобиус набирает неофитов из числа жертв, когда «еды» было поймано слишком много, этот гипнотизер отбирает одного или двоих из их числа и меняет их сознание. Через несколько часов ментальной обработки, неофиты верят в существование божества и то что его пробуждение, дарует им безграничные силы и власть.

**Иерархия секты:**

**Пророк** – Мобиус.

**Старшие жрецы** – должность которую ждут преданные неофиты за свою службу божеству, однако ни один из них, не достиг этой должности.

**Неофиты** – рядовые сектанты, добывающие «еду» Осьминогу или отдающие жизнь ради его кормления.

Пещерный осьминог спит... он никоим образом не способен взаимодействовать со своими последователями.

У данной секты нет врагов, союзников или еретиков. Любое разумное существо расценивается ими как еда для спящего бога...

**На самом деле** – Мобиус являлся вампиром-псиоником, вынужденный питаться разумом, чтобы сохранить остатки собственного рассудка и просто выжить. Однажды, пробираясь по пещерам Блутшпура, он наткнулся на труп огромного существа напоминающего гигантского кальмара. Богатая фантазия псионика мгновенно помогла ему найти выгоду в этой находке. Очень скоро он собрал небольшую секту, члены которой поклонялись медленно гниющему трупу, а он мог питаться в любое время когда желал этого.



Мобиус с помощью своих псионических способностей, пронзает мозг жертв, невидимым для обычного существа лучом, и выкачивает их разум. Все что остается в итоге – мертвая оболочка.

При здравом размышлении вся концепция религии е выдерживает критики. Все больше неофитов подвергают сомнению (между собой и шепотом, разумеется) личность Мобиуса как пророка их великого божества. Его теории часто противоречат себе, и не имеют никаких доказательств. Пророк старательно игнорирует неудобные вопросы, уклоняется от ответов, не вступает в обсуждения и отвечает краткими репликами, выдернутыми как правило из контекста... Мобиус никогда не был особо силен в дебатах.

Мобиус никогда ничего не объясняет, предпочитая «скормить богу» того неофита, что начинает задавать вопросы, чем вызывает еще большее отторжение его авторитета у верующих. По крайней мере, пока те не потеряют свой разум из-за служения божеству.

#### **Сила веры...**

*Хотя Мобиус выдумал религию, многие неофиты становятся безумны и теряют человеческий облик... это не является делом рук пророка.*

*К тому же неофиты замечали, как шевелились щупальца божества, а массивное тело с недавних пор перестало гнить...*

*Возможно, вера сектантов действительно способна пробудить Пещерного осьминога?*



**Темные горизонты.**  
**Автор - Mr.Garret. 2006**

*Мы постоянно уходим от настоящего момента. Наша духовная жизнь, нематериальная, и не имеющая измерений, движется с равномерной быстротой от колыбели к могиле по четвертому Измерению Пространства – Времени.*  
*Герберт Уэллс «Машина Времени»*

**760 год Б.К. 2 декабря**  
**Ламордия, Людендорф**  
**Дом доктора Вернера Фон Зорина**

- Виктор, мой старый друг, думаю, что ты единственный человек во всей Ламордии, способный понять, всю грандиозность моего открытия, - радостно воскликнул Вернер, открывая дверь великому, но проклятому ученому, с которым они когда-то были связаны узами дружбы, - Пойдем же в кабинет, я расскажу тебе такое, что ты мигом забудешь о всех горестях и печалях.

Сухо ответив на приветствия старого друга, Доктор Виктор Мордхейм смахнул снег с дорожного плаща, повесил его на подвернувшийся поблизости стул, и несколько минут задумчиво стоял, вспоминая о каких-то вещах. Наконец он вздрогнул и быстро произнес.

- Боюсь, Вернер, у меня не столь много времени. Я должен вернуться к исследованиям. Моя жена... Ты же знаешь, она не сможет долго прожить без моих машин... Я не уверен, что я могу терять время, слушая о твоих грандиозных достижениях... Кроме того, сам город плохо действует на меня. И еще эти люди... Виктор вновь схватился за свой плащ, и твердо сказал, - Сожалею, но я должен идти. Иначе, мне не будет покоя.

Тяжело вздохнув, Вернер подошел к своему другу, взял его за руку и печально произнес, - Что же, пусть будет так, как ты хочешь. Однако, во имя дружбы, хотя бы оцени мое изобретение. Это займет около десяти минут, но ты навсегда запомнишь этот миг.

- Только десять минут, - четко выговорил Виктор, в глазах которого сверкнул огонек научного интереса, - И не секундой более.

Конечно, конечно, - радостно произнес Вернер, - Нам следует пройти в оранжерею.

Оранжерея Зорина располагалась с тыльной стороны дома и походила больше не на экзотический цветник, а на банальную механическую мастерскую. Заглянув внутрь помещения, Мордхейм подивился огромному количеству научных приборов, паровых механизмов и других удивительных устройств, необходимых изобретателю. В самом сердце оранжереи, прямо напротив огромного металлического танка, наполненного водой, стояла чудесная машина. Ее внешние поверхности были сделаны из горного хрусталя, а внутреннее пространство занимала небольшая приборная панель, кресло и странный аппарат, напоминающий уменьшенный во много раз паровой двигатель. Вне всякого сомнения, эта конструкция и была тем самым чудом, о котором с таким восхищением говорил Зорин.

- Что это? - спросил Вернера доктор, указывая кончиком трости на таинственный аппарат.

- Это, «Пронзающий горизонт» - с трепетом в голосе прошептал Зорин, - Машина, способная путешествовать сквозь туманы и, даже перемещаться во времени на много лет назад или вперед!

- Вот значит как, - не скрывая удивления, протянул Мордхейм, - И что же, она работает?

- Да. То есть, нет. Точнее сказать не совсем, - запутанно забормотал изобретатель,

- Это единственный прототип, который я собираюсь испытать завтра вечером.

Все дело в том, что изобретенный мною принцип перемещения в пространстве и времени был проверен мною лишь на миниатюрных моделях. Я посылал их в прошлое, и они пропадали. Однако, чтобы доказать истинность моей гипотезы, я должен переместиться в машине сам.

- Что ты хочешь сделать с этим механизмом, если он действительно будет работать?

- Вне всякого сомнения, займусь исследованиями, мой друг. Наше пространство и время хранят в себе множество тайн, к которым так сильно хочется прикоснуться. К примеру, с помощью этой красавицы я смогу побывать в Ил-Алуке в последний день перед его гибелью, или узнать, куда делся загадочный Арак, или проникнуть в самые удаленные регионы туманов...

- Необычайные перспективы могут обернуться чередой горьких разочарований, - глубокомысленно произнес Мордхейм, - Надеюсь, ты будешь писать мне, как пройдут твои опыты. Мне действительно будет любопытно взглянуть на результаты твоих исследований.

- Вне всякого сомнения, Виктор, - ободряюще улыбнулся Зорин, - Вне всякого сомнения.

Тепло попрощавшись со старым другом, Вернер проводил Мордхейма за дверь и тот час же отправился обратно в оранжерею. Зорину надо было много успеть, и он не желал тратить драгоценное время на пустые размышления о завтрашнем дне.

Мордхейм же покинул дом Зорина со страхом и глубоко затаившейся надеждой. Он надеялся, что задумка Вернера будет успешна, и его машина принесет не только славу своему изобретателю, но и спасение самому Виктору.





## ОТЧЕТ 1: ДРЭДФОЛД

760 год Б.К. 5 декабря

Ламордия, Шлосс Морджейм

*Доктору Виктору Морджейму*

*От Доктора Вернера Фон Зорина*

Доброго вечера, Виктор. Надеюсь, что ты готов изучить мой первый отчет об испытаниях временной машины. Однако, прежде чем перейти к непосредственному описанию перемещения, я хочу рассказать немного о целях первого эксперимента.

