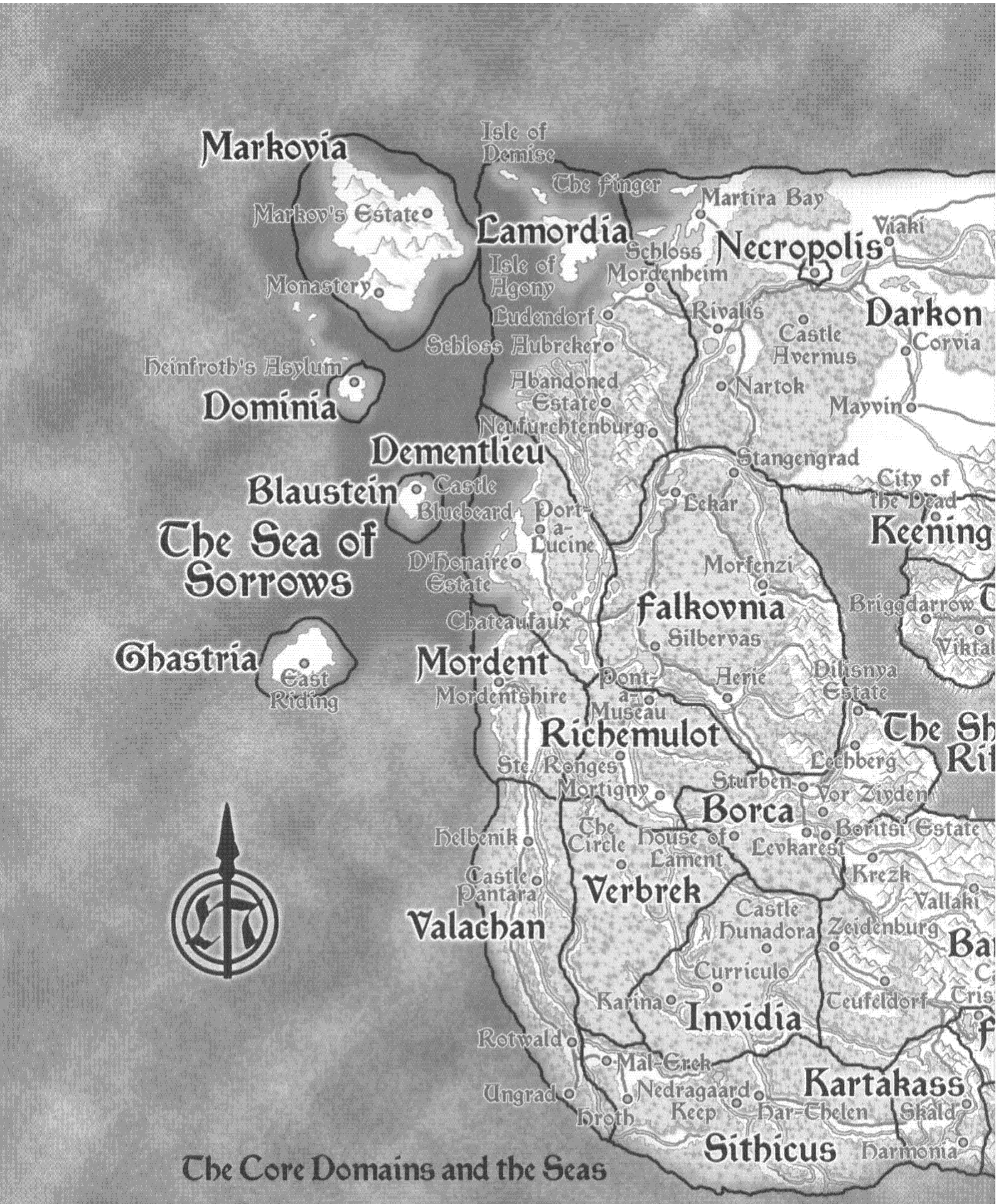
Sword & Sorcery

Сеттинг Dungeons & Dragons

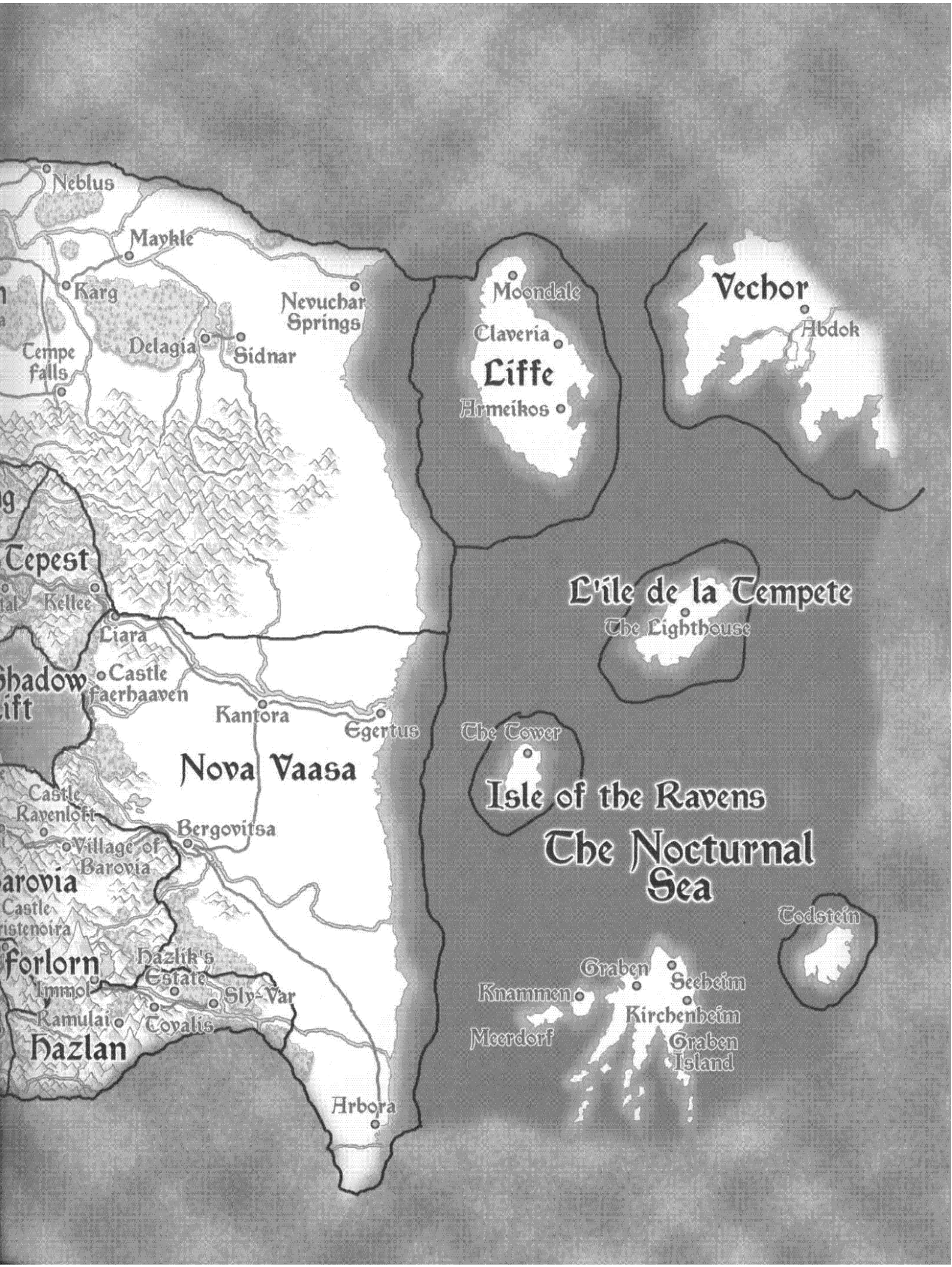
Ravenloft

Основная Книга



The Core Domains and the Seas

Political Map


Neblus
Mayhle
Karg
Nevuchar Springs
Tempe falls
Delagia
Sidnar
Moondale
Claveria
Liffe
Hrmeikos
Vechor
Abdok
Tepest
Kellee
Liara
Castle Faerhaaven
Kantora
Egertus
Nova Vaasa
L'île de la Tempete
The Lighthouse
The Tower
Isle of the Ravens
The Nocturnal Sea
Castle Ravenloft
Bergovitsa
Village of Barovia
Todstein
Graben
Seeheim
Knammen
Kirchenheim
Meerdorf
Graben Island
Forlorn
Hazlik's Estate
Immol
Sly-Var
Ramulai
Tovalis
Hazlan
Arbora

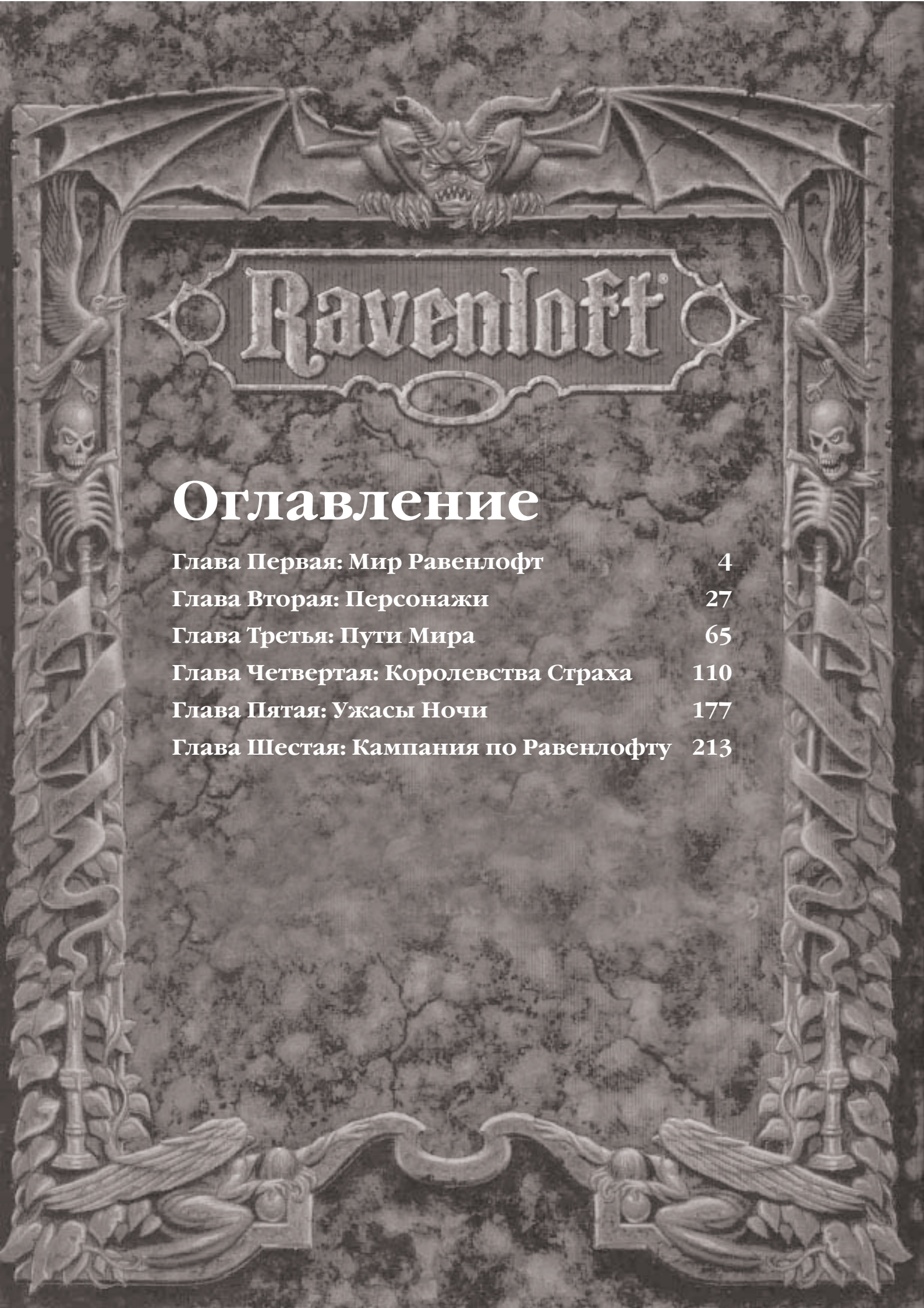
Ravenloft

Авторы: Эндрю Кермак, Джон В. Мангрум и Эндрю Ватт.
Дополнительные Тестеры: Бисквит, Джефф Киснерос, Адам Гаррет, Джесс Хейниг, Вирджиния Лагранж, Ник Перетта, Колин Стак и Ян Стак.
Разработчик: Келли Джестер.
Редактор: Дженни Ледокс.
Художественный Директор: Ричард Томас.
Наборщик: Рон Томпсон.
Художники: Линн Бакли, Майк Чани, Талон Даннинг, Энтони Хайтавер, Джефф Холт, Стив Прескотт и Ричард Томас.
Дизайн Обложки: Рон Томпсон.
Переводчик: Lordik.
Верстка перевода: Mellion

Благодарности: Основано на первоначальных правилах DnD созданных Гари Гигаксом и Дэйвом Андерсоном, а также новой DnD разработанной Джонатаном Твитом, Монти Куком, Скипом Вильямсом, Ричардом Бэкером и Питером Адкинсоном.

Ravenloft, Dungeons & Dragons, the D&D logo, the d20 System logo, and the Wizards of the Coast logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc., and are used by Arthaus under license.
Printed in Canada

OFFICIAL Wizards of the Coast LICENSED PRODUCT



Оглавление

Глава Первая: Мир Равенлофт 4
Глава Вторая: Персонажи 27
Глава Третья: Пути Мира 65
Глава Четвертая: Королевства Страха 110
Глава Пятая: Ужасы Ночи 177
Глава Шестая: Кампания по Равенлофту 213

Глава Первая: Мир Равенлофт

Я Древний. Я сама Земля. Мое происхождение потеряно в темноте прошлого. Я был воин. Я был справедлив и добр. Я был известен во многих землях, мое имя гремело повсюду, подобно гневу праведного бога. Но годы, проведенные в войнах, годы убийств источили мою душу, как ветер источает камень в песок.

Вся праведность ушла из моей жизни; я обнаружил, что прошла юность, а вместе с ней ушла и сила. Все, что еще не ушло от меня — была смерть. Моя армия расселилась в долине Баровия. Я установил власть над людьми во имя праведного бога. Но без его благословения, без его правосудия. Я позвал свое семейство, давно сброшенное со своих древних тронов. Я привез их сюда, чтобы поселиться в замке Равенлофт. Они пришли вместе с моим младшим братом Сергеем. Он был юн и красив. Я возненавидел его и за то и за другое.

Сергей выбрал из всех семей долины ту, чья душа сияла среди других. Редкая красота, ее называли «совершенство», «радость» и «сокровище». Ее звали Татьяна, и я хотел, чтобы она стала моей. Я любил ее всем сердцем. Я любил ее за ее юность. Я любил ее за ее веселье.

Но она отвергла меня! «Старший» — было мое имя для нее — «старец» и «брат» называла она меня также. Ее сердце было отдано Сергею. Они обручились. Дата свадьбы была назначена.

Она говорила мне «брат», но когда я смотрел в ее глаза, они отражали другое имя — «смерть». Смерть от старости, видела она, когда смотрела на меня. Она любила юность, она наслаждалась ей, а я свою уже истратил. Смерть, которую она видела во мне, отвернула ее от меня. И я возненавидел смерть, мою смерть. Моя ненависть была сильна, и я не собирался умирать так рано. И я заключил договор с самой Смертью, договор крови. В день свадьбы я убил Сергея, моего брата. Мой договор был запечатан его кровью.

Я нашел Татьяну, рыдающую в саду к востоку от часовни. Она бежала от меня. Она не дала мне объяснить, и гнев обуял меня. Она должна была понять, что этот договор, я заключил ради нее. Я преследовал ее, и в отчаянии, она бросилась со стен замка Равенлофт, и я видел, как та, которую я хотел больше всего на свете, падала вниз, навсегда покидая меня.

Падение с высоты в тысячу футов, в скрытое туманом дно. Ее так и не нашли. Даже я не знаю ее окончательную судьбу.

Стрелы, пущенные замковой стражей, пронзили мою душу, но я не умер. И при этом я не жил. Я стал нежитью, навсегда.

Я много узнал с тех пор. «Вампур» — мое новое имя. Я, по-прежнему, страстно желаю любви и юности, и я проклинаю жизнь, забравшую их у меня. Даже солнце против меня. Солнце и свет — вот чего я боюсь теперь больше всего. Но мало что может повредить мне кроме них. Даже кол, пронзенный через мое сердце, не убьет меня, а всего лишь не даст мне двигаться.

Я продолжаю искать Татьяну. Я даже держал ее в своих объятьях, но она снова и снова покидала меня. Она насмехается надо мной! Она смеется надо мной! Что мне нужно сделать, чтобы она полюбила меня?

- Граф Страд Фон Зарович. Книга Страда

Все это он позабыл, созерцая открывавшуюся перед ним величественную и страшную картину, где свет боролся с тьмой, а тьма грозила ему другим, более страшным светом и возвещала эту угрозу свинцово-синей густою тучей, которая неслась подобно ангелу-истребителю, чьи стрелы готовы разить неведомо кого.

— Чарльз Метьюрин, Мельмот Скиталец

За пределами наших чувств, вне нашей реальности, скрывается безграничный мир. Он проникает в нашу реальность и заполняет пустоту между мирами. Он — граница между землями живых и мертвых. Здесь разум и материя становятся едины; мысли и страсти, страх и стремление могут стать более осязаемыми, чем сталь. Это — Эфирный Мир.

Где-то, скрываясь в эфирных туманах, лежит темная и безымянная земля, управляемая темными и безымянными силами. Некоторые говорят, что это — тюрьма для проклятых; другие говорят, что это — суровое испытание, чтобы проверить добродетель. Другие просто называют это место домом. Это — земля туманов и теней, любви и смерти, жертв и соблазна, красоты и ужаса. Это земля где страх становится реальностью. Это — Царство Страха.

Возможно, вы ощущали его прикосновение. По приказу Темных Сил, щупальца эфирных туманов, которые окружают эту землю, протягиваются в Материальный Мир. Это они заставляют бежать мурашки по коже, когда скрипящая половица предупреждает, что вы не одни в темноте. Это их невидимые пальцы касаются вас, когда жуткие тени шелестят за пределами вашего зрения.

Туманы не просто следят. Темные силы тянутся к невинности и подлости, к ненависти и желанию, к навязчивой идеи, и к отчаянию. Они ищут утраченные мечты и внутренних демонов. Они наслаждаются распадом духа. Их Туманы спасают негодяев, во время их падения и забирают героев во времена сомнения.

Для чего Темные силы собирают эти души? Мучить их? Отчищать их? Никто не сможет ответить, ибо немногие души, завлеченные в Царство Страха, когда-либо покидают его, чтобы рассказать о своих испытаниях. Все же возможно вы скоро все узнаете для себя уже сегодня вечером, ведь Туманы прибыли за *вами*.

Добро пожаловать в Землю Туманов. Добро пожаловать в испытание достоинства и в бездну проклятия. Добро пожаловать в Царство Страха.

Добро пожаловать в Равенлофт.

Как Использовать Эту Книгу

Вы держите в руках основную книгу для D20 Равенлофта. Она содержит все руководящие принципы, которые понадобятся для проведения кампании по Равенлофту или для придания его готической атмосферы любому собственному миру. Вам будет также нужна *Книга Игрока*, *Книга Мастера* и *Книга Монстров*. Если вы планируете вести кампанию в Равенлофте, вам понадобятся еще два книги по Равенлофту: **Тайны Царств Страха** — полные запретных знаний для Мастера, включая описания и возможности мрачных темных владык Равенлофта, и **Обитатели Тьмы** — сборник наиболее жутких и смертоносных существ, которые скрываются в туманных королевствах Равенлофта.

Содержание Книги

Эта Глава представляет Равенлофт, включая словарь общих терминов, используемых в кампаниях по Равенлофту.

Затем идет Глава Вторая: Персонажи, которая дает все необходимые сведения об изменениях для героев в Готических приключениях. Эта глава также вводит новую расу *джиогото*, новые навыки, особенности, религии и снаряжение.

Глава Третья: Пути Мира предлагает правила, составляющие основу готических кампаний. Они включают новые правила для Страха, Ужаса и Безумия; наложение проклятий; проверку Темных Сил; и изменения в заклинаниях и волшебных изделиях.

Глава Четвертая: Царство Страха обеспечивает игрока описанием более сорока доменов составляющих мир Равенлофта.

Глава Пятая: Ужасы Ночи предлагает расширенные правила для наиболее знаменитых существ известных в Царстве Страха — вампиров, оборотней, карг. Если Мастер будет использовать эти правила, игроки никогда не будут знать точно, чего ожидать от своих противников. Эта глава, также описывает таинственных цыган Равенлофта — Вистани.

Наконец, Глава Шестая: Кампания по Равенлофту дает советы игрокам и Мастеру о том, как подходить к темам и концепциям, свойственным готическим приключениям.

Изменения

В этом издании Равенлофта, вы можете обратить внимание на очевидные системные изменения правил DnD 3 редакции.

Мы предполагаем, что кампании по Равенлофту будут проходить именно в этом мире. В то время как Царство Страха — можно назвать «каникулами в аду» для персонажей из других миров, сеттинг больше подходит для игр в нем самом. Равенлофт, по своей природе, более темный мир, но все еще похожий на фэнтэзи. В то же время, мы не хотим вводить в него самоанализ и кровавый ужас других продуктов White Wolf Studio, а хотим, чтобы вы собирались вокруг стола, чтобы играть и иногда содрогаться в ужасе. Это — мир готического приключения, готовый дать вашим героям встретится с его опасностями. Намного меньше акцента сделано на вхождение, и возвращение домой; это издание предполагает, что ваши деяния в Равенлофте займут продолжительное время.

Готическая Мистика

Можно сказать, что Готический роман, это примитивная детективная история, в котором роль детектива играет Бог или Судьба.

— Е. Ф. Блейлер редактор, Три Готические Новеллы

Вообразите себе события в более ранние годы, похожие на высоко романтизированное средневековье. Это — мир, зависящий от древних суеверий. Несколько доблестных молодых людей исследуют древние руины, пытаясь распутать зловещую паутину тайны лежащей в лабиринте его секретных проходов. В их затененных залах, наши герои сталкиваются со многими сверхъестественными угрозами — но ни одна из них столь ужасна как могущественный хозяин крепости, находящийся в центре и руин и в центре их тайны.

Эти образы, знакомые любому по современным ролевым играм в стиле фэнтэзи, сначала появились в литературной жизни вместе с рождением Готического жанра в конце восемнадцатого века. Отец этого жанра был Хорас Валполл, автор-дилетант со своим романтичным видением Средних Веков. Его роман *Замок Отронто* положил тематическую основу, которую соблюдали все ранние Готические романы.

Ранние Готические Романы

Ранние Готические романы были заполнены тайнами, романтикой и ужасом. Действие в них происходило, как правило, в прошлом, хотя их авторы были более заинтересованы приданием атмосферы упадка и разложения чем в достижении исторической точности. В сердце этих первых романов лежали громадные и полуразрушенные Готические замки, которые дали жанру имя. Эти древние цитадели были больше чем просто обстановкой. Их медленное разрушение отражало духовный распад их владельцев, их секретные проходы говорили о древних тайнах, и призраки, блуждающие по их залам, шептали о древних преступлениях, не отомщенных и не забытых.

Владелец замка — и главный злодей романа — был убийцей и узурпатором, который невольно пожертвовал надеждами на счастье в неустанной, фаустовской погоне за знаниями, властью или удовольствиями. Главный герой был жалок по сравнению с ним. Обычно эту роль играла прекрасная и невинная молодая дева, которую возжелал злодей, или отважный молодой человек, которого лишили права наследия.

Готические романы были наполнены атмосферой сверхъестественного страха. Наследственные проклятия и плачущие призраки управляли событиями и сводили персонажа с ума. Неестественные уродства, как, например шрамы, странные родинки или горб превращали людей в монстров, за преступления их отцов. Готические романы вызывали ужас, но ужас от предчувствия, а не льющейся крови — ужас от знания того, что прибывающий закат освободит вампира из его склепа, а не ужасная детализация ярости оборотня. На самом деле, сверхъестественное было настолько слабо представлено в ранних Готических романах, и часто полностью раскрывалось, вместе с центральной тайной истории. При свете дня, призраки становились лишь игрой теней; жуткие существа оказывались безумными отшельниками.

Но одно сверхъестественное присутствие было всегда. Силы божественного Добра и Зла сражались, ведя рассказ к заключению. Большинство ранних Готических романов имело одну фабулу. Злой тиран совершил ужасное преступление и избежал правосудия, но его грехи делали его существование порочным и пустым. Молодой и юный главный герой прибывает в царство злодея. Ненавидя их чистоту и боясь, что они раскроют его вину, негодяй преследует молодых и невинных. По закону жанра, по прихоти судьбы и духов молодой герой узнает о преступлении и о своем отобран-

ном наследии. Собственные грязные дела злодея и божественная сила правосудия, а вовсе не жалкие старания героя, приводят к концу злодея. В конце все преступления будут отомщены, зло поглотит само себя, и истинная любовь победит.

Поздние готические Традиции

Жанр готики расцвел в начале 19 века. Ново поколение авторов нарушило строгие каноны старой Готики, положенные *Замком Отронто.* Несчастные главные герои ранних романов были убраны, теперь они служили только как свидетели падения главного злодея. Теперь жанр Готики принадлежал самим злодеям — мудрым антигероям, отталкивающим и притягательным, обладающим огромным потенциалом, который гибнет из-за его смертных грехов. Как пример таких злодеев можно привести Виктора Франкенштейна, чья гордыня обрекла на гибель его божественные амбиции или калифа Ватека, чья жажда власти привела его прямо в Арабский ад.

Туманные проклятия и призраки ранних романов теперь стали более реальны. Поздние готические авторы пересказали старые легенды, выводя новые архетипы ужаса. Мэри Шелли создала плотского голема, показав опасность и ответственность отца. Джон Полидори создал первого в мире аристократичного и харизматичного вампира, взяв за основу знаменитого поэта лорда Байрона.

Призраки и вурдалаки старых Готических традиций были, прежде всего, аллегориями — отражениями *человеческого* зла. Когда Франкенштейн отказался от своего чудовища, он отказался нести ответственность за свои собственные нечестивые поступки. И эти поступки вернулись мучить его в виде его собственного творения.

Викторианское Возрождение

Во второй половине 19 века традиции Готики вновь обратились к своим корням. Эдгар Алан По писал рассказы о безумии и одержимости, а в «Убийствах на улице Морг» он добавил к жанру сверхъестественного ужаса новую составляющую — детектив консультант.

В конце века жанр Готики вновь расцвел. Новые авторы описывали страхи современности, используя старые штампы. Открытия в области эволюции и психологии показывали что человек, это всего лишь зверь, прячущийся за тонкой вуалью цивилизации. Появлялись такие персонажи как Дориан Грэй, который скрывал собственную порочность, доктор Моро, который пытался сделать из животных людей и возомнил себя богом, и доктор Джекилл, чья борьба с поддавленной жестокостью позже сформировала образ готического веревольфа.

На стыке веков один из забытых законов жанра Готики неожиданно вновь дал о себе знать. Это был герой. Главные персонажи *Дракулы* Брэма Стокера преследуют своего бессмертного противника по всей Европе, чтобы положить конец его злому правлению. Детектив консультант преобразился в оккультного детектива. Примерами могут служить генерал Шпильсдорф (Ле Фану), Ван Хельсинг (Стокера), Джон Сайленс (Блэквуда) и Карнаски (Ходгсона). Все эти персонажи изучали оккультизм не для того чтобы добиться личного могущества, а чтобы сражаться со злом. Эти доблестные школяры погрузились во тьму еще более глубоко, чем их фаустовские противники.

В своих романах о святом охотнике на ведьм Соломоне Кэйне, Роберд Говард внес готические стандарты в мир приключенческого фэнтези, мир мечей и магии, который потом станет родоначальником ролевых игр.

В Могилу и Назад

В начале 20 века жанр ужаса продолжал продвигаться. Традиции Готики уступили место странным рассказам авторов вроде Г.Ф. Лавкрафта. Лавкрафт сохранил готическую ауру разложения, когда создавал страшные чужие сущности, отражающие общество униженное научными открытиями и бесчеловечность Мировой Войны. Вампиры, призраки и веревольфы считались уже слишком затасканной темой.

Но они всегда возвращаются. Через несколько десятилетий, традиции Готики вернулись в мир, как мистер Хайд, который слишком долго был подавлен в докторе Джекилле. С каждым новым возрождением жанра новые авторы искажали старые стереотипы, добавляя страхи своей эпохи. Каждая эпоха имеет свою болезнь, которая занимает место вампира, каждое поколение осознает, что истории о Франкенштейне и докторе Моро все ближе и ближе к реальности.

Жанр Готики отказывается лежать в могиле. Его ужасы — вампиры, безумные, призраки — продолжают беспокоить нас, потому что *они и есть мы.*

Мы приглашаем вас в мир Готических приключений. Тут невинность сражается с пороком, тут любовь гибнет и вновь возрождается, тут магия слабее морали, а божественное правосудие ждет каждого из нас.

Царство Страха

Зло, это...Это моральная сущность. Оно не создано кем-то. Оно вечно и неуничтожимо. Оно существовало до создания мира. Его создатель — это то же самое отвратительное чудовище, которое ответственно за создание нашего уродливого мира. Оно будет существовать, даже когда исчезнут люди, которые населяют наш мир.

— Маркиз де Сад,
L' Histore de juliette, ou les prosperites du Vice

Равенлофт не похож на другие миры. Он является конструкцией — искусственно созданным маленьким королевством, вечно плывущим в Эфирном Мире. Неумолимые Темные Силы создали этот мир из тайных страхов людей с бесконечных миров Материального Мира и исказили реальность, чтобы она отражала их самые зловещие чувства.

Этот параграф отражает основные концепции сеттинга Равенлофт, подробности можно найти в Главе 3.

Принципы Ужаса

На первый взгляд Равенлофт не отличить от любого другого сеттинга где мало магии (смотри Главу 6 *Книги Мастера*), находящегося в Материальном Мире. Заклинателей тут немного и обычный люд редко сталкивается со сверхъестественным, отражая его в своем фольклоре (хотя подобный фольклор весьма распространен). Немногие из жителей Равенлофта знают о том, что их мир коварно искажен.

Добро и Зло

Заклинания, которые засекают этическое мировоззрение (закон-хаос) действуют нормально, но никакая магия не может позволить однозначно узнать моральное мировоззрение (добро-зло). Защищая зло, Темные Силы заставляют смертных полагаться только на себя. Хотя некоторые люди в Равенлофте отрицают понятие морали, как устаревшее, Добро и Зло остаются важными и вездесущими, сражаясь в бесконечном поединке. Персонажи, которые сохраняют свою невинность, незримо защищены от сил тьмы, а те, кто совершает зло, рискуют пасть перед этими древними силами, их разум и тело медленно искажаются, отражая их внутренние пороки. Люди, которые уступили перед искушениями, могут внезапно обнаружить, что заперты в тюрьме, которую они же и создали.

Некромантия и Нежить

Силы, которые позволяют прикоснуться порочной силе Мира Негативной Энергии особенно могущественны и опасны в Равенлофте. Злая нежить, существа, которые заперты в искаженном подобии на жизнь, становятся намного сильнее и часто защищены от магии, которая обнаруживает их присутствие. Те же, кто осмеливается управлять нежитью должны опасаться, ибо когда их сила растет, их становится намного сложнее контролировать.

Заклинания некромантии тоже улучшены, но мало что способно так запятнать душу, как нарушение цикла жизни и смерти и лишение духов их вечного покоя.

Предсказания

Царство Страха нелегко расстается со своими тайнами. Не стоит слишком сильно полагаться на предсказания в Равенлофте. Магия, которая способна раскрыть истинную сущность человека, предсказать будущие события и открывает волю богов, часто дает противоречивые результаты или просто не срабатывает. Только Вистани, кочевое племя цыган, способно достоверно предвидеть тайны будущего.

Путешествия

Туманы Равенлофта часто заставляют путников сбиться с пути или заносят их в странные земли. Даже использующие для перемещения магические силы должны смириться с Туманами. Только могущественная магия способна переносить через границы доменов и даже самые могущественные из заклинаний не позволяют спастись из запертого домена (смотри Домены ниже). Туманы ограничивают даже межмировые путешествия: если Туманы запретят, то никакая сила, кроме великого артефакта или прямого вмешательства божества не смогут переместить заклинателя в другой мир.

Ближний Эфир

Персонажи в Равенлофте не могут перемещаться на другие планы, но они могут попасть в Эфирный Мир. Но даже в этом случае они достигают лишь ближнего Эфира, который является границей между Глубоким Эфиром и мирами. Те, кто попадает туда, напоминают человека зашедшего по колено в воду, на берегу огромного и бездонного океана. Ближний Эфир в Равенлофте служит местом обитания неупокоеных духов, и он заполнен остаточными чувствами живых.

Домены

Царство Страха состоит из множества маленьких «наций», находящихся недалеко от самого Мира, как ячейки в улье или камеры в тюрьме. Каждая из этих искусственных стран называется доменом и является тюрьмой для единственного злого существа — темного властелина. Домен может находиться отдельно, как «Остров Ужаса», окруженный Туманами Равенлофта или соединиться с другими доменами в «кластер», создавая общую географию. Каждая деталь в домене, от климата до существ населяющих его является тонким отражением его темного властелина, напоминая о преступлениях которые стали для него роковыми. Размер домена варьируется от одной комнаты или одинокого особняка до целой страны, содержащей многочисленные города и собственную культуру. Некоторые оккультисты полагают, что размер домена отражает силу личности темного владыки, его безвозвратно растраченный потенциал или что он отражает трагизм его прошлого. Но в действительности темные Силы могут дать слабому темному владыке громадный, но малонаселенный домен, чтобы подчеркнуть его замкнутость или наоборот могут запереть могущественного темного владыку в маленьком домене, чтобы увеличить его злобу.

Границы Доменов

В регионах, которые состоят из более одного домена, края домена могут отражаться как политические границы или могут отражаться просто как детали ландшафта, например ручьем или краем леса. Иногда путник может и не знать, что он перешел границу и оказался в оплоте другого зла.

Хуже всего то, что путник может не выйти, даже если свобода всего в нескольких шагах от него. Почти все темные владыки могут «закрывать» границы своего домена по желанию, отсутствие этой возможности обычно отражает проклятье, которое привязывает темного владыку к земле. Когда темный владыка закрывает границы домена, то невообразимо мощные сверхъестественные эффекты появляются на границе, предотвращая проход. Многие из путешественников слышали истории об ядовитых парах, окружающих Баровию, удушающих тех, кто пытается уйти. Никакая магия смертных не сможет противодействовать закрытым границам домена, и никакие броски кубика не смогут защитить от них.

Туманы Равенлофта

Густой туман окружает печальные болота в Готических романах, путая путешественников и размывая

окружающий мир. Плотный туман течет между надгробиями на кладбище, скрывая опасности. В Равенлофте эти Туманы живут собственной жизнью. Туманы Равенлофта — это когти Темных Сил. Каждый ребенок в Равенлфоте знает о Туманных Границах, которые окружают изолированные домены и кластеры.

Путник, который войдет в Туманную Границу, в попытке достичь другого домена, быстро обнаружит, что он окружен белым туманом. Даже земля под его ногами исчезает. Расстояние и направление не играют роли, и неизвестно куда Туманы могут привести, если только путник не использует Туманный Путь (что-то более или менее «постоянное» в текущем Тумане) или путешествует вместе с Вистани или могущественным анахоретом (клириком богини, которая соединилась с Туманами).

Туманы могут даже изменять время. В Туманных Границах ночь неотличима от дня и никогда не видно луны. Ходят легенды о путниках, которые вышли из Туманов спустя недели (или даже годы) после того как они вошли, а порой и *до того* как они вошли.

Туманы — это не просто пространство между доменами. В Равенлофте они могут появиться где угодно и когда угодно, поднимаясь с земли, похищая людей и перенося их, куда им захочется. Ходят слухи о том, куда могут завести Туманы. Шепотом рассказывают о людях, которые блуждали много дней по небольшой чаще, о темных городских улицах, которые превращались в запутанные лабиринты, о домах, которые содержат больше комнат, чем позволяют их размеры. О тех людях, которые на себе испытали подобные феномены, говорят что их «завели Туманы». Расходятся мнения о сущности подобного явления. Некоторые считают, что Туманы запутывают людей, искажая их чувства, но другие убеждены, что Туманы способны изменить реальность на какое то время.

Неважно как появляются Туманы, нет такой силы, которая бы смогла остановить их.

Туманы служат как страшилища в различных легендах. Именно их народ Равенлофта обвиняет, при неудачах. А Туманную Границу называют Туманами Конца Мира или Туманами Смерти. Туманная Граница и впрямь служит домом невыразимым ужасам.

Мудрецы и школяры пока пришли к выводу, что Туманы — это проявление Ближнего Эфира, который паутиной оплетает Царство Страха, но их никак не отличить от обычного тумана, даже исследуя с помощью магии. Впрочем, Туманы могут принимать и другие формы. Например, в пустынях они появляются как клубы пыли или как дрожащий от жары воздух, в зимней стране — как слепящая снежная буря. Даже рябь на морской воде может означать приближение Туманов.

ИНОЗЕМЦЫ

Жители Равенлофта по разному называют «иноземцев», которые прибыли из доменов за пределами Туманной Границы. Но иногда эти странники утверждают, что прибыли из земель за пределами Царства Страха.

Туманы могут проникнуть своими щупальцами в любой мир, который привязан к Эфирному Миру. В игровых терминах иноземец, это то существо, которое было затянуто в Равенлофт из одного из этих миров. Обычно Туманы проникают в другой мир, чтобы забрать злодеев, да и большинство темных владык по слухам прибыли с других миров.Домены таких владык часто напоминают другие земли Материального Мира.

Никто наверняка не знает, почему Туманы забирают в Равенлофт других людей, как простых обывателей, так и могучих героев. Если Мастер разрешает, игроки могут сделать себе персонажей иноземцев. Иноземцы редки, но они не имеют особых достоинств или недостатков по сравнению с коренными персонажами.

Никто наверняка не знает, почему Туманы забирают в Равенлофт других людей, как простых обывателей, так и могучих героев. Если Мастер разрешает, игроки могут сделать себе персонажей иноземцев. Иноземцы редки, но они не имеют особых достоинств или недостатков по сравнению с коренными персонажами.

Темные Владыки

Темный Владыка — это корень зла в каждом домене, но мало кто из обитателей Равенлофта знает о том, что они существуют. Нет надежного способа понять, кто или что является темным владыкой домена. Некоторые владыки открыто управляют своими доменами, действуя, как политические правители, а другие таятся в тенях, держа свое существование в тайне. Обычный житель Равенлофта не знает даже такого понятия как «темный владыка».

Большинство доменов имеют одного темного владыку, но в редких случаях Темные Силы могут даровать домен небольшой группе злодеев. Обычно эти негодяи связаны узами крови или своими преступлениями.

Неразумная тварь не может стать темным владыкой. Просто быть злым недостаточно, чтобы получить свой домен. Несмотря на свою порочность темные владыки имеют такие же мотивации, как и

другие люди: они надеются на любовь, желают уважения или хотя бы просто понимания. Но темные владыки не просто несчастные непонятые души. Их эгоизм довел их простые желания до одержимости, и они получили свои домены за ужасные преступления. Темные Владыки обычно приходят в ярость, когда кто-то пытается жалеть их. Даже когда они вынуждены вновь увидеть свои проступки, большинство владык упорно отказываются признать, что они сами виноваты в своем падении, вместо этого обвиняя весь мир в этом.

Темный Владыка — повелитель и главный заключенный в своем домене. Он может запирать границы, не выпуская других, но он и сам никогда не сможет выйти. Некоторые Темные Владыки Равенлофта провели века, пытаясь выбраться из своих Туманных тюрем, но безуспешно. Проклятье, привязывающее их к земле, не дает им покоя, их самые заветные желания мучают их, как Тантала в подземном царстве.

Если темного владыку уничтожить, то домену больше нет смысла существовать. Если другое злое существо в домене заслуживает проклятия, Темные Силы могут сделать его новым темным владыкой домена. Домен в кластере может быть поглощен соседями, увеличивая размеры тюрьмы какого-нибудь другого темного владыки. Если ни одно из этих событий не произойдет, то домен просто растворяется в Туманах, из которых он пришел.

Темные Силы

Темные Силы — это абсолютные хозяева Царства Страха и самая большая его тайна. Они создали целый мир своему подобию, но даже самая могущественная магия предсказания не может узнать их истинную природу. Мало кто из жителей Равенлофта знает о том, что они вообще существуют, обвиняя в их зловещих делах, Туманы или богов. Оккультные школяры, которые с любопытством пытались открыть тайну Темных Сил, обычно приходили к фантомам созданным их же разумом.

Что же такое Темные Силы? Что они — существа или просто что-то вроде сил стихий? Мистики предполагают, что они могут быть изгнанным пантеоном богов или древним и странным врагом всех богов. Или что они являются темной частью божественного подсознания. Некоторые философы утверждают, что Темных Сил не существует, и что они просто воплощение человеческих грехов. Но ни одна из этих теорий не является ничем, кроме предположения.

Сколько Темных Сил — много или она одна? Эта книга говорит о них во множественном числе, но это просто предположение. Если Темные Силы многочисленны, как они действуют слаженно или как отдельные части? Действительно ли та же самая сила, что наказывает зло, одновременно и усиливает его или Темные Силы находятся в постоянном конфликте между светом и тьмой?

Все это ведет к самой большой тайне, окружающей Темные Силы: что они добро или зло? Некоторые мудрецы указывают на иноземных темных владык. Темные Силы навек заперли этих гнусных злодеев в царстве вечного мучения. Темные Силы никогда активно не склоняют смертных к злу, они просто реагируют, когда кто-то уже сам совершил зло. Темные Силы не являются демонами — они не портят души с помощью злобной хитрости. В этом смысле они являются строгим правосудием, жестоко обращаясь с теми, кто погряз в жестокости.

Но другие мудрецы замечают, что мучения, которые Темные Силы доставляют темным владыкам, доводят их ярость, до агонии погружая их еще в больший порок. Может быть, Темные Силы хотят собрать армию тьмы и в одну ночь бросить ее на Материальный Мир. В этом смысле Темные Силы причиняют лишь боль и страдания.

И что насчет невинных, которые попали в лапы Темным Силам? Что насчет крестьян, которые становятся жертвами ужасов ночи или героев, которые сражаются с силами зла? Может быть, Темные Силы получают удовольствие, наблюдая как гибнет невинность, а может быть они специально показывают эти несчастные души темным владыкам напоминая о том пути, на который им никогда не вернуться?

Что есть Темные Силы? Добро или зло? Боги или чудовища? Какова конечная цель их величественного и жуткого эксперимента? Правда может быть выше понимания смертных.

История

История имеет множество коварных ходов, развилок и ценностей, добытых обманом, скрытыми амбициями, тщеславием.

—Т.С. Элиот, «Геронтион».

Изучать историю Равенлофта — безумное занятие. Когда в Туманах появляется новый домен, его жители имеют полную память об их прошлых жизнях и их культура может насчитывать вековую историю до создания домена. Реальная ли это исто-

рия, вытянутая из другого мира, или это «ложная история» полностью составлена Темными Силами, это тема, которую лучше оставить философам.

По давней традиции большинство стран в Царстве Страха используют Баровийский Календарь (БК), чтобы отмечать течение лет. Эта книга тоже использует именно его. Изолированные домены, на Островах Ужаса или в Кластерах часто продолжают счет времени по своим календарям.

До 351: Начало Времен

Истинное происхождение Царства Страха является загадкой. По ряду причин, в том числе мифам о создании мира и традиций, включая легенды Вистани, многие считают, что Темные Силы и их зловещее царство такие же древние, как и сам страх. Взяв общее от этих, зачастую противоречивых историй, можно сделать выводы что, Царство Страха существует уже бесчисленные эпохи, постоянно съеживаясь и разрастаясь в вечном круговороте. Если это так, то создание домена Баровия лишь отметило начало нового витка мучений — и смерть того, что было прежде.

Но некоторые ученые, изучающие магическое происхождение Равенлофта, отмечают, что никаких свидетельств о доменах, до создания Баровии сделано не было. По их точке зрения Царство Страха было создано, около четырехсот лет назад в одном маленьком королевстве Материального Мира. Мало что известно об этом королевств, кроме его названия — Баровии.

Согласно летописи Баровии, Страд фон Зарович был рожден в 299 году (БК). Как старший сын в аристократическом роду, он по традиции и поступил на военную службу ребенком, и стремительно повышался в ранге.

В год, когда Страд стал генералом, грабительская орда варваров Тергов вторглась Баровию и изгнала род Страда с земель их предков. Страд сплотил разбитые силы Баровии, отбросив Тергов назад в изнурительной и кровавой войне, которая длилась десятилетия. Молодость Страда закончилась задолго до того, как его утомленная армия победила последнего князя Тергов. Пока благородные дома Баровии пытались восстановить себя, Страд объявил свою власть над землями, освобожденными им от Тергов, и поселился в горной крепости последнего Терга, переименовав ее в Замок Равенлофт.

Новые подданные Графа Страда приветствовали его как героя-победителя, но десятилетия войны и бесконечный парад смерти ужесточил сердце Страда. В его правлении, как и в его порванной войной жизни, не было места для сострадания.

Страд предложил, своим родственникам присоединится к нему в Замке Равенлофт, и восстановить гордый род фон Заровичей. Именно тогда Страд впервые встретился со своим младшим братом, Сергеем, красивым и очаровательным клириком, моложе его на четверть века. В Сергее, Страд видел себя перед нашествием Тергов, и он впервые задумался над потерянной жизнью.

Поселившись в Замке Равенлофт, Сергей встретил местную крестьянку по имени Татьяна — девушку полную жизни и красоты, как и он сам. Их любовь была с первого взгляда и чиста. Сергей привел Татьяну к Страду, объявил об их планах пожениться и попросил благословения своего старшего брата.

Слова Сергея ударили Страда больше, чем удар воина Тергов. Страд был восхищен простой девушкой, но она любила только Сергея, а к Страду относилась как к отцу. Изящество Татьяны олицетворяло в глазах Страда все удовольствия жизни, которые отняла у него война, и ее любовь к Сергею мучила потерявшего юность Страда. Отчаянная ненависть к Сергею вспыхнула в сердце Страда.

И тогда Страд заключил договор со смертью, как отмечено в *Книге Страда*. Страд рассчитывал, что свадьба обречена (в конечном счете, это оказалось правдой), но он не учел один факт. Один многочисленных гостей приглашенных в Замок Равенлофт, был Лео Дилисния, патриарх купеческого рода, все еще делающего попытки восстановится после войны. Его слуги прибыли на свадьбу, пряча под одеждой арбалеты, с целью уничтожить мешающий ему род фон Заровичей.

В тот момент, когда Страд убил Сергея клинком наемного убийцы, странные Туманы спустились на Замок Равенлофт и потекли по земле, формируя домен Баровия. Когда Страд объяснялся в своей любви Татьяне, раскаиваясь в своем преступлении, она убежала от него в ужасе, и сбросилась со стен замка. Пока Страд наблюдал за ее падением, убийцы Лео начали атаку — но кровавый договор Страда навсегда освободил его от смерти. Как смазанные ядом болты вонзились в его тело, его сердце прекратило биться, и он стал вампиром. Все его надежды рухнули, у Страд не осталось ничего, кроме ярости. Он носился по замку, убивая как гостей, так и убийц. К рассвету, ни одной живой души не осталось в стенах замка. Царство Страха было рождено.

351-469: Личный Ад

Область Баровия первоначально существовала как Остров Ужаса, единственный в Туманах. Немногие летописи сохранились с того времени.

Страд отступил от общественной жизни, и многие крестьяне Баровии считали его мертвым. Те немногие, кто остался в живых после резни, рассеялись по домену, и начали новые жизни. Страд провел это столетие, узнавая пределы его Туманной тюрьмы и привыкая существовать как нежить.

Страд также провел эти годы, выслеживая предателя Лео Дилисния, который рано ушел со свадьбы, жалуясь на болезнь. Согласно некоторым рассказам, Страд, наконец, нашел дряхлого Лео, скрывающегося в отдаленном монастыре, спустя пять десятилетий после злополучной свадьбы. Большинство источников соглашаются, что где бы Лео Дилисния теперь не был, его мучение никогда не закончится. Семья Лео, однако, выжила. Сегодня имя Дилисния известно благодаря своей хитрости и позорной двуличности.

470-546: Иноземцы прибывают

На протяжении десятилетий Баровианцы сделали ряд заметок о случайном появлении «иноземцев», странников пришедших из-за Туманов. Большинство из них были просто заблудившиеся путешественники. Некоторые из них привыкали к своему новому дому, но другие боролись, чтобы вернутся в свой мир. Последние обычно исчезали. Возможно, они находили дорогу домой, но большинство Баровианцев полагает, что они просто стали пищей для сверхъестественных хищников, выслеживающих свою добычу в ночи. Одна группа могущественных героев напала на Замок Равенлофт, уверенная, что сможет уничтожить зло в его стенах. Их никогда больше не видели, но их судьба достаточно ясна.

Некоторые из этих пришельцев имеют историческое значение. Первыми можно назвать загадочные племена Вистани. Согласно легенде, они появились в полночь, между 469 и 470 годом. Вистани боялись и уважали за их шестое чувство и власть над Туманами. Лидер Вистани, старая Мадам Ева, вскоре заключила союз с Графом Страдом — договор, строящийся на взаимной потребности, а не на уважении.

Спустя несколько лет после прибытия Вистани, маленький мальчик по имени Мартин Пелкар вышел из леса Звалич, утверждая, что светящееся лесное существо спасло его от тварей растерзавших его родителей. Хотя его часто считали сумасшедшим, Пелкар потратил остаток жизни, создавая то, что сейчас известно как Культ Утреннего Бога.

Последним из этих существенных гостей стал Азалин, могучий волшебник, который появился из Туманов в шестом столетии. Как и многие пришельцы до него, Азалин был поглощен поиском возможности убежать из Баровии. Страд и Азалин сформировали осторожный союз, и затем четыре десятилетия, Азалин — тот, кто теперь управляет

королевством Даркон — обитал в отдаленной башне возвышающейся над Озером Зарович, тщательно исследуя сущность Земель Туманов.

547-587: Пятно Растекается

После почти двух столетий изоляции, к Баровии, наконец, начали присоединяться новые домены. Первым появился Форлорн, он объединился с южной границей Баровии, и сформировал первый кластер. Любопытные исследователи из Баровии рискнули войти в этот новый край, но отступили перед ее испорченными, жестокими обитателями. Три десятилетия спустя, область Арак материализовалась к северо-востоку от Баровии. В отличие от чудовищного Форлорна, Арак был домом нескольким человеческим городам, но местные жители рассказывали про темных эльфов и злых фей. Баровианцы предприняли первые, неверные шаги к торговле, и кластер Баровия начал превращаться в то, что будут вскоре называть Ядром.

Осенью 579, к западу от Баровии появился Мордент и Ядро теперь имело побережье. Легенды утверждают, что внезапное появление Мордента

было так или иначе связано с Азалином и Страдом, которые пытались открыть дверь в другой мир. Фольклор Мордента свидетельствует о том, что оба этих мужа посетили их страну и связали свою судьбу с человеком-алхимиком и его Аппаратом, ужасным артефактом, по сказаниям, способным вырезать и менять души смертных. Действительно ли эти рассказы содержат правду или нет, но Азалин и Страд, наконец, разорвали свой ненадежный союз их вскоре после этого события. Азалин вступил в Туманы и получил новый домен, Даркон. Появление этой громадной страны удвоило размеры Ядра.

В конце шестого столетия к Ядру возле Форлорна присоединилась, проклятая пустошь — домен Блютшпур. Обезумевшие беженцы пришли оттуда в Баровию, удвоив население Иммола, и рассказали, что их дома были разрушены чужой расой, ворующей мозг у людей. Южные страны Ядра стали известны как царства чудовищ.

Глубоко в Туманах, появлялись новые Острова Ужаса, царство пустынь Хар'Акир и Себуя и туманный город Паридон. Люди из этих доменов провели десятилетия, прежде чем поняли, что есть и другие страны лежащие за Туманными Границами.

588-699: Плеть и Расширение

Четвертое столетие завершилось случаем ужасающего разрушения, которое было превзойдено лишь с приходом Реквиема. Весной 588 года массивная и сильная песчаная буря внезапно пробудилась в горных перевалах Арака. Ко времени, когда шторм затих, вся жизнь на поверхности Арака была уничтожена. Шторм даже изменил пейзаж Арака, перенеся Гору Плача на запад, создав край Кининг. Оба этих пустынных региона считаются проклятыми и избегаются здравомыслящими путешественниками до сих пор.

Столетие, наступившее после Плети Арака было отмечено стремительным ростом. Дюжина новых доменов присоединились к Ядру, вырастая подобно опухолям, и примерно столько же Островов Ужаса. Туманы отошли, открывая Море Печали, что привело к устойчивой торговле товарами и идеями между Мордентом, Ламордией и Дарконом и северо-западная часть Центра вступила в новую эпоху просвещения.

Будучи рассеянное по миру, семья Дилисния, наконец, собралась в новом домене Борка и восстановила свою экономическую мощь. Один из их числа, Яков Дилисния, объявил себя посланником божественного защитника и основал Церковь Эзры. К концу пятого столетия появились первые клирики Законника, основные религиозные противники Эзры, и их церковь стала государственной религией Нова Ваасы.

В последнее десятилетие пятого столетия, гость из внешних земель называющий себя Владом Драковым появился в западном Дарконе и уничтожил несколько деревень прежде, чем силы Азалина загнали его наемников в Туман. Появился новый домен Фалковния, и началась следующая эпоха в истории Равенлофта.

700-734: Кампания Мертвеца

Царство Страха продолжало расширяться в течение этой эры. С полдюжины новых доменов присоединились к Центру, включая Даймонлю, который быстро стал центром северо-западной культуры, и Ситикус, управляемый таинственным черным рыцарем, который по слухам обладал ужасными силами. Политическое

волнение вспыхнуло в некоторых регионах, когда правители Борки и Инвидии встретили свой конец от руки убийц, а Принц Нова Ваасы Отмар незаконно захватил власть в своем царстве.

Все же ни одно из этих событий не было столь значительным, как Кампания Мертвеца. До появления Дракова, открытая война была неизвестна в Земле Туманов. С начала шестого столетия Драков вводил свои армии в Даркон не

меньше чем четыре раза. Каждое вторжение заканчивалось сокрушительным поражением, так как нежить Азалина легко рушила ряды Фалковнийцев. Каждое поражение только усиливало гнев Дракова. Снова и снова он гнал своих граждан на бойню. К концу четвертого вторжение, Фалковния потеряла тысячи сыновей, но Драков все еще не получил ни единого фута земли Даркона. Жители Даркона и Фалковнии окрестили неудачные походы Дракова Кампанией Мертвеца — так как только мертвые из нее что-то получили.

Хотя никакая историческая книга об этом не упоминает, в эту эпоху произошло еще одно важное событие. После того, как коварный клан Вистани и вампир-садист погубили его семью, скромный доктор из Даркона, Рудольф Ван Рихтен, посвятил свою жизнь сражению с чудовищными ужасами ночи. В течение десятилетий своей работы, доктор Ван Рихтен выявил слабости ужасов Равенлофта и создал наследие знаний и мудрости.

735-740: Великое Соединение

Согласно большинству мнений провидец Вистани Хискоза впервые записал свое пророчество, предсказывающее катастрофическое «Великое Соединение», в 735 году. Однако Вистани измеряют время иначе, и копии «Шестерки Хискозы» у них были датированы по крайней мере столетием назад. Важно то, что Азалин, узнал о пророчестве Хискозы в этом году и в них увидел свой шанс. Все еще подчиненный своему желанию вернутся в свой мир, Азалин управлял событиями следующие пять лет, чтобы исполнилось пророчество и Великое Соединение осуществилось преждевременно.

Вистани называют Хискозу — Дуккар (мужчина Вистана рожденный с Даром и обреченный принести разрушение своему народу). Когда Великое Соединение было, наконец, вызвано летом 740, оно угрожало вывернуть Равенлофт наизнанку. Пока Земля Туманов рушилась от подземных толчков, а целые домены превращались в пар, Туманы Равенлофта распространялись по всему Материальному Миру, обрекая на гибель бесчисленные внешние миры.

К счастью, манипуляции Азалина над естественным порядком событий ослабили Великое Соединение достаточно, чтобы позволить отряду авантюристов прекратить его. Материальный Мир был спасен, но Царство Страха не ушло невредимым. Домены Ядра поменяли местонахождение; реки потекли в другую сторону; даже звезды сменили положение на небе. Несколько доменов Центра были поглощены соседями: Даркон поглотил Арак, Борка слилась с Дорвинией, Вербрек поглотил Аркандэйл, а Гундарак был разделен между Инвидией и Баровией. Несколько областей отделились от Центра и стали Островами Ужаса или наоборот. Наиболее потрясающим эффектом, несомненно, стало создание Теневого Провала, обширной и безграничной пропасти, где раньше были домены Г'Хенна и Марковия.

Даже годы спустя, большинство жителей Царства Страха все еще не знают ничто об истинных событиях стоящих за Великим Соединением. Видя только хаос, который оно вызвало, большинство людей называет его Великим Потрясением, и приводят догадки относительно его причины.

741-749: Земля Твердеет

Большинство мудрецов соглашаются, что последствия Великого Соединения могут до сих пор незаметно изменять Земли Туманов. Эта эра была примечательна самым открытым из последствий Великого Потрясения — формированием новых кластеров. Домены Шри Раджи, Сарагосс и Лихолесье первыми слились и сформировали Земли Вердурос. В последующие годы, другие домены объединились и были созданы Янтарная Пустошь, Темные Земли, Зхеразия и Ледяные Просторы. Моряки даже утверждали, что новое море сформировалось в Туманах к востоку от Ядра.

Многие народы пересмотрели свою роль в мире. Клирики в Тепесте объявили Инквизицию, чтобы искоренить фей, обвиняя этих духов в разрушении Г'Хенны и Марковии. Клирики Эзры в Дарконе предупредили о предсказанном Времени Абсолютной Тьмы, когда все кроме верующих будут сметены потоком зла. После преследования магов в своем царстве, которое длилось десятилетия, владыка Хазлана внезапно полностью изменил свою позицию, и организовал магическую школу. Черный рыцарь Ситикуса, по

слухам, впал в отчаяние, и не покидал руины своей крепости.

Политическое волнение снова началось на юге Ядра, когда внезапно появился и захватил власть в Инвидии Малоччио Адерре, которого Вистани считали новым Дуккаром. Заключив военный союз с Фалковнией, Адерре послал своих наемников в соседние домены, чтобы охотиться на Вистани, даже когда соседи угрожали вооруженным ответом.

Невидимое большинству, тайное общество распространялось повсюду на севере Ядра, работая над ужасным событием, которое закончило эту эпоху.

Эта тайная секта, Черный Круг, использовала заколдованные кинжалы, чтобы красть души невольных жертв, а затем отвозили накопленную жизненную силу своему хозяину, Азалину, который все еще мечтал о спасении. Мрачная Жатва требовала сотен жизней для завершения.

750-755: Падение Королей

После десятилетий экспериментов, Азалин закончил работу над магическим артефактом, который должен был наполнить его энергией тысяч украденных душ, и, наконец, позволить выбраться из Царства Страха. В полночь зимнего солнцестояния в 750 году, во время религиозной церемонии называемой Реквием, Азалин запустил свой артефакт в самом центре самого большого города Даркона.

Волна негативной энергии выплеснулась из артефакта и понеслась по всему Даркону. Каждое живое существо в пределах мили от Ил Алука погибло в одночасье и тут же ожило как нежить. Азалин исчез и считался погибшим. Его трон оставался пустым в течение многих лет, поскольку местная знать спорила, кому должна принадлежать власть, а призрачное существо, утверждающее, что оно сама Смерть обосновалось в Ил Алуке.

Азалин был не единственной значительной фигурой, которая сгинула в эти годы. Пожилой Рудольф Ван Рихтен исчез без следа весной 750, после наслаждения восьмью годами мирной отставки. Осенью 752 года, множество живых, вопящих теней ворвались в крепость правителя Ситикуса, уничтожив его. Сенешаль рыцаря, жестокий дварф Азраель, быстро захватил контроль над землями своего хозяина. Наконец, в последние месяцы, мистики и провидцы утверждают, что отдаленный кластер, земля в которой шла бесконечная война, была полностью разрушена неизвестными силами.

Когда корона падает, опасение в народных массах растет. Все больше людей начинали верить пророкам судного дня и предсказаниям о наступлении Абсолютной Тьмы.

Несколько тайных мудрецов даже размышляли что планарный цикл, который начался с создания Баровии, возможно, закончился и что будущее несет только непрерывный распад.

Земля Туманов, однако, еще не обречена. Не все предзнаменования указывают на разрушение. О наследие ван Рихтена не забыли, и не все короли мертвы. Вскоре после падения Азалина, Влад Драков вторгся в Даркон впервые спустя десятилетия. Нежить вновь восстала, чтобы нанести поражение его армиям, и пошли легенды о том, что Азалин не покинул этот мир. Шли годы, все больше Дарконийцев получали видения от их павшего лидера, как он изо всех сил пытался вернуться извне. Смерть также чувствовала присутствие Азалина и послала своих неживых слуг, чтобы остановить возвращение мага — любой ценой.

В конце лета этого года, Азалин с триумфом возвратился в мир. Он объявил, что его попытка остановить Реквием — как вторжение в мертвых в мир живых — заключила его в ловушку в Сером Царстве, земле мертвых, пока он не смог найти путь домой. Вернувшись, Азалин нашел свое королевство в упадке и публично поклялся восстановить Даркон к его былой славе.

755: Настоящее

Сейчас времена сомнений в Царстве Страха. Среди людей растет чувство, что мир неумолимо ползет к некоторой непреклонной судьбе, но никто знает, что это будет за судьба. Грозные пророки говорят о Времени Абсолютной Тьмы, предсказанной, в ближайшие двадцать лет, но клирики Утреннего Бога объявили, что долгая ночь, которая упала на Баровию в 351, наконец, закончится великолепным утром.

Только в одном можно быть уверенным. Неважно где лежит судьба Равенлофта, в темноте или в свете, именно смертные — герои или злодеи будут творить его судьбу.

Последовательность Событий

1 Предки Страда фон Заровича основали нацию Баровии.
320 Терги вторгаются в Баровию, захватывая земли предков фон Заровичей.
321 Страд фон Зарович ведет армию Баровии в сражение против Тергов.
347 Страд изгоняет последнего из Тергских князей, и объявлят трон своим.
351 Свадьба Сергея фон Заровича и Татьяны превращается в резню, из-за ярости Страда и предательства Лео Дилиснии. Баровия становится доменом.
398 Страд выслеживает предателя Лео Дилисния и обрекает его на вечные мучения.
400 Страда сталкивается с первой реинкарнацией Татьяны.
470 Вистани появляются в Равенлофте. Их лидер, Мадам Ева, заключает союз с Графом Страдом.
475 Самое первое упоминание о культе Утреннего Бога.
528 Могучие герои нападают на Замок Равенлофт и гибнут.
542 Азалин вошел в Равенлофт, и заключил ненадежный союз со Страдом.
547 Форлорн затянут в Туманы.
551 Появляются домены Хар'Акир и Паридон.
564 Появляется Себуя.
575 Появляется Арак.
579 К Равенлофту присоединяется Мордент. Появляется Даркон.
581 Появился Блютшпур, домен иллитидов.
586 «Кровавый Джек» наносит свой первый удар по Паридону.
588 Появился Кининг. Все живое сметено с поверхности Арака.
590 Появилась Фаразия.
593 Появился Гундарак.
600 Появился Вечор.
603 Появилась Инвидия под управлением Бакхолиса.
607 Появилась Сангвиния.
611 Особняк Шэдоуборн затянут в Равенлофт.
613 Появился Картакасс.
615 Появилась Нидала.
620 Появился Тимор.
625 Появился Валачан.
630 Появилось Море Печали.
635 Появилась Сурань. Появился Грабен.
646 В Призрачном Лесу появился Авонлейгх.
650 В Дарконе основана религия Всевышнего.
658 Появились Дикие Земли.
666 Яков Дилисния написал *Первую Книгу Эзры.*
670 Появился Шри Раджи.
682 Появилась Нова Вааса.
683 Появилась Ламордия.
684 Появилась Борка.
688 Смертоносная чума Багровая Смерть, бушует в Дарконе.
689 Влад Драков входит в Равенлофт в Дарконе.
690 Появилась Фалковния.
691 Появился Тепест.
694 Появился Ришемлю.
698 Появилась Марковия. Камилла Борици отравила большую часть своей семьи.
699 Феликс Вочер написал *Вторую Книгу Эзры.*
700 Драков вторгается в Даркон и отступает назад.
702 Появилась Г'Хенна.
704 Драков снова вторгается в Даркон и снова отступает назад.
706 Доктор Рудольф Ван Рихтен поклялся бороться с силами зла.
707 Появился Даймонлю.
708 Появился Аркандэйл.
709 Жанна Секоз написала *Третью Книгу Эзры.*
711 Камилла Борици убита. Ее дочь Ивана унаследовала власть в Борке. Драков вторгается в Даркон в третий раз и вновь отступает назад.
713 Темный преступный лорд известный как «Мозг» появился в Порт-а-Люсине.
714 Появился Хазлан.
715 Появилась Дорвиния.
720 Появился Ситикус.
722 Драков вторгается в Даркон в очередной раз, и снова отступает назад.
728 Появился Сарагосс.
729 Отмар Болшник получил титул Князя Нова Ваасы. Бакхолис убит своей пленницей Габриель Адерре. Крестьянское восстание свергло его режим.
730 Появляется Вербрек.
731 Появляется Воростоков.
734 Князь Отмара отказывается передать свой титул.
735 Провидец Вистани Хискоза сделал запись своего Страшного Пророчества, предсказывающего Великое Соединение.
Ван Рихтен издал свою первую книгу: *Трактат о Вампирах.*

736 Первая часть пророчества Хискозы сбылась. Герцог Гундар, владыка Гундарака пал от рук героев и своего предателя слуги.
737 Вторая часть пророчества Хискозы сбывается.
738 Одиара присоединяется к Равенлофту. Третья часть пророчества Хискозы сбывается.
739 Четвертая часть пророчества Хискозы сбывается.
740 Великое Соединение сотрясает Землю Туманов до самого основания, перестраивая домены.
740 Появился Рокушима Тайо. Сарагосс, Шри Раджи и Дикие Земли соединяются, образовав Зеленые Земли. В Тепесте начинается инквизиция на фей, в ответ на формирование Теневого Провала.
741 Хазлик построил деревню Рамулай и организовал там школу магии. Дженифер Везермэй-Фоксгров укушена волком. Ее дядя, Джордж Везермэй винит в этом себя и покидает Мордент.
742 Доктор Ван Рихтен издает свою последнюю книгу: *Трактат о Вистани* и уходит в отставку. «Кровавый Джек» вновь появляется в Паридоне для своей тринадцатой волны убийств.
743 Популярный бард Харкон Лукас стал Мейстерсингером Скальда. Марковия, которая считалась разрушенной во время Великого Соединения вновь найдена в Море Печали.
744 Паридон и Тимор сливаются, образовывая кластер Зхеразия.
745 Демон Малистрой пытается захватить Г'Хенну со своей жестокой армией.
746 Хар'Акир, Фаразия и Себуя соединяются, сформировав кластер Янтарные Пустоши.
747 Малоччио Адерре рождается от Габриели Адерре и таинственного отца. Выясняется, что он Дуккар, и он захватывает власть в Инвидии. Авонлейгх, Нидала и Особняк Шэдоуборн создали кластер Теневые Земли.
748 Ламордианская колония в Марковии бесследно исчезает.
749 Начинается Мрачная Жатва. Азалин посылает Черный Круг в соседние страны, чтобы собрать души для глобального магического эксперимента.
749 Сангвиния присоединилась к Воростокову и появился кластер известный как Холодные Земли.
750 Доктор Рудольф Ван Рихтен исчезает. Дженифер и Лаури Везермэй-Фоксгров поклялись продолжать его работу. Массивный взрыв негативной энергии, известный теперь как Реквием превратил Ил Алук в город нежити. Считается что Азалин погиб. Туманы открывают Ночное Море.
751 Теодор Рэйнс написал *Четвертую Книгу Эзры*. Драков вновь вторгается в Даркон, но мертвые опять поднимаются, чтобы отразить его силы. Принц теневых фей пытается открыть дверь в Мир Теней и почти освобождает оттуда чудовищное существо неимоверной силы.
752 Азрэль узурпировал власть в Ситикусе, после исчезновения прежнего владыки в Час Кричащих Теней.
753 Сестры Везермэй-Фоксгров печатают новое издание *Трактатов Ван Рихтена*. Бывшие слуги Азалина начинают получать видения, рассказывающие как вернуть его.
754 Грегор Золник в ярости убил свою жену и мать. Его сестры исчезают.
755 Герои восстанавливают власть Азалина, мешая предательской попытке поработить его дух. Ожидается новый удар «Кровавого Джека» в Паридоне.

География Туманов

Искатели ужаса бывают в странных и далеких местах. Они бывают в катакомбах Птолемайса и пещерных мавзолеях кошмарных стран. Они забираются на залитые лунным светом башни разрушенных Рхайнских замков и спускаются вниз по покрытым паутиной каменным ступенькам забытых городов в Азии. Они бывают у зловещих монолитов на необитаемых островах, а проклятые леса и одинокие горы являются их храмами.

— Г.Ф. Лавкафт,
«Картина в доме»

Обитатели Равенлофта называют свой мир «Земли Туманов». На то есть причина — ни размеры, ни форма Равенлофта не известны. Хотя Равенлофт и не измерить, он является относительно маленьким миром. Когда появляются новые домены, или старые исчезают в туманах, Равенлофт расширяется или сжимается, как грудь спящего зверя. Центральный континент, который так и называется — Ядро, это самое большое собрание доменов. Никто точно не знает, сколько доменов находятся в Туманах, теоретически их количество бесконечно. После появления Баровии, было отмечено создание более ста доменов, но их число постоянно меняется. Следует еще раз отметить, что домен может быть просто одной комнатой в заброшенном доме. Некоторые домены исчезали, и уже шли слухи об их полном уничтожении, когда они появлялись из Туманов целые и невредимые несколько лет спустя.

Туманы также могут менять ландшафт внутри домена. Этот процесс может быть медленным и незаметным, как и в случае постепенного появления Ночного Моря, но необычные события могут послужить причиной внезапных и глобальных перемен, как в случае Плети Арака или Великого Соединения.

Легенды о Равенлофте проникают и в иные миры. Там это место считают царством вечного ужаса и тайн, живым адом, тем местом, куда герои отправляются умирать. Но эти легенды не сосем точны. В Равенлофте есть своя красота, как в людях, так и в природе. Часто очень сложно и долго получить доверие обитателей этого мира, но многие из них добрые и ласковые. Ужасы Равенлофта рыщут во мраке и если быть достаточно осторожным, можно прожить жизнь, не встретив ни одну сверхъестественную угрозу. Разумеется, герои, которые всегда ищут проблемы, находят их.

Большинство обывателей Равенлофта не знают о других мирах. Многие из них с трудом верят в рассказы иноземцев о своей отдаленной родине. Но обитатели Равенлофта не видят ничего странного в Туманных Границах или других жутких особенностях своего мира. Во многом Земли Туманов похожи на другие миры Материального Мира: солнце и луна ходят по определенному циклу, годы сменяются годами, а за зимой всегда следует весна. Все домены одного кластера обычно имеют одинаковое звездное небо и общий климат.

В этом параграфе рассказывается общие сведения о регионах Земель Туманов, а Глава 4 описывает их в деталях.

Ядро

Ядро — это самый большой и самый старый кластер в Землях Туманов. В настоящий момент на нем находится около тридцати доменов, хотя многие из них расположены на островах двух морей. Так же как Баровия лежит в центре Ядра, считается, что Ядро лежит в центре Царства Страха, хотя Туманы не позволяют это проверить. Центр — это огромный ландшафт, разделенный пополам Балинокским горным массивом и омываемый штормовыми морями.

Северная часть Ядра занята Дарконом, занимающим почти треть континента. Даркон славится тем, что там не боятся магии и нелюди (такие как эльфы или дварфы) встречаются намного чаще, чем в других местах. В остальных доменах нелюдей значительно меньше и к ним редко относятся хорошо. На деле, оба соседа Даркона — Фалковния и Тепест особенно враждебно относятся к нечеловеческим расам, хотя и по абсолютно разным причинам. Солдаты Фалковнии арестовывают нелюдей и превращают их в собственность государства, клирики Тепеста вот уже почти двадцать лет как объявили инквизицию против фей. Самая жуткая достопримечательность Ядра — бездонный Теневой Провал разделяет эти два домена.

На северо-востоке Ядра, домены заключили договор, против агрессии Фалковнии, что привело к свободному обмену товарами и идеями. Начиная от штормовой Ламордии и модного Даймон-

лю и спускаясь вниз к декадентской Борке и Ришемлю страны вступили в эпоху просвещения. Тут происходят разнообразные изобретения, уже существует примитивный паровой двигатель и однажды какое-нибудь открытие может изменить судьбу Ядра.

Земли к югу от Балинокских Гор покрыты густыми лесами. Северяне часто втихомолку высмеивают живущих там провинциалов. Люди тут суеверны и недоверчивы. Дровосеки Вербрека боятся чудовищных волков, а крестьяне Баровии закрывают окна и прячутся когда солнце уходит за горизонт. Деспот в Инвидии, финансируемый Фалковнией, устроил погром против Вистани и его нападения на них в соседних доменах, могут привести к войне. На юго-западе Ядра также находится Картакасс, который славится своей музыкальной культурой и Ситикус, политически нестабильное королевство, в котором замкнуто живут эльфы.

На другой стороне Балинокских Гор равнины юго-восточного Ядра разделили между собой Нова Вааса и Хазлан, которые похожи друг на друга разгулом преступности и притеснением бедняков. В Нова Ваасе благородные сражаются за трон, а маг, который правит в Хазлане недавно организовал самую большую на Ядре школу магии.

Море Печали омывает запад Ядра, а Ночное Море восток. Навигация в этих морях очень слона, а внезапные штормы погубили множество хороших кораблей, но капитаны, которые отважно бороздят эти моря, могут быстро разбогатеть, снабжая небольшие поселения на многочисленных островах.

Кластеры

Более десяти доменов соединились, образовывая новые кластеры в годы после Великого Соединения. Только время покажет, достигнет ли когда-нибудь кластер размеров Ядра. Сейчас существуют пять кластеров.

Янтарные Пустоши это жестокая пустыня, где древние боги и божественные проклятия до сих пор защищают покрытые песком храмы и величественные гробницы древних мертвецов.

Холодные Земли находятся во власти зимы, которая длится уже несколько поколений. Хотя кластер размером почти с Ядро его население составляет лишь ничтожную частичку населения Ядра. Грубые люди должны терпеть не только жестокую стихию, но и *нечто* неестественное, что не чувствует арктического холода.

