

"Крылья ворона" 5/2010



2010(c) Grand Grimuare



Тема номера:

Комиксы

В номере:

- Интервью с "Phantom"
- Domain of Dread II
- Sorrow - блиц опрос

Содержание:

Привычное:

Авторская колонка (2)
Новости (3-5)

Из первых уст:

Интервью с фантомами (6-7)

Ravenloft:

Рл2010 – история одного фэйла (8-12)

DnD 3.5:

Измененный веномом (13-14)
Темная лаборатория 1 (15-16)

DnD 4:

Земли страха 2- Монадхан (17-29)
Заметки Азалина – Бэкграунды (30)

GrandGrimuare:

Sorrow: блиц-опрос (31-33)
Интервью с комиксистом (34-35)
Комикс (36)

Познавательно:

Линии крови 3 - янычары (37-42)

Наш журнал можно скачать со следующих ресурсов:

[Фан-сайт игры Legacy of Kain](#)

В разделе «журналы».

[Серый кардинал](#)

В разделе «творчество».

[Крылья ворона](#)

На форуме «МРИ».

[Журнал «Крылья ворона»](#)

На портале «ФанФентези».

[Хрустальная Сфера](#) На сайте «Ночной
Ведьмы».

[ОХ"КВ"](#)

На форуме «о-хобби».

[Хотите увидеть ваши работы в журнале?](#)

[Стать нашим автором?](#)

[Пишите!](#)

ICQ 492370422

e-mail sorrow@t-sk.ru

Forum [Гранд](#)

При копировании материалов –
ссылка на журнал и автора
обязательна!

Колонка редактора: Здравствуй уважаемые читатели!

Вот и настала пора нашей новой встречи.
В этом номере вас ждет много интересного...

В этом номере вас ждет вторая статья из цикла
«земли страха», переведенная эксклюзивно для
нашего журнала.

Дракулина, и прежде радующая развернутыми аналитическими статьями, в
этот раз написала статью о янычарах.

Нас так-же ждут статьи двух геймдизайнеров –Азалина и Кракена.
Ну а наш художник DeeMan приготовил для вас первые наброски комикса о
мире Равенлофта.

Пару недель назад, в [этой теме](#) вы могли задавать свои вопросы о нашем
новом сеттинге, в этом номере автор сеттинга отвечает на эти и иные
скопившиеся вопросы.

Если вы начинали знакомство с ДнД по переводам «Фантомов» то в этом
номере вы можете прочесть интервью с этой командой.

Приятного чтения, встретимся через месяц...

Над журналом работали:

Главный редактор:

Виктор «Grimuar» Лазарев

Авторы статей:

Вероника «Draculina» Скорородова

«Кракен»

«Azalin»

Переводчики:

Татьяна «Nesooni» Виноградова

«Мельхиор»

Корректоры:

«Kindaro»

«Weltschmerz»

Художник:

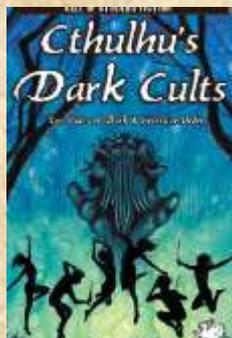
Дмитрий «DeeMan»



Новости 5 номер:

Внимание конкурс!
Подробности на 13 странице

Темные культы Кхтулху



Редактор - Дэвид Конойерс
Цена - \$14.95
256 страниц

В конце сентября на прилавках появилась антология рассказов о темных культах Кхтулху, чье написание было инспирировано такими книгами как «Маска Ньярлатхотепа», «День зверя», «Тени Йог-Сотот» и некоторыми другими.

В рассказах идет речь о фанатичных культах разбросанных по миру и о великих колдунах и могущественных некромантах, чье сознание было уничтожено служением Древним Богам.

Маски Ньярлатхотепа



\$ 29,95
224 страниц
Авторы: Ларри Дитиллио, Лин Виллинс.

*Звезды почти встали в ряд,
скоро мрачные планы
Ньярлатхотепа. принесут*

*свои плоды. Тогда весь мир изменится
бесповоротно...*

Это новое, нелинейное приключение о мире «зова Кхтулху» - посвященное борьбе и выживанию горстки храбрецов, в борьбе с фанатичными культурами, магией и попытке помешать уничтожению мира.



Восставшие из забвения...

Затяжной и ополсевший сериал - о головоломке тащащей в ад любого разгадавшего ее, грозит вновь появиться на экранах!

Бодро стартовавшая серия, начали медленно помирать начиная с 4 части, ну а после выхода бездарного восьмого фильма, Хеллрайзеры покинули большие экраны на долгие 5 лет.

«В сентябре начнутся съемки 9 части» - сообщил Клайв Баркер, после чего данная новость появилась на портале Bloody Disgusting. Сценарием займется Гэри Танниклифф («Росомаха», «крик 4»), режиссером выступит Виктор Гарсия («Зеркала 2").

Называется лента будет - «Восставший из ада: Откровение» (Hellraiser: Revelations). А да – актер игравший Пинхеда в данной картине не появится.

Лично я надеюсь на лучшее, но очень уж большие сомнения что снимут нечто пристойное.



Дьявол Галч

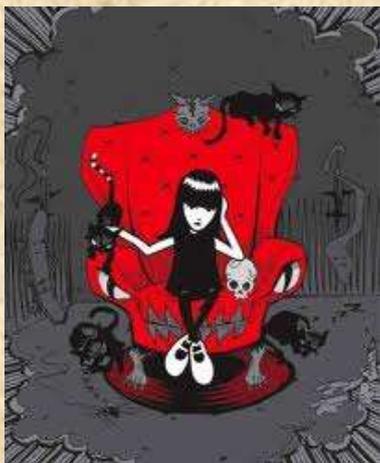
Октябрь 2010 года.
Цена \$ 16,95
88 страниц + плакат
Автор - Трой Вильгельмсон

Корбук «Дьявол Галч» посвящен мистическим приключениям на Диком

Западе. Книга содержит описания локаций и зданий, НПС, а так же сюжетные зацепки для игры. Книга заточена под систему «Зов Кхтулху» и содержит новые правила по генерации персонажей, боям. Магии, безумной науки и т.д. Есть раздел содержащий подсказки, которые помогут превратить Галч из исторического-западного города, в город стимпанка или форпост в викторианском поселении на Марсе :)

Как далеко вы хотите продвинуться в своих конверсиях – зависит исключительно от вас. Однако авторы позаботились чтобы купившему книгу не приходилось долго ломать голову перед началом игры. В книге содержатся два готовых приключения.

Странная Эмили на большом экране!



Компания «Юниверсал» приобрела права на экранизацию комиксов о Эмили Стрейндж - 13 летней девочке-готе, которая ходит всегда в черном, живет в доме с четырьмя кошками, увлекается наукой и слушает стёрй рок. Впервые комиксы с этой героиней

появились в 90-х.

Пока идет поиск режиссера и актеров, например на главную роль выбрали Хлою «Убивашку» Моретц, сыгравшую одну из ключевых ролей в фильме «Пипец».

Обитель зла 4

Режиссёр: Пол У.С. Андерсон

В ролях: Милла Йовович, Уэнтурт Миллер



Наконец вышла четвертая часть зомби-слешера Андерсона.

После высосанного из пальца третьего фильма, сюжет вернулся в родную колею.

В новом фильме причудливо переплелись несколько игр – RE4, RE5 и RE: code veronica.

Уничтожив базу в Токио – Элис отправляется на Аляску, где находит обезумевшую Клэр Редфилд (героиня второй части игры). После чего им необходимо разобраться, что произошло и куда делись все выжившие...

Проклятые тени.



Новая игра от двух именитых разработчиков – Шинджи Миками («Обитель зла», «ДМК») который ради данного проекта оставил работу над новой частью

приключений Данте, и Акира Ямаока – композитор «Силент Хилла» чья музыка вытягивала даже откровенно бросовые части сериала.

Сама игра поведаёт о путешествии охотника на демонов по аду. Главный герой должен спасти свою возлюбленную - победив армию Тьмы.

Игра выйдет в 2011 для PS3 и Xbox360.



Не только дьявол плачет...

Выход пятой части данного игро-сериала заставит многих поклонников плакать горячими слезами.

Поглядите на не

обезображенный интеллект лика главного героя. Вот в такое выродился стильный охотник на нечисть. Облез и поистрепался.

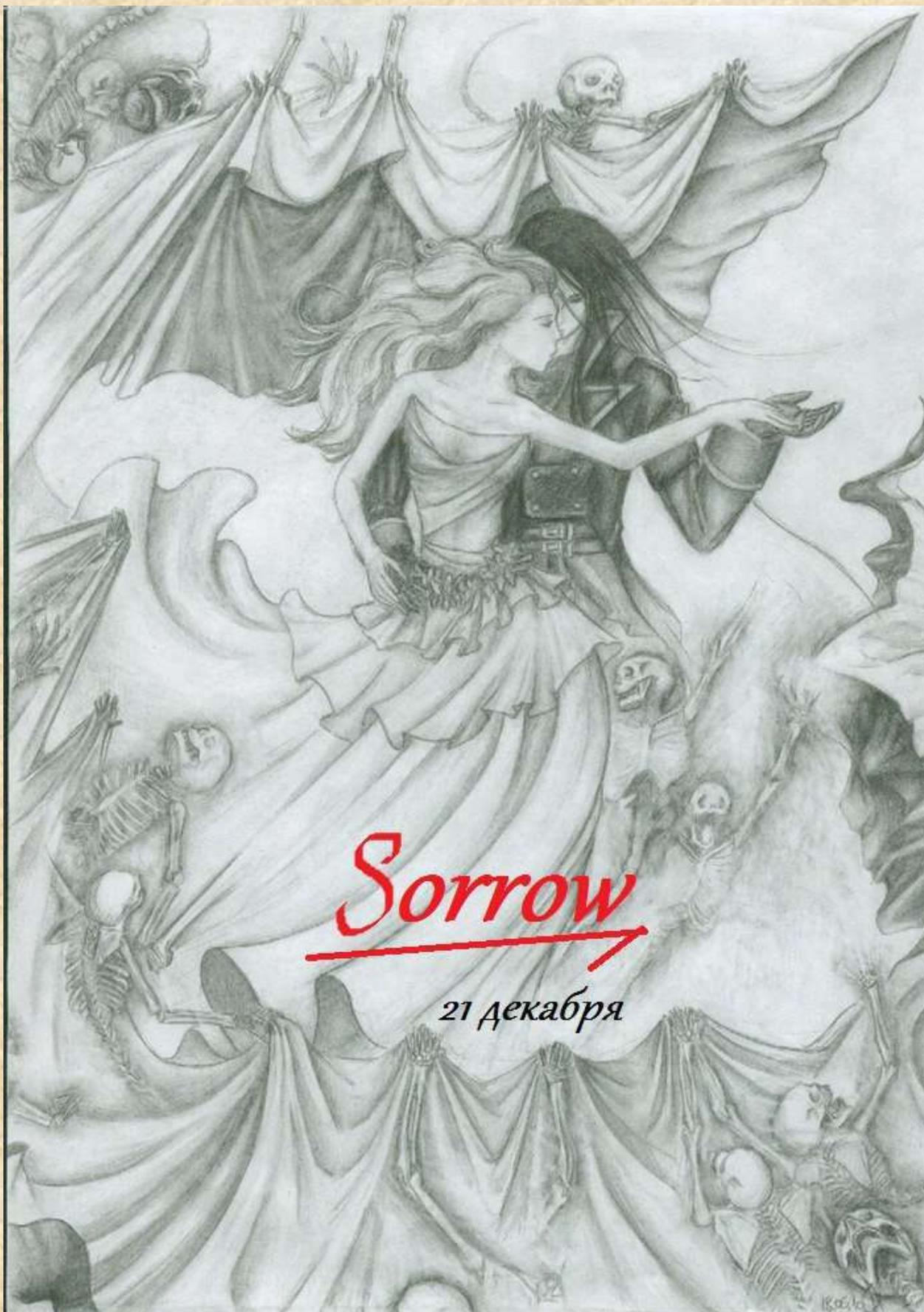
ДМК всегда захватывал тремя вещами – интересной боевой системой, стильным дизайном и обликом главного героя.

Новая часть демоно-слешера лишалась как минимум одной особенности.

Однако, судя по ролику нас ждут разрушаемые уровни, возможность бить демонов фонарными столбами и тушить о них сигареты.

Стоит отметить что создатель серии Шинджи Миками отказался делать данную игру о охотнике на демонов, предпочтя ей проект «проклятые тени» о охотнике на демонов... вот уж как говорится - поменял шило на мыло.

=Broken souls: sorrow=



Книга представляет из себя полностью прописанный сеттинг - со своими героями, локациями и сюжетными зацепками.

Интервью с «PHantom'ами».
Интервьюер – Виктор «Гримуар»
Лазарев
Респондент – Landor
2010

Знакомство с творчеством «фантомов» для меня началось с прочтения русскоязычного перевода «книги игрока днд 3.5. Тогда я отметил, что книга переведена старательно и с любовью, и заверстана с попыткой соблюсти дизайн оригинала. Потому при случае, было взято интервью у этой команды. Приятного чтения...

1 - расскажите немного о вашей группе, как и когда она появилась, кто в ней состоит и чем они могут быть знакомы читателям.

До создания студии PHantom Дмалексом была создана творческая группа "Приятного Игропровождения". Там было около четырёх участников, все его игроки. Как появилась именно студия я точно не знаю. Я в то время водил по AD&D и был очень въедливый — все переведённые книги перед использованием старался сверить с оригиналом (это во мне уже проснулся нынешний редактор :D). Начал присматриваться к новомодной редакции правил 3.5, решил переводить главные книги сам и спросил на форуме "Мира ролевых игр" к кому можно присоединиться и меня послали именно к Дмалексу.



Сейчас, к сожалению, Дмалекс отошёл от дел, оставив меня за себя. Я перевожу всё подряд и выполняю функции руководителя и главного редактора. MadHawk у нас является знатоком игрового мира Эберрон, и в своё время тоже был редактором, так как имеет лингвистическое образование. Кроме

того, он ещё и матерый ролевик с опытом игр в полях.

Mefisto был выпускающим редактором журнала Легион, когда тот ещё существовал.

Lindar перевёл много материалов по игровому миру Forgotten Realms и практически в одиночку перевёл Книгу Игрока 2

В своё время много материалов перевели Pinku и Инелюки, но теперь они отошли от дел.

Результаты работы Меруга видны всем, ибо это он шикарно верстает наши переводы.

2 - почему было выбрано именно такое название группы?

Представьте себе — понятия не имею :)

Я вот только сейчас и задумался, а правда, почему? Ну симпатично вроде и привычно уже.



3 - почему вы решили заниматься переводами ролевой литературы?

Всегда и везде найдутся люди, которым играть в интересную игру мешает банальное незнание языка. Кроме них есть люди, которые и могли бы прочитать книги в оригинале, но потом им будет трудно найти

прочитанное место. Я, вот, отношусь ко второй категории. И потом, как бы это пафосно не звучало, но это помогает отечественному ролевому сообществу. Представляю, как это ужасно, когда игроки делают заявки вроде "дабл мув, потом чарджу за фри экшен флоулес снэем".

4 - над чем вы сейчас работаете?

Сейчас мы работаем исключительно с четвёртой редакцией D&D

По части Эберрона у нас переводится руководство игрока по этому игровому миру и модуль.

Из базовых книг с правилами заканчивается перевод "Воинской силы" (Martial Power).

Из приложений начат перевод "Вскрытых могил" (Open Graves).

Открытый заново мир Тёмного Солнца тоже взят нами в оборот, переведена уже пара глав.

А ещё готовится новинка - компиляция всех ритуалов, когда-либо выходивших в официальных книгах.

5 - переводы каких книг планируются в ближайшем будущем?

Будут переведено само руководство по миру Эберрон, а также все книги по Тёмному Солнцу. Сейчас в наших потайных бункерах осваиваются новые методы переводов, которые, возможно, позволят очень быстро переводить книги вроде "Сокровищница искателей приключений" (Adventurer's Vault).

Новичкам, возможно, будет поручен перевод Дракономикона или статей из официальных журналов.



6 - можно ли вступить в вашу команду или это закрытое сообщество?

Мы открыты для всех желающих. Достаточно заявить о своём желании на нашем форуме или написать лично мне (landor@phantom-studio.ru), и при наличии одарённости вы обязательно будете приняты.

7 - у вас есть самостоятельные проекты? или вы занимаетесь лишь переводом?

Только переводы. Какие-то новинки, вроде упомянутой выше подборки всех ритуалов, это тоже в сущности своей переводы.

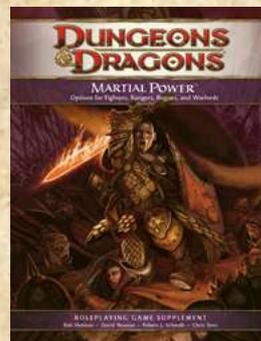
8 - с какими проблемами вы сталкиваетесь при переводе?

Это, конечно, термины. Чем хорошо английский язык? Возьми два абсолютно любых слова, напиши их с большой буквы, поставь впереди артикль The

и вот у тебя уже готовое название для чего угодно — озера, книги, песни, фильма, спецудара паладина. В русском же таким способом можно создавать разве что названия для таверн ("Белая кукурузина", например). И вот сидишь, пыхтишь, понимая, что слова Strike, Smite, Assault, Onslaught и Smash надо переводить по-разному, иначе где-то получатся одинаковые названия.

Да к тому же книги всё выходят и выходят. Увидишь "mermaid", переведёшь её "русалкой", а через месяц выйдет новая книга с чудовищем "rusalka", и что в такой ситуации делать?