Итак, изучая множественные описания Древних Врат (надеюсь, ты слышал об этом месте), я несколько раз задавался вопросом, - «Что за земля пролегает за Южными Горами?». Исследователи, решившие дать ответ на мой вопрос и воспользовавшиеся при этом древними методами путешествия, не смогли преодолеть заснеженные горные хребты, и погибли в результате схода лавин и множественных столкновений с живыми мертвецами. Исходя из знания о ранних провалах экспедиций, я решил использовать для исследования свою пространственно-временную машину. В конце концов, я создавал ее именно для этой цели.

Перестав думать о возможном риске, я занялся расчетами и решил сначала запустить машину только в пространственном режиме. Несмотря на то, что я сумел доказать теоретические принципы существования временного перехода, практическая их реализация (как я уже говорил ранее) до сих пор проводилась мною лишь на миниатюрных моделях. В любом случае, я бы не стал рисковать работающим прототипом, используя его для перемещения во времени за пределы ядра.

Итак, отбросив в сторону любые сомнения в неудаче задуманного предприятия, я приказал своей служанке запереть вход в оранжерею и тем же вечером реализовал задуманное.

Дождавшись того момента, когда над Людendorфом взойдет Луна, я вставил рычаги управления временем и пространством в соответствующие им гнезда и тихонько надавил на правый из них. В ту же секунду оранжерею исчезла из поля моего зрения и меня окружила белесая завеса. Судя по перемещениям туманов, я двигался вперед с невообразимой скоростью. Иногда, в молочной мгле мне виделись образы и даже лики каких-то бесовских существ, но я так и не смог разглядеть отдельных деталей. Печально, но перемещение произошло так быстро, что мой организм не успел привыкнуть к нему.

Судя по часам, встроенным в панель управления, я был перемещен за пределы южных хребтов, спустя две минуты после начала путешествия.

Откинув вверх и вбок тяжелый фонарь кабины, выпиленный из единого куска горного хрусталя, я понял, что оказался на краю какого-то вечнозеленого леса. В нескольких сотнях метрах от меня возвышался величавый монолит крепостной стены, за которым поднимались трубы угрюмых промышленных цехов.

Вдобавок к этому, до моих ушей долетал тяжелый звук ударов парового молота. Решив, что перемещение увенчалось успехом, я использовал на машине заклинание невидимости, и, убедившись в эффективности маскировки, отправился на исследование нового царства.

Как я и предполагал, земля, расположенная за южными хребтами, оказалась довольно любопытным местом. Мало того, я был первым человеком в мире, который узнал, что Древние Врата являются кластером!

## **Дрэдфолд под увеличительным стеклом**

**Культурный уровень:** Рыцарская эпоха (8). Технологические достижения последнего времени вскоре переведут домен в эпоху Ренессанса (9).

**Экология:** Полная. Хвойные леса, Холмы и горы.

**Год формирования:** 758 В.С.

**Население:** 20,000 жителей и 1,000 паровых механизмов

**Расы:** Люди (99%)

**Языки:** Бинарный код, Язык Древних Врат

**Религии:** Культ пара

**Правительство:** Аристократическая республика

**Правитель:** Мэр Реджинальд Труарт

**Дарклорд:** Уильям Гаррет и «Глаз»

**Ландшафт:** по правде сказать, я не был за пределами города и знаю о географии данного



царства только со слов храбрых людей, поведавших мне свои наблюдения за кружкой крепкого напитка. Вне всякого сомнения, большая часть их рассказа правдива. Однако, некоторые моменты столь удивительны, что я бы поставил под сомнение их истинность. Итак, я узнал о Дрэдфолде следующее.

Площадь Дрэдфолда в три раза превышает площадь Древних Врат, располагающихся за ледяным горным массивом, пролегающим на севере. Огромные пространства домена покрыты древними еловыми лесами, во мраке

которых скрываются ужасные иномировые формы жизни. Переход через горы, практически невозможен, поскольку северная часть Дрэдфолда покрыта титаническим ледником Корпса. В самом сердце Языческого Леса (Pagan Wood) расположен город, давший название всему домену. Поскольку древние обитатели лесов объявили войну людям Дрэдфолда, город напоминает собой осажденное укрепление. Массивные стены и крепкие башни поселения постоянно патрулируются стражей и стерегущими паровыми механизмами, выискивающими любые признаки вторжения или затаившейся угрозы.

Леса домены безлюдны и всегда покрыты глубоким покрывалом снега. Дорог в них нет. Внутри Языческого леса никогда не ступала нога гуманоидного существа, поскольку его истинные хозяева убивают людей, осмелившихся посягнуть на их покой и разрушают паровые машины, с помощью которых Дрэдфольдцы пытаются вырубать лес или вести боевые действия с теми «Чьи Имена Прокляты».

Сам город разделен на несколько крупных районов. В Дрэдфолде есть бедный квартал, индустриальный район, банковский район, армейские казармы и башня Совета, возвышающаяся на сотню миль над постройками поселения. В ясный день, отсветы на ее шпиле можно увидеть даже с горных перевалов севера.

Временами, в безлунные ночи, Языческий лес оживает – внутри его первобытной чащи зажигаются сотни огней, и древние существа, чьи образы давно стерлись из человеческой памяти, начинают осаду города. Они пытаются проникнуть в поселение через системы канализации, или пробраться в Дрэдфолд по стенам. Несмотря на продолжительную осаду, обитатели города еще не потеряли надежды выжить. Пока еще, паровые машины умудряются сдерживать темный прилив монстров. Однако, атаки постоянно усиливаются, и, вскоре, Дрэдфолд может быть уничтожен. И тогда Языческий лес вновь погрузится в девственную тьму, а его дети будут исполнять свои дикие обряды на руинах поверженного города.



**Основные поселения:** Дрэдфолд (20,000 жителей и около 1,000 паровых механизмов), В Языческом лесу обитает около трех сотен мертвых трентов, а также снежные духи и древние мертвые первого и второго ранга. Языки – Дрэдфолдиш и Бинарный (язык механизмов). Религии – Механизм.

**Народ:** Дрэдфолд попал в Равенлофт из неизвестного места Мультивселенной. Впрочем, Великий Механик Дреморд считает, что это еще один из кусков его родины, выданный туманами во время разрушения естественного спутника планеты. Во всяком случае, облик Дрэдфолдцев полностью подтверждает его теорию. Люди, обитающие в домене, обычно, высокие и беловолосые. Как правило, Дрэдфолдцы не очень крепкого телосложения, но их интеллект и дух, во многих случаях, превышают средний человеческий уровень (Int+1, Wis+1, Con-1).

Жуткие обитатели Языческого леса, когда-то были людьми, отвергнувшими от себя плоды цивилизации. Много лет назад, обитатели города прогнали из Дрэдфолда всех гуманоидов, не согласных с возросшей ролью паровых машин в повседневной жизни поселения. Когда Дарклорд Дрэдфолда уклонился от миротворческой роли в конфликте между служителями механической религии и не согласными язычниками, город и часть окружающей территории были похищены туманами.

К несчастью, в момент формирования нового Домена, правитель Даркона, Азалин Рекс активировал Реквием. Чудовищная ударная волна отрицательной энергии, нанесла удар по туманной материи, формирующей Языческий лес, вследствие чего изгнанники Дрэдфолда погибли и тут же восстали в виде чудовищных мертвецов. К тому моменту, когда в домен был переброшен город, ужасный катаклизм, вызванный Азалином, подошел к концу. Таким образом, Дрэдфолд оказался в осаде мертвецов, решивших стереть своих идеологических противников с лица вселенной, и таким образом, избавить природу от ее порабощения чудовищными механизмами.

Стоит заметить, что в отдельных местах Языческого леса до сих пор сохранились плотные сгустки Савана, похожего на тот, что окружает Некрополис. Обитатели Дрэдфолда нарекли эти жуткие места «Паром мертвых».

В 758 году, Домен снова изменил свое расположение в туманах и объединился в единый кластер с нечеловеческими Древними Вратами.