В Теневых Землях святой защитник домена Нидала рьяно изгоняет зло из своих людей, надеясь остановить медленное приближение кошмарных болот Призрачного Леса, в которых скрываются жуткие противники.

Зеленые Земли принадлежат природе. Люди Раджи пытаются одновременно избежать болезней и диких зверей и угодить культу Кали. Моряки пытаются вести свои корабли, через липкие водоросли Моря Сарагосс. В этих душных тропиках самый главный враг человека, это сами джунгли.

Зхеразия, это самый маленький из известных кластеров. На первый взгляд это просто город, плывущий в Туманах, где люди живут в страхе перед безликими убийцами, но под городом странные туннели ведут в чужое царство ужаса.

Острова Ужаса

В эту книгу включены примеры пяти Островов Ужаса. Абсолютно точно существуют и другие, скрытые в Туманах.

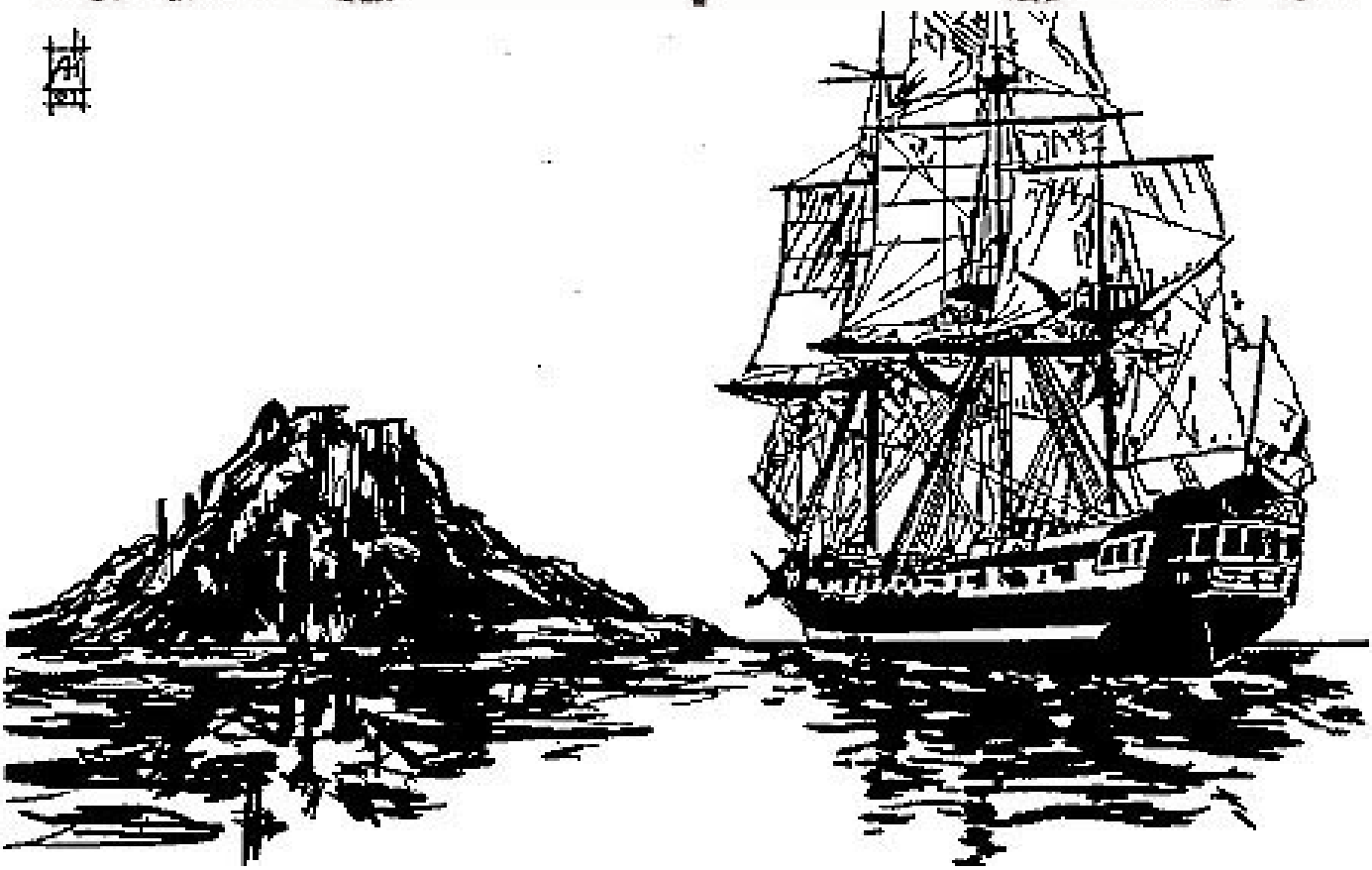
Блютшпур — это выжженное и темное царство, где человеку не выжить. Чудовищные, скользкие существа с чуждым человеку разумом живут под обгорелой землей, где они проводят жуткие эксперименты и прячутся от звезд.

Г'Хенна — это сухая земля, пожираемая религиозным фанатизмом. Она была вырвана из Ядра во время Великого Соединения. Голодающий народ живет в отчаянье и медленно растущем страхе, что их бог-бестия никогда не придет, чтобы наградить их за мучения.

Как и Зхеразия, Одиара — это просто маленький городок, окруженный Туманами. Здесь дети пытаются обеспечить себя и молятся, чтобы существо, убившее всех их родителей, никогда не пришло за ними.

Рокушима Тайо это красивый архипелаг, окруженный спокойным морем, место, где соблюдаются древние принципы чести, где люди следуют сложной философии и изучают экзотические искусства. Все это разрушится в конфликте межу четырьмя жестокими владыками *шуджи*, каждый из которых желает править этой землей.

И, наконец, народ Сурани молится духам болот и надеется, что после их смерти Владыка Мертвых не придет, чтобы захватить их тела и заставить работать на полях, пока плоть не опадет с их костей.



Культурные Уровни

Земли Туманов являются домом для нескольких десятков разных культур, в каждой из которых люди достигли своей степени развития. Как Джонатан Харкер, из *Дракулы* Брэма Стокера, путешествовал из Викторианского Лондона в средневековую Трансильванию, так и герои в Царстве Страха могут путешествовать как по просвещенным странам, так и по местам которых прогресс не коснулся.

Культура каждого домена обычно отражает культуру родины его темного владыки. Домены созданные для злодеев рожденных в Равенлофте имеют языки и культуру Равенлофта. Домены созданные для иноземцев обычно являются мрачным отражением культуры далеких миров, и оно может быть как примитивным, так и приносящим новые знания в Земли Туманов.

В Равенлофте эти разнообразные уровни технологического и культурного развития называются Культурные Уровни (КУ). Культурные Уровни определяют доступность определенных типов снаряжения и знаний (смотри «Снаряжение» в Главе 2), а также Мастер может использовать их как руководящий принцип, когда добавляет свои детали в общество Равенлофта.

Культурный Уровень необходим в первую очередь для создания атмосферы, а не для того чтобы описать прошлое нашего мира. Темные Силы составляют свои домены из романтических снов и леденящих душу кошмаров бесконечных миров и часто искажают их культуру как им нравиться.

Замечание: Даты в следующем параграфе относятся к *реальному миру*.

КУ 0: Дикость

Дикие домены — это незаселенные леса, абсолютно нетронутые цивилизацией. В этих землях нельзя найти никаких технологий и единственный закон тут — «выживает сильнейший». Дикие домены подразумевают полное отсутствие разумных существ и в Равенлофте встречаются очень редко.

КУ 1: Каменный Век (10000-5000 до нашей эры)

Каменный Век представляет собой наиболее примитивные домены, которые, тем не менее, обладают каким-то обществом. Люди в Каменном Веке еще не умели обрабатывать металл, оружие и инструменты создавались из дерева, костей и камней, таких как

кремень или обсидиан. Кинжалы, дубины, пращи и копья наиболее популярное оружие для домена. А короткий лук — это самое продвинутое оружие, которое там можно найти. Люди в Каменном Веке дубят кожи, чтобы делать одежду и кожаные доспехи.

Жизнь в Каменном Веке требует выживания. Общества обычно существуют как маленькие наполовину кочевые племена, и способны обеспечивать небольшое количество человек. Эти племена охотятся за дичью или добывают съедобные растения, для пропитания, хотя некоторые из них могут обладать одомашненными животными или ограниченными знаниями агрокультуры. Умение разводить огонь считается бесценным.

Поселения в Каменном Веке выглядят как естественные пещеры или несколько палаток из шкур. В богатых ресурсами землях можно найти дома из обтесанных камней. Общества Каменного Века ведут торговлю только через бартер, а монеты или драгоценности авантюристов будут рассматривать только в качестве украшений.

Разумом жителя Каменного Века правит суеверие — каждому природному событию находят мистическое объяснение. Люди в Каменном Веке еще не придумали письменность и науку и не обладают искусством магии. Божественные заклинатели обычно являются адептами или друидами, а магией от природы обладают только чародеи.

Гоблины, которые блуждают в лесах Равенлофта, находятся именно на таком уровне развития. Хотя эти существа и обладают металлическим оружием, мало кто среди них понимает что-нибудь в металлургии. Гоблины обычно воруют металлическое оружие и инструменты в тех отдаленных фермах, на которые они нападают.

КАМЕННОЕ ОРУЖИЕ

Каменное оружие имеет прочность 8 и только половину хитов от такого же металлического (смотри Таблицу 8-12 и 8-13 в Книге Игрока). Колющее и рубящее каменное оружие имеет -1 штраф к атаке и повреждениям.

КУ 2: Бронзовый Век (5000-2500 до нашей эры)

Эти страны имеют развитую агрокультуру и способны обеспечивать большие и постоянные поселения, что позволяет начать развиваться настоящей цивилизации. В Бронзовом Веке общество открыло металлургию. Бронзовое оружие и инструменты заменяют каменное и деревянное. Самый продвинутый из доступных доспехов — клепаная кожа. Когда люди научились ткать, а также открыли хлопок и шелк, появился дубленый доспех.

Общество Бронзового Века обладает письменностью иероглифами, и люди часто хранят важные записи на глиняных табличках или свитках сделанных из грубого эквивалента бумаги, или вырезают их на камнях. Посевной сезон начали отмечать каждый год, что привело к созданию календаря. Другие открытия включают в себя фиксированные единицы измерения и знания о математике, архитектуре, астрономии и травной медицине. Среди новых изобретений есть гончарное колесо, рычаг, лифт, плуг и колесо. Драгоценности и произведения искусства, сделанные из драгоценных металлов стали символами богатства и власти, но торговля в основном все еще идет при помощи бартера.

Появились организованные религии и быстро начали доминировать в обществе. Правители Бронзового Века, как правило, клирики которых считают представителями бога. Мудрецы изучили секреты магического искусства чародеев и появились первые маги. Заклинатели научились создавать магические предметы.

Люди Бронзового Века научились строить каменные постройки для своих городов и храмов. Размеры подобных строений часто были ограничены только доступной рабочей силой и в больших сообществах возводили массивные монументы, которые на тысячелетия пережили своих создателей. Архитекторы защищали свои славные храмы и гробницы секретными дверями и хитрыми ловушками, такими как скрытые ямы и вылетающие лезвия. Но при всем этом замков и ключей еще не изобрели.

БРОНЗОВОЕ ОРУЖИЕ

Бронза мягкий металл. Бронзовое оружие имеет прочность 9. Колющее и рубящее бронзовое оружие имеет -1 штраф к атаке и повреждениям.

КУ 3: Железный Век (2500 год до нашей эры — 1 год нашей эры)

Общество продолжало развиваться. Металлурги, наконец, поняли, как ковать железо — металл более прочный, чем бронза и который можно затачивать острее. Из этого, более надежного материала в доменах Железного Века начинают делать но-

вые доспехи, такие как нагрудник, ростовой щит и осадную технику, катапульты. Армии теперь используют более продвинутую тактику.

Вместе с Железным Веком стали появляться и первые цивилизации. Правители перестали считать себя наместниками бога. Появляются законы, а общество экспериментирует с новыми формами правления. Корабли теперь способны, хотя и ограничено, путешествовать по океану, что привело к развитию торговли. Появились первые металлические монеты, а также простые замки.

Письменный язык вместо сложной системы иероглифов обзавелся более простым алфавитом, что позволило распространить грамотность и привело к революционным изобретениям в области науки. Строятся библиотеки, писатели пишут эпические истории о приключениях или обсуждают философские истины. Ремесленники изобрели стекло. Медицина становится более популярной. Солнечные и песочные часы позволяют более точно измерять время.

Общество Железного Века умеет изменять окружающую местность, чтобы она соответствовала их нуждам. Люди умеют создавать каналы, канализации и акведуки, чтобы орошать поля или проводить воду во дворцы элиты общества, ветряные мельницы способны получать энергию из воздуха.

КУ 4: Античность (1 — 500 годы нашего века)

Античное общество представляет собой вершину ранних цивилизаций, некоторые из них даже начинают приходить в упадок. В Античных доменах развивается наука, философия и теология. Математики разделили алгебру и геометрию, а заклинатели изобрели алхимию. С изобретением бумаги прочные книги заменили свитки, хотя их все еще писали от руки. Хорошие дороги ускорили путешествия, а изобретение стремени и брюк помогло развитию верховой езды, что привело к созданию первой настоящей кавалерии.

КУ 5: Темные Века (500-800 годы нашей эры)

Общество Темных Веков сформировалось при развале античной культуры. Эпоха получила такое название, из-за распространенного мнения, что «свет» цивилизации погашен. Несмотря на свою репутацию, во время Темных Веков произошло множество научных открытий. Сформировались монастыри, посвященные сбору знаний и созерцанию души. Изобретение астролябии и новые технологии кораблестроения позволили путешествовать по океану.

Зерно, выращиваемое на больших фермах, теперь могло обеспечить пропитанием большее число людей, благодаря изобретению механических мельниц. Ремесленники бережно хранили секрет создания фарфора. В качестве лечебного средства использовали чай.

Военное дело тоже развивалось. Был изобретен арбалет и новые виды доспехов — пластинчатый доспех, чешуйчатый доспех и бригантина. Магия тоже развивалась, заклинатели обосновали свои теории о стихиях.

КУ 6: Раннее Средневековье (800-1200 годы нашей эры)

Раннее Средневековье отмечено появлением Готического стиля в архитектуре. В доменах Раннего Средневековья начинают строить замки с крепостными стенами и рвами, укрепленные башни и большие соборы с витражами.

В больших сообществах появляются первые купеческие гильдии. Некоторые даже начинают предлагать страхование на случай огня или пожара. Лекари исследовали хирургию, а барды начали организовывать колледжи, чтобы организовать свои традиции. Путешественники изобрели магнитный компас, а у кораблей появился руль. Водяные часы точно отмечали время, а воины использовали кольчугу и кавалерийское копье.

КУ 7: Средневековье (1200-1400 годы нашей эры)

Средневековье — это «стандартный» Культурный Уровень, описанный в Книге Игрока. Начали появляться роскошные Готические соборы и замки, которые однажды дадут имя жанру Готики. Длинный лук доминирует на полях битвы, вместе с верховыми рыцарями, закованными в полу-доспех и тяжелую конскую броню.

Врачи организовали первые медицинские школы, и хирурги вскрывали там тела, увеличивая свои знания. Изобретение печати позволило избавить писцов от нудного труда переписывания книги от руки, но вырезание на деревянных печатных блоках все еще оставалось очень трудоемким процессом. Новые изобретения в сфере производства стекла и изучение оптики, позволили создать очки и зеркала, а также застеклить окна во всех богатых домах. В городах появились первые громадные механические часы. Новые улучшения появились и в текстильной промышленности.

КУ 8: Позднее Средневековье (1400-1550 годы нашей эры)

Домены Позднего Средневековья отмечены появлением пороха, хотя орудиями, использующими его, пока были только большие, грубые бомбарды. Воины теперь были вооружены полуторным мечом и облачали себя в полный доспех, но традиции всадников постепенно уходили, из-за приближающегося распространения мушкетов и легкого оружия, вроде сабель.

Инженеры сделали более маленькую версию механических часов, которую богатые люди могли поставить у себя дома. Врачи уже достаточно хорошо разбирались в медицине, чтобы организовать карантин во время чумы, а правительство начинает вести учет рождаемости, смертности и бракосочетаниям в своих доменах. Некоторые богатые и многонаселенные земли проводили первые эксперименты с почтой.

КУ 9: Ренессанс (1550-1700 годы нашей эры)

Культура Ренессанса самая продвинутая в Землях Туманов, хотя будущие столетия наверняка принесут новые эпохи. Огнестрельное оружие и фехтование доминирует на полях сражений, а тяжелое оружие и броня считаются антиквариатом. Жители доменов с такой культурой обычно видят в любом, кто носит тяжелую броню грубияна, ищущего неприятностей. Замки теряют свою популярность, а те, что были построены в более ранних эпохах, часто обновляются и перестраиваются в более удобные жилища.

Изобретение движущегося печатного пресса совершило революцию в искусстве и науке. Интеллектуалы встречались в салонах, а в театре играли балеты и оперы. В некоторых богатых регионах появляются первые газеты, обычно в виде двухстороннего листа. По морям плавают каравеллы, развивая торговлю и охотясь на китов. Путешественники могут теперь использовать кареты, которые регулярно ездят из города в город.

Часто наука в таких доменах настолько развита, что люди считаю, что она начинает медленно, но верно вытеснять магию в этом мире. Часы теперь способны поместится в кармане, а металлическую руду отчищают в доменных печах. Грубые машины теперь прядут шерсть или добавляют узоры, а изобретения в сфере оптики позволили создать камеру-обскуру. В это же время появляются первые грубые паровые двигатели. По рекам доменов Ренессанса начинают плавать первые колесные пароходы.

> ***Замечание:*** *Персонаж в тяжелой броне в обществе с Культурным Уровнем 9 добавляет +1 модификатор обстоятельства к своему УИ (смотри «Уровень Изгоя»).*

Словарь

древний мертвец: Их также называют просто «древние». Этот термин обозначает нежить, известную как мумии.

линия крови: Цепь больных ликантропией берущая начало от одного естественного ликантропа.

калибан: Человек, еще в материнской утробе искаженный неестественной магией.

домен клирика: Так обозначается термин «домен» из *Книги Игрока*, чтобы не путать его с доменами Равенлфота.

кластер: Собрание из двух или более доменов в одном регионе, окруженном Туманами.

Ядро: Самый старый и самый большой кластер в Равенлофте, напоминающий готическую Европу.

Культурный Уровень: Приблизительная мера для технологического уровня общества. От него зависит доступ к определенным навыкам и оборудованию.

темный владыка: Злой хозяин (и главный заключенный) домена. Это описывающий термин, который не используют персонажи в сеттинге.

Темные Силы: Безликие, богоподобные силы, которые создали Царство Страха. Это описывающий термин, их истинная природа и цели остаются загадкой.

домен: Маленький мир, созданный чтобы сдерживать и мучить одно злое существо — темного владыку. Домены обычно напоминают места с Материального Мира и могут содержать значительное население.

граница домена: Темные владыки могут закрывать границы своего домена, не давая сбежать из него. Никакая магия смертного не может преодолеть закрытые границы домена.

Дуккар: Легендарный враг Вистани, по слухам Дуккар — это мужчина Вистани с Даром, который должен принести разрушение всему своему народу.

эфирный резонанс: Место в Ближнем Эфире созданное эмоциональными событиями.

спас бросок на Страх: Спас бросок на Волю против эффектов страха.

демон: Любой могущественный злой пришелец.

гиогото: Термин Вистани, обозначающий полу-Вистани. Как в единственном числе, так и во множественном звучит одинаково.

джорджио: Термин Вистани обозначающий не Вистани. Как в единственном числе, так и во множественном звучит одинаково.

Великое Соединение: Магический термин, обозначающий катаклизм в 740 году, который почти уничтожил и навсегда изменил Земли Туманов. Он был предсказан провидцем Вистани по имени Хискоза. В пределах сеттинга этот термин часто заменяют на Великое Потрясение.

Мрачная Жатва: Заговор убийц, призванный чтобы собрать души для грандиозного и ужасного магического эксперимента. Длился с 748 по 750 год и завершился Реквиемом.

спас бросок на Ужас: Спас бросок на Волю против эффектов ужаса.

Час Кричащих Теней: Ужасная ночь осенью 752 года, когда живые тени ворвались в Крепость Недагаард в Ситикусе и, как принято считать, убили черного рыцаря, который правил там.

Невинность: полное отсутствие зла в душе смертного. Как пламя притягивает мотыльков, так невинность притягивает злых существ, но одновременно и пугает их.

безумный: Существо, которое страдает от эффекта безумия.

Остров Ужаса: Одинокий домен, окруженный Туманами.

спас бросок на Безумие: Спас бросок на Волю против эффектов безумия.

Туманы: Как Туманная Граница, этот сверхъестественный туман разделяет кластеры и Острова Ужаса. Туманы также могут появиться в любом месте и в любое время в Равенлофте. Считается, что они агенты Темных Сил и могут искажать время и пространство.

Туманный Путь: Относительно стабильный путь для путешествия сквозь Туманы.

Рейтинг Отверженности: Модификатор к социальным навыкам, отражающий ксенофобию обитателей Равенлофта.

Иноземец: Любой, кто приходит «из Туманов», даже если он прибыл из другого мира.

Ближний Эфир: Граница между Равенлофтом и Эфирным Миром.

проверка сил: процентный бросок, определяющий ответили ли Темные Силы на злой поступок.

ранг: Мера мощности призраков, эфирного резонанса и древних мертвецов. Не стоит путать его с рангом в навыках.

Равенлофт: Общий термин для сеттинга. Для персонажей в Землях Туманов Равенлофт — это просто замок в Баровии.

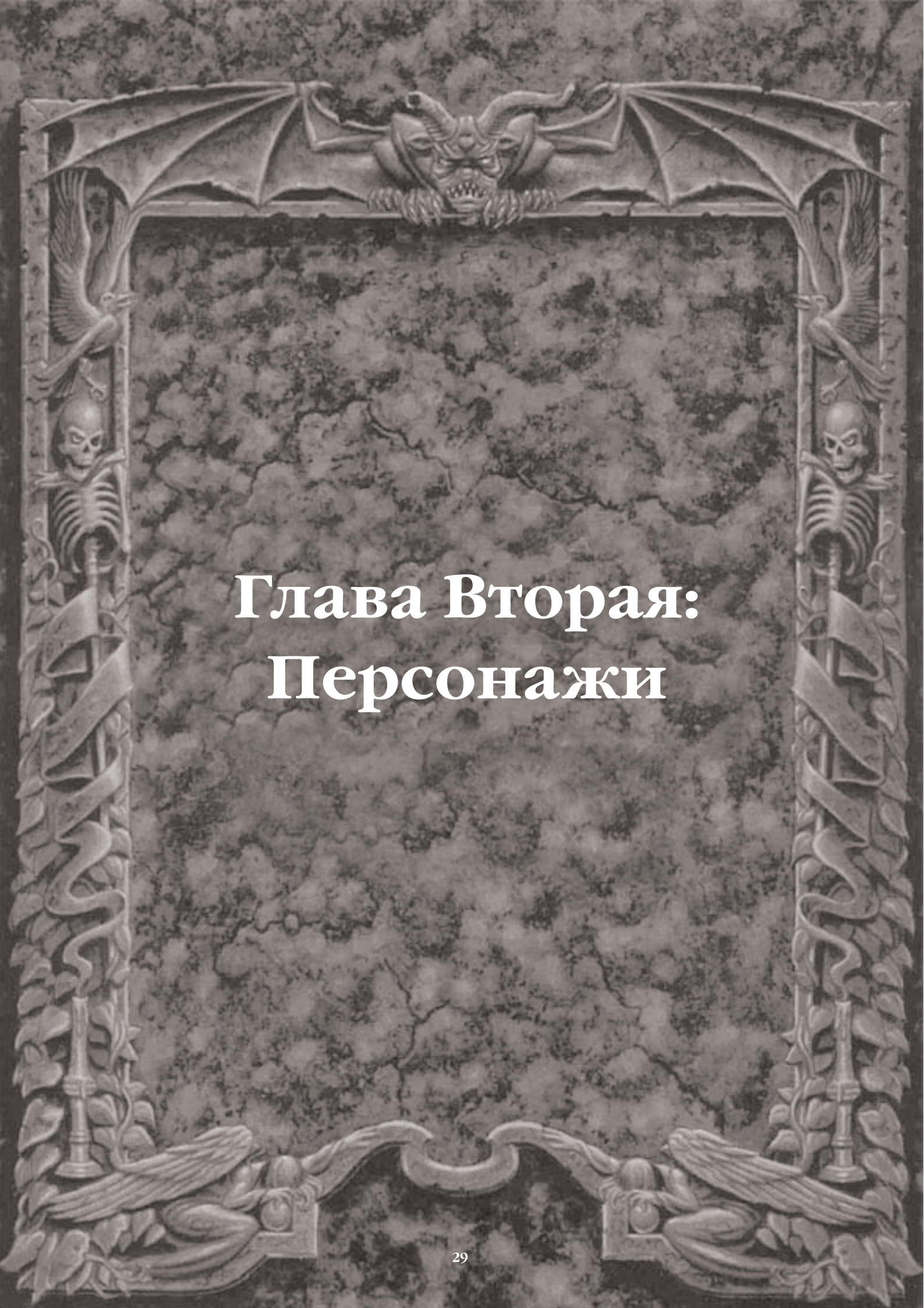
бросок на восстановление: Спас Бросок на Волю, который делают, чтобы избежать эффектов ужаса или безумия. Завал броска не несет никаких дополнительных штрафов.

Реквием: Катастрофа в 750 году во время которой волны негативной энергии убили Ил Алук. Все считали, что король Даркона погиб во время взрыва, но недавно он вернулся.

Плеть Арака: Песчаная буря 588 года, которая смела всю жизнь с поверхности региона, который теперь известен как Горы Страданий в Дарконе.

Обитель Зла: нечистое место, которое несет штрафы к спас броскам на Волю и попыткам изгнания. Причина этого эффекта — эфирный резонанс, вызванный злым действием.

Вистани: таинственные, цыгане, которые странствуют по Землям Тумана. Их боятся и уважают за их дурной глаз и власть над Туманами. Вистани — множественное число. Вистана — единственное число.



Глава Вторая: Персонажи

Дорогой дядя Джордж!

Мы молимся, чтобы ты получил это письмо. Даже если ты снова не пришлешь ответ, знай, что для тебя всегда есть место в наших сердцах. К сожалению, здоровье нашего дедушки угасает. Он часто спрашивает о тебе, а иногда даже о нашей матушке, упокой господь ее душу.

Лаури и я навестили сегодня могилу дяди Рудольфа. Ее надгробие сделали, пока мы отсутствовали, расследуя слухи о странном существе вблизи Ротволда. Отец упрекнул нас, по его мнению, мы сделали такое роскошное надгробие для пустой могилы, но, похоже, любая наша деятельность в последние несколько лет вызывает у него недовольство. Я понимаю, что отец просто заботится о нашем благополучии и, возможно, о нашей репутации. Как бы я хотела, чтобы он понял важность нашего призвания.

Стоя над могилой Ван Рихтена, я вспоминала события, которые заставили его вступить в схватку с силами тьмы. Я с трудом понимала, какие мучения он пережил. Каково это, когда твой единственный сын украден и продан вампиру? Когда тебе приходится пронзить колом сердце своего сына? Когда твою жену убивает тот самый вампир в качестве расплаты? И каково это прожить тридцать лет под цыганским проклятьем, которое убивает всех, кого ты любишь?

Но, несмотря на все это, дядя Рудольф не впадал в отчаянье. У него хватило силы характера посвятить свою жизнь правосудию, а не мщению. И открывая истинную природу детей ночи в своих руководствах, он передавал свой опыт и свою мудрость всем кто разделял его идеалы.

Что в моей собственной жизни я могу сравнить с подобной трагедией? Как я могу сравнивать себя с такой добродетелью и такой силой воли? Лаури и я никогда не знали матери. Мы никогда не оплакиваем ее, но мы всегда чувствуем пустоту, которую ее уход оставил в сердцах наших близких. Я знаю, о какой трагедии ты сейчас думаешь дядя. Я знаю, что если бы ты был тут, то это напоминало бы мне о том нападении, и ты продолжал бы винить себя в нем. Но я хочу вновь сказать тебе, что анахореты хорошо вылечили меня. Мои шрамы исчезли с тела и с души. Моя кровь не на твоих руках дядя Джордж, и я надеюсь, что однажды ты смиришься с этим. Винить в этом нужно только одну тварь, и я надеюсь, что однажды она расплатится за свои грехи, в этой или следующей жизни. Покинув семью, чтобы искать ее, ты только увеличил страдания, которые она принесла.

В моей жизни не было такой трагедии, которую можно было бы сравнить с тем, что пережил дядя Рудольф. Страдания Ван Рихтена закончились после его смерти, но Лаури и я посвятили свои жизни его наследию.

Сейчас, спустя пять лет после его исчезновения, мы все еще получаем письма, которые приходят в его магазин. Многие из них от его старых друзей, которые ищут встречи с ним, но сейчас их все меньше и меньше — почти все узнали о его судьбе. Но другие письма заключают в себе просьбы о защите от легионов ночи. Изначально они были адресованы Ван Рихтену, но теперь, когда мы выпустили новое издание его руководств, все больше писем адресовано Лаури и мне. И мы обязаны ответить на них.

Потеря дяди Рудольфа, это единственная существенная, трагедия, которую мы с Лаури пока пережили в нашем крестовом походе. И я молюсь, чтобы она была последней.

Пожалуйста, возвращайся домой.

Дженифер Везермэй-Фоксгров

Все, что нужно для триумфа Зла, это чтобы добрые люди сидели, сложа руки.

- Эдмунд Борк (1770)

Равенлофт — это мир, зажатый между светом и тьмой. Он служит домом для гнусных ужасов и затаившихся кошмаров, но даже в Царстве Страха находятся те, кто противостоят злу. Некоторые люди при встрече с существами ночи становятся их жертвами. Другие поддаются бессчетному множеству соблазнов зла и пополняют ряды проклятых. Но некоторые обладают праведностью и силой воли, чтобы бросить вызов силам тьмы и выйти победителями. Эти редкие души и есть герои Земель Туманов. Если персонажи будут настойчивы, они могут спасти жизни, освобождать души, заставлять злодеев принять свой рок и возможно сделать этот мир немного лучше. Этот путь опасен — герои, не обладающие смекалкой и мудростью, быстро попадают в могилу, а тех, кто поддался соблазнам, ждет судьба еще менее приятная, чем смерть.

Авантюристы любой расы и любого класса встречаются в Равенлофте, хотя все они живут по правилам Темных Сил. Если Темные Силы находят специальное умение особо раздражающим — или наоборот занимательным — персонажи могут обнаружить, что оно слегка искажено. Эти перемены относятся к любым существам в Царстве Страха, неважно прожили они тут жизнь или только что вышли из Туманов. Эта глава дает необходимые наводки, чтобы изменять персонажей для кампаний в Равенлофте.

Сначала, секция «Расы» вновь представляет людей и расы нелюдей, объясняя их роли в Равенлофте.

Далее, секция «Классы» объясняет, как Туманы влияют на каждый из игровых классов из Книги Игрока, и предлагает роли, которые они часто играют в кампаниях по Равенлофту.

Секция «Навыки» дает новые взгляды на старые навыки и добавляет навык Гипноз.

Следующая секция — «Фиты», предлагает на выбор новые возможности. Герои в Равенлофте могут общаться с миром духов, бродить незримыми, среди живых мертвецов, или вызывать воспоминания из прошлых жизней.

Далее идут «Религии», где представлены самые распространенные в Равенлофте религии, а также два новых клерикальных домена.

Секция «Снаряжение» предоставляет новые вещи доступные героям и их врагам.

И, наконец, секция «Заключительные Мысли», где предлагается небольшой анализ личности героя.

Расы

Мое несчастье лишь в том, что я до сих пор слишком похож на человека.»

— Виктор Гюго,
Собор Парижской Богоматери

Несмотря на то, что большая часть населения Равенлофта люди, любые цивилизованные расы можно обнаружить тут. Все расовые особенности действуют так, как описано в *Книге Игрока*. Новая раса для игроков — полу-Вистани, находится в конце этой секции.

Родина: Упоминание о самых крупных культурных центрах расы.

Рекомендованные Особенности: Нелюдские расы часто известны своими специфическими особенностями, как, например, любовь дварфов к работе по металлу. Члены каждой расы часто имеют одну или несколько из этих особенностей. Но это просто предложение, не ограничение.

Базовый OR: Расовый модификатор к Рейтингу Отверженности персонажа (смотри сноску).

Начальные Языки

Домены Страха служат домом для очень разных и часто изолированных культур. Поэтому тут нет Общего языка. Персонажи могут взять вместо Общего любой из языков своего домена, как родной, а другие взять как дополнительные языки. В Главе 4 для каждого домена написаны родные языки. Некоторые языки получили очень большое распространение в Царстве Страха и их особенно полезно знать. У каждого языка есть свой алфавит.

Балок: Самый старый в Равенлофте, этот язык распространился из Баровии по всем Балинокским Горам и юго-западной части Центра. Балок характерен горловыми звуками и многочисленными гласными, и не сильно приятен для слуха. Но по многим центральным доменам, где говорят на Балоке проходят торговые пути, и поэтому он стал использоваться как торговый язык купцами и хозяевами постоялых дворов.

Дарконис: Этот комплексный и очень структурированный язык не сильно распространен за пределами Даркона. Но впечатляющий размер этого королевства делает этот язык значимым. Многие нелюди, например дварфы и эльфы рождены в Дарконе и говорят на нем как на расовом языке, а многие маги отметили, что точная формулировка некоторых Дарконисских слов взята из магических писаний.

Мордентиш: Этот язык разделяется на два похожих диалекта, с различными словарями. «Высокий» Мордентиш преобладает среди высшего класса, а разговор на «Низком» Мордентише определяет говорящего как простолюдина. Школяры предполагают, что это разделение в языке произошло из-за смеси двух давно забытых языков. Результатом этой смеси стал очень гибкий язык, на котором говорят в северо-западной части Центра. В связи с тем, что на нем говорят в самых продвинутых по части культуры доменах, Мордентиш считается литературным языком.

Вааси: Этот язык, который в первую очередь отличают мелодичные гласные, ассоциируется со странами юго-восточной части Центра. По церковным законам, все обряды Церкви Законника должны проводится на Вааси, все религиозные тексты должны быть написаны на нем. Говор в Картакассе является смесью Васси и эльфийского диалекта Ситикуса, и считается очень поэтичным, привлекая бардов и менестрелей.

Драконий: Мало кто видел диких змеев в Царствах Страха, но их язык все еще считается как магический. Некоторые школяры считают, что корни происхождения Равенлофта лежат в другом мире, и в том мире искусство магии описывалось именно на Драконьем языке. Но в любом случае, на нем в Равенлофте не говорят, это язык который используют маги, чтобы скрыть свои секреты от любопытных.

Люди

Люди — это стандарт, по которому можно оценивать другие расы. Они настолько превалируют в Равенлофте, что многие считают, что истории о нелюдях — это просто легенды. Люди могут занимать любое место в обществе и представляют широкий спектр культур и этнических групп. Специфические особенности людей зависят от домена, и их можно найти в Главе 4.

Некоторые мудрецы размышляли о том, почему люди настолько преобладают в Землях Туманов. Возможно Темные Силы притягивает какая-нибудь особенная искорка в человеческой душе, которая отсутствует в других расах? Если это так, то эта искра, скорее всего, заключается в способности людей совершать великое добро или причинять великое зло, и в том, что они сами выбирают по какому пути идти. Люди — сами себе хозяева, в этом их самая большая сила и самая роковая слабость.

Родина: Сообщества людей можно найти в любом заселенном домене. Соответственно они есть почти в любом домене, даже в Ситикусе, можно найти крошечные поселения людей. В некоторых доменах нет «цивилизованных» поселений людей, но все еще могут быть кочевые лагеря.

Рекомендованные Фиты: Любые. Смотри Главу 4 чтобы узнать особенности, характерные для каждого домена.

Базовый OR: 0

Нелюди

Опровергая предыдущее предположение, следует заметить, что люди не единственная раса имеющая свободную волю. Это правда, что нелюди обладают неотделимыми расовыми особенностями, как любовь дварфов к строительству,

Рейтинг Отверженности

Большинство жителей Равенлофта никуда не удаляются от родных мест, и проводят всю жизнь, не разу не столкнувшись с чем-либо сверхъестественным. Учитывая, что в их культуре много места уделяется суевериям и их подозрительность, не сложно предположить, что результатом является ксенофобия. Это отражается с помощью Рейтинга Отверженности (OR), который модифицирует DC социальных навыков, когда их применяет персонаж, который выглядит необычным.

На Рейтинг Отверженности персонажа может влиять раса, социальный статус, внешний вид или даже его экипировка. Чем больше OR персонажа, тем более отчужденно или даже боязливо ведут себя с ним NPC.

OR налагает ситуационный штраф к Блефу, Дипломатии, Сбору Информации и Искусству, но считается как премия к Запугиванию. Модификаторы OR никогда не считаются при общении с союзниками или друзьями, например с персонажами других игроков, или с теми, кто имеет OR по той же причине что и вы, как, например члены вашей расы.

***Пример:** Эльфы имеют OR 3. Если они общаются с не эльфами, то получают -3 пенальти к Блефу, Дипломатии, Сбору Информации и Искусству, но добавляют +3 к Запугиванию.*

Рейтинг Отверженности показывает только первую реакцию, после можно улучшить свое положение. За каждое доброе дело, которое персонаж сделает конкретному обществу (остановит преступления, победит чудовище, которое пожирало людей, поможет крестьянам собрать урожай и так далее), он рассеивает страхи вокруг своей персоны и OR уменьшается на 1, минимум до 0.

Некоторые домены могут накладывать свои модификаторы на OR (смотри Атласы для деталей).

или любопытность полурослико в. Некоторые мудрецы (естественно из расы людей) заявили, что все нечеловеческие существа, от эльфов и гномов, до вампиров и ликантропов — это просто грани человеческой души, которые безымянные боги поместили в мир, чтобы отражать черты людей. Большинство нелюдей смеются над этими предположениями, зная, что они не прикованы к своим особенностям. Нелюди могут иметь *предрасположения*, но как любые смертные они сами отвечают за свою судьбу.

За исключением очень немногих доменов, таких как Даркон и Ситикус, нелюдей встречают весьма холодно, когда они бродят по землям людей. В некоторых землях нелюдей считают неестественными уродами, которых нужно высмеивать или жалеть. В других странах реакцией людей может быть глубокий страх перед сверхъестественным. Нелюди рискуют жизнями, просто посетив некоторые домены, например Фалковнию и Тепест.

Калибаны

Орки не существуют в Равенлофте, даже в легендах. Поэтому полу-орков тоже не бывает в Равенлофте. Но существуют создания, которые играют роль полу-орков — калибаны. К счастью они дос-

таточно редки, так как калибаны, это искаженные люди еще в утробе матери подвергнутые ужасному проклятью или гнусной магии. Рождение калибана означает, что рядом творят черную магию или присутствие разлагающей ауры карги.

Калибаны напоминают физически сильных, но уродливых людей. Двух абсолютно похожих калибанов не найти, но часто встречаются такие уродства как кривая спина или руки, несимметричность, щетинистая кожа или клыки. Калибанов считают дикими и агрессивными существами, само их имя — неправильно произнесенное слово «каннибал» — говорит об одной из их жутких привычек. И на самом деле многие калибаны туповатые зверюги, но часто, это просто их восприятие мира. Изгнанные как чудовища, большинство калибанов проводит свою жизнь, прячась в сырых подвалах, или убегают от цивилизации и блуждают по лесам. На самом же деле, сердце калибана может быть так же чисто и благородно, как и сердце человека.

Используй расовые характеристики полу-орка из *Книги Игрока*, когда создаешь персонажа калибана.

Родина: Как существа неестественного происхождения калибаны могут появиться в любом населенном домене. Большинство рождается там, где особенно часто встречается магия: Дарконе, Тепесте, Хазлане.

Рекомендованные Фиты: Внимательность, Выносливость, Могучая Стойкость, Закаленный, Лунатик, Бег, Фокусировка на Навыке (Запугивание, Выживание), Голос Гнева.

Базовый OR: 5

Дварфы

Дварфы крепкая раса, такие же твердые, как и горы, которые они называют своим домом. Их кожа обычно светлая с загаром или темно-коричневая, обычно она грубая и испачканная в рудной пыли или в саже, так как дварфам нравится показывать то, что они работяги. Цвет глаз и волос бывает от рыжих до коричневых и черных; с течением лет волосы дварфа часто приобретают серый или серебристый цвет. В одежде дварфы предпочитают такие же мрачные, землистые цвета, часто украшенные драгоценными металлами.

Дварфы зациклены на своей семье и своей кузнице. Они уважают преданность в любых проявлениях — преданность к работе, к клану и к кодексу чести. Для дварфа нет ничего дороже семьи и ничего прекрасней, чем отличная сталь. Дварфы не фривольны. Их музыка полностью состоит из панихид предкам и гимнов клана. Другие расы считают дварфов строгими и лишенными чувства юмора, но ценят их ремесло.

Дварфы утверждают, что у них связь с самой землей. Некоторые люди искажают эти слова, считая дварфов — духами земли. В фольклоре людей можно встретить истории о том, что дварфы питаются золотом или самоцветами, или о том, что они превращаются в камень с первыми лучами солнца.

Родина: Центр культуры дварфов — город Темпе Фаллс в Дарконе, хотя в соседней Корвии их тоже весьма немало. Небольшие дварфийские общины разбросаны по югу Балинокских Гор и в других горных регионах, таких как Спящий Зверь в Ламордии. В последние годы дварфийские исследователи постепенно заселяют заброшенные Горы Страданий, когда-то известных как Арак. Тут они трудятся, чтобы расчистить старые шахты и старый торговый путь, соединяющий Темпе Фаллс и Лиару в Нова Вааса.

Рекомендованные Фиты: Спиной к Стене, Храбрость, Создание Магических Доспехов и Оружия, Выносливость, Могучая Стойкость, Железная Воля, Закаленный, Фокусировка на Навыке (Ремесло [доспешник, кузнец, каменщик, оружейник]).

Базовый OR: 3

Эльфы

Два эльфийских сообщества, почти никак не относящиеся друг к другу существуют в

Равенлофте. Эльфы Даркона обычно имеют темные волосы, а глаза у них зеленые, серые или фиолетовые. Эльфы из Ситикуса имеют серебряные волосы и янтарные глаза. У всех эльфов острые ушки, лукавые черты лица и гибкое телосложение. Эльфы предпочитают носить легкие, прекрасные ткани, такие как шелк или атлас. Эльфы Ситикуса любят темно коричневые цвета, а мода эльфов Даркона зависит от времени года: светло-голубой или светло-зеленый летом, осенью они носят желтый, оранжевый или красный, по мере того как деревья меняют свой цвет. В зимние месяцы эльфы ограничивают себя черными, белыми и серыми цветами, а с приходом весны в самые разные яркие цвета.

«Добрый народ» — дети природы, некоторые люди их уважают, но другие боятся. Они исчисляют свою жизнь веками и им неведомо чувство скорой смерти, которое часто движет людьми. Во времена нужды, эльфы могут действовать так же быстро, как и любая другая раса, но они не видят ничего плохого в том, чтобы посвятить месяцы или годы написанию сонаты или изучению чего-либо прекрасного. Люди часто считают эльфов нарциссами и утверждают, что им неведомо чувство смерти. В некоторых странах эльфов ложно считают феями, бессмертными духами природы, принявшими вид человека. Бессмертие множества эльфов было проверено инквизиторами Тепеста.

Родина: В Мистланде в Дарконе есть три больших эльфийских поселения — Неблус, Невучар Спрингс и Сиднар. Эльфы в этих краях свободно живут с другими расами. На другом конце Центра единственный домен, где живут нелюди — это Ситикус. В легендах говорится о многочисленных эльфийских городах скрытых от людских глаз могущественной магией или Туманами.

Иногда эльфы селятся в землях людей, где они могут стать уважаемыми школярами. В некоторых местах эльфы по преданиям служили как советники целым династиям людей.

Рекомендованные Фиты: Внимательность, Эфирная Чувствительность, Писать Свитки, Фокусировка на Навыке (Выживание), Выслеживание, любые метамагические фиты или фиты для создания предметов.

Базовый OR: 3

Гномы

Гномы — это беспокойные гуманоиды с загорелой кожей и сморщенными личиками. У них светлые волосы и большие сверкающие глаза. Большинство людей находят гномов менее опасными, чем другие расы нелюдей, из-за их невысокого роста, но все же их опасаются за их врожденные магические способности и их эксцентричный характер. Гномы предпочитают носить удобную яркую одежду, украшенную драгоценностями, какую другие могли бы счесть безвкусной.

Гномы умные и любопытные. Им нравится разбираться с всякими сложностями, будь это загадки или шестерни карманных часов. Ничего так не увлекает гномов как решение сложной загадки, возможность собрать определенный узор из первоначального хаоса. Гномы чаще всего работают алхимиками, ювелирами, инженерами или часовщиками.

У многих гномов злое и нездоровое чувство юмора. Они часто рассказывают страшные истории, с примесью черного юмора и любят подшутить над кем-нибудь, особенно над теми, кто по их меркам слишком серьезный. Гномьи шутки обычно очень хитроумны, но почти никогда не причиняют жертве настоящего вреда.

Родина: Самое большое поселение гномов в Равенлофте — город Майвин в Дарконе. Потребность в гномьих навыках привела к созданию небольших поселений (редко больше сотни гномов) в Валачане и Хазлане. Самое большое поселение гномов за пределами Даркона (все еще не больше чем 150 гномов), находится в Нова Вааса, где благородным нравиться иметь при себе гномов-шутов. Ходят слухи, что большинство этих шутов слу-

жат как придворные шпионы, благодаря их небольшому росту и магическому таланту.

Рекомендуемые Фиты*:* Внимательность, Создание Палочек, Создание Чудесных Предметов, Уклонение, Открытый Разум, Писать Свитки, Фокусировка на Навыке (Алхимия, Блеф, Ремесло [часовщик, ювелир, слесарь])

Базовый OR: 2

Полу-Эльфы (Рожденные от Фей)

Полу-эльфы плод редкой любви между эльфом и человеком. Несмотря на то, что они наследуют больше черт от человека, они часто сохраняют слабые признаки эльфийского родителя: заостренные ушки, хрупкое телосложение и зеленые или фиолетовые глаза. У полу-эльфов нет собственных поселений, и они предпочитают придерживаться моды и поведения, которые превалируют на родине их человеческого родителя.

Несмотря на то, что полу-эльфы рискуют жизнью, появляясь в некоторых доменах, таких как Фалконния и Тепест, они не сталкиваются с той враждебностью, которую испытывают нелюди во многих других странах людей. Обычно полу-эльфов жалеют как люди, так и эльфы, некоторые даже считают, что они прокляты от рождения. Говорят, что полу-эльфы обречены пережить тех людей, которых они любят и состариться и умереть раньше, чем их эльфийские друзья. Полу-эльфам сложно налаживать длительные отношения. Они вынуждены жить как изгнанники, хотя к ним, конечно, не такое отношение, как к калибанам. Многие полу-эльфы вкладывают свою отчужденность и страдание в искусство, выбирая путь музыканта или странствующего барда. Некоторые даже избавляются от тех имен, которыми их назвали, предпочитая драматические титулы, как Призрак Ветра или Искатель Смерти.

Родина: Как и калибаны, полу-эльфы — продукт необычного рождения. Полу-эльф может быть рожден от странствующего эльфа в любом домене, но многие являются выходцами из регионов окружающих эльфийские земли восточного Даркона или Ситиуса.

Рекомендуемые Фиты: Внимательность, Железная Воля, Закаленный, Рыжий, Бег, Выслеживание, Фокусировка на Навыке (Дипломатия, Маскировка, Искусство).

Базовый OR: 1

Полурослики

Полурослики — это маленькие гуманоиды, на первый взгляд неотличимые от человеческих детей. Они обладают детским любопытством о мире вокруг них, что часто переходит в тягу к странствиям. Полурослики предпочитают простую, удобную одежду и избегают выставлять себя напоказ. Их волосы и глаза обычно темно коричневые.

Полурослики достаточно удачливы, чтобы избегать враждебности, которую встречают другие нелюди. Они не вселяют в людей страха, из-за небольшого роста и отсутствия магических способностей. Люди уважают храбрость полуросликов и природную доброту (порой это является их недостатком). Обычно люди относятся к полурослikам с добродушной снисходительностью, убежденные, что все Полурослики так же невинны, как и дети, которых они напоминают. Некоторые барды считают, что полурослики произошли, когда могущественная карга пыталась, ради эксперимента, отчистить человека, удалив все зло из него. Эксперимент удался, но жертва была уменьшена, до половины прежнего роста, а куда скрылась «злая половина» не знает никто. Самим полурослikам нет никакого дела до этих легенд.

Родина: Большинство полурослikов кочевники, и они скитаются из одного домена в другой. Но в отличие от постоянно блуждающих Вистани, полурослики способны остаться в какой-нибудь местности на годы, испытав все, что возможно там испытать, прежде чем двигаться дальше. Любое поселение соответствующего размера, может иметь небольшую общину полурослikов, хотя бы в качестве гетто.

Иногда полурослики создают постоянные поселения. Оба самых крупных таких поселения находятся в Дарконе. Полурослики в городке Ривалис выращивают коз, производят сыр и гордятся своими цветочными садами. Город Делагия занимается рыбной ловлей и построен на Озере Крост, здания в нем напоминают бобровые хатки.

Ходят истории об еще одной деревни, спрятанной где-то в лесах Ситиуса. Но этих полурослikов жестоко замучил черный рыцарь, когда-то правящий этой страной. Говорят что они безумные, дикие существа.

Рекомендуемые Фиты: Храбрость, Уклонение, Мобильность, Открытый Разум, Фокусировка на Навыке (Дипломатия, Акробатика), Ловкое Владение Оружием.

Базовый OR: 1

Новая Раса: Полу-Вистани

Полу-Вистани (или *джиогото*, на Вистанской *паттерне* [смотри ниже]), это плод от союза между Вистаной и *джорджио* (любым человеком не Вистани). В отличие от других особых рас Равенлофта, полу-Вистани полноценные люди. Но особенности, идущие от их Вистанской крови, отличают их от обычных людей.

Любовь между *джорджио* и Вистаной обычно страстная и короткая. Слишком велик разрыв между этими двумя культурами и очень редко *джиогото* вырастает, зная обоих своих родителей. Чаще всего родитель Вистана уходит в ночь, оставляя ребенка *джорджио*. Изредка ребенок *джиогото* вырастает в племени родителя Вистаны. В любом случае о ребенке будут заботиться, но никогда по настоящему не примут его в общество. Семья *джорджио* будет бояться, что *джиогото* откроет в себе странные особенности Вистани, а Вистани не позволят ему испытать все прелести жизни Вистаны, так как он не принадлежит им «по крови».

Игроку создающему себе персонажа *джиогото*, имеет смысл также просмотреть секцию «Вистани» в Главе 5.

Личность: Покинутый дом — судьба *джиогото*. Многие проживают свою жизнь проклятыми с са-

мого детства, изгнанный ребенок вырастает сердитым и замкнутым. Очень сложно вести двойную жизнь, и большинство *джиогото* предпочитают приспособиться к одной из культур. Полу-Вистани либо принимают обычаи своей родины, либо погружаются в тайны Вистани. Но независимо, оттого что они выберут, полу-Вистани отличают пессимизм и страстность.

Внешность: Полу-Вистани напоминают своих родителей со стороны Вистани, часто перенимая такие характерные черты как острые, орлиные черты лица, темно коричневые или черные глаза и волосы. Цвет кожи у них смуглый или оливковый. Конечно, бывает и так, что *джиогото* напоминают собой родителя *джорджио*. *Джиогото* может обманывать *джорджио*, скрывая свое Вистанское происхождение с помощью проверки на Маскировку (считается как изменение незначительных деталей). Но подобные фокусы не проходят с Вистани, которые могут отличить тех, кто принадлежит к «их крови» с первого взгляда.

Отношения: *Джиогото* живут между двумя мирами, *джорджио* считают их Вистани, а Вистани относятся к ним как к *джорджио*. Отношение *джиогото* к нелюдям обычно такое же, как у всех на их родине. Но бывает, что полу-Вистани более терпимо относятся к другим «нежелательным» существам, таким как калибаны или полу-эльфы.

Мировоззрение: Во многих аспектах жизнь *джиогото* похожа на жизнь полу-эльфа. Многие полу-Вистани проводят жизнь чужаками в обществе и привыкают не доверять власти. Этическое мировоззрение *джиогото* ближе к хаосу, но они склонны к добру или к злу не более чем любой человек.

Родина: Вистани бесконечно странствуют по Землям Туманов, и поэтому *джиогото* может родиться в любом домене. Безжалостное преследование Вистани в Инвидии понижает шанс рождения полу-Вистани в этом домене, когда в соседней Баровии *джиогото*, наоборот встречаются чуть чаще. Во всем Равенлофте не существует ни одного постоянного поселения полу-Вистани.

Религии: *Джиогото*, выращенные среди *джорджио*, обычно принимают основную религию своей родины. *Джиогото*, выращенные среди Вистани, редко бывают религиозными, так как Вистани не верят в богов и рассказывают много легенд о том, какие страдания причинили их народу богоподобные существа в далеком прошлом. Некоторые Вистани, особенно те, что из племени Ватраска, почитают судьбу, Туманы и силы природы с уважением, которое напоминает поклонение.

Язык: *Джиогото* не имеют собственного языка, и обычно используют язык домена, в котором родились. *Джиогото*, которые стремятся к своему Вистанскому происхождению, часто изучают *паттерну* (разговорный язык Вистани) и *тралакс* (их система дорожных знаков).

Имена: *Джиогото*, выращенные *джорджио*, получают имя исходя из культуры родины. *Джиогото*, выращенные Вистани, получают традиционные для них имена. Но нередко, полу-Вистани, выращенных среди *джорджио*, называют в честь ушедшего родителя Вистани.

Мужские Имена Вистани: Бела, Григорий, Иосиф, Карл, Людовик, Нико, Петр, Семен, Стефан, Василий.

Женские Имена Вистани: Анна, Элиза, Изабелла, Лила, Наташа, Папуша, Розалина, Софья, Урсула, Явонна.

Авантюристы: Многие *джиогото* становятся скитальцами, надеясь найти счастье в далеких землях. Многие из них находят себе компанию других изгоев и странных личностей во время своих бесцельных путешествий.

Расовые Особенности:

- **+2 Мудрость, -2 Харизма:** *Джиогото* сохраняют зачатки могущественного шестого чувства Вистани, но как изгои они лишены того горячего чувства гордости за свой народ, которое присуще всем Вистани.
- **Средний Размер:** Как существа среднего размера полу-Вистани не получают никаких особых пенальти или премий.
- **Базовая скорость** полу-Вистани 30 футов.
- **+2 расовая премия на Выживание.** От Вистани *джиогото* наследует любовь к природе. При наличие топлива и какого либо способа извлечь искру, полу-Вистани всегда способны разжечь костер как стандартное действие, даже при непогоде (проливном дожде или диком ветре). Когда выживание в глуши зависит от того, смогут ли развести костер, расовая премия полу-Вистани к Знанию Диких Мест возрастает до +4.
- **Смешанная кровь:** для всех специальных свойств и эффектов Полу-Вистани считается человеком, хотя они не получают дополнительный фит и очки навыков, как обычные люди. Только чистокровный Вистана может использовать особые заклинания или магические предметы, с особыми силами Вистани.
- **Лунное Безумие:** *Джиогото* страдает от лунатизма. Каждый месяц в ночь полной луны, его разум становится тревожным и беспокойным. Он не может готовить заклинания и нормально лечится, во время этого периода. Каждую из трех ночей полнолуния, он должен сделать спас бросок на волю (DC 15) или дико носиться под ночным небом.
- **Базовый OR:** 2. *Джиогото*, который прячет свое Вистанское происхождение, может снизить свой OR до 0, удачно прокинув Маскировку (смотри выше).
- **Автоматические языки:** Любой язык домена. Дополнительные языки: любые языки домена, *паттерна* (включая *тралакас*). Полу-Вистани часто знают как язык Вистани, так и язык родителя *джорджио*.
- **Рекомендованные фиты:** Внимательность, Эфирная Чувствительность, Лунатик, Выслеживание, Голос Гнева.
- **Наследие Племени:** Джиогото должен выбрать племя из следующего списка, когда создает персонажа, отражающее его Вистанское наследие (информацию о тасках Вистани можно найти в Главе 5). Племя отражает дополнительные преимущества и любимый класс.

Канджар: +2 расовая премия на Ремесло Заклинаний. Эта премия становится +4, когда он пытается учить новые заклинания. Любимый Класс: Маг.

Корвара: +2 расовая премия на Взлом и Распознавание Мотиваций. Любимый Класс: Жулик.

Экуаар: +2 расовая премия на Приручение Животных и Верховую Езду. Любимый Класс: Рейнджер.

Камии: +2 расовая премия на любое Ремесло, связанное с металлом (например, кузнец). С помощью удачного броска на Оценку, Камии может распознать металлы и узнать, где этот металлический предмет был сделан. Любимый Класс: Жулик.

Найат: +2 расовая премия на Искусство. Найат имеют базовый OP 0. Любимый Класс: Бард.

Ватраска: +2 расовая премия на Лечение и Профессию (травник). Любимый Класс: Клирик.

Зарован: Расовая премия (д10-д4) к инициативе. Бросается в начале каждой стычки. Любимый Класс: Чародей.

Классы

Я убил вампира, который сосал кровь из черного короля, Я бродил по жутким холмам, где ночами бродят мертвецы,
Я видел как головы падали с плеч, словно фрукты в лавке торговца,
Я видел крылатых демонов, которые нагие летали под луной.
— Роберт Э. Говард
«Возвращение Соломона Кэйна»

Герои в Царстве Страха бывают разные. Некоторые герои, такие как бойцы или варвары, лучше подходят для сражения с материальными врагами. Заклинатели, такие как клирики и чародеи, владеют талантами, позволяющими справится с духами. Некоторые герои, такие как барды или жулики, могут быть незаменимыми при расследованиях или исследованиях.

Все классовые особенности, измененные Туманами, перечислены ниже. Те особенности, которых тут нет, действуют нормально в Равенлофте.

Варвар

Деревенские жители холодных пустошей Воростокова. Кочевники, блуждающие по горячим пескам Янтарных Пустошей. Маленькие усадьбы, которые пытаются выжить в жестоких лесах Вербрека. Жизнь людей в этих сообществах — это ежедневная борьба с беспощадной природой. Они нуждаются в охотниках, воинах и защитниках, а самые сильные

из них — варвары. Варвары одиночки встречаются и в других землях, но там они живут как отшельники или горцы, и избегают шумной цивилизации. Среди рас чудовищ варвары наиболее часто встречаются среди ликантропов и больших гоблиноидов.

Варвары ставят физическую силу превыше всего, они избегают использовать боевые техники бойцов, считая их «грязными трюками», и стараются выиграть бой, используя только грубую силу. Все образование, которое получает варвар, идет от фольклорных историй, которые они слышали еще сидя на коленях бабушки, поэтому большинство варваров очень суеверны. В Воростокове например, считается что написанное слово всегда содержит злую магию.

Народ более «просвещенных» культур считают варваров в лучшем случае странными, а в худшем — пьяными берсеркерами. Ходят слухи о несчастных путешественниках, на которых нападают кланы варваров, рожденные в результате кровосмешения, которые торгуют шкурами *всего* что поймают.

Обычно варвары путешествуют, чтобы проверить свою силу, получить власть или чтобы защитить свою землю и свою семью.

Измененные Классовые Особенности

• **Варварская Ярость:** Она действует, как написано в *Книге Игрока*, за исключением того, что варвары получают дополнительную премию +4 к Страху, Ужасу и Безумию, когда в ярости. Варвары, которые не были в ярости, когда делали спасбросок не получают этой премии.

Бард

Барды обычно родом из более цивилизованных стран, где путешествовать легко, а аудитория наиболее чувственная. Барды в Равенлофте могут быть путешествующими рассказчиками, за еду и несколько монет рассказывающие новости о дальних землях, зачастую сильно приукрашенные. В других случаях барды — это измученные исполнители, чей талант не отличить от их безумия. Они пытаются сохранить свой хрупкий рассудок, переводя болезненные образы у себя в голове в искусство и в магию. Барды часто ассоциируются с Вистани, особенно с теми, что из *таскэ* Боем, которые развлекают аудиторию своими танцами и скрипичной игрой.

Многие барды, независимо от происхождения стремятся учиться в знаменитых бардовских колледжах Картакасса. Для барда мало, что может сравниться с признанием в Гармоник Холле или с честью выступить в амфитеатре Гармонии.

Барды неспокойные существа, которые постоянно ищут новую аудиторию. В связи с этим ими часто становятся те, кто не привязан к обществу, например полу-эльфы или *джиогото*. Барды часто за-

токи высокого искусства дипломатии и могут быть бесценными, когда нужно завоевать доверие местных жителей в чужой стране. Многие барды считают, что их цель следить за тем, что происходит в мире и искать новый опыт и новые ощущения.

Измененные Классовые Особенности

• **Заклинания:** Некоторые заклинания в Равенлофте действуют иначе. Смотри «Измененную Магию» в Главе 3.

• **Бардовское Знание:** Правдивая информация редко когда покидает замкнутые королевства Равенлофта, что портит качеств знаний, которые бард собирает в своих путешествиях. Бард должен добавить +10 пенальти обстоятельства к DC бардовского знания, о домене, который он никогда не посещал. Это пенальти падает на 1 за каждый месяц, который он проведет в этом домене, пока не исчезнет совсем. Когда создаешь игрока барда, то считай, что он уже знаком с числом доменов равным его уровню барда (например, бард 1 уровня не будет получать пенальти только в своем родном домене).

Истории Смерти и Безумия

По решению Мастера искусство злого барда настолько жутко (пение панихид, постановка сцены жестокого убийства, рассказ о человеке, погрязшем в пороках), что способно напугать аудиторию. Если бард исполняет с намерением внушить ужас, то аудитория бросает спас бросок на Страх (смотри Главу 3) с DC (проверка на Искусство — 10).

Клирик

Клирики несут на себе священную обязанность — они должны доносить волю своего божества до его последователей. В Равенлофте этой волей может быть как бесконечные требования послушания от Законника, так и жестокость прожорливого Закаты. Но этой волей может быть и надежда, которую дарют такие божества как Эзра или Утренний Бог. Клирики в Равенлофте могут быть пастухами для своей паствы, могут отправиться в путешествие, чтобы устранить какую либо опасность для своей веры, или могут быть странствующими жрецами, проповедующими слово божье убежденные, что найдут новых последователей своей веры. Но они могут быть и извращенными культистами, тайно выполняющими порочные приказы своего жуткого покровителя.

Дополнительная информация о религиях Равенлофта находится в параграфе «Религии».

Измененные Классовые Особенности

• **Заклинания:** Некоторые заклинания в Равенлофте действуют иначе. Смотри «Измененную Магию» в Главе 3.

• **Произвольные Заклинания:** По желанию злые клирики незлых богов могут выбрать переводить энергию заклинания в *Лечение* как это делают нейтральные клирики нейтральных богов. Этот выбор определяет, что клирик делает с нежитью, изгоняет или повелевает.

• **Изгнание и Устрашение Нежити:** Смотрите сноску.

Изгнание и Устрашение Нежити

Связь нежити с Миром Негативной Энергии слишком сильна в Равенлофте. Вся нежить добавляет +1 к своей Защите от Изгнания. Если у нежити нет Защиты от Изгнания, то считается, что она имеет Защиту от Изгнания +1. Эти модификаторы складываются с теми, что накладываются за счет обители зла (смотри «Измененную Магию» в Главе 3).

Все немертвые темные владыки автоматически получают Защиту от Изгнания +1 или свой модификатор Мудрости (если он положительный), в зависимости оттого, что больше.

В других мирах, если клирик или паладин имеет в два раза больше уровней, чем нежить имеет ХД, он обычно уничтожает нежить, которую иначе бы просто изгнал. В Равенлофте изгнанная нежить рассыпается, только если не способна бежать от источника изгнания самым быстрым способом, на который способна.

***Пример:** Клирик 9 уровня удачно изгнал умертвие (4 HD). На следующем действии изгнанное умертвие использовало свое двойное передвижение, чтобы убежать от клирика. Если умертвие не способно бежать (магически приковано к месту, окружено или просто зажато в угол) оно уничтожается.*

Друид

Друиды — это язычники, верующие в древнюю религию и получающие свои силы не от богов, а от самой природы. По истории первые друиды появились в Равенлофте вместе с доменом Форлорн, но за прошедшие века они рассеялись по миру. Друиды — защитники диких лесов. Большинство из них держит свою веру в тайне и избегает цивилизованных земель, по понятной причине — не только друиды чувствуют себя нехорошо в городах, но и сами они порой встречают враждебность, от невежественных крестьян. Большинство людей в Равенлофте знает друидов только из фольклора и часто путает их магию с черной магией (страшной и непонятной магией, которую используют карги). Чтобы избежать неприятностей многие друиды представляются как клирики «современных» богов, когда проходят через заселенные земли.

Друиды стараются сохранить чистоту и баланс природы. Многие из них считают, что Земли Туманов находятся вне баланса, и что на них лежит печать (а порой их просто захлестывает) спящего неестественного зла. Многие друиды путешествуют, чтобы искоренить эти обители зла и возвратить природный баланс и жуткую красоту их любимых лесов.

Измененные Классовые Особенности

● **Спутник Животное:** Животные могут попасть под влияние могучих владык доменов. Животное не забывает своей дружбы и не станет нападать на друида или его спутников, даже если темный владыка отдаст прямой приказ. В этой ситуации звери часто бегут прочь, чтобы избежать конфликта. Такие животные потом следуют за друидом на расстоянии, со страхом шпионя за ним. Если животное покинет домен, то его поведение снова становится нормальным. Смотри «Измененную Магию» в Главе 3 чтобы узнать об этом подробнее. Спутники друидов не являются страшными спутниками.

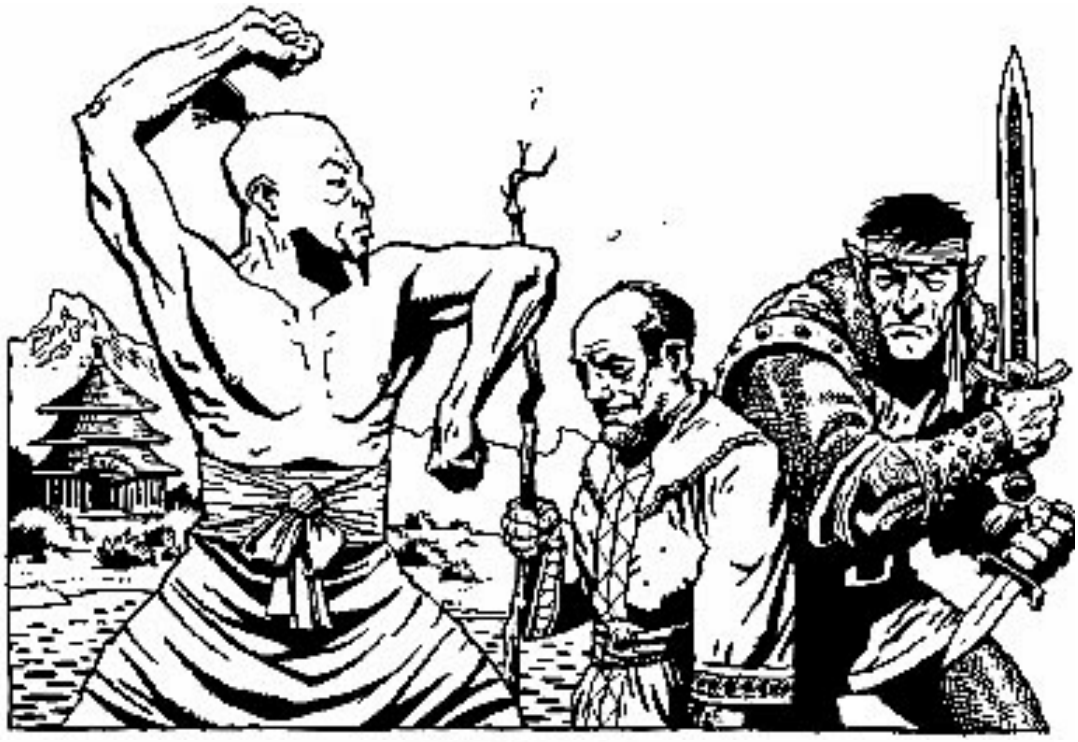
● **Лесной Бродяга:** Эта способность не позволяет друиду пересечь закрытую границу домена.

● **Ходить не Оставляя Следов:** Друид действительно не оставляет следов, но его могут преследовать по запаху звери (и даже некоторые разумные чудовища) которые имеют острый нюх.

● **Иммунитет к Яду:** Эта способность не защищает от закрытых границ домена.

Боец

Бойцы это «обычные» герои — мужчины и женщины, без всяких сверхъестественных способностей, которые предпочитают встречаться с опасностью лицом к лицу. Бойцов можно встретить в любом цивилизованном домене, и они занимаются любой работой, где требуется военный навык и физическая сила. В Дарконе, Нова Вааса и Теневых Землях они служат как бронированные рыцари, в



Фалковнии они тоже служат в армии, но они могут работать и констеблями, и телохранителями, и бандитами-головорезами, или даже крестьянами, которые защищают свой дом от коварных волков.

Бойцы предпочитают путешествовать ради ясных и «обычных» целей. Как и все остальные они стремятся улучшить свое положение и найти свое счастье. Боец может отправиться путешествовать в поисках славы или удачи, или искать правосудие и возмездие, а могут просто следовать своим моральным принципам. Бойцы необходимы, чтобы сражаться с обычными угрозами, но без магической поддержки они бессильны против некоторых неестественных врагов.

Измененные Классовые Особенности

- **Дополнительные Фиты:** Бойцы добавляют Спиной к Стене, Храбрость, Мертвый Человек и Закаленный к своему списку дополнительных фитов.

Монах

Монахи во многом похожи на клириков. Они тоже в первую очередь заботятся о своей душе. Но в отличие от клириков, монахи не признают высших сил. Монахи обращают свой взор внутрь себя, используют строгую дисциплину, интенсивную медитацию и упражнения по концентрации, чтобы полностью отчистить свой дух (*ки*), а через него и свое тело. Монастыри созданные для подобной отчистки находятся в таких экзотических царствах как Рокушима Тайо и Шри Раджи. В последнем монахи (или, как их называют на местном языке, — *факиры*) проверяют свою внутреннюю силу, подвергая себя порой гротескным физическим наказаниям, например, пронзают свою плоть железными иглами и крюками. Традиция монахов существует и в одиноком городе Паридоне, где сторонники этого учения смешали его с оккультными традициями и создали «теологическую философию» известную как Вера в Человечество.

Ходят истории и об одиноких монахах, обитающих в других доменах. Вместо того, чтобы присоединятся к монастырям они учатся у своего учителя и потом передают свои знания единственному ученику.

Монахи знают о том, что они живут в мире, наполненном плотскими и духовными искушениями. Монахи отправляются странствовать, чтобы испытать свою внутреннюю силу. Некоторые монахи эгоистичны и отчищают свой дух, чтобы получить власть, но другие монахи путешествуют, чтобы помочь тем душам, у которых не хватает просвещения самим защитить себя от искушения.

Измененные Классовые Особенности

- **Алмазное Тело:** Эта возможность не защищает от закрытых границ домена.
- **Широкий Шаг:** Эта возможность не позволяет монаху пересечь закрытые границы домена.
- **Пустое Тело:** Эта возможность позволяет монаху проникнуть только в Ближний Эфир. Смотри «Измененная Магия» в Главе 3 для большей информации об эфирных эффектах.
- **Совершенство:** Если монах добрый или злой по мировоззрению, то он вырабатывает искажение реальности с радиусом 1000 футов за уровень. Если монах заваливает Проверку Сил, это считается заваленным Ритуалом Сил, каждый заваленный бросок добавляет 1д4 к очкам порока и вдвое снижает искажение реальности. Смотри «Бесы» в Главе 5.

Паладин

Никто в Равенлофте не может просто *решить* стать паладином. Паладинов очень мало, и они избранны богами за их духовную чистоту. Боги дают паладинам их святую силу, чтобы нести правосудие силам тьмы. Паладины видят Добро и Зло, как две элементарные силы, которые легко делятся на черное и белое. Разумеется, истинный паладин понимает разницу между абсолютным и вечным злом вампира и преступлением пьяного грубияна и действует соответственно. Паладины, ослепленные гордыней, легко становятся слугами Темных Сил.

Божества, которые дают паладинам их особые возможности, так же безлики, как и сами Темные Силы (на самом деле, возможно, они и есть Темные Силы). Но существуют явные доказательства, что паладины не соответствуют громадному миру, который создали себе Темные Силы. У паладинов много дарований, чтобы вести свой вечный крестовый поход против сил зла, но все карты против них. Иногда Темные Силы стремятся уничтожить паладинов в своем королевстве, а иногда кажется, что они восхищаются ими и просто предоставляют им достойных противников.

Паладины, рожденные в Равенлофте, обычно приписывают свои божественные силы основному богу своей родины. Они почти никогда не путешествуют ради прибыли или чего-то личного.

Они ищут и истребляют зло, потому что они *знают*, что так нужно. Мало кто из паладинов в Равенлофте умирает от старости. Многие становятся фаталистичными, понимая, что их смерть станет такой же важной, как и их действия при жизни.

Измененные Классовые Особенности

● ***Обнаружить Зло*:** Никакая смертная магия не способна определить моральное мировоззрение в Царстве Страха. В Равенлофте эта способность заменяет эффект заклинания *Обнаружить Хаос*. Но в двух случаях духовная чистота паладина позволяет ему нарушить правила Темных Сил. Во-первых, паладин может использовать эту возможность, чтобы определять Невинных (смотри «Проверки Сил» в Главе 3). Во-вторых, он может определять свою полную противоположность, и он чувствует истинную природу злых пришельцев.

● **Божественная Грация:** Благородное сердце паладина обливается кровью, видя окружающий мир, и он подсознательно успокаивает добродетельных и настраивает против себя злодеев. Паладин добавляет свою премию Божественной Грации, когда пытается улучшить реакцию добрых NPC (на деле добавляя свою двойную Харизму к броску). Но этот модификатор считается как штраф, когда он пытается улучшить реакцию злых NPC (на деле не добавляя свою Харизму к броску). Помните, что премия Божественной Грации добавляется ко всем спас броскам на Страх, Ужас и Безумие.

• **Божественное Здоровье:** Эта возможность тоже изменена в Равенлофте. Темные владыки и проклятья слишком сильны в Царстве Страха. Поэтому паладины не защищены от болезней имеющих такие источники.

• **Аура Мужества:** В Равенлофте паладины остаются иммунными к магическому страху, но не иммуны к «обычным» спас броскам на Страх, которые являются его собственным инстинктом выживания (вряд ли было бы интересно играть персонажем иммунным к страху в кампании ужасов). Вместо этого паладин получает особенность Храбрость на 2 уровне.