Кстати, на нашем форуме я пообещал съесть шляпу



с выкладыванием видео на YouTube, если корпорация WotC не выпустит класс для искателя приключений с названием "Punisher".

9 - вы сами любите настольные игры?

Обожаем. У меня, к сожалению, переводы отъедают всё свободное время и водить приходится по переведённым официальным модулям. Собственно, именно для этого я их и переводил :D Меруг водит отличные игры. Когда он о них рассказывает, у меня отваливается челюсть и я горько жалею о тысячах километров, разделяющих нас и не дающих увидеть это воочию. Уникален в этом плане, пожалуй, только Mefisto. Он не то что в D&D, вообще в настолки, насколько я знаю, не играет. Как-то так уж вышло.

10 - где и как можно ознакомиться с результатами вашей работы?

Всё выложено на нашем сайте:

<http://www.phantom-studio.ru>

Там же есть небольшой уютный форум, где все желающие могут высказаться. Мы давно призываем всех к обратной связи. Ваши отзывы улучшают переводы, задают нам вектор развития, и вообще, приятно когда видишь, что пишешь не в пустоту, и что тебя действительно читают и ты полезен. Кстати, спасибо что взяли интервью =)

Равенлофт 2010 – история эпик-фэйла...

Автор – Виктор «Гримуар» Лазарев;
В тексте использованы цитаты из ЖЖ – Сандры, Грэга, Пухова, Варно и т.д.



«О да, эта игра была абсолютно в духе мира Равенлофт — мрачная, готичная и абсолютно безысходная...»

Эх, если бы я высказал свои подозрения чуть раньше, статью можно было бы

начать стандартным «ну я же говорил...», однако я промолчал и скрыл свои сомнения в глубине души. Начну потому иначе...

На полевку по Равенлофту я хочу съездить давно, уже года полтора, однако все как-то не выходит — то далеко, то дорого, то не заинтересовало. Вот и на РЛ2010 я почти поехал — уже не помню, что именно меня остановило. Были ли это банально-личные причины, вроде отсутствия денег/времени/желания, или, может быть, понимание, что мне из Сибири до Подмосковья путь неблизкий, или некое шестое чувство... Но, скорее всего, виновата банальная лень...

Однако ныне я очень рад, что не поехал, ибо, как писал выше, уже года полтора хочу в полигонке по РЛ поучаствовать, и после такого мне бы больше никогда не захотелось на игру. Тут ведь как с сигаретами: если с первой начало тошнить, страсти к курению не будет.

Стоит отметить, что среди игроков затесались широко известные в узких кругах личности — это и Грег, словно сошедший со статьи лурки, и талантливая художница Сандра, и еще несколько человек.

Самое забавное — об игре нет НИ ОДНОГО положительного отчета **ВООБЩЕ!** Только Сандра осторожно написала, что, мол, водила один и тот же модуль два года по РЛ — а тут целый полигон! Так что Катарсис был... Еще одна девушка писала, что уже год по полигонам не ездила. Потому, после такого перерыва, и РЛ2010 показалась пристойной. Кто-то написал, что именно эта игра не виновата — весь сезон был паршивый. Самое забавное, что и сами мастера признаются: игра была тем еще фэйлом. Большая часть винит в этом игроков, малая (адекватная) часть — самих себя. ...«На выходных побывал на рОлевой, с позволения сказать, игре. Позвала меня туда хорошая девушка

Фалька, плюс на олдтовую роль - так отчего бы и нет, подумал я?»

Единственное, что можно поставить плюсом мастерам — это четкое понимание, что весь РЛ они не заселят, так что игра ограничилась одной Баровией — правда, та была раздроблена на города и веси, в результате чего в локациях было по 15-20 человек, а в самой Баровии и вовсе 3(!). При этом мастера жаловались на недоезд игроков, самолично дробя приехавших на маленькие группки. А ведь можно было собрать всех игроков в один город, и дать каждому значимую в сюжете роль.

Особое мнение мастера Фальки:

...«В последнюю неделю поотваливалась куча народа из игроков, которых мы как раз таки очень ждали увидеть, на которых висели важные завязки и из-за чего микросюжетка тотально начала валиться...»; «Фейл микросюжетки, опять же, был также связан с упоминавшейся ранее поздней подачей заявок...»

Вообще, «костры ролеплея» искрились только в караулке стражи, где «опускали политических», в замке Равенлофт, да на кладбище, где зомби проводили всю игру, не выходя из роли.



Правила:

Я сразу вспомнил Глебушку, который на «Волках Одина» повонзался ночью на тексталите и в

результате приобрел офигенно харизматичную лыбу без трех зубов.

Был разрешен текстолитовый длинномер, что, как мне кажется, фатально сказалось на здоровье ребят, игравших бездоспешных зомби. Во всяком случае, в первую же ночь я слышал выкрики "ой, пальцы!" и "ой, лицо" из темноты.

Первое и самое, не побоюсь этого слова, дебильное правило — разрешение ночного боя на текстолите и колющих ударов этим самым текстолитом. Страшно подумать, сколько человек осталось без зубов и сколько времени залечивались гематомы, однако это все напрямую противоречит технике безопасности, и лишь по счастливой случайности обошлось без сломанных ребер и пробитых черепов. Если кто не в курсе, то единственное, чем можно орудовать в темноте, дабы не поубивать друг-друга — деревянные кулуарки.

Второе – просто неуважительное к игрокам «побираение» еды и питья. Обычно такое называют «паразитированием на чужом добре», и в более цивилизованных странах мастеров за такое правило больно бьют по голове.

Третье правильно по сути, но просто глупо по формулировке: «секс отыгрывается связыванием; тру бондаж и шибари делать не надо». К сведению мастеров – все любители тру-бонжада играют немного в иные «Равенлофты», на немного иных полигонах, именуемых «спальня», зато у обычного, среднестатистического молодого человека читающего этот бред на сайте, складывается мнение, что ролевики в самом деле сектанты и извращенцы...

При этом – ужасающая склонность мастеров к утаиванию всего и вся. Ни списка существующих на игре заклинаний, ни того, как на них реагировать – всё было засекречено.

Заклинания выдавали списком, типа, что у тебя есть. На мой вопрос, каковы ограничения на применение однотипных заклинаний, было отвечено: «расскажу на полигоне», из чего можно сделать далеко идущие выводы. На полигоне же мастер Пухов посмотрел в мой спеллбук, пожевал ручку, на глазок расставил циферки напротив заклинаний и сказал, что вот столько раз я могу их применить. «За всю игру?» – спросил я. «Ну-у, ну скажем до 5 часов субботы, допустим» – сказал мастер Пухов. Из чего можно сделать выводы, идущие ещё дальше.



Сбор и сборы:

...«Пухова мы еще встречаем - он должен мне рублей семьсот как минимум».
Драли деньги сотнями – три сотни, пять сотен, семь сотен! Причем, на что именно они пошли, не было понятно – я пробовал связаться с

мастерьём и расспросить на это счет, однако все они при данном вопросе начинали вести себя неадекватно и сразу пытались сменить тему. Некий Огден – мастер про магнии и всякой х...е – вообще после данного вопроса начал поучать меня, как надо писать статьи, и говорить, что его недо-игра вообще не в рамках нашего журнала. Впрочем, про этого сферического д...ба более подробно сказано немного ниже.



...«Только оглядевшись по сторонам и оценив масштабы творящегося вокруг, я сразу понял – да, эта игра полностью оправдывает все надежды и, возможно, даже добавит сверху.

По виду отведенной нам под пожизненный лагерь и игровую локацию площадки создавалось полное ощущение, что мы попали не на ролевою игру, а в дешевый триллер про лесника-маньяка, или вообще куда-то в Ад. На дороге под подошвами моих берцев призывно и злорадно чавкала и хлюпала как-то особо мерзко выглядящая глинистая грязь и похотливо пружинили прикопанные на глубину 15 см пустые баклаги из под "Очаковского". От дороги до стоянки надо было пятьдесят метров ломиться по зловещему еловому сухостою, больше напоминавшему противопехотные заграждения из колючей проволоки, и зарослям особо жгучей двухметровой крапивы со стеблями жесткими как электрические провода. Низкие сухие ветки деревьев жадно тянули свои когтистые лапы к нашим глазам и щекам. В довершение всего где-то рядом свила гнездо громадная колония шершней, и время от времени к нам с заинтересованным видом подлетали вполне самоуверенные и не особо дружелюбные полосатые насекомые размером с мой мизинец...

Мы втроем мрачно ходили кругами по необустроенному лагерю и тихо охреневали».

Что обычно дают в обмен на деньги? Ну, кроме участия в игре, строяка и инструментов, обычно это какой-то ролевой стафф – будь то удостоверение, значек или что-то еще, отражающее роль игрока. Да хоть заламинированная карточка с фото, изображающая документы. Порой выдают всякую красивую и аутентичную мелочёвку – всякие хрустальные шарики да мантии для магов (порой после игры их отбирают обратно :). Также выдают ролевой валюты, на которую можно посидеть в ролевом же кабаке и выпить чая, имитирующего пиво, или, в особо запущенных случаях, спирта, имитирующего воду.

Т.е. деньги обычно чем-то обеспечены, и создается ощущение, что тратятся они с толком и расстановкой. Впрочем, и суммы сборов на полигонках, как правило, на порядок ниже.



«На Равенлофте мне не дали даже значка, не говоря уже о том, чтобы налить. В кабаках также кормили за игровое, и я даже ел. Но на ПМ в кабаке было пиво и водочка, а тут в Валакском кабаке пиво моделировалось не-пивом. Как я понял, алкоголь, который был на полигоне, закупали не

мастера. Что печально — никакой заботы о нуждах игроков».

Опять же, деньги обычно печатают на принтере, с номиналом, пусть даже в черно-белом варианте. На Равенлофте деньги представляли собой металлические шайбы, причём вместо заявленных на сайте золота/серебра/меди были только медные шайбы серебристого цвета, что породило много путаницы, ибо на параде о том, что на полигоне есть только медь, упомянуть забыли. Более-менее разобрались с ходящими монетами и их стоимостью только к середине субботы.

Ролеплей:

...«Собственно, когда в тюрьме шла вся эта возня, ко мне подошел кто-то, не помню уже кто, и спросил:

— А что за шум там у вас?

— Да беспредел в тюрьме, политического опустили на пресс-хате...

Слух разошелся и вернулся к нам совсем уж забавно:

— Шериф велел вам найти того, кого тут Петухом зовут, и доставить, а вам полагается премия за выявление пассивного гомосексуалиста...»

Просто несколько цитат:

...«Ближе к вечеру мы окончательно поняли, что играть здесь абсолютно не во что, игру делали мастера для себя и пары своих персонажей. Самыми играющими на Равене были зомби, на ПМ — городская стража. И те и другие упоенно играли сами в себя, с отрывом и драйвом. Ребята молодцы, но нет в том заслуги мастеров. Задорные формации, которые сами себя развлекают

благодаря нездоровому задору в вечно молодой голове».

...«В остальном же, после и даже во время игры я не раз слышал от игроков: «О, а у меня был ролевой момент!» Тем не менее, напряжение ролеплея было весьма и весьма низким. Я был везде, и везде видел уныние и неигровуху (кроме, пожалуй, Крезка, но там я был недолго, и пришёл туда с пассионарной миссией с пассионарными людьми, и там у нас был редкий ролевой момент)».

Мастера:

...«Не знаю уж, какого зверя они целуют под хвост, однако, сколько раз уже темные силы отводят молот справедливой кары от головы очередного не уподоблюсь».

О самих мастерах я знаю мало. Я связывался с ними только один раз — когда отправил запрос на интервью, причем специально выбрал тех, кто занимался игроками или подготовкой сюжетов, т.е тех, кто смог бы внятно ответить на мои вопросы по игре, проведению и наборам игроков, однако ни один не ответил. Я выждал неделю, послал новое сообщение — снова тишина, я выждал снова и отправил, потом еще раз, в пятый раз мне это надоело.

Да, я понимаю — все очень заняты, учеба/работа/подготовка, да журнал у нас явно не «плейбой» — меньше натуры, тиражей и, к тому же, бесплатный, но ведь написать обычное сообщение — «Привет, извините — я не смогу дать вам интервью» — можно всего за десять секунд, неужто так трудно?

Стоит сказать, что людей, которые не отвечают на сообщения, я вообще не уважаю, больше я не уважаю — только тех, кто обещает что-то сделать, или, что еще хуже, сам вызывается добровольцем что-то прислать/написать/(вставить нужное), а после забывает про обещание и тихо пропадает в неизвестность...



...«Рулил мастерятником некто Огдан — щуплый субъект с козьей бородкой, длинными крашеными патлами, роговыми очками, и длинными нарощенными ногтями; жеманным и манерным голосом подражая Боре Моисееву, он представился как «мастер по магии и всякой х...е».

В итоге мне все-таки ответил некто Огдан, личность истерическая и одиозная, общались мы с ним по аське суммарно минут 30-40, за это короткое время он показал себя: треплом, идиотом, трусом, не-хозяином-своему-слову и просто неадекватом. Глупо судить о всех мастерах по одному индивиду. Но, как говорится, «скажи мне, кто твой друг»...

Единственной, кто занимался не пинанием балды, а именно делом, была Фалька, которая честно пыталась что-то делать, и у нее, вроде как, получалось.

...«В воскресенье я заметил, что мастер Пухов бодр, весел и свеж, а Фалька бледна, осунулась вся, и затрахана донельзя. Позже в аське она пояснила, что Пухов занимался умственным трудом, а она — физическим. Не могу не порадоваться столь современной, в духе равноправия полов и феминизма, ситуации».



Происшествия:

...«Решено, что арбузная корона будет отныне возведена в традицию, и ей будут короновать наиболее «прославившихся» мастеров и игротехов».

Происшествий было мало, но они были. Сразу стоит упомянуть, что обошлось без человеческих жертв, и все вернулись домой живыми и, может быть, кто-то даже и довольным.

Ну, кучу ссадин и гематом от ночных боев на текстале, думаю, упоминать не стоит...

В самом начале играющие стражу с усмешками и прибаутками подрезали рулон неткани, которую люди покупали за свои деньги и завозили за них же — пусть это останется на их совести. Однако «крысить» не комильфо.

После — опять же, стража — не поладила с игроком, отыгрывающим Страда, начался

классический базар-вокзал. В результате Страд двинул обидчику, тот ударил в ответку. В общем, смешались в кучу кони и люди. Ныне уже трудно понять, кто и что с кем не поделил, однако во всем, как обычно, виноваты women, выступившие зачинщицами (пусть и неосознанно).

Что ж, сильный пол страдал от языка слабого во все времена, начиная еще с Адама и Евы (надеюсь, меня в женоненавистники не запишут :)

Некий бомж решил пожечь резину на полигоне, из-за чего чуть не начался пожар. Стража (да, опять они:)) выехала прихватить с собой Огдана.

Происшествие почти было утихомирено, но мастер решил вставить свое веское слово.

...«И тут Огдан чуть было все не испортил — это чучело выкатило из джипа вслед за Деном и манерным голосом затягвало в спину бомжаре: "Да, да, уходи, пра-ативный, а не то я милицию вызову!"»

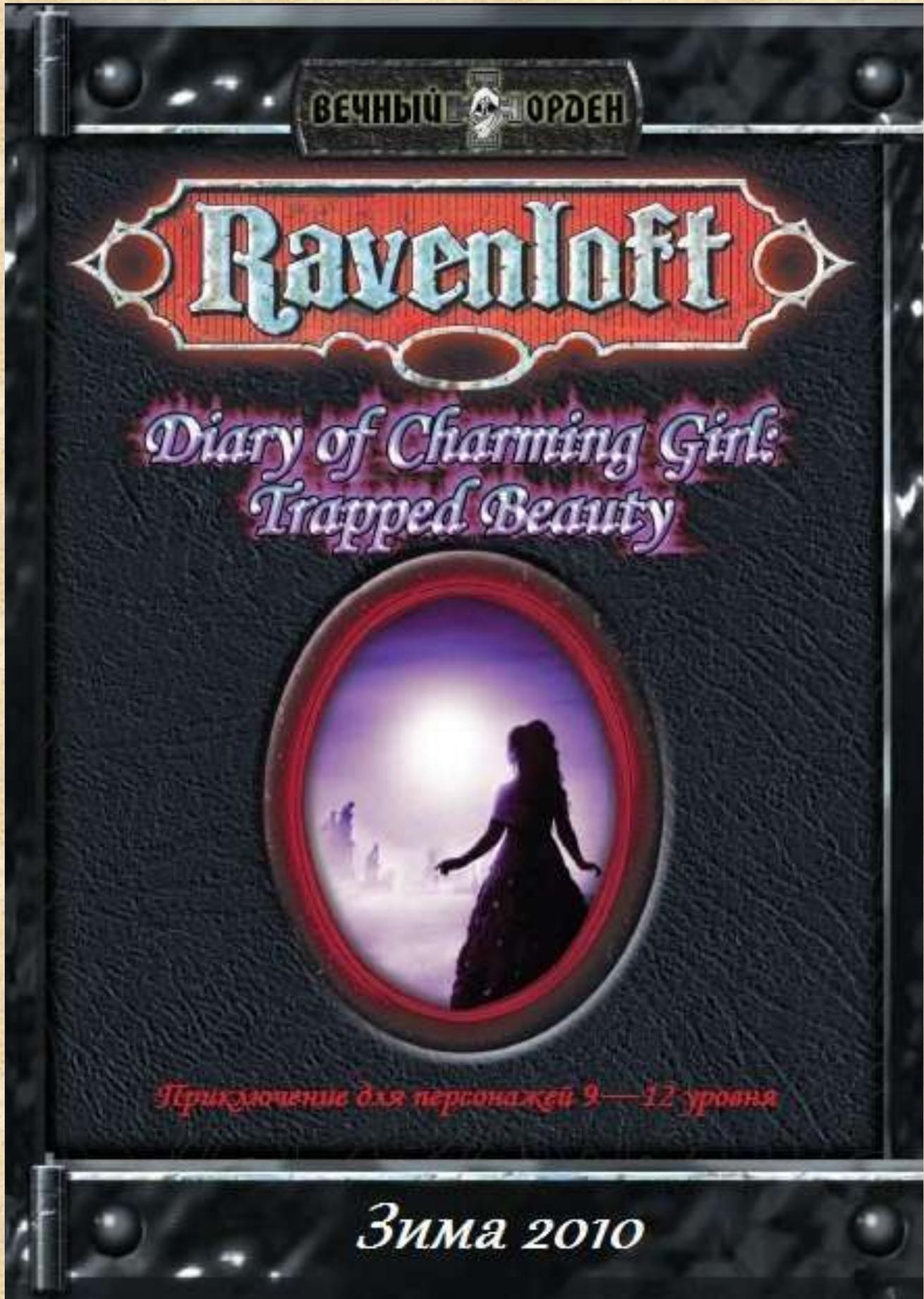
Ну, и финальная вакханалия — игравшие стражу (да, и тут они!) решили отомстить мастерам. И устроили погром в мастерке, из арбуза даже вырезали корону, которую хотели нацепить на голову Пухова или Огдена — но не судьба... Те попрятались и обождали момент праведного гнева.