**Управление:** Аристократическая Республика. Городом Дрэдфолд (местные зовут его просто Сити) управляет мэр, избираемый аристократическим советом, насчитывающим 25 пожизненных членов. Сейчас, обязанности мэра исполняет лорд Реджинальд Труарт (Agi 5), а в этом нелегком деле ему помогает вице-мэр Джереми Толвин (Agi 1). Правители города заинтересованы в победе машинерии Сити над темными порождениями леса, вследствие чего мэр полностью поддерживает Механический культ, обосновавшийся в пределах его города.

**Торговля и дипломатия:** Обитатели Сити не имеют контактов с другими доменами, поскольку еще никто из них не смог пересечь Языческий Лес. К счастью для жителей Дрэдфолда, городу не грозит город. Сельское хозяйство развивается здесь в отапливаемых электричеством оранжереях, вследствие чего, крестьяне могут собирать урожай несколько раз в год. Ресурсы – Дерево, уголь, электрическая энергия, руда, железо и сталь, научные знания и предметы роскоши. Жители Сити добывают руду в шахтах, вырытых внутри крепостных стен Дрэдфолда. Монеты – Золотая, серебряная и медная шестеренка, а также бумажные банкноты.

**Магический рейтинг: 1.** Подобно Ламордии, земля Дрэдфолда с трудом переносит заклинателей магической энергии. По всей видимости, совокупная ненависть к магии, продуцируемая жителями города, поднимает вероятность провала волшебства до 20%. С другой стороны, клирики Молота не испытывают никаких трудностей при общении со своими Металлическими демиургами. Несмотря на то, что магов в Сити не любят, жизни заклинателей находятся вне опасности. Закон здесь соблюдают строго.

**Персонажи:** воины, паладины, клирики Молота, воры, барды. Раньше, в лесах, окружающих город, жили друиды, но после перемещения Сити в Равенлофт их не видела ни одна живая душа. Местные жители не любят рейнджеров, поскольку подозревают их в сочувствии к обитателям леса.

## ИНТЕРЕСНЫЕ МЕСТА.

**Мертвый собор:** Это, некогда святое место, располагается в разрушенной части города, беззащитной к атакам мертвецов. Сейчас, рядом с храмом находятся лишь безжизненные конструкции разваливающихся зданий, да торчат погнутые шпильки электрических фонарей. Собор не посещается людьми с того самого времени, как Сити попал в Равенлофт. Мало того, сооружение запечатано на четыре колдовские печати, каждая из которых таится в секретном месте Дрэдфолда. Говорят, что в мрачных стенах собора до сих пор несут стражу древние мертвые, а в подземных коммуникациях, расположенных под святилищем затаилось древнее, не именуемое зло.

### СТРАШНАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ ВИКТОРИЯ – ЛЕДИ ТЕМНЫХ ЛЕСОВ

Ужасная сила, заточенная в подвалах Мертвого Собора, имеет вполне реальное физическое воплощение. В недрах храма, в могущественном круге защиты от зла, томится Виктория – Леди Темных Лесов (Viktorya The Lady Of Darkness Woods). Этот могущественный суккуб, был пойман клириками святилища за несколько часов до того, как Сити был перенесен в домены ужаса. Ходит легенда, что демоница охотилась в лесах вокруг Дрэдфолда на своих жертв, и, наконец, ее злодеяниям пришел закономерный конец.

Виктория преследует всего лишь одну темную цель. Она желает превратить всех мужчин и женщин города в древообразных созданий, не способных действовать и передвигаться. Касание Виктории, заносит в тело жертвы отвратительный яд, превращающий кожу в древесную кору, а кровь в растительный сок.

Если все печати, расположенные на входе в собор, будут сломаны, Виктория вырвется на свободу, и начнет воплощать свой отвратительный план в реальность.

#### **Виктория Леди Темных Лесов, Суккуб**

Искажение реальности: Пол мили.

Сила, даруемая землей: Превращение в дерево

Уровень совращения: 3

Int 16, AL Хаотично-Злое, AC 0, MV 12 Fl(18), Thac0 14, hp 54, No Attack 2, Dmg 1-3/1-3, SA Превращение в дерево, SD Невозможно удивить, Для нанесения вреда необходимо оружие +2, Иммунность к огню, MR 30%, ML 13, XP 30,000

**Башня совета.** В этом сорокаэтажном здании регулярно собираются члены городского совета. К фронту башни прикреплен колоссальный статуя крылатого человека, руки которого сжимают чудовищный двуручный меч. Внешние периметры постройки и большинство промежуточных уровней, охраняются огромными думающими машинами. Ходит слух, что внутри башни располагается фабрика по производству новых паровых механизмов.

**Механический дом Холкрофта.** Загадочная инсталляция, располагающаяся в северной части города, и пользующаяся самой дурной славой. Холкрофт – часовщик, построил ее таким образом, что конструкция дома является одним гигантским часовым механизмом. Положение комнат и лестниц манора меняется каждый час, все больше и больше запутывая незваных гостей. После смерти мастера, в доме стали появляться призраки давно мертвых людей и существа, черпающие энергию с плана отрицательной энергии.



Известно, что в ночные часы Механический дом Холкрофта является обителью зла второго уровня.

**Кэндлкипская психиатрическая лечебница.** Является еще одним заброшенным зданием, имеющим отвратительную репутацию. Несмотря на то, что в ее окнах иногда можно увидеть свет электрических ламп, большинство обитателей Сити стараются держаться как можно дальше от нее. Никто не знает, кто обитает в ее жутких коридорах, но все уверены, что это или призраки, или выжившие сумасшедшие.



### Оверлорды Дрэдфолда

Уильям Гаррет (William Garret)

Вор 15-го уровня, Человек, Нейтрально – Злой

|              |    |     |    |
|--------------|----|-----|----|
| АС           | 8  | Str | 9  |
| Передвижение | 12 | Dex | 18 |
| Уровень      | 15 | Int | 14 |
| HP           | 38 | Con | 12 |
| THAC0        | 10 | Wis | 10 |
| Номер атак   | 1  | Cha | 9  |

**Повреждения/Атаки:** 1d6+1 (короткий меч) /1d10 длинный лук

**Специальные атаки:** Газовые стрелы

**Специальные защиты:** Темный меч

**Размер:** М

### Вещи:

Уильям Гаррет работает ночью. Его можно назвать как искателем приключений, так и любителем богатых домов. В любом случае, раз в неделю, он очищает дом очередного богача, и, скрывается с награбленным, в бесконечном мраке угрюмого Сити. Невероятная ловкость и чрезвычайная осторожность, сделали Гаррета легендой городского дна и самым страшным кошмаром Дрэдфолдской стражи. Уильям никогда не попадался в руки врагам и всегда с легкостью обходил ночные патрули механизированной стражи. Однажды, чтобы подразнить полицейских, он предпринял дерзкое опустошение сейфа, расположенного на верхнем этаже полицейского управления.

Сейчас Гаррету около тридцати лет. Его черные волосы коротко стрижены, а внимательные глаза подозрительно смотрят на мир. К несчастью, правая часть его лица обезображена уродливым шрамом – следом давнего нападения демонического существа. Уильям одевается в длинный черный плащ с капюшоном, клепанную кожаную броню и мягкие сапоги, дарующие ему способность к быстрому передвижению. Кроме всего прочего у Гаррета есть особые магические перчатки, с помощью которых он может карабкаться по вертикальным поверхностям.

### ИСТОРИЯ.

Гаррет не помнит своих родителей. С самого детства он был вынужден попрошайничать на улицах Сити, и скрываться от непогоды в разрушенных домах и старых постройках города. Мир не любил его, и он отвечал ему взаимностью. Так продолжалось до тех самых пор, пока его не заметил один из главарей Черных Ножей (криминальной гильдии Сити). Парнишка был столь ловок, что бандиты стали обучать его своему ремеслу и начали показывать хитрые приемы своего собственного ремесла. Вскоре Уильям начал частенько возвращаться из своих охотничьих угодий

(им служил рынок Дрэдфолда) с добычей. Несмотря на то, что денег было мало, Гаррет перестал чувствовать постоянный голод и начал осматриваться вокруг себя.