• **Изгнание Нежити:** Смотри сноску.

• **Заклинания:** Некоторые заклинания в Равенлофте действуют иначе. Смотри «Измененную Магию» в Главе 3.

• **Особый Скакун:** Скакун паладина является Страшным Спутником. Смотри сноску «Страшные Спутники».

• **Раздражение***:* Когда силы паладина растут, они начинают раздражать саму планарную сущность окружающего их злого мира. Это раздражение ничтожно, по сравнению с тем, которое причиняет добрый аутсайдер, но темные владыки все равно способны чувствовать присутствие паладина в домене, как гнойную рану своем на теле. С успешной проверкой Магического Наблюдения (DC = 15 — уровень паладина), темный владыка может обнаружить местонахождение паладина в своей стране, с точностью до мили (например, что он «в городе» или «в лесах к западу от крепости»). С экстраординарным успехом темный владыка узнает его местонахождение с точностью до 100 футов. Бросок на магическое наблюдение автоматически повторяется каждые 24 часа. Ходят слухи, что в прошлом темные владыки всегда чувствовали паладина в домене, но если это правда, то как эти святые воины выживали бы в годы своего обучения?

Страшные Спутники

Некоторые классы могут попросить у мира спутника, и мир отзывается на их призыв. В Равенлофте на этот зов отвечают Темные Силы. Их ответ — Страшный Спутник.

Страшный Спутник, это шаблон, который добавляется к любому фамильяру или скакуну паладина, которого вызывают в Равенлофте. Страшный Спутник использует все параметры от базового существа, за исключением того, что отмечено тут. Тип существа меняется на магический зверь (если только он уже не такой).

Страшные Спутники обладают таким же этическим мировоззрением, как и их хозяева, но их моральное мировоззрение всегда злое. Следует помнить, что они не безумные злодеи, и они ни в коем случае не ставят цель уничтожить своего хозяина. Они полностью преданны своему хозяину...даже слишком преданы.

Страшный Спутник имеет эмфатическую связь со своим хозяином. Через эту связь они способны узнать самые сокровенные мысли и желания хозяина. Хозяин понимает, почему некоторые желания лучше оставить в покое, но Страшный Спутник нет. Они не понимают, почему темные и эгоистичные желания хозяина не выполняются. Если хозяин что-то захочет, то Спутник может попытаться стащить это, если кто-то причинил вред хозяину, то Спутник может захотеть отомстить. Иногда Страшный Спутник понимает, что хозяин не хочет говорить о своих желаниях и предпочитает действовать тайно. В общем, когда персонаж вызывает фамильяра или скакуна паладина в Равенлофте он получает свою собственную плоть и кровь.

Когда хозяин низкого уровня Страшный Спутник глуповат (смотри соответствующую сноску в Книге Игрока), но когда хозяин набирает силу, интеллект Страшного Спутника растет. Страшный Спутник мага новичка кажется просто вредным, но на высоких уровнях он способен разрабатывать хитрые и масштабные планы.

Когда Страшный Спутник сталкивается с ситуацией, которая требует спас бросок на Страх, Ужас или Безумие, он делает его отдельно от хозяина. На деле, самые стойкие Страшные Спутники спокойно переносят ужасы, от которых хозяин бежит в ужасе. Следует отметить, что Страшный Спутник доброго или нейтрального персонажа может иметь другие модификаторы к этим спас броскам из-за изначально злого мировоззрения. Особые лейтенанты (смотри Книгу Мастера стр. 45) подвержены тем же правилам.

Фамильяры и другие спутники, привезенные из других королевств (то есть, не из Равенлофта) не становятся Страшными Спутниками. Они сохраняют первоначальное мировоззрение и другие особенности.

Рейнджеры

Как и в случае с варварами и друидами рейнджеры чувствуют себя в лесу как дома. Но в отличие от этих классов, рейнджеров приветливо встречают и в цивилизованных местах, особенно в сельской местности, где лес подступает слишком близко к поселениям. Как и друиды, рейнджеры пытаются поддержать равновесие между природой и цивилизацией. Друиды защищают природу от человека, а рейнджеры, как правило, защищают человека от жестокости природы. В таких диких местах, как Воростоков, они охотятся, чтобы добыть пропитание для своего клана, или разведывают новые территории. В цивилизованных землях рейнджеров дворяне обычно нанимают как лесников. В Ситикусе эльфийские рейнджеры патрулируют леса верхом на чудовищных жуках-оленях, охотятся на злых существ и прогоняют чужеземцев. Многие считают рейнджеров простоватыми, но большинство все же уважает их за их навыки.

Рейнджеры профессиональные следопыты и разведчики. Обычно они отправляются в путешествие, чтобы уничтожить опасных тварей или другую угрозу. Другие патрулируют леса, защищая или добывая пропитание для своего поселения. Некоторые, как правило ликантропы, охотятся на людей, становясь боле опасными, чем любые звери.

Измененные Классовые Особенности

- **Заклинания:** Некоторые заклинания в Равенлофте действуют иначе. Смотри «Измененную Магию» в Главе 3.

Жулик

Как и бойцы, жулики это «обычные» герои, у которых отсутствуют сверхъестественные способности. Там где бойцы предпочитают открытый бой, жулики применяют интеллект и хитрость. Жулик знает, что бесполезно сражаться с целым залом зомби, когда можно найти секретный проход и обойти их. С их многочисленными навыками и трюками они незаменимы, когда нужно проникнуть в древнюю гробницу или вести переговоры с подозрительными NPC. Обычно жуликов ассоциируют с ворами и мошенниками, но с таким же успехом они могут быть исследователями, детективами или даже обычным горожанином (хотя и более сообразительным, чем остальные).

Жулики часто путешествуют ради личной выгоды, они всегда желают знать «что за это получат». Наградой может быть богатство или политическая власть, но жулик может с таким же успехом втя-

нуться в авантюру, чтобы обеспечить безопасность любимой, или чтобы решить какую либо тайну.

Измененные Классовые Особенности

- Как жулик из *Книги Игрока*.

Чародей

Чародеи от рождения обладают магическими силами. В зависимости от точки зрения, это может быть прекрасный дар или жуткое проклятие. Как правило, обитатели Равенлофта очень подозрительно относятся к существам с врожденными магическими способностями, считая, что они не совсем люди. По народному фольклору чародеи — это измененные, оставленные феями, поганые последователи черной магии или просто люди заключившие сделку с дьяволом. Чародеи часто встречаются среди женщин Вистани, их заклинания обычно идут из школы предсказания и очарования. Мужчин Вистани, которые проявляют чародейские силы, убивают, так как считается, что они вырастут и станут Дуккарами.

Ни один чародей не мог *пожелать* родится с магией в крови, но те, кто продолжает поднимать этот класс, развивают свой талант. Обычно чародеи открывают свой магический дар только тем, кому они доверяют.

Являясь сверхъестественными аномалиями, чародеи обычно интересуются странными феноменами. Чародеи обычно пускаются в путешествие, чтобы открыть тайны мира и тайну своего собственного существования.

Измененные Классовые Особенности

- **Заклинания:** Некоторые заклинания в Равенлофте действуют иначе. Смотри «Измененную Магию» в Главе 3.
- **Фамильяр:** Фамильяр чародея является Страшным Спутником. Смотри сноску «Страшные Спутники».

Маг

То, что чародей получает от рождения, маг добывает за годы труда. Маги могут изменять реальность по своей воле, они могут превращать одно существо в другое, оживлять мертвеца и заставлять его повиноваться или сметать врага силами природы. Они делают все это, не заботясь о своей душе, как божественные заклинатели. Бесконечные годы обучения и поисков делают магов немного одержимыми личностями. Некоторые маги сходят с ума из-за своей силы, другие поддаются на искушения сил зла и замыкаются на своих заклинаниях, считая себя единственными судьями своей судьбы.

Магов уважают и ими даже восхищаются в некоторых доменах, таких как Даркон и Хазлан, но обычно они скрывают свои силы в других землях. Магов можно найти почти в любом домене, но, как правило, они живут в уединенных башнях или тайно используют свою магию, чтобы преследовать свои цели.

Странствующие маги знают, что изучение магии несет большие искушения, но таит в себе большие награды. Магам не хватает физической мощи, которой славится большинство авантюристов, но их заклинания способны причинить вред существам ночи, которые только смеются, когда боец изо всех сил рубит их мечом. Обычно маги путешествуют, чтобы узнать новые магические тайны и добавить их к своему репертуару.

Измененные Классовые Особенности

- **Заклинания:** Некоторые заклинания в Равенлофте действуют иначе. Смотри «Измененную Магию» в Главе 3.
- **Фамильяр:** Фамильяр мага является Страшным Спутником. Смотри сноску «Страшные Спутники».

Навыки

Людей всегда удивлены, когда оказывается, что добрые могут быть смышленными.

— Маркиз де Ваявенаргес
Reflections et Maximes

Обучение Навыкам

Равенлофт, это замкнутые земли, которые хранят свои жуткие тайны. В некоторых случаях, навык может быть во владении маленькой группы школяров, а навык распространенный в одном домене, может быть абсолютно неизвестен в другом.

Когда герой обучается новому навыку, игрок должен объяснить, как он получил этот навык. Например, купец, который редко уходил с рынков в Мартира Бэй, наверняка опытен в Оценке, Блефе, Дипломатии и Чувстве Мотивации, но он вряд ли знает

даже элементарные вещи о Выживании. С другой стороны, кочевник из Янтарных Пустошей наверняка специалист в области выживания, но он вряд ли сможет объяснить, где он обучился Плаванью. По решению мастера, навыки Ремесла и Знаний можно получить, только занимаясь с учителем.

Заставляя игроков объяснить, откуда у них взялись те или иные навыки Мастер может сделать некоторые навыки редкими и это сильно улучшает прошлое персонажа. В Главе 4 приведены навыки, наиболее характерные для каждого домена.

Переделанные Навыки

Некоторые навыки получили новые возможности, или ограничения в Землях Туманов.

Алхимия

Вы можете делать порох с успешной проверки Алхимии (DC 15). Приготовить одну унцию пороха стоит 5 серебряных. Можно экономить время, изготавливая сразу несколько унций, но если вы завалите бросок на Алхимию на 5 или больше, то загорается сразу все. Все кто в пределах 5 футов получают 1 огненное повреждение за унцию. Те, кто в радиусе взрыва могут успешно бросить Рефлексы (DC 20) и получить половину повреждений.

Дружба с Животными

Если ты пытаешься улучшить отношение с животным, под властью темного владыки, то животное добавляет премию, равную Харизме темного владыки к своему спас броску (смотри «Очарование» в Главе 3).

Блеф

Герои в Равенлофте могут допрашивать подозрительных странников, узнавать тайны или внедрятся в тайные общества. Все это требует общения. Блеф можно использовать по-разному, и здесь приведены две новых возможности. Как предсказание судьбы, так и соблазн зависят от осведомленности о желаниях цели, и соответственно, если сначала успешно пройти проверку на Чувство Мотиваций (DC 20), то можно добавить +2 интуитивную премию к Блефу.

Предсказание Судьбы: Это навык изобретать вероятную судьбу из ничего. Это искусство собрать какие-нибудь зацепки о цели и сказать, то, что она хочет услышать. Этот навык не позволяет по настоящему предсказывать будущее. Это навык — инструмент шарлатанов, лжепророков и провидцев Вистани, которые почему-то не хотят использовать свой дар.

Мастер должен добавить премию обстоятельства, в зависимости от того насколько предсказание размытое или наоборот конкретное. Обычное, неопределенное предсказание («Ты встретишь темного странника») не несет модификаторов к DC, а невероятное или легко опровергаемое предсказание может увеличить DC на +10, а то и на +20. Использование всяких таинственных вещей, вроде хрустального шара или карт *таррока* дает +2 премию обстоятельства к проверке Блефа.

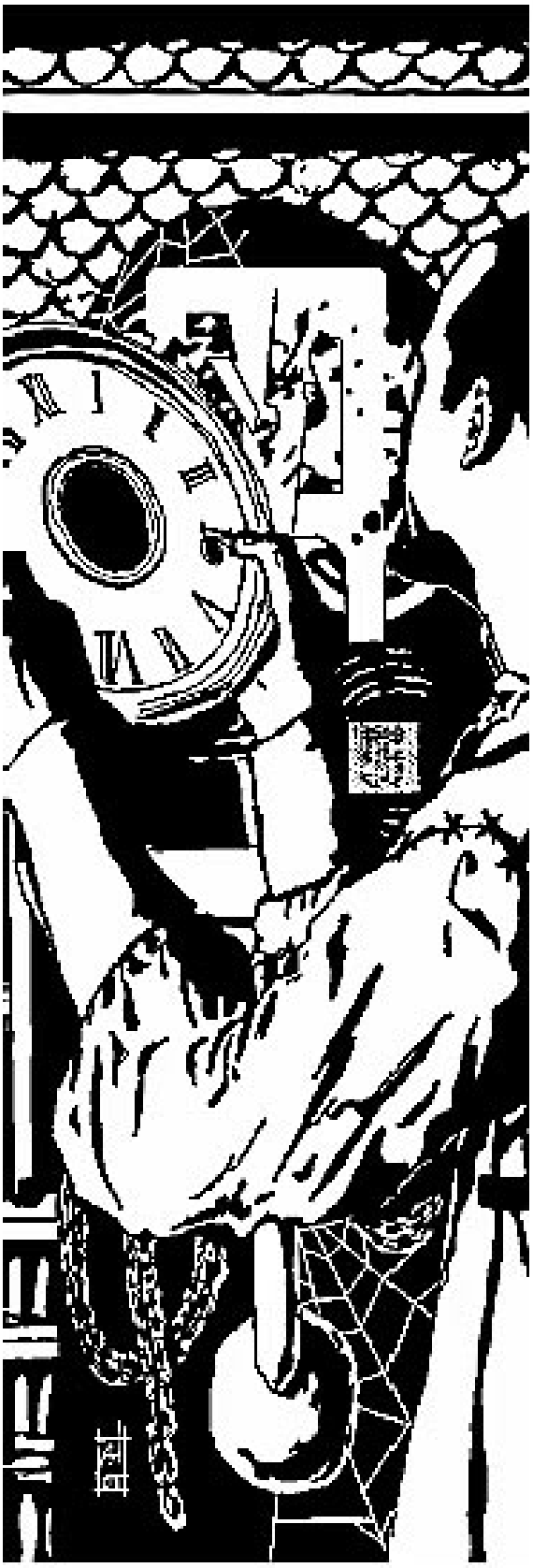
Соблазн: Чаще всего это слово ассоциируется с физическим соблазном, но этот же навык использует зазывала на карнавале, чтобы завлечь посетителей в свой тент или криминальный авторитет, который пытается подкупить констебля. Соблазн — это искусство понимать, чего хочет цель, и обещать обеспечить ее этим. С успешной проверкой Соблазна можно убедить цель выполнить небольшую услугу для себя, например, пойти с тобой в укромное местечко или одолжить пару монет.

Мастер должен добавить премию обстоятельства, чтобы понять насколько хорошо обещание подходит желаниям цели, насколько сложно выполнить услугу и насколько большая уверенность, что обещающий выполнит свое обещание. Бедная семья, например, не поддастся на физический соблазн, но с удовольствием возьмет несколько монет, а закаленный моряку понравится внимание леди, но он откажется пойти с ней в вонючий, покрытый паутиной подвал. Используй примеры в *Книге Игрока*, как наводку.

Соблазн не лишает цель свободной воли. Если NPC пытается соблазнить персонажа, то персонаж не *очарован*. Вместо этого, Мастер должен представить NPC в самом положительном свете. Если бросок на соблазн провален, то цель понимает, что ей пытаются манипулировать, но в некоторых случаях все равно может согласиться на предложение.

Ремесло

В Ремесло теперь входят две новые специализации — Часовщик и Мастер по Ружьям. Навык Часовщик используется, когда персонаж хочет сделать что-то с механическим часовым механизмом, от громадных часовых башен, до миниатюрных карманных часов. Навык Мастер по Ружьям используется для создания порохового оружия и пуль. Если иметь 5 и более рангов в часовщике, то получаешь



+2 совместную премию, когда создаешь или чинишь оружие с колесцовым замком. Навык Часовщик необычен для доменов с CL ниже 7 (Средневековье), а навык Мастер по Ружьям появляется только в доменах с CL 8 (Позднее Средневековье).

Если бросок будет завален на 5 или более очков, когда создается бомба (смотри «Снаряжение»), бомба взрывается.

Знания

Несколько новых областей науки могут быть интересны персонажам из Равенлофта.

Знание Монстров: Знание монстров включает в себя несколько различных навыков, так как персонаж должен выбрать себе особый тип монстра, который он будет изучать. Персонаж может изучать аберрации, тварей, конструктов, драконов, элементалов, фей, гигантов, гуманоидов, магических тварей, чудовищных гуманоидов, слизи, аутсайдеров, оборотней, нежить или паразитов (знание растений и знание животных уже включены в навык Знание [природы]). Все эти навыки используются, чтобы определить знание персонажа о привычках и слабостях существа определенного типа.

Равенлофт: Это особая форма Знание (миров). Она показывает знание мироздания Царства Туманов, включая сами Туманы, природы доменов, закрытых границы, темных владык и так далее. Это очень редкий навык, который знает лишь несколько маговшколяров, большинство из которых темные владыки.

Фольклор: Навыки Знания Монстров — это смесь академического знания и знания легенд и суеверий. Персонажи могут пытаться использовать Знание Монстров нетренированным (проверка на Интеллект, которую проводит Мастер), полагаясь только на свое знание фольклора. Но фольклор часто вводит в заблуждение. Если персонаж тренированный в навыках Знания Монстров заливает проверку, то он просто не знает нужной информации, но если нетренированный персонаж заваливает проверку, то Мастер предоставляет ему опасно искаженную версию необходимой информации.

Новый Навык

Этот навык классовый для монахов, чародеев и магов.

Гипноз

Вы изучали разум человека и умеете открывать его тайны.

Проверка: Гипноз используется, чтобы ввести че-

ловека в глубокий, спокойный транс. Эффект гипнотического транса неотличим от того который создается заклинанием *Гипноз*. Но в отличии от заклинания, навык позволяет гипнотизировать только одну цель и она не получает -2 пенальти на спас бросок по Воле. Каждая попытка загипнотизировать занимает час. Если цель не желает быть загипнотизированной, то сначала нужно успешно сделать проверку Блефа, чтобы скрыть свои намерения.

Проверка Гипноза кидается против спас броска на Волю персонажа. Громкие звуки или другие отвлечения дают цели +2 премию обстоятельства к спас броску на Волю. Те, кто идут на гипноз добровольно, могут не бросать спас бросок.

Когда цель загипнотизирована, вы можете либо сделать ему внушение (как в случае с заклинанием Гипноз), либо способствовать восстановлению цели, которая пострадала от заваленного спас броска на Безумие. Это детально описано в «Восстановлении из Безумия» в Главе 3.

Повтор: Обычно вы не можете повторять проверку Гипноза против нежелающей цели, она становится слишком подозрительной. Если цель добровольно согласилась на гипноз можно повторять проверку. По сути, повторы гипноза, это необходимый компонент в процессе восстановления из Безумия.

Фиты

Когда он был в ярости, один его глаз становился настолько ужасным, что никто не мог вынести его взгляд, и негодяй, на которого он бросал свой взор отшатывался и мочился в штаны.

— Вильям Бэкфорд, Ватек

В Готических историях зачастую встречаются персонажи, странные способности которых связывают их, порой против их воли, со сверхъестественными силами, но именно эти способности и позволяют победить их.

Некоторые из новых фитов, представленных здесь имеют преквизиты связанные с отыгрышем роли, как, например чья-то смерть, необходимая для Призрака. Эти фиты можно брать и на первом уровне, вписав необходимые события в свою предысторию.

Спиной к стене [Общий]

Ты сражаешься лучше, когда ситуации становиться хуже. Слуги зла могут превосходить тебя числом, но пусть тебя проклянут боги, если ты не заберешь нескольких из них с собой в могилу.

Преквизиты: Базовая Атака +2

Преимущество: Вы получаете +2 премию к атаке и классу защиты, когда у вас остается четверть или меньше хитов.

Холодный [Общий]

Ты холодный и влажный на ощупь.

Преквизиты: Ты должен потерять хотя бы один уровень от атаки, высасывающей энергию.

Преимущество: Неразумная нежить (та, что не имеет Интеллекта) игнорирует вас, пока вы не нападете на нее первым. Разумная нежить должна успешно сделать проверку Мудрости (DC 13), чтобы понять, что вы не нежить. Из-за медленного метаболизма если вы умираете (находитесь в состоянии от -1 до -9 хитов), то ты теряешь только 1 хит за каждые два раунда. Когда вы оправляетесь от повреждений естественным образом, то восстанавливаете только 1/2 хит за уровень персонажа в день отдыха (округляется вниз, до минимума 1 хит в день). Это экстраординарная способность.

Храбрость [Общий]

Вы почти бесстрашны.

Преимущество: Вы получаете +4 ко всем спас броскам на Страх.

Мертвый Человек [Общий]

После встречи с ужасами ночи вы осознаете, что живете в долг.

Преквизит: Нужно пережить ситуацию, которая сложилась не в вашу пользу (заваленный спас бросок на Ужас или опущен до 0 или менее хитов).

Преимущество: После успешного прохождения спас броска на Страх или Ужас, вы получаете +2 премию ко всем спас броскам и проверкам навыка до конца столкновения из-за ледяного спокойствия перед лицом смертельной опасности. Понимание, что все смертны, порой служит источником силы.

Эфирная Чувствительность [Общий]

У вас дар чувствовать эмоции, проявляющиеся в связи с эфирным резонансом (смотри «Обитель Зла» в Главе 3 и «Призраков» в Главе 5).

Преквизит: Мудрость 13+

Преимущество: Вы можете чувствовать эмоции в эфирном резонансе, когда находитесь в 30 футах от него, сделав успешную проверку Мудрости. DC проверки зависит от ранга резонанса.

Ранг:	1	2	3	4	5
DC :	20	15	10	5	0

Чувствовать резонанс, это частичное действие и его можно повторять каждый раунд. Если вы получите экстраординарный успех, то на один раунд способны заглянуть в Ближний Эфир и увидеть сцену резонанса. Но вы способны видеть только резонанс, а не эфирных существ. Некоторые эфирные сцены могут потребовать спас броска на Ужас.

Видеть Призраков [Общий]

Вы видите существ в Близком Эфире. Так как приведения составляют большую часть обитателей Ближнего Эфира в Равенлофте, эту способность в народе называют «видеть мертвецов».

Преквизит: Вы должны повстречаться со смертью (опуститься до -1 хита или умереть и быть оживленным вновь).

Преимущество: Вы видите эфирных существ как будто они нормальные. В отличии от заклинания Видеть Невидимых, эта способность не открывает иллюзии и не позволяет видеть невидимых или астральных существ. Эта возможность ограничена только дальностью вашего зрения. Вы уязвимы для атак взором от эфирных существ. Вы не получаете особого умения слышать или ощущать их. Это сверхъестественная способность.

Примечание: Вы привязаны к Эфирному Миру. Эфирные существа видят вас особенно четко и должны успешно сделать проверку Наблюдательности, чтобы понять, что вы не в Эфирном Мире. Эти существа могут притягиваться к вам, ведомые любопытством, отчаяньем или злобой.

Призрак [Общий]

Душа друга, союзника или любимого человека вернулась из могилы в виде гейста, что бы присматривать за вами.

Преквизит: По понятным причинам кто-то близкий к вам должен умереть.

Преимущество: Ваш дух хранитель обычно находится в Ближнем Эфире. Те, кто могут видеть эфирных существ, заметят, что гейст кружится вокруг вас, но для других он незаметен. Гейст служит как лишняя пара ушей, когда проявляется и позволяет сделать дополнительный бросок на Поиск, Наблюдательность или Слух. Гейст может докладывать вам о событиях, которые происходили, пока вы спали, или были без сознания или просто общаться.

Примечание: Гейст общается с помощью фантазмов и он не способен влиять на физические объекты Вы можете попросить гейста проявиться, когда рядом никого нет. Гейст немедленно исчезает, когда другое разумное живое существо приближается к вам. Вы можете вызывать гейста столько раз, сколько нужно, но каждый раз, когда он появляется, вы получаете 1 временное повреждение Харизмы, так как он неосознанно высасывает силу твоей воли, чтобы жить.

Закаленный [Общий]

Неважно кто вы, опытный следовать или ветеран Кампании Мертвеца, но вы имеете жестокий опыт общения с ужасами этого мира.

Преимущество: Вы получаете +4 ко всем спас броскам на Ужас.

Лунатик [Общий]

Ваш разум и тело привязаны к циклам луны, вы становитесь энергичным и возбужденным, когда луна полная. Это может быть из-за легкого безумия или может быть, у вас в предках были Вистани.

Преквизиты: Хаотичное мировоззрение.

Преимущество: Вы получаете +1 премию ко всем атакам, спас броскам по Стойкости и Рефлексам и навыкам, основанным на Харизме, когда луна выпуклая (более чем половина луны). Эта премия становится +2 в три ночи полной луны. Но во время трех ночей новой луны, вы получаете -2 штраф к этим броскам. Эти модификаторы обратные для спас бросков на Волю: +2 во время новой луны, — во время выпуклой луны и -2 во время полной луны. Это экстраординарная способность.

Открытый разум [Общий]

Приспосабливающийся разум поддерживает ваш рассудок.

Преимущество: Вы получаете +4 ко всем спас броскам на Безумие.

Рыжий [Общий]

Если верить фольклору некоторых доменов, люди которые рождены с рыжими волосами, отмечены феями.

Преквизиты: Мудрость 11+

Преимущество: Выберите одно заклинание 1 уровня или два 0 уровня из заклинаний друида. Эти заклинания выбираются, когда берется фит и потом их менять нельзя. Вы можете применить это заклинание раз в день, как друид с вашим уровнем персонажа. Как друид вы выбираете время дня, когда заклинание восполняется, но вам не нужно тратить время на подготовку. Это магическая способность.

Примечание: Вы можете взять этот фит только в начале игры. Не обязательно брать этот фит, чтобы быть рыжеволосым, но чтобы его взять нужно, чтобы у персонажа были рыжие волосы.

Реинкарнация [Общий]

У вас смутные воспоминания о прошлой жизни. Вы обладаете навыками, которые никогда не учили.

Преимущество: Выберите не ограниченный навык, который не является для вас классовым. Этот навык всегда считается классовым навыком для вас. Ваша душа возродилась, потому что она привязана к существу, которое осталось в этом мире. Если вы когда-нибудь встретите своего «духовную половину», то она сразу узнает вас, и вы получаете +2 премию ко всем навыкам, основанным на Харизме, при общении с ней.

Примечание: Вы можете взять этот фит только в начале игры.

Голос Гнева [Общий]

Незримые силы возмездия отзываются на ваш зов.

Преимущество: Вы получаете +4 премию ко всем проверкам проклятия (смотри «Проклятия» в Главе 3).

Фит Лидерство

Определить мировоззрение в мире Равенлофта почти невозможно и фит Лидерство становится немного опасным.

Фит Лидерство не позволяет персонажу определить мировоззрение своего лейтенанта. В дополнение к этому, некоторые последователи могут иметь собственные проблемы — преданный паж паладина, может оказаться веревольфом, а спутник менестреля рабом вампира. Обычно последователи могут иметь мировоззрение на один шаг сдвинутое по сравнению со своими хозяевами (смотри Книгу Мастера страница 46), но в Царстве Страха необходимо добавить кое какие модификации. В Равенлофте, это относится только к этическому мировоззрению. Нейтральный персонаж может иметь спутника с абсолютно любым мировоззрением, законопослушный персонаж привлекает только законопослушных или нейтральных последователей (хотя с любым моральным мировоззрением), а хаотичный персонаж — только хаотичных или нейтральных.

Религии

Ах! казалось бы, этого не может быть — вы удивлены? — я, наконец, могу карать сам! Спустить позор на мою голову — все, что я могу предложить оскорбленным Небесам. Мой случай заставил их высказаться: они позволили мне признать вину и покаяться — но ох! Какое покаяние может быть для узурпатора и убийцы детей!»

— Хорас Валпол, Замок Отранто

Земля Туманов является домом многим религиям, от широко распространенных, организованных церквей, которые строят высокие соборы, во славу своей веры, до прячущихся, ночных культов, которые приносят жертвы в скрытых катакомбах. Эта секция представляет примеры самых известных религий в Доменах Страха. Персонаж клирик может выбрать любую из этих религий, хотя в некоторых случаях это поклонение — например поклонение хищному Богу Волков — может поставить под вопрос персонажа как героя.

Основные Религии

Боги Равенлофта не формируют единый, неделимый пантеон. Скорее, они разделены на многочисленные религии. Последователи каждой религии обычно признают существование других богов, но часто отклоняет их как низших.

Пантеон Акири

Янтарные Пустоши все еще принадлежат к пантеону величественных древних богов. В Фаразии, ангел-деспот Диамабэль строит религию вокруг своей персоны, и наказывает смертью тех, кто поклоняется старым богам. Но Диамабэль не может стереть память о богах, как жестокие пески пустыни не могут стереть их древние храмы. Поклонение тайно продолжается в Фаразии, а пустынные кочевники и жители Хар'Акира все еще открыто почитают старых богов — и опасаются их гнева.

Три бога Акири, особо существенны. Ра, солнечный диск, отец и король богов; смертные короли не могут править без благословения от него. Клирики Ра часто бывают лидерами или первыми советника-

Безмолвное Соглашение

Когда клирик приходит в Равенлофт из другого мира, он немедленно чувствует пустоту в своем сердце, пустоту, которую когда-то заполняли сила и сострадание его бога. Хотя клирики продолжают получать благословения от своих божественных покровителей, они больше не чувствуют что их боги на их стороне. Это часто вызывает у клириков, в первый раз попавшим в Земли Туманов, кризис веры или периоды глубокой депрессии.

Для уроженцев Земли Туманов, эта отдаленность совершенно нормальна; они привыкли, что их боги отдаленны и непостижимы. Некоторые клирики в Равенлофте утверждают, что являются голосом своего божества, но этих людей считают как безумцами и лжепророками.

Без внимательного взгляда бога, чтобы контролировать все, что говорят и делают во их имя, многие иномировые религии переносят «теологические изменения». Поскольку легенды о богах передают из уст в уста, религиозное обучение часто приспосабливается к своей новой родине или даже развивается, чтобы удовлетворять потребностям могущественных клириков. Существуют даже рассказы о клириках, которые предали основные постулаты своей веры, но сохранили их божественные силы. Например, ходят слухи, что великая религия Теневых Земель, посвященная нейтрально доброму богу Беленусу, погрузилась во зло.

Почему боги отступили? Почему они молча наблюдают, как смертные искажают их учения. Очень может быть, что Темные Силы вмешиваются между божеством и его слугой, искажая поток божественного волшебства. Теологи Равенлофта отмечают одно поверье, которое проявляется во многих формах, в разных религиях. Это поверье, которое сложно понять смертному, утверждает, что боги заключили безмолвное соглашение с безликими хозяевами Равенлофта. Боги не должны непосредственно вмешиваться в пути смертных в Равенлофте, а Темные Силы не вмешиваются в пути богов. Конечно, эти легенды не в состоянии объяснить, как Темные Силы могли заключить этот договор — не могут же они быть столь же мощны, как боги всех миров.

Еще одна теория, которая является еще более странной. Она предполагает, что Темные Силы полностью закрыли свое царство от богов. Согласно этой теории, когда смертные в Землях Туманов молятся своим богам, им отвечают Темные Силы. Некоторые безумцы и еретики утверждают, что некоторые из богов, которым поклоняются в Равенлофте, и которые продолжают отвечать на молитвы своих клириков, являются уже давно мертвыми. Они также утверждают, что некоторых из этих богов просто не существует, и никогда не существовало.

ми. Озирис, который был убит своим братом, но воскрес из мертвых, теперь такой же правитель загробного мира, как Ра правитель царства живых. Озирис также управляет живительной силой родников пустыни. Клирики Озириса готовят трупы к погребению и охраняют святость смерти. Наконец, зловещие культы тихо поклоняются Сету, богу обмана и разрушительной силы природы, который убил своего брата Озириса, но пережил месть богов. Многие из служителей Сета изображают из себя клириков других богов, стремясь совратить верующих.

Ра: *Символ:* Анкх на солнечном диске. *Любимое Оружие:* Фальчион.

Озирис: *Символ:* Скрещенный цеп и посох. *Любимое Оружие:* Легкий цеп.

Сет: *Символ:* Свернувшаяся кобра. *Любимое Оружие:* Короткий меч.

Беленус

Во многих других мирах, Беленус — только один из широкого пантеона богов, которым поклоняются кельтские племена. На Земле Туманов, Беленус стал центральным богом в религиях двух никак иначе не связанных культур, одна в Тепесте, другая в Теневых Землях. К сожалению, обе отрасли веры Беленуса имеют общую проблему: нетерпимость.

Беленус — бог солнца, подобно Ра, и повелитель огня. Его последователи утверждают, что это Беленус дарует живительный свет и жар солнца тем, кто жалует его и отказывает в них, тем, кто заслужил его гнев, проклиная их ледяным холодом и темнотой. Солнечные затмения расцениваются как страшные предзнаменования.

В Тепесте, поклонение Беленусу существует как крестьянская народная религия, и его клирики также уважают других богов из его пантеона. Верующие здесь часто связывают свои легенды либо с Беленусом и другими богами, либо с освященными веками рассказами о теневых феях, голодных гоблинах и бесовских каргах и ведьмах. В течение нескольких поколений, клирикам Тепеста было достаточно просто следить за этими маленькими поселениями, но их точка зрения изменилась, после Великого Соединения. Считая, что домен Г'Хенна и Марковия разрушены феями, деревенский священник Виктала, мужчина по имени Ваян, организовал инквизицию, чтобы сопротивляться феям. Пятнадцать лет спустя, инквизиция все продолжается и имеет печальную репутацию, как чрезмерно фанатичная. Клирики казнят любую «фею», которую им удается поймать, а феи, по их мнению, включают в себя калибанов, эльфов, полу-эльфов и чародеев.

В домене Нидала, вера Беленуса заметно отличается. Здесь, мощная организованная религия славит Беленуса, как «одного истинного бога», в огромном и великолепном соборе. В матриархальном обществе Теневых Земель, только женщины могут присоединиться к духовенству, и они должны дать клятву целомудрия. Мужчины могут обслуживать церковь, но только как защитники или боевики. Поклонение любому другому богу безжалостно преследуется, как и бесчисленные другие нарушения. Все жрицы Беленуса с честью повинуются указам великого защитника нации, святого воина Елены Верной.

Символ: «Кельтское» золотое солнце.
Любимое Оружие: Серп.

Вечный Орден

Азалин, правитель Даркона, основал эту религию, основываясь на страшном фольклоре своих подданных, как инструмент для общественного управления. Традиции Даркона, утверждают, что эта земля первоначально принадлежала мертвым. Живые украли этот мир, изгнав неживых в Серое Царство, но однажды произойдет предсказанное событие, Час Восхождения, и мстительные мертвецы вернутся, чтобы потребовать то, что принадлежит им. Клирики Вечного Ордена поклоняются запутанному пантеону богов смерти, заимствованных из других религий. Поклонение сосредотачивается на выполнение бесчисленных ритуалов предназначенных, чтобы упокоить мертвых и непрерывно оттягивать Час Восхождения.

Когда Реквием разрушил Ил Алук, многие в Дарконе верили, что Восхождение, наконец, началось. В последствии, духовенство Вечного Ордена объявило, что причина Реквиема — слабая вера Дарконийцев. В ответ на это, люди покинули Вечный Орден. Вечный Орден, как организованная религия, быстро рушится, но небольшое число клириков и суеверия Даркониицев остались.

Символ: Человеческий череп в капюшоне.
Любимое Оружие: Коса.

Эзра

Церковь Эзры появилась почти девяносто лет назад, когда сын печально известной династии Дилисния, объявил что божественное существо, Эзра, Наш Защитник в Туманах, передала ему послание, которое нужно распространить по всему миру. Согласно большинству церковных традиций, Эзра была добродетельной смертной женщиной, которая, отчаялась, видя зло этого мира, и навсегда отдала свою смертность Туманам и стала вечным защитником человечества. Неугомонные секты Церкви Эзры обсуждают истинную природу и учения их высшего учителя в течение многих десятилетий.

Первоначальная, законопослушно нейтральная секта, также называемая Дом Веры, располагается в Борке. Она призывает преданных клириков Эзры, называемых анахореты, к защите и лечению верующих, сохранению их от сил зла. Законопослушно добрая секта в Морденте также учит, что анахореты должны перевести на сторону Эзры столько душ, сколько смогут для их же добра. Таинственная нейтральная секта в Даймонлю утверждает, что Эзра — богиня, которая оставила остальных черствых богов и предложила смертным свою помощь, и тратят свое время, изучая истинную природу своей богини. Наконец, законопослушно злая секта, сосредоточенная в Невучар Спрингс, пророчит неизбежное наступление Времени Абсолютной Тьмы, когда неверные будут пожраны темнотой. Все анахореты соглашаются, что Эзра не сможет защитить тех, кто не принял ее в своем сердце.

Клирикальный домен Туманов уникален для анахоретов; Эзра позволяет им обращаться к Туманам Равенлофта за помощью.

Символ: Серебряный длинный меч на алебастровом щите, украшенный веточкой белладонны.
Любимое Оружие: Длинный Меч.

Хала

Согласно «Рассказам Веков», святым писаниям Халы, девять богов создали мир из клубящихся туманов Хаоса. Боги ушли после этого, позволив смертным заполнять их мир деяниями, как хорошими, так и плохими. Но смертные испытывали недостаток мудрости, и вскоре мир был заполнен болью и мучениями. Только одна из этих Девяти Богов — богиня Хала — возвратилась в мир, чтобы избавить его от страданий. Она собрала тринадцать женщин и тринадцать мужчин и вручила им тайны Плетения, древней формы волшебства. К сожалению, этот стиль волшебства — также известен как черная магия и вызывает суеверный страх. Печально известная репутация черной магии пошла из-за карг, которые наиболее часто ее применяют. Хотя черная магия — не всегда зло, как принято считать, но все же она изобилует тайными опасностями. Черная магия, предположительно, создает калибанов, и согласно фольклору, ведьмы, которые теряют контроль над своим колдовством, могут навсегда превратится в чудовищных карг.

Церковь Халы скрытая и таинственная религия. Ее клирики — называющие себя ведьмами — организовали множество хосписов разбросанных по Равенлофту, где они предлагают отдых и лечение любому, кто оказывается у них на пороге. Церковь специально не ищет новых последователей и нигде Церковь Халы не является преобладающей религией.

Ведьмы Халы часто сталкиваются с враждебностью вне стен своих хосписов. Любая ведьма Халы, достаточно неблагоразумная чтобы столкнуться с инквизиторами Тепеста, должен считать удачей, если сумеет уйти живой.

Символ: Кольцо, сформированное тринадцатью змеями, каждая из которых пожирает хвост предыдущей.

Любимое Оружие: Кинжал.

Законник

Этого бога называют разными именами — Железный Тиран и Черный Властелин. Клирики Законника утверждают что тот, кто произнесет истинное имя их бога, упадет замертво. Его религия вознаграждает слепое повиновение и утверждает божественное право на власть у королей. Рожденные в богатстве и власти заслужили право властвовать; рожденные в бедности заслужили только то, что они заработают через сознательный труд на своих хозяев. Законник — государственная религия в Хазлане и Нова Вааса. В последнем домене, Князь Отмар использует ее, чтобы оправдать свою власть.

Клирики Законника пытаются ввести культуру Вааси везде, где они бывают. Клирики, из разных социальных классов не смешиваются, Церковь запрещает брак между разными этническими группами или расами. Все обряды выполняются на Вааси и все священные тексты должны тоже использовать этот язык.

Законник затих во время Великого Соединения. Это проблема породила незначительную ересь среди духовенства. На одной стороны были те, кто верит, что отклонение от принципов бессмысленно или что это испытание; оппозиция меньшинства утверждала, что Законник прекратил свое существование. Хотя Церковь Законника безжалостно преследовала их, все же горстка еретиков шептала, что Законник погиб в катаклизме, и что все его клирики теперь поклоняются — пустым словам.

Символ: Крепкое железное копье, окруженное бронзой.

Любимое Оружие: Кнут.

Утренний Бог

Культ Утреннего Бога был рожден в конце пятого столетия, когда основатель этой веры рассказал всем о том что, когда он был маленьким мальчиком, Утренний Бог появился перед ним и защитил его от рыскающих угроз ночной Баровии. Исходя только из этого, единственного описания, Утренний Бог обычно изображается как светящийся лесной житель. Хотя он весь сформирован из мягкого, золотого света, его лицо измазано кровью. Культ учит, что эта странная деталь признак того, что даже самое великое добро может содержать в себе печать зла, и что даже наиболее извращенное зло может содержать искру добра.

Утренний Бог — это бог розового восхода, означающего конец любой ночи. Бог немногое хочет от своих последователей, только чтобы они

относились друг к другу с добротой и хранили надежду в своих сердцах. Это скромная вера особенно популярна среди тех, кто немногое может предложить кроме надежды и доброты, и культ быстро распространился среди покоренных Гундаракцев в Баровии. Его простые учения содержат сообщение о приближающейся надежде. Независимо от того, каким суровым может казаться будущее, независимо от того, какой темной будет ночь, рассвет *обязательно* настанет. Многие из последователей Утреннего Бога верят в пророчество что, когда-нибудь, он вернется и выведет мир на дневной свет.

Но культ Утреннего Бога дает больше чем оптимистические предсказания. Один клирик из основателей культа тайно охотился на нежить по ночам. Даже сейчас, клирики культа обучаются методам борьбы с вампирами.

Символ: Простой, окрашенный в розовый цвет золотой диск.

Любимое Оружие: Короткое копье.

Раджианский Пантеон

Жители Шри Раджи поклоняются обширному пантеону богов, которые так сложно переплетены, что посторонние часто с трудом понимают даже основные концепции их религии. Ядро веры в Раджи — концепция реинкарнации; Раджианцы считают, что мир — это своего рода ад на земле. Души обречены жить, умирать и перерождаться как новые существа в бесконечном цикле страданий. Только через совершенствование духовного понимания и просвещения душа может спастись в вечный рай.

Два бога в Раджианском пантеоне особенно примечательны. Темные Сестры — служители культа богини Кали. Каждый день, они приносят человеческие жертвы, отправляя несчастного к Ариджане — лидеру своего культа. Кали, также известная как Черная Мать, богиня разрушения и создания. Она кровожадное существо, которое получает удовольствие от убийства, но она также создает новую жизнь из смерти.

Город и Университет Тваштри посвятили себя своему одноименному покровителю. Тваштри является просвещающим богом промышленности и изобретений. С учением Тваштри, университет стал одним из самых больших, а также самых удаленных, центров образования в Землях Туманов.

В 740 году, Великое Соединение почти разрушило Царство Страха. Через несколько дней, после того, как толчки прекратились, новые земли появились у границ Шри Раджи, сформировав Лесные Земли. В Шри Раджи, Великое Соединение называют Возрождение Кали; считается, что Кали полностью разрушила старый мир и создала новый.

Кали: *Символ:* Черепа на кожаном ожерелье. *Любимое Оружие:* Мешочек с песком.

Тваштри: *Символ:* Вертушка. *Любимое Оружие:* Ударный кинжал.

Бог Волков

Богу Волков поклоняются в первобытных лесах на юго-западе Центра. Чужаки знают о нем лишь из отрывочных рассказов об этом диком и хищном существе. Эти истории утверждают, что Богу Волков поклоняются демонические волки, которые ходят подобно людям, и эти люди-волки проводят в честь своего покровителя яростные и похабные обряды, в которых рекой течет кровь жертв, при свете полной луны.

Последователи Бога Волков считают что волки — божественные существа. Все остальные хищники, а в частности люди — есть отвратительные, жалкие конкуренты, которые должны быть убиты или согнаны в стадо.

Символ: Голова волка. Последователи часто используют настоящие волчьи черепа.

Любимое Оружие: Нет. Те, кто не может сражаться зубами и когтями — добыча.

Заката

Каменные пустоши Г'Хенны заполнены высокими статуями бога-бестии Закаты, который всегда изображается как чудовище сидящее на корточках наверху груды костей. Закате не поклоняются — его ублажают. Люди Г'Хенны верят, что Заката существует в двух ипостасях: Пожиратель и Кормилец. К сожалению, в Г'Хенне присутствует лишь Пожиратель. Заката требует бесконечных жертв, обычно в виде пищи, но иногда в виде живых существ. Пожиратель жестокий и строгий бог; все зерновые культуры должны быть по-

жертвованы священникам великого Храма Закаты, которые отделяют определенную долю для Закаты, а потом отдают голодающему народу скудные остатки. Покупка или продажа продовольствия, это религиозное преступление. Тучность — кощунство.

Люди из Г'Хенны продолжают приносить свои болезненные жертвы Закате, в отчаянной надежде, что однажды они, наконец, ублажат его. В этот легендарный день, Заката придет в Г'Хенну в своей материальной форме и преобразует себя в Закату Кормильца.

Поколения в Г'Хенне уморили себя голодом до смерти в надежде когда-нибудь увидеть эпоху изобилия.

В Г'Хенне, люди не делают никакого различия между гражданскими и религиозными законами. Клирики Закаты хорошо питаются, живут лучше всех и их слово — закон. Однако все клирики должны выполнять повеления Ягно Петровны, первосвященника Закаты.

Символ: Маленькая гробница, содержащая костяшки пальцев человека.

Любимое Оружие: Цеп.

Таблица 2-1: Боги Равенлофта

Вера	Мировоззрение	Домены	Центры Веры
Беленус	НД	Огонь, Добро, Солнце	Темные Земли, Тепест
Вечный Орден	НЗ	Смерть, Зло, Знание, Покой	Даркон
Эзра	ЗН	Туманы, Разрушение, Лечение, Закон, Защита	Север и запад Ядра
Хала	Н	Лечение, Магия, Растения	Юг Ядра
Кали	ХЗ	Разрушение, Зло, Лечение, Обман	Шри Раджи
Законник	ЗЗ	Смерть, Зло, Закон, Война	Юго-восток Ядра
Утренний Бог	ХД	Добро, Удача, Защита, Солнце	Баровия
Озирис	НД	Добро, Защита, Покой, Вода	Янтарные Пустоши
Ра	ЗД	Воздух, Добро, Закон, Солнце	Янтарные Пустоши
Сет	ЗЗ	Смерть, Зло, Обман	Янтарные Пустоши
Тваштри	ХД	Хаос, Знание, Магия, Растения	Шри Раджи
Бог Волков	ХЗ	Животные, Сила, Обман	Вербрек
Заката	ЗЗ	Разрушение, Земля, Огонь, Защита	Г'Хенна

Новые Клерикальные Домены

Домен Туманов
Божество: Эзра
Дар: Раз в день, вы можете вызвать *щит Эзры,* слой светящегося тумана который

окутывает ваше тело на один раунд за уровень клирика. Форма предоставленной защиты определена вашим мировоззрением. Законопослушно добрый: 25 / + 5 уменьшение повреждений против металлического оружия. Законопослушно нейтральный: 15 / + 1 уменьшение повреждений против всех физических нападений. Нейтральный: +10 ко всем спас броскам по Воле и Рефлексам против повреждающих заклинаний. Законопослушно злой: +10 ко всем спас броскам по Воле против воздействующих на разум заклинаний и эффектов. Это — сверхъестественная способность.

Заклинания Домена Туманов
1 Скрывающий Туман. Вас окружает туман.
2 Облако Тумана. Туман мешает зрению.
3 Газообразная Форма. Цель становится бестелесной и может медленно летать.
4 Твердый Туман. Закрывает зрение и замедляет движение.
5 Туман Разума. Те, кто в тумане получают -10 к проверкам Мудрости и Воли.
6 Прогулка с Ветром. Вы и ваши союзники становитесь парообразными и быстро перемещаетесь.
7 Телепорт без Ошибок. Туманы немедленно перемещают вас куда-либо, без ошибок.
8 Изгнание. Туманы немедленно перемещают цель, к которой вы прикоснулись.
9 Заключение. Запирает цель в Туманах.

Домен Покоя
Божество: Вечный Орден, Озирис.
Дар: Вы можете предоставить *последний покой*, начертив символ вашего божества на недавно умершем теле. Этот труп получает спас бросок по Воле (используя вашу премию к спас броску по Воле), чтобы сопротивляться любой попытке преобразовать его в нежить, включая в себя заклинания *Оживить Мертвого* и *Создать Нежить* и умение создавать отродья у некоторой нежити. Это — магическая способность, которую вы можете использовать раз в день.

Заклинания Домена Покоя
1 Обнаружить Нежить. Показывает нежить в пределах 60 футов.
2 Нежный Покой. Сохраняет один труп.
3 Говорить с Мертвым. Труп отвечает на один вопрос за два уровня.
4 Остановить Нежить. Останавливает нежить на один раунд за уровень.
5 Поднять Мертвого. Восстанавливает жизнь тому, кто умер один день за уровень назад.
6 Сфера Антижизни. 10-футовое поле ограждает от живых существ.
7 Воскрешение. Полностью воскрешает мертвого.
8 Управлять Нежитью. Нежить не нападает на вас, пока вы ею управляете.
9 Запереть Душу. Запирает только что умершую душу, чтобы предотвратить воскрешение.

Снаряжение

Когда они присоединились к битве, было кое-что, чего они не знали на тот момент. То, что ни один клинок в мире, никакое искусство кузнеца не смогут повредить их демонического противника. Он отклонял удар от любого оружия.

-Беовульф, перевод Симаса Хинея

Равенлофт содержит соединение культур собранных с многочисленных миров. В некоторых странах, где волшебство встречается редко, а торговля обычное дело, наука продвинулась вперед, предлагая новые изобретения.

Культурные Уровни и Снаряжение

Культурный Уровень области сильно привязан к его технологическому развитию. Всякий раз, когда персонаж покупает оборудование, Мастер должен определить Культурный Уровень изделия. Как рассказано в первой главе, Культурные Уровни в Ра-

венлофте имеют диапазон от 0 (Дикость) до 9 (Ренессанс). Культурный Уровень изделия примерно представляет собой эпоху в истории, когда такой предмет был широко доступен.

Много изделий имеют CL выраженный как диапазон или как минимум. Например, полный доспех входит в моду в CL 7 (Средневековье), но выходит из моды с появлением пороха. Таким образом, полный доспех имел бы узкий диапазон из CL 7-8. С другой стороны, простой инструмент вроде металлического кинжала входит в использование в CL 2 и никогда не уходит, так что кинжал имеет CL 2+.

Мастер должен сравнить диапазон CL изделия с CL домена. Если CL домена попадает в пределы диапазона CL изделия, то его можно купить по стандартной цене. Если CL домена не попадает в пределы диапазона изделия, тогда либо домен еще не имеет технологий производства этого изделия, либо оно уже не используется. Умножьте разницу между Культурными Уровнями на 100 % и добавьте ее к цене изделия. Это представляет дополнительные затраты за импортное изделие, либо наемного мастера. Когда необходимо, добавляйте CL модификатор к цене, после затрат на модификаторы мастерского изделия, но прежде чем добавите затраты на зачарование.

Не забудьте сравнить окончательную стоимость изделия с пределом золота в поселении (см. «Богатство и Население Поселения» в *Книге Мастера*); некоторые изделия не достать, ни за какую цену.

Пример: После опасностей в Тепесте, Лаури посетила город Виктал в поисках нового мушкета. Мушкет имеет CL 8 +, но Тепест имеет CL 6. Разница — два, и поэтому мушкет будет стоить дополнительно +200 %, всего 1 500 золотых. С населением 3 600 человек, Виктал имеет предел золота в 3 000 золотых. Лаури находит свой мушкет, но он влетит ей в копеечку.

Таблица 2-2: Новое Оружие

Оружие	CL	Цена	Повреждения	Критическое	Расстояние	Вес	Тип
Крошечное							
Штык	3+	1 зол.	1d4	x2	—	1/2 ф.	кол
Опасная Бритва	5+	2 зол.	1d4	x3	—	1/2 ф.	руб
Маленькое							
Пистоль	9	250 зол	1d10	x3	50 футов	3 ф.	кол
Пули (10)	3+	3 зол.	—	—	—	2 ф.	—
Среднее							
Мушкет	8+	500 зол.	1d12	x3	150 футов	10 ф.	кол
Пули (10)	3+	3 зол.	—	—	—	2 ф.	—
Парфянская рапира	9	300 зол.	1d6/1d10	18-20/x2/x3	—/50 футов	5 ф.	кол

Таблица 2-3: Гранатообразное Пороховое Оружие

Оружие	CL	Цена	Повреждения	Радиус взрыва*	Расстояние	Вес
Бомба	8+	150 зол.	2d6	5 футов	10 футов	1 фунт
Дымовая бомба	8+	70 зол.	Дым	**	10 футов	1 фунт

* Промах требует броска на отклонение как для обычного гранатообразного оружия, но вместо повреждений всплеска по всем существам в пределах 5 футов, оружие наносит то же самое повреждение всем существам в пределах радиуса от места, где оно приземляется.

** Смотри описание.

Описание Снаряжения

Огнестрельное оружие в Равенлофте: Фит Владение Экзотическим Оружием делает персонажа экспертом во всех пороховых орудиях. Иначе -4 пенальти накладывается на все броски на атаку. Огнестрельное оружие может быть мастерски сделано или даже зачарованно подобно любому другому дальнобойному оружию.

Большинство огнестрельного оружия в Равенлофт использует механизм колесцового замка: нажатие на курок отпускает колесо на пружине. Оно чиркает по кремню, который пускает искру в запал, зажигая порох. Оружие с колесцовым замком не будет стрелять, если намокнет. Мастерски сделанное огнестрельное оружие использует более безопасный и более сложный механизм запора с защелкой и пружиной: нажатие на курок бьет молоточком с кремнем по металлической пластине, посылая искру в закрытый запал. Такое оружие защищено от непогоды, хотя если его полностью намочить, порох все же испортится.

Оружие

Штык: Штык, это узкое, подобное кинжалу лезвие, которое может быть привинчено к концу мушкета. Штык, привинченный к мушкету, рассматривается как оружие среднего размера. Если используется сам по себе, штык считается неудобным кинжалом, так как лишен рукоятки. Штык — простое оружие ближнего боя.

Бомба: Эта круглая пороховая бомба должна быть подожжена прежде, чем ее бросать. Зажечь бомбу стандартное действие. Взрыв наносит 2d6 повреждения огнем. Те, кто в пределе радиуса взрыва может бросить спас бросок по Рефлексам (DC 20), чтобы получить половину повреждений.

Любой персонаж, имеющий бомбу, который получает повреждения от огня, должен сделать спас бросок по Рефлексам (DC 13). Если персонаж заваливает бросок, то запал бомбы загорается, если ее не удалить, то она взорвется через раунд.

Пули: Большие круглые свинцовые пули продаются в мешках по десять штук. Сам мешок имеет незначительный вес.

Мушкет: Мушкет содержит один выстрел и требует стандартное действие для перезарядки. Мушкет может быть оснащен штыком или, в крайнем случае, использоваться как дубина.

Пистоль: Пистоль содержит один выстрел и требует стандартное действие для перезарядки.

Парфянская рапира: Любопытную парфянскую рапиру (или «рапиру с последним выстрелом») считают своим проклятьем благородные дуэлянты и ее обычно можно найти среди вещей аристократа. Это — обычная рапира с пистолем, встроенным в рукоятку. Парфянская рапира плохо сбалансирована по сравнению с любой обычной рапирой или пистолем и считается экзотическим оружием. Но она имеет коварное преимущество. Если владелец наносит успешную атаку этой рапирой, то, просто нажав на курок, он может немедленно выстрелить из пистоля в ту же самую цель как свободное действие. Цель не может использовать свою Ловкость как премию к AC для этого нападения. Вы можете использовать особенность

Таблица 2-4: Снаряжение для Авантюристов

Предмет	CL	Цена	Вес
Чистая книга	5+	3 золотых	1 фунт
Печатная книга	9	10 золотых	1 фунт
Травы	—	2 серебряных	1 фунт
Механизмы			
Автомат мельчайший	9	500 золотых	1 фунт
Автомат мелкий	9	1000 золотых	5 фунтов
Автомат крохотный	9	2000 золотых	10 фунтов
Автомат маленький	9	4000 золотых	50 фунтов
Высокие стоячие часы	7+	400 золотых	80 фунтов
Настольные часы	8+	500 золотых	5 фунтов
Карманные часы	9	1000 золотых	незначительно

Ловкое Владение Оружием, когда атакуете рапирой. Вы получаете -4 пенальти к атаке пистолем, если не имеете особенности Владение Экзотическим Оружием (огнестрельное).

Дымовая бомба*:* Эта цилиндрическая бомба должна быть подожжена прежде, чем ее бросать. Зажечь бомбу стандартное действие. Через один раунд после того, как она подожжена, безвредное горючее вещество превращается в облако дыма в 20-футовом радиусе, который сохраняется безветренную погоду на ld3+6 раундов, а в ветреную погоду на 1d3+1 раундов. Видимость в пределах дыма ограничена двумя футами. Все в пределах облака имеет 90% укрытие.

Любой персонаж, имеющий бомбу, который получает повреждения от огня, должен сделать спас бросок по Рефлексам (DC 13). Если персонаж заваливает бросок, то запал бомбы загорается, если ее не удалить, то она начинает дымить через раунд.

Опасная бритва: Маленькое, но остро заточенное лезвие со складной рукояткой.

Снаряжение для Авантюристов

Чистая Книга: Эти книги поменьше и не такие долговечные, как крепкая книга заклинаний мага. Обычная книга имеет размеры 4 на 6 дюймов и имеет сто

страниц пергамента. Книги такого этого качества часто используются для личных журналов или издательских работ.

Печатная Книга*:* Появление печатного пресса позволило литературе процветать в продвинутых доменах. Хотя тираж обычно низок, редко бывает больше чем сто копий, авторы получили возможность издавать свои работы для жаждущих читателей. Библиотека в Равенлофте может включать в себя руководства для обучения сложным навыкам или военным методам, эпические рассказы, представленные как мемуары авантюристов, тоскливые любовные романы, или даже известные *Трактаты Ван Рихтена.* На Культурном Уровне ниже чем 9, книги пишутся вручную и таким образом ограниченны самыми насущными темами: юридическими томами, историческими отчетами или религиозными текстами.

Механизм, Автомат: Первые автоматы были созданы гномами Майвина, которые пытались создать наиболее комплексную модель жизни, используя сложные механизмы и пружины. С тех пор автоматы стали популярной забавой среди богачей. Обычно автоматы способны только к одному или двум простым движениям, например, ползти вперед или звонить в колокольчик. Большие автоматы способны к более сложным задачам, к примеру, рисовать заранее подготовленную картинку или подписывать. Автоматы работают на пружинах.

Некоторые авантюристы слышали рассказы об автоматах, которые могут выполнять комплексные, аналитические

функции, скажем, играть в шахматы. Если это не ложь, эти автоматы получили подобие жизни от их создателей путем магии или их одержимости, и они являются весьма ловко сделанными, но хрупкими конструкциями.

Механизм, Часы: Наиболее обычные изделия часовщика, эти механические устройства способны показывать точное время дня. Если выполнены мастерски, то они стоят в два раза дороже, но могут включать в себя дополнительные особенности, вроде отслеживание периодов солнца или луны или крошечные фигуры, которые появляются, чтобы пробить прохождение часа. Все часы должны быть заведены не менее одного раза в день, чтобы поддерживать точное время.

Маленькие и более сложные часы, отнимают больше времени у создателя и стоят дороже. (Часовые механизмы размером с дом на часовых башнях, конечно исключение.)

Травы: Любые, относительно обычные травы,

Таблица 2-5: Специальные Вещества и Изделия

Предмет	CL	Цена	Вес
Порох, бочонок	8+	250 золотых	20 фунтов
Порох, рожок	8+	35 золотых	2 фунта
Серебряное оружие	4+	x5 золотых	—

например головки чеснока, листья чая и веточки белладонны. Некоторые травы трудно получить вне определенных климатических условий и определенной местности.

Специальные Вещества и Изделия

Порох: Порох может гореть (унция сгорает за раунд и освещает как солнечная палка) или даже взрываться при правильных условиях, но в основном используется, чтобы выбросить пулю из ствола мушкета или ружья или для создания бомбы. Необходима унция пороха, чтобы выстрелить пулю. Порох продается в маленьких бочонках (15 фунтов вместимость и 20 фунтов общий вес) и в непромокаемых рожках (2 фунта полный вес). Если порох становится влажным, он бесполезен. Если персонаж заваливает спас бросок на Рефлексы против огня, весь порох, который у него есть, загорается, причиняя 1 пункт повреждения за унцию носителю и всем в пределах 5 футах от взрыва. Каждый (кроме носителя) в пределах радиуса взрыва может бросить спас бросок на Рефлексы (DC 20), чтобы получить половину повреждений.

Серебряное Оружие: Любое металлическое оружие может быть серебряным, что увеличивает его стоимость в пять раз. Примените этот модификатор перед добавлением затрат, на мастерское изготовление если необходимо.

Заключительные Мысли

В глубине каждого сердца, есть могила и темница, хотя огни, музыка и праздник наверху могут заставить нас, забыть об их существовании, и об похороненных, или заключенных, которых они скрывают.

-Натаниэль Хьюторн, «Проклятый разум»

Следуя советам в этой главе, вы сможете создать форму для персонажа. Раса, класс, навыки и особенности, все эти правила являются мясом и костями героя, но они не заполнены. Сердце и душа вашего персонажа, это его *индивидуальность,* и только вы сможете вдохнуть жизнь в ваше создание.

Главные герои Готических романов часто противостоят злодеям или существам, которые пред-

Смерть на Вилах

Слуги тьмы имеют обыкновение наносить удар, когда герои плохо подготовлены к столкновению с ними. Слишком часто, герои могут быть вынуждены защищаться обычными предметами. Кроме того, много персонажей, с которыми героям предстоит встретиться в Равенлофте, от толпы сердитых крестьян, до вороватых гоблинов, могут обладать именно таким случайными орудиями, а не настоящим военными оружиями для убийства.

Инструменты подобны разным видам военного оружия из Книги Игрока. Персонажи, владеющие таким оружием, получают -1 пенальти, на атаку и повреждение. Инструменты, перечисленные далее, являются простым оружием. Никакой персонаж не может профессионально уметь владеть оружием, которое не имеет ухвата или ручки, таким как деревянная доска. Тут упомянуты всего несколько видов инструментов и оружие, которое они напоминают.

Топор: *Боевой Топор*
Лом: *Легкая Булава*
Крестьянский Цеп: *Легкий Цеп*
Острога: *Легкая Кирка*
Молоток: *Легкий Молот*
Топорик: *Ручной Топор*
Мотыга*: *Посох*
Мачете: *Ятаган*
Кирка: *Тяжелая Кирка*
Вилы: *Трезубец*
Каминная Кочерга: *Короткое копье*
Коса: *Коса*
Лопата*: *Посох*
Серп: *Серп*
Кувалда: *Боевой Молот*

** В отличие от посоха, эти инструменты не двойное оружие.*

ставляют собой их внутренних демонов. Обеспечивая вашего героя яркой характеристикой, вы дадите Мастеру большие возможности втягивать вашего героя в приключения, привязанные к его интересам. Маг, поглощенный стремлением к приобретению магической силы, может отправиться за книгами заклинаний лича; а варвар, который стойко защищал свой клан от гоблинов-разбойников может, в конечном счете, стать вождем.

Как заключение, всякий раз, когда вы создаете персонажа в Равенлофте, поставьте себя на его место и ответьте на следующие вопросы. Это — не тест, и тут нет неправильных ответов.

1. Как вы выглядите? Вы привлекательны? Откровенны? Гротескны? Одеваетесь в наряды или рваные тряпки? Имеете ли шрамы или отличительные черты? Внешность персонажа говорит о его прошлом. Например, боец, который охотится на тигров оборотней, заразивших его ликантропией может до сих пор иметь шрамы от нападения.

2. Где — ваша семья? Где — ваша родина? Вы уроженец Баровии или были затянуты в приключение из засушливых Янтарных Пустошей? Имеете ли удобный дом или были изгнаны из вашего наследственного имения? Некоторые игроки могут считать, что любимые не могут попасть в опасность, если их не существует, но помните: одинокий герой, которому некого терять не имеет никого, к кому можно обратится в минуту нужды.

3. Какова ваша самая большая любовь? Для кого или чего вы идете на жертвы? Любимая? Члены семьи? Вы сами? Ваш бог? Магия? Дети? Знания? Власть? Сможете ли вы пожертвовать собой или другими?

4. В чем вы раскаиваетесь более всего? Имеете ли вы воспоминания, которые преследуют вас по ночам? Было ли так, что вы не смогли предотвратить чью-то смерть? Имеете ли вы физическую или психологическую черту, которую презираете? Предавали ли вы друга во время слабости?

5. Что заставляет вас дрожать? Что вы ненавидите или опасаетесь? Многие эльфы чувствуют отвращение к резкому запаху пороха, а дварфы, говорят, не любят море. Может, вы не любите запах домашнего скота, или ненавидите жаркую температуру лета? Может несправедливость заставляет вас скрипеть зубами или вид пауков бросает вас в дрожь? Может, вы находите какую-то расу, культуру, религию или форму магии примитивной или неестественной?

6. Что вам нравится? Какие темы вас интересуют? Вы посещаете оперы или читайте бульварные романы? Вам нравится детально изучать запутанные письмена волшебного свитка, прясть паутинки или чинить механизм часов на башне? Вы имеете слабость к загадкам? Вы живете ради новых сенсаций?

7. Каковы ваши привычки? Имеете ли вы некоторые привычки в жизни? Волшебник мог бы крутить свою бороду, когда думает; калибан собирает «трофеи» с убитых противников; бард практикует каждую ночь его музыкальные навыки.

8. Каковы ваши тайны? Что вы скрываете от внешнего мира? Вы маскируете какую-то черту, или похоронили какой-то случай из вашей прошлой жизни? Почему вы держите это в тайне? Если ваша тайна будет открыта, будете ли вы просто обеспокоены или можете столкнуться с преследованием или навлечь на кого-то опасность?

9. Вы рациональны или страстны? Вы гордитесь, что ставите разум превыше сердца или вы романтик? Персонажи с хаотичным мировоззрением более эмоциональны, а законопослушные персонажи вряд ли способны к выражению бурных эмоций.

10. Вы мудры или суеверны? Вы получили образование в прекрасной школе или были выращены кожевниками, которые покидали ферму только чтобы проверить западни? Персонаж высшего общества может иметь навыки этикета, а немытый крестьянин может знать бесчисленные народные сказки о феях.

11. Насколько сильна ваша вера? Многие жители Земель Туманов насмехаются над религией, считая, что боги давно прекратили заботиться о делах смертных. Если религиозны, вы относитесь к религии распространенной на вашей родине или приняли иностранную веру? Являетесь ли вы набожным или фанатичным?

12. Насколько вы уверенны в себе? Вы постоянно мучаетесь в сомнениях как вам поступить? Вы сражаетесь с тьмой внутри себя? Или вы смело идете вперед, сердцем понимая, что ваши поступки верны?

13. Что подтолкнуло вас к приключениям? Почему вы начали опасную жизнь авантюриста? Вы просто наемник, ищущий сокровища? Или вы ищете мести? Вы альтруист? Или вы верите, что это судьба? Вы возвращаете украденное наследие? Может, вы сражаетесь, чтобы соединится с потерянной любовью?

Глава Третья: Пути Мира

Это дело началось с удара молнии, звона разбитого стекла и женским криком. Наутро после бури я смотрел, как Аланик изучает разгромленную спальню Леди Герезы. Слуга с пепельным лицом уверял нас, что никто из прислуги особняка не осмелился ничего передвинуть в комнате после вчерашней ночи.

Изуродованное тело принадлежало Мадмуазель Эммануэль, которая пропала днем раньше. Теперь она аккуратно лежала на кровати, и ее белые руки сжимали маленькую книгу. Исследование посмертного стола обнаружило множество рисунков Бертранда Т., местного джентльмена, тело которого тоже пропало, но так и не было найдено. Стеклянная дверь на балкон лежала на полу в виде сверкающих осколков. Леди Гереза исчезла бесследно.

Аланик осторожно вытащил книгу из рук мертвой женщины. Он молча пробежался по страницам, и я заметил, что в его глазах появляется знакомый интригующий блеск. Наконец я не мог сдерживаться и спросил: «Это улика?»

«Нет» ответил он «Это разгадка». Это был дневник исчезнувшей Леди Герезы. Аланик быстро показал мне три момента из дневника, которые как он это называл «решили дело».

Шесть Дней Спустя.

«Я боюсь, что мое сердце разорвется! Сегодня я узнала, что Бертранд попросил руки Эммануэль! У этой проклятой ведьмы! Что он нашел в ней? Что она может дать ему, чего я не могу дать? Я любила его все эти годы, и он принадлежит мне! Он не отводит глаз от нее. Я не потерплю такого пренебрежения к себе! Я знаю старого отшельника, который живет за городом. Он знает о запретных путях. Он сможет призвать силы, которые исправят эту несправедливость!»

Два Дня Спустя.

«Договор заключен. Старый чародей провел ритуал, который до сих пор холодит мою душу. Эта жалкая Эммануэль умрет на закате. В горе Бертранд придет ко мне за утешением. Я вытру его слезы, и он будет мой навсегда. Во что обещал мне старый чародей.»

День Спустя (Последняя Запись).

«Несправедливо! Я проклинаю судьбу, обманувшую меня. Эммануэль действительно умерла на закате. Но Бертранд - мой Бертранд - был с ней, когда перевернулась карета! Они погибли вдвоем! Сейчас, когда я пишу эти слова, они ожидают похорон вместе, на фамильном кладбище Бертранда! Старый отшельник дорого заплатит за это...

Несмотря на дождь из города прибежал человек. Мои руки дрожат, когда я пишу эти строки. Бертранд и Эммануэль... их тела похищены! Исчезли! Что это значит?

При вспышках молнии мне кажется, что сквозь занавеску я вижу тени на моем балу...»

Так закончился дневник Леди Герезы. Аланик сказал, что нам нужно торопиться на фамильное кладбище Бертрандов. Когда мы были там, то увидели испуганного сторожа. Вчера он весь день рыл могилы для несчастных Бертранда и Эммануэль, но сегодня он обнаружил, что они полностью засыпаны землей.

Аланик указал мне на две цепочки следов, на мокрой земле ведущие на кладбище. Большие следы шли спокойно и размеренно, а маленькие выглядели так, как будто ту кто их оставила, тащили.

«Вы не думаете», спросил я внезапно перехошим горлом «Что мы нашли жертву?»

«Да это так», ответил он, глядя на могилу, предназначенную для Эммануэль. «И жертву и убийцу.»

— Из *Жизни Аланика Рэя*,
Артур Седгвик, врач

А очь все темнее вокруг,
Холод и вой дикого ветра;
Но чары тирана держат меня,
И мне никогда, не уйти никогда.

— Эмили Джейн Бронт,
«Ночь все темнее вокруг»

Царство Страха управляется безликим хозяевами, Темными Силами, которые хитро извращают реальность, чтобы она подходила под их жуткие вкусы. Эта глава включает все правила для создания Готической атмосферы Равенлофта, где смелость противостоит ужасу, где жажда возмездия имеет силу, где невинный должен сопротивляться искушению греха, и где магия не всегда делает, что нужно.

Первый параграф, «Страх, Ужас и Безумие» вводит три новых типа спас броска.

«Проклятия» рассказывают, как любой персонаж может воззвать к небу во имя возмездия — и быть услышан.

«Проверка Темных Сил» подробно описывает путь порока, который суждено пройти тем, кто уступил соблазнам зла.

Наконец, «Измененная Магия» представляет основные правила, которым подчиняются все заклинания и магические предметы в Равенлофте.

Страх, Ужас, и Безумие

Я не дрожал — я не шевелился — статность и поведение, фигуры, поспешно идущей у меня в голове, парализовал — приковал меня к земле.

— Эдгард Алан По, «Лигея»

Равенлофт — это мир, в котором свободно смешивается приключения и ужас: это — мир Готики. Герои в кампаниях по Равенлофту могут встретить чудовищ, которые способны убить их прикосновением, быть преследуемы памятью об ужасных жестокостях или столкнутся с чужими силами, способными разорвать их разум на куски. Герои способны победить, — но только если они смогут выступить против своих страхов.

Спас броски от Страха, Ужаса и Безумия представляют собой игровое средство, помогающее игрокам представить себе истерику, которая часто покрывает разум персонажей в классических рассказах ужаса. Мастер может всегда считать эти спас броски не обязательными. Если игрок сам изображает ужас своего героя, без напоминаний, то никаких бросков не нужно.

Примечание: Существа без Интеллекта иммунны к Страху, Ужасу, и Безумию.

Как Делать Спас Бросок

Страх, Ужас, и Безумие считаются во всех отношениях спас бросками по Воле. Все, что модифицирует спас бросок по Воле, так же модифицирует спас бросок по Страху, Ужасу и Безумию; все, что модифицирует спас бросок от страха, так же модифицирует спас бросок по Страху.

Страх, Ужас, и Безумие используют одинаковую механику: делается спас бросок по Воле против определенной сложности. Специфическая сложность зависит от ситуации и типа спас броска, она приводится в следующих секциях. Эффекты удачи и сопротивления (например, те, что дает *Камень Удачи* или *Плащ Сопротивления*), не влияют на спас броски от Страха, Ужаса и Безумия; они стоят за пределами удачи, и не — не немедленные эффекты которым те помогают сопротивляться. Божественные же эффекты помогают при спас бросках по Страху, Ужасу и Безумию.

Если персонаж успешно проходит спас бросок по Воле, тогда нет никакого эффекта, и он неподвержен этому источнику Страха, Ужаса или Безумия двадцать четыре часа.

Если персонаж заваливает спас бросок по Воле, тогда степень неудачи определяет результат завала. Вычтите конечный результат из Сложности; этот результат определяет эффект полученный персонажем.

Степень Неудачи	**Эффект**
1-5 очков	Малый
6-10 очков	Средний
11-15 очков	Большой
16+ очков	Большой, плюс доп. эффект (см. ниже)

При определении результатов неудачного броска на Ужас и Безумие, игрок также должен бросить 1d4, чтобы выбрать специфический эффект.

Проверка Восстановления

Персонаж, который терпит неудачу в спас броске на Ужас или Безумие должен делать проверки восстановления, чтобы избавится от их

эффектов. Проверка восстановления, это просто спас бросок на Ужас или Безумие, обычно с тем же модификаторами и сложностью. При удаче убирается текущий эффект Ужаса или снижается текущий эффект Безумия; неудача же не несет никаких результатов. Персонажи могут «брать десятку» в проверке восстановления. Смотрите «Восстановление из Ужаса» и «Восстановление из Безумия», для подробностей.

Спас Броски на Страх

Персонаж должен делать спас бросок на Страх, когда огромная разница сил в бою и/или немедленная, страшная физическая опасность. Спас броски на Страх, можно также использовать, чтобы проверять моральное состояние противников персонажей. Обычно страх пробуждает следующее.