Эпилог:

...«Все сотворённое нами было жестоко, бессмысленно и беспощадно, однако чаша народного гнева переполнилась и дальше все понеслось неостановимой лавиной, причем я постоянно слышу ругань в адрес мастеров, отвратно справляющихся со своими обязанностями, не отвечающих за слова и просто вообще нихрена не делающих.

Мастера, если вы читаете эти строки — постарайтесь впредь делать игры хорошо».

...«Честно — сейчас, вернувшись с этой эпической игры, я до сих пор не могу до конца поверить, что значительная часть происходившего там и увиденных мной персонажей были реальностью, а не диким порождением больного воображения и пьяного кошмара. Однако же придется поверить....»



Конкурс модулей «Джек-фонарь 2010»

Описание работ:

Игровые модули, не менее 3000 слов. Сюжет и персонажи должны напрямую, или косвенно - быть связаны с Хэллоуином.

Все работы должны быть написаны специально для конкурса и не выкладывается в сеть до окончания конкурса (иначе работа снимается с конкурса).

Критерии работ:

Жанры – мистика; хоррор; готика; темное фэнтези (подробное описание жанров можно найти в википедии).

Система – любая распространенная (ГУРПС, ДнД, SW и т.п), либо словеска. Никаких хоумрулов! Сеттинг – любой, желателен «Равенлофт».

У модуля должна быть титульная страница – название, система (если есть), сеттинг (если он не является авторским), имя автора/ов, название конкурса. Если сеттинг авторский необходимо приложение к модулю КРАТКО описывающее основную суть данного мира.

Пример: «Темные горизонты», ДнД 4.0, Равенлофт, Виктор «Гримуар» Лазарев, модуль на конкурс «Джек-фонарь 2010».

Передача работ:

Готовые работы должны быть - сконвертированы в формат PDF. И отправлены на почту sorrow@t-sk.ru или же отправить ссылку с файлообменника на аську 492370422.

Обо всех полученных модулях, я буду упоминать в теме конкурса вот тут - [Grand grimuare](#).

Если прошло более трех дней с момента отправки письма, а ваш модуль не был упомянут в теме, возможно ваше письмо не дошло. Не поленитесь и свяжитесь со мной через аську или ЛС.

Прохождение конкурса:

1-20 ноября - ждем поступления работ, у вас более 2 недель (6 выходных) на то что-бы творить!

21-30 ноября – жюри проводит голосование...

31 ноября – объявляется победитель!

Итоги:

Помимо самого факта проявления творческого порыва и буйства фантазии – победитель будет награжден приятным подарком – книгой (как говорится книга лучший подарок).

- Конкурс считается действительным при участии минимум 7 работ.

Так-же понравившиеся жюри работы - будут издаваться в журнале «Крылья ворона».

Удачи и вдохновения!

Измененный веномом.

Автор – Виктор «Гримуар» Лазарев.
2010

Измененный веномом – темплейт для системы
ДнД 3.5

История:



Многие ученые стремятся создать искусственные формы жизни. Порой ими движет желание создать нечто более совершенное, чем существующие формы жизни; кто-то просто пытается решить эту научную головоломку; большей части свойственны гордыня и попытки поиграть в бога.

В мрачных лабораториях Мордента группа ученых создала «венома», черную субстанцию, которая проявила свойства симбиота. Она окутывала живое существо, присоединяясь к его нервным окончаниям, и повышала ресурсы организма, — однако очень быстро «загоняла» тело и убивало носителя. Эксперименты на преступниках и сиротах дали ученым прекрасную пищу для размышлений: веном являлся отличным оружием и, самое главное, мог саморазвиваться. Очень скоро симбиот научился более аккуратно обходиться с телами носителей, и, хотя многие несчастные умирали в муках, единицы научились получать все преимущества венома. К сожалению, ученые занимались вещами, которые лучше было не создавать. Все ученые были убиты, а веномы оказались на свободе и разошлись по всему Равенлофту. Их мало и они хорошо скрываются — только поэтому о симбиотах до сих пор и не известно широкой общественности. В некоторых легендах они описаны как «живые тени» или «сумрачные странники», однако вся схожесть с тенями заканчивается на темной окраске этих существ.

Теряя носителя, веном ищет нового «хозяина». Некоторые вселяются в первое попавшее

существо, другие тщательно выбирают новый «приют».

Создание:

Симбиот прикрепляется к телу разумного существа (предпочитая людей), после чего начинается бой разумов (проверки на интеллект, ДС по усмотрению мастера; герою необходимо успешно прокинуть минимум три спаса из пяти). Для будущего носителя эта битва занимает часы или даже годы, однако это субъективные ощущения: для постороннего человека процесс занимает не более минуты. Герой корчится от боли в черной слизи, которая расползается по его телу, затекая во все естественные отверстия, и залепляет глаза и уши. С этого момента связь с внешним миром существует только через симбиота.

Изъятие:

Венома невозможно изгнать магией или клирическими заклинаниями. Это не монстр, не призванное существо и не заклинание, а не что иное, как живой организм, который можно уничтожить. Звуковой резонанс (например, близкий звук колокола) разрушает связь с носителем, а магия холода уничтожает самого симбиота. Также симбиот покидает мертвого владельца.

Измененный веномом — это шаблон, который персонажи приобретают во время игры или, по согласию мастера, во время генерации персонажа. Этот темплейт существенно повышает hit-dice и характеристики героя, однако меняет мировоззрение на нейтральное. Симбиот склоняет хозяина к совершению злых поступков (спасбросок на волю для противостояния приказам симбиота) и серьезно ухудшает социальное взаимодействие. Данный шаблон может выступать как элемент приключения, где персонаж стремится найти избавление от «попутчика».

HD: 20

Скорость: 15

АС: +4 за счет естественной брони.

Атака: D6 когтями.

Спас-бросок: -1 на все спас-броски воли, мудрости или интеллекта, так как разум хозяина подчинен и ослаблен.

Параметры: +5 к силе, +3 к ловкости, -3 к харизме и интеллекту. Харизма и интеллект должны иметь по меньшей мере по 3 очка.

Рейтинг отверженности: 3 (веном слишком ужасен для цивилизованных доменов).

Специальные атаки:

Укус [NA] – острые кривые клыки впиваются в плоть, выдирая ее кусками. Такой укус наносит d20 урона и при выпадении 20 считается, что венмом перегрыз горло противника и отделил его голову от туловища.

Специальные защиты:

Скользкая кожа [NA] – при попытке схватить и удержать венома, нужно превзойти DC-30 на ловкость. Его кожа очень скользкая и маслянистая. Маскировка[NA] – естественный черный оттенок кожи позволяет веному лучше прятаться в темноте. Он получает +1 на все проверки, связанные с незаметным перемещением.

Защита от огня [NA] – кожа венома не пропускает электрическую энергию и не может загореться, поэтому измененный венмом получает иммунитет к огню и электричеству. Иммунитет к яду [NA] – обусловлен природой существа.

Специальные свойства:



Связь разумов [EX] – веном знает обо всех тайнах, желаниях и мыслях носителя, обо всех его преступлениях, ошибках, проступках, и способен общаться с ним. Разум носителя для него — открытая книга. Влияя на чувство вины или заключая сделки, он пытается стать «другом»

носителю, тем кто всегда поддержит и никогда не осудит. Ни одна мысль носителя не утаится от венома.

Прежний облик [EX] – достигнув 10 уровня, измененный венмом способен на один час в день приобретать свой прежний облик. Веном становится невидим и не ощущаем, а носитель теряет рейтинг изгоя.

Адаптация:

Веном проходит долгий период адаптации после вселение в тело носителя, после получения уровня персонажем с данным теплейтом, игрок может выбрать одну из адаптаций венома, которая изменит цвет его кожи и дарует новые способности:

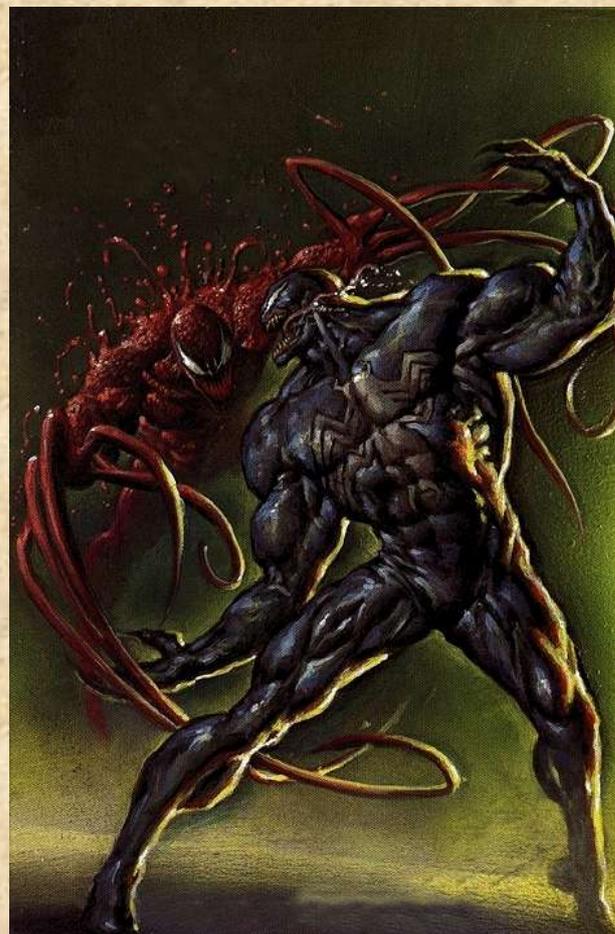
Зеленый – раз в день отравляет прикосновением.

Черный – способен лазать по стенам и потолку.

Красный – его когти становятся острыми словно лезвия и наносят 2Д6 урона.

Серый – раз в день способен парализовать прикосновением.

Синий – раз в день на два оборота может стать невидимым.



Темная лаборатория 1- артефакты.

Автор: Кракен

Начиная с этого номера, мы будем публиковать отдельные идеи этого - широко известного в узких кругах фантазера. В этой колонке будут собраны те идеи что не являются лулзовыми до-нельзя и которые при достаточном желании можно воплотить в игре... Пусть от него за 6 лет издевательств над созданием и логикой форумчан, хоть какая-то польза будет)

«Монета-каннибал»



Внешний вид: простая золотая монета, довольно старая и потертая на вид.

Обнаружения: не имеет ауры магии, но может быть распознана спеллами типа "Detect Construct". Несколько чеков на оценку (DC20)

позволяет заметить, что её вес периодически меняется (в зависимости от её сытости)

Природа: она является констракто-подобным существом, созданным при помощи черной магии. По своей "биологии" она больше всего похожа на гаргулью - в спящем состоянии она неотличима от простых монет. В активном состоянии она может двигаться и совершать различные действия (например прыгать. При нужде она может использовать спеллы "нагреть\охладить металл".

Активность: по своему образу действий она похожа на широко известную проклятую вещь "Bag of Devouring" ("Мешок-пожиратель"), хотя в значительно меньших масштабах - она питается лишь другими монетами.

Ее любимый трюк заключается в том, чтобы притворится простой монетой, забраться в кошелек к богатому торговцу, и слопать все другие монеты. Такая монета может съест огромное кол-во других монет, намного превышающее её собственный вес. Причем больше всего она любит серебряные монеты, далее идут платиновые, потом золотые, потом медные. Если есть монеты из одного металла, но разного размера\веса, она старается сожрать более большие\тяжелые.

Она может отличить нормальные монеты от фальшивых (похоже, что они ей не нравятся на вкус), и совершенно не интересуется неметаллическими монетами, которые распространены в ряде примитивных стран. В записях знаменитого детектива Аланика Рэя есть любопытный случай:

Порт-а-Лючин потрясла серия странных ограблений. Их жертвой стали очень богатые торговцы. Во всех случаях из сундука с деньгами пропадали все деньги, оставалась тока прожженная дырка в крышке сундука.

Охрана, собаки, ловушки, защитные молитвы и амулеты жрецов не помогали, кражи продолжались. В толпе странному вору дали кличку "Жак-Горелая Дырка".

После долгого и утомительного расследования знаменитый детектив обнаружил вора - им была прожорливая монета.

Ей «помогал» торговец, устраняющий конкурентов. Он подсовывал монету в магазине или лавке, принадлежащую его конкурентам. Монета спокойно ждала, когда попадет в хранилище, где пожирала все деньги.

Уничтожение: при попытке расплавить\перековать эта монета послушно плавится\куется. Но на следующую ночь из полученного золотого изделия отваливается кусок, который тут же превращается в чудо-монету. Если золото разединено, то от каждого изделия отваливается по куску, которые после собираются в монету.

Легенды dwarфов утверждают, что единственный способ ее уничтожить - переплавить в фокусе солнечных лучей из серебряного зеркала, или линзы из благословленного хрусталя.

Монета, которую выследил Аланик была утеряна одним из жандармов.



Проклятая вещь: "Бокал Иваны"

Внешний вид: хрустальный бокал очень тонкой работы. Его прозрачные стенки украшены изображениями в античном стиле.

Обнаружение: имеет слабую ауру магии. Его спелло-подобные силы могут быть обнаружены заклинанием

"идентификации".

История: был тайно создан для Иваны Боричи мастерами и магами Борки. Многие из них после умерли от яда. Она недолго пользовалась им сама, потом подарила одной из своих фрейлин. После трагической смерти девушки бокал пошел гулять по свету, неся на своем пути гибель и разрушения.

Силы: бокал имеет ряд спелло-подобных сил, которую он, по явной или тайной команде владельца, может применить на жидкость внутри него.

Список вариантов:

-обнаружить магию, яд, болезнь (бокал начинает светиться).

-очищение воды.

-нейтрализация яда (нейтрализует любой яд в жидкости).

-замедление яда (яд в жидкости начинает действовать не сразу).

-яд (любой яд из стандартного списка спелла).

-очарование(charm) (напиток действует как любовное зелье)
 -слепота\глухота (выпивший слепнет или глухнет)
 -безумие (выпивший делает проверку на безумие)
 -лечение болезни (убивает болезни и паразитов внутри жидкости)
 -осквернение воды (выпивший заболевает болезнью на выбор ДМ)
 -телепатическая связь (владелец сосредоточившись, видит и слышит все то-же, что и выпивший (действует 1 час))
 Суточный лимит - 4 применения.
 Не-магические пассивные абилки бокала не "идентифицируются", и гораздо опаснее.
 -Подавление бросков.
 Человек, пьющий напрямую из бокала, получает штраф -10 к любому спасу против магии бокала.
 -Жидкость можно перелить из бокала в другой сосуд.
 В этом случае магическая сила сохраняется в жидкости еще 1д4 часа. Спасы против перелитой жидкости делаются со штрафом -4.
 -Подавления детектов.
 Если владелец не хочет быть обнаружен, то любая детект-магия сделанная на жидкость в бокале просто не работает.

Не-магические активные абилки бокала:

-Кровь харизмы.
 Если владелец наливает в бокал кровь и выпивает, то получает бонус к Харизме + доп. бонусы в зависимости от природы крови.
 Кровь животного : +1 к Ха на сутки.
 Кровь гуманоида, отличного от владельца : +1д4 к Ха на 1д4 суток.
 Кровь гуманоида, одинакового вида с владельцем : 1дб+1 к Ха на 1дб суток; чувство счастья и эйфории, дающее бонус +4 к любым броскам на умения на 1д4 часа.
 Выпивший кровь, незамедлительно делает Проверку Сил. Против безумия, ДС 20.

Уничтожение:

Бокал имеет +20\благословленное сопротивление к оружию.
 В случае если он разбит, может быть починен спеллом или скиллом (DC=25, т.к. работа тонкая).
 На него наложены защитные чары, защищающие его от огня и кислоты (он в них не плавится\не растворяется).
 Он может быть разбит звуковой магией. В этом случае на его починку надо 1д4 соотв. спеллов; при починке скиллом в этом случае DC= 35.



Подкова Безголового Всадника

*"Мне бы дьявола-коня,
 Да плеточку заветную,
 И тогда искать меня
 В поле не советую!"*

Внешний вид: крепкая черная подкова

Обнаружение: не имеет ауры, не распознается "идентификацией». Однако "обнаружение зла" показывает слабую, но не исчезающую злую ауру. Клирики и паладины, умеющие чувствовать злых аутсайдеров, сразу чувствуют в этой подкове нечто демоническое.