Так продолжалось несколько лет. До тех самых пор, пока наш герой не решил обобрать почтенного и крайне богатого старца, вышедшего из магической лавки. Несмотря на свою ловкость и хитрость, Уильям единственный раз в жизни попался. Старик был магом, и поползновения юного дарования были легко замечены им.

Несмотря на то, что старик схватил Гаррета за руку, он не стал сдавать мальчишку полиции. Наоборот, он накормил его и отвел в странный двухэтажный дом, где поставил Уильяма перед нехитрым выбором между вступлением в тайный орден и смертью. Выбор был очевиден – Гаррет согласился с предложением старика.

Как выяснилось несколько позднее, маг был главой некоего древнего ордена, следящего за балансом в окружающей среде. Несмотря на то, что Уильяму было глубоко наплевать на научные интересы старца, он покорно учился и постигал премудрости писанные в тайных книгах. Наконец, в возрасте 18 лет, Гаррет стал действительным членом ордена и получил свое первое задание.

К несчастью для колдуна, Уильям сохранил свой бунтарский дух, вследствие чего немедленно дезертировал из ордена, чтобы, воспользовавшись полученными умениями и знаниями, вести тот образ жизни, к которому он привык. Бывшие братья начали на Гаррета самую настоящую охоту, но так и не добились успеха. Казалось, Уильям испарился среди зловещих переулков сумрачного города.

Так уж получилось, что перед самым похищением Дрэдфолда Темными Силами Равенлофта, Гаррету удалось узнать, что в полуразрушенном мертвом соборе, спрятан уникальный, но очень дорогой драгоценный камень, имеющий название «Глаз». Задумав в очередной раз испытать свои умения и удачу, Уильям решил проникнуть внутрь святилища и похитить волшебный предмет. Гаррету удалось беспрепятственно проникнуть за стены монастыря, поскольку именно в эти часы, клирики готовились к сражению с Викторией. Пытаясь добраться до артефакта, Уильям встретился с демоном в женском облике. Несмотря на попытки отбиться от чудовища, создание вырвало ему глаз и не убило только лишь потому, что подоспевшие на выручку священники сошлись с бесовкой в смертоносной дуэли, и начали теснить ее в подвал собора.

Когда Гаррет отошел от шока, и открыл оставшееся веко, он увидел, что рядом с его рукой покоится прекрасный полупрозрачный камень, излучающий нежный горячий свет. Камень просил взять его и воссоединиться с ним в единое целое. Будучи не в силах сопротивляться могущественному воздействию артефакта, Уильям взял его в руки, и вставил себе новый, драгоценный Глаз». Так повелел ему голос, доносившийся из драгоценного камня.

С большим трудом, истекающий кровью Гаррет смог выбраться из собора. К тому времени, в живых не осталось ни одного священника, той ночью видевшего Уильяма в святилище. Несчастные погибли в схватке с могущественной Викторией.

В первый день пребывания Дрэдфолда в Равенлофте, собор был запечатан, и объявлен священниками проклятым местом.

В свою очередь, Гаррет стал оверлордом Сити. Темные Силы удостоили его столь высокой чести, как нового хозяина чудовищного магического предмета.

## **ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ.**

Несмотря на то, что Гаррет является темным повелителем мрачного Сити, его жизнь до сих пор не лишена опасностей. Полиция Дрэдфолда ведет за ним самую настоящую охоту, не прекращая настойчивых попыток устранить Уильяма из памяти богатых обитателей поселения.

В добавок к этому, мистический глаз, вросший в плоть Гаррета, постоянно передает в его сознание какие-то непонятные мысли, образы жутких мест и послания на неизвестном языке.

Ранее, Уильму казалось, что эти картины беспорядочны, но сейчас он начал замечать в них некую логику. По всей видимости, артефакт пытается передать своему новому хозяину чрезвычайно важное послание, которое следует как можно быстрее разгадать. Гаррет уверен в том, что сообщения глаза повествуют о способе спасения города из туманной ловушки, вследствие чего,



сейчас он прикладывает недюжинные усилия к изучению оккультных тайн древности и таинственных языков темных магов.

## **БОЙ.**

Как правило, Гаррет пытается не вступать в ближний бой, вследствие чего его защитная манера сражения, при первой же удобной возможности, переходит в обдуманное бегство. Благодаря своему знанию города и его узеньких улочек, Уильям всегда отрывается от своих преследователей, спустя 2d6 оборотов преследования.

В том случае, если его загоняют в тупик, он сражается, используя длинный лук или магический короткий меч тьмы (1d6+1), чье лезвие покрыто особой формой магии, не допускающей игру света на лезвии оружия. Если противник наступает на Гаррета группой, последний использует против врагов парализующую стрелу (в любой момент времени Уильям имеет только один экземпляр подобного снаряда). Воткнувшаяся в поверхность газовая стрела, поражает всех существ, находящихся в радиусе 20 футов особым усыпляющим газом на 1d10 оборотов. Для того, чтобы не уснуть, каждое существо, вдохнувшее газ, должно совершить спасбросок против парализации со штрафом -4.

В совсем уж критической ситуации, Уильям призывает на помощь телепатические силы Глаза.

## **ОБИТАЛИЩЕ.**

Гаррет живет в жилом многоэтажном доме с дешевыми комнатами. Несмотря на то, что жилище имеет всего одну дверь, Уильям компенсирует этот недостаток потайным ходом в стене, ведущим в соседний разваливающийся дом, а также довольно широким оконным карнизом.

### **«Глаз» («The Eye»)**

#### **Хаотично-злой артефакт**

Никто не знает, как давно «Глаз» существует на свете, однако монастырские летописи свидетельствуют о том, что монахи хранили его в тайне от мира смертных в течение полутора тысяч лет. В том же источнике можно найти указание на то, что артефакт обладает чудовищными силами, способными повернуть любого смертного в сторону служения злу.

Со стороны, «Глаз» выглядит как прекрасный, аккуратно ограненный драгоценный камень белого цвета. Внутри его кристаллической структуры можно увидеть постоянно передвигающиеся черные точки. Никто не знает, что это такое и имеют ли эти загадочные объекты какую-нибудь связь с телепатическим воздействием глаза.

## **ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ.**

Сейчас глаз нашел себе нового хозяина – Уильма Гаррета – и теперь только от времени зависит, как быстро он сможет полностью подчинить себе разум собственного носителя.

## СВЯЩЕННИК МОЛОТА / Cleric Of Hammer Faith (Hmt)

Автор: Mr.Garret. 2006

Внутри пределов мрачного индустриального города Дрэдфолд существует особая Религия, аналогов которой нет в других Доменах Ужаса. Эта религия называется Вера Молота, а ее последователи поклоняются Верховному Мастеру Строителю, который возвел здание вселенной точно также, как строитель возводит из кирпича стены своего нового жилища. Последователи Мастера Строителя занимаются охраной города от язычников, а также охраняют от непрошенных глаз сокровища Проклятого Собора.

Церковь Молота имеет четкую иерархическую структуру, во главе которой стоит единственный Гранд – мастер. Гранд – мастеру подчиняются пять старших мастеров, которые руководят двадцатью пятью младшими мастерами. Каждый младший мастер наставляет на путь истинный пять подмастерьев и пять адептов. Таким образом, иерархическая структура ордена олицетворяет собой священное число пять, ибо пять камней было положено в основание храма природы перед тем, как его постройку начал Верховный Мастер Строитель.

Внутри Дрэдфолда, Церковь Молота имеет монастырь Серебряной Стали, Литейный завод и Крафтсбургскую тюрьму, в которой ютятся еретики и криминальные преступники. Кроме того, клирики Молота, вместе с городскими стражниками, частенько патрулируют ночные улицы Дрэдфолда и защищают его стены от нашествия обитателей леса.

В отличие от еретиков Механистов, служители Церкви Молота полагают, что машины должны защищать Дрэдфолд от внешних опасностей, а не превалировать над обитателями поселения. Они всячески противятся тайному плану еретика Кавадора, замыслившего заменить мэра Города умным паровым аппаратом собственного устройства. Опасаясь внешних и внутренних врагов, Церковь Молота внимательно наблюдает за молодыми клириками, и изгоняет их прочь из своих рядов при возникновении малейших сомнений в их лояльности.