- Противники сильно превосходят отряд числом или умением (EL на четыре и более, выше уровня отряда).
- Наиболее сильный персонаж в отряде или половина членов отряда убиты.
- Враждебное существо неуязвимо для атак отряда.
- Враждебное существо, по крайней мере, на два размера больше чем самый большой член отряда.
- Враждебное существо имеет специальную атаку Страшный Вид.
- Персонаж беспомощен и под угрозой гибели (например, попал в ловушку под водой).

Визуализация на первом месте. Если персонаж не знает, что он под угрозой гибели, нет причин делать спас бросок. Верно и обратное, если игрок *думает*, что его герой обречен, необходим бросок на Страх. Иллюзии могут часто спровоцировать этот «ложный» спас бросок на Страх.

Определение Сложности Спас Броска на Страх

Когда спас бросок на Страх исходит из враждебного существа, DC равняется 8 + 1/2 HD существа + модификатор Харизмы существа (если оно имеет Страшный Вид, то следует добавить 10 вместо 8). Мастер может установить сложность равную CR+8, если нет времени рассчитывать.

Когда спас бросок на Страх провоцирует группа существ или угрожающая ситуация, то DC = EL+ 8. Это требует некоторого внимания со стороны Мастера; просто яма-ловушка не обратит всех в дикую панику, а запечатанная комната, с двигающейся стеной, которая медленно толкает героев в пропасть, заполненную кружащимися лезвиями, вполне может. Модификаторы обстоятельства часто добавляются к спас броску на Страх. Нижеследующие модификаторы часто добавляются к спас броску и складываются друг с другом.

Таблица 3-1: Модификаторы спас броска на Страх

Модиф.	Состояние
+4	Персонаж или его союзник обладает оружием, магией или знанием, которые *наверняка* будут полезными против угрозы.
+2	Персонаж или его союзник обладает оружием, магией или знанием, которые, *наверное*, будут полезными против угрозы.
+4	Любимый человек — в опасности.
+2	Друг или союзник — в опасности.
+1	Невинный — в опасности.
+1	Персонаж победил аналогичную угрозу в прошлом.
+1	Персонаж отрезан (некуда бежать).
-2	Персонаж встретился, и был повержен аналогичной угрозой в течение последних 24 часов.
-1	Персонаж встретился и был повержен аналогичной угрозой в прошлом, (но не за последний день).
-1	Персонаж один.
-1	Персонаж потерял более чем половину его максимума здоровья.

Результаты Неудачи

Малый Эффект: *Дрожь.* Персонаж получает -2 моральный штраф на атаки, проверки и спас броски.

Средний Эффект: *Напуган.* Персонаж дрожит и бежит, как можно быстрее. Он будет защищаться, если некуда бежать. Напуганный персонаж может использовать специальные способности, включая магию, чтобы убегать; мало того, он обязан использовать эти средства, если они единственный путь к спасению.

Большой Эффект: *Паника.* Персонаж получает -2 моральный штраф на спас броски и должен бежать. Есть 50% шанс, что он бросит все что, держал; путь выбирается произвольно (пока не спасется от немедленной угрозы) и он избегает любые другие опасности, которые ему встретятся. Если бежать некуда, то он сжимается в углу. Паникующий персонаж может использовать специальные способности или магию, чтобы убежать.

Если персонаж терпит неудачу в спас броске на Страх с разницей в 16+ очков, он в панике и должен сделать немедленно бросок на Ужас (DC = DC заваленного спас броска на Страх минус 5).

Дополнительные Завалы: Завалы спас броска на Страх складываются. Дрожащий персонаж, который снова проваливает спас бросок на Страх, становится напуганным. Напуганный персонаж, который заваливает спас бросок, впадает в панику.

Восстановление из Страха

Эффекты Страха длятся 5d6 раундов. Определенные заклинания (например, *Изменить Память* или *Снять Страх*) могут удалить все эффекты Страха.

Спас Броски на Ужас

Большинство кампаний в Равенлофте включают в себя сцены страшной жестокости

или события, которых просто *не может быть*. Ужас — более широкое чувство, чем страх, и более опасное. Ужас часто навсегда меняет взгляд на мир у персонажей, либо через шок от осознания, что такие кошмарные события являются возможным, либо через смятение от обнаружения чудовища внутри себя. Ужас — это убийца невинности.

Возможные примеры сцен, которые могут потребовать спас бросок на Ужас включают в себя, например зрелище как кто-то был разорван в клочья, наблюдение за превращением друга в уродливое чудовище или осознание, что вы убили невинного, под воздействием злого духа.

Определение Сложности Спас Броска на Ужас

Спас броски на Ужас обычно провоцируются необычными, уникальными ситуациями, а не существами, и в отличие от спас бросков на Страх не имеют формулы, чтобы

определить DC. Вместо этого, Мастер должен сам определить DC для ситуации. Как правило, более жуткие, неестественные или безумные сцены, имеют более высокий DC. Несколько примеров даны ниже.

«Жуткое открытие», это ситуация, когда персонаж обнаруживает, что в его окружении не только присутствует что-то «неправильное», но что так было все время, неведомо для него. Например, когда персонажи осознают, что они единственные в переполненном трактире, кто *не является* злым оборотнем, или обнаруживают, что все заболевшие в городе на самом деле жертвы безудержного вампирского пиршества, и сейчас они все под контролем вампира.

Таблица 3-2: События, требующие спас броска на Ужас

DC	Ужасная Сцена
5	Признаки насилия (засохшая лужа крови, расколотая дверь, и т.п.).
8	Сгнившее тело.
10	Сцена боли или мучения (нищий, страдающий от болезни; врач, зашивающий рану).
12	Недавно убитый труп.
15	Сцена страшной агонии (пытка, непреднамеренное перевоплощение).
20	Сцена зла, жестокости и безумия (обнаружение расчлененных тел, превращенных в марионетки).
25	Жуткое открытие (Смотрите выше).

Таблица 3-1: Модификаторы спас броска на Ужас

Модиф.	Состояние
+4	Любимый человек непосредственно под угрозой.
+4	Жертва — ненавистный враг.
+2	Друг или союзник непосредственно под угрозой.
+2	Жертва — враг.
+1	Невинный под угрозой.
-1	Невинный участвует в сцене (но не в виде жертвы).
-2	Друг или союзник участвует в сцене (но не в виде жертвы).
-4	Любимый человек участвует в сцене (но не в виде жертвы).
-4	Персонаж неумышленно несет ответственность за сцену.
-1	Персонаж — добрый.
+1	Персонаж — злой.
-1	Персонаж отрезан (некуда бежать).
+1	Персонаж на открытой местности (есть куда бежать).
+2	Персонаж предупрежден о том, что он увидит.
+1	Персонаж преодолел или перенес похожий случай в прошлом.
-2	Персонаж завалил спас бросок на Ужас от похожей сцены в течение последних двадцати четырех часов.
-1	Персонаж завалил спас бросок на Ужас от похожей сцены в прошлом (но не в течение последних двадцати четырех часов).
-1	Персонаж один.
-1	Персонаж потерял более чем половину его максимума здоровья.

Модификаторы обстоятельства часто добавляются к спас броску на Ужас. Все модификаторы добавляются к броску и складываются вместе.

Мастер должен выбрать модификаторы, когда требует спас бросок. Например, когда крестьянин внезапно хватает возлюбленную героя и начинает превращаться в оборотня, Мастер должен добавить +4 к броску героя (угрожают любимому человеку). С другой стороны, если *возлюбленная* героя вдруг начинает превращаться в оборотня, то Мастер может отнять -4 (любимый человек участвует).

Персонажу обычно не нужно делать спас бросок на Ужас при виде последствий своих собственных действий. Так, например, если игроки побеждают банду гоблинов в бою, они не должны бросать спас бросок, когда обыскивают трупы. Не должны бросать спас бросок и чудовища за *свои* жертвы.

Результаты Неудачи

Если персонаж заваливает спас бросок на Ужас, игрок должен бросить 1d4 и в зависимости от категории эффекта получить определенные пенальти от Ужаса. Если персонаж терпит неудачу в спас броске на Ужас с разницей в 16+ очков, он получает большой эффект Ужаса и должен сделать немедленно бросок на Безумие (DC = DC заваленного спас броска на Ужас минус 5).

Заметки для игрока: Вы можете ускорить спас броски на Ужас, одновременно бросая d20 и d4 — если вы успешно проходите спас бросок, то просто игнорируйте значение на d4. Кроме того, если Мастер и вы согласны, что какой-то эффект Ужаса в категории которую вы выбросили, особенно подходит к данной сцене, вы может игнорировать значение на d4 и просто взять этот эффект.

Заметки для Мастера: Когда персонаж заваливает спас бросок на Ужас, сделайте примечание о причине неудачного спас броска, его DC и дате в календаре вашей кампании (примечание может выглядеть так: «Сгнившие тела, Окт. 31, DC 8.»). Спас броски на Ужас, могут иметь длительные результаты, и эта информация будет полезна для проверки восстановления.

Малый эффект Ужаса

d4	Эффект
1	Неприязнь
2	Страх
3	Замирание
4	Тошнота

Средний эффект Ужаса

d4	Эффект
1	Кошмары
2	Одержимость
3	Ярость
4	Отвращение

Большой эффект Ужаса

d4	Эффект
1	Увлечение
2	Преследование
3	Умственный Шок
4	Общий Шок

Неприязнь: Персонаж напуган. Несмотря на то, что этот эффект Страха длится лишь 5d6 раундов, пока персонаж в зависимости от этого Ужаса, он начинает дрожать, когда приближается на 50 футов к местности где он завалил этот бросок или к другим аналогичным местам.

Страх: Персонаж в панике. Этот эффект Страха длится 5d6 раундов, но нет никаких побочных явлений.

Замирание: Персонаж на какое-то время парализован страхом и не может делать никаких действий в течение трех раундов. Он считается захваченным врасплох на это время.

Тошнота: Увиденное влияет на персонажа настолько, что ему нездоровится. У него уменьшается Сложение на 1d4+1. На соответствующее число раундов он не может применять заклинания и способен лишь на частичные действия, пока он пытается удержать свой последний обед. Персонаж восстанавливает потерянное Сложение из расчета одна единица в час.

Кошмары: Какое то время персонаж просто дрожит. Этот эффект Страха продолжается 5d6 раундов. Но когда, в следующий раз персонаж пытается заснуть, ужасные события вновь встают у него в голове, заставляя его с криком просыпаться через 5d6 минут. Кошмары возвращаются каждый раз, когда он пытается спать, предотвращая отдых. Пока этот Ужас длится, персонаж не может восстановить магические заклинания и каждый полный день без отдыха несет совокупный -1 моральный штраф ко всем броскам на атаки, спас броски и проверки до максимума -4. Недостаток сна также подрывает физическое состояние персонажа. Без отдыха, он не может восстановить здоровье естественным лечением.

Заклинание *Сон* может предоставить отдых без снов, позволяющий персонажу, восстановить заклинания и убрать накопленный штраф. Если персонаж не получает это заклинание каждую ночь, то кошмары начинаются вновь.

Эльфы не спят по настоящему и не видят снов и таким образом иммунные к этому эффекту; играющий за эльфа перебрасывает d4 или выбирает другой средний эффект.

Одержимость: Персонаж не в состоянии забыть пережитый ужас. Он непрерывно прокручивает события в памяти, и всегда старается перевести речь на эту ужасную тему.

Его одержимый ум затуманен, и он редко спит. Каждый день он получает совокупный моральный штраф -1 на инициативу, Слух, Поиск и Наблюдательность, до максимального штрафа -4.

Персонаж не заботится о своем здоровье, пока страдает от одержимости. Он не может восстанавливать здоровье путем естественного лечения, а каждая полная неделя без отдыха также выражается в снижении Сложения на один. Как только персонаж избавится от Одержимости, потерянное Сложение возвращается по одному в день.

(Смотрите «Восстановление из Ужаса ниже»).

Ярость: Ум персонажа охвачен примитивной, бессмысленной яростью по отношению к источнику ужаса. Он бросает все кроме оружия, и бросается вперед, нападая на объект ненависти в ближнем бою. Эта слепая

ярость действует как варварская ярость, со следующими исключениями: в отличие от варвара, персонаж — не управляет своими действиями. Он не может отступить из битвы и не перестает атаковать объект его ярости, даже после того как он уничтожен. Он должен двигаться по отношению к объекту, используя наиболее прямой маршрут, даже если это означает проход через вражеские зоны охвата. Если кто-то — даже союзник — пытается, закрыть ему путь, и он не может обойти, то персонаж будет сражаться с препятствием.

Ярость продолжается 3 + модификатор Сложения персонажа (повышенный). Когда ярость заканчивается, персонаж восстанавливает контроль над действиями, но становится уставшим (подробно это описано в разделе Варвар в *Книге Игрока*).

Отвращение: Работает как Неприязнь, за исключением того, что персонажа бросает в дрожь, когда он слышит или видит то, что *напоминает* ему ужасное событие. Персонаж, пришедший в ужас после нападения вампира, испытывает отвращение при виде большой стаи летучих мышей или присутствуя при разговоре о вампирах.

Увлечение: Персонаж нездорово увлекает событие. Эта одержимость становится настолько всепоглощающей, что пожирает рассудок персонажа. В глазах персонажа источник ужаса становится все более и более могущественным. Увлеченный персонаж может, в конечном счете, поверить, что источник всемогущ. Как пример можно привести, персонажа, который становится увлеченным впоследствии наблюдения за тем, как вампир сосет кровь из жертвы; этот персонаж может решить найти вампира и предложить ему свою службу. Пока увлеченный персонаж все глубже погружается в добровольное рабство своему ужасу, он получает совокупное утечку в один пункт от Мудрости и Харизмы каждую неделю. Когда любой из параметров упадет ниже трех, персонаж становится потерянным (Смотрите «Дополнительные завалы» в разделе «Спас броски на Безумие»).

Как только персонаж восстанавливается от Увлечения, потерянная Мудрость и Харизма возвращается одна в день.

Преследование: Присутствие при жуткой сцене отняло у персонажа способность видеть хорошее в мире. Он получает эффект Одержимости, а также его Харизма снижается на 1d6+1, его душа становится твердой и отрешенной. Как только персонаж избавится от Преследования, потерянное Сложение и Харизма возвращаются по одной в день.

Умственный Шок: Ум персонажа просто отключается, он не в состоянии понять что происходит. При умственном шоке персонаж не может совершать никакие действия и считается захваченным врасплох. Он пойдет если его тащить, но бежать не может. Умственный шок длится три раунда. В конце этого заклинание персонаж должен сделать другой спас бросок от Ужаса с тем же DC, чтобы прекратить эффект. Если он терпит неудачу, эффект остается, но он может делать новую попытку спас броска каждые три раунда, пока не добьется успеха. Если ужасная сцена закончилась, то персонаж получает совокупную моральную премию +1 к каждой повторной попытке, пока не преуспеет.

Общий Шок: Потрясение оказывается слишком серьезным для сердца персонажа; он должен сделать немедленный спас бросок по Стойкости против того же DC или получить 3d6 повреждения Сложения.

Дополнительные Завалы

Некоторые эффекты Ужаса (например, Ярость или Умственный Шок), имеют длительность, которая может быть измерена в раундах, но почти все остальные эффекты Ужаса обычно длятся несколько дней (Смотрите «Восстановление из Ужаса»).

Персонаж может иметь только один эффект Ужаса в конкретное время. Если последующие неудачные спас броски по Ужасу указывают на результат равной или меньшей опасности, используйте существующий эффект снова. Если неудачный спас бросок по Ужасу указывает на результат большей опасности, существующий эффект удаляется, а вместо него начинается более опасный. Эффекты Ужаса не складываются.

Пример: Рэдфорд терпит неудачу в спас броске на Ужас и результатом является Ярость (умеренный эффект с длительностью две недели). В течение этих двух недель, любой неудачный спас бросок на Ужас, указывающий на Малый и Средний эффект приводит к очередной вспышке ярости. Если игрок за Рэдфорда терпит неудачу на Ужас и получает Большой эффект, определяйте его нормально. Предположим на d4 выпало Преследование. Эффект Ярости удаляется, и Преследование становится новым текущим эффектом.

Длительность эффекта Ужаса измеряется со времени самого последнего неудачного спас броска на Ужас.

Восстановление из Ужаса

Малый эффект Ужаса длится одну неделю. Средний эффект Ужаса две недели. Большой эффект тридцать дней. В конце этого заклинание, персонаж бросает на восстановление (спас бросок на Ужас). Используйте DC оригинального спас броска, но с -2 моральной премией, поскольку время излечивает все раны. Если персонаж выбрасывает эту проверку, эффект Ужаса удаляется. Если он терпит неудачу, эффект Ужаса остается на еще один период. Персонаж может сделать новую попытку восстановления всякий раз, когда достигает конца заклинание. Модификатор -2 DC складывается с каждой попыткой.

Пример: Джордж делает спас бросок на Ужас (DC 18), и его результат 14 — неудача. Так как Джордж завалил бросок на четыре очка (18 — 14 = 4), он получает Малый эффект. После одной недели, он может сделать попытку восстановления с DC 16 (DC 18 — 2), чтобы сбросить эффект. Если Джордж заваливает этот спас бросок, то он может пытаться сбросить его через неделю с DC 14 (DC 18 — 4), и так далее, пока не преуспеет.

Многочисленные заклинания и магические эффекты (например, *Изменить Память* или *Снять Страх*), могут также удалять все эффекты Ужаса.

Спас броски на Безумие

Неудачный спас бросок на Безумие, может сделать персонаж недееспособным; но к счастью, такие спас броски наиболее редки. Делайте спас бросок на Безумие в следующих трех ситуациях:

- Персонаж входит в ментальный контакт (с помощью заклинания, специальной способности и так далее) с любым темным владыкой, аберрацией, элементалем, слизью, аутсайдером, растением или безумным разумом (любым существом, страдающим от эффекта Безумия). Друиды и клирики с доменом растений не получают Безумия от контакта с растениями.
- Персонаж — жертва «заблуждения», жертва целенаправленной попытки свести его с ума.
- Персонаж потерпел полную катастрофу. Это может быть отчаянье, когда команда бросает персонажа наедине с угрозой; паладин у которого пропали его силы из-за его проступков; непреднамеренная смена мировоззрения; ужасное физическое преобразование (например, превращение в сломанного).

Определение Сложности Спас Броска на Безумие

Спас броски на Безумие определяются по-разному.

Ментальный Контакт: Если спас бросок по Безумию происходит от контакта с чужим или безумным мозгом, DC равно 10 + 1/2 HD существа + модификатор Мудрости существа.

Заблуждение: Заблуждение бывает в двух случаях. Противник может пытаться довести персонаж до безумия с помощью заклинания или другого магического эффекта (например, *Наложить Проклятие* или *Желание*), в этом случае спас броском является спас бросок от заклинания (обычно спас бросок по Воле). Этот спас бросок и определяет Безумие.

Один персонаж может также запутать другого без магии. Чтобы сделать это, негодяй должен получить доверие жертвы и оставаться в близи к ней в течение тридцати дней, в это время медленно убеждая жертву, что ее рассудок покидает ее.

В конце тридцати дней, он делает бросок на Блеф и сравнивает его с Распознаванием Мо-

тиваций жертвы. Если жертва проигрывает, то сходит с ума; как и при других спас бросках на Безумие, степень неудачи определяется результатом (вычтите Распознавание Мотиваций жертвы от результата Блефа). Негодяй может выбрать специфический результат Безумия из выпавшей категории, если захочет.

Если бросок на Распознавание Мотиваций жертвы больше, чем бросок на Блеф, то она неподвержена безумию. Если она добивается успеха на 10 или более очков больше, то немедленно осознает о попытках негодяя. Если он не обнаружен, то он может пытаться снова, (каждая попытка требует тридцать дней).

Полная Катастрофа: Спас бросок на Безумие в результате полной катастрофы, похож на броски от Ужаса. Мастер должен использовать рекомендуемые DC и модификаторы, указанные для спас броска на Ужас и здравый смысл.

Результаты Неудачи

Неудачный спас бросок на Безумие может мешать персонажу или сделать его недееспособным. Как и для спас броска на Ужас, игрок должен бросить 1d4 и сравнить значение с категорией завала, чтобы выбрать эффект. Дополнительно к указанным ниже эффектам, Безумие приводит к уменьшению значения параметров Интеллекта, Мудрости и Харизмы (бросайте отдельно для каждого параметра).

Персонаж с Малым эффектом Безумия получает временное уменьшение на 1d6 от каждого параметра. Персонаж восстанавливает один пункт для каждого параметра за час.

Персонаж со Средним эффектом Безумия получает реальное уменьшение на 1d6 от каждого параметра, но эти точки не могут быть восстановлены просто так. Смотрите «Восстановление из Безумия» ниже.

Персонаж с Большим эффектом Безумия получает реальное уменьшение на 1d10 от каждого параметра. Как и от среднего эффекта, эти точки не восстановить без усилий.

Если персонаж заваливает спас бросок от Безумия на 16+, то его разум разрушается. Не в состоянии ничего сделать, он немедленно падает до -1 здоровья и начинает умирать. Если он выживает после этого шока, то получает большой эффект Безумия и реальное

Уменьшение каждого параметра на 1d12 .

Малый эффект Безумия

d4	Эффект
1	Отключение
2	Самоотверженность
3	Ужас
4	Смятение

Средний эффект Безумия

d4	Эффект
1	Самообман
2	Депрессия
3	Галлюцинации
4	Паранойя

Большой эффект Безумия

d4	Эффект
1	Амнезия
2	Раздвоение личности
3	Шизофрения
4	Мысли о самоубийстве

Все эффекты Безумия, описанные ниже, применяются дополнительно к уменьшению параметров. Можно отметить, что малые эффекты Безумия слабы и проходят за несколько часов. Средние эффекты могут беспокоить, но персонаж может нормально жить с ними. А вот большие эффекты Безумия часто представляют опасность для самого персонажа и для тех, кто к нему близок.

Отключение: Сначала персонаж просто дрожит. Но впоследствии он не может вспомнить ничего в промежуток времени между сценой (включая ее) и временем когда восстановится последний пункт уменьшенного параметра.

Если персонаж один, то Мастер может просто прокрутить время до момента, когда он осознает что находится совсем один в другом месте, ничего не зная о том, как он сюда пришел. Некоторые заклинания, например *Изменить Память*, способны восстановить потерянную память о событиях.

Самоотверженность: Ум персонажа отказывается принимать существование угрозы, вызвавшей спас бросок на Безумие. Пока он не восстановит все уменьшенные параметры, он действует так, как будто эта угроза просто не существует. Самоотверженность обеспечивает персонажу +4 интуитивной премии на любые спас броски на Волю против атак от этой угрозы, но не предоставляет никакой другой защиты. Когда все параметры восстановлены, персонаж снова осознает существование угрозы (но теряет интуитивную премию).

Ужас: Персонаж получает средний эффект Ужаса (определяется случайно). Этот эффект Ужаса

длится пока персонаж не восстановит все уменьшенные параметры, а не обычные две недели.

Смятение: Часть разума персонажа, которая должна была сойти с ума, просто отключается. Это оставляет персонажа способного функционировать, но влияет на его личность. Он получает +2 моральную премию ко всем спас броскам на Страх и Ужас, но его мировоззрение временно меняется (бросьте 1d8, чтобы случайно выбрать новое мировоззрение, исключая первоначальное мировоззрение персонажа из списка). Бросок на Распознавание Мотиваций (DC 20), может помочь понять, что смятенный персонаж — «сам не свой» если это не очевидно. Персонаж восстанавливает свое нормальное мировоззрение (но теряет моральную премию) когда все параметры восстанавливаются.

Изменение мировоззрения из-за этого эффекта Безумия не вызывает дополнительного спас броска на Безумие.

Самообман: Персонаж верит, что он является тем, чем он на самом деле не является. Природа этого самообмана обычно связано с событием, вызвавшим спас бросок на Безумие. Как пример можно привести персонажа, который верит, что он имеет бесконечное богатство (платит за услуги камешками и убеждает всех, что это рубины), который верит, что он превратится в волка при свете полной луны (и настаивает чтобы его поместили в клетку) или верит, что он важный NPC («Я — Граф Страд! Кланяйтесь мне!»). Персонаж будет действовать, только так как естественно для его самообмана. Например, персонаж, который верит, что он вампир, никогда не появится на свете.

Если персонаж выполняет действие, которое «невозможно» для его самообмана (другими словами, если игрок не может немедленно предоставит рациональное объяснение), то персонаж должен сделать бросок на Ужас с DC 15.

Депрессия: Персонажа одолевает глубокая меланхолия, истощающая его волю к жизни

и его интерес к миру. Такой персонаж просто хочет остаться один; он не будет ни предлагать идей, ни давать команд и никаким иным способом направлять других персонажей. На деле персонаж кидает спас бросок на Волю в любой подобной ситуации с тем же DC, что и неудачный спас бросок на Безумие, чтобы предпринять какое либо действие. Если персонаж терпит неудачу в этом спас броске, то он ничего не предпримет, даже в опасной ситуации. В боевой ситуации, он не может заявлять действия и считается захваченным врасплох.

Даже если бы персонаж будет действовать, он выполняет это безразлично и неохотно. Он может выполнять инструкции союзников, но получает -4 морального штрафа для всех бросков на атаки, теряется любая премия Ловкости к AC и Рефлексам и не может наносить случайных атак. Но с другой стороны, полное отсутствие интереса персонажа к миру, дает ему +4 интуитивную премию ко всем последующим броскам на Страх, Ужас и Безумие.

Галлюцинации: Персонаж воспринимает некоторые вещи в мире, которые просто не существуют. Галлюцинации похожи на Самообман, только не внутренний, а внешний. Как и Самообман, природа Галлюцинаций часто зависит от событий вынуждающих неудачный бросок на Безумие.

Пример: Персонаж может поверить, что он может видеть призраков, что кусачие насекомые наполняют его доспех или что вечером к нему приходит иллитид. Он может даже время от времени встречаться с NPC, который существует только в ее воображении.

В некотором смысле, галлюцинацию можно рассматривать как фантазм на уровне *Большого Изображения*, где безумный персонаж, как заклинатель, так и цель заклинания. Как и в случае иллюзии, Мастер должен представлять галлюцинации как реальные события, когда они происходят впервые. Угрожающие галлюцинации могут вызвать Страх или Ужас (DC зависит от специфики изображения; Смотрите соответствующие секции для определения DC). Галлюцинации могут даже атаковать персонажа, но они наносят только легкие повреждения, так как персонажу просто *кажется*, что ему причиняют вред.

Персонаж не имеют защиты от своих собственных внутренних демонов. Таким образом, персонаж с галлюцинациями получает моральный штраф -2 ко всем спас броскам на Страх и Ужас, которые вызваны его собственными видениями.

Если персонаж как-нибудь образом узнает, что его галлюцинации просто ему кажутся, то он должен убедить себя, что видения не реальны. Это происходит как разубеждение в иллюзию; чтобы рассеять галлюцинацию, персонаж должен сделать спас бросок на Волю с DC (13 + модификатор Мудрости персонажа). В отличие от иллюзий, слова союзников не могут дать персонажу премию на его спас бросок на Волю. Попытка не верить в галлюцинации является стандартным действием и может быть сделана каждый раунд.

Если персонаж успешно не верит в галлюцинацию, эпизод все еще остается на 1d4 раундов. Эта галлюцинация не может больше вызывать Страха или Ужаса, и не может нанести повреждения.

Заметки для Мастера: Единственный путь давать галлюцинации — это тайно сообщить другим

игрокам о Безумии персонажа. После того как другие игроки узнают, что последующий эпизод будет не настоящий, Мастер может представить эпизод группе как реальное событие, но только безумный персонаж среагирует так, как будто угроза реальная, что еще более запутает его.

Мастер может затем продолжать этот сценарий «искаженной реальности», позволив персонажу с галлюцинациями увидеть *реальную* угрозу, которая в точности похожа на его видения. Например, персонаж, у которого галлюцинации о чудовищных волках может дежурить, когда он заметит реальную стаю крадущихся к лагерю волков. Другие персонажи могут решить, что он просто поднимает ложную тревогу вновь.

Паранойя: Персонаж верит, что против него существует заговор, посвященный его уничтожению. Никакие рациональные аргументы не могут разубедить его. Хотя Безумие персонажа не доходит до фактических галлюцинаций, Мастер должен представлять всех NPC и беседы с другими персонажами в угрожающем свете. Мастер может тонко намекать, что другие персонажи — скрытые враги, вставляя заведомо двоякие фразы в диалоги.

Как и в галлюцинациях, Мастер может решить дать другим игрокам, тайный знак, что они видят кое-что иное либо он может проводить искаженное паранойей взаимодействие с NPC только когда персонаж один. Это избавит его от необходимости объяснять другим игрокам, что *на самом деле* происходит.

Персонаж с паранойей должен успешно сделать спас бросок по Воле с DC равным тому самому, что привело к неудачному спас броску на Безумие, чтобы поверить другим персонажам. Если персонаж терпит неудачу в спас броске на Волю, то он должен отклонить все предложения помочь как «очевидные ловушки».

Если персонаж когда-либо найдет фактическое подтверждение, что он предан или что другие сговариваются против него, то он должен сделать немедленный спас бросок на Ужас (DC 12 + модификатор Мудрости персонажа).

Амнезия: Это более сильная форма эффекта Отключения, результат отчаянной попытки защитить себя от памяти о том, что вызвало неудачный спас бросок на Безумие. Персонаж, страдающий амнезией, немедленно блокирует всю память о безумном событии — вместе со многими месяцами или годами, которые были до этого события.

Если неудачный спас бросок Безумие заканчивается эффектом Амнезии, Мастер должен бросить d%. Умножьте это процентное значение на уровень персонажа (округляя вниз). Персонаж получает такое число негативных уровней. Персонаж, чьи негативные уровни равны его текущим уровням, становится с разумом ребенка.

Пример: Боец 15-го уровня заваливает спас бросок на Безумие, и получает Амнезию. DM бросает d%, с результатом 48. Боец приобретает семь негативных уровней (15x 48% = 7.2, округляем в меньшую сторону). Этот персонаж не помнит никакие события, в которых он принимал участие и никаких людей которых он встретил с тех пор как стал 8-го уровня воином.

Заклинание *Восстановление*, не может удалить эти негативные уровни, ибо они вызваны отсутствием памяти, а не негативной энергией.

Раздвоение личности: Психика персонажа делает отчаянную попытку пережить травму, разбиваясь на отдельные фрагменты. Персонаж получает основную личность, 10d10 фрагментов и 2d10 альтер эго.

Основная личность является подлинной личностью персонажа. У нее есть доступ ко всей памяти, всем навыкам и умениям.

Фрагменты — частичные личности, которые легко описываются единственной фразой, например, «собиратель налогов», «сонный ребенок» или «талантливый танцор». Игрок назначает один навык или параметр, чтобы отразить каждый фрагмент. Фрагменты могут использовать свой талант, но они обычно игнорируют все, что не имеет отношение к их теме.

Альтер эго — полностью сформированные личности. Каждое альтер эго считает себя отдельной личностью, но часто верят, что их раса, класс или даже пол отличается от основной личности. Как и при Самообмане, эти альтер эго не убедить, что они не реальные. Игрок должен определить личность каждого альтер эго:

- Бросить 1d6, чтобы определить примерный возраст каждого альтер эго. **1:** Ребенок. **2:** Подросток. **3:** Взрослый. **4:** Средние годы. **5:** Старый. **6:** Дряхлый.
- Бросить 1d6, чтобы определить расу и пол для каждого Альтер эго. **1:** Тот же пол, та же раса. **2:** Мужчина, той же расы. **3:** Женщина, той же расы. **4:** Мужчина, другой расы. **5:** Женщина, другой расы. **6:** Тот же пол, но другой расы. Большинство альтер эго, считающие себя другой расой, видят себя гуманоидами, но некоторые альтер эго могут считать, что они гиганты, феи или даже магические твари.
- Бросить d% в *Таблице 5-5* в *Книге Мастера,* чтобы выбрать базовый признак для альтер эго.

Альтер эго имеют доступ ко всем навыкам и способностям основной личности, но они не исполь-

зуют их, если это вне их характера. Например, если альтер эго мага, считает себя огром, не доверяющим магии не станет применять заклинания.

Игрок должен составить пронумерованный список своих фрагментов и альтер эго для удобства.

Всякий раз, когда персонаж должен сделать спас бросок по Воле, он должен также сделать немедленный дополнительный спас бросок по Воле с DC от заваленного спас броска на Безумие или произвольно изменить личность (как свободное действие). Персонаж должен также делать спас бросок на Волю (DC 15 + модификатор Мудрости персонажа), всякий раз, когда он отдыхает. Если персонаж добивается успеха в спас броске на Волю, он просыпается как основная личность. Если он терпит неудачу, то его личность произвольно меняется.

Основная личность не имеет сознательной памяти о времени проведенном в альтер эго, но персонаж не приобретает отрицательные уровни как при Амнезии. Альтер эго обычно *знают* друг о друге и могут оставлять сообщения друг другу, если захотят. Часто альтер эго недолюбливают друг друга или основную личность.

Шизофрения: Личность терпит серьезное крушение. По мере того как у персонажа разрушается самосознание, испытывает решительное и непредсказуемое изменение личности. Каждую неделю, и всякий раз, когда персонаж делает спас бросок на Волю любого типа, он должен прокинуть спас бросок на Волю (DC 15 + модификатор Мудрости персонажа) или немедленно случайно сменить мировоззрение. Игрок бросает 2d4 разных цветов: один кубик представляет этическое мировоззрение (1: Законное 2: Нейтральное 3: Хаотичное 4: Истинное); другой представляет моральное мировоззрение (1: Доброе 2: Нейтральный 3: Злое. 4: Истинное). Персонаж может быть святым в один момент, и чудовищем через секунду.

Изменение мировоззрения из-за этого эффекта Безумия не вызывает дополнительного спас броска на Безумие.

Мысли о самоубийстве: Это — более серьезная форма эффекта Депрессии. Дополнительно ко всему, что говорилось о Депрессии, желание жить у персонажа ничтожно мало. Если персонаж терпит неудачу в любом последующем спас броске на Страх, Ужас или Безумие, он должен в ближайшее время (в пределах часа), попытаться совершить самоубийство. Персонаж совершает самоубийство самыми эффективными средствами в его распоряжении: прыгает с высокого балкона, выпивает ядовитые химикаты, бросается в реку и так далее.

Персонаж может также использовать колющее или режущее рукопашное оружие, чтобы нанести себе *удар милосердия*. Это можно сделать и с некоторыми видами дальнобойного оружия, к примеру с арбалетом или с огнестрельным оружием.

Дополнительные Завалы

Если персонаж заваливает другой спас бросок на Безумие, уже страдая от эффекта Безумия, не нужно бросать 1d4, чтобы определить новый эффект. Уже поврежденный разум просто все глубже погружается в уже существующее безумие. Уменьшение параметров, однако, складываются с каждым новым завалом спас броска на Безумие.

Если любой из ментальных параметров персонажа опустится ниже трех, то он становится тем, кто в Равенлофте известен как потерянный — блуждающий безумец, чей разум был разрушен воспоминаниями, слишком ужасными, чтобы их вынести. Персонаж становится NPC пока он не получит по крайней мере 3 во всех ментальных параметрах; до той поры персонаж ест и пьет, если ему дают, ходит, если его ведут и иногда бормочет что-то, но никаких других действий не заявляет.

Мастер может описывать потерянного, в зависимости от того, какой параметр у него стал равен 1 или 2. Потерянный с минимальным Интеллектом может казаться бодрым и дружелюбным парнем, но он может иметь совершенно никакой краткосрочной памяти. Он — не в состоянии помнить, что произошло минуту назад. Потерянный с минимальной Мудростью может иметь память, но не способен справится с любой задачей, например, открыть дверь или сменить одежду. Потерянный с минимальной Харизмой может тупо бродить, бормоча странные рифмы и не способен замечать других существ.

Если любой параметр падает до 0, персонаж уходит в ступор (Смотрите « Потерю Параметров» в *Книге Мастера*). Если все три параметра подняты выше 0, то персонаж очнется как потерянный.

Безумие и Мировоззрение

Некоторые эффекты Безумия могут заставить мировоззрение персонажа временно измениться. Это вынужденное изменение мировоззрения не требует дополнительного спас броска на Безумие. Некоторые классы требуют определенное мировоззрение, подобно законопослушно доброму паладину. В этих случаях, безумный персонаж считается «экс»-членом этого класса и, в некоторых случаях, может потерять часть способностей своего класса (например, экс-варвар теряет способность ярость, а экс-монах сохраняет все умения).

Это отсутствие способностей класса временное,

поскольку изменение мировоззрения непреднамеренное и персонаж не покидает класс.

Когда эффект Безумия, вызывающий изменения мировоззрения заканчивается, подлинное мировоззрение восстановлено и он может продолжать приобретать уровни в этом классе как обычно. Божественные заклинатели, вроде клириков, друидов или паладинов возможно должны сначала покаяться.

Безумие и Стиль Кампании

Для того чтобы приобрести полный эффект, эффекты Безумия сильно зависят от готовности игроков изображать различные формы умственного повреждения. Это — не должно быть проблемой в кампании по Равенлофту, где большое внимание уделяется прорисовке и развитию личности персонажа. Но, если вы предпочитаете, использовать Равенлофт как Готический фон для нарубания вампиров, большинство эффектов Безумия несут риск испортить удовольствие от игры. Если эффекты Безумия не подходят к вашему стилю, то лучше всего просто удалить их из игры. В этом случае, потерпевший неудачу в спас броске на Безумие получает только уменьшение параметров описанное выше.

Восстановление из Безумия

Дорога от безумия до разума часто очень длинная и трудная. Эффекты Безумия удаляются, когда все потерянные параметры станут нормальными. В случае малого эффекта Безумия, этот период милосердно краток: никогда не дольше чем 6 часов. Средние и Большие эффекты требуются очень больших усилий, чтобы избавится от них. Есть несколько методов, пригодных для персонажей, при необходимости восстановления:

Мир и Покой: Если персонаж отдыхает тридцать дней, не заваливая никаких спас бросков на Волю, то он может сделать проверку восстановления (спас бросок на Безумие) против того же самого DC. Если этот бросок успешен, он восстанавливает один пункт от уменьшенного параметра. Игрок сам может выбрать, какой параметр повышать, но самая быстрая дорога к восстановлению — это сначала восстановить Мудрость.

Персонаж может пытаться прокинуть восстановление только раз за месяц отдыха, против того же DC, пока Интеллект, Мудрость и Харизма не возвратятся в норму. К сожалению, особенно если Мудрость персонажа очень низка, DC для спас броска на Безумие может быть таким высоким, что персонаж никогда не добьется успеха. В этом случае персонажу нужно обратится за посторонней помощью.

Магия: Если доступна, магия является самым быстрым и наиболее эффективным методом восстановления. Заклинание *Восстановление* может вернуть пониженные параметры, но требуется три применения, чтобы удалить эффект Безумия (по одному на каждый параметр), тогда как заклинание *Большое Восстановление* и *Лечение*, могут вылечить Безумие сразу. Заметьте, что из этих заклинаний, только *Лечение* может восстановить память, потерянную при Отключении или Амнезии. *Изменить Память* может также восстановить потерянные воспоминания, но может потребоваться многочисленные применения, чтобы восстановите ее полностью.

Гипноз: Если персонаж не имеет доступа к магии, то навык Гипноз является следующим по качеству выбором. Заклинание *Гипноз*, может использоваться точно так же, используйте эту систему, но повышенная эффективность заклинания дает больному +2 премию на ее проверку восстановления.

Гипноз является новой техникой, сначала разработанной (и пока в основном используемой) психиатрами — докторами, работающими в многочисленных домах для умалишенных в Равенлофте. Там где магия более распространена, этот навык малоизвестен — в первую очередь это не магическая замена для заклинания Гипнотизм.

Таблица 3-4:
Модификаторы для лечения Гипнозом

Модиф.	Состояние
+2	Гипнотизер может чувствовать эмоции пациента с помощью магии (включая заклинание Гипнотизм).
+1	Лечение проходит в обстановке где пациент чувствует безопасно и комфортно.
+1	Гипнотизер имеет такое же мировоззрение, как и пациент (игнорируйте Безумное изменение мировоззрения).
+1	Гипнотизер имеет похожее происхождение с пациентом (включая родину, общественный класс и класс персонажа).

Когда персонаж лечит безумца, DC проверки Гипноза равняется DC неудачного спас броска на Безумие. Гипнотизер может добавить модификаторы, указанные в Таблице 3-4. Если гипнотизер имеет, по крайней мере, 5 рангов в навыке Лечение, он получает +2 совместной премии в проверку умения.

Гипнотизер может сделать новую попытку проверки Гипноза раз в неделю (каждому пациенту) до полного восстановления.

Это означает, что удачная помощь гипнотизера может дать безумному персонажу четыре шанса, чтобы сделать проверку на восстановление каждый месяц, а не одну. Персонаж не может использовать Гипноз на себя.

Успешная проверка Гипноза имеет два результата. Во-первых, пациент может попытаться сделать немедленную проверку восстановления, чтобы восстанавливать один пункт параметра, как подробно описано в разделе Мир и Покой, выше. Во-вторых, каждое успешное использование Гипноза уменьшает DC для проверки восстановления на один.

Пример: Деревенский житель потерпел неудачу в спас броске на Безумие с DC 24. Грустно, но общая премия деревенского жителя на его спас бросок по Воле равна всего +2; она была +3, но он потерял 2 очка Мудрости когда завалил бросок на Безумие. Даже если бы он выбросил 20 при своей проверке восстановления, лучшее что он может получить это 22; без помощи ему не выбраться из безумия.

К счастью, квалифицированный гипнотизер Доктор Хейнфрот берет деревенского жителя под свое попечение. В их первый сеанс доктор делает бросок на Гипноз и сверяет его с DC 24. С его премиями он получает итог 26, успех. Будущая проверка на восстановление у деревенского жителя теперь будет с DC 23. Деревенский житель все еще не сможет сделать ее, но другой успешный сеанс гипноза на следующей неделе должен свести DC к 22, и так далее; шансы крестьянина на восстановление начинают расти.

Приюты: Несколько приютов раскиданы по Равенлофту. Их цель, по идее, в том, чтобы избавлять несчастных от безумия, но часто они служат в качестве тюрем для сумасшедших. Восстановление в приюте идет подобно Гипнозу (на самом деле при восстановлении очень часто его и используют), но пациент в приюте вряд ли получит особое внимание, которое ему необходимо. Каждый приют дает 1d8-5 (между -4 и +3) модификатор морального состояния ко всем Проверкам восстановления сделанным в нем. Как показывает модификатор, многим пациентам было бы лучше, если бы родственники их заперли на чердаке.

Пациенты в приюте могут сделать одну проверку на восстановление за месяц, используя модификатор. Каждый успех восстанавливает единицу в одном уменьшенном параметре (на выбор игрока) и уменьшает DC будущих проверок восстановления на один. Эта премия складывается.

Проклятия

Я пошел на тебя; на тебя, всепоглощающий, непоколебимый кит; я схвачусь с тобой не на жизнь, а на смерть; я нанесу тебе удар из самого сердца ада; и я с ненавистью плюну в тебя, когда буду умирать.

— Герман Мелвилль, Моби Дик

Жажда возмездия имеет свою собственную кошмарную мощь. Когда совершена несправедливость, Темные Силы могут услышать крик обиженного. Если потребность в правосудии достаточно велика и если их ненависть достаточно горяча, Темные Силы могут ответить. Проклятия вершат жестокое правосудие в Равенлофте, но они также несут зло, и являются порождениями зла.

Этот параграф показывает принципы для наложения проклятий и определения их серьезности и эффекта.

Типы Проклятий

Проклятия в Равенлофте делятся на три группы. В приключениях наиболее часто встречается проклятий, созданные заклинателями, например когда клирик применяет *Наложить Проклятие*. В Равенлофте, однако, любой персонаж может наложить проклятие; это дар Темных Сил, питаемый ненавистью к обидчику, и такие проклятия известны как проклятия возмездия. Наконец, есть те, кто вольно или невольно навлекает на себя гнев свыше; это самовызваные проклятия.

Проклятия Возмездия

Проклятия возмездия обычны для Готического романа. Проклятие возмездия случается, когда персонаж считает себе быть обиженным и, в ярости, проклинает обидчика. Даже самый скромный крестьянин может обратиться к ужасающе мощным силам. Примеры включают следующее:

- Лорд поместья натравляет своих собак на молодого мальчика Вистани пойманного при браконьерстве. Мать убитого мальчика обещает, что лорд тоже потеряет своего первенца. Когда жена лорда будет рожать ребенка, то родится смертоносная призрачная нага.
- Магичка была ложно обвинена в смерти детей и была сожжена как ведьма. Когда языки пламени касаются ее ног, она клянется, что однажды она вернется и уничтожит деревню, поступившую с ней так несправедливо.

Для наложения проклятия возмездия требуется проверка проклятия (см. «Наложение Проклятия» ниже). Проклятие возмездия не дает возможность сделать спас бросок и сопротивление заклинаниям не сможет защитить против такого проклятия.

Магические Проклятия

Магические проклятия это те, которые заклинатели, создают через эффекты вроде *Наложить Проклятие* или *Задание.* Преимущество проклятий, созданных магией, в том, что им не нужна проверка проклятия, эффект происходит автоматически. Однако, так как они магически по природе, жертве позволяется сделать спас бросок (как написано в заклинании), и применяется сопротивление заклинаниям.

Фактически любой эффект заклинания с длительным эффектом может появиться в Равенлофте как проклятие. Заклинания, похожие на проклятия, вроде *Безумие*, *Превращение Других* и *Нечистое Место* можно встретить во многих рассказах. Применение этих заклинаний не следует правилам в этой секции (хотя проклятия возмездия могут повторять их эффекты).

Самовызванные Проклятия

В некоторых случаях, наложивший проклятие и его жертва являются одним и тем же человеком. Под властью жадности или навязчивой идеи, персонаж привлекает внимание пагубных сил, добровольно навлекая на себя проклятие. Самый известный пример самовызванного проклятия — история Страда фон Заровича, как она рассказана в *Книге Страда.* Отчаявшегося восстановить, потраченную впустую юность, Страд забрал себе невесту своего младшего брата Сергея, заключил сделку со смертью и добровольно убил Сергея, чтобы скрепить договор. Страд получил юность, которую он желал — вечную и пустую молодость вампира, и получил проклятье, вечно видеть призрак женщины, которую он предал.

В Равенлофте, эти самовызванные проклятия, налагаемые Темными Силами, называются проверки сил, которые детально расписаны в следующей секции. Любой персонаж, который желает темных даров порока может добровольно завалить проверку сил, доказав свою искренность, выполнив «Действие Абсолютной Тьмы».

Обработка Проклятия

Первый и самый важный шаг в наложении любого проклятия, это создание проклятия. Каждое проклятие уникально и способно создать почти любой результат. Чем больше проклятие соответствует атмосфере Равенлофта, тем больше шанс, что Темные Силы его услышат.

Формулировка

Вернемся к примеру ложно обвиненной ведьмы. Не будет очень интересно, если ее последние слова будут банальны: «Запомните мои слова, я вернусь! И когда я вернусь, вы будете все жалеть об этом!» Кроме того, такое проклятие не объясняет, как оно вступит в силу. Но представьте, что случится, если та же ведьма спокойно стоит, когда огонь пожирает ее и, глядя в глаза каждому из толпы, говорит:

«Вы сжигаете меня за семь убитых малышей. Кровь ваших детей не на моих руках — *но вскоре она будет на них*! По семь детей из каждого поколения я объявляю своими! Семь детей за семь зим! И как только я получу свой долг, я буду рождена снова — как *одна из вас*! Как одна из ваших собственных детей, я принесу смерть всем вам!»

Эта версия проклятия — намного более внушительна. Не только — ненависть и решимость персонажа, призывающего проклятие выражаются в нем, но и то, как проклятие вступит в силу.

Проклятие должно также отразить индивидуальность накладывающего и обстоятельства, при которых оно наложено. Проклятие, призванное искушенным в проклятиях персонажем, который имеет время, чтобы продумать свою месть, может использовать высоко стилизованный или даже поэтический язык. Легендарное проклятие, охраняющее могилу Тутанхамона является превосходным примером: «Смерть на Быстрых Крыльях Прилетит к Тому, Кто Нарушит Покой Короля». Обиженная мать Вистани, жаждущая мести против лорда поместья может произнести свое проклятие в форме стиха:

Убивший мое дитя
Ты не лучше змия,
И вот справедливость жестокая:
Сын будет, как родич, змеею убогою.

С другой стороны, персонаж, который шепчет свои последние слова на острие меча бандита часто не имеет время для монологов. Умирающий персонаж, или какая-нибудь грубая зверюга, могут наложить короткое проклятие. Обиженный калибан может прошипеть: «Пусть небеса будут так же добры к вам, как вы ко мне». Обидчик, пораженный таким проклятьем, может становиться уродливым и получать OR модификаторы, всякий раз, когда он относится к другим людям с грубостью или жестокостью.

Игровая Механика

Проклятия должны, по крайней мере, намекать на определенные эффекты, но они никогда не должны непосредственно упоминать игровую механику. Проклиная варвара, что он «потеряет 2 пункта Силы, когда будет в ней потребность», персонаж разрушает атмосферу сеттинга и таких проклятий нужно избегать. Когда же это проклятие звучит как: «Пусть сила подведет тебя, когда будет в ней потребность», то достигается тот же самый эффект, и сохраняется стиль игры.

Широкие Запрещения

Проклятие, которое просто запрещает персонажу использовать свои способности — вроде проклятия, которое отбирает у мага возможность колдовать или снижает какой-то параметр — просто мешает, а не мучает. Намного более коварны и эффективны проклятия, которые оставляют проклятому его способности, но заставляют его страдать всякий раз, когда он их использует. Лучшее проклятие для волшебника чтобы он испытывал головную боль, которая начинается всякий раз, когда он применяет заклинание, причиняя одно легкое повреждение за уровень заклинания. Проклятия, которые искажают, а не разрушают, способности персонажа имеют больше шансов вступить в силу.

Преступление и Наказание

Проклятия должны быть скроены, чтобы отразить преступление, которое вызвало их. Самые эффективные проклятия напоминают обидчику о преступлениях, каждый время они проявляются. Наши примеры о сожженной ведьме и пострадавшей Вистани показывают проклятия, которые соответствуют преступлению, также как и история Страда фон Заровича.

Вот еще примеры хороших проклятий: зверский головорез, который совершает убийство в припадке гнева и он проклят, чтобы и превращается в оборотня всякий раз, когда проявляется его гнев; оперная примадонна, отравляет конкурирующего певца, и затем обнаруживает что ее голос стал пронзительным и нечеловеческим; трусливый солдат, который оставляет своих союзников перед сражением, который проклят, вечно бежать от своих кошмаров, которые появляются, если он спит в одном и том же месте дважды.

Постоянные и Вызываемые Эффекты

Эффекты проклятия бывают или постоянными или вызываемыми. Постоянные эффекты непрерывно мучают персонажа. Эти эффекты могут включать такие решительные изменения, как превращение в другое существо, слепоту или проклятие нежити. Обычно,

однако, эффекты намного более умеренны; серьезное проклятие с постоянным эффектом считается «широким запрещением» и таким образом имеет меньше шансов вступить в силу.

Вызываемые эффекты проявляются только при некоторых условиях, или когда проклятый персонаж совершает определенные действия. Классическим примером вызываемого проклятия является превращение зараженного ликантропа, в голодное животное при свете полной луны. Другие примеры включают в себя жулика, который заикается всякий раз, когда лжет или молодого наследника, мировоззрение которого постепенно меняется ко злу когда он возвращается к своему наследственному имению. Пример с Вистани — это вызываемое проклятие: если лорд поместья никогда не станет отцом, то проклятие никогда себя не проявит. Если проклятый персонаж сможет избежать условий, которые вызывают его проклятие, то он может вести нормальное существование.

Пути Спасения

Каждое проклятие должно содержать «путь спасения» — средство, для проклятого персонажа, чтобы освободится от эффектов проклятия. В Равенлофте, волшебство не может постоянно рассеивать проклятие, и, следовательно, путь к спасению необходим. В случае смертоносных проклятий подобно проклятию нежити, удаление проклятия может окончиться смертью проклятого, но даже это способ спасения. В большинстве случаях времени, правда, проклятие должно иметь более существенный шанс на спасение.

Пути спасения принимают одну из двух форм: *избегание* или *искупление*. Путь избегания позволяет проклятому предотвратить проклятие, избегая условий, которые его вызывают. Например, боец, который проклят, и теряет силу всякий раз, когда берется за меч, может переключиться на другое оружие. Все проклятия с вызванными эффектами включают в себя путь избегания.

Путь искупления — это возможность полностью снять проклятие. Персонаж может быть проклят, что никогда не увидеть свой дом вновь, пока он не придет на помощь к семи Вистани; когда он совершит семь добрых дел, проклятие будет снято. Рассмотрите проклятие ведьмы еще раз: ее проклятие предсказывает, что семь детей сельских жителей будут умирать каждую зиму в течение семи лет, по-

сле чего ведьма возвратится и уничтожит деревню. Если сельские жители (или герои, к которым они обратятся за помощью) смогут прервать серию смертей то, проклятие может быть снято. Если сорок девять детей не умерли в течение семи лет, то гневный дух успокоится.

Серьезность

Как только Мастер одобрит или создаст проклятие, он должен решить, насколько сильно оно затронет жизнь жертвы. Мастер должен применить уровень серьезности к проклятию, используя руководящие принципы данные ниже. Серьезность проклятия разделена на пять рангов: мешающие, раздражающие, неприятные, опасные и смертоносные. Проклятие шестого ранга — это то проклятие, которое привязывает темного владыку к домену и оно рассмотрено в «Проверке Сил».

Мешающие Проклятия

Это наименее мощные из проклятий, которые используются как возмездие за относительно безобидные проступки. Они могут причинить только незначительные физические изменения или изменения в поведении. Проклятый персонаж получают +1 модификатор к своему OR, когда эффекты проклятие налицо, но проклятия этой серьезности не может создать более серьезных эффектов в игре. Известный пример мешающего проклятия — это проклятие Вистани, делающее руки вора черными.

Примеры

- Глаза становятся странного цвета или вообще горят как угли.
- Небольшие спазмы — дергается лицо или трясутся пальцы.
- Волосы становятся абсолютно белыми или выпадают.
- Появляются открытые раны или темнеет кожа.
- Раздвоенный язык.
- Руки стали черным или отрастает лишний палец.
- Появляются странные привычки — воет на луну, рычит когда сердится, всегда что то рвет.
- Начинает заикаться или шипеть.
- Жаждет сырого мяса, костей, или крови.

Раздражающие Проклятия

Эти проклятия могут пересекаться с ежедневной жизнью персонажа. Они обычно следуют, как возмездие за относительно средние преступления. Раздражающие проклятия могут создать незначительные игровые эффекты, типа истощение Силы. Проклятый персонаж получает +2 модификатор к своему OR, когда эффекты его проклятия налицо.

Примеры

- -2 к параметру.
- -1 к броскам на атаку или к спас броскам.
- Малый эффект Страха, Ужаса или Безумия.
- Дальтонизм.
- Существенное физическое изменение: лицо становится зверским, мех или чешуя, горб, короткий хвост, увеличение или уменьшение роста на фут, и так далее.
- Голос становится нечеловеческий.
- Должен есть странное вещество один раз в день: сырое мясо, кровь, золото, почву, и так далее.

Неприятные Проклятия

Проклятие этой серьезности драматично изменяет образ жизни проклятого персонажа, хотя и не смертельно опасно для него. Такие проклятия могут сильно изменить внешность, или даже самого персонажа, как личность. Неприятные проклятия

обычно призываются только, чтобы покарать за серьезные преступления, когда виновный причиняет сильный физический вред. Проклятый персонаж получает +4 модификатор к своему OR, когда эффекты его проклятия налицо.

Примеры

- -4 к параметру или по -2 к двум параметрам.
- -2 на атаки или спас броски.
- Средний эффект Страха, Ужаса или Безумия.
- Глухота.
- Призрак жертвы преследует персонажа.
- Сильные физические изменения: рудиментарные крылья, руки становятся длинными, тощими и когтистыми или становятся похожими на лапы, сменяется пол, лицо становится чудовищным.
- Изменение личности: неконтролируемая жажда какого-то объекта, который проклятие не дает получить.

Опасные Проклятия

Эти проклятия решительно изменяют образ жизни проклятого персонажа, и может наложить глобальные физические или умственные изменения. К счастью, опасные проклятия обычно накладывают только, как возмездие за самые страшные преступления, как, например убийства или пытки. Проклятие этой силы может сделать из проклятого персонажа чудовище; он получает +6 модификатор к своему OR, когда эффекты его проклятия налицо.

Примеры

- -6 к параметру или по -2 к трем параметрам.
- -3 на атаку или спас броски.

● Слепота.
● Большой эффект Страха, Ужаса или Безумия.
● Заражение ликантропией.
● Может есть только странное вещество: сырая плоть, кровь, кости, и так далее.
● Моральное мировоззрение изменяется когда чего то желает.
● Превращение в животное: жабу, змею, ястреба, и так далее.
● Монстр преследует персонажа.
● Восстает как нежить, после смерти.

Смертоносные Проклятия

Смертоносные проклятия накладываются только, чтобы наказать наиболее злобные преступления и могут полностью разрушить жизнь персонажа и даже довести его до смерти. Накладывающий должен быть охвачен эмоциями, обычно это бывает скорбь или ярость. То, что смертоносное проклятие сработало, часто говорит о том, что проклятый вне искупления. Один из наиболее знаменитых примеров смертоносного проклятия, это известное проклятие Вистани — *мишамель*, которое в буквальном смысле заставляет жертву расплавляться. Смертоносные проклятия могут причинить немедленное и полное физическое и умственное изменение. Проклятый персонаж получает +8 модификатор к своему OR, когда эффекты его проклятия налицо.

Примеры

● -8 к параметру, -4 к двум параметрам, или -2 к четырем параметрам.
● -4 на атаку или спас броски.
● Мучительная смерть.
● Мгновенное и постоянное превращение в монстра: каргу, нежить, конструкцию и так далее.
● Постоянное изменение мировоззрения.
● Должен убивать раз в день или получает совокупные штрафы.

Наложение Проклятия

Когда проклятие создано, DM должен определить, вступит ли оно в силу. Все проклятия должны быть выражены, тем или иным методом — проклятие получает силу от эмоций, которые вкладывает в него накладывающий. В большинстве случаев, проклинающий говорит слова проклятия, громко и ясно. Однако, проклятие, это не звуковая атака; цель не обязательно должна слышать проклятие для этого, чтобы оно вступило в силу, также заклинание *Тишина* не могут препятствовать наложению проклятия. Также возможно наложить проклятие через какое-то действие, например, написав слова предупреждения на гробнице или влить свою ненависть в проклятый магический предмет.

Магические проклятия действуют как любое другое заклинание. Проклятия возмездия действуют путем броска «проверки проклятья»: бросок основан на Харизме и модифицирован ситуацией. Для Мастера в первую очередь нужно определить справедливость проклятия и драматизм сцены.

Справедливость

Справедливость, это решение Темных Сил, действительно ли цель проклятия заслуживает его. Они судят исходя из серьезности преступления и желания возмездия. Чем более проклятие оправданно, тем больший шанс оно имеет вступить в силу.

Обратите внимание, что справедливость всегда рассматривается с точки зрения накладывающего, то, что он *верит*, что пострадал от обидчика, более важно, чем правда. Отряд героев мог вполне справедливо ворваться в логово злодея и убить его, чтобы остановить ужасное жертвоприношение. Но если этот злодей чувствует себя сильно пострадавшим — возможно жертвоприношение сохранило бы жизнь его любимой — тогда его посмертное проклятие может быть высоко справедливым.

В игровых терминах, справедливость делится на три категории:

Несправедливые: Эти проклятия являются необоснованными; цель проклятия не заслуживает наказания, и накладывающий проклятье знает это. Персонаж, который пытается злоупотреблять силой проклятий, проклиная каждого противника, с которым он сталкивается, вскоре обнаружит, что все его проклятия, попадают в эту категорию. Проклятия могут также считаться несправедливыми, если накладывающий пытается наказать незначительное преступление очень серьезным проклятием.

Справедливые: Эти проклятия обычно справедливы. Накладывающий *пострадал*, и цель действительно *заслуживает* какого-то наказания, и серьезность проклятия хорошо соответствует серьезности преступления. Проклятия, которые иначе были бы высоко справедливыми, попадают в эту категорию, если наказание слишком серьезное. Обвиненная ведьма — хороший пример: она сильно пострадала, и сельские жители заслужили ее гнев. Но все же ее проклятие слишком чудовищно и наносит вред виновным через их невинных детей.

Высоко справедливые: Эти проклятия призываются как возмездие за ужасные преступления.

Накладывающий должен несправедливо пострадать, и цель должна

действительно заслуживать наказание за свое преступление. Для того чтобы проклятие было высоко справедливым, обидчик обычно должен совершить действие, достойное Проверки Сил. Обиженная Вистана — пример высоко справедливого проклятия — лорд поместья убил ее сына, и он вряд ли подвергнется другому правосудию.

Драматизм

Проклятия, которые увеличивают драматизм сцены более мощны, чем те, которые не добавляют ничто к атмосферы игры. Спокойно, как замечание о погоде, произнесенное проклятие обладает очень низким драматизмом. Тогда как проклятие, брошенное в отчаянной истерике, когда проклинающий, рвет на себе волосы и рыдает, рассматривается как с более высоким драматизмом, как и любое другое проклятие представленное настолько мощно, что игроки на какое то время прекращают игру, чтобы переварить его.

Стоит специально отметить проклятия, сказанные как предсмертные слова проклинающего. Если накладывающий использует свое последнее дыхание, чтобы выплюнуть свою ярость и ненависть к цели проклятия, то проклятие будет иметь лучший шанс сработать. Проклинающий всегда немедленно умирает после такого проклятия, даже если бы он, имел бы шанс на спасение. Некоторые мудрецы полагают, что проклинающий каким-то образом направляет свою жизненную силу в проклятие, увеличивая его силу. Известно, что люди кто умершие с проклятием на устах не могут быть оживлены, пока предсмертное проклятье не завершилось.

Проверка проклятия

Когда один NPC проклинает другого, Мастер решает, вступило ли проклятье в силу или нет исходя только из одного: добавит ли это чего-нибудь к истории? Запоминающееся проклятие, которое увеличивает драматизм сцены, должно вступить в силу, в то время как бесполезное проклятие не должно.

Если персонаж игрока является накладывающим проклятие возмездия или его целью, то результат проклятия определяется с помощью проверки проклятия. Чтобы сделать эту проверку, следуйте по этапам:

1. Создание проклятия.

Накладывающий создает проклятие, и, что более важно, его формулировку. Запоминающееся проклятие более эффективно, чем неопределенное или сказанное торопливо.

2. Определение справедливости.

Мастер решает насколько оправдано проклятие. От этого зависит DC броска на Харизму.

Высоко справедливые	DC 20
Справедливые	DC 25
Несправедливые	DC 30

3. Определение серьезности.

Мастер рассматривает эффект проклятия и применяет уровень серьезности, от мешающего, до смертоносного.

4. Проверка Сил.

Мастер бросает проверку сил для проклинающего. Шанс неудачи зависит от серьезности проклятия (см.

следующую секцию, «Проверки Сил»). Если проклинающий заваливает проверку сил то, Темные Силы услышали его и ответили на его темные желания. Проклятие имеет больше шансов на вступление в силу, но проклинающий должен заплатить ужасную цену.

5. Определение модификаторы.

Добавьте все соответствующие модификаторы проверки проклятия из Таблицы 3-5.

6. Бросок проверки проклятия.

Проклинающий бросает проверку Харизмы, против DC, зависящего от справедливости, добавляя все необходимые модификаторы. Если проверка проклятия успешна то, проклятие вступает в силу.

Таблица 3-5: Модификаторы для Проверки Проклятия

Формулировка	
Упоминание механики игры	-3
Широкие Запрещения	-3
Не подходит для жертвы	-3
Нет Пути Спасения	-3
Результат Проверки Сил	
Удачная	-5
Неудачная	+5
Драматизм	
Высокий	+5
Средний	+0
Низкий	-5
Предсмертные слова	+2
Происхождение проклинающего	
Мужчина	-1
Женщина	+2
Заклинатель	+1
Не заклинатель	-1
Фит Голос Гнева	+4
Иноземец	-2
Мировоззрение проклинающего	
Законопослушный	-1
Хаотичный	+1
Добрый	-1
Злой	+1

Снятие Проклятия

Единственная возможность навсегда освободится от проклятия в Равенлофте, это путь спасения. Вистани могут отменить свои проклятия по желанию, но никто другой не может, и как только проклятие вступает в силу, оно начинает жить собственной жизнью.

Некоторые заклинания (например *Снять Проклятье)*, может дать временное облегчение от эффекта проклятия, но персонаж должен сначала сделать спас-бросок на волю. Для магических проклятий DC спас-бросока определяется как обычно, но серьезность проклятия добавляется, как модификатор к нему как описано ниже.

Например, если клирик 8-ого уровня со значением 15 в Мудрости и Харизмы применяет *Наложить Проклятие*, чтобы наложить неприятное проклятие, то спас бросок будет иметь сложность DC 10 + 3 (уровень заклинания) + 2 (модификатор Мудрости) +2 (модификатор серьезности), что дает DC 17.

В случае с проклятиями возмездия, DC для этого спас броска будет 10 + 1/2 HD проклинающего + модификатор Харизмы проклинающего + модификатор серьезности. Если этот тот же самый клирик накладывает неприятное проклятие возмездия, то спас бросок будет иметь DC 18 (10 + 4 + 2 +2).

Серьезность проклятия	**Модификатор к DC**
Мешающие	+0
Раздражающие	+1
Неприятные	+2
Опасные	+3
Смертоносные	+6

Проверка Сил

Я рана и я клинок, который ее нанес,
Я удар и я щека, которая его получила,
Я рука и я колесо, сломавшее ее,
Я палач и я распятый!

— Чарльз Баделайр
«Л'Хеаутонтимороуменос»

У зла много обличий, но страшнее всего, когда оно *помогает*. Зло соблазняет нас так, как Добро никогда не стало бы. Добро требует слишком много — терпеливости, сострадания, самопожертвования, а награда за все это обычно бывает весьма сомнительная. Зло, кажется, что не требует ничего, а с радостью предлагает все, что мы желаем: власть, богатство, и даже любовь. Но дары Зла несут ядовитые плоды, даже когда мы просто принимаем их, на душе остается пятно. Каждый дар, который мы принимаем, каждый раз, когда мы идем против совести, мы на один шаг приближаемся к последней награде Зла — нашей гибели.

Незримые глазу смертных Темные Силы вершат правосудие в своем королевстве и молча наблюдают и за другими мирами. Когда смертный совершает злое деяние в Равенлофте, есть шанс, что Тем-

ные Силы ответят, одновременно награждая и карая преступника. Это решается проверкой сил. Если персонаж будет продолжать свой порочный путь, то однажды Темные Силы могут даже даровать ему свой домен.

Смертным не понять, чего пытаются добиться Темные Силы своими темными дарами. Возможно, они ведут себя как заботливые, но жестокие родители, пытаясь испугать преступников и перевести их на путь праведности. Или они наоборот пытаются подогреть смертные грехи, заманивая слабых духом на путь к погибели.

Бросок Проверки Сил

Как и в случае с проклятиями Мастер должен сам решать, когда NPC совершивший зло заваливает проверку сил. Его решение должно зависеть только от того, добавит ли завал что-нибудь к драматизму игры, или наоборот отвлечет.

Когда персонаж добровольно совершает зло, Мастер должен бросить d100 чтобы провести проверку сил. У смертных нет власти над Темными Силами, и поэтому никакая магия и никакие специальные умения не могут модифицировать этот бросок.

Мастер должен найти преступление персонажа в Таблице 3-6, чтобы определить шанс завала броска. Если на d100 выпадет это число или меньше, то персонаж заваливает проверку и перемещается на первую ступень порока. Если он выбросит больше, то персонажа прошел проверку сил успешно, Темные Силы его — пока — не заметили.

Мастер может поднимать и убавлять шанс завала проверки сил так, как он сочтет нужным, в зависимости от мотивации персонажа. Если персонаж совершает зло из злых пробуждений, то шанс завала моет быть увеличен в полтора раза. Если он совершает его из-за альтруистических пробуждений (например, применение некромантского заклинания чтобы спасти жизнь союзнику), то Мастер может разделить шанс завала броска пополам.

Если персонажа совершает злое деяние, которого нет в Таблице 3-6, то Мастер должен использовать приведенные преступления, чтобы определить шанс завала. Только самые жуткие дела имеют такой высокий шанс завала как 10%. Но некоторые деяния настолько чудовищны, что они наверняка привлекут внимание Темных Сил. Любой, кто совершит такое Действие Абсолютной Тьмы, считается завалившим проверку сил.

Проверки сил созданы, чтобы улучшить игру. Чтобы показать, что действия персонажа может привлечь внимание древних и неизвестных могущественных сил. Если использовать их с умом, что они будут работать на благо игры. Если использовать их чересчур часто, то они сильно замедлят игру, пока Мастер будет придирчиво бросать кубики, когда кто-то прихлопнет муху или кашлянет в сторону старухи. Используйте примеры ниже, чтобы понять, как их можно водить в игру.

Преступления и Насилие

Эти преступления причиняют прямой вред другим. Чтобы определить шанс завала найди преступление и мировоззрение жертвы на Таблице 3-6. «Невинный» — это любой персонаж со специальным качеством Невинный (Смотрите ниже).

Не Провоцируемое Нападение: Жестокие преступления, в которых преступник не желает причинить жертве длительных повреждений или убить ее попадают в эту категорию. Эти нападения часто следствие фанатизма, задиристого характера или легкой жестокости. Примеры включают в себя грабеж с избиением жертвы, пьяная драка или избиение ребенка в ярости.

Жестокое Нападение: Нападение, при котором преступник намерен причинить длительные повреждения жертве, попадает в эту категорию. Обычно преступник не беспокоится за жизнь жертвы. Примеры включают в себя жестокое избиение и умышленное убийство.

Большое Предательство: Предательство — это нарушение обещание или использование доверия. Нарушить святую клятву считается уже нечистым деянием и рассматривается ниже. Чтобы считаться большим предательством, действие должно причинить продолжительный вред или смерть жертве предательства. Примеры могут включать в себя стражника, который продает убийцам планы обороны своего хозяина, или купца, который нарушил свое слово, когда речь шла о важном контракте, тем самым, разорив семью своего делового партнера.

Мелкое Предательство: Небольшое предательство заключается в мелких, но продолжительных эффектах. Может включать в себя, разрушение счастливой свадьбы или публичное оскорбление.

Вымогательство: Вымогательство — это когда используются угрозы насилия, чтобы убедить кого-то передать вам вещь, которая по праву принадлежит ему, или выполнять ваши приказы. Примером может служить шантаж, вооруженный грабеж или взятие заложника.

Ложь: Ложь включает в себя как саму ложь, так и утаивание правды. Темные Силы слышат каждое слово в своем царстве, но безобидное вранье и вы-

думанные истории их не волнуют. Чтобы заслужить проверку сил ложь должна прямо причинить вред тому, кто е услышал. Примером может служить утаивание от друга, что его напиток отравлен или посылание пастуха в логово чудовищной твари, утверждая, что именно туда зашла его овца.

Жестокое Убийство: Жестокое убийство происходит, когда кто-то преднамеренно лишает человека жизни болезненным и садистским способом. Примером может послужить насаживание на длинный кол, которое практикует Влад Драков или существо которое пытается сохранить жизнь жертве как можно дольше, пожирая ее. Жесткое убийство, которому сопутствуют особенно длительные мучения, одновременно может считаться и пыткой.

Не Жестокое Убийство: Такое убийство происходит без мучений — убийца просто желает прикончить жертву. Но оно все еще должно быть преднамеренным — убийство при самообороне не требует проверки сил. Месть и личная выгода — самые распространенные мотивации для такого убийства.

Разграбление Могил: Грабить могилы и обыскивать трупы означает нарушить покой мертвого. Сюда входит как непосредственно разграбление древних гробниц, так и воровство трупов, и обирание тел павших. В культурах, где гробницы особо почитаемы, разграбление могил может считаться осквернением (смотрите ниже).

Крупное Воровство: Оно случается, когда кто-то забирает любую вещь, которая по праву принадлежит другому. Только по эффекту, который воровство оказывает на жертву, а не по ценности украденной вещи можно определить крупное или мелкое было воровство. Воровство, которое чревато серьезными трудностями для жертвы считается крупным воровством. Примером может служить кража жалких сбережений у крестьянской семьи или кража магического предмета, который необходим жертве, чтобы сдерживать проклятие.

Мелкое Воровство: Любая кража, причиняющая жертве лишь небольшие неприятности, считается мелкой. Примером может служить воровство яблока с лотка или серебряных ложек из шкафа аристократа.

Угрозы Насилия: Само по себе запугивание не причиняет вреда, и часто Темные Силы не обращают на него внимания. Чтобы заслужить проверку сил, нужно иметь и средства и решение применить свои угрозы, а жертва должна по настоящему опасаться за себя.

Обычные Пытки: Обычные пытки — это причинение боли с целью выведать какую-либо информацию. Это зло, которое часто применяют во имя добра. Многие так называемые герои перешли на сторону зла, надеясь, что цель оправдывает средства. Обычные пытки происходят, когда пытаются выведать у врага расположение штаба, боевые планы или даже место где они держат заложников.

Садистские Пытки: Садистские пытки происходят, когда пытают ради удовольствия. Тот, кто занимается такими грязными делами, привлечет внимание Темных Сил очень скоро.

Нечистые Деяния

Нечистые дела — это преступления против заветов религии. Это особенно серьезное преступление для божественных заклинателей.

Как и в случае с насилием, персонаж должен *намеренно* нарушить религиозный завет, чтобы заслужить проверку сил. Персонаж, который не мог знать о существовании религиозных догм, не должен быть наказан, если нарушил их.

Чтобы определить шанс завала сравни основное мировоззрение пострадавшей церкви с Таблицей 3-6 м преступлением. Нарушить законы своей церкви, это серьезный грех, не зависимо от мировоззрения.

Нарушение догмы: Все религии имеют догмы, которым должны следовать все верующие. Например, последователи Утреннего бога должны петь короткий гимн благодарности рассвету. Добровольное нарушение этих правил считается нарушением догмы.

Нарушение Клятвы: Некоторые религии требуют от верующих, особенно от духовенства дать клятву, чтобы показать свою веру. Клирики Закаты, например, должны дать клятву всегда следовать велениям Первосвященника, а клирики Озириса клянутся охранять покой мертвых. Добровольное нарушение клятвы требует проверки сил.

Нарушение Обета: Духовенство некоторых религий порой должно дать пожизненный обет во имя своего божества. Например, жрицы Беленуса в Теневых Землях считаются духовными невестами своего бога и дают обет безбрачия. Персонаж, добровольно нарушивший святой обет должен сделать проверку сил, а в зависимости от религии может получить еще и дополнительные неприятности.

Надругательство: Надругательство — это такое действие, от которого священное место, объект или личность теряют свое святое благословение. Это происходит, когда кто-то загрязняет святую воду, проникает в запечатанную гробницу или намеренно лишает кого-либо Невинности.