История: жителям Ядра хорошо известен Безголовый Всадник, разъезжающий по ночам на адском жеребце (nightmare), и убивающий неосторожных путников.

Один раз кучка крестьян возвращалась вечером с ярмарки, немного перебрал по дороге. Они отлично знали что дорога ночью опасна, и старались попасть домой своевременно. Но спяну они перепутали дорогу.

Когда они поняли, что не попадут домой к закату, то от страха протрезвели, и дрожали при каждом звуке. И когда сзади раздалось злобное ржание, все тут-же бросились врассыпную.

Безголовый Всадник погнался за ними со скоростью молнии. И когда до него осталось несколько метров произошло невероятное - жеребец оступился, и Всадник не вылетел из седла только благодаря невероятному усилию.

Сразу после этого скорость жеребца резко снизилась, и Всадник потерял интерес к крестьянам. Вскоре он исчез в Туманах.

А наутро крестьяне нашли на этом месте черную подкову.

Использование:

-прибить "на счастье"

Во многих странах Ядра распространено поверье, что прибитая над дверью\воротами трактира подкова приносит удачу.

Были случаи, когда эту подкову прибавали "на счастье». Но результат был прямо противоположен - несчастья начинали градом сыпаться на людей.

-подковать лошадь

лошадь начинает постепенно превращаться в адского жеребца (nightmare)...

Земли Страха 2:

Монадхен, Тюрьма Для Предателя

Автор - Даниэль Мартэлер

Иллюстрации - Чада Кинга

Картография - Шона Макдоналда

Изначально статья была напечатана в журнале "Дракон" №378

Перевод текста: Татьяна «Несоопи»

Виноградова.2010

Перевод статблоков: «Мельхиор».2010



Монадхен - домен жалких страданий, навсегда потерянный в бесконечных пределах Шадоуфелла. Избежать цепкой хватки домена не простая задача, ведь Шадоуфелл никогда не раскрывает своих тайн так легко. Только те, кто смог хоть что-то узнать о тёмном лорде и о том, как возник домен, могут надеяться когда-нибудь вдохнуть сладкий воздух свободы. Давным давно, когда созданная драконами империя Аркозия воевала с Баэл Туратом за мировое господство, Аркозия заключила договор с драконами, чтобы получить их поддержку в этой войне. Одним из таких драконов был Арантор - серебряный дракон, который чувствовал, что выступая против черной магии Баэл Турата, он значительно увеличит свою силу. Во время своего служения империи, Арантору дали задание разрушить отдаленную военную заставу Турати, скрытый где-то в глубинах густого тропического леса. Её отдаленное местоположение и окружающие её джунгли исключали возможность того, что к заставе придёт подкрепление. В сопровождении его дочери и протеже Имриссы, он взлетал и подготовился к внезапному, быстрому и зверскому нападению, дабы устранить угрозу. Они напали ночью - вынырнули из-за стены проливного дождя и обстреляли лагерь своим

замораживающим дыханием, разбивая палатки и новенькие отдельно стоящие здания хвостами, крыльями и когтями. Во время первой яростной атаки, они убили множество людей. К их удивлению они почти не встретили сопротивления. Только потом они с ужасом обнаружили, что палатки принадлежат не закалённым в боях легионам империи Баэл Турат, а гражданским беженцам: семьям, пожилым, слабым и раненым людям. Имрисса и Арантор тут же прервали нападение и укрылись в штормовых облаках. Напуганная тем, что они убили ни в чём не повинных людей, Имрисса предложила немедленно возвратиться в Аркозию и сообщить об их ужасной ошибке. Арантор же заявил, что они не будут никому говорить о ночном происшествии. Ведь такая резня могла навредить его репутации. Их жаркий спор всё разрастался до тех пор, пока все слова не были сказаны и Имрисса, чувствуя отвращение к своему родителю, полетела прочь, дабы вернуться в империю и и сообщить всю правду, несмотря на возможные последствия. В слепом приступе гнева Арантор напал на неё. Сражение было быстрым и жестоким. Имрисса не шла ни в какое сравнение с Арантором и вскоре её изувеченное тело камнем падало в джунгли. Гнев, горе и ненависть к самому себе кипели в Аранторе подобно расплавленной в горниле стали. Будучи подвластным этим чувствам, он полетел к долине, лежащей внизу. Никто не должен был видеть его позора, никто не должен был рассказать об его... ошибке. Систематически, беспощадно он выследил и убил всех беженцев до последнего, оставив позади себя почти две тысячи трупов. Он сбежал из долины, но не смог вернуться в Аркозию. Тогда дракон скрылся в дикой местности, появляясь время от времени на протяжении всей войны лишь для того, чтобы снова и снова нападать на свою цель — Турати. Он нападал как на простых людей, так и на военных. Каждый раз не было ни одного человека, кого бы Арантор оставил в живых. Резня продолжалась до тех пор, пока команда убийц драконов из Турати не выследила его и не убила. Арантор очнулся уже тёмным лордом своего собственных земель страха в Шадоуфелле. Дракон был целым и, на вид, невредимым. Его домен — это искривленное отражение той самой долины в джунглях с крепостью и лагерем беженцев, где он и опозорился. В тщетных попытках сбежать оттуда проходили годы. Арантор заметил, что время всё так же властно над ним. Он стал ждать, когда же оборвётся его долгая жизнь, надеясь, что с его

смертью этот ад закончится и он, наконец-то, обретёт мир и покой. Однако, его надеждам не суждено было свершиться. Его тело умирало, а сознание было обречено быть заключённым в этой разлагающейся тюрьме на веки вечные. Как только его плоть начала гнить, он обнаружил, что там, где должно было быть его сердце, находился скелет ещё одного серебряного дракона — его дочери, которую он убил. Когда с него сполз последний клочок иссохшей кожи, скелет Имриссы зашевелился и стал нашёптывать Арантору имена тех невинных людей, кого он когда-то убил.

Монадхен

Давным давно, отдаленную заставу посреди джунглей, на которую напали Арантор и Имрисса, была известна как Монадхен. В мире смертных её безымянные, всеми забытые обломки, разрушенные временем и лесами, находятся в самой чаще непроходимых тропических лесов. Большинство жителей домена уже и не помнят своих титулов, что носили на родной земле, предпочитая им разнообразные, и не редко ругательные, прозвища. Все живущие в Монадхене, как и тёмный лорд, оказались здесь за то или иное предательство: командующие, которые из гордыни послали тех, кто доверял им, на верную смерть; судьи, которые осудили невинных, чтобы набить свой карман; те, кто отвернулся от друзей или семьи, чтобы спасти себя и т.п.. Чем большее совершено предательство и чем более жалка его причина, тем больше вероятности, что преступник попадёт в Монадхен. Само собой разумеется, что доверие здесь трудно заслужить. Те, кто живёт в этих землях страха довольно долго, спят с открытыми глазами и кинжалом в руке. Самый известный, или наоборот неизвестный, житель - вампир Кас, который оказался в домене после его предательства и покушения на жизнь бога Векна. Он может пройти сквозь туманы, что лежат вокруг Монадхена, невредимым. Однако, он снова и снова возвращается в земли предателей, словно мотылёк летящий на пламя. Он уходит от домена так далеко, чтобы держать небольшую операционную базу и несколько фаворитов в пределах Монадхена.

1. Туманы

Густой туман окутывает домен, что лежит непроницаемой стеной и застигает солнце дымкой, превращая его в ненавистное пятно, но никак не снижает идущий от него жар. Ни один житель земель страха добровольно не подойдёт к

туманам. Ведь они имеют привычку поглощать без следа глупцов, отважившихся приблизиться к ним. Никто не может сказать, что же с ними случилось, хоть все и уверены, что это что-то ужасающее, но тех, кто вошёл в туманы, больше никогда не видели. Время от времени из туманов выходят ужасающие твари или испуганные люди со всех концов мира, но ни один из разумных путешественников понятия не имеют, как они попали в Монадхен.



2. Танглдип

На южной окраине Монадхена находится тёмное болото с искорёженными деревьями. Оно простирается далеко в туманы, дальше, чем кто-либо осмеливался заходить. Затхлая, покрытая ряской словно тонкой плёнкой, вода стоит среди тёмных зарослей. Какие только виды опасных существ не скрываются в тёмных глубинах - от рыб-паразитов и кровососущих насекомых до гигантских гидр и чуулов. Иногда из болота появляются внушающие страх звери, которые буйствуют в трущобах, охотятся в окружающих лесах или утаскивают небрежных рыбаков у кромки воды. Близость туманов, не говоря уже о порочных жителях, заставляет людей всячески избегать Танглдип. Даже те, кто хотят свести счёты с жизнью, держатся подальше от болота. Ведь умереть можно намного легче и безболезненней.

3. Уорден Клифс

Монадхен окружают крутые утесы, затрудняющие продвижение в любых направлениях, ещё не занятых болотами Танглдип. Их опоясывают те же самые непроходимые джунгли, которые покрывают остальную часть земли страха, с гладкими влажными серыми и коричневыми камнями, из которых и состоят эти скалы. На них можно подняться, но жители домена знают, что лучше этого не делать. Ведь из переменчивых туманов часто появляются чудовища, которые

подбираются к вам и появляются неожиданно близко, отрезая все пути к спасению. Только отчаянные и безрассудные забираются выше по утёсам в поисках еды или странных сокровищ, оставленных туманом.

4. Озеро Блэкфиш

В глубоких, неподвижных водах Озера Блэкфиш водятся рыбы с тёмной чешуёй, в честь которых и названо озеро. Озеро изобилует различными существами - от пресноводных креветок до ужасающих хищников, что способны без следа проглотить человека. Даже скромная черная рыба может утянуть под воду жертву размером с человека. Они вырастают из безвредных мальков в 30 сантиметров в существ с поражающими пропорциями немногим больше огра. Маленькие, грубые лодки плавают по озеру в поисках больших рыб, в то время как рыбаки на берегу забрасывают свои удочки, чтобы поймать маленьких, что живут около берега. Лодки никогда не уходят далеко в озеро, и никогда не ходят ночью. Рыбаки боятся гидр, чуулов и других монстров, которые иногда приплывают с юга, где озеро маленькими речушками соединяется с Танглдип.

5. Джунгли

Большая часть Монадхена покрыта дикими, тропическими лесами. Густая листва почти не пропускает света, из-за чего мрачные дни оборачиваются сумерками, а ночи — непроглядной тьмой. Какие только животные не рыскают в этих джунглях. Все, без исключения, представители здешней фауны больше, хитрее и опаснее своих сородичей в мире смертных. Тигры размером с лошадь с безмятежным изяществом крадутся сквозь траву, бесшумно шагая, несмотря на их мускулистые тела. Огромные змеи скользят среди деревьев и в воде, вооруженные ядовитыми клыками и обладающие сокрушительной хваткой. Чудовищные насекомые невообразимых размеров, некоторые с голову, а некоторые и с человека, стремительно бегают по земле сквозь лесной полог. Флора не менее губительна, чем фауна. В джунглях в изобилии произрастают агрессивные, хищные и смертельно ядовитые виды растений. Несмотря на тревожную атмосферу и опасных обитателей, тропический лес - основной источник сырья для жителей домена. Большинство людей добывают там древесину, съедобные растения и маленьких животных на окраинах джунглей, забираясь глубже только при крайней необходимости или же желая покончить с жизнью.

Более многочисленные группы иногда углубляются в лес, чтобы найти более ценные ресурсы или поохотиться на экзотических животных поскольку из-за их ценности или ради спортивного интереса. Однако же, жители Монадхена всегда бдительно следят за затененными джунглями, боясь тех, кто может выйти оттуда дабы утолить свой голод. Эта их боязнь была столь же сильна, как и страх получить нож в спину.

6. Шахта

Уроженцы Монадхена называют "шахтой" эту массивную, бездонную зияющую дыру, спускающуюся в темноту. Большинство опасаются даже близко подходить к ней, а тех, кто вошёл в неё, больше не видели живыми. Ходит множество диких слухов о том, что же на самом деле скрывается в глубинах шахты, но лишь те, кто побывал там окончательно отчаявшись или тщетно надеясь сбежать из домена, знают наверняка.

7. Трущобы

Почти все жители Монадхена живут в невероятной тесноте в рваных палатках, грубых навесах и дрянных хижинах собранных из мусора. Известный как Трущобы, Кэмптон или просто Город, этот район сильно переполнен, при чём плотность населения увеличивается ближе к центру. Местные жители строят свои хижины как можно ближе к центру трущоб, поскольку он находится далеко от опасных джунглей. Крошечные тропы серпантинном бегут вдоль окружающих их торопливо построенных зданий. Только что прибывшие должны быстро привыкнуть к угнетающей давке в людской толпе, также как и к зловонию отбросов, пота и смерти, что сопровождают её. Большинство жителей овладевает паранойя и они не отваживаются ходить без охраны. Город пребывает в постоянном движении: соседи убивают друг друга, люди занимают или оставляют свои жилища, банды воюют за территорию. Неизменными остаются только самые крепкие хижины и центральная тропинка, ведущая к заставе. "Центр" считают душой трущоб, где риск быть сожранным или убитым наименьший. В менее населенных районах, известных как "Эджтаун", существует наибольшая вероятность наткнуться на головорезов или диких животных.

8. Застава Монадхен

Единственное защищённое и безопасное здание в домене. Застава — объект ряда ожесточённых схваток между бандами. Банда, которая получает контроль над заставой, так долго правит трущобами, как только может. Так как домен

населяют исключительно предатели, то, как правило, этой привилегией невозможно долго пользоваться. Ведь в бандах неизбежно начинаются разного рода распри и предательства. В настоящее время застава находится под контролем Пелнура Гейтсфиста, безжалостного, самовозвеличенного армейского правителя, которого линчевали, прежде чем он попал в Монадхен. Он и его банда головорезов изо всех сил пыталась обеспечить безопасность форта вскоре после их прихода. Однако это им дорого обошлось. Гейтсфист изо всех сил пытается сохранить видимость силы и восстановить её, пока ушлые подчиненные или другие банды не обнаружат насколько он слаб. Любой вновь прибывший несомненно "поощряется" - его будут стараться убить те, кто чувствует, что их статус может пошатнуться.

9. Вход в пещеру

Ниже заставы и трупоб местность пронизана пещерами. Темный лорд домена, Арантор, заявил свои права на самую большую из них как на его личные палаты. В пещерах, что ведут к нему, нашли свой дом отряд смертных гигантов и их лидер, Бэхлик Гур, которые служат личной охраной Арантора и, возможно, его тюремщиками. Главный вход в систему пещер находится в джунглях, а гиганты и рабы, горожане попавшие к ним в плен, защищают его.

Многие из жителей трупоб знают, что в джунглях живут гиганты с черной кожей. Однако, большинство людей предполагают, что это не единственная опасность, подстерегающая их в лесной глуши.

Тем не менее, некоторые наиболее внимательные заметили, что чаще всего гиганты встречаются, если судить по тем местам где люди пропадают или их находят убитыми убитыми, в определенных местах, будто бы защищая их от любопытных глаз. Конечно же, поскольку обсуждающие подобные темы имеют все шансы умереть раньше срока, они осторожны со своими собеседниками.

10. Река Тернун

Медленная и глубокая, река Тернун змеится сквозь джунгли, разбиваясь на несколько рукавов к северу от заставы и трупоб. Короткий восточный рукав обтекает город и впадает в Озеро Блэкфиш. Западный же течёт к шахте и в конце своего пути его воды падают в её глубины. Тернун — дом для всевозможных видов рыб. Однако и это не безопасное занятие так как в реке водятся

огромные крокодилы и другие хищники водного мира.

11. Водопады Тернун

Эти захватывающие, льющиеся каскадом водопады — красота, забытая жителями Монадхена. Сопровождаемая вездесущими радугами, падает вода с захватывающей дух высоты и затем разлетается тысячей ярких разноцветных брызг, разбиваясь о скалы внизу. Вода с громоподобным рёвом попадает в глубокое озеро, прежде чем продолжить свой бег в реке Тернун. Местные жители избегают ходить к водопадам, относясь к той категории людей, кто не ценит такие чудеса, а огромное количество брызг мешает разглядеть им туманы, которые могут внезапно прокрасться в долину.

12. Залы Предателя

Вампир Кас Предатель содержит небольшую операционную базу в серии переделанных пещер к востоку от Озера Блэкфиш. Вампиры и другая нежить во главе с Гвен и Ролейном и подчинятся приказу придерживаться сдержанной позиции - охотится только на тех, кто отошёл слишком далеко от трупоб. Жители города знают, что что-то скрывается в восточной части леса, но дикие слухи редко бывают похожими на правду.

Как добраться до Монадхена

Если Вы ищете несколько способов как ввести вашего персонажа в Монадхен, то ниже представлены несколько идей, которые, мы надеемся, Вас вдохновят.

Легенды Турати: игроки узнают, что давно забытое сокровище или какая-то военная тайна империи Баэл Турат скрыта в джунглях, в отдалённой заставе, когда-то известной как Монадхен. Как только они приближаются к заставе, после любой неприятности на их пути, какой Вы сочтёте нужной, их окутывает густой туман. Когда же туман рассеивается, игроки видят перед собой не обшарпанные руины, а неповрежденную крепость и переполненные трупобы домена.

Угроза Нежити: ходят слухи, что огромная группа нежити использует разрушенную крепость глубоко во враждебных джунглях как место сбора своих войск. Как только игроки оказываются близко к тому месту, их окутывает странный, густой туман. В конце концов, когда туман рассеивается, они оказываются в Монадхене.

Переход в джунглях: бродя по тёмным тропическим болотам или джунглям, игроки обнаруживают, что вокруг них начинает сгущаться

туман. Спустя какое-то время они выходят из туманов к северу от Тангдипа.