Священники Церкви Молота имеют серьезные познания в области металлургии и постройки особых паровых двигателей. Они придумали особый сплав, который позволяет создавать

оружие необычайной прочности и силы. Священники сами создают его в цехах церковного индустриального комплекса. Там же, клирики производят новые защитные машины, и чинят от порчи те аппараты, чьи программы были переписаны еретической сектой Механистов.

В настоящий момент времени, Гранд Мастером Культа является Брат Крубер. Благодаря его негибкой воле, город до сих пор защищается от мертвых язычников, атакующих поселение снаружи, и не распадается изнутри от тлетворного влияния Механистов. На Крубера было совершено более десяти покушений, но каждый раз его убийцы кончали свою жизнь в гигантском плавильном котле Священного Цеха.

Стоит отметить, что Клирики Церкви Молота обладают эксклюзивным доступом к паровому домену.

**Параметры:** Важнейшим параметром Священника Молота является его мудрость. От нее зависит, как сильны будут его священные заклинания, сколько раз в день он сможет их применять, и как сложно им будет сопротивляться. Высокий интеллект также важен клирику Церкви Молота, поскольку ему придется иметь дело со сложными паровыми конструкциями.

**Мировоззрение:** Все Клирики Молота должны быть законопослушно-нейтральны, или истинно нейтральны по своему мировоззрению.

**HD:** d8

### КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Концентрация (CON), Ремесло (Литейщик) (INT), Ремесло (Творец паровых машин), Расшифровка (INT), Дипломатия (CHA), Знание (Механика) (INT), Знание (Паровые двигатели) (INT), Знание (Религии), Знание (Демонов Леса) (INT), Профессия (Программирование), Использование парового устройства (INT)\*.

**Очки умений на первом уровне:** (4 + модификатор от INT) x 4

**Очки умений на каждом следующем уровне:** 4 + модификатор от INT



\* - Описание данного умения может быть найдено в книге Sorcery & Steam

## КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

**Изгнание обитателей леса (Su):** Начиная с первого уровня, клирик религии Молота получает возможность изгонять живых сверхъестественных существ, чьим домом является лес (трентов, дриад и т.д.). Попытка изгнания, сходна с попыткой обычного клирика, изгнать неуспокоенного мертвеца.

**Дух пара (Ex):** На первом уровне, клирик Молота, может создать и поддерживать в рабочем состоянии одну паровую машину собственной конструкции. На 3-ем уровне клирик может поддерживать 2 паровые машины, на 5-ом три, на 7-ом четыре, на 9-ом пять, на 11-ом шесть, на 13-ом семь, на 15-ом восемь, на 17-ом девять, на 19-ом десять. В том случае, если машина разбирается клириком или уничтожается, священник может собрать себе еще один аппарат вместо погибшего. Каждое утро, клирик должен посвятить 10d10 минут + 5 (минут за машину) на обслуживание паровых аппаратов собственного изготовления. В том случае, если машина не обслуживается, на показатель ее надежности накладывается штраф 1-ца (см. параграф создание паровых машин).

**Аура пара (Ex):** Начиная со второго уровня, клирик Молота получает особую ауру, которая распространяется на 50 футов вокруг священника и блокирует попытки противника потушить котел паровой машины. Теперь, даже прямое попадание водяной стрелы будет эффективно только в том случае, если паровой аппарат провалит спасбросок на Fort +5.

**Аура великого пара (Ex):** На шестнадцатом уровне, великие божества Пара дают клирику молота Ауру Великого пара. Теперь, в радиусе 100-та футов от клирика, противник не сможет потушить котел ни одного парового механизма, если этого не захочет сам священник.

**Мастер программирования (Ex):** Начиная с пятого уровня, клирик Молота получает возможность программировать любые паровые машины, путем использования специальных

медных пластинок. Команда вводится при помощи отверстий, пробиваемых на них. Если паровая машина не запрограммирована, она работает в соответствии со своим базовым интеллектом и не подчиняется командам священника. Машины, работающие в городе и защищающие крепостные стены, имеют несколько наборов программ.

На пятом уровне, клирик может написать одну программу, состоящую из двух приказаний. На десятом уровне, клирик может три программы, состоящие из трех приказаний. На пятнадцатом уровне, клирик может написать пять программ, состоящие из пяти приказаний. На двадцатом уровне, клирик может написать десять программ, состоящих из десяти приказаний.

Успешное написание программы для малой машины требует одной стальной пластинки, использование токарного станка, и успешной проверки умения Ремесло (Программист) против DC=15. Для средних машин сложность проверки умения повышается до DC=25, а для гигантских до DC=35.

**Реверсивное программирование (Ex):** Начиная с седьмого уровня, клирик молота может модифицировать программу паровой машины. Для этого, машину требуется отключить. Далее, медный диск требуется расшифровать. При этом, клирик может разобраться в программе для малой машины, если совершит успешную проверку умения Расшифровка против DC=15. Программа для средней машины может быть восстановлена, после проверки умения расшифровка против DC=20, а для гигантской машины после проверки умения Расшифровка против DC=25. Перепрограммирование осуществляется на той же самой медной пластинке, при наличии токарного станка. При этом, перепрограммирование малой машины требует успешной броска на умение Ремесло (программист) против DC=20. Перепрограммирование средней машины требует успешной броска на умение Ремесло (программист) против DC=30. Перепрограммирование гигантской машины требует успешной броска на умение Ремесло (программист) против DC=40.

**Стальной мессия (Ex):** Начиная с пятнадцатого уровня, клирик религии молота, получает возможность собирать составные машины, из нескольких своих механизмов. Таким образом, средняя машина может быть собрана из трех малых машин. Гигантская машина может быть собрана из трех средних, или девяти малых машин. Подобные аппараты получили название Стальных мессий. Каждая машина, входящая в состав стального мессии, должна нести в себе программу, описывающую ее функционирование в качестве части симбиотического парового механизма.

Части стального мессии программируются согласно своим истинным размерам, тогда как сам стальной мессия программируется согласно итоговому размеру.

Сборка средних и гигантских Стальных Мессий требует успешной проверки умения Ремесло (Творец паровых машин) и описывается в приложении *Темные Горизонты*.

**Арканное полотно (Su):** На четвертом уровне, клирик Молота получает способность создать магический рельс, с которым могут взаимодействовать механизмы, обладающие рельсовыми колесами. Волшебная опора соединят две точки, мысленно указанные клириком во время инициации заклинания.

Если заклинание применить на уже существующей направляющей, то оно полностью исчезает. В течение дня, клирик может построить  $4 + (\text{Уровень клирика} \times 2)$  полотен, длиной по 50 футов каждая.

**Соппротивление савану (Su):** Начиная с 10 уровня, клирик религии Молота получает от своих богов возможность входить в пределы савана на  $(1 + \text{Уровень персонажа})$  часов. В течение этого времени, клирик Молота не может погибнуть от отрицательных свойств савана.

**Отрицание савана (Su):** На пятнадцатом уровне, Боги пара дают возможность клирику Религии Молота входить в пределы савана не страдая от смертоносных эффектов и находится внутри его без ограничения по времени.