Осквернение: Осквернение — это более серьезная форма надругательства. Вместо того чтобы просто лишить священный предмет благословления, осквернитель делает объект нечистым местом. Как пример можно привести кровавое жертвоприношение на алтаре доброго бога или применение заклинания *Осквернение*.

Сверхъестественное Зло

Проверка сил может произойти при использовании нечистых сверхъестественных возможностей. При этом шанс завала зависит не от мировоззрения жертвы, а от могущества оккультных сил, которые призывает преступник. В отличие от Нечистых Деяний преступник может и не знать, что его магия считается нечистой, но все равно должен пройти проверку сил.

Наложение Проклятия: Смотрите «Проверку Проклятия» выше. На шанс завала влияет серьезность проклятия.

Применение Злого или Некромантского Заклинания: Некоторые заклинания призывают силы, которыми смертные не имеют права владеть. В параграфе «Измененная Магия», который идет чуть дальше в этой главе подробно рассказывается, какая магия заслуживает проверки сил. Шанс завала равен конечному уровню примененного заклинания. Следует отметить, что некоторые умения (например, фит Мощное Заклинание) могут изменить конечный уровень заклинания. Если заклинание одновременно и «злое» и «некромантское», то шанс завала удваивается.

Использование Злого Магического Предмета: Некоторые магические предметы имеют возможность повторять эффект заклинания, которое провоцирует проверку сил. Использование подобной возможности приравнивается к применению заклинания. Например, если персонаж использует меч *крадущий жизнь* чтобы наложить негативный уровень на врага, то он должен сделать проверку сил, как будто применил *Высасывание Энергии*.

В конце «Измененной Магии» приведены все предметы из *Книги Мастера*, которые требуют проверки сил, когда их используют, носят или делают.

Ношение Злого Магического Предмета: Некоторые магические предметы настолько наполнены злом, что персонаж рискует, даже просто владея подобным предметом. Особенно это относится к разумным и злым предметам, чьи силы действуют постоянно, как в случае темного черепа. Персонаж с таким предметом делает проверку сил каждую неделю. Шанс завала равен самому высокому уровню заклинания.

Создание Злого Магического Предмета: Магические предметы могут послужить как инструменты зла. Злое заклинание применено и исчезает, как пчела, которая потеряла свое жало. Магический предмет со злыми возможностями будет сеять зло даже после гибели своего создателя. Такие предметы могут быть созданы, только если обратится к злу. Проверка сил за Создание злых магических предметов имеет достаточно большой шанс завала. Сначала складываются шансы завала для всех заклинаний, необходимых для создания предмета. Если предмет можно использовать много раз (то есть это не свиток, напиток, стрела или другой подобный предмет), то добавляется еще 10% от необходимого для создания опыта.

Например, клирик имеет следующие преквизиты для создания *Руки Славы: Оживить Мертвого* (заклинание 3 уровня) и 288 XP. Шанс завалить проверку сил — 31% (3%+28). Создание некоторых предметов может потребовать проверки сил с шансом выше 100%. Это считается Деянием Абсолютной Тьмы.

Если метамагический фит используется чтобы улучшить заклинание персонажа, то конечный уровень используется для проверки сил.

Эффект Завала

Никто не рождается злым. Считается, что все персонажи игроков начинают кампанию в Равенлофте с «чистой» душой, не завалив до этого времени ни одной проверки сил и порок пока не поселился в их душе. Если игрок хочет и его персонаж имеет все необходимые преквизиты, то он может начать Невинным (Смотрите сноску). С другой стороны, если игрок и Мастер согласны, то персонаж может начать с одной или несколькими заваленными проверками сил. Такой персонаж, возможно, борется против своей темной натуры или желает заслужить искупление за ошибки ранних лет.

Если персонаж заваливает проверку сил, то Темные Силы награждают его своим темным даром — персонаж переходит на одну стадию порока вниз. На каждой стадии персонаж получает улучшение и соответствующее проклятие. Дары и проклятия Темных Сил должны быть тесно связаны. Жулик, получивший в дар зрение при слабом свете, также может получить светобоязнь, и будет иметь -1 штраф к атаке при ярком солнечном свете. Монах, который получает улучшение естественной брони, обрастает твердой чешуей. Как было описано раньше, эти проклятия тоже увеличивают OR когда их эффект налицо. Такие проклятия должны про-

Таблица 3-6: Рекомендованные Проверки Сил

Преступления и Насилие	Злые NPC или чудовища	Нейтральные NPC или незнакомцы	Добрые NPC или Друзья	Игроки, Семья или Невинные
Не Провоцируемое Нападение	*	1%	2%	3%
Жестокое Нападение	1%	2%	4%	6%
Большое Предательство	1%	3%	6%	9%
Мелкое Предательство	*	1%	3%	6%
Вымогательство	*	2%	5%	8%
Ложь	*	*	*	1%
Жестокое Убийство	3%	6%	10%	**
Не Жестокое Убийство	2%	3%	6%	10%
Разграбление Могилы	*	1%	5%	7%
Крупное Воровство	*	1%	4%	7%
Мелкое Воровство	*	*	3%	6%
Угрозы Насилия	*	*	1%	2%
Обычные Пытки	4%	7%	**	**
Садистские Пытки	10%	**	**	**

Нечистые Деяния	Злая Вера	Нейтральная Вера	Добрая Вера	Своя Вера
Нарушение Догмы	*	1%	2%	5%
Нарушение Клятвы	*	2%	5%	10%
Нарушение Обета	*	5%	10%	**
Надругательство	*	4%	8%	**
Осквернение	*	8%	**	**

Сверхъестественное Зло

	Мешающее	Раздражающее	Неприятное	Опасное	Смертоносное
Наложение Проклятия	1%	2%	4%	8%	16%
Применение Злого или Некромантского Заклинания	1% за эффективный уровень заклинания				
Применение Злого и Некромантского Заклинания	2% за эффективный уровень заклинания				
Использование Злого Магического Предмета	как применение такого же заклинания				
Ношение Злого Магического Предмета	как использование самой могущественной способности				
Создание Злого Магического Предмета	общий процентный шанс для всех заклинаний, плюс 10% от потраченного опыта				

**** Такое действие не требует проверки сил.***

***** Действие Абсолютной Тьмы. Преступник автоматически проваливает проверку сил***

являться как минимум так же часто, как и соответствующий дар.

Темные Силы дают дары и проклятия наиболее подходящие жертве. Как правило, дары Темных Сил упрощают возможность повторить свое преступление, но уменьшают возможность скрыть его.

На начальных стадиях порока, когда искупление рядом, дары и проклятия Темных Сил малы и легко скрываемы. Но на поздних стадиях ловушка захлопывается.

Проклятия набирают силу, заставляя порочного персонажа все чаще использовать свои темные дары — которые обычно порождают новые и новые проверки сил.

Невинность

Невинной является душа полностью чистая от зла. Любой персонаж может начать Невинным, если делает персонажа 1 уровня, пока он обладает следующими преквизитами. Невинность — это сверхъестественное качество. Это не фит, потому что ее очень легко потерять. На самом деле все люди рождаются Невинными, но большинство теряют свою чистоту еще в детстве.

Преквизиты: Необходимо быть гуманоидом доброго мировоззрения и никогда не совершать действия заслуживающего проверки сил, неважно была она пройдена успешно или нет.

Преимущество: Зло боится вашего внутреннего света. Вы получаете +3 божественную премию ко всем спас броскам против заклинаний или сверхъестественных способностей, которые либо требуют проверки сил, либо используются злым существом.

Недостатки: Ваша наивность дает вам — 2 профессиональный штраф к спас броскам на Ужас и Чувство Мотивации. Злые священники могут изгонять (но не уничтожать) вас, как они запугивают нежить. Заклинания в Равенлофте не могут прямо затрагивать моральное мировоззрение, но некоторые из них могут затрагивать Невинных.

Потеря Невинности: Вы немедленно теряете все эффекты Невинности если не будете соответствовать преквизитам или если получите Средний эффект Ужаса или Безумия. Также можно в любой момент добровольно отказаться от Невинности. Потерянную Невинность восстановить невозможно.

Путь Порока

Путь от Невинности к последнему проклятию темного владыки неимоверно короткий — всего шесть шагов, которые очень легко сделать. Каждая стадия сопровождается примерами страшных даров, которые могут дать Темные Силы. Мастер может использовать сноску Рекомендованные Магические Способности выбирая силы, которые отражают медленное превращение персонажа в ночную тварь. Каждая стадия накладывает и проклятие с увеличивающейся серьезностью. Если Мастер хорошо обдумает, как связать эти силы и проклятия, он сможет превратить то, что на первый взгляд является случайным набором модификаторов в постепенное погружение во мрак.

Три примера показывают различные пути порока. *Путь Подстрекателя* подходит для того персонажа, который предпочитает оставаться в тени, заставляя своих слуг делать грязную работу. *Путь Громилы* подходит к жестокому и жесткому задире. *Путь Труса* для персонажа, который регулярно бросает своих друзей и союзников в опасности и спасается сам. Мастер может решить сам создать уникальный путь для персонажа.

Стадия Первая: Прикосновение

Темные Силы награждают персонажа первым прикосновением зла. Также персонажа получает мешающее проклятие. Порочный персонаж обычно без труда может скрыть свои физические изменения на этой стадии — перчатки, темные очки и так далее.

Примеры Наград

- +2 премия к одному параметру.
- +10 премия к скорости.
- +2 премия к проверкам одного навыка**.**
- +1 премия к спас броску.
- +1 премия к естественной броне.
- Зрение при слабом свете
- Естественная атака (укус, когти, рога и так далее) наносящая 1d3 повреждения.
- Магическая или сверхъестественная способность равная заклинанию 1 уровня один раз в день или заклинанию 0 уровня два раза в день.

Путь Подстрекателя: Персонаж получает способность применять *Очаровать Личность* раз в день, как магическую способность, но когда он применяет ее странный паук выползает у него из под одежды.

Путь Громилы: Персонаж получает +2 к Силе, но его черты лица становятся грубыми и уродливыми.

Путь Труса: Персонаж получает +10 к скорости, но только когда бежит как пес.

Стадия Вторая: Искушение

Если порочный персонаж продемонстрирует свою готовность вернуться на путь зла, то Темные Силы помогают ему в его злодеяниях. Но они уравновешивают это раздражающим проклятием.

Примеры Наград:

- +4 премия к одному параметру (или +2 к двум параметрам).
- +20 премия к скорости.
- +4 премия к проверкам одного навыка**.**
- +2 премия к спас броску.
- +2 премия к естественной броне.
- Зрение в темноте.
- Естественная атака, наносящая 1d4 повреждения.
- Ядовитая атака.

- Любой фит.
- Магическая или сверхъестественная способность равная заклинанию 2 уровня один раз в день, 1 уровня два раза в день или 0 уровня три раза в день.

Путь Подстрекателя: У персонажа появляется аппетит к паразитам. Если персонаж съест пригоршню пауков, то его слюна становиться ядовитой и успешный укус отравляет ядом паука среднего размера (Смотрите *Книгу Мастера*).

Путь Громилы: Персонаж становится большим и угрожающим. Его премия к параметрам возрастает до +4 к Силе и Ловкости, но он получает -2 пенальти к Харизме.

Путь Труса: Персонаж получает +4 премию к Бесшумному Передвижению, когда крадется на четырех конечностях. У персонажа появляются мягкие подушечки на руках и ногах, напоминающие лапы.

Стадия Третья: Приглашение

Порочный персонажа продолжает свой путь зла, и надежда на искупление быстро угасает. Темные Силы дают ему могучий дар, но и налагают на него неприятное проклятие. Персонажа спустившегося до этой стадии порока уже очень сложно вернуть назад.

Примеры Наград:

- +6 премия к одному параметру (или +2 к трем параметрам).
- +30 премия к скорости.
- +6 премия к проверкам одного навыка**.**
- +3 премия к спас броску.
- +3 премия к естественной броне.
- Естественная атака, наносящая 1d6 повреждения.
- Ядовитая атака.
- Магическая или сверхъестественная способность равная заклинанию 3 уровня один раз в день, 2 уровня два раза в день, 1 уровня три раза в день или 0 уровня по желанию.

Путь Подстрекателя: Персонаж может применять *Вызов Стаи* два раза в день как сверхъестественную способность. Стая вылетает из носа и рта персонажа и залетает туда, когда заклинание закончится. Стая всегда начинает от персонажа, но он может перемещать ее как друид. У персонажа также появляется аппетит к гнилому мясу, если он не съест 10 фунтов такого мяса в день, то чувствует боль (и получает 1d4 временных повреждения к Сложению), так как стая начинает пожирать его изнутри.

Путь Громилы: Сила персонажа становится +8 и он получает +2 к Сложению, но когда он злится, то впадает в безумную Ярость (как эффект Ужаса). Персонаж вырастает на фут.

Путь Труса: Когда бежит на четырех конечностях скорость становиться больше на 30 футов, плюс он получает +4 премию к навыку Прыжок. Но страх начинает овладевать им все чаще, он получает -2 пенальти к спас броскам на Волю.

Стадия Четвертая: Объятия

Злодеяния персонажа принесли ему репутацию настоящего негодяя. Темные Силы даровали ему большую награду, но сопровождающее опасное проклятие вызывает серьезные духовные или физические изменения. Персонаж больше не живет той жизнью, которой он начинал. Если порочный персонаж принадлежит игроку, то он может периодически терять над ним контроль (как в случае зараженного ликантропа например).

Примеры Наград:

- +8 премия к одному параметру (или +2 к четырем параметрам).
- +40 премия к скорости.
- +8 премия к проверкам одного навыка**.**
- +4 премия к спас броску.
- +4 премия к естественной броне.
- Естественная атака, наносящая 1d8 повреждения.
- Магическая или сверхъестественная способность равная заклинанию 4 уровня один раз в день, 3 уровня два раза в день, 2 уровня три раза в день или 1 уровня по желанию.

Путь Подстрекателя: Персонаж может применять *Вызов Стаи* четыре раза в день. Кроме того дважды в день он может приказать своим симбионтам вылезти и применить *Паутину* как сверхъестественная способность. Видно как паразиты ползают под его кожей, давая -4 пенальти к Сложению и -2 к Харизме.

Путь Громилы: Персонаж громадный и яростный, но он выглядит как дегенерат. Его параметры модифицируются следующим образом +12 к Силе, +4 к Ловкости, +4 к Сложению, -4 к Интеллекту и -4 к Харизме.

Путь Труса: Персонаж становится зараженным ликантропом, превращаясь в шакала (используйте параметры собаки из *Книги Чудовищ*), когда заваливает спас бросок на Страх.

Стадия Пятая: Существо

Злодейства персонажа сделали из него ночную тварь. Для тех, кто достиг этой стадии порока, искупление наступит только со смертью. Темные Силы награждаю персонажа величайшим даром, но

карают смертоносным проклятием. Проклятие Темных Сил никогда не уничтожает порочного персонажа, хотя порой он уже мечтает о смерти. По желанию Мастера, персонаж, который пал так низко может быть отобран у игрока и становится злым NPC под управлением Мастера.

Примеры Наград:

- +10 премия к одному параметру (или +2 к пяти параметрам).
- +10 премия к проверкам одного навыка**.**
- +5 премия к спас броску.
- +5 премия к естественной броне.
- Естественная атака, наносящая 1d10 повреждения.
- Магическая или сверхъестественная способность равная заклинанию 5 уровня один раз в день, 4 уровня два раза в день, 3 уровня три раза в день или 2 уровня по желанию.
- Свободный уровень в классе.

Путь Подстрекателя: Раз в день персонаж может исторгать своих паразитов как эффект заклинания *Нашествие Насекомых*. Персонаж является живым ульем для них. Он похож на мертвеца, его кожа выглядит болезненно. Параметры персонажа уменьшаются следующим образом: -6 к Сложению и -8 к Харизме. Персонаж должен полагаться на свои темные дары, чтобы его слуги были покорны.

Путь Громилы: Параметры персонажа модифицируются следующим образом +14 к Силе, +8 к Ловкости, +8 к Сложению, -8 к Интеллекту -4 к Мудрости и -4 к Харизме. Персонаж превращается в громоздкое жестокое существо, напоминающее огра.

Путь Труса: Персонаж может превращаться в шакала по желанию и получает фит Улучшенный Контроль Формы. Но, несмотря на это он всегда превращается, когда заваливает спас бросок на Страх. Мало того, он получает еще и -6 штраф к спас броскам на Волю.

Стадия Шестая: Темный Владыка

С этим последним злодейством порочный персонаж лишается надежды на искупления и обрекает себя. Темные Силы дают порочному персонажу свой домен — тюрьму созданную по его подобию, из которой ему никогда не убежать. Большинство новых темных владык правят маленькими Островами Ужаса или обычными островами в одном из морей Ядра. Вместе с новым доменом персонаж получает и проклятие темного владыки: то, что он жаждет всегда рядом, но ему никогда этого не достичь. Темные владыки имеют очень разнообразные способности и слабости, но, как правило, кажется, что Темные Силы склонны награждать захваченного персонажа большой властью. Несколько сил, которые встречаются наиболее часто, приведены тут. В **Тайны Царств Страха**

включена целая галерея темных владык, которые послужат Мастеру примером, когда он захочет сделать своих. Персонажи, которые становятся темными владыками, получают статус NPC и автоматически переходят под управление Мастера.

Распространенные Силы:

● *Закрытие Границ:* Темные владыки узники в своих доменах, но они могут заставлять других разделить свою судьбу. Они способны закрывать границы домена по желанию, создавая сверхъестественный барьер невыразимой мощи. Никакая магия смертного не способна проникнуть сквозь закрытую границу. В некоторых доменах сами Туманы поднимаются, чтобы закрыть границу — любой, кто войдет в них сбивается с пути и, поблуждав, возвращается в домен. Внешний вид границ часто отражает личность владыки. Говорят, что некоторые владыки не способны закрывать границы как часть своего проклятия.

● *Обитель Зла:* Все темные владыки распространяют вокруг себя свою собственную обитель зла. Эфирный резонанс в пределах 300 футов от темного владыки повышается на один ранг. Смотрите сноску «Обитель Зла».

● *Сопротивление Изгнанию:* Все немертвые темные владыки получают премию к своему сопротивлению изгнанию равную +1 или их модификатор Мудрости, в зависимости о того, что больше.

● *Обнаружение Раздражения:* Темный владыка может чувствовать раздражение, создаваемое паладином в его домене с помощью удачной проверки на Магическое Наблюдение. Смотрите Главу 2.

● *Постоянство:* Некоторые темные владыки перестают стареть, когда получают свой домен, для других процесс старения замедляется, а бывают такие что продолжают стареть нормально.

Рекомендованные Магические Способности

Мастер должен сделать так, чтобы эффекты этих заклинаний отражали искаженную природу проваленных проверок сил. Например, порочный персонаж может получить способность *вызывать* или *превращаться* в определенное существо, такое как волк или чудовищный паразит, а отвратительные пары *Вонючего Облака* вылетают у него изо рта. По решению Мастера эти силы могут быть сверхъестественными, а не магическими. Все они применяются как будто персонаж чародей своего уровня.

0-уровень: *Танцующий Свет, Удивление, Обнаружить Яда, Призрачный Звук, Нанесение Мелких Ран, Магическая Рука, Открыть/Закрыть, Сопротивление*.*

1-уровень: *Проклятие, Вызвать Страх, Изменить Себя, Очаровать Личность, Ледяное Прикосновение, Приказ, Проклясть Воду, Следить за Смертью, Задержать Яд*, Обнаружить Животных или Растения, Обнаружить Капканы и Ямы, Рок, Выносливость к Стихиям*, Быстрое Отступление, Огонь Фей, Падение Пера*, Удержать Дверь, Гипноз, Нанесение Легких Ран, Прыжок*, Магические Клыки*, Не Оставлять Следов*, Защита от Добра*, Тихий Образ, Сон, Разговор с Животными, Паучье Лазанье*, Вызов Природного Союзника I, Чревовещание.*

2-уровень: *Поменять Себя, Загипнотизировать Животных, Магический Замок, Кожа-кора*, Силы Быка*, Грация Кошки*, Очаровать Личность или Животное, Охладить Металл, Тьма, Зрение в Темноте*, Колокола Смерти, Осквернение, Читать Мысли, Выносливость*, Зачаровать, Облако Тумана, Прикосновение Вурдалака, Нанесение Средних Ран, Невидимость*, Тук-тук, Малый Образ, Пиротехника, Сопротивление Стихиям*, Испуг, Видеть Невидимых, Тишина, Капкан, Размягчить Землю и Камни, Фантомная Рука, Вызов Природного Союзника II, Вызов Стаи, Деревянная Форма, Исказить Дерево, Паутина, Шепчущий Ветер.*

3-уровень: *Оживить Мертвого, Наложить Проклятие, Очаровать Чудовище, Ясновидение/Яснослышание, Болезнь, Глубокая Тьма, Ухудшать Растения, Подчинить Животное, Эмоции, Страх, Полет*, Газовая Форма*, Большие Магические Клыки*, Скорость*, Нанесение Серьезных Ран, Большой Образ, Слиться с Камнем, Фантомный Скакун, Яд, Защита от Стихий*, Магическое Наблюдение, Создавать Звуки, Говорить с Мертвым, Говорить с Растениями, Вонючее Облако, Внушение, Природного Союзника III, Прикосновение Вампира, Подводное Дыхание*.*

4-уровень: *Магический Глаз, Управлять Растениями, Пространственная Дверь, Различать Ложь, Подчинить Личность, Истощение, Гигантский Паразит, Улучшенная Невидимость*, Нанесение Критических Ран, Изменить Память, Нейтрализовать Яд*, Фантазм Убийца, Превратить Себя, Ржавящее Прикосновение, Иммунитет к Заклинаниям*, Камнекожа*, Вызов Природного Союзника IV, Путешествие по Растениям, Нечистая Гниль.*

5-уровень: *Пробуждение, Круг Рока, Рассеять Добро, Сновидения, Эфирная Прогулка, Ложное Видение, Великий Приказ, Удержать Чудовище, Нашествие Насекомых, Магический Сосуд, Кошмар, Продолжительный Образ*, Убить Живого, Сопротивление Заклинаниям, Вызов Природного Союзника V, Телекинез, Нечистое Место.*

* Грязные дары Темных Сил очень эгоистичны. Эффекты этих заклинаний действуют только на порочного персонажа.

Искупление

Путь к проклятию быстрый, но не неизбежный. Для персонажа возможно искупить свои злые поступки и со временем вернуться к свету. Если персонаж действительно раскаивается, то Темные Силы могут незаметно испытать его. Чтобы избежать заваленной проверки сил персонаж должен вновь пережить событие, которое привело его к завалу. Но в этот раз персонаж должен выбрать правильный путь. Например, заваливший проверку сил, за убийство группы беззащитных заложников, должен в следующий раз при такой ситуации спасти их.

Но одного раза недостаточно, чтобы смыть пятно со своей души. Персонаж должен столько раз сделать это, каков был шанс завала проверки сил. Если он выполнит это, то может снова сделать проверку сил, с таким шансом. Если он на этот раз пройдет ее, то Темные Силы отпускают его душу, он спускается вниз на одну стадию порока (персонаж на стадии Объятий, считается Приглашенным, и так далее). Потенциально возможно снова стать «Чистым», но Невинность вернуть невозможно. Деяния Абсолютной Тьмы искупить невозможно.

Даже темный владыка может очистить свою черную душу, но никто из них за всю историю Равенлфота не смог сделать это.

Измененная Магия

***На** мгновение наступила страшная тишина. И тогда Чародей использовал свою проклятую власть, могилы разверзлись и погребенные мертвецы поднялись.*

— Мэтью Люэс, *Монах*

Клирик использует магическую *печать*, чтобы закрыть древнюю гробницу и запереть в ней зло. Некромант трудится на залитом лунным светом кладбище, *оживляя* орду нежити. Многие персонажи в Равенлофте обладают возможностями искажать или даже нарушать законы природы для своих целей. Магия позволяет управлять разумом людей, сжигать врагов в сверхъестественном огне или даже возвращать жизнь умершим. Если кратко — магия позволяет смертным почувствовать себя богами.

В этой главе описаны ограничения и последствия использования магии под холодным взглядом Темных Сил. Сначала «Общие Принципы» описывают законы, которые Темные Силы утвердили для всех магических и сверхъестественных умений.

Далее идет параграф «Заклинания в Равенлофте» описывающий особые изменения, которым подверглись заклинания из *Книги Игрока*.

Затем следуют «Измененные Магические Предметы», где приведены дополнительные советы для магических предметов.

И, наконец, параграф «Магические Предметы в Равенлофте» предлагает особые изменения, которым следует подвергнуть некоторые магические предметы и артефакты из *Книги Мастера*.

Кто Это Знает?

Заклинатели, рожденные в Равенлофте, узнали о большинстве ограничений за поколения исследований. Фольклор предупреждает, что не следует играть с законами природы, хотя эти суеверия не всегда верны. Если эффект заклинания (как например определяющий моральное мировоззрение) просто не функционирует в Равенлофте, то большинство заклинателей верят, что это просто невозможно. Они даже могут открыто высмеивать тех, кто утверждает, что подобное возможно в «других землях».

Заклинатели из других миров должны узнавать, как искажена тут магия через пробы и ошибки. Поэтому, если вы играете за заклинателя «иноземца», то вам лучше пропустить остаток этой главы. Чтобы изучать тайны магии вместе со своим персонажем.

Основные Принципы

Все эффекты заклинаний и сверхъестественных сил в Равенлофте работают по следующим принципам. Используйте эти же принципы, когда вводите новую магию в Равенлофт. Разумеется, Мастер может решить настроить эти правила, чтобы создать атмосферу ужаса в любом сеттинге.

В следующем параграфе следуют изменения для конкретных заклинаний.

Защита

Эти заклинания часто возвращают иномировое существо назад в свой родной мир, но Темные Силы не дают убежать так просто. Вместо этого заклинания защиты отправляют существо в случайную местность (выбранную Мастером) в Равенлофте (но никогда не переносит через закрытые границы).

Астрал

Темные Силы строго ограничили связь Равенлофта с другими мирами. Астральная материя может быть затянута в Равенлофт, но любое заклинание, которое переносит объект в астрал, терпит неудачу. Кроме того, Смотритете «Телепортацию».

Закрытые Границы Домена

Никакая магия смертных не может превзойти эффекты закрытых границ домена. Но естественные или экстраординарные особенности существа могут сделать его иммунным к эффектам некоторых границ.

Например: Существа без Сложения не имеют биологических процессов, и они иммунны к ядам по своей природе. Поэтому они могут спокойно пересекать ядовитую закрытую границу.

Колдовство

Вызванных существ очень трудно контролировать в Равенлофте. В момент, когда существо вызвано оно бросает спас бросок по Воле с -2 против вашего заклинания. Если успешно, то оно может действовать свободно. Обычно оно будет стремится вернуться в родной мир.

Призыв: Все заклинания вызова требуют договор между аутсайдером или элементалем, которого вы вызываете. Обычно когда существо выполнит свою часть договора, оно возвращается в родной мир. Но Темные Силы строго запрещают ему сделать это и оно должно искать выход, как и все остальные. Когда существо пытается покинуть Равенлофт и понимает что ему это не удастся, то договор разрушается. Вы теряете контроль над существом, которое очень вероятно, что будет чувствовать себя подставленным.

Поведение вызванного существа, которое вышло из под контроля зависит от его мировоззрения. Злые или нейтральные существа могут в отместку просто уничтожить вас.

Если вы пытаетесь вызвать элементаля, то есть шанс 20% что заклинание вызовет страшного элементаля. Они подробно описаны в **Обитателях Тьмы.** Мастер у которого нет этой книги может использовать обычных элементалей, из *Книги Чудовищ*, но со следующими изменениями: страшные элементали имеют тип Тумана и их моральное мировоззрение всегда злое.

Использование заклинания призыва, чтобы вызвать злое существо требует проверки сил.

Вызывание: Заклинания вызывания сильно искажены из-за межмировых ограничений в Равенлофте. Вместо того, чтобы вызывать аутсайдеров вы вызываете существ из окружающего региона. Только существа, которые живут в этом домене, могут быть вызваны.

Вызванные существа не используют шаблон аутсайдера. Поэтому *Вызов Чудовища I* вызовет просто дикую крысу, а не бесовскую дикую крысу. Заклинания вызова элементалей всегда призывает страшных элементалей.

Большинство доменов Ядра обладают нормальной экологией и большинстов существ, которые упомянуты в заклинаниях *вызова* могут быть там найдены. Но некоторые жалкие домены имеют ограниченную экологию или не имеют ее вообще. Если вы выберете существо, которого не существует в домене, то заклинание терпит неудачу. Глава 4 описывает каждый домен и их экологию.

Полная Экология: В этом случае всегда следует список состояния климата и местности в домене. Любое существо, которое живет в подобном климате, обычно может быть вызвано.

Редкая Экология: В этом домене экология ограничена. Обычно это относится к доменам с выжженным ландшафтом. Только паразиты и слизи могут быть вызваны в таких местах.

Нет Экологии: В этом домене нет живых существ. Только существа Туманов могут быть вызваны.

Вызванные существа возвращаются туда, откуда пришли, как описано в *Книге Игрока*. Они не пересекают межмировые границы и не заключают договоров и поэтому они не нападают на заклинателя.

Если вы вызываете существо, находящееся под влиянием темного владыки то они появляются, но модификаторы влияния все еще действуют (Смотрите «Очарование»).

Туманы: Элементали или аутсайдеры с типом Туманов вызываются из самих Туманов — самого мироздания Царства Страха. Эти существа могут быть вызваны в любом домене.

Определение Мировоззрения

Темные Силы защищают зло в своем королевстве. Любая попытка определить моральное мировоззрение объекта автоматически неудачна.

Некоторые заклинания могут или должны действовать на определенное мировоззрение (хаотично злое, нейтрально доброе и так далее), которое вы выбираете во время применения. В этих случаях вы выбираете этническое мировоззрение. Зак-

линание действует на всех, кто имеет выбранное этническое мировоззрения и находится в области применения. Стоит отметить, что эти заклинания *могут* быть использованы, чтобы затрагивать на Невинных.

Пример: Заклинание, которое будет затрагивать «нейтральных» персонажей, будет затрагивать нейтрально добрых, истинно нейтральных и нейтрально злых персонажей одинаково.

Магические эффекты, которые могут определить мировоззрение не однозначно (как например *Защита от Зла* или умение паладина Сметать Зло) обычно работают нормально.

Смерть

Заклинания с типом Смерть причиняют вред, нападая прямо на жизненную силу жертвы — ее душу. Применения подобного заклинания в Равенлофте требует проверки сил. Убитые таким заклинанием часто возвращаются из могилы в виде нежити.

Предсказания

Предсказаниям в Равенлофте не стоит слишком доверять, если только они идут не от Вистани. Попытки увидеть будущее или узнать его от своего бога часто дают неверные результаты или просто не срабатывают. Можно сказать, что Темные Силы хотят, чтобы смертные сами делали выбор.

Темные Силы защищают нежить в своем королевстве. Такие существа всегда могут сделать спас бросок на Волю, чтобы избежать заклинания, которое открывает их немертвую природу.

Магическое Наблюдение: Магически наблюдать за другими местами (как например с помощью заклинания *Магический Глаз*) более надежно, но и тут присутствует свой риск. Обычно эти заклинания создают невидимый сенсор. В Равенлофте они создают видимый призрачный сенсор, напоминающий орган чувств заклинателя. Любое существо может заметить сенсор, сделав проверку на Наблюдательность или Магическое Наблюдение против DC 16 из-за его маленького размера.

Заклинатель уязвим к атакам, посылаемым через сенсор. Зрительный сенсор может проводить атаки взглядом, а сенсор слуха звуковые атаки. К примеру, вампир, заметивший призрачный глаз, созданный *Ясновидением* может атаковать заклинателя своим покоряющим взглядом.

Очарование

Если вы заставляете зачарованное существо делать что-то, что требует проверки сил, то вы должны сделать эту проверку сил, а не оно.

Некоторые темные владыки имеют способность управлять определенными существами в своем домене. Если вы пытаетесь управлять (через очарование или принуждение) разумом такого существа или пытаетесь освободить его от влияния темного владыки, то к своему спас броску на Волю существо добавляет премию Харизмы владыки. Никакое существо, под влиянием темного владыки не сможет напасть на него. Если ему прикажут это сделать, то несчастная тварь, скорее всего, убежит прочь.

Пример: Темный владыка вампир может управлять волками в своем домене по желанию. Если вы будете пытаться очаровать или подчинить любого волка тут, то он добавит премию Харизмы темного владыки к своему спас броску на Волю, чтобы противостоять вашим чарам.

Эфир

Любое заклинание, которое обычно отправляет персонажей в Мир Эфира, на самом деле переносит его в Ближний Эфир — границу между Равенлофтом и Глубоким Эфиром. Любой, кто попал в Ближний Эфир, все еще считается, что находится в Равенлофте, и не сможет углубиться дальше.

Ближний Эфир в Равенлофте называют поразному. В Морденте его называют Другая Сторона, в Дарконе — Серое Королевство в мистицизме он называется Мир Духов. Ближний Эфир — это страна остаточных воспоминаний и мертвецов. Там томится бестелесная нежить, не способная или не желающая отправится на вечный покой.

Сильные эмоции могут стать реальными в Эфирном Мире (Смотрите сноску «Обитель Зла»).

Зло

Эффекты заклинаний с типом Зло всегда требуют проверки сил, но их эффект обычно улучшен. Например, злое заклинание может получить +1 к своему эффективному уровню заклинания.

Межмировые

Хотя Равенлофт находится в Глубоком Эфире, по прихоти темных Сил все заклинания действуют, как будто он находится в Материальном Мире. Существа, которые с Материального Мира, считается, что находятся в «родном мире». Любые аутсайдеры и элементали в Равенлофте считаются пришедшими из другого мира.

Обители Зла

Равенлофт — это мир сделанный из страсти и страхов. Эмоции остаются, создавая эфирный резонанс (Смотрите «Призраки» в Главе Пять). Если эти эмоции достаточно сильны, то они способны просочится в подсознание существ в Материальном Мире.

Любой резонанс создается из одной или нескольких основных эмоций. Заклинание *Эмоции* из *Книги Игрока* отличная стартовая точка для создания эмоций. Тайная чаща где встречались влюбленные может сохранить отголосок их желания, камера пыток сохранит страх и ненависть заключенных к палачу. Если резонанс достаточно силен (определяется его рангом) он служит как пенальти ко всем спас броскам на Волю, которые противостоят основным эмоциям. Например, существа в любовной роще могут получать пенальти к спас броскам на Волю против любого действия, которое создаст чувство любви или симпатии, включая заклинания *Очарования*. Существа в камере пыток будут получать пенальти к спас броску против Страха или против «ненависти» как версии заклинания *Эмоции*. Смотрите табличку внизу для конкретных модификаторов DC.

Когда злое действие создает эфирный резонанс, как в случае с камерой пыток или логово убийцы, зло переполняет местность, и она становится нечистой. В этой «обители зла» духовное зло беззвучно убивает решимость и улучшает нежить. В этих нечистых местах DC пенальти отнимается от всех спас бросков и от попыток изгнать или напугать нежить.

В Равенлофте много таких злых мест. Темные владыки создают обитель зла вокруг себя. Резонанс автоматически повышается на один ранг (максимум до пятого) в пределах 300 футах от темного владыки. Когда темный воладыка покидает место, резонанс вновь возвращается к обычному уровню.

Персонажи с фитом Эфирная Чувствительность могут видеть такие проявленные эмоции. Обитель Зла искажает резонанс, делая сцену более угрожающей и темной.

Ранг	Эфирный Модификатор	Материальный Модификатор
1	+0	+0
2	+1	+0
3	+2	+1
4	+4	+2
5	+6	+3

Ранг: Ранг эфирного резонанса. Смотрите Главу Пять для принципов назначения ранга резонанса.

Эфирный Модификатор: DC модификатор к спас броскам сделанным в Ближнем Эфире.

Материальный Модификатор: DC модификатор к спас броскам сделанным в Материальном Мире.

Иллюзии (Тени)

Равенлофт сильно привязан к миру Теней. Заклинания которые используют тени как материал более эффективны, но применять их опасно.

Если из теневого материала вы создаете иллюзии существ, объектов, сил, то эти вызывания на 20% сильнее, чем говорится в заклинании. Если вы используете теневую энергию, чтобы создать иллюзорное заклинание, то повреждающие заклинания будут наносить на 20% больше вреда, а другие увеличивают свой шанс сработать на 20%.

Но в конце действия заклинания вы должны бросить спас бросок на Волю, против своего заклинания. Если вы заваливаете его, то теневые создания не исчезают, а превращаются в настоящие тени (Смотрите *Книгу Монстров*), с общим HD равным эффективному уровню заклинания. Эти тени свободные.

Действующие на Разум

Темные Силы защищают нежить в своем королевстве. Нежить с параметром Интеллекта может проецировать ложные мысли, когда кто-то использует на нее ментальные силы. Любая нежить проецирует эти мысли автоматически (спас бросок не требуется), но если существо не готово, что его мысли будут читать или застигнуто врасплох, то ему не скрыть своих истинных мыслей.

Обычно нежить проецирует миролюбивые, дружелюбные и обнадеживающие мысли, чтобы прогнать подозрения заклинателя. Но если оно захочет, то может открыть свои истинные мысли.

Если вы пытаетесь связаться с чуждым разумом аберрации, элементаля, слизи, аутсайдера, растения, темного владыки или любого существа страдающего от эффекта Безумия, то вы должны сделать спас бросок на Безумие (друиды и клирики с доменом Растения служат исключением из этого правила, когда связываются с растениями).

Некромантия

Заклинания некромантии нарушают естественный цикл жизни и смерти. Только те заклинания некромантии не требуют проверки сил, которые полностью защитные, которые не создают и не улучшают неживых существ и которые не требуют манипуляций с жизненной силой. (Пример: Заклинание *Следить за Смертью*).

Примечание: В Равенлофте *создавать* нежить легче, но *управлять* ею сложнее.

Некромантские заклинания, которые требуют проверки сил, обычно имеют улучшенные эффекты. Те немногие, которые не требуют, обычно несут в себе какую то опасность.

Телепортация

Магия телепортации обычно позволяет мгновенно переместится через Астральный Мир. Из за того, что Равенлофт ограничивает связь с другими мирами, этот процесс казалось бы должен быть невозможен, но Темные Силы позволяют использовать телепортацию в своем королевстве — но по их правилам. В Равенлофте телепортация это мгновенное путешествие через Туманы.

Каждый домен в Равенлофте (в большинстве случаев) считается отдельным миром. Заклинания ниже 6 уровня не могут переносить существа или объекты через границы домена. Могущественные заклинания (такие как *Телепорт Без Ошибок*) может сделать и это, но никакое заклинание не сможет перенести через закрытую границу домена или из Равенлофта.

Погода

Некоторые темные владыки могут управлять погодой в своем домене или хотя бы оказать влияние на нее эффекты заклинания не могут противостоять воле темного владыки. Он может позволить заклинанию действовать, но будет знать, что оно применено.

Заклинания в Равенлофте

Любое заклинание из *Книги Игрока*, которое не присутствует в следующем списке, действует нормально в Равенлофте.

Дружба с Животными: Смотрите Очарование.

Животное Посланник: Смотрите Очарование.

Загипнотизировать Животных: Смотрите Очарование.

Оживить Мертвого: Смотрите Некромантию. Это заклинание работает в Равенлофте лучше всего. Обычно максимальное число скелетов и зомби (в HD), которое вы можете оживить за одно применение равно вашему уровню заклинателя. Когда клирик применяет это заклинание в Равенлофте, оно становится равно два уровня заклинателя.

Вы можете добавлять столько HD к своему немертвому созданию, пока оно не будет превышать ваш уровень заклинателя в два раза.

Максимальное число нежити, которым вы можете управлять через это заклинание (неважно сколько раз его применить) равно 4 HD существ на уровень заклинателя.

Помните, что HD существа влияет на его защиту от изгнания и отпугиванию. Кроме того, существа, чей HD превышает ваш уровень могут сделать спас бросок на Волю чтобы освободится из под вашего контроля.

В Равенлофте применение этого заклинания не требует материального компонента, но требует проверки сил.

Поле Антимагии: Смотрите Закрытые Границы Домена.

Неприязнь: Смотрите Определение Мировоззрения.

Магический глаз: Смотрите Предсказания (Магическое Наблюдение).

Астральная Проекция: Смотрите Астрал.

Искупление: Это заклинание не может убрать эффект заваленной проверки сил.

Пробуждение: Если вы пробуждаете растение с интеллектом близким к человеческому, то оно медленно, но верно впитывает злую сущность Царства Страха из самой почвы. Раз в месяц пробужденное растение должно сделать спас бросок на Волю (DC = число месяцев, которое прошло с момента пробуждения), или его моральное мировоззрение навсегда станет злым.

Изгнание: Смотрите Защиту и Межмировые. Любой аутсайдер или элементаль на которого воздействуют этим заклинанием делает спас бросок на Волю с +4.

Наложить Проклятие: Проклятия очень могу-

щественны в Равенлофте. Чем сильнее проклятие, тем больше шанс, что простое заклинание сможет его поддавить. Вы можете изобретать собственные проклятия, как сказано в *Книге Игрока*. При создании используйте принципы, которые находятся в этой главе.

Проклятия которые вы делаете могут быть любой серьезности, но должны включать в себя путь спасения. Все проклятия в описании заклинания считаются опасными.

После того, как вы придумаете свое проклятие, Мастер назначает серьезность. Она влияет на пенальти к спас броску (конкретные модификаторы можно найти в параграфе «Наложение Проклятия»).

Применение этого заклинания требует проверки сил. Шанс завала определяется серьезностью проклятия, а не эффективным уровнем заклинания.

Приковать: Смотрите Определение Мировоззрения.

Богохульство: Смотрите Защиту, Межмировые. Существо, изгнанное в другой домен не может приблизиться к вам в течение одного полного дня. Применение этого заклинания требует проверки сил.

Мерцать: Смотрите Эфир.

Сломать Чары: Смотрите Очарование, если вы пытаетесь освободить существо от власти темного владыки.

Если вы используете это заклинание чтобы развеять проклятие, то объект кидает спас бросок на Волю, чтобы на время избавится от эффектов заклинания — действие длиться 10 минут за уровень заклинателя. Обычно этого времени хватает, чтобы выбросить проклятые магические предметы.

Успокоить Животных: Смотрите Очарование. Все существа под властью темного владыки могут сделать спас бросок, чтобы противостоять эффектам заклинания.

Очаровать Чудовище: Смотрите Очарование.

Очаровать Личность или Животное: Смотрите Очарование.

Ледяное Прикосновение: Если живое существо, на которое применяют это заклинание, заваливает спас бросок на Стойкость, то оно получает 1 временное повреждение Силы и 1 временное повреждение Сложения. Если спас бросок успешен, то оно все равно получает 1 временное повреждение Силы

Круг Смерти: Существа убитые этим заклинанием должны бросить спас бросок на Волю или немедленно ожить, как скелеты под вашей властью. Применение этого заклинания требует проверки сил.

Примечание: Смотрите *Оживить Мертвого*, чтобы узнать сколько неживых существ вы можете контролировать одновременно.

Круг Рока: Если цели этого заклинания заваливают спас броски на Стойкость, то они дополнительно получают 1 временное повреждение Силы. Применение этого заклинания требует проверки сил.

Ясновидение/Яснослышание: Смотрите Предсказания (Магическое Наблюдение). «Знакомое место» это то, в котором вы побывали лично. Если вы знакомы с местностью через какие-то иные средства — включая Магическое Наблюдение, то есть 50% шанс, что заклинание не сработает. Считается, что темный владыка знаком со всем своим доменом.

«Очевидное» место означает, то которое прямо связано с обстановкой. Если вы видите дверь, то можете применить это заклинание по другую сторону двери, но вы не можете применить его в углу комнаты, которая располагается за дверью.

Заклинание способно проникнуть только через один окруженный Туманами регион, и не работает в самих Туманах.

Клон: Если вы выращиваете дубликат, когда оригинал еще жив, Темные Силы наполняют плоть клона жизненной силой, отражающей оригинал на момент взятия кусочка его тела. Моральное мировоззрение дубликата всегда злое и клон будет одержим идеей найти оригинал и уничтожить его.

Применение заклинания требует проверки сил.

Приказ: Смотрите Очарование.

Общение: Смотрите Предсказания. Заклинание просто не работает в Равенлофте.

Общение с Природой: Радиус эффекта никогда не выходит за пределы границ домена. Вы можете пытаться ощущать место, где находиться темный владыка, как один из трех фактов, пока он находится в радиусе заклинания.

Но если вы выберете этот вариант, то темный владыка может сделать спас бросок по Воле чтобы избежать обнаружения. Неважно, успешен был спас бросок или нет, но он немедленно узнает где примерно вы находитесь.

Освятить: Это заклинание работает в Равенлофте как обычно. Если оно применяется в пределах обители зла, то эффекты удаляют друг друга. Если радиус обители зла превышает радиус заклинания, то местность, не накрытая заклинанием, все еще считается обителью зла с первоначальными модификаторами.

Связь с Другим Миром: Смотрите Предсказания, Действующие на Разум. Заклинание ментально связывает вас с темным владыкой. Длительность снижается до 1 минуты за 2 уровня заклинателя. Вы знаете только то, что связались с могущественной и зловещей силой. Темный владыка не обязан отвечать правду (на самом деле он не обязан отвечать вообще). Мастер должен отыграть ваше общение с темным владыкой.

Ни вы, ни темный владыка не можете проводить атаки через этот ментальный контакт, но владыка определяет ваше примерное месторасположение с точностью до 2х миль. Темный владыка может отнестись к вопросам спокойно, а может послать в охоту за вами своих слуг.

Связь с разумом наполненным злом легко может свести с ума. Вы должны сделать спас бросок на Безумие (используя принципы Ментального Контакта, чтобы вычислить DC). Сделайте этот спас бросок вместо проверки на Интеллект, которая указана в описании заклинания. Темный владыка по желанию может проектировать в ваш разум злые и отчаянные мысли. Если он делает это, то DC увеличивается на 2.

Болезнь: Применение заклинания требует проверки сил.

Управлять Растениями: Смотрите Очарование. Некоторые темные владыки могут иметь влияние на растения.

Управлять Нежитью: Вся нежить с 3 HD добавляет +2 к спас броску на Волю, чтобы противостоять управлению. Это заклинание не действует на темных владык. Применение заклинания требует проверки сил.

Управлять Погодой: Смотрите Закрытые Границы Домена, Погоду.

Управлять Ветром: Смотрите Закрытые Границы Домена, Погоду.

Создать Великую Нежить: Как и *Создать Нежить*. Следует отметить, что большинство великой нежити — это шаблоны и поэтому могут до сих пор обладать многими или всеми воспоминаниями из прошлой жизни.

Создать Нежить: Добавь +1 к своему эффективному уровню заклинателя. Применение этого заклинания требует проверки сил.

Проклясть Воду: Применение этого заклинания требует проверки сил.

Дневной Свет: хотя свет от этого заклинания яркий как солнечный свет, он не считается истинным солнечным светом. Поэтому существа, на которых действует истинный солнечный свет (такие как вампиры) не страдают от этого заклинания больше чем написано в его описании.

Колокола Смерти: Действие этого заклинания длится 20 минут за HD существа. Применение этого заклинания требует проверки сил.

Следить за Смертью: Нежить с параметром Интеллекта может сделать спас бросок по Воле, чтобы избежать определения как «нежить». Если спас бросок успешен, то существо определяется как «борется со смертью» если не ранено или «при смерти» если ранено. Заклинание действует так даже если очевидно, что существо — нежить.

Требование: Смотрите Очарование.

Осквернение: Модификаторы этого заклинания складываются с эффектом обители зла. Применение этого заклинания требует проверки сил.

Разрушить: Если цель заклинания успешно сделала спас бросок на Стойкость, но было убито вторичным повреждением, то оно может вернуться как бестелесная нежить (по выбору Мастера) сообщим HD равным уровню убитого персонажа. Эта бестелесная нежить не находится под вашим контролем. Применение этого заклинания требует проверки сил.

Обнаружить Зло: Смотрите Определение Мировоззрения.

Обнаружить Добро: Смотрите Определение Мировоззрения.

Читать Мысли: Смотрите Действующие на Разум.

Обнаружить Нежить: Нежити позволено сделать спас бросок на Волю чтобы избежать обнаружения. Сила ауры зависит от количества неживых существ заваливших спас бросок.

Пример: Дженифер применяет *Обнаружить Нежить* в темную яму, где бродят 12 зомби. Только 4 из этих зомби завалили спас бросок. Поэтому Дженифер определяет ауру как «средняя».

Приговор: Смотрите Межмировые.

Пространственный Якорь: Цель этого заклинания не способна пересечь границу домена или войти в Туманы во время действия этого заклинания.

Пространственная Дверь: Смотрите Телепортацию. Если вы прибываете в место, в котором уже есть твердое тело, то вы захвачены в Туманах, а не в Астрале, но можете пытаться вернуться, как описано в *Книге Игрока*.

Обнаружить Местность: Это заклинание работает как обычно, за исключением того, что оно никогда не открывает в каком мире находиться любой объект из Равенлофта. На месте этой информации странное «пустое» место. Это действует, даже когда заклинание применяют в других мирах, а не в Царстве Страха.

Распустить: Смотрите Защиту и Межмировые. Если существо с другого мира заваливает спас бросок, то есть 50% шанс что его отбросит в случайную местность в Равенлофте. Иначе заклинание не срабатывает.

Рассеять Зло: Смотрите Защиту. Заклинание не развевает чары, наложенные злыми существами и злые заклинания. Кроме того, оно абсолютно неэффективно против проклятий возмездия (Смотрите «Проклятия»).

Рассеять Добро: Как и *Рассеять Зло*.

Рассеять Магию: Смотрите Закрытые Границы Домена. Это заклинание не может рассеять проклятия возмездия.

Предсказание: Базовый шанс правильного предсказания не меняется, но вы не знаете, когда заваливаете бросок. Вместо этого Темные Силы дают ответ, который преднамеренно ложный и зловредный.

Подчинить Животное: Смотрите Очарование, Действующие на Разум.

Подчинить Чудовище: Смотрите Очарование, Действующие на Разум.

Подчинить Личность: Смотрите Очарование, Действующие на Разум.

Мгновенные Вызывания Дравниджа: Нельзя вызвать предмет из-за пределов закрытых границ домена.

Стихийная Орда: Смотрите Колдовство (Вызывание). Когда заклинание заканчивается каждый страшный элементаль, который был вызван этим заклинанием, должен сделать спас бросок на Волю. Если он успешен, то вы теряете власть над существом, оно может убежать или напасть на вас. Если элементаль заваливает спас бросок, то исчезает, возвращаясь в Туманы.

Высасывание Энергии: Как *Истощение*, но тот, кто был убит этим заклинанием, должен сделать спас бросок на Волю или превращается в нежить (выбор Мастера) с таким количеством HD, сколько уровней было у жертвы.

Истощение: За каждый негативный уровень, который получает жертва, она получает 1 постоянное повреждение хитов, если только клирик не применит *Малое Восстановление* в течение одного дня, Восстановление в течение недели, или *Великое Восстановление* в течение тридцати дней.

В Равенлофте максимальное число временных хитов, которое это заклинание может дать нежити 50.

Применение этого заклинания требует проверки сил.

Эфирная Прогулка: Смотри Эфир.

Эфирность: Смотри Эфир.

Найти Путь: Заклинание не может найти мест-

ность, которая находится за пределами домена. Если домен окружают Туманы, то вы можете сосредоточится на них, чтобы подойти к границе.

В Царстве Страха очень мало порталов в другие миры. Если такой выход присутствует в домене, то заклинание может привести вас к нему, если конечно вы знаете что искать. Некоторые порталы появляются только при определенных условиях, и это заклинание не действует на порталы, которых не было, когда оно было применено.

Палец Смерти: Три дня спустя после смерти от этого заклинания тело жертвы оживает как зомби. Новый зомби сохраняет свой Интеллект и имеет такой HD, какой уровень был у жертвы. Если вы присутствуете, когда это произошло, то зомби делает спас бросок на Волю. Завал означает, что зомби попадает под ваш контроль, а успех, что он свободен. Свободный зомби ненавидит вас и разыскивает, надеясь отомстить. Если вы не присутствуете, когда зомби оживает, то он автоматически становится свободным.

Применение этого заклинания требует проверки сил.

Свобода: Смотрите Закрытые Границы Домена. Это заклинание не может освободить темного владыку из домена.

Свобода Движения: Смотрите Закрытые Границы Домена.

Врата: *Врата* создаваемые этим заклинанием односторонние, ведущие в Равенлофт, но не дающие уйти из него. Это заклинание можно использовать двумя путями:

Межмировое Путешествие: Смотрите Телепортацию.

Призыв Существ: Смотрите Колдовство (Призыв).

Если вы знаете, истинное имя конкретного аутсайдера, который уже в Равенлофте вы можете использовать это заклинание чтобы вызвать его и потребовать от него услуги. Попытка вызвать злое существо с помощью этого заклинания требует проверки сил.

Задание: Как и *Маленькое Задание*, кроме того, что наказание которое можно наложить может быть эквивалентно любому проклятию вплоть до Опасной серьезности.

Сохранение трупа: Это заклинание может быть применено на материальную нежить. Если она умерла недавно, то выглядит как при жизни до конца заклинания.

Прикосновение Вурдалака: Вы автоматически проходите спас бросок на Стойкость от отвратительной вони которую испускает цель заклинания. Применение этого заклинания требует проверки сил.

Печать Защиты: Смотри Определение Мировоззрения. Вложить в печать заклинание, требующее проверки сил требует проверки сил, как будто вы применили его.

Великий Приказ: Смотрите Очарование.

Великий Иномировой Союзник: Как *Малый Иномировой Союзник.*

Великое Иномировое Сковывание: *Как Малое Иномировое Сковывание.*

Большое Восстановление: Как *Малое Восстановление.*

Большое Магическое Наблюдение: Как *Магическое Наблюдение.*

Великое Призвание Теней: Смотрите Иллюзии (Тени).

Великое Колдовство Теней: Смотрите Иллюзии (Тени).

Святое Место: Это заклинание работает как обычно за исключением того, что его длительность неограниченная. А не мгновенная. Эффекты этого заклинания нельзя развеять, но оно исчезает, если регулярно его не поддерживать, путем использования и верований. Если место покинуто, по любой причине, то эффекты *Святого Места* исчезнут через количество лет равное вашему уровню заклинателя в годах.

Если вы прикрепляете эффект заклинания к Святому Месту, то смотрите Определение Мировоззрения.

Калечить: Применение этого заклинания требует проверки сил.

Рука Помощи: Эта призрачная рука не может пересечь границы домена. Если цель заклинания в другом домене, то рука не найдет если даже вы ее видите своими глазами.

Святое Слово: Смотрите Защита, Межмировые.

Ужасное Иссушение: Живое существо убитое этим заклинанием должно сделать спас бросок на Стойкость или становится древним мертвецом 2 ранга (смотрите «Древние Мертвецы» в главе 5) стремящимся уничтожить вас. Но мумия не нападет сразу же, так как у нее есть годы, чтобы приготовить совою месть.

Применение этого заклинания требует проверки сил.

Заточить: Это заклинание не действует на темных владык, которых защищает природная связь со своим доменом. Когда применяется клириком Эзры, то цель запирается в Туманы, но эффект такой же.

Нанесение Легких Ран: Применение этого заклинания требует проверки сил.

Нанесение Средних Ран: Как *Нанесение Легких Ран.*

Нанесение Серьезных Ран: Как *Нанесение Легких Ран.*

Безумие: Добавьте +1 к эффективному урону заклинания. Фит Открытый Разум действует при спас броске к этому заклинанию.

Применение этого заклинания требует проверки сил.

Секретный Сундук Леомунда: Этот сундук на самом деле находится в Туманах. Он не может быть вызван, когда вы находитесь в домене с закрытыми границами.

Маленькое Задание: Обычно объект, который не торопиться выполнить ваш приказ получает нарастающее пенальти к параметрам. В Равенлофте вы можете назначить альтернативное наказание за отказ от выполнения задания. Этот эффект не должен угрожать жизни (не больше чем Мешающее проклятие)., но может с каждым днем становится все хуже, если задание не выполняется. Последовав по заданию можно постепенно убрать все эффекты. Возвращение к заданию считается путем спасения.

Малый Иномировой Союзник: Смотрите Колдовство (Призыв).

Малое Иномировое Сковывание: Смотрите Колдовство (Призыв). Призванное существо получает +2 премию к любым попыткам бежать из магического круга, который вы приготовили. Как это сделать, можно найти в описании заклинания.

Ограниченное Желание: заклинание действует, только если Темные Силы позволят ему действовать. Обычно они позволяют, но всегда стараются исказить попрошенное. Оно редко действует так как хотел применяющий в Равенлофте. Когда злые существа желают что-то темное и искаженное, то есть 50% шанс, что они получат именно то, что желают. Считается, что Темные Силы уже сочли желание достаточно порочным.

Желание, которое направлено на попытку спастись из Равенлофта, уничтожить темного владыку или еще как-нибудь нарушить один из основных законов земли просто не срабатывает. Любое желание, использованное во зло требует проверки сил.

Найти Существо: Как и *Найти Объект*, но темный владыка всегда может сделать спас бросок на Волю, чтобы избежать эффектов этого заклинания. Если он делает успешный спас бросок, то немедленно узнает, где находится тот, кто его применил.

Найти Объект: Смотри Закрытые Границы Домена. Заклинание не способно обнаружить цель на другой стороне границы домена, даже если оно в поле зрения, и даже если оно рядом.

Магический Сосуд: Это заклинание подверглось значительным изменениям. Если подчиненное тело убито, то ваш дух не обязательно возвращается назад в магический сосуд. Вы должны сделать спас бросок на Волю или вас привяжет к трупу. Если спас бросок успешен, то заклинание работает как обычно. Если нет, то вы превращаетесь в чудовищную нежить, занявшую этот труп. Добавьте к нему специальное качество «Нежить» (смотри *Книгу Чудовищ*). В дополнение, вы получаете специальные силы, в зависимости от HD которым раньше обладало тело:

HD	Специальные Силы
4 и меньше	Никаких
5-7	Истощающее касание (свх)
8-11	Быстрое лечение (экс)
12+	Аура Страха (свх)

Истощающее касание (свх): Эта атака касанием действует как заклинание *Истощение.*

Быстрое лечение (экс): Вы восстанавливаете один хит за раунд.

Аура Страха (свх): Эта сила действует как заклинание Страх, за исключением того, что радиус действия его эффекта — сфера, окружающая вас все время, а не конус.

Эти специальные силы кумулятивные. Чудовище с 12 HD получит сразу все три.

Если тело не уничтожено в течении 24 часов, то оно оживает с помощью твоей жизненной силы. Если голова или торс были уничтожены, то вы умираете.

Ваше прежнее тело тоже оживает под вашим контролем. У твари нет Интеллекта и всего половина от твоего уровня HD. Мастер может выбрать какие типы существ были созданы.

И, наконец, жизненная сила хозяина тела заперта в сосуде. Она считается призраком, и однажды может понять, как можно выбраться из своей темницы и отомстить за себя.

Уничтожив хранилище, можно убить жизненную силу, но заклинание не заканчивается. Когда длительность заклинания заканчивается, то ваша жизненная сила отторгается от позаимствованного тела, но неспособное вернуться назад в свое становится призраком.

Применение этого заклинания требует проверки сил.

Массовое Внушение: Смотрите Очарование, Действующие на Разум.

Чудо: Как и *Ограниченное Желание.*

Изменить Память: Заклинание может избавить от эффектов заваленного спас броска на Страх или Ужас и может быть использовано, чтобы восстановить память, потерянную в результате заваленных спас бро-

сков на Безумие. Вы можете стереть событие из разума объекта или изменить память, убрав ужас ситуации.

Заклинание способно и вредить. Если оно используется, чтобы заставить объект вновь пережить событие, вызывающее спас бросок на Ужас, то он делает, как будто вновь присутствовал там. Если в прошлый раз он завалил спас бросок, то результаты завала вновь начинают преследовать персонажа. Например, если результатом прошлого завала стала Неприязнь, то персонаж вновь бежит в ужасе. Если предыдущий спас бросок был пройден успешно, то персонаж делает новый спас бросок с +1 премией морали, за то, что уже переживал подобную ситуацию.

Помните, что заклинание не может изменять личность или мировоззрение объекта. Даже если доброму персонажу передать воспоминания гнусного злодея, то он продолжает жить по совести, возможно, считая, что он «исправился».

Заставляя человека переживать вновь сцену ужас, несомненно, заслуживает проверки сил.

Защита от Негативной Энергии: Равенлофт защищает нежить от влияния других миров. Поэтому нападающее неживое существо получает всего лишь 1d6 повреждений от позитивной энергии, а если успешно сделает спас бросок на Стойкость, то не получает повреждений вообще.

Нейтрализовать Яд: Смотрите Закрытые Границы Домена.

Кошмары: Если цель этого заклинания умрет от нанесенных повреждений, то она возвращается из мертвых как бастеллус. Существо свободное, но оно ничего не помнит из прошлой жизни, и не будет пытаться отомстить.

Применение этого заклинания требует проверки сил.

Иномировой Союзник: Смотрите Колдовство (Призыв).

Иномировое Сковывание: Смотрите Колдовство (Призыв).

Смена Мира: Смотрите Телепортацию. Заклинание способно перенести вас или кого-нибудь другого в другой домен. Чтобы выбрать домен, вы должны были лично там побывать хотя бы однажды. Если вы не укажете пункт назначения, то появляетесь в случайном домене. Место в котором вы появляетесь тоже выбирается случайно.

Проекция Образа: Смотрите Иллюзии (Тени). Дубликат настолько реален, что он становится частично материальным, и способен воздействовать на объекты с Силой 1.

Защита от Добра: Как и *Защита от Зла*. Применение этого злого заклинания не требует проверки сил.

Защита от Зла: Заклинание работает как обычно, но Мастер должен добавлять премию отражения скрытно, чтобы не открыть злое мировоззрение нападающих.

Ищущие Глаза: Если вернувшийся глаз показывает сцену, заслуживающую спас броска на Ужас, то вы должны его сделать. Но отдаленность сцены позволяет делать спас бросок с +4.

Поднять Мертвого: Это заклинание заставляет мертвого сделать спас бросок на Стойкость с DC (30 — уровень заклинателя). Если спас бросок будет успешен, то заклинание срабатывает нормально. Если существо заваливает спас бросок, то оно оживает как нежить с HD равным уровню мертвого персонажа. Мастер может выбрать тип нежити, которая появилась, но это заклинание не может создавать личей. Созданная нежить свободная.

Применение этого заклинания требует проверки сил.

Убежище: Смотрите Телепортацию.

Реинкарнация: В Равенлофте это заклинание может реинкарнировать цель как нежить, так как Темные Силы отправляют дух в случайный труп, а не в живое животное. Когда дух возвращается, он бросает спас бросок на Волю (DC 20 — уровень заклинателя). Если успешно, то заклинание срабатывает нормально. Если спас бросок завален, то дух возвращается как нежить.

Чтобы определить тип созданной нежити бросайте по таблице в описании заклинания, чтобы определить вид существа, а затем добавьте к нему специальное качество «Нежить». Нежить будет иметь HD равный уровню умершего персонажа.

Применение этого заклинания требует проверки сил.

Снять Проклятие: Это заклинание действует не очень хорошо в Равенлофте, его длительность ограниченная, а не мгновенная. Цель заклинания делает спас бросок на Волю и при успехе временно освобождается от проклятия. На спас бросок влияет серьезность проклятия, Смотритете *Наложить Проклятие* для конкретных модификаторов. Длительность заклинания всего 10 минут за уровень заклинателя.

Снять Страх: Это заклинание действует на спас броски на Страх и Ужас также как и на магические эффекты страха.

Воскрешение: Как и *Поднять Мертвого*.

Магическое Наблюдение: Смотрите Предсказание (Магическое Наблюдение). Любое существо в другом домене, считается, что находится в другом мире для этого заклинания.

Если вы заваливаете проверку на Магическое Наблюдение, то заклинание показывает случайную местность в Туманах. Обычно вы увидите только клубящийся туман, но есть 10% шанс, что

вы заметите ужасное, злое существо один вид которого требует спас броска на Ужас.

Призвание Теней: Смотрите Иллюзии (Тени).

Колдовство Теней: Смотрите Иллюзии (Тени).

Прогулка в Тенях: Это заклинание все еще позволяет перемещаться с место на место, как описано в *Книге Игрока*. Но, даже не смотря на то, что Туманы позволяют вам пройтись по краю Мира Теней, они не выпускают вас из своих когтей. Вы не можете использовать это заклинание, чтобы пересечь закрытые границы домена или перенестись в другой мир.

Убить Живого: Применение этого заклинания требует проверки сил.

Привязать Душу: Если драгоценный камень уничтожен, когда в нем была душа, то освобожденная, она становится бестелесной нежитью (на выбор Мастера) с общим HD, равным уровню персонажа погибшего существа. Этот дух свободный.

Применение этого заклинания требует проверки сил.

Разговор с Мертвым: Применение этого заклинания требует проверки сил.

Призрачная Рука: Длительность заклинания увеличивается до 2-х минут за уровень. Применение этого заклинания требует проверки сил.

Отражение Заклинаний: В случае поля резонанса бросок от 98 до 100 немедленно отправляет обоих заклинателе в Туманы, а не в другой мир. Если вы в домене с закрытыми границами оба заклинателя получают 1d10 повреждений и снова бросают, пока не получат другой результат. Оба заклинателя получают 1d10 повреждений, когда на кубиках выпадает от 98 до 100.

Статус: Хотя это заклинание не позволяет клирику определить, что друг контролируем, загипнотизирован, *очарован* и так далее, но оно открывает, что персонаж в ужасе, болен или подвержен «естественной» ментальной болезни (например, от заваленного спас броска).

Шторм Возмездия: Смотрите Погоду.

Внушение: Смотрите Очарование, Действующие на Разум.

Вызов Чудовища I-IX: Смотрите Колдовство (Вызывание).

Вызов Природного Союзника I-IX: Смотрите Колдовство (Вызывание).

Вызов Стаи: Смотрите Колдовство (Вызывание).

Солнечный Луч: Свет от этого заклинания считается равным солнечному. Поэтому в дополнение к обычным повреждениям он калечит существ уязвимых для солнечного света, как будто они стоят перед лучами дневного солнца.

Солнечная Вспышка: Как *Солнечный Луч*.

Символ: Как *Печать Защиты*.

Симпатия: Смотрите Определение Мировоззрения.

Телепорт: Смотрите Телепортацию. Если вследствие «ошибки» один или несколько персонажей получают повреждения, которые спустят их до 0 хитов, их тела сливаются в одного искаженного сломанного (сломанные будут описаны в **Обитателях Тьмы**, Мастер без этой книги может использовать вместо них калибанов).

Круг Телепортации: Смотрите Телепортацию.

Телепорт Без Ошибок: Смотрите Телепортацию. Некоторые места в Равенлофте часто меняются, поэтому стоить помнить, что «достоверное описание» пункта назначение, может не всегда быть настолько достоверным, насколько кажется.

Путешествие по Растениям: Смотрите Закрытые Границы Домена.

Ловушка для Души: это заклинание работает нормально в Равенлофте, за исключением следующих изменений:

Если применение заклинания требует произнести истинное имя персонажа, то это должно быть его истинное имя. Кличка, псевдоним или прозвище не подходят, даже если большинство знает его под этими именами.

Заклинания вызывания ненадежны в Равенлофте. Если вы используете вариант «завершенного заклинания», то существо получает +2 премию к броскам (включая SR и спас бросок на Волю).

Смотрите Межмировые. Аутсайдеры и элементали, единственные от кого вы можете потребовать услуги, освободив их.

Путешествие по Деревьям: Смотрите Закрытые Границы Домена.

Истинное Воскрешение: Как *Поднять Мертвого*.

Истинный Взор: Заклинание действует как описано в *Книге Игрока* за исключением следующего:

Вы можете видеть эфирных существ и эфирный резонанс (Смотрите «Призраки» в Главе Пять). Если только эти объекты не имеют соответствующего призрачного вида, вы не сможете автоматически понять, что они эфирные.

Заклинание также упоминает, что субъект видит истинную форму превращенных, измененных и трансмутированых объектов. В Равенлофт это относится только к изменениям, произошедшим за счет заклинаний или магических способностей, но не из-за экстраординарных или сверхъестественных особенностей. Поэтому естественные оборотни (такие как вампиры, ликантропы и доппельгангеры) всегда отражаются в своей текущей форме.

Божественная версия заклинания позволяет определить только этическое мировоззрение субъекта, но не моральное.

Нечистое Место: Эффекты этого заклинания складываются со штрафами за обитель зла. Если вы прикрепляете эффект заклинания к месту, то он держится два года, а не один (Смотрите Определение Мировоззрения). Применение этого заклинания требует проверки сил.

Нечистая Аура: Эффективный уровень заклинания становится +1. Применение этого заклинания требует проверки сил.

Нечистая Гниль: Эффективный уровень заклинания становится +1. Применение этого заклинания требует проверки сил.

Прикосновение Вампира: За каждый кубик повреждений, который вы наносите, объект получает 1 постоянное повреждение хитов, если только клирик не применит *Малое Восстановление* в течение одного дня, Восстановление в течение недели, или *Великое Восстановление* в течение тридцати дней.

Через три дня после смерти от этого заклинания тело жертвы оживает как молодой вампир (или вампирское исчадие, если у жертвы было 4 или меньше HD), если только не были предприняты необходимые меры. Если вы присутствуете, когда это происходит, новый вампир должен сделать спас бросок на Волю. Завал означает, что существо попадает под ваш контроль, успех — что оно свободное. Если вы не присутствуете при оживлении, то оно автоматически становится свободным. Свободный вампир ненавидит вас, и будет стремиться отомстить.

Стирание: Смотрите Эфир. Исчезнувший объект просто забрасывается в Ближний Эфир. Любое существо, способное видеть в Ближнем Эфире (с помощью заклинаний, умений и так далее), способно увидеть стертый объект, который остается на том же самом месте, где и был.

Применение этого заклинания требует проверки сил.

Крик Баньши: Заклинание становится Близким (25 футов + 5 футов за уровень). Любая женщина гуманоид (не обязательно эльф), убитая этим заклинанием становится призраком со специальной атакой жуткий крик. Новый дух свободен и почти наверняка будет пытаться отомстить вам.

Применение этого заклинания требует проверки сил.

Желание: Как *Ограниченное Желание*.

Слово Хаоса: Смотрите Защиту, Межмировые. Существо, изгнанное в другой домен не может приблизиться к вам в течение одного полного дня.

Слово Возвращения: Смотрите Телепортацию.

Измененные Магические Предметы

Темные Силы подвергли магические предметы таким же ограничениям, как и заклинания. Если магический предмет дублирует эффект заклинания, то этот эффект подвергается таким же изменениям как и заклинание. В этом параграфе детально рассматриваются несколько дополнительных изменений, которые применяются к магическим предметам.

Специальные Способности

Любая специальная способность из *Книги Мастера*, которая не указана в следующем списке, действует нормально в Равенлофте.

Разрушение: Нежить получает +2 премию к спас броску на Стойкость.

Эфирность: Смотрите Эфир.

Призрачное Касание: Эта способность действует нормально в Равенлофте. Стоит отметить, что эти предметы обладают собственным эфирным резонансом.

Хранитель Заклинаний: Вложить заклинание требует такой же проверки сил, как и при применении его.

Нечистый: Создание такого предмета требует проверки сил.

Разумные Предметы

Разумные магические предметы в Равенлофте, это мощный источник зла. Многие злые артефакты обладают хотя бы примитивной хитростью. Злые магические предметы в Равенлофте получают +5 к своему Эго. Если злому магическому предмету удастся подчинить себе владельца, то есть 50% шанс, что предмет подарит себя ближайшему темному владыке, посчитав его более «достойным» владельцем.

Проклятые Предметы

Когда кто-то создает магический предмет под воздействием сильных эмоций, или с темными намерениями как, например мстительный маг, который делает оружие чтобы убить того, кто его обидел, то он может наложить проклятие на свое оружие не желая этого. Мастер должен расценивать это как наложение проклятия возмездия (смотрите «Проклятия»), но в этом случае он накладывает его не словами, а через предмет.

Проклятые предметы могущественны и опасны в Равенлофте. Серьезность проклятия дает нечистую премию ко всем его спас броскам:

Серьезность Проклятия	Премия к Спас Броскам
Мешающее	0
Раздражающее	+1
Неприятные	+2
Опасные	+3
Смертоносные	+6

Также одно новое проклятие очень распространено в Равенлофте:

Сила за Цену: этого предмета нет определенного количества зарядов. Вместо этого использующий его заряжает предмет, выполняя особые действия. Это действие — «цена» которую необходимо заплатить, за силу которую дает предмет. Обычно оно соответствует эффекту силы и всегда заслуживает проверки сил. Например, меч с такой силой будет действовать только после того, как заберет человеческую жизнь.

В некоторых случаях предметы имеют уменьшенные эффекты. Скажем проклятая перчатка зачарована чтобы *Снять Болезнь* прикосновением. Вместо того, чтобы уничтожить болезнь, перчатка затягивает ее в себя. В следующий раз, когда ее используют, прикосновение действует как заклинание *Болезнь*. Перчатку нельзя использовать, чтобы *Снять Болезнь*, пока болезнь не будет «разряжена» в кого-то.

Магические Предметы в Равенлофте

Использование любого предмета, который просто копирует эффект заклинания (как в случае со свитками, палочками и предметами вроде летающей метлы) требует проверки сил, как будто было использовано это заклинание. В этом параграфе приведены магические предметы из *Книги Мастера*, к которым применяются особые изменения.

Амулет Миров: Как *Смена Мира*.

Кинжал Убийцы: Создание этого предмета требует проверки сил.

Мешок Хранения: Если Мешок Хранения положить в Переносную Дыру, или наоборот, то предметы взорвутся, уничтожив сами себя, и все что в них хранилось. Любое существо (кроме темных владык) в радиусе 10 футов от взрыва должно сделать проверку Стойкости (DC 20) или взрывом его затащит в случайную местность в Равенлофте, в процессе этого нанеся 10d6 повреждений.

Чаша Управления Водяными Элементалями: Смотрите Колдовство (Вызывание).

Браслеты Дружбы: Смотрите Телепортацию.

Жаровня Управления Огненными Элементалями: Смотрите Колдовство (Вызывание).

Накидка Шута: Смотрите Телепортацию.

Кадило Управления Воздушными Элементалями: Смотрите Колдовство (Вызывание).

Плащ Эфирности: Смотрите Эфир.

Хрустальный Шар: Как *Магическое Наблюдение*.

Гипнотический Хрустальный Шар: Использующий этот предмет попадает под влияние темного владыки того домена, в котором он его использует.

Кубические Врата: Врата, которые открывает куб односторонние, и ведут только в Равенлофт. Неосторожные аутсайдеры могут забрести туда, но персонажам не удастся спастись из Царства Страха.

Темный Череп: Создание и ношение этого предмета требует проверки сил.

Доспехи Демонов: Создание этого предмета требует проверки сил.

Пространственные Кандалы: Как *Пространственный Якорь*.

Бутылка Ифрита: Этот предмет очень сложно сделать в Равенлофте. Смотрите Колдовство (Вызывание).