Предательство: ночью, после того как игрок предал тех, кто доверял ему, землю словно одеялом накрывает плотный туман. В тумане становится всё теплее и теплее, появляется странный всё нарастающий шум, будто где-то рядом гудят огромные насекомые, капает вода, которой там не было и в помине, или пение тропических птиц. Вся эта какофония звучит до тех пор, пока туман не рассеивается и игроки не оказываются в Монадхене.

Жизнь в Монадхен

Монадхен населен прежде всего душами предателей, осуждённых неведомо каким механизмом, управляющим Шадоуфеллом. Они попали в домен из разных мест и времён без причины и следствия, как могло бы показаться. В состав населения также входят родившиеся в пределах домена и горстка неудачников, которых нечаянно затащило в туманы. Независимо от происхождения, те, кто надеется выжить здесь быстро учатся приглядывать за своей спиной. В Монадхене жизнь почти ничего не стоит, а за доверие часто приходится платить слишком высокую цену.

Как и следовало ожидать в обществе, состоящем из предателей, почти нет сотрудничества и нет никаких законов, кроме закона джунглей. Сильные охотятся на слабых, собирая вокруг себя услужливых лакеев. Эти банды являют собой нечто вроде правительства в домене — требуя дань от жителей любой территории, которой владеют, они предлагают им взамен сомнительную защиту от остальных банд и от жестокости с их стороны. Внутри банд, словно в кипящем котле, происходят постоянные перемены: преданность членов банд непостоянна, а лидеры умирают от руки вероломных прихвостней. Оживленный шпионаж и различные способы убийства используются как бандитами, так и обычными гражданами. Здесь абсолютно все перепрытывают свои вещи и спят с открытыми глазами.

Помимо интриг ради своего продвижения в иерархии или ради разоблачения заговоров, жители домена тратят время на борьбу с суровой природой за своё существование. У многих палаток и хижин выращиваются есть хилые грядки со съедобными растениями, но эти крошечные сады обеспечивают лишь скудное пропитание и выступают в качестве небольшого дополнения к продовольствию, что должно быть собрано в тропических лесах. Большинство жителей

Монадхена ловят рыбу, охотятся или собирают то, что им нужно, чтобы выжить, самостоятельно, придерживаясь относительно безопасных джунглей и водоёмов близ трущоб. Только банды с незначительными внутренними дрызгами могут собрать ресурсы, требуемые для того, чтобы пойти глубже в джунгли в поисках большей добычи или редких ресурсов. Ремесленников, которые могут произвести не просто качественные, а великолепные товары, немного. Главари банд отчаянно желают заполучить таких мастеров, любыми способами заставляя их бросить свою работу.

Постоянная опасность как от диких животных, так и от соседей-предателей, и бесконечная борьба за свою жизнь в домене, порождающем тощих, высоких людей и не заботящимся об их жизни и смерти. В Монадхене нет ни похорон, ни памятников мёртвым. Единственный ритуал для павших — это борьба, дабы захватить всё, что может иметь хоть какую-то ценность прежде, чем кто-то еще сделает это.

Арантор и Сердце тьмы

Арантор не только почти не проявляет интереса к управлению доменом, но даже не признаёт его существования. Он проводит время в пещере под трущобами, которую он сделал своим логовом. Там он бесконечно меряет шагами своё убежище, пытаюсь выведать возможные способы сбежать из своей тюрьмы или хотя бы выяснить, как положить конец его жалкому существованию. Когда непрерывные нашёптывания его сердца-скелета подавляют его, он либо впадает в ступор, который может длиться в течение многих дней, или впадает в ярость, срываясь с места и покидая своё пещерное логово, чтобы дать выход своим воспоминаниям, сея хаос среди жителей домена. Он разыгрывает события той ночи, когда он убил свою дочь и беженцев: прежде, чем подняться в облака, чтобы вступить в словесную перепалку с призраком его воображения, бороться с ним и убить его, он разрушает трущобы своим дыханием. Однако, на земле резня вполне реальна и население Монадхена научилось бояться ударов костяных крыльев.

Арантор 25ый уровень Зверь Одиночка
Огромный обычный магический зверь (дракон, нежить) Опыт 35000

Инициатива +19; см. также *Две души*

Чувств Восприятие +19; тёмное зрение

Хиты 819; **Ранен** 409; смотрите также

окровавленное дыхание и разрушенная тюрьма

КД 38; **Стойкость** 39, **Реакция** 36, **Воля** 36

Сопrotивляемость 15 излучение

Спасброски +5

Скорость 8, в полёте 8 (в парении)

Единицы действия 2

m **Укус** (стандартное; неограниченное) ♦

Некротическая Энергия

Радиус действия 2; +30 против КД; урон 2d8 + 6 плюс 2d8 урона некротической энергией.

m **Коготь** (стандартное; неограниченное)

Радиус действия 2; +30 против КД; урон 2d8 + 8.

M **Яростное Нападение** (стандартное; должен быть ход Арантора; неограниченное)

Арантор атакует **Коготём** всех противников в пределах досягаемости и один раз атакует **Укусом**.

C **Остаточное Дыхание** (стандартное; должен быть ход Арантора; столкновение) ♦ **Холод**,

Некротическая Энергия

Ближняя волна 5; +28 против Реакции; урон некротической энергией 3d10 + 5 и цель получает продолжительный урон холодом 15 (спасение заканчивает).

C **Окровавленное Дыхание** (когда Арантор получит первую рану; столкновение) ♦ **Холод**,

Некротическая Энергия

Арантор перезаряжает *Остаточное Дыхание* и тотчас использует его.

C **Дыхание Предательства** (стандартное действие; должен быть ход Имриссы; перезаряжается 5-6) ♦

Очарование, Психическая Энергия

Ближняя волна 5; цель противники; +28 против Воли; урон психической энергией 2d10 + 4, цель становится ошеломлённой до тех пор, пока не нанесет повреждение одному из своих союзников.

R **Влиятельный Шёпот** (стандартное; должен быть ход Имриссы; неограниченное) ♦ **Очарование**,

Психическая Энергия

Радиус действия 10; +28 Против Воли; урон психической энергией 2d10 + 4, цель находится под Доминированием (спасение заканчивает). ПостЭффект: Ближайший союзник в пределах 3 клеток от цели находится под Доминированием (спасение заканчивает). Эта атака не вызывает возможных ответных атак.

Шаг Мёртвого Дракона (передвижение; должен быть ход Имриссы; неограниченное) ♦

Телепортация

Арантор телепортируется на 10 квадратов.

Две Души

Арантор ходит дважды каждый раунд, один раз по инициативе 30 и один раз по инициативе 20.

Первым ходит Арантор, второй - Имрисса, что определяет, какими силами может пользоваться Арантор в каждый ход. В ход Имриссы, Арантор

может передвигаться только используя **Шаг Мёртвого Дракона**.

Разрушенная Тюрьма (когда хит-поинты Арантора опускаются до 0 или ниже)

Труп Арантора разламывается и выпускает Имриссу, которая продолжает бой. Она большая, а не огромная, имеет 234 хит-поинта, не получает выгоды от способности **Две души**, может нормально передвигаться и использует силы, которые могут быть использованы только Имриссой.

Мировоззрение хаотическое, злое **Языки** Драконий, Общий

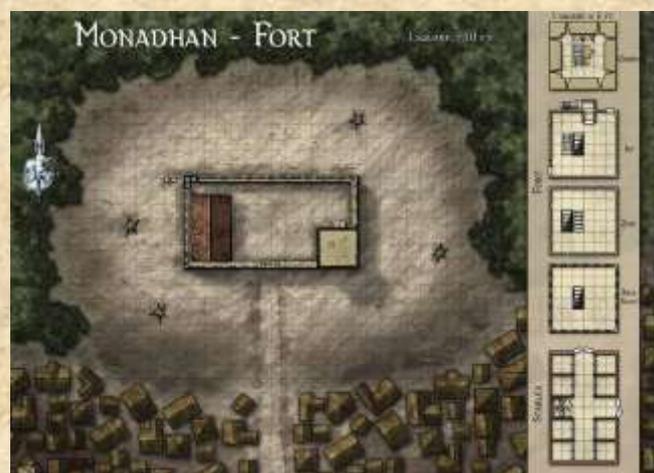
Навыки Атлетика +27, Проницательность +19

Сил 31 (+22) **Лов** 25 (+19) **Мдр** 14 (+14)

Тел 26 (+20) **Инт** 14 (+14) **Чар** 23 (+18)

Тактика Арантора

Арантор презирает свое существование и пылает ненавистью к тем, кто не разделяет его точку зрения. Он бросается в бой, опрометчиво пытаясь причинить так много вреда, как только может, всем, до кого он дотягивается. Он не двигается, чтобы избежать нападения толпы, пока не подойдут дополнительные силы, чтобы напасть на них *яростным нападением*. Арантор экономит *остаточное дыхание*, которое не столь быстро восстанавливается как это было раньше, чтобы захватить наибольшее число противников. Когда настает ход Имриссы, Арантор использует *дыхание предательства* так часто как это только возможно и *влиятельный шепот*, если предпочтительнее сдерживать наступающих врагов.



E1: Сердце тьмы

Столкновение 25го уровня (35 000 очков опыта)

Устройство

Арантор и Сердце тьмы (A)

Арантор беспокойно шагает к противоположной стороне массивной пещеры, что, кажется, парит в

воздухе, чтобы приглушить и прекратить адский шёпот, терзающий его. Его односторонний спор не даёт ему слышать какой бы то ни было шум со стороны игроков, что возможно были в предыдущих сражениях, и даёт ему - 2 к штрафу его пассивного Восприятия обнаружения врагов.

Проверка Тайн или Религии

УС 26: странные туманы лежат по всей пещере, навевающей воспоминания связанные с темным лордом Арантором. Возможно, то, что находится в них, может оказаться полезным, чтобы победить его.

Проверка Подземелий

УС23: игрок замечает, что подземный поток ослабил скалу в некоторых местах, внезапный удар в которые может разрушить её.

Особенности

Освещение: пещера тускло освещена фосфоресцирующими грибами, мерцающими насекомыми и трепещущими языками пламени, что изрыгает Арантор.

Сталагмиты и Столпы: большие сталагмиты и столпы перегородивают проход в пещере в некоторых местах, а её области с меньшими сталагмитами - затрудняют проход по пещерам и служат неплохим укрытием.

Мрачные Расселины: расселины отмеченные знаком (С) простираются дальше, чем должны были бы и быстро заполняются странным туманом и тенями. Персонаж, который входит в одну из этих расселин, должен потратить один ход, ориентируясь в затенённых ходах перед выходом из них. В начале его или её второго хода - после входа в другую расселину. УС 27 проверка Тайн или Подземелий, осуществленная во время хода, проведённого в пути, позволяет игроку выбрать одну из двух случайным образом выбранных расселин, ведущих к выходу.

Подземная Река: в обозначенных квадратах ниже поверхности пещеры бежит подземный поток. Он течет на юго-восток на уровне 4х квадратов за один ход, хотя успешный УС 15 Проверка Плавания позволяет персонажу шагать по воде или плыть в этом потоке. Некоторые сталактиты погружаются в реку, когда она выходит из пещеры. Любой персонаж, не попытавшийся поднырнуть под них, автоматически останавливается, не в силах проплыть дальше вниз по течению. Выход из реки и на смежный квадрат скалы считается за передвижение по труднопроходимой местности, но животные проходят беспрепятственно.

Тонкий Камень: камень, что находится на водной поверхности подземного потока, тонок и едва

может выдержать вес того, кто стоит на нём. Во время любой схватки или атаки можно сделать своей целью участок тонкого камня вместо существа. Взрывы автоматически поражают все квадраты в их области, рассматривая их как единую цель. У камня есть своя статистика: КД 20, Сила духа 20, обороноспособность 15; здоровье 15. Атака, наносящая более чем 15 пунктов повреждений, разрушает камень, сбрасывая в поток тех, кто стоял хотя бы на одном из квадратов.

Туманы: Любой стоящий в заполненных туманом квадратах может получить доступ к испытанию навыков. См. ниже SC1.

Тактика

Арантор бросается в бой как только он обнаруживает присутствие игрока. См. раздел "Тактика Арантора".

SC1: Тяжесть Раскаяния

Хотя с Арантором и Сердцем тьмы можно бороться обычными методами, они намного сильнее, чем вы могли себе представить. Ключ к их поражению - воззвать к раскаянию Арантора, чтобы ослабить власть Сердца тьмы и повлиять на него. Области плотного тумана, обозначенные на карте, - проявления вины и раскаяния Арантора, тогда как Сердце тьмы - проявление его предательства и гнева. Персонаж, стоящий в одной из этих областей, принимает облик одной из прошлых жертв Арантора и может участвовать в следующих испытаниях навыков:

Тяжесть Раскаяния 23-го уровня

Испытание навыков (очки опыта 0*)

У Арантора кровавое прошлое, полное резни и невинно убиенных им. Напоминая лиц его жертв и обращаясь к его раскаянию, Вы стремитесь отвлечь, покалечить или даже обернуть его гнев против него же самого.

Игроки надеются воззвать к совести и раскаянию Арантора, чтобы помочь им победить тёмного лорда и Сердце тьмы.

Сложность

3 (требуется 8 успехов до 3 провалов).

Основные Навыки

Блеф, Дипломатия, История, Проницательность.

Блеф (УС 22 стандартное действие)

Игрок плетёт небылицы о жизнях жертв Арантора, играя на собственной невинности и на их трагедии.

Дипломатия (УС 22 стандартное действие)

Игрок просит и умоляет Арантора смилостивиться, играя роль жертвы, которую он или она напоминает, пытается призвать порядочность и честь Арантора.

История (УС 27 стандартное действие)

Игрок произносит длинный унылый перечень мест и людей, разоренных в своё время Арантором, что позволяет его или её союзникам лучше подготовить их истории.

Успешная проверка Истории также даёт бонус +2 премии к следующей проверке Блефа и Дипломатии.

Проницательность (УС 22 стандартное действие)

Игрок взывает к совести и раскаянию Арантора, медленно концентрируясь на правильном пути.

Успешная проверка также показывает, что неудавшаяся проверка Запугивания приводит Арантора в ярость. Если ваш результат 27 и выше, то вы получаете бонус +2 к следующей проверке испытания навыков.

Вторичные Навыки

Тайны или Религия, Запугивание.

Тайны или Религия (УС 14 0 успехов, незначительное действие)

Игрок использует свои обширные знания о магии или нежити, чтобы различить эффекты каждой проверки и соответственно регулировать их.

Использование этих навыков не считается успехом или провалом в испытании. Вместо этого результат даёт бонус +2 или штраф –2 к следующей проверке навыка.

Запугивание (УС 22 1 успех, стандартное действие)

Игрок использует вымышленное лицо, чтобы угрожать Арантору божественным правосудием или узнать, почему он подвергся нападению.

Неудавшаяся проверка приводит Арантора в ярость, давая ему бонус +2 к силе атаки и +6 к урону до конца следующего хода игрока.

Особенный

Персонаж, узнавший имя Имриссы и использующий его во время этого испытания навыков получает бонус +2 ко всем проверкам. Если Дух Имриссы присутствует, то все игроки получают бонус +5 к их проверкам. Эти бонусы не складываются.

Успех

Арантор оберегает себя от влияния Сердца Тьмы и не действует во время хода Имриссы, до тех пор, пока не использует *разрушенную тюрьму*.

У каждого успеха есть дополнительные последствия:

1-ый Успех: персонаж наносит 4d10

экстрасенсорного повреждения Арантору.

2-ой: Арантор получает штраф –1 к силе атаки и всей обороноспособности до конца боя.

3-ий: персонаж наносит 4d10 экстрасенсорного повреждения Арантору.

4-ый: Арантор получает штраф –1 к силе атаки и всей обороноспособности до конца боя, а *предательское дыхание* перезаряжает только на 6, до тех пор пока Арантор не использует *разрушенную тюрьму*.

5-ый: персонаж наносит 4d10 экстрасенсорного повреждения Арантору.

6-ой: Арантор получает штраф –1 к силе атаки и всей обороноспособности до конца боя.

7-ой: персонаж наносит 4d10 экстрасенсорного повреждения Арантору.

8-ой: Арантор получает штраф –1 к силе атаки и всей обороноспособности до конца боя, но он не действует во время хода Имриссы, до тех пор, пока не использует *разрушенную тюрьму*.

Отказ

Несмотря на воззвание к совести Арантора, часть Сердца тьмы остаётся в нём. Уже накопленные эффекты остаются, но доступ к испытанию навыков во время этого столкновения не может быть получен.

***Заметка:** игроки не получают опыта за завершение испытания навыков; они получают соответствующий опыт нанося поражения Арантору (что теперь сделать проще).

Убийство Арантора и Побег из Монадхена

С разрушением тела Арантора его жизнь не прервётся. Без выполнения особых условий, останки Арантора лежат неподвижно и медленно рассеиваются, превращаясь в туман. Тем временем горизонт темнеет и сильный ветер начинает дуть как во время сильной грозы. В сумраке просыпается Арантор внутри шторма и воспроизводит ту ночь, когда он убил Имриссу прежде, чем возвратиться в логово. Во время шторма можно сбежать из Монадхена через туманы, появляясь в мире смертных около развалин заставы. Однако, возобновленные патрули смертных гигантов пытаются останавливать любого, кто попытается сбежать из домена таким путём.