**Создание паровых машин (Ex):** На первом уровне клирик молота получает возможность строить малые паровые машины. На шестом, он получает возможность строить средние паровые машины, а на 12-ом гигантские паровые машины. Сборка средних, малых и гигантских паровых машин требует успешной проверки умения Ремесло (Творец паровых машин) и описывается в приложении *Темные Горизонты*.

| Священник молота |             |           |         |      |                                                                          |
|------------------|-------------|-----------|---------|------|--------------------------------------------------------------------------|
| Уровень          | Бонус Атаки | Стойкость | Рефлекс | Воля | Специальные способности                                                  |
| 1                | +0          | +1        | +0      | +2   | Изгнание обитателей леса, Дух Пара 1, Создание малых машин               |
| 2                | +1          | +2        | +0      | +3   | Аура Пара                                                                |
| 3                | +1          | +2        | +1      | +3   | Дух Пара 2                                                               |
| 4                | +2          | +2        | +1      | +4   | Арканное полотно                                                         |
| 5                | +2          | +3        | +1      | +4   | Дух Пара 3, Мастер программирования                                      |
| 6                | +3          | +3        | +2      | +5   | Создание средних машин                                                   |
| 7                | +3          | +4        | +2      | +5   | Дух Пара 4, Отключение парового устройства                               |
| 8                | +4          | +4        | +2      | +6   | Реверсивное программирование,                                            |
| 9                | +4          | +4        | +3      | +6   | Дух Пара 5                                                               |
| 10               | +5          | +5        | +3      | +7   | Соппротивление Савану, Мастер программирования 2                         |
| 11               | +5          | +5        | +3      | +7   | Дух Пара 6                                                               |
| 12               | +6/+1       | +6        | +4      | +8   | Создание гигантских машин                                                |
| 13               | +6/+1       | +6        | +4      | +8   | Дух Пара 7                                                               |
| 14               | +7/+2       | +6        | +4      | +9   |                                                                          |
| 15               | +7/+2       | +7        | +5      | +9   | Отрицание Савана, Дух Пара 8, Мастер программирования 3, Стальной мессия |
| 16               | +8/+3       | +7        | +5      | +10  | Аура Великого Пара                                                       |
| 17               | +8/+3       | +8        | +5      | +10  | Дух Пара 9                                                               |
| 18               | +9/+4       | +8        | +6      | +11  |                                                                          |
| 19               | +9/+4       | +8        | +6      | +11  | Дух Пара 10                                                              |
| 20               | +10/+5      | +9        | +6      | +12  | Мастер программирования 4                                                |



## Planescape. Второе Дыхание.

**Авторы** - *Katikris, Zerginwan, Dunamin.*

**Статус** – любительская разработка.

**Жанр** – дополнение.

**Кратко о игре** - *Старый сеттинг, пронизанный философскими началами и создавший уникальную Мультивселенную о десятках Планов, каждый из которых - отдельный мир. Все это составляло единое Великое Колесо. Этот сеттинг был издан в 1994 году и канул в лету спустя 4 года, в эффектной приключении, которое кульминацией заканчивало основное противостояние...*

*Несколько месяцев назад я познакомился с этим сеттингом и принялся к его изучению. Удивлению не было предела, Эберрон, Фаэрун и Кринн мне казались унылыми и неинтересными по сравнению с Мультивселенной и тогда я решил начать конверсию сеттинга под реалии Dungeons&Dragons 4e. Работа предстоит огромная, но она медленно продвигается: конвертируются расы, создаются предыстории, в конце-концов хочется конвертировать фракции и Планы по их магическим свойствам. В статье представлены несколько отрывкой, готовящейся книги.*

**Предполагаемая дата появления игры** – 01.04.2011

*Если ты выбрался с Карцери...Считай тебе повезло, и ничего более - гид Алвид в Сигиле.*

...Все Планы объединены в Великое Колесо, замыкающееся само на себя. Каждый План — это собственное измерение, отдельный мир или их совокупность. Мультивселенная огромна, и твое место рождения, брат, определяет твое будущее и твое видение этого самого будущего.

Что? Ты говоришь, что почти всю жизнь кантовался по Улью?. Что ж..

## SIGIL

*Изучивший Сигил*

Ты много времени провел на улицах Сигила, исследуя его районы и жителей. Нельзя сказать, что это было плохое время, но и хорошим его трудно назвать. Странники и гости в Сигиле для тебя лишь заработок. Кое-кто имеет на тебя зуб, а кого-то и ты оставил без зубов. Даже в некоторых трактирах про тебя уже наслышаны. Можешь ли ты назвать Сигил своим домом? Тобой интересуются, но кто? Или ты сам разыскиваешь ту или иную секту?

**Связанные скиллы:** *Блеф, Дипломатия, Знание Улиц.*

**Связанные языки:** *Любой.*

♦ +2 Знание Улиц в планарных городах, +2 Дипломатия и Блеф против планаров

### Outlands

*Нейтральный*

Внешний Земли — это центр всего, отсюда проходят порталы на любой План, стоит только сделать усилие воли и добраться до порталного города. Чем ближе к Шпилю — тем слабее, чем дальше — тем опаснее. Ты не привык сражаться во имя добра, не готов присягнуть на верность злу. У тебя было много времени выбирать и думать. И что же? Ты до сих пор не сделал свой выбор? Или находишь нейтральность единственно верной философией? Или ты уже выбрал какую-то крайность и готов отправиться в долгий путь?

**Связанные умения:** *1 на выбор*

♦ Ты не понаслышке знаешь, что такое баланс. Резист некротику, излучению, огню и холоду 2/3/5.

### Planar Obstacle

Кто я? Где я? И что это за черный силуэт с горящими желтыми глазами?..

- последние слова человека, очнувшегося в Стиксе

Опасности и столкновения — это неотъемлемая часть путешествий. Особен-

но на Планах. Особенно на Нижних. Были безумцы, которые хотели посмотреть на Кровавую Войну, но их я больше не видел. Планы — одна большая неизведанная опасность, но кое-что все же известно. Не будем упоминать о тысячах, которые знать не знали почему «та красная река» опасна.



#### Река Стикс ♦ Препятствие 27 уровня

Опасность ♦ Опыт 11000

*Эта вероломная темно-красная река протекает по Нижним Планам. Любое прикосновение может стоить тебе памяти, странник, даже если ты умираешь от жажды.*

♦ **Опасность:** Стикс протекает через первые слои всех Нижних Планов и в некоторых более глубоких слоях. Река может спокойной или бурной, широкой или узкой, но всегда опасной и никто, кроме гребцов-марраэнолотов не может спокойно перемещаться по ней.

♦ **Внимательность:** Для того, чтобы обнаружить Стикс, проверка не нужна.

**Дополнительные навыки:** Магия или Планарное Знание Сл 25: Персонаж узнает эту реку, ссылаясь на свои знания, подчерпнутые из жизни на Планах.

**Триггер:** Когда существо соприкасается с водой из реки или начинает свой ход в Стиксе. Обычно, это происходит из-за падения в реку. Но существо, стоящее на берегу рядом с водой, может плеснуть на других брызгами, совершая атаку Ловкость -2 против Реакции.

**Атака:** Немедленный ответ, Ближняя

**Цель:** Существо, задетое водами реки

**Атака:** +28 против Воли

**Попадание:** Цель забывает события прошлой сцены и ее таланты на день считаются уже использованными;

**Второе попадание:** цель забывает события дня, также все таланты на день считаются уже использованными;

**Третье**

**попадание:** отныне цель забывает события всей своей жизни, словно бы страдая амнезией, теряя накопленные уровни, навыки, умения и силы.

**Промех:** Цель забывает события предыдущего раунда.

**Эффект:** Если цель была под воздействием каких-либо эффектов талантов, то эти эффекты исчезают. Цель получает штраф -2 ко всем проверкам навыков до следующего продолжительного отдыха.

#### Противодействие

Только специальный эпический ритуал может восстановить память, утерянную в водах Стикса.

Как и нормальное препятствие, Стикс можно облететь, перепрыгнуть и телепортироваться на другой берег.

#### Последняя надежда

*Вы пронзаете ткань бытия, чтобы вернуть собственную память или память вашего друга. Вы еще помните те самые красные воды Стикса, и готовы вспомнить прошлую жизнь.*

**Уровень:** 25

#### Стоимость компонентов:

8000 зм +фокус 2000 зм 2 исцеления

**Категория:** Восстановление

**Рыночная цена:** 65 000 зм

**Время:** 2 часа

**Навыки:** Знание (планы), Целительство, Религия, Магия, Природа (без броска)

**Продолжительность:** Мгновенно

Вы освобождаете цель от проклятия, наложенного водами Стикса. Цель вспоминает всю свою жизнь, до того момента, когда река отняла память у нее. Амнезия уходит и перед глазами проносятся вся жизнь, новая и старая. Цель вольна выбирать накопленные уровни новой жизни или жизни старой.