Фляжка Проклятий: в Равенлофте проклятия, которые вылетают из этого предмета, могут быть намного опасней. Бросайте по этой таблице чтобы определить серьезность проклятия освобожденного из фляги, а затем в параграфе «Проклятия» смотрите как можно оформить его:

% Бросок	Серьезность Проклятия
01-30	Мешающее
31-50	Раздражающее
51-70	Неприятные
71-90	Опасные
91-00	Смертоносные

Создание этого предмета требует проверки сил.

Самоцвет Видения: Как *Истинный Взор*.

Рука Славы: Создание этого предмета требует проверки сил. В Равенлофте чтобы создать этот предмет, необходима рука казненного преступника.

Рука Мага: В Равенлофте чтобы создать этот предмет, необходима рука эльфийского мага или карги.

Шлем Противоположного Мировоззрения: Изменение мировоззрения, причиняемое этим предметом, требует спас броска на Безумие.

Шлем Телепатии: Смотрите Очарование, Влияющие на Разум.

Шлем Телепортации: Смотрите Телепортацию.

Святой Мститель: Темные владыки получают +4 интуитивную премию, когда пытаются опреде-

лить раздражение, причиняемое паладином, имеющим такое оружие.

Рог Валгаллы: Вызванные варвары всегда злого мировоззрения. Они выполняют приказы владельца рога безжалостно и кровожадно. Если сражаться будет не с кем, то они с легкостью нападут друг на друга.

Железная Фляжка: Создание этого предмета требует проверки сил. Захваченные существа могут действовать, так как захотят, когда час их службы закончится. Обычно они настроены очень враждебно к владельцу фляжки.

Пьющий Жизнь: Создание и использование этого предмета требует проверки сил.

Булава Крови: Изменение мировоззрения, причиняемое этим предметом, требует спас броска на Безумие. Создание этого предмета требует проверки сил.

Булава Сметания: Создание этого предмета требует проверки сил.

Маска Череп: Как *Палец Смерти*. Создание или использование этого предмета требует проверки сил.

Медальон Проецирования Мыслей: Смотрите Действующие на Разум.

Медальон Мыслей: Смотрите Действующие на Разум.

Захватывающее Жизни Зеркало: Как *Заточить*. Создание этого предмета требует проверки сил.

Зеркало Ментальной Слабости: Смотрите Действующие на Разум, Предсказание (Магическое Наблюдение), Телепортация. Это зеркало не может отвечать на вопросы в Равенлфоте.

Зеркало Противостояния: Создание этого предмета требует проверки сил.

Молитвенное Ожерелье: Создание *Бусинки Сметания* (*Нечистая Гниль*) требует проверки сил. *Бусинка Вызывания* не действует в Равенлофте.

Ожерелье Удушения: Создание этого предмета требует проверки сил.

Забирающий Девять Жизней: Создание этого предмета и использование его смертоносной способности требует проверки сил.

Масло Вечности: Это масло можно использовать, чтобы сохранять плоть материальной нежити.

Шар Шторма: Смотрите Погоду.

Амулет Поганого Гниения: Создание этого предмета требует проверки сил.

Амулет Здоровья: Этот предмет добавляет только +4 премию удачи против сверхъестественных болезней.

Талисман Верующих: Этот предмет не действует в Равенлофте. Темные Силы настаивают, чтобы смертные полагались только на себя в таких случаях.

Дудочка Канализаций: Смотрите Очарование.

Переносная Дыра: Смотрите *Мешок Хранения*.

Кольцевые Врата: Смотрите Телепортацию.

Кольцо Вызова Джиннов: Смотрите Колдовство (Призыв).

Звездная Мантия: Смотрите Астрал. Владелец не может использовать этот предмет, чтобы отправится в Астральный Мир.

Жезл Внимательности: Этот предмет не может определить моральное мировоззрение, но способен определить враждебные намерения.

Жезл Власти: Смотрите Очарование. Использование этого предмета, чтобы управлять нежитью или злыми аутсайдерами требует проверки сил.

Жезл Сохранности: В Равенлофте «маленький рай», создаваемый этим могущественным предметом считается маленьким доменом. Темные Силы немедленно начинают искать подходящего темного владыку среди входящих в него. Когда они делают свой выбор домен становиться постоянным, и существа могут оставаться в его границах неограниченное время. К сожалению «рай» медленно искажается под порочную природу своего владыки. *Жезл Сохранности* не действует в доменах с закрытыми границами. Темные владыки не могут войти в «маленький рай».

Жезл Иссушения: Создание и использование этого предмета требует проверки сил.

Скарабей Смерти: Создание этого предмета требует проверки сил.

Стрела Убийца: Создание этого предмета требует проверки сил.

Камень Управления Земляными Элементалями: Смотрите Колдовство (Вызывание).

Клинок Солнца: Как *Солнечный Луч*.

Меч Ворующий Жизни: Создание и использование этого предмета требует проверки сил.

Меч Миров: Равенлофт располагается в Глубоком Эфире и соответственно это оружие там считается +3.

Трезубец Управления Рыбами: Смотрите Очарование.

Колодец Миров: Этот предмет не действует в Равенлофте.

Измененные Малые Артефакты

Книга Злой Тьмы: В дополнение к ее эффектам, злой божественный заклинатель, который ее читает, получает достаточно опыта, чтобы подняться на два уровня (а не так как написано в *Книге Мастера*). Любой добрый персонаж, который читает этот нечистый текст, должен сделать спас бросок на Безумие (DC 15).

Сфера Аннигиляции: Использование сферы, чтобы уничтожить живое существо требует проверку сил. Применение *Ворот* на *Сферу Аннигиляции*, не создаст межмировой разрыв, просто происходит огромный взрыв 2d6x10 повреждений всем в радиусе 180 футов.

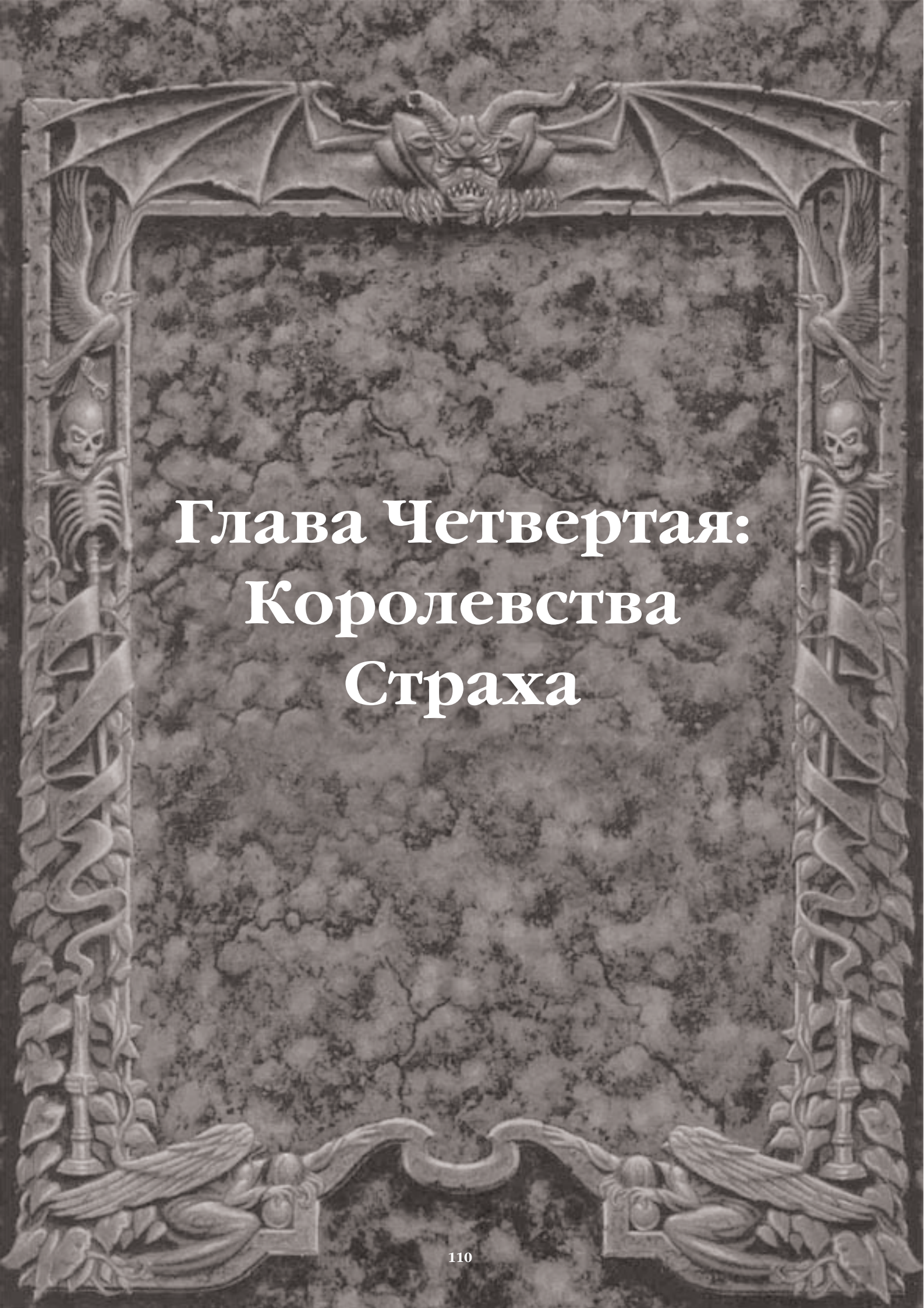
Посох Мага: Возможность *Смена Мира* этого артефакта не действует в Равенлофте. Попытка использования этой возможности не затрачивает заряды.

Талисман Чистого Зла: Чтобы считаться «неимоверно гадким и испорченным» обладатель должен быть темным владыкой или злым аутсайдером. Использование этого предмета требует проверки сил.

Талисман Чистого Добра: Чтобы считаться «неимоверно чистым в мыслях и действиях» обладатель должен быть Невинным.

Великие Артефакты

Великие Артефакты обладают силами которые стоят далеко за пределами магии смертных. По решению Мастера возможности и эффекты заклинаний великих артефактов не меняются в Равенлофте. Великие артефакты могут обладать возможностью перехода через закрытые границы домена или полностью освободится из Равенлофта. Но следует помнить, что злые и разумные великие артефакты могут и не *захотеть* уходить.



Глава Четвертая: Королевства Страха

Я утонул в темном царстве безымянных богов. Пять лет я плавал в забвении, но теперь я спасся из ловушки, в которую меня заманили мои мучители.

Мои годы «изгнания» дорого обошлись мне. Эта лаборатория, в Авернусе, как и все мое королевство лежит в разрухе. Никто из моих подданных не оказался достаточно способным, чтобы занять мой трон. Я всегда знал об этом, и порой это было даже преимуществом. Мои вассалы ничем не лучше хнычущих детей. Без моей твердой руки, они с готовностью устроили резню, за мою корону. Но никто из них не осознавал, как она тяжела.

Мой сын Ирик подходил для наследования не более чем они. В нем слишком много от матери. Он проповедовал слабость, которую называл милосердием. Он принял мученичество и назвал его сыновней любовью. Но когда я продемонстрировал отцовскую любовь – любовь короля к своей стране – он назвал это тиранией.

Ирик должен был стать моим наследником. Но он никогда не понимал, что означает быть правителем людей – всю ответственность этого. Он бы позволил повстанцам оклеветать себя, он бы не обращал внимания на врагов на наших границах. Его милосердие бы разрушило королевство.

Вот почему я убил его. Я должен был казнить своего сына, чтобы сохранить королевство. Но вместе с Ириком я потерял наследника. И я был вынужден продолжить свое правление...бесконечно.

Мои силы огромны. Если бы я только мог сбежать из своей туманной тюрьмы я смог бы дать Ирику новую жизнь – второй шанс проявить себя достойным наследником. Но здесь мои мучители, неумолимые силы, которые создали этот мир, ограничили мой разум.

Меня преследует память о моем сыне. Сейчас, когда я пишу эти слова, тень Ирика говорит мне, что моих мучителей никогда не существовало. Он говорит, что они мое воображение – враги, которых я создал, чтобы скрыть позор своих ошибок.

Но Ирик не знает то, что знаю я. Как всегда он забывает, что я отец, а он сын. Я провел пять лет запертый во тьме, соединившись с этой землей. Я не мог действовать, я даже не мог думать, но я мог слушать. Я мог слушать живых, мертвых и саму землю. И среди этого шума я слышал голоса своих мучителей.

Я мало запомнил и еще меньше понял из того, что услышал. Но я должен понять этот шепот, я не забуду этих тайн, полученных дорогой ценой. Я украл частицу знания, которую мучители не желали мне давать. И теперь я знаю, что в этом мире есть тайны, которые даже мои мучители не в силах понять.

Я еще не до конца осмыслил, то, что я слышал. Я обладаю только кусочком правды. Но этого хватает, чтобы понять, что эти тайны существуют, и что мои мучители боятся их.

Решение этой загадки займет годы: возможно десятилетия. Но даже если это займет века, я разгадаю эту тайну. Мои мучители отобрали у меня мою свободу и мою магию, но они не смогли отнять у меня стойкость, и не смогли уменьшить мое безграничное время.

Мои мучители никогда не отпустят меня. Теперь я это знаю наверняка. Но когда решение этой тайны будет у меня, я покажу моим мучителям, кто хозяин моей судьбы.

Я сброшу кандалы. Я верну Ирика.

И я научу моих мучителей боятся.

— Азалин Рекс, Король-колдун Даркона

Лабораторные записи, запись № 27.9.755.3

Пылал огонь, Но не светил и видимою тьмой Вернее был, мерцавший лишь затем, Дабы явить глазам кромешный мрак, Юдоль печали, царство горя, край, Где мира и покоя нет, куда Надежде, близкой всем, заказан путь

— Джон Мильтон, Потерянный Рай

Эта глава описывает наиболее известные домены в Равенлофте. Отдельное внимание посвящено тем доменам, которые могут стать родиной для игроков. Этот список далеко не окончательный. Существуют другие домены, и с годами Земля Туманов растет подобно паутине, заполняя новые земли новыми кошмарами.

Путешествие по Королевствам Страха

Путешествие из одного домена Равенлофта в другой — и даже в пределах границ домена — может быть очень рискованным. Земли Туманов таят в себе множество опасностей; негостеприимный ландшафт, суровая погода и дикие хищники угрожают путникам. Но даже если не считать этого, путешествие часто несет иной риск, незримый, но такой же опасный и тревожный.

Путники быстро узнают, что в объятии Туманов, время и расстояние не имеет значения. Когда вокруг лишь клубы пара, ужас холодит душу путника, холод, который сковывает ум, а не тело. Ход времени трудно различить, а пространство, кажется, перемещается и течет вокруг путешественника. Без открытого неба или ориентиров, невозможно определить дорогу. Новомодные магнитные компасы медленно вращаются или неподвижно замирают. Многие путники возвращались из Тумана, как из самого жуткого кошмара, убежденные, что прошло лишь пара минут или наоборот много месяцев. Почти всегда их восприятие отличается от действительности; но, несмотря на то, что путешествие может занять почти любое время, большинство путешествий через Туманы занимает всего несколько дней.

Из-за этого, путешествие между Ядром, кластерами и островами проблематично. С давних пор Вистани славятся как единственные, кто может провести по Туманам. Цыгане, кажется, интуитивно понимают клубящиеся тайны Туманов, и хотя маршрут по которому они следуют, может быть длинным и трудным, они почти всегда доводят своих нанимателей до цели благополучно. К сожалению, такой надежный проход имеет высокую цену. Даже выследить караван Вистани и затем, убедить цыган, чтобы они выполнили просьбу, является нелегкой задачей. Вистани обычно просят столько, сколько путешественник может себе позволить, неважно деньгами или ценностями. Часто они требуют у клиента, выполнить загадочную и опасную задачу взамен за их услуги.

Но существуют и другие возможности. Теперь, когда контакт между различными доменами улучшился, предприимчивые исследователи и торговцы уверены, что путешествие сквозь Туманы могут быть предсказуемыми. Войдя в Туман в конкретном месте конкретного домена, будешь выходить в одну и ту же отдаленную местность... по крайней мере, очень часто выходить. Следовать по этим путям — не самая лучшая идея, но, тем не менее, это лучше чем ничего. Эти так называемые Туманные Пути могут завести путников, караваны или судна значительно в стороне от предполагаемой точки. Например, путешествие по Туманам с юга Хазлана обычно приводит путешественников в юго-восточную Фаразию. Иногда, правда, этот же Туманный Путь приводит в восточный Воростоков или в северную часть Шри Раджи. Особенно коварные Туманные Пути перебрасывают корабли на землю; один такой путь отправляет корабли, плывущие по Ночному Морю в пески Хар'Акира. Многие Туманные Пути работают в обоих направлениях, но некоторые лишь в одном. Осмотрительный путешественник никогда не будет на сто процентов уверен, что, путь назад по этому же маршруту благополучно доставит его домой. Несмотря на ненадежность этого метода, люди, вошедшие в Туманы, старательно записывали Туманные Пути — домены которые они связывают и их надежность.

Но даже просто путешествие по доменам имеют свои трудности. Расстояния, которые разделяют поселения или области, обычно стабильные, но некоторые путники обнаруживали, что ландшафт играет с ними в дьявольские игры. Лесоруб мог обнаружить, что на путешествие, которое обычно занимает несколько часов, которым он ходил десятки раз, вдруг потребовалось неделя или еще больше. Такая странность имеет обыкновение, появляться в самый неудачный момент, когда, например, хищные ужасы идут по следам путника. Народ верит, что это Туман искажает расстояния. Не может же быть, что сама земля, изменяется под ногами?

Записи Туманных Путей

Когда Туманный Путь не доставляет путника в ожидаемую местность, говорят, что он сносит. Большинство Туманных Путей имеет умеренную надежность, снося в 30% случаев. Туманные Пути с малой надежностью сносят в 50% случаев, и только чрезвычайно редкие Туманные Пути имеют отличную надежность, снося только в 10% случаев. Когда Туманный Путь сносит, он обычно ведет странника в случайное место в Равенлофте, но много Туманных Путей имеет обыкновение сносить в одну и ту же точку.

В течение последних лет, исследователи и матросы исследовали Туманные Пути указанные ниже. Присваивать имена известным Туманным Путям стало очень популярно, так как это позволяет навигаторам не путаться в них.

Мрачная Дорога: Юг Нова Ваасы — Север Воростокова (Малая Надежность, Два Конца).

Изумрудный Поток: Север Моря Печали — Восток Шри Раджи (Умеренная Надежность, Два Конца).

Выход Еретика: Юго-запад Г'Хенны — Север Даркона (Умеренная Надежность, Два Конца).

Хитрость Шакала: Восток Ночного Моря — Запад Хар'Акира (Умеренная Надежность, Один Конец).

Клешни Левиафана: Запад Моря Печали — Сарагосс (Отличная Надежность, Один Конец).

Путь Невиновности: Юг Валачана — Север Одиары (Малая Надежность, Один Конец).

Дорога Тысячи Секретов: Юг Хазлана — Юго-восток Фаразии (Умеренная Надежность, Два Конца).

Разбитый Проход: Юг Картакасса — Северо-восток Блютшпур (Умеренная Надежность, Один Конец).

Окутанный Путь: Северо-восток Даркона — Юг Паридона (Умеренная Надежность, Два Конца).

Сквозь Корону: Северо-восток Даркона — Восточная Нидала (Умеренная Надежность, Два Конца).

Пробуждение Лоа: Северо-запад Ночного Моря — Север Сурани (Умеренная Надежность, Два Конца).

Путь Ядовитых Слез: Юго-запад Моря Печали — Северо-восток Рокушима Тайо (Малая Надежность, Два Конца).

Формат Домена

Все описания доменов в этой главе придерживаются нижеследующего формата.

Культурный Уровень: Культурный Уровень домена описывает степень технологического и общественного развития доминирующий в обществе. Это в свою очередь показывает, какие товары и услуги можно получить в домене. Некоторые домены могут иметь более чем один Культурный Уровень из-за размера или необычного общественного устройства. Смотри главу 1 для описания Культурных Уровней и главу 2 для руководящих принципов о том, как их использовать.

Ландшафт: Каждый домен имеет описание экологии, которая определяет, как работают некоторые заклинания вызывания (смотри главу 3). Климат и категории местности указаны как в *Книге Мастера* и *Книге Монстров*. В этот раздел входит описание топографии, растительности, водоемов, климата, архитектуры, и других примечательных характеристик.

Основные Поселения: Наиболее важные поселения в домене указаны в алфавитном порядке с их населением. Фонды и предельная стоимость могут быть найдены, используя таблицы из главы 4 в *Книге Мастера*. Другие поселения могут присутствовать в больших доменах, но обычно они незначительного размера.

Народ: Здесь дано примерное соотношение рас в домене. Если иначе не отмечено, «Дварфы» являются дварфами холмов, «Эльфы» — высокими эльфами, «Гномы» являются гномами камней, а «Полурослики» — легконогами. «Другое» указывает на смесь стандартных нелюдей (калибаны, дварфы, эльфы, гномы, полуэльфы, полувистани и полурослики) которые слишком малочисленны, а также разумных тварей, которые прикидываются гуманоидами (например, ликантропы и доппельгангеры). Нежить не включается в статистику населения, за исключением специальных случаев, также как и полнокровные Вистани.

Другое специальное население может быть указано, если оно достаточно многочисленно (как, например, гоблуны Форлорна). Языки и религии домена указаны по убыванию популярности. Государственный язык и религия, если имеются, помечены звездочкой. Остальная часть этой секции описывает физические черты коренного населения, местной одежды и общее поведение и привычки жителей.

Управление: Эта секция описывает систему управления в стране, имя правителя и описание того, как поддерживаются правление и порядок. Не все домены имеют Ядрализованное руковод-

ство, а некоторые не имеют формального правительства совсем.

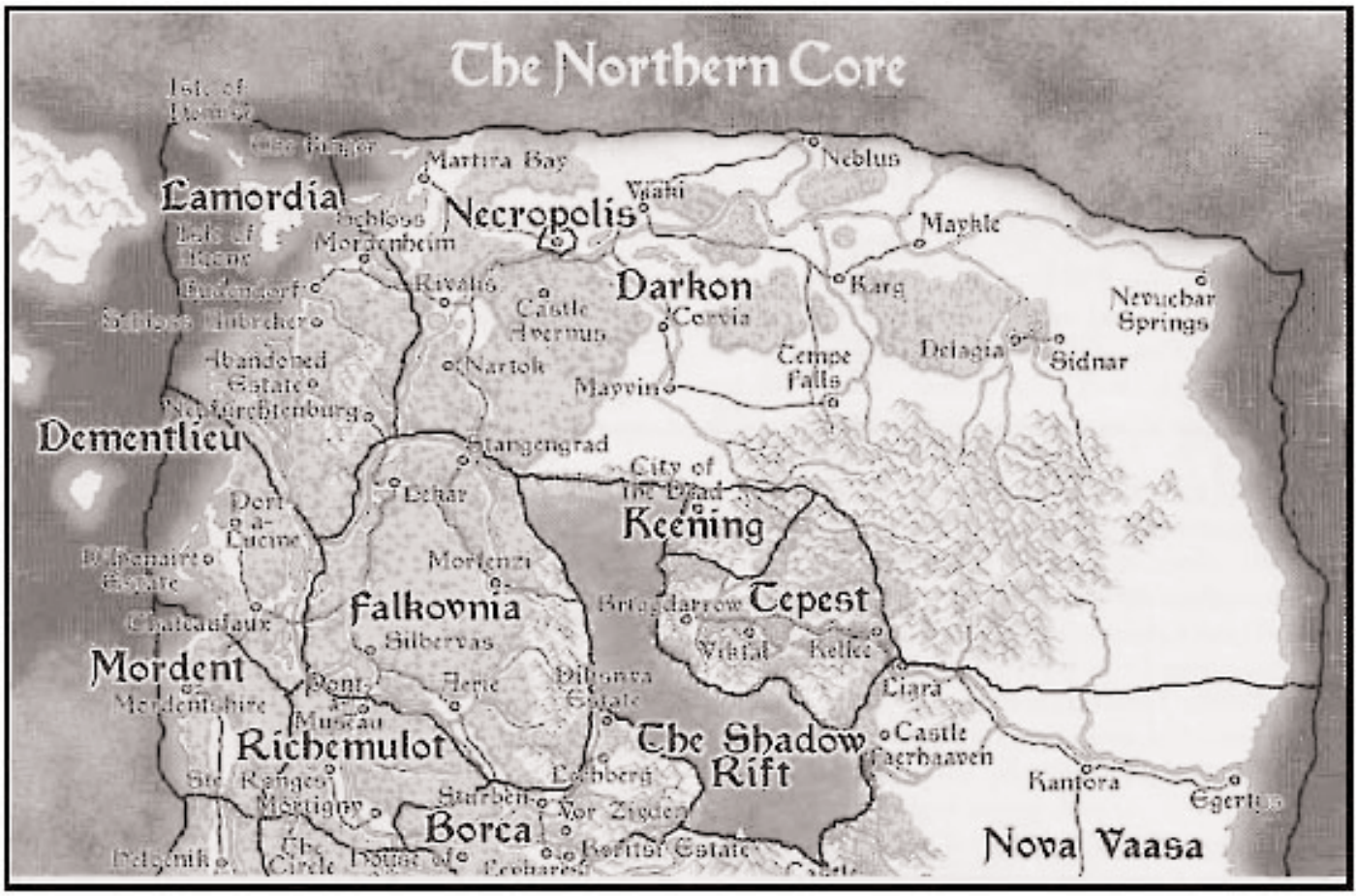
Торговля и Дипломатия: Этот раздел перечисляет важные ресурсы домена, включая продовольственные товары, сырье, ремесленные изделия и другие, более необычные основные фонды, как, например, знание или культура. Название местной валюты, если имеется в наличии, также указываются здесь. Далее следует описание связи домена, с другими странами включая, политические, военные, и экономические союзы и основных конкурентов.

Персонажи: Эта секция обеспечивает руководящие принципы для создания персонажей рожденных в данном домене. Классы, навыки и фиты, которые тут указаны, особенно подходят для местных жителей; все они взяты из *Книги Игрока* или главы 2 в этой книге. Знание (географии) и Знание (местности) — почти всегда подходят для персонажей, независимо от домена. «Производные» фиты это такие, которые имеют приведенный фит как предварительное условие. Например, «Могучий Удар (и производные)» включает сам Могучий Удар, а также Рассечение, Улучшенный Натиск, Ломание Оружия и Могучее Рассечение. Эти классы, навыки и фиты — только наводка, нет абсолютных ограничений в создании персонажей в Равенлофте.

«Из какого вы домена?»

Слово «домен» используется в этой главе для удобства. Оно означает местность в Землях Туманов, которая управляется заключенным там темным владыкой. Это слово ничего не обозначает для жителей Равенлофта. Хотя они и могут называть некоторую конкретную область доменом, но обычно они называют ее баронство, королевство, страна, и так далее. Некоторые домены, кстати, являются просто дикими или проклятыми регионами, без отчетливо выраженных границ или любого политического правления.

Стоит отметить, что коренные жители Равенлофта живут «в черном ящике». В отличие от Вас, дорогой читатель, у них нет возможности посмотреть эту книгу, которая несет истину об их мире. Они не знают, что география и политика их мира созданы безликими, угрожающими силами. Они не понимают, что их реальность существует согласно принципам, которые посчитались бы безумными в другом мире. И они, несомненно, не используют такие слова как «домен», «темный владыка» или «Равенлофт», по крайней мере, в том же значении, что игроки и Мастер.



Ядро

Ядро, наверное, наиболее плотно заселенный и исхоженный край в Землях Туманов. Там располагаются наиболее известные домены, и там настоящий центр мира. Это гористая земля, с умеренным климатом, в которой имеется место, как для суетных деревень, так и для бездорожной глуши. Балинокские горы, которые являются главной географической достопримечательностью Ядра, тянутся с севера на юг через центр континента. Загадочный Теневой Провал, пропасть заполненная черным туманом, прерывает Балинокские горы около середины Ядра. Основные границы на севере и юге определяют Туманы, на востоке Ночное Море, а на западе Море Печали.

Хотя ландшафт изменяется от домена к домену, можно сделать некоторые обобщения о континенте. На западе от Балинокских гор лежат лесистые речные долины и равнины, а большинство рек текут в Море Печали. К востоку от гор, раскинулись травяные угодья до берега Ночного Моря. Умеренный климат обычен для Ядра, но во многих доменах наблюдаются жесткие погодные условия. Ядро — область, как процветания, так и страдания, место, где тираны-владыки в своих темных твердынях бесконечно строят планы друг против друга. Деревни наслаждаются развивающейся торговлей, а жестокие хищники блуждают в глуши.

Баровия

Культурный Уровень: Средневековье (7).

Ландшафт: Полная Экология (Умеренные Леса, Холмы и Горы).

Баровия, расположена среди высоких Балинокских гор. Это суровый домен, зажатый в тисках тирании и суеверий. В ландшафте домена доминируют Балинокские горы, особенно выделяются своими снежными пиками гора Баратак и гора Гхакис. Горы протягиваются по стране как хребет, спускаясь на восток и на запад бугристыми холмами с обеих сторон. Балинокские горы в Баровии — особенно опасны, лишь зубчатые обрывы и голые скалы. Путешествие еще более усложняется из-за льда и снега, которые покрывают горы почти девять месяцев в году.

Узкие долины, которые режут откосы Балинокских гор, расширяются на восток и на запад. Кристально чистые горные ручьи быстро превращаются в широкие, могущественные реки, которые текут через заросшие лесом долины. Много разных рек начинают свой путь через Ядро в горах Баровии — Гундар, Луна и Нхаров текущие на запад, и реки Ивлис и Санисет текущие на восток. За исключением вершин гор Баратак и Гхакис, домен покрыт древними лесами, с редкими лугами, заросшими мхом. Вечером волки рыщут по лесу, а небеса наполнены огромными, кричащими летучими мышами. Озеро Зарович, один из самых больших водоемов в Ядре, расположено между Горами Баратак и Гхакис, вдоль Старой Дороги Звaличей. Этот тракт является единственной связью между востоком и западом Ядра на юге Теневой Провал. И все же, несмотря на неудобный ландшафт Баровии, удивительно большое количество торговцев и пилигримов путешествуют через область каждое лето, стараясь пересечь Балинокские горы прежде, чем Старый Звалич снова станет непроходимым в конце осени.

Большинство построений в Баровии строят из кирпичей и крепкого леса, их штукатурят и красят в красно-бурый или серовато-коричневый цвет. Много домов и магазинов украшены рядами минеральных камней вставленных в штукатурку. Сверху дома венчают крутые, покрытые соломой крыши с небольшими окошками и балкончиком на свинцовых подпорках. Весной в этом окошке живые цветы, а во время урожая там висят тыквенные фонари, считается, что они отгоняют исчадий зла. Одной из наиболее известных достопримечательностей домена, является кольцо непрерывного тумана, который окружает деревню Баровия. Хотя зимы Баровии — длинные и суровые, остаток года держится мягкая погода, с не раздражающими осадками и яркими, солнечными днями.

Основные Поселения: Баровия (нас. 500), Крезк (нас. 2,000), Иммол (нас. 1,600), Теуфелдорф (нас. 3,500), Валлаки (нас. 1,500), Зейденбург (нас. 4,600).

Народ: Население — 27,700. Люди 98%, Полувистани 1%, Другие 1%. Языки — Балок*, Луктар, Вааси, Ситикус, Форфарианский, Тхаани. Религии — Владыка Рассвета*, Эзра, Хала.

Две основные этнические группы — Баровианцы и Гундаракцы. Люди из обеих этнических групп обычно крепкие, приземистые с широкими плечами и бедрами. Кожа либо бледно-оливковая, либо светло-коричневая. Темные волосы и глаза наиболее распространенны, волосы от светло-ореховых, до иссиня черных, а глаза от светло-ореховых, до коричневых. Мужчины выращивают свои волосы до средней длины, обычно, чуть выше плеч. Женщины носят волосы длинными, а девушки часто заплетают их. Большинство мужчин носят большие, свисающие усы, а бороды бывают обычно только у молодежи. Баровианцы и Гундаракцы одеваются очень похоже. Мужчины носят просторные белые рубашки, вышитые жилетки из бараньей кожи и темные бриджи. Женщины носят блузы и длинные юбки, а на голове носят платки. Женщины Баровианцев предпочитают черные, серые и темно-коричневые цвета и носят платок только когда замужем. Женщины Гундаракцев одеваются, предпочтительно, в желтые, зеленые и го-

лубые цвета, а платок носят наоборот, когда не замужем.

Несмотря на их внешнее сходство, у Баровианцев и Гундаракцев давняя вражда. Баровия поглотила Гундарак, когда герцог этого домена был убит около двадцати лет тому назад, и Гундаракцы стали народом второго сорта в Баровии. Беспокойство и насилие возрастают, местное ополчение препятствует свободным перемещениями и деятельности Гундаракцев, а те в свою очередь начали оказывать сопротивление.

Вистани постоянно присутствуют в Баровии, по большей части благодаря их загадочному союзу с правителем Баровии, Графом фон Заровичем. Цыгане перемещаются с относительной свободой через весь домен, под защитой самого графа. Две других примечательные этнические группы живут лишь в южной деревне Иммол. Светлокожие, рыжеволосые Форфарианцы бежавшие со своей родины на юге Баровии — Форлорна, который считается проклятым. Тхаани, которые отличаются разнообразием в своих физических характеристиках, говорят, что они предки беглых рабов влачивших адское существование глубоко под землей.

Люди Баровии очень разные, но общее у них — их грубость и подозрительность. Они могут быть жестоки с иноземцами, и даже наиболее дружелюбные жители Баровии сугубо деловые и серьезные. Мрачное настроение, доминирующее в Баровии, может быть частично приписано безудержному страху перед сверхъестественным, которого в домене предостаточно. Народ в ужасе от творений ночи, двери и окна надежно запира-

ются на закате, и большинство поселений Баровии кажутся заброшенными уже ранним вечером.

Управление: Феодальная наследственная монархия. Баровия управляется Графом Страдом фон Заровичем, самым последним деспотом в древнем роду феодальных тиранов. «Дьявол Страд», как его называют местные, жестокий правитель, но он редко интересуется повседневными делами своей страны. Страд дает местным боярам (благородным землевладельцам) и бургомистрам (мэрам) править так, как они посчитают нужным. Эти мелкие, но столь желанные посты по традиции наследственные, но часто сменяются, порой не без помощи Графа, из-за некомпетентности, слабости или мятежности. Чаще всего смена происходит путем смерти. Основная обязанность бояр и бургомистров содержать ополчение, для которого они собирают тяжкие налоги. Сам Страд не требует регулярную дань от своих людей. Бояре и бургомистры также поддерживают порядок, назначают магистраты для гражданских разногласий и следят за амбициозными ремесленными и коммерческими гильдиями.

Западные предгорья Баровии сейчас на военном положении, уже около двух десятилетий, бояре Баровианцев и бургомистры пытаются, научить Гундаракцев покорности. Юношам Баровианцам платят неплохие деньги, за службу в западном ополчении, где напряжение между Гундаракцами и оккупантами Баровианцами постоянно растет. Растущее движение сопротивления возглавляет молодой Гундаракский лидер Ардонк Зерьеза, который лишь раздувает пламя негодования и враждебности.

Торговля и Дипломатия: Ресурсы — пшеница, зерно, репа, капуста, картофель, сливы, подсолнухи, виноград, козы, овцы, цыплята, форель, щука, колбаса, спирт, лес, железо, соль. Монеты — клык волка (золотой), коготь ворона (серебряный), зуб крысы (медный).

Хотя и не формально, но Баровия ограничила контакт с другими доменами. Сельская местность, затворнический и тиранический характер Графа, не сильно стимулируют внешний интерес к домену. Но торговые союзы между купцами в Баровии, Картакассе и Инвидии, тем не менее, существуют. Также, несмотря на расстояние между их доменами, хорошо известно, что Страд и Азалин Рекс, король Даркона, презирают друг друга.

Персонажи: Классы — клирики, бойцы, рейнджеры, жулики, колдуны. Навыки — Лазанье, Ремесло (кузнец, плотник, оружейник), Знание (знания чудовищ), Профессия (пивовар, фермер, рыбак, пастух), Распознавание Мотиваций, Использование Веревки, Выживание. Фиты — Бой Вслепую, Эфирная Чувствительность, Лунатик, Фокусировка на Навыке (Знание [знание монстров]), Голос Гнева, Фокусировка на Оружие (длинный меч).

Борка

Культурный Уровень: Позднее Средневековье (8).

Ландшафт: Полная Экология (Умеренные Леса, Холмы, и Горы). Борка, это прекрасная страна, покрытая шрамами предательства и безжалостности. Домен лежит вдоль северо-западного края Балинокских гор, в долинах, которые расстилаются под ледяными вершинами Горы Грайс. Борка — зеленая, плодородная земля, весной и летом усеянная полевыми цветами. Древние, зеленые леса покрывают большую часть домена, заросшего запутанными куманиками и ползущим плющом. Деревья и кусты тяжелы от орехов и фруктов, а земля покрыта небольшими губчатыми поганками. Большинство этих плодов, к сожалению, сочиться ядом, но такие плоды имеют характерный пурпурный оттенок. Домен также известен своей геотермической активностью; часто встречаются горячие источники, извергающие пар и сернистые испарения в воздух. Реки Луна и Ваша медленно текут на восток, пополняясь кристально чистым снегом с Балинокских гор.

Дома и магазины в Борке — широкие, огромные построения из отштукатуренного и побеленного кирпича. Двускатные крыши, покрыты тонкими, угольно-серыми досками и имеют острый шпиль. Деревянная отделка, покрашенная в темно-зеленый или темно-синий цвет, с вырезанными на ней лозами и грибами, украшает двери и окна. Небольшие, мраморные статуи богини Эзры стоят у входов во многие дома. Плавные, каменные улицы деревень очень узкие, и покрыты тенью от нависающих над ними верхних перекрытий построек. В Борке умеренный климат, но бывает очень суровая зима и прохладное, приятное лето.

Основные Поселения: Левкарест (нас. 8,500), Лешбург (нас. 5,500), Стурбен (нас. 2,000), Вор Зуйден (нас. 1,200).

Народ: Население — 34,200. Люди 95%, Полурослики 4%, Другие 1%. Языки — Балок*, Мордентиш*, Фалковнийский, Люктар, язык полурослико в. Религии — Эзра*, Хала.

У жителей Борки среднее, атлетическое сло-

жение. У них умелые руки, но они склонны быстро стареть; цвет кожи у них бывает от светлой, до кремового загара. Волосы и глаза имеют самые разные цвета, часто встречаются темно коричневые. Мужчины всех классов носят волосы средней длины и держат их растрепанными. Женщины выращивают свои волосы очень длинными, и украшают их тонкими лентами и деревянными или черепаховыми гребнями. Обыватели носят рабочую одежду, мужчины, одеваются в свободные рубашки и брюки, а женщины в блузы и средней длины юбки. Тусклые земные цвета превалируют в их скромных нарядах. Благородные носят причудливые одежды по моде Даймонлю, но все же они избегают ярких цветов, предпочитая черные и белые тона, подчеркнутые серебряными драгоценностями. Как обыватели, так и благородные одинаково красочно одеваются во время фестивалей.

Но обычно в Борке очень угрюмая жизнь. Основная причина этого — давящие налоги, которые должен выплачивать народ и жестокое правление госпожи Борки. Притеснение убило всю радость жизни, которой когда-то наслаждались жители Борки, оставив лишь фатализм, с которым люди идут на ежедневную работу. В их чертах сразу бросается в глаза, некая утомленность и отрешенность, как будто они отравлены медленным ядом. Единственное что дает им силы — это богиня Эзра, чья самая большая и наиболее влиятельная секта клириков расположена в Великом Соборе в Левкаресте.

Управление: Псевдофеодальный деспотизм. Иванка Борицы, известная как Черная Вдова, настоящая госпожа Борки. Она унаследовала правление от своей матери, Камиллы, которую постигла неожиданная смерть, хотя единственный интерес Иванки, кажется, в удовлетворении всех ее прихотей. Ее прозвище пошло от ее бесчисленных и смертоносных любовных романов — любовники Иванки имеют обыкновение заканчивать свою жизнь в ее спальне. Хотя домен управляется, якобы, феодальной системой, Иванка — единственный настоящий землевладелец, все граждане ее абсолютные вассалы. Вся аристократия Борки — просто игрушка для Иванки; благородные имеют свой статус только до тех пор, пока они угождают Черной Вдове. Иванка хаотично раздает и забирает благородные титулы, создавая постоянные изменения среди дворянства Борки.

Иванка собирает жестокие налоги у своих дворян, а те, в свою очередь собирают их у обывателей. Все благородные содержат вооруженные силы, чтобы собирать эти налоги, но порядок в домене поддерживают коррумпированные силы кузена Иванки, по имени Иван Дилисния. Иван единственный благородный, который кажется, сопротивляется жестоким прихотям Иванки, и единственный в Борке, кто действительно владеет своим поместьем. По слухам, кузены не слишком любят друг друга.

Боевики Ивана, известные головорезы и громилы, никогда не упустят свой шанс отобрать у жителя Борки последний грош. Рэкет — нормальное явление в Борке, каждый, кто встретит патруль Дилиснии, должен оплатить свою защиту. Взятки просто необходимы, чтобы защитить свое дело от разграбления или оставить себе еды на зиму. В Борке практически нет таких законов, которые нельзя было бы купить за грязные деньги.

Торговля и Дипломатия: Ресурсы — пшеница, рожь, зерно, картофель, абрикосы, овца, рогатый скот, цыплята, пиво, вино, лес, железо, медь, свинец, соль, мрамор, кожаные товары, ростовщичество, культура. Монеты — паслен (золотой), болиголов (серебряный), наперстянка (медный).

Несмотря на коррупцию, которая беспокоит Борку, домен политически и культурно активен. Хотя эта культура не на уровне равном Даймонлю, но Борка все же экспортирует свои богатые традиции изобразительного искусства, музыки и архитектуры в другие домены. Иванка заключила торговый союз с соседними доменами Даймонлю, Мордент, и Ришемлю. Это позволило иностранному капиталу, течь в Борку, и соответственно в сундуки Иванки. Эти четыре страны, также заключили взаимный защитный пакт, чтобы защищаться против военных агрессий Фалковнии. Еще сейчас Борку беспокоят тайные вторжения наемных охотников на Вистани из Инвидии. Хотя цыган не сильно любят в Борке, Иван Дилисния предупредил, что на дальнейшие угрозы суверенитету Борки, будет дан вооруженный ответ.

Персонажи: Классы — барды, клирики, бойцы, жулики. Навыки — Алхимия, Блеф, Ремесло (кожных дел мастер, художник, скульптур, каменщик), Подделка, Запугивание, Знание (архитектуры и инженерного дела, природы, благородства), Профессия (аптекарь, травник, писец), Распознавание Мотиваций. Фиты — Уклонение (плюс производные), Владение Экзотическим Оружием (огнестрельное), Закаленный, Фокусировка на Навыке (Алхимия), Голос Гнева, Фокусировка на Оружии (кинжал, пистоль).

Даркон

Культурный Уровень: от Темных Веков (5), до Позднего Средневековья (8). Культурный Уровень Даркона колеблется от Позднего Средневековья вдоль Зубчатого Побережья и края Леса Теней, до Темных Веков в диких регионах Гор Страданий.

Ландшафт: Полная Экология (Умеренные Леса, Холмы, Равнины, Горы, и Болота). Даркон один из самых больших доменов в Ядре — земля легенд, окруженная интригами, ужасом и магией. Занимая северную треть континента, эта область охватывает изумительные земли. На западе домен омывают воды Моря Печали, а восточный край домена заканчивается холодными берегами Ночного Моря. К северу от Даркона лежат обширные пространства Туманов, которые клубятся и перемещаются еще более хаотично, чем где-либо еще в Ядре. Таким образом, мрачные северные границы, известные как Земли Туманов, постоянно изменяются.

Горы Страданий возвышаются над всем юго-восточным Даркона, особенно выделяются вулканические пики гор Нирка и Нуид. Эти горы, корявые и бездорожные, окружены потрескавшимися пустошами, которые тянутся далеко на запад. Остатки восточной половины Даркона занимает Долина Слез, бескрайние поля с небольшими, темными лесами. Восточный берег Даркона — холодное и мрачное место. Он представляет собой плоское, продуваемое всеми ветрами песчаное побережье.

Западный Даркон покрыт дремучим лесом с Болотами в центре и Зубчатым Берегом на западе. Лес Теней окутывает большую часть региона, этот темный лес такой древний и густой, что никакой свет не может достичь земли. Болота состоят из трясин, окружающих темные глубины Большой Соляной Топи. Зубчатый Берег — это жесткие, скалистые обрывы с лабиринтами пещер, обладающий редкой растительностью. Берег состоит из небольших островов и тайных бухт, а само Море Печалей обрушивает жестокие шторма на земли Даркона.

Даркон заполнен сетью водных путей, впадающих в огромную реку Вучар, текущую на запад. Многочисленные пресноводные и соленые озера разбросаны по местности, особенно в Горах Несчастья и Болотах. Деревни Даркона очень разнообразны по архитектуре; каждое поселение имеет уникальный стиль. Народ Корвии, например, выдалбливает дома и магазины в огромных каменных плитах. Громадный город Ил Алук, бывшая жемчужина Даркона, теперь проклятый город, настолько негостеприимный к живым, что был переименован в Некрополис. Климат в Дарконе — умеренный, с тенденцией к жестокой зиме и горячему лету, и короткой, но приятной весне и осени.

Основные Поселения: Корвия (нас. 4,400), Делагия (нас. 1,500), Карг (нас. 8,500), Мартира Бэй (нас. 10,400), Маякль (нас. 2,600), Майвин (нас. 1,500), Нарток (нас. 7,500), Неблус (нас. 2,900), Невучар Спрингс (нас. 1,100), Ривалис (нас. 5,500), Сиднар (нас. 1,400), Темпе Фаллс (нас. 2,500), Виаки (нас. 8,900).

Народ: Население — 117,300. Люди 70%, Полурослики 14%, Дварфы 6%, Эльфы 5%, Гномы 3%, Полуэльфы 1%, Другие 1%. Языки — Дарконис*, язык полурослков, гномов, эльфов, дварфов, Фалковнийский, Ламордианский, Мордентиш, Тепестанский, Вааси. Религии — Вечный Орден*, Эзра.

Дарконийцы не имеют общих физических черт; среди них можно наблюдать почти любую из возможных комбинаций роста, черт лица, кожи, глаз и цвета волос. Цвет кожи часто бывает слегка загорелым, но это — вряд ли норма. Несмотря на это разнообразие, все Дарконийцы носят практичную одежду; среди мужчин популярна туника и бриджи, а женщины предпочитают блузу и юбку. В одежде предпочитают земляные цвета. Среди благородных, оба пола с гордостью носят расфуфыренные плащи, ботфорты и перчатки.

Тем не менее, Дарконийцы гордятся своим общим наследием. В самом деле, странники, которые оседают в Дарконе, часто находят там дальних родственников, так что создается впечатление, что Даркон был, возможно, историческим передком для многих других земель. Основной распространенный признак среди Дарконийцев — почти фаталистический страх перед нежитью. Местные легенды говорят о Часе Восхождения, когда все усопшие поднимутся из могил и отберут Даркон у живых. Всех детей в Дарконе учат верить в это, и страшится этого апокалипсического конца.

Возможно, из-за сравнительно большого населения дварфов, эльфов, гномов, и полурослков в Дарконе не так широко распространенно предубеждение против нечеловеческих рас, как в других доменах. Хотя расы все еще стремятся жить раздельно, в Дарконе отсутствует чисто внешний страх или ненависть к нелюдям.

Управление: Феодальная наследственная монархия. Жуткий король-колдун Азалин Рекс, вновь взошедший на свой трон в Замке Авернус, правит Дарконом стальной рукой в бархатной перчатке. В течение почти пяти лет, Азалин отсутствовал, сгинув в волнах Реквиема. Он только недавно появился снова и быстро восстановил твердые порядки, какие были в его ко-

ролевстве раньше. Азалин управляет жестко, но в его монархии установлена прочная феодальная база. Могущественный барон управляет каждым основным поселением и окружающей областью, так как он считает нужным. Бароны имеют своих собственных вассалов, устанавливают местные законы, назначают магистраты и управляют торговлей в своих землях. Местное ополчение поддерживает порядок в большинстве поселений. Бароны и дворяне также имеют свои собственные войска, колеблющиеся от контингента телохранителей до небольшой армии.

Азалин только собирает регулярную дань со своих вассалов, предпочитая, тратить свое время на магические знания, а не на политику. Присутствие короля мага среди субъектов королевства, тем не менее, сильно чувствуется, благодаря его секретной полиции, Каргату. Она организованна согласно пирамидальной, тайной иерархии и внушает страх большинству Дарконийцев. Каргат проверяет деятельность дворян и гильдий, шпионят за другими доменами и выполняют самые невозможные задания Азалина. Они неподвержены баронским законам и не отвечают ни перед кем, кроме своих непосредственных начальников и самим Азалином.

Торговля и Дипломатия: Ресурсы — пшеница, ячмень, рожь, овес, хмель, картофель, морковь, капуста, виноград, свиньи, овцы, рогатый скот, козы, куры, молочные продукты, сельдь, треска, камбала, колбасы, пиво, вино, лес, торф, золото, серебро, медь, железо, свинец, соль, драгоценные камни, ткань, керамика, парфюмерия, корабли, магическое знание. Монеты — корона (платина), череп (золотой), кость (серебряный), чип (медный).

Даркон — бесспорно наиболее могущественный домен во всем Ядре, и с возвратом Азалина вероятно останется таким еще долго. Хотя некоторые другие домены вносят в культуру Ядра больше, Даркон, это настоящее политическое, военное и экономическое королевство, расширяющее свое влияние, чтобы достигнуть власти и богатства. Этому способствует бойкая торговля с фактически всеми доменами к югу, хотя преобразование Ил Алука в Некрополис прервало передвижение по реке Вучар и ее притокам. Только домен Фалковния пытается соперничать с Дарконом. Вечные попытки вторжения силами Фалковнии всегда отбрасываются назад ордами нежити, которые поднимаются из могил, чтобы защищать Даркон от смертных захватчиков.

Персонажи: Классы — барды, клирики, бойцы, жулики, маги. Навыки — Алхимия, Блеф, Ремесло (доспешник, кузнец, лучник, ювелир, слесарь, корабельщик, каменщик, оружейник), Дипломатия, Добыча Информации, Знание (магии, знания чудовищ), Искусство (шутовство, торжественное пение, арфа, лютня, скрипка), Профессия (фермер, рыбак, шахтер, моряк, писец). Фиты — Бой Вслепую, Холодный, Владение Экзотическим Оружием (огнестрельное), Видеть Призраков, Призрак, Бег, Фокусировка на Навыке (Знание [знание монстров]).

Даймонлю

Культурный Уровень: Ренессанс (9).

Ландшафт: Полная Экология (Умеренные Леса и Равнины). Домен Даймонлю, лежащий у моря — бастион цивилизации в Ядре, земля секретов. Домен лежит на широкой, зеленой равнине покрытой сочными лесополосами и степями. Западный берег домена, побережье Моря Печали имеет множество естественных портов, один из которых чудесная Бухта Парнаулт. Хотя местность достаточно ровная, почва в Даймонлю песчаная, и злаки, обычно, достигают небольшого размера. Растения тут чахлые, а фрукты маленькие. Местность не занятую под сельское хозяйство, покрывают редкие леса. Побережье изрезано волнистыми, песчаными дюнами. Река Мусард извиваясь, течет на север через домен, наполняя восточную местность озерами.

Тракты в Даймонлю всегда полны, люди и сбережения двигаются к Порт-а-Люсиню. Здания в домене высокие и узкие, теснясь друг к другу, эти сооружения из тусклого коричневого камня нависают над узкими, изгибающимися улицами деревни. Окна и двери отделаны белым деревом, а поверхность двускатных крыш покрыта досками из роскошного, темно-коричневого дерева. Башни покрыты изящной каменной мозаикой и часто на них стоят статуи легендарных художников и лидеров. Климат в Даймонлю, очень мягкий, частые осадки и умеренная температура характерны для домена. Но, тем не менее, бывает суровая зима и знойное лето.

Основные Поселения: Чатефакс (нас. 1,500), Порт-а-Люсинь (нас. 5,400).

Народ: Население — 13,600. Люди 94%, Полурослики 3%, Другие 3%. Языки — Мордентиш*, Ламордианский, Фалковнийский, язык полурослико в. Религии: Эзра*.

Люди в Даймонлю имеют тонкую, но хорошо сложенную фигуру, волевые черты лица и высокие скулы. Цвет кожи колеблется от очень бледного, до оливкового загара, а цвет глаз от бледно-голубого и бледно-зеленого, до темно коричневого. Цвет волос обычно колеблется

от светлых до коричневых, реже каштановый. Бороды и усы обычны среди мужчин, но их всегда держат аккуратно причесанными по последней моде. Женщины никогда не носят короткие волосы; благородные женщины тщательно скрепляют волосы на голове, а бедные женщины их заплетают. Одежда очень важна для жителей Даймонлю, особенно среди благородных. Обычно мужчины носят темные шерстяные брюки и легкие хлопковые рубашки и шляпы, как в помещении, так и на улице. Джентльмены предпочитают бриджи, шелковые рубашки и фрак, а также высокие черные шляпы. Парик считаются необходимым для мужчины. Обычные и благородные женщины одеваются в длинные, темные платья и сапожки на пуговицах, и всегда носят шляпу, когда на открытом воздухе. Женщины более низких классов носят простые капоты, а благородные дамы — большую и сложную конструкцию. Черные, белые и оттенки серого — предпочитают в повседневной жизни, а при особом случае благородные пытаются превзойти друг друга пышными, ярко окрашенными костюмами.

Обитатели Даймонлю, считают себя очень цивилизованными людьми. Они ценят красоту и образование, и их общество подчинено строгому этикету. Необходимо строгое соблюдение приличий, тех, кто переходят границы дозволенного презирают. Даймонлю считают, что их передовое общество заняло свое место среди цивилизованных стран, и открыто это говорят. Но не все в других землях так благодарны Даймонлю, и многие люди, утверждают, что жители Даймонлю — бездействующие франты, которые ничего не стоят. Магия присутствует в Даймонлю, но общество считает занятие магией не совсем пристойным. Магию рассматривают как причуду, подходящую лишь для развлечения. Большинство волшебников — фокусники, а не древние мудрецы, среди них много очарователей и иллюзионистов.

Управление: Аристократическая республика. Марсель Гюгнол занимает место лорда-губернатора Даймонлю, при поддержке пяти членов Блестящего Совета в столице Порт-а-Люсинь. Даймонлю имеет сложное и разностороннее аристократическое общество, хотя феодальная система уже давно распалась.

Истинная власть все еще находится в руках наиболее могущественных благородных семейств. Благородные избирают лорда-губернатора пожизненно, однако если благородные будут им недовольны, он может быть свергнут и проводятся новые выборы. Лорд-губернатор свободен сам выбирать членов Блестящего Совета, но благородные часто навязывают ему кандидатов.

Лорд-губернатор должен писать и осуществлять законы, продвигать искусство, следить за общественными учреждениями домена, назначать уголовных судей и гражданские магистраты и лично проводить важные судебные дела. Добровольная воинская повинность организована лордом-губернатором, чтобы обеспечивать ополчение для всех поселений, но часто благородные имеют значительно более хорошо обученных и вооруженных телохранителей. В Порт-а-Люсине живет Аланик Рэй, знаменитый эльфийский детектив, который иногда помогает городской страже.

Несмотря на мощную аристократию Даймонлю, в стране есть традиция — богатые помогают бедным. Существует обширная сеть распространения продовольствия и жилья для бедняков, которую спонсируют благородные. Грамотность очень ценится, и даже бедные дети умеют читать и писать. Несмотря на внешний прогресс, низший класс в Даймонлю все еще живет в отчаянной бедности и преступности. Богатые, же, верят, что их благотворительность дает им право, использовать бедняков как они пожелают.

Торговля и Дипломатия: Ресурсы — картофель, пшеница, ячмень, яблоки, виноград, рогатый скот, молочные продукты, сельдь, сардина, вино, лес, ткань, оружие, книги, корабли, культура, научное знание. Монеты — корона (платиновый), солар (золотой), лунар (серебряный), бит (медный).

Несмотря на свой небольшой размер, Даймонлю — могучая и уважаемая страна. Культура является основным экспортом Даймонлю; направления в живописи, скульптуре, музыке, моде, поэзии, литературе и кулинарии быстро распространяются по всему Ядру. Ученые и мастера Даймонлю разработали многочисленные технологии, удивительные для других земель — магнитный компас, оптика, взрывчатые вещества и миниатюрные часовые механизмы.

Даймонлю относится к своему культурному и технологическому превосходству так, как другие домены относятся к армии, оказывая большое влияние на культуру других земель. Домен состоит в торговом союзе с соседними доменами Борка, Мордент, и Ришемлю, что лишь повысило свое влияние на эти земли. Также Даймонлю подписал взаимный защитный пакт с теми же доменами, чтобы защищаться против потенциальных агрессий из Фалковнии.

Персонажи: Классы — барды, клирики, бойцы, жулики, колдуны, маги. Навыки — Оценка, Блеф, Ремесло (переплетчик, каллиграф, мас-

тер по ружьям, слесарь, художник, скульптор, корабельщик, ткач), Дипломатия, Гипноз, Знание (магии, благородства), Искусство (баллады, танцы, драматургия), Карманник, Профессия (повар, рыбак, моряк, писец), Искусство Заклинаний, Плаванье. Фиты — Эфирная Чувствительность, Владение Экзотическим Оружием (огнестрельное), Видеть Призраков, Открытый Ум, Реинкарнация, Фокусировка на Оружие (пистоль, рапира).

Фалковния

Культурный Уровень: Средневековье (7).

Ландшафт: Полная Экология (Умеренные Леса и Равнины). Фалковния — зловещая страна управляемая железным кулаком военной тирании. Местность тут низинная, покрытая темными лесами. Леса здесь дикие, темные, заполненные жестокими хищниками и невыразимыми ужасами.

Высокие деревья Фалковнии имеют такую темную кору, что она кажется почти черной. В восточных частях страны, очень часто встречаются мертвые деревья. Без листьев и коры, они выглядят белесыми. Легенды Фалковнии говорят, что одно дерево умирает за каждого человека казненного беспощадным правителем домена. Громадные леса Фалковнии медленно вырубаются, освобождая плодородную землю для сельского хозяйства. Зерно является важным экспортом в Фалковния, и в конце лета, сельская местность сверкает как золото. Притоки реки Мусард текут по границам Фалковнии, но не проникают далеко в центр домена. Озеро Кригвогель, со своими глубинными полуночно-синими водами — единственный примечательный пресноводный водоем в стране.

Города Фалковнии — темные и неблагоприятные, в них нет никакой эстетики. Дома и магазины представляют собой низкие, плотно прижатые друг к другу строения из неотесанного леса и кирпича. Серые и невзрачные возвышаются каменные городские стены и крепости. Мусор, требуха и грязь покрывают землю, а в воздухе роятся слепни. Для климата Фалковнии характерна очень холодная зима и горячее, дождливое лето. В стране серьезные проблемы с болезнями, особенно в течение лета и в перенаселенных городах.

Основные Поселения: Ястребиное Гнездо (нас. 2,600), Лекар (нас. 15,900), Морфензи (нас. 1,500), Силбервас (5,800), Стангенград (нас. 6,500)

Народ: Население — 64,300. Люди 93%, Полурослики 2%, Полуэльфы 2%, Гномы 1%, Эльфы 1%, Другие 1%. Языки — Фалковнийский*, Дарконис, Балок, Мордентиш, язык полурослико в, гномов, эльфов, дварфов. Религии — Хала, Эзра.

Фалковнийцы имеют светлую кожу, и обычно выглядят голодными и замученными работой. Волосы обычно от светлых, до каштановых; глаза от цвета орешника, до глубоких карих, бывают зеленые глаза.

Мужчины носят свои волосы ежиком, а у женщин волосы длинные и непричесанные. Носят в Фалковнии умышленно бесцветную одежду; выделяться в толпе — значит обратить на себя внимание солдат домена, что означает смерть или еще хуже. Тусклые земляные цвета обычны для одежды. Мужчины предпочитают туники и бриджи и женщины блузы и длинные юбки. У обывателей вместо обуви на ногах часто можно встретить рваные тряпки. Те, кто не на военной службе обычно грязные, воняют навозом, покрыты вшами и блохами. Все Фалковнийцы имеют клеймо на своем лбу поставленное при рождении, на нем печать правителя — голова ястреба. Это выделяет Фалковнийцев в других краях и напоминает каждому гражданину его истинное положение — имущество.

Фалковнийцы — забитые люди. Обремененные слишком высокими налогами и перегруженные трудом, они имеют немного, и ждут свою смерть с нетерпением. Бесконечные ужасы военного зверства разрушили любое представление о красоте или надежде в их сердцах. Некоторые становятся жестокими, как и их военные угнетатели. Но большинство Фалковнийцев, тем не менее, просто пассивные и немного параноики. Они стремятся быть покорными и привыкли к насилию и крови.

Если жизнь в Фалковнии жестока для людей, то она кошмарна для нелюдей. Хотя Фалковния не имеет почти никаких коренных рас нелюдей, все те, кто проходит через домен попадают в кандалы. Такие расы считаются государственным имуществом, и рассматриваются как рабы. Обычаи Фалковнии запрещают межрасовые браки, но все же они имеют место. Те неудачники, у которых только один родитель человек также считаются государственным имуществом.

Управление: Военный деспотизм. Влад Драков — король-наемник, правит Фалковнией железной рукой. Драков известен не только как вечный агрессор для своих соседей, но и своей жестокостью по отношению к собственным людям. Кровожадный Драков, безустанно угнетает своих людей просто, для того, чтобы показать какое он чудовище. Как известно, этот садист требует, чтобы проводили насаживание человека на кол во время ужина.

Фалковния — простое военное государство. Нет никакого гражданского управления или полицейских сил. Нет настоящей аристократии; солдаты являются самым высшим социальным классом. Армия Дракова не только поддерживает мир, но также наблюдает за почти каждым аспектом общественной жизни. Военные суды проводят все дела, а правосудие тут быстрое и жестокое. Наказания обычно потрясают взгляд; казнь проходит через пытки и заканчивается оставлением тел преступников гнить на городских стенах.

Не каждый в армии — воин. Бюрократы и другие государственные служащие также получают военные чины и звания. Более всего Фалковнийцы ненавидят и боятся Когтей, элитных солдат Дракова. Когти — это ударные войска с фанатичной преданностью своему повелителю, они самые жестокие садисты и, как говорят, обладают сверхъестественным мастерством ведения боя.

Торговля и Дипломатия: Ресурсы — пшеница, овес, ячмень, хмель, рожь, картофель, скот, свиньи, молочные продукты, сокола, пиво, краска, лес, соль, оружие. Монеты — головка сокола (золотой), лапка сокола (серебряный), глаз сокола (медный).

Фалковния производит огромное количество зерна, особенно пшеницы, и дает ей положение основного поставщика хлеба в Ядре. Торговцы Фалковнии (естественно охраняемые солдатами) поддерживают торговые точки во всех доменах Ядра. Выгода от продажы хлеба идет в казну короля Дракова, которая используется, чтобы финансировать содержание армии.

Влад Драков ясно заявил, что его цель — завоевание. Король-наемник пробовал вторгаться почти в каждую граничащую с ним страну, но без успеха. Почти каждая кампания потерпела неудачу, и это ужасно раздражает Дракова. Может быть, все завоевания Фалковнии обречены, терпеть неудачу. Мордент, Даймонлю, Борка, и Ришемлю заключили взаимный договор, чтобы совместно защищаться от будущих нападений из Фалковнии.

Персонажи: Классы — бойцы, рейнджеры, жулики, маги. Навыки — Блеф, Ремесло (доспешник, кузнец, оружейник), Приручение Животных, Прятаться, Запугивание, Бесшумное Передвижение, Профессия (пивовар, лесоруб, конюх), Выживание. Фиты — Спиной к Стене, Большая Стойкость, Улучшенный Критический Удар, Закаленный, Бег, Крепость, Фокусировка на Оружие (полуторный меч).

Форлорн

Культурный Уровень: Железный Век (3). Руины в Форлорне показывают, что когда-то тут была Средневековая (7) культура.

Ландшафт: Полная Экология (Умеренные Леса, Холмы, и Равнины).

Форлорн это проклятый горный домен, негостеприимная земля давно покинутая людьми. Расположенный к югу от Балинокских Гор, Форлорн состоит из нагорий, заросших лесом, с редким вереском и мхами, растущими на голых камнях. Леса там темные и корявые, деревья тянут свои ветви как клешни, и зловещие тени блуждают во тьме. В некоторых местах лес вырублен обитающими тут гоблунами и превращен в пустошь из гнилых пней и чавкающей грязи. Пасть Аравна, гора в центре Форлорна, представляет собой скалистый пик, который вечно извергает ядовитые испарения. Единственный примечательный водоем это Озеро Красных Слез, чьи глубокие, темные воды кажутся темно-красными, когда солнце отражается от соседних красных гранитных скал.

Основные Поселения: Нет.

Народ: Население — неизвестно; 1,900 гоблунов. Языки — неизвестно. Религии — неизвестно.

Форлорн — не заселенная земля. Коренные жители в нем гоблуны, ужасные гуманоиды, которые ценят лишь силу и жестокость. Несмотря на отсутствие порядка в их рядах, гоблуны преследуют некие конкретные цели, одна из которых уничтожение лесов в стране. Они занимают себя мелкой борьбой за власть, отвлекаясь лишь на случайных путников, которых они радостно пытают и съедают. Ходят слухи о небольшом количестве людей, остающихся в Форлорне, которые являются остатками древнего ордена друидов. Если такие люди и существуют, то они хорошо скрывают свое присутствие, из страха перед кланами гоблунов.

Управление: Нет формального правительства. Среди Форлорнских гоблунов существует свободная система кланов. Каждый клан имеет отличный от других цвет шотландки, который гоблуны рисуют на рваных килтах и флагах. Постороннему человеку очень трудно отличить один клан от других. Самый сильный гоблун в клане правит своими более слабыми родственниками, пока ему не бросят вызов на поединок. Кланы борются между собой за ресурсы, престиж и ради удовольствия. Стремление гоблунов уничтожить леса Форлорна, заставляет думать, что они служат какому-то тайному хозяину. Слухи об этой твари пугают значительно больше, чем сами гоблуны рыщущие в древнем замке, на Озере Красных Слез.

Торговля и Дипломатия: Ресурсы (не использованные) — лес, железо, глина, соль. Монеты — нет.

Форлорн не является освоенной землей, это темный и загадочный край для своих соседей. Гоблуны не заинтересованы в торговле с окружающими областями. Порой, лесорубы и шахтеры организовывают экспедиции в Форлорн, в поиске его нетронутых ресурсов, но никто не возвращался назад.

Персонажи: Нет.

Хазлан

Культурный Уровень: Средневековье (7).

Ландшафт: Полная Экология (Умеренные Холмы, Горы, и Равнины).

Хазлан, это край древней магии и жесткого угнетения, лежащий на юго-востоке Ядра в самом южном конце Балинокских Гор. Хазланские Балинокские горы бугристые, но проходимые; растительность редка, а обвалы происходят часто. Пыльные скалы и отвесные каньоны переходят в бескрайний ландшафт холмов и долин, уходящих за горизонт. Огромные куски золотого камня и остатки статуй напоминают о давней, забытой эпохе. Минеральные ручьи часто встречаемые в предгорьях, представляют собой теплые источники нефритово-зеленой воды разбавленной щелочью. Далее к востоку, предгорья становятся сухими равнинами, покрытыми коричневыми травами и шиповником. Стада овцы бродят по безлюдным равнинам, их блеяние уносит вдаль легкий бриз. Немногочисленные лесополосы иногда пересекают поля, но в основном Хазлан — земля открытого неба и бездорожья.

Бедняки Рашемани живут в простых, приземистых строениях из белого кирпича. Крыши ветхие, а фасады ничем не украшены, но все же небольшие, ухоженные сады выращены возле многих домов. Владения богатых Мулан, наоборот, представляет собой роскошные хоромы. Великолепные сооружения из полированного серого, розового, и красно-бурого камня окружены прекрасными садами с цветами мака и журчащими фонтанами. Изящные решетки закрывают небольшие, круглые окна. Возвышаются, сверкая на солнце, минареты и купола, украшенные сложными мозаиками. Климат в Хазлане обычно мягкий, но умеренный, лето длинное и жаркое и зима короткая и мокрая. Хотя вершины Бали-

нокских Гор покрыты снегом, холода редко бывают в домене.

Основные Поселения: Рамулай (нас. 300), Слу-Вар (нас. 4,500), Тоялис (нас. 8,200).

Народ: Население — 26,100. Люди 92%, Полурослики 4%, Гномы 3%, Другие 1%. Языки — Ваасi*, язык полурослико в, гномов, Балок. Религии — Законник*, Хала.

Хазлане разделяются на две этнические группы: Рашемани и Мулане. Рашемани занимают 99% от человеческого населения, и считаются низшим классом. Они имеют низкорослые, мускулистые и цвет их кожи колеблется от светло оливкового загара, до темно-бронзового. Цвет волос очень часто бывает темно коричневый или черный, а цвет глаз почти всегда темный коричневый. Мужчины волосы не расчесывают и носят густые бороды, а женщины заплетают свои длинные волосы в косы. Оба пола одеваются в мешковатые брюки, туники или халаты и предпочитают серые цвета, отделанные бордовым, голубым и зеленым.

Мулане, высший класс, высокие и худые с острыми чертами лица и тонкими скулами. Их кожа — бледная или желтоватая, их глаза серые или цвета светлого орешника. Волосы Мулан светлые, но оба пола ежедневно бреют головы согласно ритуалам. Они также удаляют все волосы с тела и покрывают свою кожу сложными татуировками. Мужчины и женщины четко следуют традициям, и получают первую татуировку как признак зрелости. Оба пола носят тогу вместо брюк или бриджей, и роскошные алые халаты. Женщины носят жилетки, а мужчины предпочитают ходить с открытой грудью. Мягкие тапочки и сверкающие драгоценности завершают картину.

Хазлане — жесткие люди с глубоким чувством гордости. Большинство придерживается религии Законника, которая проповедует фатализм и жестокость. Рашемани — практичные и грубые, предпочитают действия словам. Мулане высокомерные и параноидальные, одержимы защитой своего места на верхушке общества. Годы напряженного подчинения под жестокой властью Хазалика сделали Мулан и Рашемани одинаково настороженными. Они научились понимать намерения других на глаз и считают всех либо безжалостными конкурентами, либо врагами. Рашемани упрямы, никогда не подчиняются тем, кто не обладает соответствующим авторитетом в их глазах. Мулане же, впадают в ярость, когда их требования не удовлетворяются.

Управление: Феодальный этнический деспотизм. Правит Хазланом Муланский маг-тиран Хазлик, поддерживающий безжалостный порядок с помощью магической мощи. Хотя он управляет без всяких прав, Хазлик установил что-то вроде феодального строя, с консулом губернаторов из Мулан, управляющих различными областями в его домене. Каждый губернатор лично отвечает за осуществление указов Хазлика, сбор налогов и поддержание порядка. Губернаторы назначают других Мулан, чтобы помогать управлять территориями, предоставляя им землю и небольшие титулы взамен на их помощь. Хотя в Хазлане присутствует законодательство, правосудие могут получить лишь Мулане. Рашемани стоят в стороне от этой системы, если только это не выгодно для Мулан.

В Хазлане нет государственной армии. Каждая семья Мулан нанимает для себя из солдат Рашемани несколько сотен телохранителей. Хазлик не проявляет интерес к политике, вместо этого он занимается магическими исследованиями. Раньше магическое искусство было запрещено в Хазлане, но теперь Хазлик узаконил его. Его академия магов в Рамулае подготавливает перспективных молодых учеников, для загадочных целей Хазлика.

Торговля и Дипломатия: Ресурсы — пшеница, ячмень, зерно, хлопок, маслины, виноград, фундук, опиум, чай, козы, овцы, рогатый скот, мед, медь, свинец, железо, кожаные товары, ткань, магическое знание. Монеты — шар души (золотой), лунный кинжал (серебряный), кровавый медяк (медный).

Хазлан это изолированный домен, где люди более заинтересованы в своих собственных проблемах, чем в событиях далеких земель. Репутация страны как места магической мощи, тем не менее, привлекает любопытных и глупых. Хазлик имеет мало желания искать союзников среди соседей и использует шпионов из других доменов для своих магических экспериментов. Хазлан поддерживает небольшую торговлю с Нова Вааса и деревней Иммол, что в Баровии, но Хазлане не часто, зовут к себе гостей.

Персонажи: Классы — клирики, бойцы, жулики, маги. Навыки — Алхимия, Лазанье, Ремесло (каллиграфия, кожных дел мастер, тканье), Знание (магии), Профессия (аптекарь, фермер, пастух, писец, конюх, кожевник), Верховая Езда, Искусство Заклинаний. Фиты — Боевая Магия, Бой Верхом (и производные), Фокусировка на Заклинании (Предсказание), Крепость, Голос Гнева, Фокусировка на Оружие (фальчион).

Инвидия

Культурный Уровень: Позднее Средневековье (8).

Ландшафт: Полная Экология (Умеренные Леса и Холмы).

В сердце юго-запада Ядра, ютится Инвидия, земля, где страсти разжигаются очень легко, а кинжалы достают при малейшей провокации. Разделенная мрачными водами рек Гундар и Мусард, эта земля, в основном, не тронута людьми, лишь случайные фермы и виноградники, попадаются в густом, древнем лесу. Огромные деревья возвышаются над землей, покрытой мягкими, зелеными травами и губчатыми мхами. Дубы, секвойи и клены осенью будто горят желто-красным огнем, их красота не имеет равных на всем Ядре. Шумные стаи ворон и ласточек мечутся над местностью, стремительно ныряя в теплый ветер. Основная популяция населения сконцентрирована в суетных речных городках, и даже сельский народ стремится жить в пределах часа езды от поселения. Путешествуя через дикие места страны, лишь изредка можно заметить одинокие повозки, нагруженные сеном или бочонками с вином. Единственные спутники путешественника в лесах — стаи тощих волков, которые часами преследуют путника с угрожающей скоростью.

Построения в Инвидии высокие с остроконечными двускатными крышами, покрытыми настилом из черного дерева. Хотя хорошо оштукатуренные и покрашенные в кремовый цвет, большинство строений в Инвидии имеют потрескавшиеся фасады, с оголенным красным кирпичом. Интерьер деревянный, лестницы и стропила темного цвета и украшены резьбой в виде виноградных лоз. Над домами возвышаются причудливые башни, с деревянными угольно-серыми куполами и жуткие статуи. Климат в Инвидии умеренный, домен славится длинным, приятным летом.

Основные Поселения: Куррикуло (нас. 1,000), Карина (нас. 2,300).

Народ: Население — 6,900. Люди 99%, Другие 1%. Языки — Балок*, Мордентиш, Фалковнийский, Луктар, Вааси. Религии — Эзра, Хала.