Существует другой, менее глупый, но всё же спорный, способ покинуть Монадхен. Как только вы войдёте в туманы, нужно произнести имя Имриссы, что позволяет произнесшему пройти по туманному пути к руинам Монадхена в реальном мире. К сожалению, обнаружить путь в туманах достаточно проблематично. Кас Предатель, павший лейтенант

и заклятый враг бога личей Векны, знает об этом пути с тех пор, когда он только в первый раз случайно наткнулся на него, когда он впервые оказался в домене. Убедить Каса обнародовать такой лакомый кусочек - великий подвиг, но умные игроки могут найти другой способ. Гвен и Ролейн - вампиры ведущие фаворитов Каса в Монадхен - также могут знать эту информацию и тогда пройти по этому пути будет проще, но все еще невероятно трудно. Осторожность, скрытность, наблюдательность Арантора могли бы показать, что он немного дрожит, когда Сердце тьмы достигает Имриссы шепчущей имена убитых. Однако, персонажи должны найти правильное использование имени из другого источника или, возможно, они раскроют его, наблюдая за теми, кто знает о нём.

Единственный способ убить Арантора и уничтожить домен - заставить его искренне раскаяться в убийстве его дочери и с горечью в голосе произнести ее имя. Эта задача была бы невозможной если бы не то, что похоронено глубоко под поверхностью Монадхена. У шахты не совсем естественное происхождение. Когда Арантор убил Имриссу, он бросил ее труп в шторм, что бушевал над заставой. Тело Имриссы упало на землю к западу от лагеря беженцев и проломило собой тонкий потолок скалы.

В деформированном отражении, которое является землёй страха, мелкая пещера стала массивной, зияющей пещерой, которая открывается вдоль западных утесов. Искривленную серию проходов, напоминающих кровеносные сосуды, завершает открытая пещера. В её центре, что появился совсем недавно, дремлет прозрачный серебряный дракон. Пробуждение копии позволяет духу Имриссы входить в домен, используя копию как сосуд. Если Арантор и Сердце тьмы будут побеждены, в то время как будет присутствовать дух Имриссы, то в конце концов ум Арантора очищается и он вырывает Сердце Тьмы из своей груди. Когда он сделает свой последний вздох, проговорив единственное слово "Имрисса", на домен опускается тишина, в долине расстилаются туманы, будто накрывая её огромной приливной волной. Игроки и любые добропорядочные жители оказываются в мире смертных в руинах Монадхена, а предатели переносятся в другие земли страха.

Бэхлик Гур и Смертные Великаны

Когда Арантор проснулся в Монадхене, смертные великаны уже были там. С тех пор они служат ему, прежде всего как телохранители. Никто не знает как они могли существовать в пределах домена до

существования темного лорда и какова их истинная цель. Великаны всегда остаются молчаливыми, так что Арантор давно сдался и бросил идею разговаривать их или вытянуть информацию из его воображаемых слуг. Ко всему прочему, смертные великаны предпринимают большие усилия, чтобы предотвратить любую возможность побега из домена. Те, кто оказывается рядом с ними или снуют вокруг тех мест, где они появляются не регулярно, исчезают. Некоторые, без сомнения, умирают от руки великана с черной броней. Возможно у них есть своего рода понимание с вампиром Кас, который может беспрепятственно путешествовать как из домена, так и в него. Игроки могут только мельком увидеть великанов, идущих по своим делам, если они не пытаются сбежать из земель страха. Великаны, находящиеся в пещерах - логове Арантора, атакуют незваных гостей, но в целом они обрушивают свой гнев только на тех, кто пытается освободить справедливо осужденных области или тех, кто ищет средства уничтожения домена. Поднятые на сражение, великаны редко путешествуют без группы поработанных жителей Монадхена, используемых ими в качестве фуража и готовых источников осколков душ.



Бэхлик Гур, Смертный
Великан 23го уровня
Элитный солдат
Большой теневой
гуманоид (великан) XP
10200

Инициатива +18;
Чувств Восприятие
+19; тёмное зрение
Аура ловца душ 5;
существо, которое
умирает в ауре дарует

один осколок души Бехлику Гуру (см. *Осколок души*)

Хиты 434; **Ранен** 217;

КД 42; **Стойкость** 39, **Реакция** 33, **Воля** 33

Сопrotивляемость 15 некротическая энергия

Спасброски +2

Скорость 7

Единицы действия 1

т Палица (стандартное; неограниченное) ♦

Оружие

Радиус действия 2; +29 против КД; урон 2d8 + 6, цель отмечена.

М Двойная Атака (стандартное; неограниченное)

Бэхлик Гур совершает две атаки *Палицей*. Если он поражает две различные цели при этом, он получает бонус +2 к его следующему броску атаки. С **Направляющая Атака** (передвижение; неограниченное)

Ближний Взрыв 10; цель 1 союзник; цель может совершить действие перемещения, как свободное действие.

Пыл Сражения

Бэхлик Гур наносит критический удар при результате броска атаки 19-20.

Страж Сметри (немедленное прерывание, когда противник отмеченный Бэхликом Гуром совершает атаку, которая не затрагивает Бэхлика Гура) Бэхлик Гур атакует противника *Палицей*.

Щит Души (свободное, когда союзник в пределах 5 клеток является целью атаки)

Бэхлик Гур тратит один осколок души и союзник получает бонус +4 ко всей обороноспособности против атаки.

Поглощение Осколка Души(незначительное; неограниченное) ♦ **Исцеление**

Бэхлик Гур тратит один осколок души и восстанавливает 20 хит-поинтов.

Саван Души

Саван содержит осколки души, которые кружатся вокруг Бэхлика Гура, защищая и усиливая его. В начале схватки саван душ содержит четыре осколка души. Когда осколки души в саване заканчиваются, Бэхлик Гур получается штраф -2 к броскам атаки.

Мировоззрение злое **Языки** великанов

Навыки Запугивание +18

Сил 28 (+20) **Лов** 20 (+16) **Мдр** 16 (+14)

Тел 25 (+18) **Инт** 12 (+12) **Чар** 15 (+13)

Снаряжение полный доспех, тяжелый щит, палица

Тактика Бэхлика Гура

Бэхлик Гур приводит его братьев с фронта, направляя своих союзников в тактически выгодные положения *принуждая к атаке*, как раз тогда, когда он идёт в бой. Если возможно, он пытается взять на себя больше, чем одного противника, чтобы максимально извлечь выгоду, которую он получает от *двойного нападения*, и сохранять внимание сосредоточенным далеко от большого количества уязвимых союзников.

Тактика Смертного Гиганта Стража Страха

Смертные гиганты стражи действует совместно с их союзниками, обычно оставаясь рядом с уязвимыми товарищи, чтобы защитить их с *щитом души* и раздавать удары направо и налево

стражем смерти тем, кто смеет нападать на их союзников. Пара стражей поддерживают друг друга *щитом души*, создавая таким образом ударный кулак на линии фронта.

Смертный Великан Страж Страха 22го уровня Солдат

Большой теневой гуманоид (великан) опыт 4150 **Инициатива** +18; **Чувств** Восприятие +19; тёмное зрение.



Аура ловца душ 5; существо, которое умирает в ауре дарует один осколок души Стражу страха (см. *Осколок души*) **Хиты** 209; **Ранен** 104; **КД** 38; **Стойкость** 37, **Реакция** 33, **Воля** 31 **Сопrotивляемость** 15 некротическая энергия **Скорость** 7 м **Палица** (стандартное;

неограниченное) ♦ **Оружие**

Радиус действия 2; +29 против КД; урон 2d8 + 6, цель отмечена до конца следующего хода Стража страха.

Страж Смерти (немедленное прерывание, когда противник отмеченный Стражем страха совершает атаку, которая не затрагивает Стража)

Страж страха совершает атаку *Палицей* против противника.

Щит Души (свободное; когда союзник в пределах 5 клеток является целью атаки)

Страж страха тратит один осколок души и союзник получает бонус +4 ко всей обороноспособности против атаки.

Поглощение Осколка Души (незначительное; неограниченное) ♦ **Исцеление**

Страж страха тратит один осколок души и восстанавливает 20 хит-поинтов.

Саван Души

Саван содержит осколки души, которые кружатся вокруг Стража Страха, защищая и усиливая его. В начале схватки саван душ содержит четыре осколка души. Когда осколки души в саване заканчиваются, Страж Страха получается штраф -2 к броскам атаки.

Мировоззрение злое **Языки** великанов

Навыки Запугивание +18

Сил 28 (+20) **Лов** 20 (+16) **Мдр** 16 (+14)

Тел 25 (+18) **Инт** 12 (+12) **Чар** 15 (+13)

Снаряжение полный доспех, тяжелый щит, палица

Тактика **Смертного Гиганта Ловца Душ**

Ловцы Душ обычно начинают атаку *исповеданием души*, выбирая своей целью самого опасного противника и пытаются держать, по крайней мере, одну цель под ее воздействием, чтобы накопить осколки души. Они накапливают и высвобождают *взрыв ярости души* так скоро и настолько часто, насколько это возможно, тратя осколки души при исцелении, только если они рискуют свалиться от ран. *Кинжал души* - оружие на крайний случай, главным образом используемое для того, чтобы быстро получить осколки души, жертвую подчинёнными.

Смертный Великан Ловец Душ 22го уровня
Надзиратель

Большой теневой гуманоид (великан) опыт 4150
Инициатива +16; **Чувств** Восприятие +19; тёмное зрение

Аура ловца душ 10; существо, которое умирает в ауре дарует один осколок души Ловцу Душ (см. *Осколок души*)

Хиты 209; **Ранен** 104;

КД 36; **Стойкость** 35, **Реакция** 32, **Воля** 35

Спротивляемость 15 некротическая энергия

Спасброски +2

Скорость 8

Кинжал Души (стандартное; неограниченное) ♦

Оружие

Радиус действия 2; +27 против КД; урон 2d6 + 6 и цель обездвижена до конца следующего хода Ловца Душ.

Исповедание Души (стандартное;

неограниченное) ♦ **Некротическая Энергия**

Радиус действия 10; +26 против Стойкости; цель ошеломлена и теряет 1 исцеление в начале своего хода (спасение заканчивает). Цель без Исцелений получает урон равный одной четвертой его максимального количества хит-поинтов. Каждый раз как цель теряет исцеление, или получает урон от *Исповедание души*, Ловец душ получает осколок души.

Взрыв Ярости Души (стандартное; необходимо потратить 3 осколка душ; неограниченное) ♦

Некротическая Энергия

Зональная Вспышка 2 в пределах 10; +26 против Стойкости; урон некротической энергией 2d12 + 6, цель дезориентирована (спасение заканчивает).

Поглощение Осколка Души (незначительное; неограниченное) ♦ **Исцеление**

Ловец душ тратит один осколок души и восстанавливает 20 хит-поинтов.

Саван Души

Саван содержит осколки души, которые кружатся вокруг Ловца Душ, защищая и усиливая его. В начале схватки саван душ содержит четыре осколка души. Когда осколки души в саване заканчиваются, Ловец Душ получает штраф -2 к броскам атаки.

Мировоззрение Злое

Языки великанов

Навыки Запугивание +18

Сил 28 (+20)

Лов 20 (+16)

Мдр 22 (+17)

Тел 25 (+18)

Инт 12 (+12)

Чар 15 (+13)

Снаряжение кожаный доспех, кинжал

Тактика **Вероломного Духа**

Вероломные духи пытаются атаковать тех, против кого у них есть хоть какое-то преимущество в бою. Они нападают с флангов, где это возможно, где доступный, но предпочитают наносить удары оглушённым или как-либо иначе выведенным из строя целям, так как они не сопротивляются.

Вероломный Дух 21го уровня Стрелок Фаворит

Средний Теневой Гуманоид опыт 800

Инициатива +14; **Чувств** Восприятие +11;

Хиты 1;

КД 35; **Стойкость** 35, **Реакция** 31, **Воля** 30

Скорость 6

Кортик (стандартное; неограниченное) ♦

Оружие

+26 против КД; урон 11 (урон 13, если есть боевое преимущество).

М Последнее Предательство (когда хит-поинты опускаются до 0 или ниже) ♦ **Оружие**

Вероломный дух совершает атаку Кортиком против каждого противника в смежных клетках.



Мировоззрение Злое

Языки Общий

Сил 14 (+12) **Лов** 18

(+14) **Мдр** 12 (+11)

Тел 14 (+12) **Инт** 10

(+10) **Чар** 12 (+11)

Снаряжение кортик

Вампиры

Кас покидает базу и армию нежити, которую он держит в Монадхене, под командованием двух вампиров лейтенантов - Гвен и Ролейна. Гвен - их глаза и уши, скрываясь она находит возможную

добычу и собирает информацию. Она также устраняет любые угрозы, которые могут возникнуть из-за жителей трущоб, убивая тихо и безжалостно. Ролейн изо дня в день руководит операциями базы и поддерживает армию в боеготовности на случай вторжения. Оба они преданы Касу, даже если им откровенно помирают со скуки.

Тактика Гвен

Гвен предпочитает молниеносные атаки, выбирая своей целью тех, перед кем у неё есть преимущество в бою. Она пытается атаковать сразу несколько целей, переключаясь на *потрошение*, когда она пытается прикончить противника или может добраться до цели, уже получившей повреждения, *резким выпадом*. Она использует *кровопускание*, как только она получает от 108 и более повреждений, надеясь попозже восполнить его. Она приберегает *предающий взгляд* для того, чтобы поймать несколько смежных врагов или останавливать движущихся противников, которые беспокоят ее. Она использует *туманный шаг*, когда она должна преодолеть опасную ситуацию, доверяя созданной ею иллюзии. Если она видит, что бой уже проигран и это не бой на смерть, то Гвен отступает, чтобы закончить его в другой день.

Гвен, Вампир 23го уровня Элитный Стрелок
Средний теневой гуманоид (нежить) опыт 10200
Инициатива +21; **Чувств Восприятие** +20; тёмное зрение
Хиты 434; **Ранен** 217;
Регенерация 15
КД 37; **Стойкость** 35, **Реакция** 36, **Воля** 34
Иммунитет к болезням, ядам; **Спротивляемость** 15 некротическая энергия; **Уязвимость** 10 излучение (если Гвен попадает под прямой солнечный свет, её регенерация не функционирует в следующий ход)
Спасброски +2
Скорость 8, лазая 4 (паучье лазание)
Единицы действия 1
m **Пускающий Кровь** (стандартное; неограниченное) ♦ **Оружие** +28 против КД; урон 2d6 + 3 и продолжительный урон 10 (спасение заканчивает).
M **Резкий Выпад** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**
Гвен совершает шаг на 4 клетки и делает две атаки **Пускающим Кровь** в любой момент своего перемещения.
M **Кровопускание** (стандартное; необходимо боевое преимущество против цели; перезарядка,

когда смежное существо становится раненым) ♦

Исцеление

+26 против Стойкости; урон 2d12 + 6 и цель ослаблена (спасение заканчивает), и Гвен восстанавливает 108 хит-поинтов.

M **Потрошение** (стандартное; перезарядка 5 6) ♦

Оружие

+28 против КД; одна или две цели; урон 5d6 + 8 и цель ошеломлена (спасение заканчивает).

A **Предающий Взгляд** (стандартное; столкновение)

♦ Очарование, Взгляд

Зональная вспышка 3 в пределах 10; +26 против Воли; цель совершает неограниченную атаку против цели, выбранной Гвен, и обездвигивает её (спасение заканчивает).

Боевое Преимущество

Гвен наносит 4d6 дополнительного урона любому существу дающего ей боевое преимущество.

Туманный Шаг (перемещение; столкновение) ♦

Телепортация

Гвен телепортируется на 6 клеток и становится неосязаемой до конца своего следующего хода.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий

Навыки Блеф +22, Проницательность +20,

Скрытность +24

Сил 24 (+18) **Лов** 27 (+19) **Мдр** 18 (+15)

Тел 25 (+18) **Инт** 16 (+14) **Чар** 22 (+17)

Снаряжение кожаный доспех, 2 коротких меча

Тактика Ролейна

Ролейн пробирается в самую гущу боя и ищет самого опытного бойца для схватки. Он обычно начинает нападение *неоспоримым вызовом*, втягивая в ближний бой так много противников, как только возможно и не давая им возможности бежать. Он использует *подавляющий взгляд* на надоедливых, движущихся противниках или на противниках дальнего боя и заставляет их атаковать своих же союзников. Когда он получает от 108 и более повреждений, он использует *кровопускание*, оглушая цель *сильным ударом щита*, если потребуется, в надежде использовать его несколько раз. Ролейн приберегает *туманный шаг*, чтобы быть в идеальной позиции для применения *неоспоримого вызова* или для преследования раздражающих его персонажей. Он борется до конца, но отступает, если сражение проиграно и нет ничего, чтобы извлечь пользу от его жертвы.

Ролейн, Вампир 23го уровня Элитный Солдат
Средний теневой гуманоид (нежить) опыт 10200
Инициатива +20; **Чувств Восприятие** +20; тёмное зрение

Хиты 434; **Ранен** 217;

КД 41; **Стойкость** 38, **Реакция** 37, **Воля** 36

Иммунитет к болезням, ядам; **Спротивляемость**

15 некротическая энергия; **Уязвимость** 10 излучение (если **Ролейн** попадает под прямой солнечный свет, его регенерация не функционирует в его следующий ход)

Спасброски +2

Скорость 7, лазаю 3 (паучье лазание)

Единицы действия 1

Длинный Меч (стандартное; неограниченное)

◆ **Оружие**

+30 против КД; урон 2d8 + 7 и цель отмечена до конца следующего хода Ролейна.

М Смертоносный Страж (спровоцированная атака, когда смежный противник, отмеченный Ролейном, совершает атаку, которая не затрагивает вампира или не сдвигает его; неограниченное)

Ролейн атакует противника Длинным мечом.

М Кровопускание (стандартное; необходимо боевое преимущество против цели; перезарядка, когда смежное существо становится раненым) ◆

Исцеление

+28 против Стойкости; урон 2d12 + 6, цель ослаблена (спасение заканчивает), Ролейн восстанавливает 108 хит-поинтов.