## **Вампиры из настольной игры «Партия Королей».**

**Автор** - Алекс Перо.

**Статус** – любительская разработка.

**Жанр** – варгейм, стратегия.

**Кратко о игре** - *Партия королей – это стратегическая игра, с интегрированной тактической составляющей. По своей сути, она похожа на серию компьютерных игр Total War. По концепции будет чем-то средним между Кампаниями WH40k и ККИ.*

*Действие игры будет происходить в выдуманном мире Dei Judicium. Две фракции – Ордена Воинов и Вампирские Семьи вступают в схватку за обладание определенной территорией. Одну из этих фракций поведете за собой Вы, вторую – Ваш соперник.*

**Предполагаемая дата появления игры** – 01.04.2011

**Вампиры** - не совсем раса, однако, их можно считать отдельной фракцией. Есть два вида Вампиров - существа, созданные при помощи некромантии из свежих трупов, однако ни в коем случае не живые (в том смысле, что их органы не функционируют) и те, что получились в результате изменения болезни Светобоязни - вполне живые существа.

Оба этих вида для своей жизнедеятельности требуют крови. В то время, как для жизни Светобоязных нужны небольшие дозы, без последствий проходящие для жертвы, Мертвые могут высасывать по пять-семь человек для того, чтобы насытиться.

### **Светобоязные**

Для Светобоязного типа Вампиров кровь - источник генетической информации, которую их желудки используют, как единственную пищу. В принципе, они могут есть и мясо, и даже кости, волосы, ногти, но кровь наиболее легко усваивается их организмом.

Передача болезни светобоязни происходит при одновременном испитии крови Вампиром у жертвы, и жертвой у Вампира. В таком случае, Светобоязнь прописывается в генах. Через несколько дней происходят изменения, увеличивающие физическую силу, ловкость, скорость и регенерацию клеток, однако приводящие к боязни солнечного света. Надо заметить, что боязнь распространяется только на прямые лучи - рассеянный или отраженный свет не причиняет Светобоязному вампиру никакого вреда.

Ярко отрицательная реакция Светобоязных на серебро есть следствие того, что болезнь Светобоязни вызывает во всех клетках тела появление огромного количества симбиотических бактерий, которые помогают клеткам усваивать генетическую пищу, а серебро, как известно, убивает бактерии.

Тоже самое можно сказать про алкоголь и очень соленую воду.

### **Дампиры**

Дампир - Dhampire - полувампир, следствие того, что иногда Светобоязнь не убивает детородительную функцию. Чаще всего, рожденное существо - абсолютно безумная тварь, умирающая как только выучивается движению, от солнечного света.

Однако, природа тоже любит пошутить - некоторые Дампиры - вполне разумные существа, столь же прекрасные, сколько хладнокровные. В случае, если гены человека и вампира в них правильно складываются (шанс один на тысячу), дампир получает все плюсы обоих своих половинок - и ни одного минуса. Такое существо становится уникальным и очень сильным во всех планах.

### **Неидеальные Дампиры.**

Неидеальный Дампир - разумный Дампир, который, однако, получил какие-либо минусы одной или обоих из половин своей крови. Неидеальный Дампир может отличаться от обычных людей по внешнему виду - быть похожим на мертвеца, либо по каким-либо внутренним призракам - например, бояться серебра/алкоголя/солнечного света. Кроме этого, большинство Неидеальных Дампиров страдают психическими расстройствами, имеют мерзкий характер и ненавидят (презирают, равнодушны) все вокруг.

### **Упыри**

Кровь вампира - сладкий нектар, залечивающий раны и наполняющий тело смертного невиданной силой и выносливостью, однако, она имеет огромный минус - испивший крови вампира один раз, проникается к нему странной симпатией, уважением и заботой. Таких смертных зовут Упырями - для Светобоязного Вампира Упырь - верный слуга и, по совместительству, забавное домашнее животное.

Если Упырь выпивает крови Вампира второй раз, их связь усиливается, тело Упыря становится еще крепче, сильнее и быстрее, а его кровь гораздо лучше насыщает вампира, если он захочет ее испить.

Третья доза вампирской крови окончательно ломает волю Упыря, делая его послушным и сильным рабом. Вернуть ему свободу мышления и воли может только болезнь Светобоязни, то есть, обращение в Вампира.

### **Очарование**

Любой, в чьих жилах течет хоть капля вампирской крови имеет прописанную в генах способность очаровывать разумное существо. Чем сильнее кровь, тем сильнее способность - светобоязные используют ее, чтобы безнаказанно кормиться от смертных. На некоторое время, вампир проникает в разум своей жертвы и внушает ей огромную симпатию, любовь и страсть к себе. После этого,

жертва сама подставляет ему шею - и любую другую часть тела по желанию Вампира. После этого жертва забывает, что с ней произошло.

### **Моры**

Существует еще один, очень редкий вид светобоязни, появляющийся, обычно, во время эпидемии какой-либо другой болезни, например, чумы. Заболевшие этой болезнью так же становятся очень быстрыми, сильными и ловкими, но при этом не ощущают никакой жажды крови, абсолютно и полностью сохраняя свой разум... До первого попадания на солнечный свет, когда лучи солнца вышибают любую разумность из зараженного существа. Такое создание получило название "Мор". Любое существо, независимо от расы и даже биологического вида, может оказаться зараженным. Не терпя солнца, днем они будут прятаться в лесах, пещерах, брошенных домах, а ночью выйдут на охоту, причины которой неизвестны даже им самим. Им не нужно есть или спать, они знают только одну цель - передать свою болезнь как можно большему количеству живых существ.

Болезнь передается через укус, через зараженную еду и воду, иногда по воздуху. Век Мора не долг - потому как он не заботится о себе, вскоре его организм сам убивает себя. Но за это время мор может заразить своей болезнью нескольких живых существ - и все начнется снова.

Зараженные подобной болезнью резко бледнеют, их кожа становится неприятной наощупь и, к тому же, покрывается слизью, которая так же может послужить причиной заражения.

Несмотря на свое безумное желание к заражению всего вокруг, Моры очень хитры и изобретательны в достижении своей цели. Они могут заманивать в ловушки, например, притворяясь, что еще не потеряли разум и давая надежду на собственное спасение.

Однако, это все ложь. Как и Светобоязнь, болезнь Моров неизлечима.





## Руны – от истоков, до наших дней...

Автор - Draculina

На луке Леголаса было написано слово из 3 рун, смысл которого давно был утерян...



Шутки шутками, но ведь и они откуда-то пошли. Те, кто посещает «ролёвки» и «боёвки» поначалу наверняка разглядывают участников

грядущего события, на которое все и собрались. И зачастую видят руны, украсившие собой какой-либо атрибут ролевого одеяния.

Использование рун (либо других образцов письменности фэнтезийного мира) в ролевых играх дело обычное. Чаще всего руны наносят всё же с определённым значением, нежели ради красоты. По крайней мере, вычислить случайного или неопытного участника ролевого мероприятия довольно просто - достаточно огоршить его вопросом «А что значит вооот эта надпись?».



Но обо всём по порядку.

Самые первые образцы рунической письменности принадлежат древним

цивилизациям, многие из которых не сохранились - однако, есть исключения. За примером далеко ходить не надо - «Веды» к вашим услугам.

Несмотря на то, что у многих название этой книги ассоциируется с Индией, авторство принадлежит цивилизации ариев, которые проживали на территории современной Евразии. Книга написана при помощи санскрита - рунической письменности. Позже, рунической письменностью пользовались и славянские народы - ещё до введения кириллицы, которая создавалась как наиболее приемлемая

письменность для ведения богослужения (собственно, она пришла вместе с новой религией - христианством). Нельзя не упомянуть и Футарк - один из рунических алфавитов (хотя слово «алфавит» здесь и не совсем подходит), использовавшихся на территории Скандинавии. Его имя происходит от первых букв - F (феу), U (уруз), T (турисаз), A (ансуз), R (райдо), K (кеназ).