В отличие от многих других стран, в Инвидии нет собственной четкой этнической группы. Большинство Инвидианцев люди смешанных

кровей, многие с кровью Баровианцев и Картаканцев. Все же несколько обобщений об их внешнем виде могут быть сделаны. Инвидианцы бывают смуглые и приземистые или светлые и тощие, но от своих предков они взяли только лучшее. Одежда Инвидианцев простая, но приятная на вид. Мужчины носят туники, бриджи, и высокие сапоги. Женщины одеваются в свободные рубашки и многоярусные юбки. Немногочисленные блестящие драгоценности обычно носят оба пола, преобладают сделанные со вкусом, серьги или кольца.

Инвидианцы печально известны своей вспыльчивостью; в мире считается оскорблением фраза «сердце как у Инвидианца.» Инвидианцы по своей натуре горячие и темпераментные, они часто позволяют своей вспыльчивости взять верх над разумом. Супружеская неверность здесь не редка, как и злоба и кровь, которая неизбежно следует за ней. Злость, бывает, вынашивается годами, за небольшое (или даже просто придуманное) оскорбление, и зачастую насилие вспыхивает даже внутри семьи.

Если не замечать этих стереотипов, Инвидианцы — достаточно твердые люди. Они прилежные работники, которые, тем не менее, любят наслаждаться плодами своей работы и не любят душных или ленивых. Население обычно делится на некоторую систему классов, хотя она выделена слабее, чем на других землях. Богатый все еще смотрит на бедного сверху вниз, но благородные слабые и не эффективные. В домене правит крепкий средний класс купцов. Большинство Инвидианцев испытывает глубокое отвращение к Вистани. Хотя их ненависть незначительна по сравнению с анти-вистанской политикой Малоччио, она тоже достаточно велика.

Управление: Прежде независимые деревни теперь склоняются к деспотизму. Порочный тиран Малоччио Адерре безжалостно сжимает в своей руке Инвидию в течение почти десяти лет. До правления Малоччио, в Инвидии был период изоляции и слабого самоуправления на местах. В этом состоянии Борка находилась с тех самых пор, как местная ведьма, по слухам с кровью Вистани, убила предыдущего деспота, Бакхолиса. Жестокий владыка Бакхолис был более заинтересован в защите его охотничьих угодий, чем в правлении доменом. Хотя Малоччио еще более жесток, чем его предшественник, он гораздо более энергично управляет своим доменом. Он способствует торговле между деревнями и стремится объединить Инвидию. Так как Инвидия сама не в состоянии содержать большую армию, Малоччио собрал наемников со всего Ядра, чтобы помогать его захватнической политике. Кроме того, король-наемник из Фалковнии, Влад Драков, выделил для Инвидии часть своих собственных войск, хотя его мотивы для такой необычной для него демонстрации дружелюбия неизвестны.

Величайшая одержимость Малоччио эта его жгучая ненависть к Вистани. Цыганам, по меньшей мере, не рады в его стране, а наемникам Инвидии приказано, убивать всех Вистани. Кроме этого нечестивого занятия, солдаты Малоччио собирают налоги, защищают торговцев Инвидии и поддерживают военный порядок в домене. Инвидианцы боятся этих грубых солдат, но они научились быстро следовать их приказами и избегать их там, где это возможно. Хотя разбойная активность успешно подавлена присутствием наемников, атаки одиноких безумцев, например, печально известного в Карине Полуночного Потрошителя постоянно происходят.

Торговля и Дипломатия: Ресурсы — ячмень, рожь, хмель, пшеница, овес, картофель, капуста, виноград, свиньи, вино, пиво, сера, соль. Монеты — драймарка (золотой), свитпайс (серебряный), биттербит (медный).

Как можно быть ожидать, деятельность нового правителя Инвидии насторожила соседние страны. Их правителей тревожит то, что Малоччио недавно начал собирать свои войска под границами Инвидии, чтобы охотиться на Вистани в других землях. Эта стратегия особенно взбесила Ивана Дилиснию, командира вооруженных сил Борки, который поклялся что, будет убивать наемников, которые будут застигнуты на его земле. Малоччио также рискует конфликтом с Баровией, где Вистани по слухам находятся под специальной защитой Графа фон Заровича. Тем не менее, не все домены враждебны к Инвидии. Как было отмечено, король Фалковнии кажется, поддерживает амбиции Малоччио по своим собственным причинам; станет ли эта поддержка однажды союзом, скоро будет видно. Торговля через границу Инвидии — Баровии всегда существовала, и пока война не начнется, торговцы будут продолжать свои отношения с Гундаракитами в западных предгорьях Баровии.

Персонажи: Классы — барды, бойцы, жулики, колдуны. Навыки — Блеф, Собирать Информацию, Запугивание, Профессия (пивовар, травник), Распознавание Мотиваций, Выживание. Фиты — Боевые Рефлексы, Владение Экзотическим Оружием (огнестрельное), Улучшенная Инициатива, Лунатик, Быстрое Доставание Оружия, Фокусировка на Оружие (кинжал, пистоль).

Картакасс

Культурный Уровень: Средневековье (7).
Ландшафт: Полная Экология (Умеренные Леса и Холмы).

Картакасс расположен в южном краю Ядра. Это земля музыки, где веселое эхо песни летит через темные леса, пение с совсем небольшим оттенком страха. Густые леса покрывают регион к юго-западу от скалистых Балинокских Гор. Леса здесь дикие и опасные, везде тернистые кусты и свирепые волки, блуждающие между деревьев. Дикие места тут отнюдь не безлюдны, приятные песни лесорубов за работой летят над холмами. Домен имеет множество грандиозных естественных пещер, бесконечно разветвляющиеся лабиринты известняка, который ведет глубоко в холодную землю. Когда дневной свет начинает уменьшаться, серебристый туман поднимается с земли, особенно в низовьях, делая путешествие через леса еще более опасными. В Картакассе лежат истоки реки Мусард, и здесь этот могущественный водный путь чист и сверкает на солнце, разливаясь в прозрачные пруды и озера по пути к долине Ситикуса.

Постройки в Картакассе представляют собой огромные дома с широкими фасадами и соломенными крышами. Ряды узких окон, с деревянной резьбой и красивые цветочные композиции украшают внешнюю сторону домов и магазинов. Большинство строений имеют огромные центральные камины, снабженные рельефным помостом для музыкальных исполнений и сказаний. Естественная среда часто включается непосредственно в архитектуру. Живые деревья могут быть применены как естественные колонны, или проход в доме может вести в пещеру с блестящими кристаллами. Даже самые небольшие поселения имеют общественный амфитеатр, для ежегодного конкурса пения. Климат в Картакассе обычно умеренный, но жестокие зимы иногда навещают домен.

Основные Поселения: Гармония (нас. 1,500), Скальд (нас. 2,800).

Народ: Население — 4,500. Люди 98%, Полуэльфы 1%, Другие 1%. Языки — Вааси*, Балок, Ситикус. Религии — Эзра, Хала.

Картаканцы — тощие и изящные люди, природа наградила их длинными конечностями и угловатыми, красивыми чертами лица. Их кожа очень светлая, иногда с веснушками. Их глаза всегда с поразительным оттенком фиолетового.

Волосы у Картаканцев волнистые и как правило светлые, очень редко рождается ребенок с локонами цвета воронова крыла. Мужчины носят волосы длинными и лохматыми, часто ниже плеч. Женщины позволяют волосам, расти до талии, и тоже избегают их как-то укладывать. Аккуратные козлиные бородки и длинные, толстые усы обычны среди мужчин. Одежда Картаканцев — комфортабельная, но лихая.

Мужчины и женщины носят легкие рубашки и брюки, последние заправляют в высокие, черные сапоги. Женщины часто носят короткие жилетки поверх блузки, а мужчины предпочитают длинные плащи. Шляпы с широкими полями популярны среди мужчин, особенно сре-

ди лесорубов и путешественников. Одежда разноцветная; красный, желтый и голубой самые популярные цвета. Искусная вышивка часто используется для украшения наряда. Драгоценности используются умеренно, наиболее привлекательным считается единственная серьга или кольцо.

Картаканцы — теплые и общительные люди, известны своей любовью к музыке и таланту к песням. Есть мелодии для каждого случая и ежедневной деятельности, и деревня Картакасса за работой или игрой похожа на настоящий музыкальный фестиваль. Этот народ также любит поэзию и истории. Длинные рассказы, называют *фишками*, по традициям с помощью них идет обучение и захватывается внимание слушателей. Странствующие барды здесь нередки, а некоторые из них, например, лихой Харкон Лукас, приобретают повсеместную славу. Прибытие знаменитых бардов приносит праздник и страсти в поселения Картакасса. Популярное, крепкое пиво называемое *микульбрю* делает голоса более слащавыми, а поступки более раскованными. Картаканцы довольны и благодарны простым удовольствиям жизни. Они уважают традиции, мудрость и музыкальное умение превыше всего. Они мало чего боятся, кроме злобных волков, которые рыщут по домену; говорят, эти твари входят в дома ночами и утаскивают полусонные жертвы прямо из постелей. Легенды рассказывают о временах, когда волки маскировались под людей, обманывая неудачливых, чтобы потом наброситься и сожрать.

Управление: Независимые меритократичные поселения. Картаканцы имеет общую культуру, но каждое поселение в домене автономное. Никакое центральное руководство не диктует и не осуществляет законодательство в Картакассе. Каждое поселение выбирает *Мейстерзингера* в ежегодном конкурсе, который отмечается с диким весельем и постоянной музыкой. Личность, которая выигрывает конкурс пения, становится Мейстерзингером, ответственным за управление во всем следующем году. Хотя обычно он поручает другим организацию ополчения в деревне, а в остальных делах он принимает личное участие. Он ничего не делегирует, сам решает дела в арбитражном суде все разногласия и управляя, как он посчитает нужным. Он также служит в качестве культурного и морального лидера, следящего за тем, чтобы молодое поколение узнало *мору*. Мора — это песни, которые, по поверью, божественный дар из уст богов, они учат морали, как детей, так и взрослых. Хотя музыкальный дар является главным показателем достоинства Мейстерзингера, тот, кто плохо выполняет свои обязанности, почти всегда лишаются должности через год. Большинство Мейстерзингеров служит в течение многих лет, пока не уходят в добровольную отставку.

Торговля и Дипломатия: Ресурсы — рожь, ячмень, овес, свекла, картофель, капуста, свиньи, рогатый скот, молочные продукты, колбаса, пиво, лес, соль, музыкальные инструменты. Монеты — баллада (золотой), панихида (серебряный), гимн (медный).

Недостаток верховной власти помешал Картакассу достигнуть реального политического положения в других землях. Хотя домен является сельской местностью, он поддерживает торговлю со своими соседями, особенно с Баровией и Инвидией, с ними у Картакасса прочные, хотя и неформальные торговые союзы. Торговцы Картакасса являются хитрыми и обаятельными оппортунистами, известными по всему южному Ядру, за свое гениальное поведение при торговле, и умение прятать свои истинные грабительские намерения. Также известны Картаканские лесорубы, которых часто ловят неутомимо вырубающих лес в других доменах. Но, в общем, репутация Картакасса в других землях хорошая, но несмотря на это эльфы Ситикуса не думают о миграции на их территорию.

Персонажи: Классы — барды, бойцы, рейнджеры, жулики, колдуны. Навыки — Ремесло (плотник, ткач), Собирать Информацию, Знания (природы), Искусство (баллада, арфа, лютня, ода, истории), Профессия (пивовар, фермер, лесоруб), Выживание. Фиты — Экспертиза (плюс производные), Лунатик, Фокусировка на Навыке (Искусство), Голос Гнева, Фокусировка на Оружии (рапира).

Кининг

Культурный Уровень: Нет. По руинам, можно предположить, что Кининг был доменом Позднего Средневековья (8).

Ландшафт: Нет Экологии (Умеренные Горы).

Кининг, на первый взгляд, относительно нормальная страна. Это — изолированная область, ютящаяся между лесами Тепеста, Теневого Провала и Горами Несчастья. Единственная достопримечательность страны это Гора Плача, мрачный, обдуваемый ветрами пик с вершиной покрытой туманом. На темно-сером камне горы мало что растет, лишь бледно-зеленые мхи и лишайники. Склоны Горы Плача кажутся пустыми, ни единое живое существо не задерживается в домене. Безымянное поселение лежит у подножия горы, населенное только нежитью. Ветры, которые постоянно дуют через Гору Плача, иногда кажется, поют траурную песнь. Климат тут умеренный, но прохладный, небо

всегда затянуто облаками и смены времен года не заметить.

Основные Поселения: Нет.

Народ: Население — нет; 970 нежить. Языки — нет. Религии — нет.

Никакие смертные существа не обитают в Кининге. Деревня, которая лежит у подножья Горы Плача, заполнена омерзительной безвольной нежитью, которая говорят, проживает абсурдную пародию на свои бывшие жизни. Тепестани живущие в тени Горы Плача, ничего не знают об ужасной судьбе этой деревни и ее, когда-то живых обитателях.

Управление: Нет формального правительства. Кининг — забытая, заброшенная земля, не предназначенная для живых. Существо, которое называет Кининг домом либо безумно, либо нежить.

Торговля и Дипломатия: Ресурсы (не использованные) — свинец, медь, гипс. Монеты — нет.

Те, кто знает проклятую репутацию страны, избегают Кининг любыми путями. Разбойники и дварфы с Гор Несчастья иногда приходят в домен, ища минеральные богатства или другие сокровища. Тепестани не настолько глупы, чтобы даже пытаться.

Персонажи: Нет.

Ламордия

Культурный Уровень: Ренессанс (9).

Ландшафт: Полная Экология (Умеренные Леса, Холмы, и Равнины).

Ламордия это блеклая береговая область в северо-западном Ядре, земля, терзаемая стихиями. Домен лежит к югу от Зубчатого Берега Даркона, у Моря Печали и включает в себя архипелаг известный как Палец, который тянется на северо-запад. Еще одна достопримечательность Ламордии, это холодный Остров Агонии, где, как говорят, располагается берлога демонического создания и скалистый, заброшенный остров, который называют Смерть. В течение летних месяцев, грязноватый брод пролегает к островам Пальца, но мало кто осмеливается идти туда по соляной грязи. Ламордия вся покрыта высокими лесами, черные деревья здесь растут до огромных размеров и очень близко друг к другу. Леса до жути неподвижные, но путникам часто кажется, что за ними следят из теней. Каждой весной лесорубы неизбежно находят оттаявшие трупы глубоко в глуши. На севере местность бугриста, особенно вдоль скалистого горного региона, известного как Спящий Зверь. К югу, лесистая дельта находится там, где могучая Река Мусард вливается в Море Печали.

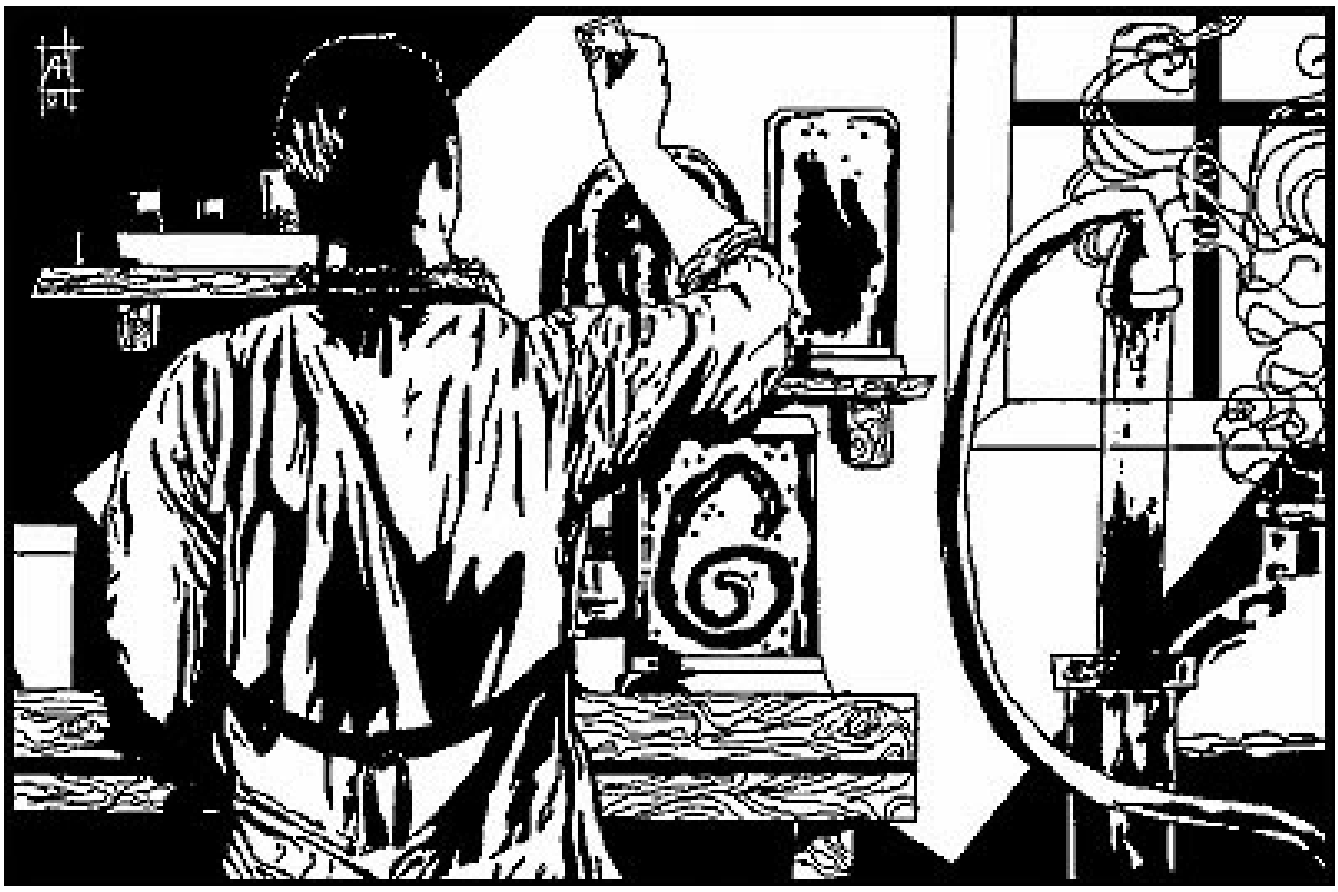
Деревни Ламордии аккуратные и гостеприимные, неважно переполнены они летними полевыми цветами или мирно дремлют под зимним снегом. Ряды двух или трех этажных, высоких домов и магазинов смотрят вниз на узкие улицы, покрытые серым булыжником. Постройки делают из толстых деревянных бревен и кирпича, затем штукатурят и красят в белый или сливочный цвет. Крыши тут крутые и двускатные, с толстой соломой, чтобы не пропускать холод. Хотя в Ламордии умеренный климат, зимы тут чрезвычайно жесткие. Вьюга накрывает землю бесконечным снегом и кусает жителей с порывами ветра. Большую часть года, сани и снегоступы, это самое удобное средство транспортировки. Летом путешествовать не менее трудно, так как толстый слой, чавкающей грязи лежит в низинах.

Основные Поселения: Людендорф (нас. 900), Неуфурчтенсбург (нас. 700).

Народ: Население — 3,200. Люди 99%, Другие 1%. Языки — Ламордианский*, Мордентиш, Фалковнийский, Дарконис. Религии — нет.

Ламордианцы тощие и высокие люди с жилистым телосложением. Их кожа исключительно светлая, но немного румяная из-за ледяного ветра, который постоянно дует в домене. Цвет глаз — почти всегда с оттенком зеленого или синего. Их прямые или волнистые волосы является либо светлыми, либо темно коричневые, хотя светлые волосы встречаются все же чаще. Мужчины носят свои волосы средней длины, обычно, чуть выше шеи и зачесывают их назад. Женщины отращивают длинные волосы и либо связывают их в хвост либо заплетают их в двойные косы. Усы и бороды мужчины тут не носят, зато очень популярны бакенбарды. Одежду тут шьют очень хорошо, но она скромная и мрачная. Мужчины носят рубашки с воротничком, сорочку и брюки, а богатые добавляют жилет и шарф. Благородные часто носят высокие черные шляпы. Женщины предпочитают скромные шерстяные платья с высокими воротниками и часто носят плотные, белые капоты. Цвет в костюмах Ламордианцев однообразен, черный, белый и серый оттенки единственное, что можно наблюдать. Драгоценности никогда не носят, даже среди благородных, но все же дворяне выделяются, имея при себе трость или карманные часы.

Ламордианцы это чрезвычайно стойкий народ, привыкший к диким зимним штормам и опасностям природы. Они полны спокойной уверенности в том, что они смогут выжить и продолжать развиваться лишь путем изнурительного труда. В отличие от многих народов в Землях Туманов, Ламордиане ничуть не суевер-



ные. Они рациональны до безобразия и твердо верят, что любую проблему можно решить с точки зрения здравого смысла. Никакая церковь не смогла прижиться среди атеистичных Ламордиан. Они скептически подходят к каждому кто ищет легкие ответы в религии или магии, их они рассматривают как костыли для слабых разумом. Ламордиане занимаются скромным ремеслом и пытаются вкушать простые радости жизни. Они презирают Виктора Морденхейма, таинственного хирурга и ученого, который проводит странные эксперименты в своем особняке в северной Ламордии.

Управление: Наследственная аристократия с республиканскими поселениями. Барон фон Аубрекер управляет Ламордией из своего поместья на Спящем Звере. Барон является аристократом из рода, который управлял Ламордией уже несколько столетий. Он продолжает семейную традицию невмешательства, лишь собирая налоги и поддерживая небольшие гарнизоны солдат во всем домене. Барон привык рассматривать дела в своем поместье, а не в регентстве, и он, кажется, радуется, когда в темные зимние месяца, заваленные снегом поселения не могут помешать ему с их мелкими проблемами.

Каждое из поселений Ламордии имеет мэра, назначенного советом богатых аристократов, который в свою очередь избирается всем мужским населением в деревне имеющим землю. Основная ответственность мэра это способство торговым и экономическим связям с другими поселениями и доменами. Пока в деревнях Ламордии все хорошо, очень мало законов действуют в местности; Ламордианцам удается идти по жизни с минимумом конфликтов и преступлений. Тем не менее, если необходимость возникнет, смутьянов быстро останавливает либо деревенское ополчение, либо силы барона.

Торговля и Дипломатия: Ресурсы — рожь, овцы, рогатый скот, молочные продукты, меха, треска, макрель, сельдь, камбала, пиво, колбаса, соль кожаные товары, мебель, корабли. Монеты — росомаха (золотой), соболь (серебряный), куница (медный).

Ламордия имеет заслуженную репутацию как регион, где путешествие может быть трудным и опасным. По этой причине, а может быть, поскольку там так холодно и одиноко, связи Ламордии с другими землями возникают не быстро. Торговля с Дарконом, Даймонлю и с Фалков-

нией продолжает расширяться, так как за пределами домена знают об исключительном качестве мехов и ремесленных изделий из Ламордии. Барон фон Аубрекер не заботится о политическом положении его домена на других землях, и наиболее Ламордианцев не имеет четкого представления о других государствах.

Персонажи: Классы — бойцы, рейнджеры, жулики. Навыки — Алхимия, Ремесло (плотник, часовщик, мастер по ружьям, кожных дел мастер, корабельщик, ткач), Профессия (аптекарь, рыбак, пастух, дровосек, моряк, дубильщик), Распознавание Мотиваций, Выживание. Фиты — Выносливость, Владение Экзотическим Оружием (огнестрельное), Открытый Ум, Фокусировка на Навыке (Ремесло), Крепость, Фокусировка на Оружии (пистоль, рапира).

Марковия

Культурный Уровень: Каменный Век (1). Некоторые постройки Марковии выглядят как Средневековые (7).

Ландшафт: Полная Экология (Теплые Леса, Холмы, и Горы). Марковия — тропический остров в северной части Моря Печали, земля роскошной экзотики среди холодного, вечного тумана. Плотное покрывало лесов окутывает остров, в которых раздается эхо от щебетания тропических птиц. Зеленый лес весь зарос живыми цветами и там можно встретить фантастических насекомых. Листва закрывает небо, и лесная земля лежит в вечной тени, опутанная лозами и корнями деревьев. Марковия, это горный край, черные пики, укрытые зеленым лесом и белыми облаками, касаются неба. Грандиозные водопады с ревом падают вниз с горных скал в туманные, кристально чистые пруды. Берегами острову служат узкие, но прелестные полосы мягкого белого песка, окружающего спокойные лагуны. На берегу часто встречаются древние базальтовые статуи, изображающие людей поднимающих лица и руки в небо.

Основные Поселения: неизвестно.

Народ: Население — неизвестно. Языки — неизвестно. Религии — неизвестно.

Несмотря на свою первобытную красоту, Марковия обитаема. Моряки плавающие в Море Печали рассказывают о постройках на острове, одна из которых монастырь из пепельного камня в южных скалах. Тут часто замечают «зверолюдей», которые выглядят как животные, но ходят на двух ногах и владеют примитивными инструментами и оружием. Это останавливает, желающих воспользоваться экзотическими и ценными ресурсами Марковии. К сожалению, поселенцы, которые попытались колонизировать остров, исчезли без следов.

Управление: Нет формального правительства. Правитель Марковии, если и существует, то неизвестен. Недостаток цивилизации указывает, что хозяин острова либо отшельник, либо король-варвар легендарных зверолюдей.

Торговля и Дипломатия: Ресурсы (не использованное) — сахарный тростник, бананы, ямс, маниока, ананасы, кокосовые орехи, тунец, жемчуга, устрицы, лес, золото, серебро. Монеты — нет.

Как уже было сказано, меры предпринятые, чтобы установить постоянные поселения на Марковии потерпели неудачу. Даже корабли, которые подплывают к берегу острова (обычно для поиска жемчуга) имеют обыкновение, внезапно садится на мель, что очень отвлекает от основной цели.

Персонажи: Нет.

Мордент

Культурный Уровень: Ренессанс (9).

Ландшафт: Полная Экология (Умеренные Леса, Равнины, и Болота).

Мордент это мрачная область на западном берегу Ядра, земля рыболовных деревушек и безлюдных, заполненных призраками вересковых пустошей. Остатки некогда густого лесного массива покрывают почти всю страну, чередуясь с туманными равнинами. Ветры свистят в восточных пустошах; некоторые путники рассказывают о леденящих душу криках, которые приносит ветер. Вечером туман, клубясь, наползает с равнин и древних кладбищ домена. Величественные разрушенные поместья, потрескавшиеся и увитые темным плющом, виднеются в тумане. Оставленные беспокойным духам пустошей, эти поместья считают проклятыми, и Мордентцы знают, что лучше их не пытаться исследовать, особенно когда в слуховом окне мерцает тусклый свет. Особенно они избегают жуткого Дома на Грифоньем Холме, где таится страшный дух Лорда Вилфреда Годефроя. Берег Мордента вдоль Моря Печали скалистый и избитый холодными ветрами, зубчатые меловые скалы, возносятся ввысь сотни футов. Соленая пыль вечно летает в воздухе, и кричащие чайки носятся над морем лишая рыбаков добычи. Именно в Морденте, широкая Река Арден, наконец, втекает в Море Печали, в Бухте Арден.

Поселения на побережье Мордента, обдуваемые суровыми океанскими ветрами, представляют собой группы крепких хибар и солидных таверн. Постройки делают из толстых деревян-

ных бревен и мягкого кирпича, штукатурят и белят. Деревянные крыши покрывают скромные строения, серые и покоробленные морским воздухом. Каждые окно и дверь оснащены крепкими грозовыми ставнями. Из узких жестяных труб в небо поднимается белый дым, а флюгера бешено вращаются на крышах при смене ветра. Крученые деревянные лестницы сходят с крутых скал, и обеспечивают дорогу к скромным кораблям, причаленным вдоль низких доков. Мордент — серая, влажная земля, температура тут зависит от моря; крайности в погоде бывают редко.

Основные Поселения: Мордентшир (нас. 2,600).

Народ: Население — 5,500. Люди 99%, Другое 1%. Языки — Мордентиш*, Фалковнийский, Ваасси. Религии — Эзра, Хала.

Мордентцы тощие, искренние люди, закаленные поколениями рыболовов и моряков. Их кожа светлая и румяная, реже чуть темная. Глаза Мордентцев обычно синие, зеленые или серые. Цвет волос очень варьируется, наиболее обычны светлые и средне-коричневые. Мужчины либо коротко стригут волосы, либо выращивают их чуть ниже плеч, часто связывая в косу или хвост. Женщины носят свои волосы исключительно длинными, кроме тех, что с кудрями, которые отпускают их до середины спины. Одежда — шерстяная и прочная, по возможности чистая. Мужчины одевают свободные рубашки с бриджами и гольфами; богатые мужчины имеют жилеты и изящные кружевные рубашки. Женщины носят длинное платье, узкое сверху и свободное ниже талии. Мордентцы предпочитают мрачные цвета, черный и серый либо темные оттенки синего, зеленого, желтого или красного. Одежда обычно однотонна, лишь иногда с клетчатым узором. Драгоценности носят редко, это считаются безвкусным даже среди благородных.

Мордентцы простые и практичные люди, которые ценят здравый смысл и установленные традиции. Они делают все вещи своими силами и гордятся этим. Они очень суеверный народ, который искренне верит в сверхъестественное, особенно в неупокоенных мертвецов. Страх, однако, не парализует их при встрече с неживыми. Мордентцы научились уважать и избегать места с приведениями, оставив посещение этих мест любопытным. Эта стратегия работает на них, во всяком случае, очень часто работает. Мордентцы вежливые и дружелюбные по отношению к странникам, но всегда остаются немного скрытными. Они охраняют свои собственные секреты и умеют выпытывать их из других, не рассказывая ничего важного.

В Морденте раньше жил Рудольф Ван Рихтен, прославленный охотник за чудовищами и ученый, теперь предположительно скончавшийся. Дженифер и Лори Везермэй-Фоксгров, внучки благородного лорда Мордента, сейчас управляют бывшим магазином Ван Рихтера в Мордентшире. Близняшки сами приобрели репутацию как посвященные в запретное знание и охотники за сверхъестественным, очень расстраивая этим своего отца. Они боготворят своего мрачного дядю, Джорджа Везермэя, знаменитого на весь Мордент. Нетерпимый противник зла, Везермэй бродит по Ядру в поисках прислужников тьмы.

Управление: Наследственная аристократия. Старый лорд Юлий Везермэй, патриарх семейства Везермэй, правит Мордентом из своего большого поместья Верескового Дома. Везермэй всегда управлял легкой рукой и, несмотря на его слабое здоровье, жизнь в Морденте, последовательна как приливы и отливы. Везермэй, это последний значительный благородный дом в домене, остальные дома пали из за трагедий и загадочных обстоятельств. Полуразрушенные особняки, заполняющие пустоши Мордента последние свидетельства о забытых благородных. Везермэям удалось сохранить как свой особняк, так и свой род, хотя о них немногие знают о нем вне деревни Мордентшир. Лорд Везермэй редко издает законы, он просто собирает регулярные налоги и приглядывает за своими землями. Деревни Мордента по существу автономные, управляются своими собственными законами и имеют свою милицию. Мэр и другие гражданские слуги избраны из самых процветающих мужчин, которые управляют добросовестно, заботясь о том, как их решения повлияют на бедных. Мэр Мордентшира, Даниель Фоксгров, является вдовцом дочери лорда Везермэя и отцом Дженифер и Лауры.

Торговля и Дипломатия: Ресурсы — ячмень, пшеница, хмель, овцы, рогатый скот, молочные продукты, камбала, сардина, омар, устрицы, мел, глина, корабли. Монеты — оплакивающая монета (золотой), плачущий камень (серебряный), соленая пенни (медный).

Рыболовство очень важная часть экономики Мордента, но развод овец, не менее важен. Мордент организовал оживленную торговлю с Даймонлю, дары моря и шерсть обеспечивают Морденту доступ к высокой культуре и новым технологиям. Борка и Ришемлю тоже важные торговые партнеры. Все четыре домена имеют согласованный защитный пакт, против потенциальных угроз из военизированной Фалковнии. Для домена такого небольшого размера и с преимущественно сельским хозяйством, Мор-

дент очень известен во всем Ядре. Он имеет репутацию маленького Даймонлю.

Персонажи: Классы — барды, клирики, бойцы, жулики, чародеи. Навыки — Баланс, Ремесло (часовщик, корабельщик, ткач), Собирать Информацию, Знание (знание монстров, религии), Профессия (рыбак, травник, пастух, моряк, писец), Плаванье, Использование Веревки. Фиты — Холодный, Эфирная Чувствительность, Владение Экзотическим Оружием (огнестрельное), Видеть Призраков, Призрак, Фокусировка на Навыке (Знание [знание монстров]), Фокусировка на Оружие (пистоль, рапира).

Некрополис

Культурный Уровень: Железный Век (3). Некрополис был доменом Позднего Средневековья (8) до Реквиема.

Ландшафт: Нет Экологии (Умеренная Урегулированная Область). Некрополис когда-то назывался Ил Алук и был самым процветающим городом в домене Даркон. Город прекратил свое существование, когда на Даркон обрушился Реквием. Расположенный в эпицентре катаклизма, Ил Алук принял свой жуткий рок: каждое живое существо в городе, было немедленно убито и возрождено как нежить. Сегодня Некрополис — город мертвых, заполненный нежитью. Теперь каждое живое существо, которое войдет в Некрополис немедленно умирает, чтобы тут же восстать как новый обитатель города. Хотя слегка испорченный вандализмом и небрежностью, Некрополис остался таким, каким был в час Реквиема, жалкий оттенок своей прежней жизни.

Основные Поселения: Нет. Некрополис сам по себе поселение.

Народ: Население — нет; 26,800 нежити. Языки — Дарконис*, язык полурослико в, гномов, Ламордианский, Фалковнийский. Религии — нет. Существо называющее себя Смерть почитается подобно богу, но у него ни клириков не организованной церкви.

Хотя в городе нет живых, Некрополис не неподвижен. Те, кто наблюдал за городом издалека, сообщают, что в городе идет какая то деятельность. К сожалению, смертные могут только предполагать какие задачи занимают живых мертвецов.

Управление: Деспотизм нежити. Тварь известная только как Смерть правит Некрополисом, и вся нежить поклоняется перед ее сверхъестественной мощью. Фактически ничего не известно о Смерти, кроме того, что она кажется, единственная сила посмевшая бросить вызов королю-колдуну Даркона Азалину Рексу. Нежить Некрополиса подчиняется Смерти непо-

колебимо, и ходят слухи, что тиран-умертвие, это действительно сама смерть, само воплощение окончания существования.

Торговля и Дипломатия: Ресурсы — нет. Монеты — нет, но валюта Даркона все еще может быть найдена в Некрополисе в достаточных количествах.

Никакие нормальные живые существа не хотят иметь дело с Некрополисом. Город стал язвой на поверхности Даркона, помехой торговли и открытым вызовом Азалину. Население Некрополиса растет только благодаря невежественным путникам, пополняющим ряды неживых. В Дарконе ходят слухи, что город нежити разработал сложное общество, подразделенное на фракции и секты, которое не поймет ни единое живое существо.

Персонажи: Нет.

Ночное Море

Культурный Уровень: Изменяется от острова до острова. Наиболее часто Позднее Средневековье(8) или Средневековье (7).

Ландшафт: Полная Экология (Умеренная Вода). Большинство островов имеют Полную Экологию (Умеренные Леса, Холмы, Равнины и Болота).

Опасное Ночное Море лежит к востоку от Ядра, его холодные волны накатываются на берега восточного плато. Погода в море — жестокая и переменчивая. Серые грозовые тучи постоянно мчатся по небу, рассекаемому молниями. Дикие штормы, ледяной дождь и снег беспощадно хлещет по кораблям. Около островов, зубчатые мели таятся под водами, представляя угрозу даже наиболее опытным мореплавателям. Вечно облачное небо делает навигацию очень трудной для суден без магнитных компасов. Ни солнце, ни луна, ни звезды никогда не выглядывают, и морякам приходится вести корабль, по редким меткам и с помощью инстинкта.

Ночное Море заполнено островами, но большинство из них — маленькие и необитаемы. Известные острова включают Лиффе, деревенский островок фермеров и музыкантов, спокойные Грабен и Кнаммен; Л'иле де ла Темпэт со своим загадочным маяком, зловещий Остров Воронов и холодный, забытый Тодштейн.

Основные Поселения: Грабен — Грабен (нас. 1,900), Кирченхейм (нас. 300), Кнаммен (нас. 300), Сихейм (нас. 300); Лиффе — Армейкос (нас. 3,000), Клавериа (нас. 400), Лунная Долина (нас. 1,600).

Народ: Население — 14,900. Люди 99%, Другие 1%. Языки — Грабенит, Ситикус, Вааси. Религии — Законник, Эзра.

Хотя корабли со всего восточного Ядра часто плавают по Ночному Морю, моряки с других земель редко причаливают к мрачным морским островам. Поселения удалены друг от друга, обдуваемые всеми ветрами форпосты цивилизации в обширном и запретном океане. Немного обобщений можно сделать об островитянах, кроме того, что у них есть замечательная способность выживать среди мрачных вод. Они защищают свою уединенность и независимость, но часто вступают в торговые отношения с жителями других земель. Внешний вид островитян широко варьируется, многие имеют происхождение из Нова Ваасы или Даркона, а другие из уникальных и изолированных этнических групп.

Управление: Нет формального правительства. Никакой домен не объявил Ночное Море своей собственностью, но по морским традициям считается, что суверенитет домена распространяется на полмили в море. Поскольку безопасные морские пути, еще до сих пор не установлены, управление морским движением в большинстве доменов отсутствует.

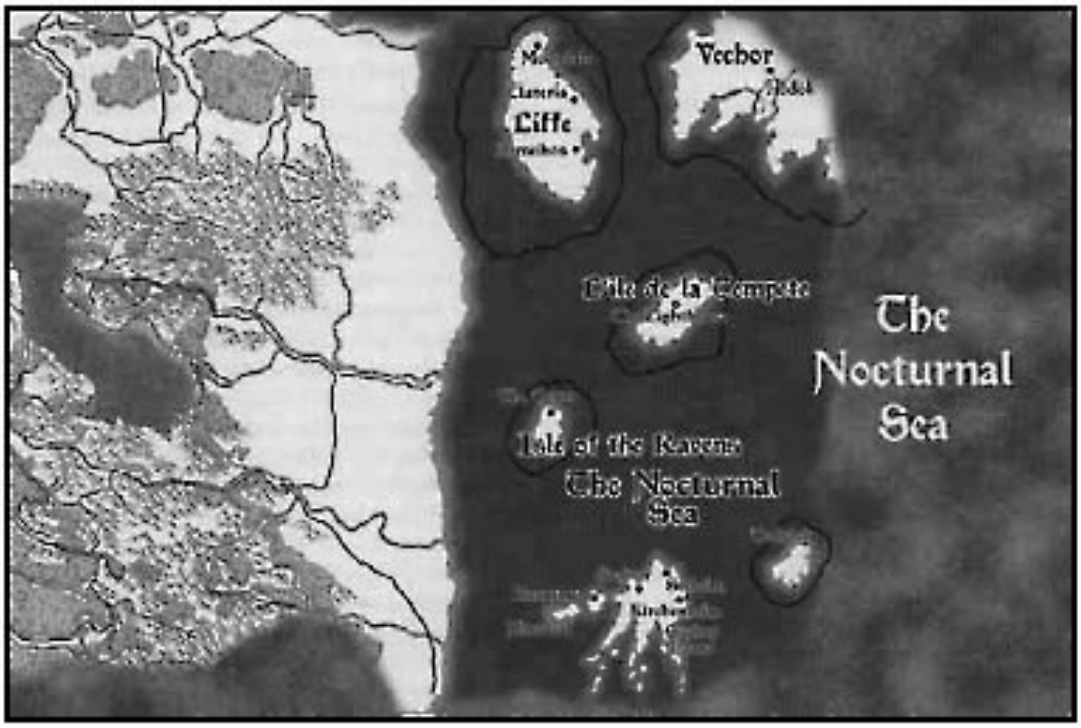
Много островов имеет своих собственных правителей, но обычно это правительство нецентрализованно и неформально. Остров Лиффе это владения Барона Эвенсонга, высокородного барда, который ценит независимость своего острова. Поселения Грабен и Кнаммен имеют старейшин, называемых дьяконы и управляют они по мандату от Грабенов, богатой семьи торговцев. Хозяева других мрачных островов Ночного Моря неизвестны и некоторые суеверные моряки считают, что, возможно, это к лучшему.

Торговля и Дипломатия: Ресурсы — картофель, зерно, овцы, молочные продукты, треска, сельдь, макрель, омар, тюлени, тальк, соль, корабли. Монеты — нет. Торговля осуществляется через бартер на большинстве островов, но торговцы в Лиффе уже начали использовать валюту Даркона и Нова Вааса.

Хотя и чрезвычайно враждебное к мореплавателям, Ночное Море, тем не менее, бороздят многие торговцы и исследователи. Жители наиболее гостеприимных островов имеют желание торговать с материком, и возникающая возможность заработка заставляет рисковать торговцев в восточном Ядре.

Кроме того, возможность найти новые земли за Туманами заставила много смелых капитанов, пустится в плаванье по неисследованным морским водам.

Персонажи: Классы — барды, бойцы, жулики. Навыки: Баланс, Лазанье, Ремесло (плотник, корабельщик, ткач), Чувство Направления, Зна-



ние (природы), Искусство (баллада, арфа, лютня, оды), Профессия (фермер, рыбак, моряк), Плавание, Использование Веревки, Выживание. Фиты — Холодный, Уклонение (плюс производные), Экспертиза (плюс производные), Фокусировка на Навыке (Выживание), Фокусировка на Оружие (рапира).

Нова Васса

Культурный Уровень: Средневековье (7).
Ландшафт: Полная Экология (Умеренные Леса, Холмы и Равнины).

Нова Вааса расположена на плато в юго-восточном Ядре. Эта земля заполнена широкими травяными угодьями и давящей городской бедностью. Равнины тут каменистые и бездорожные, а трава, покрывающая их, короткая, из-за постоянно пасущихся лошадей. Ветер дико свистит в степи, лишь иногда прерываемой скалистыми нагорьями и перелесками. В основном, область абсолютно плоская, и тянется от Балинокских Гор на западе, до Ночного Моря на востоке. Иногда в степи встречаются полуразрушенные руины и скромные лошадиные ранчо. Широкие реки текут через степи Нова Ваасы, прорезая острые глубокие ущелья в плато, где они достигают Ночного Моря. Домен имеет доступ ко многим важным водным путям, в частности к рекам Дран, Борчава, Ивлис и Санисет. Восточный берег бугрист, и хорошие естественные бухты встречаются редко, плоское плато обрывается каньонами к узким, каменистым берегам.

Около поселений, равнины отчищают для обширных ферм, которые необходимы для растущего населения домена. Города тут представляют собой кошмарные сцены урабанизационного убожества. На улицах толпятся нищие, а канавы наполнены раздутыми чумой трупами. Давка людей и вьючных животных заставляет задыхается.

Постройки делают из красноватого, бежевого кирпича в фундаменте закладывают грубый серый камень, с небольшими окнами и желто-золотыми двускатными крышами. Погода в Нова Вааса может быть грубой в течение зимы, но весна всегда приносит мягкое тепло и полевые цветы.

Основные Поселения: Арбора (нас. 4,500), Берговица (нас. 6,600), Егертус (нас. 3,800), Кантора (нас. 16,500), Лиара (нас. 2,600).

Народ: Население — 67,700. Люди 91%, Полурослики 5%, Гномы 3%, Другие 1%. Языки — Ваасi*, язык полурослико в, гномов, Балок, Даркнис. Религии — Законник*.

Нова Ваасаны грубо сложенные люди, среднего роста с широкими бедрами и крепкими конечностями, полученные за поколения всадников. Их черты лица запоминающиеся: угловатые подбородки, выдающиеся скулы и широкие рты с полными губами. Цвет кожи обычно светлый и румяный, но жители Нова Вааса также могут иметь бледную или желтоватую кожу. Глаза — почти всегда темно-зеленые или серые. Цвет во-

лос колеблется от светлых до черных, но чаще встречаются темные цвета. Женщины выращивают свои прямые волосы исключительно длинные, часто намного ниже талии, а молодые девушки заплетают их в две длинных косы. Мужчины же предпочитают держать свои волосы подстриженными, чуть ниже плеч. Мужчины всех классов выращивают длинные усы, которые носят закрученными.

Одежда в Нова Вааса зависит от общественного класса. Одежда простолюдина простая и часто в плохом состоянии. Мужчины носят брюки и длинные рубашки, иногда с жилеткой. Женщины носят блузы и часто покрывают свои головы платками. Одежда простолюдина всегда бесцветна, только естественно грязновато белая или коричневая и многократно зашита. Обыватели часто обматывают ноги в тряпки, вместо обуви. Аристократы выделяются из немытых масс в своих цветных, аккуратных облачениях. Благородный мужчина носит ездовые бриджи с высокими черными сапогами и тонко сшитые плащи, перевязанные шнурком. Большинство мужчин носят нашейные платки, со своим родовым символом, а среди пожилых мужчин популярны войлочные шляпы. Женщины ходят в бархатных, ездовых юбках и черных сапожках, а на теле носят широкую блузку. Благородные женщины никогда не носят шляпы, вместо этого они заворачиваются в прозрачные шарфы со звякающими звоночками и монетками. Одежда покрашена в живые оттенки красного, синего и пурпурного, и украшена полосками и спиралями. Из драгоценностей обычно предпочитают толстые браслеты и серьги.

Деление на классы в Нова Вааса очень четкое и повсеместное. Бедные составляют большинство населения. Эти люди по настоящему нищие и несчастные, голодные, больные и отягощены преступлениями. Аристократия, сравнительно небольшая по величине, но чрезвычайно богата. Пять семейств, Болшники, Чекайсы, Хайергаардцы, Рифтофф и Вистины, составляют все благородные семьи в домене. Немногочисленный средний класс начал возникать в течение последних лет, состоит он из государственных служащих, торговцев и воротил преступного мира. Несмотря на свое богатство и размер, в Нова Васе чувствуется, что общество вот-вот сорвется. Жестокие преступления постоянно совершаются в перенаселенных городах, пока благородство становится богаче день ото дня, на спинах бедняков. Простолюдины просто стараются выжить, и несчастье приводят их к преступлениям. Большинство благородных живут в своем собственном, высокомерном мире, считая, что обыватели это вьючные животные, нелюди, которых нужно использовать и заставлять удовлетворять свои прихоти. Странно, но восстаний и беспорядков не бывает, во многом благодаря основным доктринам церкви Законника.

Управление: Наследственная аристократия. Нова Ваасой сейчас управляет Князь Отмар Болшник, патриарх семейства Болшник. По традициям, правление в Нова Вааса переходит от главы одного благородного семейства к другому каждые пять лет. К сожалению, Отмар не отдает свою мантию уже более двадцати пяти лет, что вызывает напряженность среди пяти правящих семейств. Но у Отмара настолько велика военная и политическая сила, что никто не осмеливается свергнуть его.

Отмар безжалостный правитель, сфокусированный на доминировании семьи Болшников среди других благородных семей и в поддержании порядка в Нова Ваасе. Каждое благородное семейство управляет своими землями независимо, а Отмар появляется лишь изредка и только, чтобы собирать дань. Благородные правят жестоко и безжалостно, только семья Хайергаард относится к своим подданным, сравнительно мягко. Закон и правосудие не существует в обществе Нова Вааса, как в других доменах; никогда не найти помощи, тому, кто стал жертвой преступления. Благородные не интересуются вопросами, непосредственно не включающими их интересы. Таким образом, улицы и равнины Нова Вааса в основном, погрязли в беззаконии. Поселения имеют только слабое гражданское руководство, правят те, кто доказал свою лояльность местной семье. Каждое благородная семья поддерживает небольшую частную армию, которая включает кавалерию, но силы Болшника самые большие и наилучше всех оснащены.

Единственный конкурент Отмара как хозяина Нова Ваасы, является не совсем благородным. Это загадочный уголовный владыка, известный как Малкен. Эта темная фигура, по слухам, управляет, преступным миром Лиары и имеет хороший куш в незаконной деятельности во всем домене. Бедняки в Нова Васе считают Малкена чудовищем. В темных переулках слово Малкена, а не Отмара является законом.

Торговля и Дипломатия: Ресурсы — пшеница, кукуруза, пшено, ячмень, овес, рожь, капуста, свекла, картофель, яблоки, груши, подсолнухи, конопля, лен, лошади, куры, треска, сельдь, вино, гипс, янтарь, мел, соль, кожаные товары, мебель, корабли. Монеты — уздечка (золотой), шпора (серебряный), подкова (медный).

Нова Вааса имеет значительную экономику, хотя богатеют только пять благородных семейств. Таким образом, пока торговля с другими землями расширяется, отчаянная бедность, от кото-

рой страдает большая часть жителей, становится все страшнее. Азартные игры, выпивка и притоны также начинают распространяться по стране. Под руководством Малкена, деятельность преступного мира стала организованной, и это вопрос времени, когда благородные почувствуют это.

Торговля идет с Баровией, Тепестом, Хазланом и островами Ночного Моря. Спрос на товары из Нова Вааса, заставляет торговцев западного Ядра каждую весну переходить через Балинокские горы. Нова Вааса наиболее знаменита своими лошадями, их ценят по всему Ядру за их силу, скорость, послушность и красоту. Несмотря на то, что благородные семейства имеют легендарные конюшни и чистокровных лошадей, лучшие кони рождаются на небольших сельских ранчо.

Персонажи: Классы — клирики, бойцы, жулики. Навыки — Ремесло (кожных дел мастер, корабельщик), Собирать Информацию, Приручать Животных, Запугивать, Знание (благородства, религии), Карманник, Профессии (фермер, рыбак, пастух, скотовод, моряк, конюх, кожевник), Верховая Езда. Фиты — Закаленный, Бой Верхом (плюс производные), Быстрое Доставание Оружия, Фокусировка на Навыке (Верховая Езда), Крепость, Фокусировка на Оружие (тяжелый цеп, пистоль).

Ришемлю

Культурный Уровень: Позднее Средневековье (8).

Ландшафт: Полная Экология (Умеренные Леса, Холмы, и Равнины).

В суетящихся городах Ришемлю секреты приравнены к золоту, а невидимые противники скользят, выполняя тайные миссии. Расположен домен в середине восточной части Ядра. Ришемлю это земля первобытных лесов и мягких речных долин. Леса тут светлые, полные огромных деревьев, душистых кустов и трав. Быстрая Река Мусард течет через весь домен, обеспечивая удобный торговый путь. Домен мало заселен, лишь иногда встречаются изолированные коттеджи и фермы. Большинство населения сконцентрировано в трех больших поселениях. Путник может не встретить ни единой души, двигаясь по Ришемлю, но города наполнены людьми. Удивительно, но эти древние поселения, все еще сохраняют атмосферу запустения, свободные дома, магазины, и другие вещи указывают, что города могли бы вместить в три раза больше жителей. Даже жители Ришемлю не знают, почему их города не полностью заселены, первоначальные жители этих пустынных улиц остаются тайной. Известно лишь, что они были первоклассными строителями. Узкие улицы с красивыми фасадами из кремового камня, но некоторые строения имеют трещинки и выглядят старыми. Высокие крыши покрыты тонкими, квадратными деревянными досками и острыми, узкими шпилями. В городах присутствует сложная система канализаций, уходящая глубоко под землю. Климат в Ришемлю — умеренный, но мягкий; большие снегопады очень редки.

Основные Поселения: Мортигну (нас. 8,200), Понт-а-Мюзе (нас. 16,500), Санкт Ронгес (нас. 6,500).

Народ: Население — 45,300. Люди 93%, Полурослики 5%, Полувистани 1%, Другие 1%. Языки — Мордентиш, язык полурослико в, Балок, Фалковнийский. Религии — Эзра, Хала.

Жители Ришемлю жилистый народ, низкие ростом, но хорошо сложены. Их кожа является светлая, цвет колеблется от молочно-бледного, до слегка загорелого. Синие глаза часто встречаются, но оттенки зеленого и серого тоже не редки. Волосы — гладкие и прямые, от полностью светлых, до темно коричневых. Черные волосы бывают только среди благородных семейств. По традиции оба пола носят длинные волосы, мужчины предпочитают держать их в хвостике или косичке. Чрезмерная растительность на лице считаются варварством, но тонкие, холеные усики широко распространены. Все в Ришемлю одеваются комфортно и аккуратно, независимо от общественного статуса. Мужчины и женщины носят одинаковые свободные рубашки, мужчин носят их расстегнутыми в теплые месяцы. Мужчины носят мешковатые брюки, а женщины юбки до колен. Высокие сапожки считаются стандартной обувью для городского народа. Повседневная одежда редко имеет рисунок или украшена, а ее цвет обычно белый, серый или бежевый. Драгоценности редко носят, даже благородные обходятся без них. Для фестивалей и других специальных случаев, мужчины всех классов надевают изящные жилеты, а женщины легкие полупрозрачные платья.

В Ришемлю мало, что говорят открыто. Они считают, что значение человека определяется, тем, что он знает — его навыками и познаниями, и как он пользуется этими вещами. Это их отношение к миру создало то, что кажется в высшей степени нестандартным обществом. Несмотря на размеры городов, никаких грязных нищих или других бедняков не видно на улицах. Не видно и аристократов одетых в пышные наряды и окруженных слугами. Почти все в Ришемлю чувствуют себя относительно комфортно. Собственность не является критерием богатства, так как любое семейство может въехать в пустую постройку и назвать ее домом. В отличие от мно-

гих областей, Ришемлю имеет значительное количество иммигрантов. Народ из других доменов часто бежит от притеснения или бедности на своей родине в поиске новых возможностей и свободной собственности в города Ришемлю.

Истина в том, что не роскошь определяет благородных в Ришемлю, а знания. Пока благородство наследственное, аристократические семейства хранят свою власть в виде информации, которая является предметом торга среди элиты Ришемлю. Знатный человек может создать общественный и экономический хаос одним лишь слухом или намеком. Сапожник, который случайно узнает изумительный секрет, может стать благородным господином за сутки, если он знает, как правильно использовать свое новое влияние. Интриганство в Ришемлю считается хорошим тоном и от сложности интриг порой идет кругом голова, лишь немногие иноземцы могут уследить за всеми их нюансами. Торговля знанием может легко закончится гибелью, часто благородные хоронят свои секреты навсегда с помощью кинжала или флакона с ядом.

Управление: Наследственная аристократия. В Ришемлю доминирует семейство Реньер из Понт-а-Мюзе и страной неформально управляет матриарх семьи — Жаклин Реньер. Жаклин широко известна, как одна из наиболее блестящих и безжалостных благородных дам в Ришемлю, и многие считают, что судьба домена не могла быть в более надежных руках. Несмотря на то, что Жаклин очень самовлюбленная, она очень патриотична, и она твердо верит, что Ришемлю могущественная страна со своим собственным суверенитетом. Она содействует тому, чтобы иностранцы оседали в ее стране, требуя только, чтобы они обладали оружием и присягнули на верность самому Ришемлю. Ришемлю не имеет собственного ополчения, но Жаклин надеется, что все жители Ришемлю, всегда готовы защищать домен, особенно против вечной угрозы из Фалковнии.

Наследственные благородные в Ришемлю имеют неограниченный контроль над большинством аспектов ежедневной жизни. Аристократы решают в арбитражном порядке гражданские разногласия и регулируют торговлю, а боевики, которых содержат некоторые благородные семьи, поддерживают порядок. Благородные весьма немного внимания уделяют руководству. Власть — переходящая штука в Ришемлю, и немногие благородные переходят границы дозволенного, рискуя оказаться оклеветанными.

Торговля и Дипломатия: Ресурсы — пшеница, овес, ячмень, яблоки, картофель, молочные продукты, ткань, мебель, кожа, керамика, стекло, оружие, железо и олово. Монеты — скандал (золотой), секрет (серебряный), слух (медный).

Ришемлю набирает силу, и его экономические и политические связи с другими доменами все расширяются. Горожане в Ришемлю производят широкий ряд товаров, который ценится на других землях, за их красоту и долговечность. Конкретная торговля идет с Боркой, Даймонлю и Мордентом. Ришемлю также подписал взаимный защитный пакт с этими доменами, чтобы защищаться против вторжений из Фалковния.

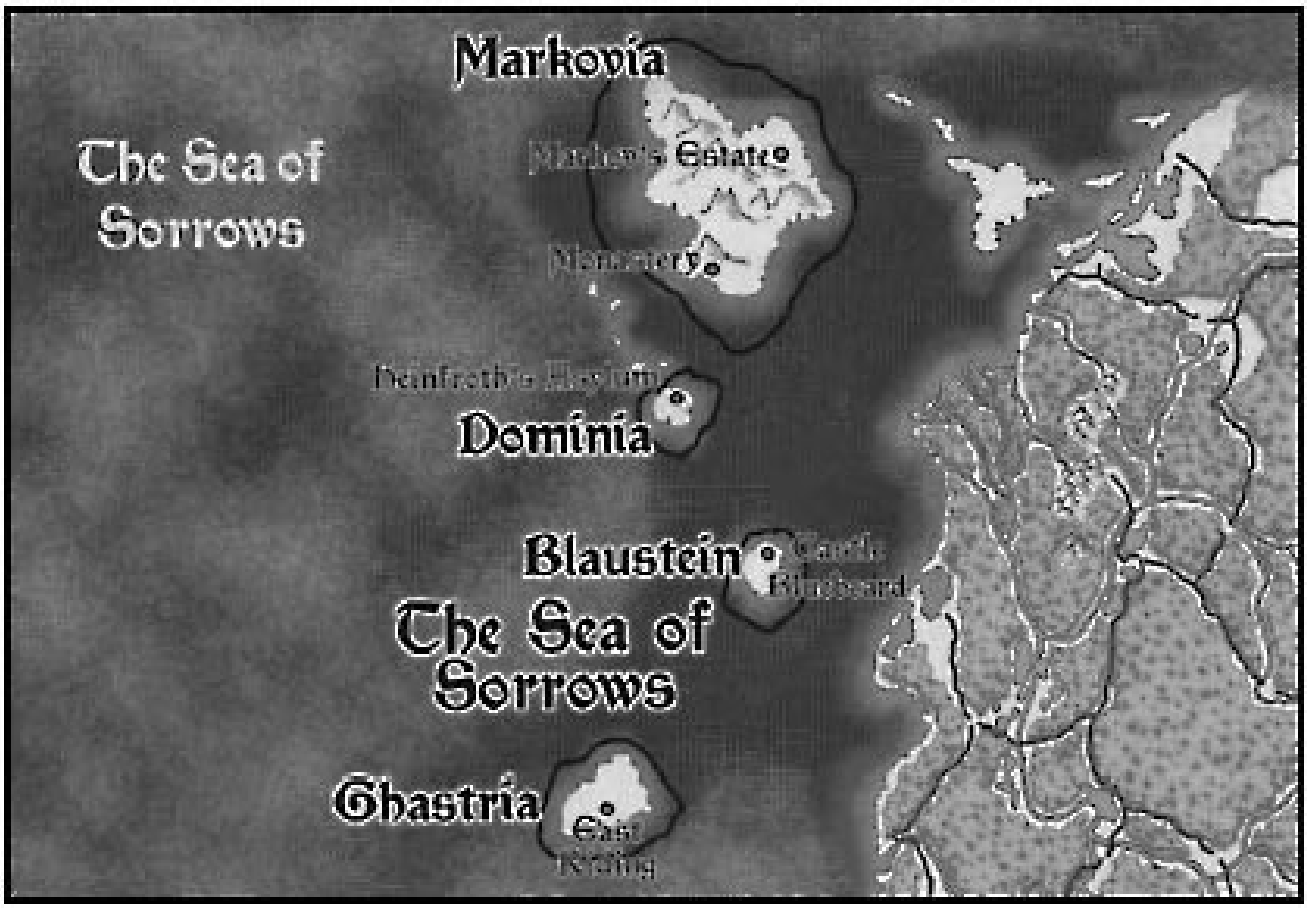
Персонажи: Классы — барды, клирики, бойцы, жулики, маги. Навыки — Блеф, Ремесло (мастер по ружьям, слесарь, каменщик, оружейник), Дипломатия, Подделка, Собирать Информацию, Жаргон, Знание (благородства), Профессия (аптекарь, бухгалтер, писец), Распознавание Мотиваций. Фиты — Внимательность, Владение Экзотическим Оружием (огнестрельное), Экспертиза (плюс производные), Железная Воля, Фокусировка на Навыке (Собирать Информацию), Голос Гнева, Фокусировка на Оружии (пистоль, рапира).

Море Печали

Культурный Уровень: Изменяется от острова до острова. Наиболее часто Позднее Средневековье(8) или Средневековье (7).

Ландшафт: Полная Экология (Умеренная Вода). Большинство островов имеет Полную Экологию (Умеренные Леса, Холмы, и Равнины).

Море Печали лежит к западу от Ядра и оно представляет собой холодное пространство серой воды, которая уходит в Туманы. Хотя штормы редки в этом море, ветры дуют абсолютно непредсказуемо, часто начинаясь и прекращаясь внезапно. Там где ветра нет, вода покрыта толстым слоем тумана. Капитаны кораблей пытаются плыть медленно, так как препятствия и другие корабли могут появиться из ниоткуда, в дымке тумана. Дневной свет в море безнадежно слаб, а ночь черная и гнетущая как склеп. Без звезд в небе, навигация чрезвычайно трудна, но богатые капитаны последние несколько лет получают преимущество, используя магнитный компас. Умные навигаторы научились устанавливать прямой курс в пределах видимости западного берега Ядра и поддерживать его как можно точнее, пока земля снова не покажется. Море имеет плохую репутацию; среди моряков ветеранов



обычны рассказы о кораблях призраках, особенно об легендарном *Неумолимом*. Многочисленные острова заканчивают описание Моря Печали, большинство из них мало заселены или необитаемы вовсе. Самый большой из них — Марковия (смотри выше), тропический остров в северной части моря. Другие известные острова — Гхастрия, скалистый Блауштейн и Доминия, остров на котором располагается Больница для Умалишенных Хейнфрота.

Основные Поселения: Гхастрия — Восточные Скачки (нас. 600).

Народ: Население — 1,300. Люди 99%, Другие 1%. Языки — Мордентиш, Ламордианский, Дарконис. Религии — Эзра, Хала.

Море Печалей имеет немного постоянных жителей. Хотя корабли с торговцами и исследователями постоянно бороздят его затянутые туманом воды, море для них, лишь дорога. Народ, который живет на морских островах состоит из закаленных и рослых люди. Большинство из них Мордентского или Ламордианского происхождения, но некоторые будут родом из более дальних мест. Сложно найти что-то общее в обитателях островов. Некоторые, как, например, простые фермеры Гхастрии, тепло и добродушно идут на любой контакт с Ядром. Другие, как, например, громилы и бандюги с Блауштейна, зверски атакуют тех, кто достаточно глуп, чтобы сойти на их острове. В целом, все островитяне пытаются выжить. Изоляция от Ядра научила их уверенности в своих силах и отточила их морские навыки.

Управление: Нет формального правительства. Никакие домены не заявляют свои права на Море Печали. По традиции, территории доменов распространяются на полмили от берега. Остальная часть моря считается нейтральной и оставлена островитянам и призракам.

Каждый населенный остров управляется посвоему. Обычно существует один харизматичный или волевой лидер, поддерживающий закон и порядок. Гхастрия управляется Маркизом Стезеном де'Поларно, аристократом, который организует ежегодный праздник для благородных, приглашая их на свой остров. Блуштейн управляется Синей Бородой. Это страшный, таинственный тиран, который требует абсолютного подчинения среди своих людей. Единственное поселение Доминии, это больница Даклауда Хейнфорта, знаменитое учреждение для лечения безумцев.

Торговля и Дипломатия: Ресурсы — картофель, репа, овцы, рогатый скот, молочные продукты, сельдь, треска, тунец, сардины, лобстеры, омары, киты, вино. Монеты — нет. Кое-какие монеты в ходу в некоторых поселениях, но торговля осуществляется через бартер на большинстве островах.

Для западных береговых областей Ядра, Море Печали оказалось ценным источником пищи и воротами в дальние края. К несчастью, постоянная завеса тумана, создала идеальные условия для пиратской охоты. Только самые отважные капитаны рискуют отправляться в путешествие, после всех этих рассказов о кораблях-призраках и проклятых островах. За исключением Гхастрии, где продовольственные товары с Ядра обычно продаются за баснословную цену, рынки на островах обычно не бывают прибыльными для торговцев. Большинство кораблей быстро оставляют за бортом воды близкие к Ядру, и ищут экзотические земли за Туманами.

Персонажи: Классы — бойцы, жулики. Навыки — Баланс, Лазанье, Ремесло (плотник, корабельщик, ткач), Чувство Направления, Знание (знание монстров, природы), Профессия (фермер, рыбак, моряк), Плавание, Использование Веревки, Выживание. Особенности — Спиной к Стене, Холодный, Уклонение (плюс производные), Экспертиза (плюс производные), Призрак, Фокусировка на Навыке (Выживание), Фокусировка на Оружие (рапира).

Теневой Провал

Культурный Уровень: Неизвестно.

Ландшафт: Неизвестно.

Теневой Провал это обширная пропасть, которая подобна ране в середине Ядра. Голые скалы резко уходят вниз из соседних доменов, как будто земля просто распадается в никуда. Река Блэкмист в Тепесте водопадом падает в пустоту. Приблизительно в двухстах футах ниже края Расщелины, гипнотизируя, клубится черный пар, как жуткий черный двойник Туманов. Этот темный пар скрывает то, что находится внизу Расщелины. Если кто-то и спускался вниз, то он хранит в себе те тайны, которые он там обнаружил.

Основные Поселения: Неизвестно.

Народ: Население — неизвестно.

Нет причин считать, что что-то живет внизу Теневого Провала. Тем не менее, рассказывают о различных тварях, выползающих из Провала и охотящихся в соседних поселениях — оборотни, призрачные люди, демонические берсеркеры и миллиарды других ужасов.

Управление: Неизвестно. Если Теневой Провал и впрямь, как считают люди, является воротами в другой мир, тогда этот мир, наверное, покрыт тьмой и абсолютно чужой. Никто не может даже предположить, что за жуткие иномировые тираны властвуют в этом месте.

Торговля и Дипломатия: Ресурсы — неизвестно. Монеты — неизвестно.

Десять лет назад, один дворянин из Тепеста финансировал строительство лестницы, которая должна была спускаться вниз в Теневой Провал. Создание этого Спуска, как был назван проект, было остановлено, когда рабочие, которые входили в черный туман никогда не возвращались назад. До настоящего времени, нет сведений об других попытках изучения тайн Провала.

Персонажи: Нет.

Ситикус

Культурный Уровень: Средневековье (7).

Ландшафт: Полная Экология (Умеренные Леса и Холмы). Ситикус это расположенное в юго-западной части Ядра эльфийское королевство, и возможно, единственный домен в Землях Туманов, заполненный изначально нелюдями. Как можно быть предположить, Ситикус это земля древних лесов, где плотный покров листьев и сучьев скрывает солнце. Леса тут огромные и опасные, постоянный запах влажной гнили и горько сладкий запах смолы витают в воздухе. Кусты шиповника и крапивы заслоняют путь, а пол леса скользкий от гниющих листьев и мха. Крапчатый плющ и серые папоротники растут везде, а в дуплах собираются лужи зловонной жидкости. Упавшие стволы встречаются тут довольно часто, и цветной, ядовитый грибок растет на их коре. Скалистые нагорья кое-где выглядывают из широкого лесного ландшафта, и обеспечивают насесты для больших, коричневых орлов. Река Мусард и притоки текут через домен, аккуратно огибая препятствия. Около Ядра домена бугристый зев Большой Пропасти. Над этим отвесным каньоном возвышается черная скала, на которой стоят руины Недрагаарда, крепости дварфа тирана Ситикуса. Потрескавшиеся руины, ставшие такими три года назад, в Час Кричащих Теней, теперь торчат из земли как черные клыки. Вороны кружатся над возвышающимися остатками замка, и некоторые эльфы дают слово, что видели печальные тени, блуждающие по руинам ночами.

Изящная архитектура, когда-то ценилась эльфами Ситикуса, но сейчас все поселения постепенно разрушаются. За чудесными эльфийскими деревьями и кристаллическими строениями не ухаживают, и они увиты плющом. Крученые башни из живого дерева, повреждены вредными насекомыми и гнилью, а сады задыхаются от чертополоха и куманика. Дороги, когда-то блестели подобно вечернему небу, а теперь тусклые и разрушенные. Магические библиотеки медленно гниют под наступлением плесени и тарпона, но эльфийских магов это, похоже, не

волнует. Храмы забытых богов, обгоревшие, будто в них ударила молния, святые имена стерты.

Климат в Ситикусе умеренный, но мягкий. Хотя солнце часто горит жестоко в течение последних летних месяцев, эльфы чувствуют холод от теней леса.

Основные Поселения: Хар-Телен (нас. 500), Хрот (нас. 900), Мал-Ерек (нас. 500).

Народ: Население — 4,300; Эльфы 96%, Полуэльфы 2%, Люди 1%, Другие 1%. Языки — Ситикус*, Вааси, Балок, Мордентиш. Религии — Эзра, Хала.

Подавляющее большинство Ситиканцев высшие эльфы, хотя эльфы Ситикуса говорят на своем собственном уникальном языке. За долгие годы, человеческие торговцы и мастера из Картакасса поселились в Ситикусе, часто вступая брак в эльфами не очень высокого положения. Конечно же, из-за этого, в домене присутствует постоянно растущее население полуэльфов, несмотря на то, что престижные дома отвергают этих изгоев. Ходят слухи о небольшом поселении полурослико в Железных Холмах, которые лежат на северо-востоке, но эта область считается эльфами проклятой.

Эльфы Ситикуса — мрачный и холодный народ, даже по сравнению с высокими эльфами, живущими в других краях на Землях Туманов. Их одежда тусклых цветов, предпочтительно белая, бежевая, пепельная, и серо-зеленая. Глубокое поклонение природы и красоты отсутствует, вместо него лишь апатия. Эльфы Ситикуса верят, что их культура выживет, как она выживает уже столетия, и не важно какие несчастья обрушатся на нее. Жестокие монархи домена восходят на престол и исчезают, мелкие проблемы из других королевств приходят и уходят, но сам Ситикус выдержит все. Эльфийское холодное высокомерие растет, по мере того как их жизнь приходит в упадок. Они мрачно держатся за свои традиции, значения которых не помнят. Иноземцы встречают пренебрежение или даже открытую враждебность эльфов Ситикуса, они надменны и подозрительны по отношению ко всем другим расам и землям. Даже люди, которые живут в Ситикусе поколениями считаться второсортными гражданами.

Управление: Деспотическая монархия и аристократия. Азраэль, дварф деспот со сверхъестественными силами, правит Ситикусом путем страха. Дварф недавно перенял власть над доменом от рыцаря с черным сердцем, прежнего правителя Крепости Недрагаард. Хотя рыцарь был жесток к эльфам Ситикуса, его не сильно волновала его роль как монарха. Азраэль показал себя куда более чудовищным тираном. Дварф управляет хаотично, периодически появляясь в эльфийских поселениях, требуя дань и убивая любого, кто ему не по нраву. Никаких объяснений или ответов он никогда не дает. Эльфы ненавидят Азраеля, но еще более они боятся его гнева. Король дварф командует войсками неживых воинов и, по слухам, сам является сверхъестественным существом. Есть разные предположения относительно связи Азраэля с Вистани Ситикуса, которым он, кажется, завидует, боится и ненавидит их одновременно.

Кроме правления Азраэля, эльфы Ситикуса придерживаться традиционной свободной эльфийской аристократии. Без единого эльфийского монарха, чтобы объединить их, связь между поселениями и благородными домами стала напряженной и жесткой. Каждое поселение управляется самым старшим благородным эльфом, который слегка занимается. Для каждой задачи или роли в эльфийском обществе существует свой дом, хотя некоторые из них более могущественные и престижные чем другие. Дома благородных, следопытов и магов особенно выдающиеся. Так как эльфы ценят свободу превыше всего, законы немногочисленны. Защита леса и секретность эльфийских поселений — первичные приоритеты. Ополчение Ситикуса небольшое, но хорошо обученное и разнообразное. В его рядах можно встретить как бойцов, так и следопытов и магов.

Торговля и Дипломатия: Ресурсы — овес, капуста, морковь, репа, перец, кабачки, персики, виноград, овцы, козы, вино, спирт, лес, меха, соль, драгоценные камни, кристаллы, ткань. Монеты — роза (золотой), корона (серебряный), меч (медный).

Несмотря на подозрительность и изолирование, эльфы Ситикуса ведут торговлю с соседними доменами, особенно с Картакассом, таким образом, медленно и неохотно, увеличивая контакт с другими землями. Торговцы горят желанием покупать редкие овощи, спирт, крепкое дерево и изделия эльфов. Небольшие поселения человеческих торговцев и рабочих начали появляться на территории Ситикуса, что раздражает наиболее изолированные эльфийские дома. Азраэль не запрещает такого экономического слияния, пока это приносит доход в его собственные сундуки.

Персонажи: Классы — барды, друиды, бойцы, рейнджеры, маги. Навыки — Блеф, Ремесло (лучник, плотничество, ювелир, тканье), Приручать Животных, Запугивать, Знания (магии, природы, благородства), Профессия (травник, писец), Выживание. Фиты — Уклонение (плюс производные), Лунатик, Стрелять на Близких Дистанциях (плюс производные), Реинкарнация, Выслеживать, Бой с Двумя Оружиями, Фокусировка на Оружии (составной длинный лук, длинный меч).

Тепест

Культурный Уровень: Раннее Средневековье(6).
Ландшафт: Полная Экология (Умеренные Леса и Холмы).

Домен Тепест это земля темных и грозных лесов, где народ зажат зловещей, наступающей тьмой и паранойей. Эти лесистые местности являются таинственными, противоестественными местами, где тени стоят весь день, и клочья тумана ползут по земле. Древние деревья сучковатые и гротескные, их ветки и корни, кажется, хотят схватить незваных гостей. Поганки и ковер из мхов покрывают грязную землю, и странное эхо звуков разносится в чаще. Леса кажутся зловещими при свете дня, а вечером они наполнены крадущимися тенями, блестят во мраке желтые глаза и таинственный свет огней Святого Эльма. Путник иногда теряется в неестественных зарослях деревьев, которые часто одновременно покрыты весенними цветами, осенними листьями и зимним снегом. Реки и Восточный Тракт Тимори проходят сквозь леса, каждый из которых имеет свое имя. Тут есть Лес Ведьм, Лес Гоблинов, Бруджамонт и так далее. Черные воды Озера Корнов, в западном Тепесте, обеспечивают легкую рыбную ловлю весь год, так как они никогда полностью не замерзают. Рыбаки осторожны, чтобы избежать встречи с водяным чудовищем, известным как Аванк и никогда не высаживаются на берега Острова с Замком.