М Удар Щитом (незначительное; перезарядка 5 6)

◆ **Оружие**

+28 против Стойкости; цель становится ошеломленной до конца следующего хода Ролейна.

Р Подавляющий Взгляд (незначительное; перезарядка 6) ◆

Очарование; Взгляд

Радиус действия 5; +27 против Воли, цель находится под доминированием (спасение заканчивает, штраф -2 на спас-бросок).

ПостЭффект: цель ошеломлена (спасение заканчивает). Ролейн может доминировать только над одним существом одновременно.

С Неоспоримый Вызов (стандартное; перезарядка 4 5 6) ◆ **Оружие**

Ближняя вспышка 4; цель - враги; нет броска атаки; притягивает цель во вспышку на 3 клетки, в клетку смежную с Ролейном. Если цель не может закончить движение в клетке смежной с Ролейном, то она не двигается. Ролейн атакует любого противника в смежной с ним клетке Длинным Мечом.

Туманный Шаг (перемещение; столкновение) ◆

Телепортация

Ролейн телепортируется на 6 клеток и становится неосязаемым до конца своего следующего хода.

Мировоззрение Злое

Языки Общий

Навыки Проницательность +20, Запугивание +19

Сил 27 (+19)

Лов 24 (+18)

Мдр 18 (+15)

Тел 25 (+18)

Инт 16 (+14)

Чар 12 (+17)

Снаряжение кожаный доспех, 2 длинных меча

Приключения в Монадхене

Главное приключение в Монадхене — найти способ сбежать и затем нажиться на этом, но вы можете найти много других приключений в пределах этого домена. Вы можете позаимствовать несколько идей описанных ниже.

Война банд: После нападения за то, что вы находились не в том месте и не в время или за то, что вы провели слишком много время в определенной части центра города, игроки обнаруживают, что вовлечены в продолжительные войны между конкурирующими бандами. Одни непременно захотят убить вас, но стоит ли вам доверять предателям, находящимся на "вашей" стороне?

Вражда: какой-то злодей из прошлого персонажа был осужден и сброшен в Монадхен. Возможно, этот человек - дядя, который убил родителей игрока ради семейного состояния; презираемый предок, предавший крепость клана орков, чтобы спасти себя, или даже ненавистный, генерал изменник из прошлого страны вашей. Отомстит ли игрок? Что, делать, если этот человек утверждает, что раскаялся и просит о том, чтобы вернуться вместе с игроками?

Враг Моего Врага: Один из вампиров, который наблюдает за базой, или даже сам Кас, подходит к игрокам с предложением союза. Вампир предлагает информацию или что-то ещё в обмен на несколько, без сомнения незначительных, услуг. Это может быть началом длительных отношений, но, могут ли персонажи доверять или даже потворствовать общению с предателями подобными Касу?

Заметки дизайнера, часть 1: Бэкграунд

Автор: Азалин.2010

Материалы для РЛ по «четверке»...

Делать бэкграунд в Равенлофте 4 предложено при помощи Тарроки.

Это опциональное правило. Если нет времени или желания игрока, можно взять обычный бэкграунд или бэкграунд домена (они чуть лучше обычных и сделаны в стиле бэков ФРа).

Как сделать бэк по тарроке?

Раскладывается 5 карт.

Первая (самая левая) означает далекое прошлое героя, вторая — последние события его жизни, средняя — текущее положение, четвертая — какой-то малый квест и пятая — глобальный. При этом в первых трех картах герой получает оговоренные с Мастером бонусы. (Конечное решение за Мастером, но следует учитывать мнение игрока.)

Старшие арканы дают серьезные бонусы и вещи. Младшие — стандартные для бэка (классовый скилл или +2 к скиллу).

Точных значений для каждой карты нет. В принципе, это возможно, но в таком случае персонажи выйдут весьма шаблонными и интрига пропадет. Более творческий подход предполагает не только смысловую нагрузку карты или игровой механики, но и привязку их к конкретному персонажу. Та же семерка монет («вор») для одного персонажа может означать, что у него украли вещь, а для другого — что вещь украл он.

Как делать бэк героя, хорошо расписано в нижеследующем примере:

Игрок создал Ардента (псионический класс лидера, оперирующий эмоциями) 8 уровня. Он человек, добрый рыцарь. Мы решили составить его судьбу по тарроке.

Первой картой (далекое прошлое) герой вытащил Туманы — карта тайн и неожиданности.

Конечно же, мы решаем, что его способности к псионике проявились внезапно в далеком прошлом. Герой пытался понять их и, возможно, что-то сумел разгадать. Мы решаем: Туманы означают, что у героя есть дополнительный «дикий талант» и выбираем ему одну силу из Дарксан кампейн гайда.

Второй картой (недавнее прошлое) выпал перевернутый «Темный хозяин».

Это означает, что враг героя ослаб или ранен. Мы решаем: герою пришлось бежать из домена, когда

он поверг опасного врага — возможно, лейтенанта темного владыки домена, или даже самого владыку. И вот он пустился в странствия.

Мы решаем, что такой герой достоин легендарного дара (legendary boon) и приписываем ему дар 8 уровня, равный по характеристикам Венцу Упрямства (+1 к воле, предмет 8 уровня).

На свое настоящее герой достает перевернутую четверку звезд. Она означает вдохновение и внезапное понимание без помощи здравого смысла.

Мы решаем, что столкновение с темным владыкой помогло герою многое понять. Он в свободном поиске — возможно, ждет, когда ему будет видение свыше, которое подскажет, как поступать дальше. Образно говоря, в настоящее время он в поисках вдохновения.

Игрок решает, что после побега из домена он ударился в религию и пытается найти смысл жизни и вдохновение к дальнейшим подвигам. Он делает религию своим классовым навыком.

Следующей картой герой достает Вора (семерку монет). Эта карта намекает на ближайший квест героя. Учитывая, что он получил легендарный дар 8 уровня, я без зазрения совести объявляю, что недавно у него украли предмет 8 уровня (полученный при генерации). Преследование негодяя и станет его дополнительным квестом, который объединит его с отрядом, который, возможно, тоже ищет этого вора по своим причинам.

Ну и перевернутая шестерка глифов (Анархист) означает его долгосрочные стремления.

Значение карты — энтропия, разложение и разрушение. Мы понимаем, что основным, «мажорным» квестом героя станет возврат в родной домен, смерть тирана, его разрушение и свержение. Любым путем! Выполнив этот квест, герой получает опыт как за мажорный квест своего уровня (равный опыту, который он бы получил за 5 боев своего уровня).



Sorrow:

Вопросы от читателей.

Сеттинг:

Что такое «Скорбь»?



Довольно мрачный сеттинг, вобравший в себя элементы Де Садовской эротики, готики, любви и предательства. Жажда абсолютной власти, гордыня и безразличие к чужим страданиям - поставили жителей замка над человеческой моралью и, в то же самое время, обрекли их на вечное проклятье.

Какая эпоха царит в домене?

Смесь ренессанса и позднего средневековья.

Творчество каких авторов - впитал в себя Сорроу?

Из книг - больше всего повлияло творчество ДеСада, из игр – «Haunting ground», из фильмов «темные сказки» вроде – «Сонной лощины» или «Братьев Гримм», а также пара анимешек. Полный список источников вдохновения - будет в самой книге.

Откуда вы берете образы для книги? Это вымышленные персонажи или же у них есть реальные прототипы в авторской обработке?

Частично вымышленные, частично инспирированы реальными «героями» - Батори, Джек-Потрошитель, Николас Фламель и т.д. Много взято из фильмов и книг, например Эмиллина - собирательный образ злодеев из «Музея восковых фигур». Есть персонаж из «Пилы» например – гениальный, но полностью рехнувшийся конструктор, изобретающий различные ловушки.



Камео есть?

Да – пара персонажей переместилась из Кланвилля (смотри первый номер журнала), еще парочка использовалась мною ранее в иных произведениях – например, Эмиллина засветилась в паре модулей про «Дарконийскую четверку». (Модули эти весьма сырые и потому я не даю на них ссылки - кому интересно тот сам найдет, остальным лучше подождать, когда у меня будет больше свободного времени, и я смогу сделать переиздание)

Можно ли кратко рассказать о книге?

Книга про власть, любовь, предательство, бой меньшего зла с большим злом - в общем вполне обычная борьба света и тьмы в готичных декорациях. Не ждите ничего революционного и срывающего покровы, это просто ролевая книга.

Почему «Сорроу» помещается именно в Равенлофт, а не в какой-либо иной сеттинг?

Сам мир Равенлофта мне интересен и книгу основанную на сеттинге у которого есть фан-база прочтет больше игроков, чем прочли бы сеттинг не привязанный к раскрученному миру. Опять же - концепция с проклятьем и темными силами идеально вписалась в сторилйн.



Игроки:

Для каких игроков предназначен Сорроу?

Для взрослых, начитанных и эрудированных. Точно НЕ для детей.

Какой стиль ведения игры предполагается?

Стэлс+дипломатия+шпионские игры.
Врагов много, враги сильные. Штурмом можно добиться лишь билета на кладбище. А вот сравнить одного злодея с другим или всадить нож в спину – как раз в духе сеттинга.

Система:

На какой системе сделана книга?

D&D3.5

Почему предлагается использовать механику D&D 3.5 (скажем честно – механику, заброшенную авторами и вряд ли имеющую большое будущее)?

Работаем с чем есть. Я с удовольствием переведу все цифры на собственную механику (если придумаю ее) или на механику КЗ (если авторы не будут против). Но пока возможность созидать есть лишь с помощью 3.5.

Планируется ли переиздание Книги под 4-ую редакцию, чтобы способствовать продвижению продукта?

Четверка мне не слишком понравилась, хочется все же игры социальной, а не простого тактического рубилова. Но как знать... Возможно найдется энтузиаст, что перенесет книгу на четверку.

Почему такой высокий уровень персонажей в low, в общем то, level сеттинге? И на какой уровень PC все это рассчитано?

Мне показалось, что играть в «песочницу» с 1-3 уровневыми героями и злодеями – не совсем тот размах, что мне был бы интересен. Потому 10 уровень большинства героев вполне та планка, что подходит этому домену. В дальнейшем ее обязательно поднимут, вплоть до эпического 20 уровня.

Оформление:

Как собирается оформляться эта книга?

Буквами и картинками))

Кто будет верстать, иллюстрировать?

Иллюстрации давно готовы, верстать похоже придется мне. Что бы, не было лишних надежд - видимо верстка будет в 2010 ворде. Примерно такая же, как в журнале. Вероятно чуть красивей.

Есть ли уникальный арт или все берется из интернета?

Есть.

Даты:

Когда выйдет?

Планируется выход 21 декабря - в «самую темную ночь» - знаковый для РЛ фанов день (вернее ночь). Но если к этому времени книга не будет готова – то видимо она выйдет уже в 2011 году.

Когда, где и как будет бета-тест?

Бета-тест проходит прямо сейчас. Научился он 10 сентября, а завершится 10 октября.

Есть какой-либо график дат?

Октябрь – бета-тест.

Ноябрь – исправление ошибок.

Декабрь – релиз.

Февраль – анонс второй части (или подведение итога))

Прочее:

Не нашел ваш сайт, подскажите адрес!

Пока у нас нет сайта.

Но вот наш форум – [Гранд](#)

Заходите – будем рады.

Эта книга – подражание К?

Нет. У «скорби» и «кланвилля» общий первоисточник – творчество маркиза. Но если К посвящен философии и абсолютной свободе смешанной с пороками и развратом, то S история о мире без выставления философии напоказ, место где люди (и не-люди) бьются за власть, лезут по головам и делятся на строгое иерархическое общество слуг и господ. В общем есть в К взаимодействие происходит между жертвами и палачами, то в S между господами и слугами, на всякий случай поясню - не всякий слуга именно жертва, и не всякий господин - палач. Все относительно.

Связь с К есть?

Есть. Мне лично К очень понравился. Вторая часть уже чуть менее понравилась, но все же оказалась на полке. Ныне с интересом жду третью, заключительную. Потому я (с разрешения автора домена) перетащил в S нескольких персов – саму печально известную деву Кланвилль, обоих Риволи, Джудит. В книгах установилась обоюдная связь между двумя доменами, ну и уверен это не конец.

Обязательно будет что-то еще – следите за новостями)

Как родилась идея, написать Сороу?

Наткнулся на К, понял что книги про подобные миры пишут и решил написать сам. Словески по данному сеттингу я водил достаточно долго, материала накопилась уйма.

Какие планы по распространению?

Бесплатно по ролевым ресурсам.

Какие планы по развитию?

Сеттинг не будет бросаться на пол пути. Задумывается как минимум трилогия руллбуков, сборник новелл, и если ОЧЕНЬ повезет с баблом и талантливыми людьми – то и ммо склепаем – долго ли умеючи?) Ну и адд-оны, переиздания, модули, патчи... в общем все зависит от времени и желания и конечно ВАШЕГО интереса к сеттингу. Трилогия это первоочередная задача – все остальное вторично.



Как все вообще начиналось?



Эволюция образа...

Начиналось все с жуткой статьи про одну негативно знаменитую графиню. Но не она привлекла буйство фантазии, а персонаж в маске и военном камзоле. Так и появился Стефан Батори, чуть позже Стефан Рихтер. Изначально это был грубый, неотесанный персонаж прошедший несколько войн и бывший некогда гвардейцем короля и шпионом, про которого планировалось написать рассказ. Он всегда был в дороге, был в принципе неплохим человеком, но влюбился не в ту женщину. У него было довольно женственное лицо и худое тело и вообще я не решил какого именно пола он/она в итоге будет. Потом у него появился дом – замок «Скорбь», потом рассказ перерос в модуль. Потом появилось еще несколько модулей. Потом я немного водил на форумах. Потом появился свой личный, ныне удаленный игровой форум. На нем картина стала уже яснее. Игра перешла из абстрактного средневековья в Равенлофт. Стефан был определен как мужчина и кроме военной профессии освоил еще и алхимию, и стал бессмертным. На форуме за год было отыграно несколько сценариев, и около сотни игроков прошли по игровым локациям, появились центральные персонажи истории – жена и дочь графа, двое учеников, секретарша) Появилась раса слуг. Персонажей в мире стало так много что ныне трудно впихнуть в историю кого-то нового и... в общем история стала приходить к своему финальному виду.

Интервью с ДИИманом

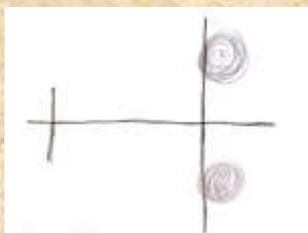
- Расскажите о себе немного.



- Меня зовут Дмитрий, мне 23 года. Закончил Новосибирский Государственный Архитектурно-Строительный Университет (НГАСУ) и уже год работаю инженером-проектировщиком. Но мне, как наверное и любому творческому человеку, хотелось бы реализовать какие-нибудь свои таланты, и найти такую работу, где они могли бы пригодиться. Не знаю, насколько это возможно...

- Вы художник по образованию? Или сами учились?

Родители в детстве пытались отдать меня в какую-то школу. Там красками учили рисовать, но я-то любил рисовать карандашом (ну точнее ручкой). Так что я там недолго тусовался. Да и я был сложным и замкнутым ребёнком. В общем, родители не просекли фишку (когда у меня будет семья и дети, я этот недочёт обязательно учту и исправлю), и я учился рисовать сам. Может это и к лучшему. Ведь многие учителя выбивают из детей желание что-то творить, и закончив школу (например музыкальную) они с огромной радостью забрасывают свой талант в топку и больше не вспоминают. Мне конечно далеко (очень-очень-очень далеко) до профессиональных художников, но кое-чего могу. Кстати, в рисовании помогает (очень-очень-очень помогает) пространственное воображение, когда можешь представить объект в любом положении, хотя вот «срисовать» его не всегда получается. Но главное, что у меня есть желание учиться и развивать свои таланты (а ещё есть лень, но о ней рассказывать не буду).



Вот так я рисовал самолёт примерно в 3 года (я помню!), и вроде бы ничто не предвещало беды.



А вот так я рисовал самолёт уже в 5-6 лет.

- Как возникла идея рисовать свой комикс?

У меня есть друзья, которые увлекаются фэнтези, однако «данжены» проходили как-то спонтанно, в виде словесок с абсолютным мастерским произволом. Но один товарищ прочитал правила ДнД 3.5, познал соль, решил собрать поход для игры чётко по правилам, и начал водить нас по модулю «Тьмная Цитадель». В общем, набралась команда нубов, которые только и делали, что стебались друг над другом, постоянно заставляя ДМа печально вздыхать. Ну и какое-то время спустя наш ДМ откопал комикс «The Order of the Stick», и во время одной из игр поступило предложение нарисовать аналогичный комикс про нашу партию. Я сначала не принял это всерьёз, так как на компьютере рисовать не умел. Но впечатление от комикса Ричарда Барлью было значительным, я не удержался и начал рисовать. Так и появился на свет комикс «Приключения Чуда[коватых] Героев» (далее «ПЧГ»), который изначально задумывался как «чисто поржать». Через какое-то время я попал на сайт «Альгария», где мой комикс приютили и сделали для него «листалку». Там у моего комикса появились первые поклонники. Ознакомиться с комиксом можно по ссылке: <http://algaria.ru/comix/>

- С какими проблемами вы столкнулись при создании комикса?