Поначалу руны использовались для магических и религиозных целей, а в качестве алфавита стали применяться несколько позже, когда возросла торговая активность между разными народами. До этого же руны являлись некой системой магических символов, представляющих природные силы и объекты окружающего мира. Обращаясь к какой-либо руне, человек обращался к соответствующим силам природы. С помощью рун можно было благословлять, проклинать, исцелять и предсказывать будущее. Ясное дело, что это было свойственно язычеству, но никак не христианству.

Я уже упомянула, что кириллица вводилась на территории Руси именно как язык богослужения. Она вытеснила руны, которые использовались в сходных целях - как язык общения с богами и даже как выражение их воли. Однако многобожие с приходом христианства искоренялось, и руны стали пережитком. Так произошло не только на территории Руси, но и во многих других странах.



Надпись на копье из Ковеля (Западная Украина). Образец ранней рунической надписи (IV в.), написанной бустрофедоном. Надпись гласит: *Tilarids*, что значит «целеустремлённый»

Во времена же язычества руны наносились на различные предметы - начиная от оружия и вплоть до брёвен, из которых строился дом. Руны складывались в различные комбинации,



призванные сопутствовать удаче или отгонять воров от жилища.

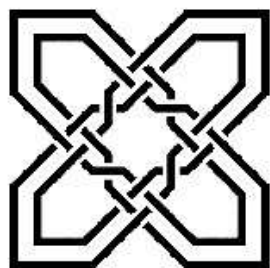
Помимо этого, среди рун часто встречаются и

различные символы типа свастики, пентаграмм и спиралей. В санскрите даже есть руна, явно похожая на свастику, да и по смыслу совпадающая с ней (свастика означает движение солнца). На Руси, да и на всей территории, заселённой славянскими народами, широко использовался знак солнцеворота. Да и не только на ней. По сути, знак солнцеворота представляет собой ту же свастику, но несколько видоизменённую, вариаций которой множество. Три луча вместо четырёх; линии, исходящие из центра, закруглённые, а не под углом - только и всего.

Мысля дальше, можно утверждать, что свой внешний вид национальные украшения во многом взяли именно от рун - начиная от различных орнаментов, и вплоть до узлов (они завязывались в качестве оберега от тёмных сил, к примеру), которые так же можно встретить в орнаменте - в качестве примера можно привести кельтские узоры.



До тех пор, пока свастику не использовали нацисты, она была вполне обычным символом солнцеворота и широко использовалась в национальных орнаментах. Здесь таковой можно наблюдать на пледе Льва Толстого.

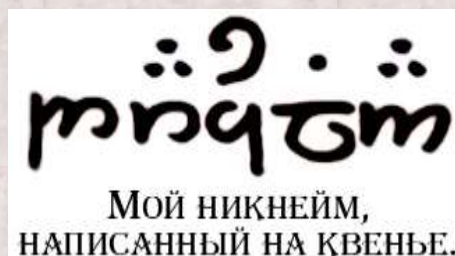


Это один из кельтских узоров, которые широко применялись, да и сейчас не забыты. Кстати говоря, их даже наносят в виде татуировок - наравне с фэнтезийными драконами и другими рисунками.

С рунами считались даже в средние века, когда христианство уже вошло в свою силу - при постройке дома фундамент закладывался таким

образом, чтобы получалась определённая руна. Бытовало мнение, что таким образом дом (а следом за ним - все кто в нём находятся) подпитывается силой той стихии, которую символизирует руна. Если на то пошло, то вся поздняя английская готика в виде архитектурных сооружений берёт своё начало именно от таких построек.

Никуда руны не делись и в наше время. Самому яркому всплеску их популярности, на мой взгляд, послужило небезызвестное произведение Толкиена «Властелин колец».



Будучи филологом по образованию, автор придумал и само звучание языка, и его письменность для эльфов. Разумеется, не только для них, однако именно эльфийские квенья, синдарин и тенгвар, что называется, «пошли в народ».

В начале 90х в России пошла

волна толкиенизма - дело доходило даже до того, что человек, никогда не читавший Толкиена, становился в стройные ряды ролевиков просто из любви к атмосфере. Дело доходило до смешного. Но тогда шит, сделанный из крышки многострадальной кастрюли (если кто помнит, тех самых, в которых делали «варёнки») был обычным делом.

Со временем ситуация изменилась - ролевики заматерели, появились новые виды «ролёвок», а так же специализированные магазины, торгующие амуницией. Однако руны всё так же в почёте.

С одной стороны, причина этого - так называемые реконструкции, популярные сегодня. То есть, мероприятия, оживляющие историю - те же ролёвки, но по воссозданию реально произошедших событий, и как следствие - сделанные как можно ближе к историческим



реалиям. На моей памяти многие из них (по крайней мере, в родном Калининграде) принадлежат именно той эпохе, в которой руны были хоть и мистической, но частью быта. Хотя, тогда слова «мистика» не существовало, и человек равно верил в реальность существования как богов, так и разбойников на ночной дороге :)

С другой стороны, своё диктует мода на мистику и фэнтези, которое столь востребовано в условиях нашей серой реальности. Чем не повод окунуться в сказку? Кто-то идёт к гадалке, чтобы погадать на рунах, кто-то сам учится этому. А кто-то читает запоем книги, авторы которых, как и Толкиен, взяли за основу уже существовавшие рунические алфавиты и на их основе создали для своих персонажей собственный язык и письменность. Среди ролевиков хорошим тоном считается поприветствовать братьев по оружию, пользуясь языком мира, по которому устраивается ролевка. Не говоря уже о манипуляциях атрибутами этого мира, одним из которых является принятый в нём алфавит.



*Обложка альбома «Runaljod - Gap Var Ginnunga» группы Wardruna. Не правда ли, показательный пример того, как из нескольких рун можно получить орнамент? :)*

Не забудем и об одной из главных составляющих на любой реконструкции. О музыке. На подобных мероприятиях чаще всего можно услышать фолк, пауэр и пэган. И эта дань уважения взаимна. Среди музыкантов и групп, исполняющих музыку данных стилей, использование средневековой и фэнтезийной атрибутики давно стало нормой. Если говорить именно о рунах, то опять-таки их можно увидеть и в элементах одежды (например, как часть орнамента, вышитого по краю ткани), и в украшениях, и в татуировках (наиболее популярны здесь кельтские узоры, которые, как я уже

говорила, «преобразовались» из рун), и на обложках дисков, и даже в названиях как альбомов, так и групп: Hagalaz Runedance, Thurisaz, Wardruna, «Secret of the Runes» группы Therion,

#### **В качестве постскриптума.**

Из дневника ролевика: «...года два назад у нас пошла "новая волна" ролевиков. Все "старики" порастерялись, так что молодежь начинала, так сказать, все по новой... Вляпываясь во все ошибки и крайности, что и мы когда-то... Я чуть не прослезился, когда снова увидел "меч" из клюшки, с тапочкой вместо гарды и таинственной рунической надписью "Динамо" на клинке».

Надеюсь, те, кто прочитал эту статью, не совершат подобных ошибок:) А будут внимательны не только к внешнему виду своего снаряжения в целом, но и к нанесению разного рода надписей на него;) Иначе получится то самое «слово из 3 рун, смысл которого давно был утерян».



*"GrandGrimuare"*  
**РОЗЫСК ТАЛАНТОВ:**



*net-book "Broken souls":*  
*- системщик (ДнД 3.5)*

*2D jrpg "Darconica":*  
*- 2d художник*



*Ролевой журнал "Крылья ворона":*  
*- авторы статей*  
*- верстальщик*



*В следующем номере:*

## **"Крылья ворона"**

*3. 2010*



**В номере:**

- Домены и лорды - создай сам...
  - Вселенная "Legacy of Kain".
  - Сандерхерт - похороненный город.
- 2010(c) Grand Grimuare, Ravenloft, D&D.