- Ну, основной проблемой, как я уже говорил, было неумение рисовать в программе. Собственно, по мере рисования я и познал Corel DRAW. Также проблема в том, что рисовать мышкой довольно скучно (это даже не рисование, а скорее создание и редактирование простых форм), и без какого-нибудь весёлого музыкального фона рисовать откровенно неинтересно. Интересно только придумывать. Что ещё... Да, я конечно взял за основу стиль Рича, внося определённые изменения. И поначалу это было удобно и просто. Но далее возникли проблемы. «Круглые головы» персонажей делают их довольно похожими друг на друга, и приходится что-то придумывать, чтобы они отличались, и с каждым новым персонажем всё сложнее. Также недостатком являются «глазоточки», которыми нельзя указать, куда смотрит персонаж. Для это приходится поворачивать всю голову (благо она круглая). Также из-за таких глаз невозможны определённые ходы с мимикой (например, персонаж задумался, закатив глаза вверх). В «ПЧГ» менять стиль я уже не буду, но в

будущем обязательно исключу эти недочёты. Да и вообще, не стоит копировать кого-то, если рассчитываешь на серьёзный результат. Это так, ради фана :D

- Какие программы вы используете в работе?

Тяжело ли их освоить?

Использую только Corel DRAW X3. Освоить не очень сложно. Многие функции можно понять интуитивно. А если ещё подсматривать в самоучитель, то проблем точно не возникнет. Мне просто лень читать самоучителя.

- Вы сами придумываете сюжеты или у вас есть человек придумывающий сюжеты?

Так как комикс рисуется по реальному походу, то сюжет уже готов. Нужно его только обработать, добавить каких-нибудь «приправ», и компоновать в страницы. Придумываю я только диалоги, ну и как в целом преподнести сюжет, чтобы было интереснее. Так что спасибо нашему ДМу!

- Какие интересные комиксы вы можете посоветовать нашим читателям?

Да я как-то не особо увлечён комиксами. В детстве читал «Черепашек-ниндзя», и ещё был один комикс «Парк юрского периода». Всё, что я видел с тех пор, это: «The Order of the Stick» («Орден Палки»), «Looking For Group» («В поисках соратников») и «Goblins: Life through Their Eyes» («Гоблины: жизнь их глазами»). Вот и всё, что я могу, так сказать, посоветовать.

- Что вы можете посоветовать начинающим художникам?

Уфф... Не люблю советовать. Рисуйте с душой, и старайтесь найти свой стиль в рисовании.

- Как много времени занимает работа над страницей?

Всё зависит от сложности страницы, и от настроения (от сочетания этих факторов). Таким образом, срок одной страницы для «ПЧГ» варьируется от 2 дней до 2 месяцев.

- Расскажи немного о комиксе "Мрак и тусклота"

Я, если честно, планировал отказаться. Не хотел перегружать себя творчеством (и так много всего). Но номер аськи всё же дал, чтобы поинтересоваться, что мне предлагают. А предложили мне порисовать комикс, наподобие «ПЧГ», только в более готичной форме. Ну я подумал: «руку уже набил, избавлюсь от круглых голов и глаз-точек, и нормально, справлюсь». Но в ходе обсуждения сюжета и персонажей комикса я проникся задумкой (Гримуар на ходу быстро

напридумывал кучу всего, и уже на второй день мы дообсуждали главных героев и наметили сюжет), и мне захотелось сделать что-то более красивое, нежели «человечки с большими головами». Я ещё подумал, и решил не идти по уже проложенному пути, а пойти другой дорогой. И вот снова я начинаю комикс, не зная, каким чудом я вообще его буду рисовать. Предполагается такая цепочка: рисование от руки – сканирование – удаление белого фона – раскрашивание в «Кореле». Очень надеюсь, всё получится (я даже волнуюсь).

Сравнение стилей:

Было в «ПЧГ»:



Стало в «МуТ»



ЯН БОБРОВСКИ



КИРА РАВЕН



АЛЕС РИХТЕР



ЛИ ХО



Линия крови. Часть 4: Налог кровью.

Автор - Вероника «*Draculina*» Скороходова

Тема этой статьи будет не совсем традиционной для цикла, но, тем не менее, имеющей к нему непосредственное отношение:) Речь будет идти о девширме, так называемом «налоге кровью», о котором упоминалось в первой части цикла статей. Разумеется, речь зайдёт и о янычарах, поскольку они напрямую связаны с девширме.

Суть девширме заключалась, с одной стороны, в контроле над захваченными землями, а с другой стороны - в укреплении войск. Давайте вспомним князя Дракулу, который также был взят султаном по праву девширме.

Применение девширме, в данном случае, основывалось на следующем принципе - по законам того времени, наследником (не только у знати, но вообще у всех семей) считался старший сын. Если сыновей было несколько, то право наследования всё равно имел старший из братьев, а следующий за ним по старшинству - лишь в случае гибели более старшего брата.

По праву девширме старший сын местного князя мог быть взят султаном к себе на воспитание. Это было выгодно султану в качестве укрепления своей власти на захваченных землях. В «почётном плену» сыновей-наследников обучали различным наукам - турецкий, арабский и персидский языки, мусульманская теология и право, история, география, литература, основы математики и медицины, одновременно - обширный курс физического развития, верховая езда, владение всеми видами оружия. Подобная мера действовала одновременно и как «кнут», и как «пряник». «Кнутом» служило осознание князем того, что его сын находится далеко от дома. А поскольку султан имел возможность «убирать» (во всех смыслах) бунтующих князей, то на освободившееся место тут же становился княжеский сын и наследник, воспитанный в турецких традициях. Разумеется, к тому времени сын-наследник у султана был обучен не только разного рода наукам. Его также обучали традициям и обычаям турецкого народа, но прежде всего - подчинению своему господину, коим непосредственно являлся султан. Поэтому, забирая наследника по праву девширме, султан приобретал не только рычаг давления на

правителя захваченной земли, но и удобного помощника, если не сказать - марионетку.



Взглянув на эту компанию «конкретных пацанов», даже не подумаешь, что это патруль, который делает обход. Скорее возникает ассоциация с разбойниками, осуществляющими набег:) И даже не предположишь, что здесь могут быть дети князей с захваченных земель. Скорее уж беглые зэки:) Как ни странно, но это впечатление отчасти верно. Далее об этом будет рассказано подробнее.

Не стоит забывать, что одним сыном дело могло и не ограничиваться. Как и в случае с Владом Цепешем (в то время ещё не бывшим Цепешем, а лишь Владом III), который также попал в «почётный плен» к султану по праву девширме. В первой статье цикла я это не упомянула, но в семье отца-Дракулы было 3 сына:) И Влад был вторым по счёту, а младшим - Раду. После того, как их отца убили, на его место был «поставлен» старший сын. Когда его убили бояре вследствие заговора, то «на сцену» был «выведен» Влад. Да, на своё первое правление знаменитый князь попал благодаря тому, с кем в дальнейшем у него было серьёзное противостояние:) Но несмотря на то, что и Влад, и Раду росли у одного и того же султана в одинаковых условиях, сказало это на них по-разному. В отличие от Влада, Раду был верен султану как собака и не раз вступал в противостояние с братом.

Да, я же не сказала о «прянике». К смыслу пряника стоит подойти со знанием того, что же такое «янычар». Янычары (по-турецки - «новый воин») - регулярная турецкая пехота XIV-XIX веков. Вместе с сипахами и акынджи (конницей) они составляли основу войска в Османской империи, а также были частью полков капыкулу (или по-нашему, "телохранителей" - личной гвардии султана, состоявшей из рабов, заключённых и беглых). Кроме того, янычары выполняли полицейские и карательные функции в государстве.

Наверняка, у вас возникает вопрос - почему в такую «элитную» часть султанской гвардии попадало всякое отребье? Ответ прост - о рабах я ещё упомяну, а для заключённых и беглых стать слугой султана означало привилегии в обмен на свободу. К слову, граничащую со смертью. Ведь те же беглые часто бежали от кровной мести со стороны родственников (разумеется, тех, кого они убили). Эти люди вверяли свои жизни султану, и ревностно служили ему, поскольку, став слугой султана они автоматически попадали под его протекторат. По закону, убивший слугу султана карался весьма сурово (догадайтесь, как:)). При этом, беглые стремились оказаться на землях, где не действовал закон кровной мести. Ведь это лишало права охотящихся за ними убийц совершить месть без угрозы для своей собственной жизни.

Янычарская пехота была создана султаном Мурадом I в 1365 году.



Тот самый Мурад I, сын турецкого султана Орхана I и византийской принцессы Хелен. Родился в 1326 году в Бурсе, умер в Косово 28 июня 1389 года.

Новую пехоту султан создавал из христианских юношей 12-16 лет (с захваченных земель, как не сложно догадаться), впоследствии воспитанных в исламских традициях. Детей, набранных в Румелии (т.е. захваченных землях), отдавали на воспитание в турецкие семьи Анатолии и наоборот. В янычары набирали исключительно христианских детей по разнорядке; иудеи же были освобождены от девширме. На мой взгляд, дело было в отношении к иудейскому народу как таковому. Поскольку попасть в янычары считалось престижным (удивительно на первый взгляд, но сейчас я поясню, почему так), то из-за своей нелюбви к иудеям турки лишили их такой возможности. Позднее, исповедующие ислам бошняки и албанцы-мусульмане добились от султана права также посылать детей в янычары, поскольку многие стремились достичь хорошего положения в обществе - этим и объясняется престижность вступления в янычары. Многие бедняки и небогатые крестьяне, желавшие лучшей жизни своим сыновьям, стремились к тому, чтобы их ребёнок вступил в данный вид войска, поскольку знали, что тот получит содержание и хорошее образование. Собственно, в этом и заключается «пряник», который преподносился жителям захваченных земель. Обедневшей знати, к примеру, не приходилось тратить на обучение и образование для своих сыновей - более того, для многих из них девширме было единственным способом дать сыновьям не только образование, но и право на более благополучную жизнь.

Также пополнение корпуса «особых» воинов имело ещё один дополнительный источник - будущих воинов покупали ещё мальчиками на невольничьих рынках. Как уже говорилось, их воспитывали в определённой среде, шаг за шагом прививая правила верности своему хозяину и воинские навыки. Вырастая, и не имея ни семьи, ни родни, они становились замечательными бойцами - жёсткими, упорными, беззаветно преданными своему хозяину. Вот почему в личную гвардию султана допускались рабы, беглые и прочая «нечисть».

Как уже было сказано, янычарами являлись и взятые по «праву крови» сыновья жителей захваченных земель, причём, самых разных сословий. Смысл набора в янычары по праву девширме заключался в следующем. Раз в

несколько лет султан объявлял в своих провинциях (или захваченных землях - кому как удобнее), населённых преимущественно христианами, набор мальчиков и юношей на государственную службу. Брала чаще всего детей в возрасте 6-7 лет, реже - подростков, иногда даже до двадцатилетнего возраста. Существовали специальные квоты для каждой общины - набор никогда не был поголовным. Единственных сыновей в семье никогда не брали.



Так выглядели янычарские офицеры. На кого они работают можно без труда увидеть по этой одежде - в ней довольно много турецких национальных «фишек».

Специальные чиновники, путешествовавшие в сопровождении эскорта янычар во главе с офицером, отбирали здоровых и смыслёных мальчиков, которые казались им наиболее перспективными. Янычары такому чиновнику были нужны скорее для наглядной агитации среди родителей, чем для принуждения - девширме в целом было весьма популярным институтом. Брала детей только из христианских семей, что было поводом для страшной зависти со стороны их соседей-мусульман, в виду престижности янычарства. Известно много случаев, когда родители-мусульмане подкупали христианскую семью с тем, чтобы те выдали их сына за своего.

Вот что пишет Кшиштоф Збаражский: «Вот главное из законов и правил в благородном указе [о наборе]: «[Более всего] остерегайтесь брать турецких мальчиков.» ... из-за проникновения в очаг (имеется в виду войско янычар) турок, бесполезно [ожидать] проявления доблести.»

Насчёт «проявления доблести» могу осветить пару интересных моментов, которые, пояснят приведённую выше цитату, как минимум, с моей точки зрения. Первый момент - у каждого народа свой менталитет и своя «специализация» (например, у азиатских народов очень хорошая гибкость тела - в качестве примера посмотрите выступление японских или тайландских гимнасток и сравните с другими). Что-то у конкретно взятого народа получается лучше, а что-то - хуже (например, южные народы хуже справляются с тяжёлой физической работой, в отличие от северных). Это подводит нас ко второму моменту. Он касается как раз того, почему приоритет при наборе в янычары отдавался не туркам, а именно жителям захваченных земель. Каждый народ по своему ведёт себя в бою. Основываясь на данных очевидцев, вывод следующий - в целом, арабские и азиатские народы при ведении боевых действий обладают меньшим упорством и, если хотите, бешенством на протяжении всей атаки. Изучив анналы истории, выясняется интересная закономерность - победа доставалась им именно при численном преимуществе. Если же такое войско сталкивалось с ожесточённым сопротивлением, то без численного преимущества оно проигрывало бой. Однако часто преимущество таких войск заключалось в вооружении. Например, турецкая сабля давала мощную фору европейскому мечу, т.к. была из более прочного металла и гораздо легче по весу (500-700 граммов против европейских 2кг). Итог довольно прост - более «удобный материал» в виде жителей Румелии, воспитанный нужным образом, давал более «качественный продукт» в виде воинов.

Рекруты, набранные таким образом, никогда не возвращались домой. Их привозили в Стамбул, где первым делом обращали в ислам, а затем подвергали всестороннему тестированию, чтобы выявить способности. Наиболее одарённых отправляли в специальную закрытую школу при султанском дворце. Многие из них сделали гражданскую карьеру, а именно - те, кто проявлял

себя лучше других в процессе обучения. Как правило, такие становились в дальнейшем чиновниками и администраторами, доверенными слугами и советниками султана. Самые талантливые могли подняться до высшего пика карьеры на султанской службе - должности великого визиря. Неплохая перспектива для сына бедняка, не правда ли? Лично мне это чем-то напоминает политику Петра I:) Он так же сделал набор в армию обязательным, и точно так же при нём мальчишка, торгующий пирожками, мог стать военачальником.

Другие рекруты, набранные в янычары, по окончании обучения шли служить в элитные кавалерийские полки султанской гвардии - такие части, как силахтары (т.е. оруженосцы) или «сипахи дворца». Наконец, те рекруты, которые с самого начала не попали в эту привилегированную категорию, отправлялись на несколько лет на сельскохозяйственные работы в окрестностях столицы, чтобы укрепить тело и помочь им как следует освоить турецкий язык, после чего проходили интенсивную военную подготовку и становились солдатами элитной пехоты - знаменитого янычарского корпуса.

Янычары были вооружены мечами (которые в начале существования корпуса были редкостью), саблями, кинжалами, ятаганами. Популярностью пользовались различные булавы, боевые топоры и разные виды древкового оружия (глефы, бердыши, алебарды, гвизармы), а с XVII в. - пистолеты.



Ятаганы 18 века.

А изначально, в начале существования, янычары предпочитали лук. Они были искусными лучниками, но затем вооружились огнестрельным оружием. На первых порах самым распространённым оружием были именно луки и короткие копья, позже - арбалеты. С переходом на огнестрельное оружие, лук не утратил

популярности и остался престижным церемониальным оружием.



Вот так выглядел лучник из янычарской пехоты. Не изящный эльф, но вроде тоже метко стрелял:) На голове у него белый войлочный колпак, который называли бёрк, или юскюф. Его носили и янычарские офицеры.

Сейчас это покажется нелепым, но роль знамени войска выполнял котел для приготовления пищи (по-турецки - "казан-и шериф").

Стоит упомянуть, что янычары жили в монастырях-казармах, и им первоначально запрещалось жениться (до 1566) и заниматься хозяйством. Имущество умершего или погибшего янычара становилось имуществом полка. Раненые или старые янычары получали пенсию.

С течением времени янычары стали обзаводиться семьями, заниматься торговлей и ремеслом. Ведь если раньше воин «с окровавленной рукой» не мог быть собственником земли (ибо некогда он оскорбил землю пролитием крови), то на юношу, купленному на невольничьем рынке, подобная норма не распространялась. Со временем особые правила, назначенные для данной воинской касты, стали утрачиваться. До

поры до времени они держались, но постепенно, фактически принуждаемый воинами, султан отменял какие-то из них. Так янычары получали права жениться, обзаводиться землёй, заниматься ремёслами и многое другое.

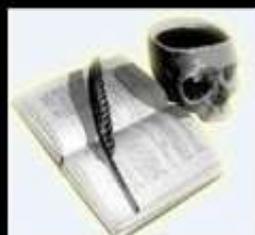
Это уравнивание в правах с остальными рушило все достижения «особого» корпуса. Вместо лихих, лёгких на подъём, беззаветно преданных своему хозяину воинов, общество получало исполненных спеси, осторожных, тугодумных и коварных подданных. Героическая бесшабашная жертвенность сменилась осторожностью семейных людей. Само по себе это неплохо, но общество, приобретая новых производителей, лишилось отважных защитников.

В своём первоизданном (не женатом) виде, янычарский корпус был фактически непобедим. Он был грозен и неотвратим, как каток асфальтоукладчика. Его можно было уничтожить, на время приостановить препятствием, но не заставить свернуть с выбранного пути. И даже будучи уничтоженным, но имея возможности к восстановлению, корпус янычар, подобно птице-феникс, восставал из пепла и повергал окружающих правителей в тягостные думы о войне и мире. Без таких исключительно бесстрашных и преданных воинов никакой султан, будь он лучшим из лучших, не сумел бы построить такую империю. Но всё, что было шаг за шагом захвачено янычарами-холостяками, оказалось под ударом, как только бессемейным даровали дополнительные права. Они оказались неспособны не только завоёвывать новые земли, но даже защитить то, что было заслугой их предшественников.

Таким образом, с конца XVI начался процесс разложения корпуса янычаров, который длился до начала XVII века. Постепенно они превратились в консервативную политическую силу и орудие дворцовых переворотов. В 1826 корпус янычаров был ликвидирован султаном Махмудом II при помощи сипахов и акынджи.



"Крылья ворона"
6 / 2010



*Тема номера:
Кровь и эротизм*