Деревни являются уютными небольшими огоньками света, среди лесного мрака. Большинство строений в домене строят из грубых камней. Конические крыши покрыты соломой, сеном или торфом, а в центре, шаткая труба. Самые бедные дома, просто хижины из дерна. Благородные, тем временем, обитают в жутких крепостях, которые являют собой просто монолиты из необработанного камня, окруженного бедными палисадниками. Наиболее красивые строения в стране это небольшие каменные храмы, посвященные Беленусу. Великолепные часовни с открытым верхом, как будто хотят взглянуть на лицо бога, через пепельное небо. Стилизованные каменные образы солнечного диска Беленуса украшают деревни во всем домене.

Климат Тепеста — умеренный; действительно жесткой зимы или обжигающего лета тут не бывает. Большинство дней облачны и туманны, солнце, слабо сияет сквозь серую дымку.

Основные Поселения: Бриггдарроу (нас. 300), Келли (нас. 3,700), Виктал (нас. 3,600).

Народ: Население — 15,500; Люди 99%, Другие 1%; 2,900 гномов. Языки — Тепестани*, Дарконис, Ваасси, Лесной язык. Религии — Беленус*, Эзра, Законник.

Тепестани мускулистые и красивые люди, не очень высокого роста. Их кожа светлая, часто с веснушками, а цвет глаз зеленый или синий. Цвет волос колеблется от светлых, до темно-коричневых, но большинство Тепестан рыжие, с цветом волос от каштанового, до морковно-апельсинового. Мужчины стригут волосы коротко, выше плеч, но женщины предпочитают носить очень длинные волосы, особенно, если они вьются. Многие мужчины носят бороды и усы, либо дикими и небрежными, либо заплетенными. Одежда простая и прочная: брюки и мешковатые рубашки для мужчин, длинные юбки и блузы для женщин. Одежда держится на шнурках, нет зажимов или ремней. В течение зимних месяцев люди носят толстые, многослойные меха. Земляные цвета, особенно коричневые и темно-зеленые, преобладают в местных костюмах. Украшения или рисунок на одежде редки. Богатые люди выделяются своими высокими кожаными сапогами и огромными меховыми плащами. Драгоценности Тепестани не носят, за исключением бронзовых браслетов или серег.

Тепестани получают удовольствие от изнурительной работы и от простых радостей жизни, таких как, например, семья, пища и музыка. Несмотря на то, что они считают тяжелый труд главной целью в жизни, они достаточно веселые люди. Год в Тепесте наполнен сезонными фестивалями, когда полагается еженощно петь, танцевать и пить. Кроме того, Тепестани — чрезвычайно
суеверный и боязливый народ. Они в ужасе от «маленьких тварей», которые шныряют в лесах, и ищут глупых путников, на которых они охотятся. Эти гоблинские банды особенно жестокие и беспощадные, но леса являются также домом для злобных фей, карг-людоедов и других ужасов. Тепестани не делают различий между лесными жителями, для них они все нечистые магические существа. Хотя в прошлом Тепестани тряслись от страха при виде этих тварей, теперь они отвечают огнем и мечом при первом признаке неестественной деятельности. Возглавляют этот крестовый поход клирики Беленуса. Тепестани видит признаки злого влияния везде, даже среди своих семей и соседей. Страх доводит до безумия, и хотя множество творений тьмы были уничтожены, несчетное число невиновных также было убито.

Управление: Аристократические и теократические независимые поселения. Культура, а не формальное правительство объединяет Тепестан. Совет старейших богатых мужей управляет каждым поселением независимо. Эти старейшины управляют с относительной безнаказанностью, но они действуют только по общему согласию. В больших поселениях, мелкие магистраты и вооруженные силы назначаются советом старейшин, для повседневного исполнения закона и поддержания порядка. Клирики Беленуса имеют значительное вли-

яние на старейшин в большинстве поселений. Это влияние возросло в течение последних лет, когда клирики Беленуса объявили, что лишь чистый огонь их бога может защитить невиновных от лесных жителей. Теперь, клирики находят подозрительных злодеев, быстро организовывают трибунал, допрашивая. Такое поспешное правосудие часто переходит в поток обвинений, когда виновный пытается перевести вину на других. Ваян из Виктала является лидером церкви и постепенно увеличивает свою власть. Он серьезный человек, и решительно принимает энергичные меры при очистке поселений от печати зла.

Торговля и Дипломатия: Ресурсы — ячмень, пшеница, овес, репа, картофель, груши, овцы, козы, свиньи, молочные продукты, осетр, щука, торф, лес, гипс, пиво. Монеты — нет. Тепест ведет торговлю через бартер, но все же некоторая валюта из Даркона и Нова Ваасы ходит по домену.

Изолированный Тепест никогда не имел особых контактов с другими доменами. Восточный Тракт Тимори и река Южный Днар, ведут в Нова Вааса, они единственная связь Тепеста с внешним миром. Злая репутация лесов домена достаточно хорошо известна, чтобы отвадить путников, даже от путешествий по таким широким дорогам, как Восточный Тракт Тимори. Безумие, которое охватило Тепест в последнее время, тоже не увеличивает заинтересованности других стран в политических или экономических связях с доменом. Тем не менее, ограниченная торговля существует с поселениями в северной части Нова Вааса.

Персонажи: Классы — барды, клирики, бойцы, рейнджеры, колдуны. Навыки — Ремесло (плотничество, кожных дел мастер, тканье), Запугивание, Знания (знания монстров, религии), Искусство (баллада, танец, флейта, арфа), Профессия (фермер, рыбак, травник, пастух, дровосек), Распознавание Мотиваций, Выживание. Фиты — Железная Воля, Лунатик, Рыжий, Фокусировка на навыке (Знания [знание монстров]), Крепость, Фокусировка на Оружие (длинный меч, метательный топор).

Валачан

Культурный Уровень: Средневековье (7).
Ландшафт: Полная Экология (Умеренные Леса и Холмы).

Валачан это холмистый домен, на юго-западе Ядра, покрытый вечнозелеными лесами в которых рыщут жуткие черные пантеры. Деревья, древние и огромные, окутаны холодным туманом и толстым ковром мхов. Таинственный гул и рокот эхом раздается в дуплах, а холодный воздух тяжел от первобытного аромата влажных секвой. Хотя в темных низовьях леса растут лишь низкие, росистые папоротники, путешествовать трудно из-за опасной местности. Гребни и узкие каньоны пересекают домен через, обеспечивая укрытие для крадущихся хищников. Горные ручьи текут к востоку вместе к рекой Арден, их пороги полны рыбы.

Деревни находятся очень близко друг к другу в Валачане, островки индустрии среди дикой природы. Безоконные постройки созданы из тяжелых бревен или досок, с двускатными крышами покрытыми черным сланцем. Большая, единственная комната составляет весь дом, даже у благородных богачей. Структуры украшены сложной, стилизованной резьбой в виде пантер, медведей, волков и ворон. Геральдика важна для Валачан, и дома гордо украшены знаками различия матриархатов. Замок Пантера, Барона фон Харкова, составляет резкий контраст с домами его поданных — угрожающая крепость из угольно-серого камня. Хотя умеренный, климат Валачана чрезвычайно влажный, с большим количеством осадков во все времена года. Температура умеренная во всех сезонах, но иногда бывает очень жаркое лето.

Основные Поселения: Хелбеник (нас. 3,500), Ротвальд (нас. 4,400), Унгард (нас. 1,500).

Народ: Население — 19,100; Люди 97%, Гномы 2%, Другие 1%. Языки — Вааси*, Мордентиш, язык гномов, Ситикус. Религии — Эзра, Хала.

Валачане высокие, мускулистые люди с широкими плечами и длинными, крепкими конечностями. Их кожа обычно шоколадного цвета, но оттенки бывают от кремового загара, до почти угольно-черного. Цвет глаз почти всегда темно-коричневый, но иногда рождаются странные личности с неестественно желтыми глазами. Волосы у Валачан глянцево-черные и носят их длинным и прямыми оба пола. Мужчины никогда не носят бород или усов, но многие выращивают длинные бакенбарды. Одежда прочная и простая, как у мужчин, так и у женщин. Они предпочитают ходить в свободных брюках и туниках, часто одежду украшают бахромой и зубами животных. Выцветший черный и белый любимые цвета, зачастую с элементами красного, зеленого и голубого. Валачане носят высокие, по колено, сапоги из мягкой кожи весь год, даже когда не на открытом воздухе.

Валачане рослые люди, привычные к деревенской жизни среди таинственных лесов домена. Они воплощают создания леса в мифах, особенно величайшего почтения и страха заслужили у них пантеры, которые тут многочисленны и хитры. Валачане ценят настойчивость и прочные семейные узы, но подозрительно относятся к «книжным знаниям» и другим новомодным введениям из более продвинутых

стран. Валачане не считают личностью того, кто не знает как стрелять из лука или прятаться в глуши. Несмотря на их индивидуализм, Валачане — очень социальные люди с чрезвычайно сложными ритуалами для всех этапов жизни, включая рождение, созревание, брак и смерть. Эти события отмечаются длительными фестивалями. Обмениваются подарками ручной работы, а богатые Валачане стараются превзойти друг друга наилучшими угощениями и развлечениями.

Управление: Аристократическая монархия. Правит в Валачане, Барон Урик фон Харков, холодный человек более всего уважающий подчинение и свою секретность. Эта отчужденность не делает барона популярным среди народа, но Валачане научились отдавать налоги во время и этим избегают внимания барона и его ужасного характера. Фон Харков иногда требует мелких услуг от случайных подчиненных, вызывая их в Замок Пантера, на одну ночь. Те, кого он вызывал, часто возвращались зараженные Белой Лихорадкой, мягким, но ослабляющим гриппом, которым болеют за свою жизнь многие Валачане. Каждый год, фон Харков силой забирает молодую девушку себе в жены; до настоящего времени, несчастная никогда не доживала до конца года. Эти зловещие факты только повышают страх перед бароном и порождают слухи, что он не совсем человек.

Личная армия барона собирает налоги и заставляет замолчать любого, кто вызывает гнев фон Харкова. Опытные мечники, умеющие выживать в глуши, эти боевики чудовищные садисты, преданные своему лорду. Загадочная Леди Аделайд, Госпожа в Вуали, командует ими. Высокомерная и удивительно жестокая, Аделайд поддерживает привычки барона. Она может заинтересоваться симпатичным юношей, который обычно возвращается от нее покрытый шрамами.

Несмотря на гнетущее присутствие слуг барона, жизнь в большинстве поселений Валачан мирная. Наиболее могущественный дворянин управляет правосудием и решает в арбитражном порядке разногласия, как считает нужным, но подкупы очень редки. Благородство наследственное через материнскую сторону, и мужчины, а не женщины уходят в другие семьи при браке. Хотя по традиции считается, что к благородным нужно относится с почтением из-за их богатства, обыватели не терпят некомпетентность или слабость даже в них. Благородные, которым недостает хитрости, чтобы защищать свои позиции, быстро устраняются, а их добро делится среди остальных аристократов. Служить в ополчении честное и прибыльное занятие, благородные награждают служащих деньгами, званиями и выгодными браками.

Торговля и Дипломатия: Ресурсы — пшеница, ячмень, хмель, вишни, яблоки, горох, цветы, свиньи, овцы, молочные продукты, лосось, форель, лес, мех, золото, медь, луки, мебель. Монеты — голова пантеры (золотой), глаз кошки (серебряный), коготь (медный).

Несмотря на расширение торговли с соседними областями, Валачан сохраняет независимость. Барон фон Харков очевидно имеет мало интереса в союзах с другими странами. Его боевики иногда патрулируют границы, чтобы грабить и убивать любопытных путников. Таким образом, Валачане сами пытаются поддерживать связь с иностранными торговцами. Сейчас, Валачане торгуют своей продукцией, но избегают впутываться сами в дела других земель.

Персонажи: Классы — варвары, друиды, бойцы, рейнджеры, колдуны. Навыки — Лазанье, Ремесло (плетение корзин, лучник, плотничество), Прятаться, Чувство Направления, Знания (природы), Тихо Двигаться, Профессия (фермер, проводник, травник, дровосек), Выживание Мест. Фиты — Внимательность, Смелость, Улучшенный Критический Удар, Стрельба на Близких Дистанциях (плюс производные), Фокусировка на навыке (Выживание), Выслеживание, Фокусировка на Оружие (составной длинный лук).

Вечор

Культурный Уровень: Античность (4).

Ландшафт: Полная Экология (Теплые Леса, Холмы, и Болота).

Вечор это домен хаоса и беспорядка, где сама земля может быть неустойчивой. Лежит он на востоке от Ядра, за холодными, серыми водами Ночного Моря. Все побережье Вечора состоит из болот. Сочная растительность и облака жужжащих москитов заполняют границу между морем и землей. Внутри страны находятся густые, вечнозеленые тропические леса с протекающей по ним в направлении побережья широкой рекой Ностру. На восточной границе домена, Утесы Везанис поднимают вверх сухое плато, которое скоро теряется в Туманах. Климат Вечора — всегда горячий и влажный, часто случаются длинные и беспощадные сезоны дождей. Часто случаются быстрые, иногда даже неестественные перемены в погоде. Штормы, с падающим градом, дождем и снегом, могут внезапно неожиданно, исчезнуть, так же внезапно, как и появились. Циклоны в стране сталкиваются с угрожающей яростью.

Как и погода, ландшафт Вечора имеет отвратительную тенденцию, непредсказуемо двигаться время от времени, как водоворот. Наиболее часто эти изменения происходят в течение нескольких дней, но иногда наблюдаются стремительные сдвиги. Леса произвольно перестраивают сами себя, уничтожая все ориентиры и делая карты бесполезными. Дорожки идут в другую сторону, а побережье ползает взад и вперед. Этот эффект можно наблюдать и в поселениях домена. Квадратные, бледные кирпичные структуры могут исчезать или появляться из ниоткуда. Улицы и проходы кружатся и поворачивают каждый раз иначе. Даже небо над Вечором не является устойчивым. Небо изменяет свои цвета, переливаясь от лазурного, до болезненно зеленого и вдруг меняясь на блестящий пурпурный. Солнце и луна каждый раз меняют размеры с рассветом и закатом, от громадных, заполняющих небо, до маленьких слабых пятен света.

Основные Поселения: Абдок (нас. 8,000).

Народ: Население — 15,900; Люди 99%, Другие 1%. Языки — Вечорит*. Религии — нет. Вечориты считают своего короля богом, но не поклоняются ему.

Вечориты имеет тощее, атлетическое сложение и средний рост. Их кожа темная, от оливкового-светлого загара, до глубокой бронзы. Их низко посаженные глаза либо синие, либо зеленые или, более редко, необычного золотого или серебряного цвета. Вечориты имеют прямые волосы, от медового-светлого, до чисто черного цвета. Большинство носит их в виде множества тонких косичек. Мужчины имеют небольшие, ухоженные усы, но бороды не носят. Одежда в Вечоре легкая, обеспечивающая владельцу мобильность и прохладу. Как мужчины, так и женщины используют короткие юбки и туники, которые носятся через плечо и подвязываются в талии. Простые сандалии являются основной обувью. Мужчины одеваются в белое, бежевое или серое, а женщины предпочитают цветочные цвета, например, бледно-красный, апельсиновый, желтый, розовый или фиолетовый. Драгоценности, особенно ожерелья и браслеты, очень популярны среди обоих полов. Золото, серебро, драгоценные камни, панцири, кость и дерево используются одновременно. Каждый Вечорит имеет татуировку в виде буквы «Э» на лбу, на местном языке. Ее делают добровольно, в знак признательности к своему королю.

Несмотря на странность своей родины, Вечориты теплые и довольные жизнью люди. Они получают простую радость от земледелия, рыболовства, охоты и ремесел. Вечориты непостоянные люди, и действуют исходя из эмоций, а не разума. Они выучились принимать хаотичную природу домена, как факт жизни. Ни для кого не секрет, что король Вечора безнадежный безумец. Вечориты верят, что их земля — продолжение и отражение правителя. Они не удивляются, что Вечор так же безумен как и их король. Они должны просто продолжать жить в этом хаосе. Особенно поразительные изменения в ландшафте Вечора, считаются отражением настроения или поведения короля.

Нестабильный характер земли коснулся и общества Вечора. Немного присутствует общественных ограничений или барьеров в культуре Вечора, и не фактически никаких запретов. Есть только свободная классовая структура, а женщины считаются равными с мужчинами. Сильный правит слабым. Возможно единственная прочная общественная традиция, это брак, который считается символом устойчивости. Овдовевшие мужчины и женщины никогда не вступают в брак снова, и неверные супруги караются смертью.

Управление: Охлократический деспотизм. Вечором управляет Эзан Безумный, волшебник-тиран.

Правление Эзана поддержано твердым убеждением среди жителей Вечора, что он божество. Согласно местным жителям, Эзан управляет их землей уже вечность, и хотя в это поверить трудно, но Эзан, несомненно, властвует дольше, чем срок жизни нормального человека. Король никогда не показывается на публике. Дворец Эзана в Абдоке, несмотря на все его величие, стоит пустой. По слухам, король проводит почти все свое время в таинственном убежище за Утесами Везаниса, безумно бормоча и слушая шепот древнего зла.

В Вечоре нет формального законодательства, только безупречная преданность Эзану. Хотя присутствие короля едва чувствуется в повседневной жизни, никто не осмеливается говорить против него. Те, кто заикается о восстании, исчезает без следа, возможно попадая прямо в безумные руки Эзана. Нет административных или уголовных учреждений в поселениях Вечора. Насилие и кража наказываются грубым правосудием толпы, самосуд проходит прямо на улице, правонарушители зарубаются до смерти. Поселения Вечора не имеют постоянного ополчения, но все молодые мужчины умеют, как охотится, так и сражаться.

Торговля и Дипломатия: Ресурсы — рис, пшено, маниока, хлопок, бананы, сахарный тростник, какао, кофе, чай, резина, каучук, специи, ваниль, рогатый скот, тунец, креветки, черепахи, жемчуг, лес, золото, серебро, драгоцен-

ные камни. Монеты — дикая крона (золотой), дикий шар (серебряный), дикий пенни (медный). Валюта в Вечоре однозначно древняя, монеты затертые и нестабильные по форме. Хотя их ценность пока признается, бартер тоже обычное явление.

Несмотря на свое безумие, Вечор налаживает контакты с другими доменами в последнее время. Торговцы мечтают заполучить экзотические и ценные ресурсы домена. Торговля расширяется с береговыми поселениями в Дарконе и Нова Вааса. Эзан пока не реагирует на присутствие чужаков в его стране, но никто не может с уверенностью заявить, какое отношение к этой торговле у безумного мага.

Персонажи: Классы — друиды, бойцы, рейнджеры, колдуны. Навыки — Ремесло (гончар, каменщик, ткач), Запугивание, Чувство Направления, Знание (магии, природы), Профессия (фермер, рыбак, пастух, шахтер), Плавание, Выживание. Фиты — Храбрость, Уклонение (плюс производные), Улучшенная Инициатива, Железная Воля, Открытый Ум, Быстрое Доставание Оружия, Фокусировка на Оружие (кукри).

Вербрек

Культурный Уровень: Средневековье (7).

Ландшафт: Полная Экология (Умеренные Леса, Холмы, и Болота).

Вербрек это дикая страна, зажатая страхом, где волк является хозяином, а человечество добычей. Располагается он в сердце юго-западных речных низин Ядра, окруженный высокими смешанными лесами, с туманными впадинами и заросшими болотами. Здесь первобытная и необработанная глушь, густая и тернистая растительность, делающая путешествие неимоверно сложным. Путники должны научиться быть осмотрительными, ибо волки Вербрека это громадные звери с серебряным мехом, которые выслеживают свою жертву с почти человеческой хитростью. Те, кто осмелился отправиться в путь по дикому бездорожью, постоянно мучаются от ужасного ощущения, что на них охотятся. Треска веток и шелеста листьев достаточно, чтобы ввергнуть путника в паническое бегство, подобно напуганному оленю. Широких, хороших дорог в Вербреке нет, встречаются только бугристые и не ухоженные тропы. Широкие, грязные реки Арден и Мусард и их притоки служат основными путями в другие земли.

Разбросанные деревушки и одинокие фермы располагаются в окружающем мраке глуши. Цивилизация тут под угрозой исчезновения, дикие леса поглощают эти небольшие поселения. Низкие постройки созданы из огромных, неотесанных бревен и покрыты соломой, двускатные крыши и трубы сделаны из гладких речных камней. Грязные рвы пять футов или более в глубину окружают скромные продовольственные запасы, единственная, хотя зачастую бесполезная стратегия, удерживающая волков. Климат в Вербреке постоянен, всегда бывают холодные зимы и всегда теплое лето, осадки наиболее часто бывают в конце весны.

Основные Поселения: Нет. Вербрек слабо заселен, и народ обитает в одиночных фермах или поселениях, в которых меньше двадцати людей.

Народ: Население — 800; Люди 99%, Другие 1%; 1,100 естественных оборотней. Языки — Мордентиш*, Балок, Вааси, Ситикус. Религии — Бог Волков*, Эзра, Хала.

Вербрекеры крепкий народ, невысокие, но мускулистые. Их кожа бывает от очень светлой и веснушчатой, до слегка загорелой, обычно она обветренная и мозолистая. Глаза Вербрекеров обычно синие или зеленые, а волосы от светлых, до коричневых, но встречаются и каштановые. Как мужчины, так и женщины отращивают свои прямые волосы длинными и носят их нечесаными, многие мужчины предпочитают иметь волосы чуть выше плеч. Мужчины часто выращивают усы и бороду, всегда вместе. Одежда Вербрекеров — простая, свободно скроенная и функциональная. Мужчины носят брюки и туники, а женщины блузы юбки с разрезом на бедре. Большинство Вербрекеров, как мужчины так и женщины, одевают плащи с капюшоном, когда на открытом воздухе. Оттенки зеленых и нейтральных цветов, например, белый, бежевый и коричневый, преобладают в местном костюме. Люди любой профессии всегда носят с собой топорик и нож.

Вербрекеры как дома чувствуют себя в глуши, но все же их связь с естественным миром наиболее всего похожа на встревоженное перемирие. Вербрекеры уважают природу, но это уважение смешано со страхом к ее жестокости. Они стоически стремятся построить уголок цивилизации вдоль берегов рек, осознавая, что в борьбе между человечеством и природой, природа одержит победу. Между тем, они вникают в суть жизни природы, этим самым часто избегая бессмысленной и скоропостижной смерти. Они ценят навыки выживания и не любят городской народ, который рискует их и своими жизнями из-за безрассудства или незнания.

Вербрекеры — не хозяева страны, и они это признают с мрачным фатализмом. Вербрек принадлежит оборотням, которые имеют свои собственные грубые племена. Выращенные на мифах о волках и случайных стычках с ликан-

тропами, Вербрекеры научены бояться оборотней и избегать их во что бы то ни стало. Время от времени, в лунной ночи, слышен крик одинокой жертвы, которую разрывают кровожадные звери. В ответ на это Вербрекеры просто проверяют замки, бросают другое полено в огонь и благодарят богов, что не они стали жертвами этим вечером.

Управление: Независимые поселения управляются старейшинами. Вербрек не имеет центрального руководства или местного правительства, хотя Вербрекеры имеют общее культурное наследие. Совет, состоящий из старейшего мужа из каждого дома, принимает решения для каждого поселения. Большинство этих советов демократические, с разногласиями решающимися голосованием. Конкуренция среди старейшин не встречается, выживание, а не власть, занимает умы большинства патриархов Вербрека. Поселения слишком небольшие, чтобы нуждаться в ополчении, но почти все мальчики Вербрекеров тренируются в борьбе, рукопашном бою, стрельбе из лука и владении мечом.

Оборотни Вербрека имеют свою жестокую и дикую культуру, но сведения о ней являются тайной, для большинства Вербрекеров. Оборотни атакуют Вербрекеров только время от времени, хотя они могли бы легко вырезать дом за домом если бы захотели. Кажется, что ликантропы совершают ровно столько зверств, чтобы держать Вербрекеров в страхе и отгонять от своих святилищ. Говорят, что оборотни поклоняются существу известному как Бог Волков, первобытному воплощению ярости и жестокости. Ходят рассказы о жертвах при лунном свете, богохульных обрядах и бешенной ритуальной охоте.

Торговля и Дипломатия: Ресурсы — овес, ячмень, хмель, капуста, картофель, перец, рогатый скот, свиньи, куры, молочные продукты, грибы, лес, меха, пиво, глина. Монеты — нет. Торговля ведется через бартер в Вербреке, но некоторые монеты из Мордента и Ришемлю ходят по домену.

Вербрек считается опасным доменом. Рассказы о рыщущих стаях оборотней отваживают путешественников. Единственные регулярные посетители это речные торговцы, которые плывут по водным путям страны за мехами, лесом, продовольствием и другими товарами, которые производят Вербрекеры. В свою очередь, они приносят редкие изделия, особенно железные инструменты, от которых Вербрекеры зависят в первую очередь. Независимо от сезона, путник может столкнуться с общительным капитаном Натаном Тимоти, плывущим по рекам Вербрека. Капитан может подвезти пассажиров на борту своего грузового судна «Мегера», за разумный гонорар.

Персонажи: Классы — друиды, бойцы, рейнджеры, колдуны. Навыки — Ремесло (лучник, плотник), Прятаться, Знание (знания монстров, природы), Тихо Двигаться, Искусство (истории), Профессия (фермер, рыбак, пастух, дровосек), Плавание, Выживание. Фиты — Уклонение (плюс производные), Закаленный, Лунатик, Стрелять на Близкие Дистанции (плюс производные), Бег, Фокусировка на Навыке (Выживание), Фокусировка на Оружие (составной длинный лук).

Кластеры

Кластеры состоят из двух или нескольких доменов, хотя не один из кластеров не приближается по размерам к Ядру. Как и в случае Ядра, домены в кластере обычно имеют одинаковый климат и местность. Некоторые домены в кластере связаны более тонко, например, имеют общую историю. Каждый из кластеров особенный и между ними практически нет ничего похожего.

Янтарные Пустоши

Янтарные Пустоши — это пустынные земли, выжженные безжалостным солнцем. В этих засушливых доменах сезоны не меняются, а температура воздуха сводит с ума. Туманы проявляют себя странным образом в этой местности, появляясь в качестве мерцающих миражей или ослепляющих песчаных бурь. Пустыни беспощадны и суровы, жизнь ютится вокруг оазисов и прячется под надвигающимися песками.

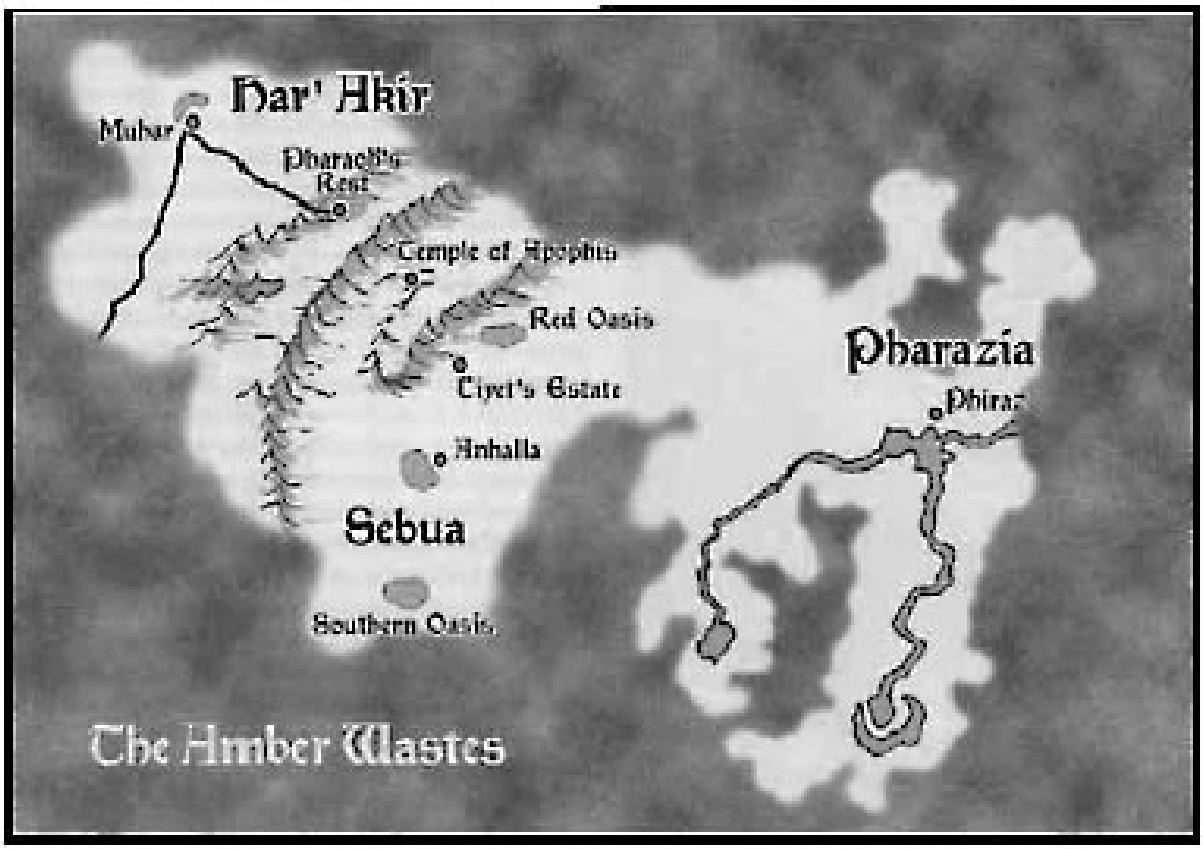
Хар'Акир

Культурный уровень: Бронзовый век (2).

Ландшафт: Полная экология (Жаркие Пустыни, Холмы и Горы). Хар'Акир — земля исчезнувших империй, где пески разрушили древние памятники, а народ живет в тени былой славы. Это отчужденное королевство, клочок испепеляющей пустыни, которая простирается среди возвышающихся клифов, расположенных на востоке. В этих пустынных скалах множество забытых могил хранящих несметные сокровища и ужасные проклятия.

Среди всех этих заброшенных склепов самый большой интерес представляет подземный склеп Анкхтепота, самого могущественного из фараонов Хар'Акира. Он находится в каньоне известном как Покой Фараона.

Единственный источник свежей воды в Хар'Акире — это Оазис Мухар, скрытый среди



холмистых дюн пустыни. Его вода чистая и освежающая, однако, местные жители поселка строго ограничивают доступ к этой драгоценности. Берега покрывают покачивающиеся пальмы и днем тут толпятся верблюды, ослы и женщины, с кувшинами воды. Жилища в Хар'Акире напоминают норы из белой глины или песчаника. Двери и окна открыты, для циркуляции воздуха в помещении, однако на ночь они завешиваются льняным полотном, чтобы ночной холод не проходил в дом.

Поселения: Мухар (нас. 300).

Население: Население — 600; Люди — 99%, Другие — 1%. Языки — Акири*, Фаразийский. Религия — Пантеон Акири.

Акири — люди не высокого роста, крепкие, лица у них обветренные и высушенное солнцем. Кожа темного цвета, варьируется от темно-бронзовой до шоколадно-коричневого. Цвет глаз обычно темно карий, хотя встречаются некоторые Акири с глазами цвета меди или золота. Их прямые, жесткие волосы темно-каштанового или черного цвета, но у большинства Акири волосы блестящего черного цвета. Мужчины не носят усы и бороды, некоторые бреют полностью всю голову. И мужчины и женщины носят свободную, белую льняную одежду с поясом на талии. Акири покрывают голову материей и в случае песчаной бури закрывают ею лицо от колющего песка. Простые сандалии — привычная для Акири обувь. Входя в дом, они ее снимают. Мужчины и женщины любят декорировать свои глаза золотой, лазурной и черной красками. Женщины красят свои руки хной, как считают местные мужчины — это очень привлекательно. Редко носятся ювелирные украшения, за исключением амулета скарабея из песчаника. Он есть почти у всех Акири.

Акири очень осторожные люди. Они подозрительно относятся к чужакам, и ко всему, что кажется им странным. Хотя Акири и не враждебны к иноземцам, но все же предпочитают сторониться их. Они любезно предложат передохнуть уставшему путнику, но не более того. Даже в обществе друг друга Акири тихие и отчужденные. Наблюдается, какая то грусть в их повседневной жизни, как будто они помнят об ушедшем времени счастья и величия. Разрушенные статуи и обелиски, которых множество в песках Хар'Акира, свидетельствуют о былом могуществе империи. Ничего не осталось, кроме осколка истории о жестоком фараоне Анкхтепо-

те, который как верят Акири, дремлет в своей гробнице.

Акири имеют достаточно большой божественный пантеон с развитой мифологией. Несмотря на то, что бог солнца Ра самый главный в этом пантеоне, Акири больше всего преклоняются и почитают бога жизни и смерти Осириса. Они боятся смерти, особенно мрачной бесконечности подземного мира. Соответсвенно, Акири стараются придерживаться принципов *ма'ат*, определяющих космический порядок всех вещей, чтобы в последствии они могли попасть в рай. Похоронные традиции очень важны у Акири, так как считается, что мертвому необходимы его тело и имущество в загробной жизни. Просто зайти в запечатанную гробницу, считается святотатством, а ее ограбление неслыханным преступлением.

Управление: Теократия. В Хар'Акире правят клирики, жалкое подобие некогда могущественной религиозной иерархии, члены которой были советниками фараонов и по сути дела управляли за них. Не смотря на то, что времена королей-богов ушло, клирики сохранились, и Акири продолжают следовать их указам. В Мухаре храмовая стража поддерживает порядок, а клирики вершат правосудие и принимают важные для общества решения. Над ними стоит жрица Осириса, Снефру, суровая женщина декадентских взглядов. Тем не менее, за пределами оазиса, Хар'Акир — это пустыня где законы не писаны. Путешественники и отшельники полагаются только на себя, защищаясь от пустыни и ее древнего зла.

Рабство — приемлемая система в Хар'Акире, и примерно одна треть населения домена составляют рабы. Традиционное наказание за преступление это не заключение в тюрьму, а порабощение. Рабы могут работать как в качестве домашней прислуги, так и умелыми ремесленниками. Правда большинство все же выполняет грязную и тяжелую работу, и обрабатывает посевы вдоль берегов оазиса.

Торговля и дипломатия: Ресурсы — пшеница, просо, лен, бобы, финики, овцы, козы, крупный рогатый скот, верблюды, железо, соль, гипс, тальк, сукно. Монеты — нет. Торговля прежде всего осуществляется через бартер, хотя иногда торговцы принимают золото и серебро в качестве оплаты. Иногда древние монеты Акири всплывают на поверхность, но большинство находятся в неприкосновенных забытых гробницах.

В прошлом, Хар'акир мало контактировал с внешним миром. За последние годы произошли изменения, когда кочевники из Фаразии стали осуществлять рискованные путешествия за восточные обрывы.

Эти странники, которых не спутаешь ни с кем из— за их характерной черной одежды со сверкающим изогнутыми саблями, торгуют с Акири, привозя с собой рабов и сладости. Контакты с другими землями

единичны, но слухи о древних сокровищах Хар'Акир постепенно достигли Ядра. Без всякого сомнения, что скоро множество смелых авантюристов отправятся в путешествие в поисках сказочного и экзотичного богатства. Можно предположить, что как и предыдущие охотники за сокровищами, они закончат свои дни в качестве пищи для грифов или исчезнут навсегда в темных гробницах.

Персонажи: Классы — клирики, бойцы, маги. Навыки — Алхимия, Блеф, Ремесло (плетение корзин, каллиграфия, гончар, каменщик, ткач), Приручение Животных, Знания (магии, знание монстров, благородства, религии), Профессия (аптекарь, фермер, травник, пастух, писарь, кожевник, погонщик), Верховая Езда, Распознавание Мотиваций, Выживание. Фиты — Выносливость, Фокусировка на Заклина нии (Некромантия), Голос Гнева, Фокусировка на Оружие (короткий меч, короткое копье).

Фаразия

Культурный уровень: Раннее Средневековье (6).

Ландшафт: Полная экология (Жаркие Пустыни). Фаразия — домен бесконечной обжигающей пустыни, такой же безжалостной как божий суд. Испепеляющий ветер бесконечно перемещает холмистые дюны, а из песка появляются и исчезают каменные пласты. Над головой кружат хищные грифы терпеливо выжидающие, когда жажда и изнеможение погубит путешественников. Сверкающие оазисы прерывают монотонность суровой пустыни. Оазисы питают неприятные, глинистые реки домена, берега которых полны греющимися на солнце крокодилами. Пальмовые деревья вдоль рек дают драгоценную прохладу, но путешественники должны бороться с существами пустыни, которым самим необходима эта прохладная тень.

Город Фираз находится в центре домена, темная жемчужина на берегах мерцающего оазиса. Квадратные городские здания сроятся из каменного кирпича и покрываются белой штукатуркой. Благословенный ветерок проходит сквозь двери и окна. Самые богатые здания построены из полированного камня и украшены замысловатой геометрической мозаикой. Тонкие шпили и сияющие купола парят над городом, как будто желая коснуться небес. Узкие улочки, извиваясь между домами и магазинчиками, ведут к торговым площадям, переполненным оживленными торговцами.

Поселения: Фираз (нас. 8,800).

Население: население — 10,200; Люди — 99%, Другие — 1% . Язык — Фаразийский*. Религия — нет. Фаразийца почитают Диамабелья, прекрасного правителя Фаразии, как божественное создание, несмотря на то, что у него нет ни храма, не клириков.

Фаразийцы красивые элегантные люди, с угловатыми чертами лица. Цвет кожи варьируется от светло-оливкового до темно-бронзового оттенка. Цвет глаз почти всегда темно-карий; порой ребенок рождается с абсолютно черными глазами, тогда из-за суеверий его убивают. У Фаразийцев черные блестящие волосы. Мужчины носят коротко остриженные, а женщины очень длинные. Часто можно встретить мужчин с аккуратными ухоженными усами и бородами. Фаразийцы носят длинные, свободные платья поверх брюк или юбок. Традиционно и мужчины и женщины покрывают голову, защищаясь от песчаных бурь. На людях женщины полностью покрывают голову шалью и прячут лицо под вуаль от любопытных глаз. Сандалии и тапочки тут привычная обувь. Украшения и макияж считаются вульгарным, по крайне мере на людях.

Фаразийцы сдержанные и скрытные люди, обдумывающие свои слова и поступки. Главное для них моральная чистота, хотя это пошло скорее больше от традиции и страха, нежели от душевного убеждения. Явное волнение окрашивает их осмотрительную речь, как будто они боятся сказать что-то не то. Их нервы изнашиваются, следуя строгим заповедям Диамабеля, чьи духовники тщательно следят за тем, чтобы никто не отбился «от паствы». Фаразийцы обязательно «сдадут» грешника, но скорее для того, чтобы дать себе передышку от собственной пуританской бдительности.

Тем не менее, глубоко в пустыне живут кочевники, которые отказываются подчиняться законам Диамабеля. Эти мужественные странники постоянно находятся в движении, каждую ночь, разбивая свои красочные шатры в другом месте. Люди в черном, верхом на своих лощеных скакунах, их ненавидят и боятся, но не только за их еретическое мнение, что Диамабель всего лишь порочный смертный. Шейх Аллан эль Расаан, хитрый воин пустыни, возглавляет кочевников в их борьбе против правителя Фаразии.

Управление: Моралистический деспотизм. Диамабель Праведный управлет Фаразией беспощадной рукой, требуя от своих подданных абсолютного повиновения. Он является не смертным человеком, а бледным и крылатым ангелоподобным существом с прекрасным лицом. Фаразийцы считают, что Диамабель — посланник неба, который несет слово правды, мысли и поступка. В центре его заповедей нет бога, чистота ради чистоты. Существуют опре-

деленные действия, которые нельзя совершать, еда, которую нельзя есть, слова, которые нельзя произносить и мысли, которые нельзя обдумывать. Обязательно нужно проводить два часа в день в покаянных молитвах и размышлениях о грехах и твердом решении быть послушным.

Законы приводятся в исполнение четко, без какой-либо двусмысленности или мягкости. Его подданные либо послушно исполняют законы, либо нет, и в этом случае их жестоко наказывают за грехи. Духовники носят белые робы и плети, патрулируя улицы города Фираз в сопровождении воинов фанатиков. Они ищут заблудших душ, которые должны раскаяться и подставить свою спину под удары бича. Духовники имеют абсолютную свободу действий в определении наказания, потому, что они действуют от лица самого Диамабеля. Черный Геральд, ужасный фантом по слухам являющимся воплощением возмездия Диамабеля, под покровом ночи уничтожает самых злостных грешников.

Кочевники пустыни, в свою очередь преданны Шейху Расаану, за его харизму, богатство и воинскую доблесть. Не смотря на то, что кочевники являются неизменными врагами Диамабеля, у них свой свод законов по которым они живут. Их наказания не менее жестоки; злостных преступников и предателей калечат и оставляют в пустыне умирать.

Торговля и дипломатия: Ресурсы — пшеница, ячмень, рис, просо, лен, дыни, цитрусы, бобы, баклажаны, инжир, финики, кофе, верблюды, овцы, козы, крупный рогатый скот, сукно. Монеты –кара (золотой), упрек (серебряный), благословение (медный). Цены в магазинах и на рынках Фаразии не фиксированные, и продажа всегда сопровождается торгом. Экипировка стоит на 20% дороже, чем в ценниках *Книги Игрока*. Но если игрок выигрывает оппозиционную проверку Дипломатии с торговцем, тогда цена понижается на 20%.

Не многие путешественники из других доменов отправляются в Фаразию. Те, кто все же оказались там, столкнувшись с жесткими законами этого домена, спешат его покинуть. Диамабель скептически относится к чужакам, считая, что они могут разрушить чистоту его королевства. Также, он запрещает своим подчиненным удалятся за пределы Фираза, чтобы их не убили, не поработили или не сбили с пути кочевники пустыни. Со своей стороны кочевники ведут торговлю с доменом Хар'Акир, что находится далеко на западе, хотя это путешествие требует проехать через Себую. Появление их караванов приветствуется среди Акири, а богатство, получаемое от этой торговли, усиливает власть Шейха Расхаана.

Персонажи: Классы — варвары, бойцы, маги. Навыки — Блеф, Ремесло (каллиграфия, гончар, каменщик, ткач), Дипломатия, Профессия (фермер, пастух, писарь), Верховая Езда, Распознавание Мотиваций, Вживание. Фиты — Выносливость, Экспертиза (плюс производные), Бой Верхом (плюс производные), Фокусировка Навыка (Верховая Езда), Бой с Двумя Оружиями, Голос Гнева, Фокусировка на Оружие (ятаган).

Себуя

Культурный уровень: Каменный век (1). Развалины в Себуа свидетельствуют о культуре Бронзового века (2).

Ландшафт: Полная экология (Жаркие Пустыни, Холмы и Горы). Себуя покинутый домен. Пустынная земля, которая служит приютом для забытых тайн и зла. Солнце испепеляет ландшафт песчаных дюн и пологие скалистые поверхности. В пустыне множество оазисов, но случайный путник быстро узнает, что многие из них или соленые или отравлены. На западе, извивается и как бы крадется сквозь парящие нависшие обрывы Долина Смерти, сухая красная земля, скрипящая под ногами. Долина хранит в своих песках гробницы и разрушенные храмы забытых богов. Природный песчаник выступает и изгибается, придавая форму арки краю восточной части скал, где прибрежные районы Красного Оазиса, с его щелочными водами, кишат москитами жаждущих крови. В утренние часы над Себуей собираются штормовые тучи, дающие прохладу, обычно обрушивая к полудню на пустыню проливные дожди. Временами на районы, расположенные вглубь от прибрежной полосы, обрушиваются ужасные черные песчаные бури, сметающие все на своем пути и несущие колючий и обжигающий песок.

Недалеко от центра домена, находится Анхалла, город, разрушенный песками и временем. То, что раньше представляло собой удивительные памятники и каменные постройки, сейчас — всего лишь пыль и фундамент. Агрессивные бабуины носятся по этим руинам, раздражая любого, кто оказался здесь, своею вороватостью и неприятным визгом, который они постоянно издают. Жалкие глиняные жилища, построенные вручную теперешними жителями Анхаллы, ютятся среди каменных глыб. На самом деле, в городе живет всего лишь горстка детей, которые научились выживать в этой жестокой среде. На окраинах Ахаллы, до сих пор

стоит величественная каменная постройка нетронутая медленной смертью, которая постепенно забирает весь город. Путешественники говорят, что слышали приятную музыку и смех за стенами этого здания. Но никто, кто осмелился войти туда, чтобы вживую увидеть эти празднества не вернулся.

Поселения: нет.

Население: Население — неизвестно; Люди предположительно 100%. Язык Дикое Наречие. Несмотря на то, что дети говорят только на этом языке, руины по всему Себуа хранят свидетельства о том, что когда-то главным языком был Акири. Также, с храмов на вас взирают боги из пантеона Акири. Ясно, что Себуя некогда была тесно связана с соседним доменом Хар'Акир, который находится на западе.

Себуа, это заброшенная земля без жителей, которая служит прибежищем для диких детей Анхаллы. Одичавшие подростки, невероятно пугливые, иногда, одолеваемые любопытством, рассматривают путешественников издалека. Дети не высокого роста, атлетического сложения и закалены суровым существованием под палящим солнцем среди песков и скорпионов. Оттенки цвета кожи варьируются от темно-бронзового до насыщенного темно— коричневого. У них большие миндалевидные глаза, всегда темно-кофейного цвета. Их жесткие волосы обычно прямые, длинные, совершенно запутанные и покрыты детритом и вшами. Тело детей покрыто ужасными шрамами, которые говорят об их тяжелой и короткой жизни. Их одежда — это лохмотья, клочки шерсти животных или плетеный тростник. Иногда мальчики не носят ничего кроме набедренной повязки, хотя девочки одеты в тряпки напоминающие платья.

Дети Себуи ведут отшельническую жизнь, и пугливы как робкие животные. Они воспринимают путешественников, которые возникают из тени, как сигнал об опасности. Тем не менее, они способны, когда им угрожает опасность, продемонстрировать удивительную ярость, сражаться с отчаянием животного загнанного в угол или как хитрые хищники. Радости беспечного детства не известны им; они должны охотится, заниматься собирательством, изготовлять инструменты и оружие, для того чтобы выжить.

Дети не поклоняются богам, но почитают пустыню как свою суровую мать. Они общаются между собой посредством особого языка — языка из звуков издаваемых животными. Фаразийские кочевники назвали его Диким Наречием. Этот способ говорить не имеет письменной формы. А слушателю он напоминает смесь из лая шакала, визга бабуинов, чириканье птиц и других звериных криков. Конечно, возникает вопрос о происхождении детей. Однако никаких намеков на разгадку тайны — где родители детей; как получилось, что дети живут в заброшенном городе посреди пустыни — нет. Некоторые странники из Фаразии начинают беспокоиться, что годы идут, а дети, кажется, не взрослеют.

Управление: Нет формального правительства. Дети Себуи представляют собой примитивное общество, которое полагается на групповое выживание и гармонию. Нет племенных лидеров, хотя мудрость старших детей ценится и учитывается. Силовых структур не существует, а когда возникает конфликт, он разрешается большинством голосов. Но фактически эти споры не имеют никакого значения по сравнению с необходимостью постоянно искать воду и пищу. У диких детей нет ни законов, ни наказаний; каждый ребенок честно вносит свою долю для обеспечения группы, потому что иначе им не выжить.

Торговля и дипломатия: Ресурсы (не использованные) бобы, горох, финики, железо, соль, гипс, тальк. Монеты — нет.

Несмотря на этот безрадостный ландшафт, домен обеспечен достаточным количеством природных ресурсов. Дикие бобовые растения и овощи растут вдоль берегов оазиса, а залежи минералов сверкают среди аркообразных скал. Но, несмотря на это чужаки не изъявляют желания путешествовать через этот домен. Кочевники Фаразии стремятся торговать за пределами Долины Смерти и не задерживаются в Себуе. Бытует мнение далеко за пределами домена, что Себуя — это проклятая земля, где царствуют дьявольские ужасы. Говорят, что она проклята забытыми богами за давно забытые грехи. Существо прозванное, Шершавый самый кошмарный из этих проклятых душ. Но даже перед лицом таких опасности, предприимчивые авантюристы отправлялись в путь, чтобы найти в гробницах и храмах несметные сокровища ушедших веков. Некоторые даже посягнули на святыню возле Ахаллы. Но никто из этих людей так и не вернулся.

Персонажи: Классы — варвары, друиды, рейнджеры. Навыки: Лазание, Ремесло (плетение корзин, лучник, гончар, оружейник), Лечение, Прятаться,
Прыгать, Знание (природы), Бесшумное Передвижение, Выживание. Фиты — Спиной к Стене, Уклонение (плюс производные), Выносливость, Фокусировка на Навыке (Выживание), Фокусировка на Оружие (ручной топор, короткое копье).

Холодные Земли

Вечная зима царствует в Холодных Землях. День длится не долго, солнце стоит над горизонтом всего лишь шесть часов. Бесконечные снега покрывают землю, затрудняя тем самым путешествие. Холодные ветра, завывая, проносятся через эту снежную пустыню. Несколько футов льда покрывают озера и пруды, а реки заполнены дрейфующими льдинами. Густой вечнозеленый лес окружает путешественников словно крепость. Хвойные иголки, орехи и кору, вот и что едят в здешних местах. Фермеры вынуждены выращивать на маленьких земляных наделах озимую рожь и морозоустойчивые сорта овощей. Свирепые хищники, обезумевшие от голода, бродят по пустыне. Туманы часто проявляются здесь в качестве жестоких ослепляющих снежных бурь.

Сангвиния

Культурный уровень: Раннее Средневековье (6).

Ландшафт: Полная экология (Холодные Леса, Холмы и Горы).

Сангвиния это домен зубчатых, замерзших гор. Скованная льдом вершина горы Раду является наивысшей точкой земли. Склоны горы очень опасны и непредсказуемы, но, несмотря на это девственные вечнозеленые леса растут на них. Зубчатые склоны и отвесные выступы, делают подъем смертельно опасным, под силу только самым смелым путешественникам. Безжалостные ветра срываются с вершин, угрожая сбросить путешественников с поверхности горы. Лавины, сжимающие гору месяцами, сходят за один раз. Студеные горные ручьи стекают по склонам горы, их воды всего лишь маленькие струйки под толстой корой снега. Занавесом безмолвные водопады, навечно скованные сверкающим льдом, свисают со скалистых обрывов. К востоку от Горы Раду, располагается Озеро Аргус, покрытое прорубями, которые проделывают рыбаки. Сангвиния усеяна менгирами, изображающими примитивные образы мистических героев и пугающих чудищ. Горные племена оставившие эти памятники исчезли, и даже жителям Сангвинии не известна их судьба.

Поселки Сангвинии представляют собой невзрачные укрепления, тесно стоящие рядом, чтобы защититься от жестокой погоды. Дома выглядят как круглые, приземистые здания без окон, построенные из булыжного камня и валунов в несколько футов толщиной. Крыши сделаны из двух слоев деревянных планок, каждый слой покрывается сухими, плотно лежащими еловыми иголками. Замок Гюргу, обитель Князя Мирцея, построен иначе. Остроконечные башни пронизывают горный воздух, а на отвесной крыше покрытой темно-зеленым шифером, нет снега и льда. Даже, несмотря на то, что этот замок защищен всего лишь низкой стеной и ледя-

ным рвом, большинство Сангвинийцев дрожат от страха только при мысли о том, что надо приблизиться к ужасному жилищу Мирцея.

Поселения: Фагарас (нас. 800), Косова (нас. 1000), Тирго (нас. 1300).

Население: Население — 6300; Люди 99%, Другие 1%, Язык — Сангвин*. Религия — нет.

Сангвинийцы суровый народ, закаленный соседством с холодными горами. У них широкие плечи и бедра, глубокая грудная клетка. Кожа светлая, хотя щеки постоянно красного цвета из-за холодной погоды. Глаза холодных оттенков, от бледно-голубого до серого. Волосы волнистые, от песчаного до темно-каштанового цвета. Волосы, как у мужчин, так и у женщин длинные и не расчесанные. Мужчины тщательно ухаживают за своими бородами и усами; борода красивой формы, припорошенная снегом, считается признаком мужественности. Ткань, из которой делается одежда Сангвинийцев очень плотная и чрезвычайно прочная, сделанная из нескольких слоев сшитых вместе, между слоями кладут опилки. Мужчины и женщины носят штаны, рубашки, длинные пальто ниже колен, и круглые меховые шапки. Темные цвета предпочтительны: черный, серый, коричневый, темно-синий, темно-красный, пурпурный, темный оражево-коричневый. Сапоги подбиты железными гвоздями, чтобы можно было найти точку опоры на голом льду или на камне, а снежные бутсы предназначены для переходов на большие расстояния по снегу.

Сангвинийцам удается выживать и процветать в этом диком и враждебном окружении, и это придало им выносливости и практичности. Они честные и прямолинейные, не приемлют ложь и нерешительность в других. Несмотря на то, что проблемы выживания всегда стоят на первом месте, жизненные радости, такие как музыка, танцы и любовь не чужды им. Они считают, что смерть может прийти в любую минуту, и поэтому надо наслаждаться жизнью. Дети являются сокровищем для Сангвинийцев, рождение здорового ребенка является поводом для недельного праздника, который оплачивает бабушка и дедушка. Простые детские стишки о природе и безобидных персонажах популярны не только среди детей, но и среди взрослых, которые напевают их на ночь. Сангвинийцы ничего не боятся кроме волков, обвалов и случайных вампиров, которые, как известно, бродят по горным тропам.

Управление: Монархия, передающаяся по наследству. Князь Ладислав Мирцея, молодой тиран, который правит Сангвинией с невиданной жестокостью. Мало кому удавалось видеть монарха, хотя утверждают, что он хорош собой. Суровое наказание ждет того, кто не угодил ему. Кажется, что Мирцея управляет страной только ради забавы. Его легко отвлечь, а государственными делами он занимается только до тех пор, пока это его развлека-

ет. На радость Сангвиницам почти все свое время он проводит в Замке Гюргу. Мирцея облагает своих подданных огромными налогами, но кроме этого больше ничего не требует. Его личная гвардия боевиков, одетая в мундиры пепельного цвета и вооруженная боевыми топорами, прилежно собирают дань с каждого села, но в остальное время находится недалеко от него. Право управлять и защищать предоставлено самим жителям поселений. Самые влиятельные землевладельцы составляют совет, в котором ограничены места, на них лежит ответственность принятия решений, которые могут влиять на жизнь всего сообщества. Совет также рассматривает спорные дела и организовывает местное ополчение.

Торговля и Дипломатия: Ресурсы — пшеница, рожь, лук, северные олени, козы, форель, окунь, строевой лес, меха, золото, медь, железо, соль, драгоценные камни. Монеты — ледяная марка (золотой), холодная монетка (серебряный), укус мороза (медный).

Фактически поколение из поколения Сангвинийцы не контактируют с внешним миром. Очень редко случайные путешественники попадают в эти обледенелые горы, но обычно они торопятся покинуть эту холодную, унылую, враждебную землю. Не так давно, местные охотники обнаружили огромную, замерзшую долину, которая находится на юго-востоке и называется Воростоков.

Персонажи: Классы — варвары, барды, бойцы, рейнджеры, маги. Навыки — Баланс, Лазанье, Ремесло (кузнец, плотник, кожных дел мастер), Прыганье, Искусство (торжественное песнопение, танцы, барабаны, частушки), Профессия (рыбак, пастух, лесоруб, шахтер, кожевник), Использование Веревки, Выживание. Фиты — Спиной к Стене, Холодный, Выносливость, Могучий Удар (плюс производные), Фокусировка на навыке (Лазанье), Фокусировка на Оружие (боевой топор).

Ворстоков

Культурный уровень: Темные Века (5).

Ландшафт: Полная экология (Холодные Леса, Равнины, Холмы и Горы).

Воростоков это огромная замерзшая долина, израненная бесконечными холодами и жестокими воинами. Домен окружен опасными горами, а непроходимые равнины и леса погребены под многовековыми снегами. Единственная пища, как для оленей, так и для людей это лишайник, кора, и горькие еловые орехи, которые растут раз в три месяца. Темные хвойные леса хранят в себе много опасностей, от огромных волков до неупокоенных снежных духов. Студеные ветра постоянно завывают в долине, и раз в неделю смертоносный буран проносится сквозь домен. Скованная льдом на юго-западе река Трау извиваясь, течет через весь Воростоков, впадая в черные воды Бездонного Озера.

Миниатюрные поселения Воростокова разбросаны по домену среди студеных пустынь и каждое из этих селений автономно. Однокомнатные дома, построены из дерева. Длинные и низкие, они неприятно пахнут дегтем и сосновой смолой. Остроконечные крыши, покрытые соломой, с каменными дымоходами из которых тонкой струйкой выходит дым и подхваченный ветром исчезает. Животные, включая оленей и коз, находятся внутри жилища, для того, чтобы тепло, исходящее из их тел согревало жителей. Простая, но очень острая ограда окружает каждый дом для того, чтобы защитить людей от волков и других, менее естественных сил.

Основные поселения: Карго (нас.100), Киринова (нас.100), Нодвик (нас.100), Новаяленк (нас.100), Онека (нас.100), Торгов (насю100), Воронина (нас.100), Воростоков (нас.200).

Население: Население — 1100; Люди 99%, Другие 1%. Языки — Ворос*. Религии — нет.

Воросы здоровые и сильные люди, с крепким телосложением. Их кожа светлых оттенков, от кремового до цвета светлого загара или желтоватого оттенка. Безжалостный ветер окрашивает их щеки в красный цвет. Среди Воросов очень распространены карие глаза, хотя иногда встречаются глаза имбирного оттенка. Цвет волос обычно темно каштановый или цвета вороного крыла. Женщины носят очень длинные волосы, часто ниже талии, и традиционно заплетают их в одну косу. У мужчин волосы либо длинные и неухоженные, либо они носят один из различных стилей причесок. Многие мужчины носят бороды и усы. Типичная одежда Воросов состоит из кожаной рубашки и брюк для мужчин, а для женщин из платья сшитого из нескольких слоев. Когда нужно выйти на улицу они закутываются в тяжелые меха. Женщины покрывают плечи шалями и головы платками, а мужчины носят меховые шапки. Кожа и одежда всегда естественных оттенков, и никогда не красится. Украшения очень редки, за исключением в особых случаях сережек из оленьего рога или кости. Путешественники надевают снегоступы, когда пробираются через эту снежную пустыню.

Воросы теплые и дружелюбные люди, хотя их дух падает с каждым годом вечной зимы. Несмотря на бесконечные холода, им нужно выжить, не обращая внимания на то, что они ничего не могут изменить. Они ценят гостеприимство и общительность и подозрительно относятся к тем, кто не получает удовольствие от крепкой выпивки и смеха. Воросы любят поесть, выпить, но они любят также петь песни, шутить, играть в настольные игры и меряться силой. Главная составляющая культуры Воросов это бани парилки. Здесь мужчины и женщины собираются поболтать, и насладиться лечебным действием пара. Если и есть у Воросов слабое место, то это упрямство и медлительность. Цинизм омрачает характер многих Воросов, и этот фатализм они часто топят в крепкой выпивке.

Управление: Некогда независимые поселения движутся к деспотизму. Грегор Золник сам себя провозгласил *боярином* Воростокова, и вскоре подчинит себе весь домен. В прошлом, могущественный воин или богатый землевладелец управлял каждым селом в Воростокове, так, как ему было выгодно. Боярин организовал регион во времена войны и собирал дань от имени далекого королевского двора. С тех пор как вечная зима поселилась в этих местах, Воростоков находится в заточении, поселения не в состоянии установить связь с монархией. И тогда Золник, опытный охотник и жестокий человек из поселка Воростоков, провозгласил себя боярином долины. Чтобы укрепить свою власть, Золник собрал *боярских*. Это была банда преданных ему воинов, охотников и головорезов. Он правит Воростоковым с жестокостью, намереваясь таким образом контролировать все поселения долины.

Как и следовало ожидать, в некоторых селах Золник столкнулся упорным сопротивлением. Его ответный удар всегда быстрый и жестокий он устраивает резню среди местных охотников. Голод вынуждает жителей подчиниться Золнику. Постепенно влияние боярина распространяется и на другие села, делая всю долину его владением.

Торговля и Дипломатия: Ресурсы — пшеница, свекла, картофель, морковь, лук, северный олень, козы, форель, окунь, щука, спиртные напитки, меха, лес, смола, железо. Монеты — нет. Торговля в Воростокове осуществляется через бартер.

Бывает, что жители других доменов попадают в «долину вечной зимы», но Воростоков все же остается отдаленной землей отрезанной от внешнего мира непроходимыми ледяными вершинами. Но недавно, тем не менее, лесники обнаружили тропинку на северо-западе Воростокова, ведущую в горное государство Сангвинию. Некоторые Воросы заметили, что иногда гротескные существа спускаются с гор и исчезают в лесах Воростокова.

Персонажи: Классы — варвары, барды, бойцы, рейнджеры, маги. Навыки — Ремесло (кузнец, плотник, кожных дел мастер, оружейник), Собирать Информацию, Лечение, Чувство Направления, Искусство (баллады, пение, частушки, лютня), Профессия (пивовар, фермер, рыболов, пастух, лесоруб, кожевник), Выживание. Фиты — Спиной к Стене, холодный, Выносливость, Лунатик, Могучий Удар (плюс производные), Фокусировка на Навыке (Выживание), Крепость, Выслеживание, Фокусировка на Оружии (двуручный меч).

Темные Земли

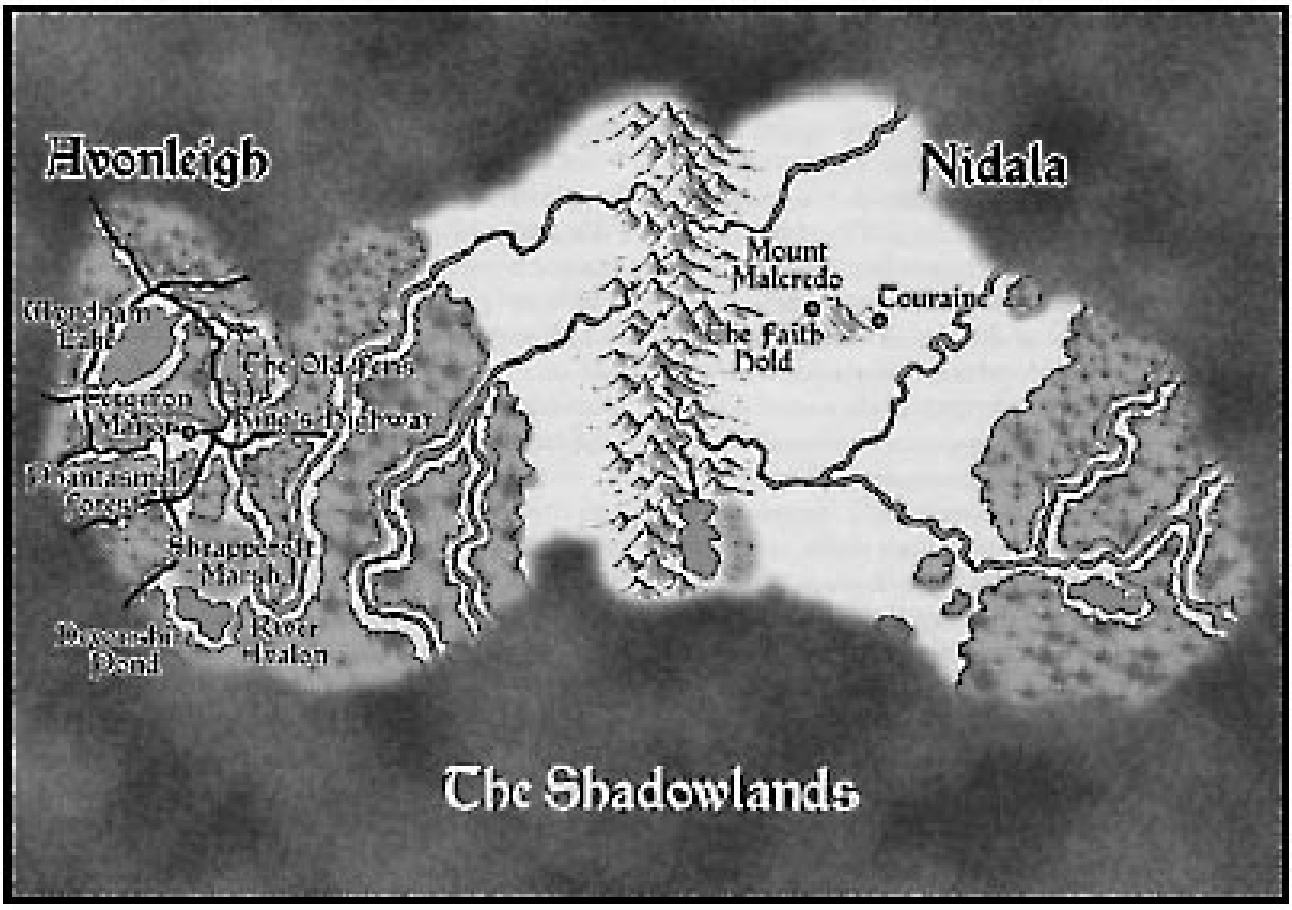
Запретные Темные Земли связаны с судьбой семьи Шэдоуборн. В любом случае это подходящее название для земли, которая погружена во тьму, как в реальную тьму, так и тьму в душах людей. Жестокость, которую не выразить словами и позорные тайны таятся как в глухих лесах, так и в оплотах добродетели. Зло сражается с еще большим злом, а угасающее пламя добродетели скоро навсегда погаснет.

Авонлейгх

Культурный Уровень: Дикость (0). Постройки в Авонлейгхе отражают Средневековье (7).

Ландшафт: Полная Экология (Умеренные Леса и Болота).

Авонлейгх это проклятый домен, земля древних лесов покрытых темнотой. В Авонлейгхе не бывает дня или ночи, только бесконечные сумерки. Освещение тут расплывчатое и слабое — даже самый яркий свет разгоняет темноту не больше чем свет от костерка. Вечный, сырой холод царит тут, но обычной смены времен года не бывает в этом домене. В тех немногих местах, где сквозь кроны деревьев видно небо, можно увидеть бегущие по нему черные облака. Жуткий, искаженный Призрачный Лес, чьи черные деревья и кусты, кажется, пытаются схватить путников, занимает большую часть Авонлейгха. Лес растет так густо, что сойти со звериных тропинок почти невозможно. Низ леса покрыт крапивой, поганками, гнилыми поленьями и цепляющимися лозами. В лесу раздается эхо от далекого плача, смеха и криков. Изредка, лес отступает, открывая покрытые туманом торфяные болота, в которых желтая трава скрывает глубокие, грязные трясины. Воды



Озера Вундхам и Пруда Девоншир одинаково зловонны, покрыты пеной и водорослями, из их глубин раздается бульканье и таинственные звуки.

Остатки Королевского Тракта проходят с запада на восток, через центр Авонлейгха. Дорога все еще проходима, хотя булыжники расшатались за прошедшие годы, и между ними растет колючий бурьян. Недалеко от Королевского Тракта в самом сердце Призрачного Леса стоит Особняк Тергерон, ветхий и жуткий как склеп. Он ждет чего-то за своими железными, ржавыми воротами, полуразвалившееся, роскошное поместье, давным-давно принадлежащее этому лесу. Колокольня в западном крыле Особняка неизменно притягивает взгляд путников — там всегда горит яркий белый свет. Но этот свет не спокойный, он холодный и печальный — свет горя.

Основные Поселения: Нет

Народ: Население — нет. Некоторые записи из Особняка Тергерон позволяют предположить, что когда-то Нидалан был основным языком в Авонлейгхе. Авонлейгх не тот домен, где рады живым. Некоторые любопытные предполагали, что огни в Особняке Тергерон говорят о том, что там живут смертные. Но почти все кто бывал в этих местах уверены, что отправится в этот спящий дом либо безумие, либо глупость.

Управление: Нет формального правительства. Никто из живых существ не правит Авонлейгхом. Многие, кто бывал тут, справедливо считают, что некая неупокоенная тень из Особняка Тергерон считает Авонлейгх своим нечистым королевством.

Торговля и Дипломатия: Ресурсы (не использованные) — торф, лес. Монеты — нет.

Авонлейгх это однозначно проклятая и призрачная земля, это не то место, которое часто навещают. Жители соседнего домена Нидалы хорошо осведомлены о репутации Авонлейгха. Рыцарь Защитник домена, Елена Верующая уверена, что Призрачный Лес имеет особое значение. Но до сегодняшнего дня планы Елены проникнуть в лес продвигаются медленно, и попытки прерываются из-за безумного отступления.

Персонажи: Нет.

Нидала

Культурный Уровень: Средневековье (7).
Ландшафт: Полная Экология (Умеренные Леса, Холмы, Горы и Поля).

Нидала это страна захватывающей дух, холмистой природы, отчищенной от зла неутомимой бдительностью Рыцаря Защитника домена. Горы Теоспайн проходят через центр королевства, их покрытые снегом вершины устремляются высоко в холодное серое небо. Сверкающие ручьи и реки текут от них в разные стороны, эти реки изобилуют пресноводной рыбой и раками. К востоку от гор острые скалы переходят в поля, где стада овец спокойно пасутся, под неусыпным надзором пастухов. Озеро Аменто прижимается к южным пределам Теоспайн, его холодные воды по слухам таят в себе проход в таинственное королевство. Далеко на востоке, открытые поля и плодородные фермы разбросаны по равнине, постепенно переходя в густые леса. Воины Рыцаря Защитника постоянно патрулируют восточные леса, уничтожая хищников, и дровосеки круглый год работают, не зная страха.

К западу от Гор Теоспайн ландшафт Нидалы становится более диким и зловещим. Острые скалы торчат на каменистых пустошах, и земля тут пронизана черными, кривыми пещерами. Тут тихо и в воздухе чувствуется опасность. Наконец бесплодные холмы переходят в мрачный лес, и чувство страха еще больше нарастает. Суковатые деревья скрипят и качаются, независимо от ветра, заставляя нервничать даже матерых лесорубов. Хрустящие ветки и низкое рычание выдают подкрадывающихся тварей, как естественных, так и нет.

На краю восточных равнин стоит шумный город Турань, вверх поднимается дым из тысяч маленьких труб. Дома в нем милые и чистые в каждом из них два этажа, построенных из камня и древесины, а затем отштукатуренных. Остроконечные крыши покрыты красной черепицей, а на окнах деревянные ставни с красивой резьбой. Над городом, на вершине горы Малкредо возвышается Крепость Веры, замок Рыцаря Защитника. Над крепостью регулярно бушует гроза, фиолетовые молнии постоянно бьют в самые высокие башни.

Климат в Нидале обычно холодный и умеренный, хотя зимы могут быть очень жестокими.

Основные Поселения: Турань (нас. 20200).

Народ: Население — 30,500. Люди 99%, Другие 1%. Языки — Нидалан*. Религии — Беленус*.

Нидаланцы худые люди, но с сильными конечностями и гордой осанкой. У них гладкая светлая кожа, часто с веснушками или загорелая, если человек часто работает вне дома. Глаза Нидаланца всегда ледяного голубого цвета. Прямые волосы льняные или грязновато светлые, но у некоторых Нидаланцев черные локоны. Мужчины подстригают волосы коротко и отращивают аккуратные усы и бородку. Женщины позволяют волосам расти, но редко носят их ниже половины спины. Одежда грубая, но функциональная., скроенная так чтобы можно было легко работать и не обращать внимания на холодный воздух. Мужчины носят свободные рубашки, жилеты, брюки и высокие ботинки, а женщины надевают длинные платья и фартуки поверх блузок, а на головах носят капоты. Нейтральные цвета, такие как черный, белы и бежевый преобладают в костюмах Нидаланцев, хотя часто встречаются ярко красные элементы. Украшения запрещены в Нидале, так как Рыцарь Защитник объявила их тщеславными и вульгарными.

Нидаланцы мрачные люди, замученные бесконечными моральными указами Рыцаря Защитника. Когда-то они любили петь, танцевать и театральную игру, но сейчас все это запрещено, и Нидаланцам приходится жить в сумерках. Нельзя сказать, что Нидаланцы полностью пали духом, скорее, у них постоянное чувство, что они потеряли что-то, о чем им приходится жалеть. Семейные собрания с изысканными пиршествами присутствуют в жизни Нидаланцев, хотя последнее время на них мало говорят. Ручной труд практикуют в Нидале не только как труд, но и как отдых. Многие люди любят вырезать из дерева в свободное время.

Управление: Теократическая монархия. Елена Верующая, Рыцарь Защитник Нидалы правит своим царством через уважение, порядок и, превыше всего, страх. Она легендарный святой воин на службе бога солнца Беленуса и особо серьезно относиться к своим обязанностям. К сожалению Нидаланцы сильно страдают от ее непоколебимых убеждений и твердой воли и они искажают ее имя, шепотом называя ее «Елена Душительница». Елена еженедельно издает Декреты Веры — приказы и запреты, которые медленно, но верно превращаются в тома моральных кодексов. Чтобы следить за исполнением своих законов Елена держит рыцарей и клириков, а также внушительную сеть информаторов, разбросанную по всему королевству. Мэры, которые официально управляют Туранью и другими более маленькими поселениями собираются четыре раза в год и обсуждают вопросы важные для всего домена. Большинство

Нидаланцев знают, что эти люди — глаза и уши Елены.

Тех, кто нарушают законы Елены, жестоко карают. Публичная порка и членовредительство — стандартные наказания, но те, кто с недовольством отзывался о Елене или церкви Беленуса в цепях отправляются в комнаты пыток в Крепость Веры. При такой жестокости в Нидале давно должна была разразится революция, если бы не легендарный дракон Пожиратель. Только присутствие Елены не дает жуткому дракону разбушеваться, хотя известно, что он нападает на поселения вне досягаемости Рыцаря Защитника.

Торговля и Дипломатия: Ресурсы — пшеница, ячмень, овес, рожь, картофель, свиньи, рогатый скот, овцы, молочные продукты, окунь, лосось, рак, лес, серебро, медь, железо, свинец, известняк, соль, мебель. Монеты — пламя (золотой), огонь (серебряный), искра (медный).

Рыцарь Защитник не поощряет контактов между своим королевством и другими доменами, мотивируя это тем, что разлагающее влияние пришельцев только испортит ее подданных. Нидала само обеспечиваемая и отдалена от других мест, поэтому до недавнего времени это не было проблемой. Путники, которые находили путь в Нидалу обычно нарушали один из законов Елены, что не удивительно, так как часто они даже не знали об этих законах вообще. Поэтому прибывшие из других стран вскоре попадали в комнаты пыток Крепости Веры через несколько дней, а иногда и часов после прибытия в Нидалу.

Призрачный Лес, недавно обнаруженный Еленой за западными лесами Нидалы, похоже, привлекает особенный интерес Рыцаря Защитника. Она регулярно посылает войска из рыцарей и клириков в злой лес, но зачем никто из Нидаланцев не знает.

Персонажи: Классы — клирики, бойцы, рейнджеры. Навыки — Блеф, Ремесло (доспешник, кузнец, плотник, оружейник), Добыча Информации, Запугивание, Знание (религии), Профессия (фермер, пастух, дровосек, шахтер), Распознавание Мотиваций. Особенности — Закаленный, Сильная Атака (плюс производные), Реинкарнация, Фокусировка на Навыке (Знание [религии]), Фокусировка на Оружии (длинный меч).

Особняк Шэдоуборн

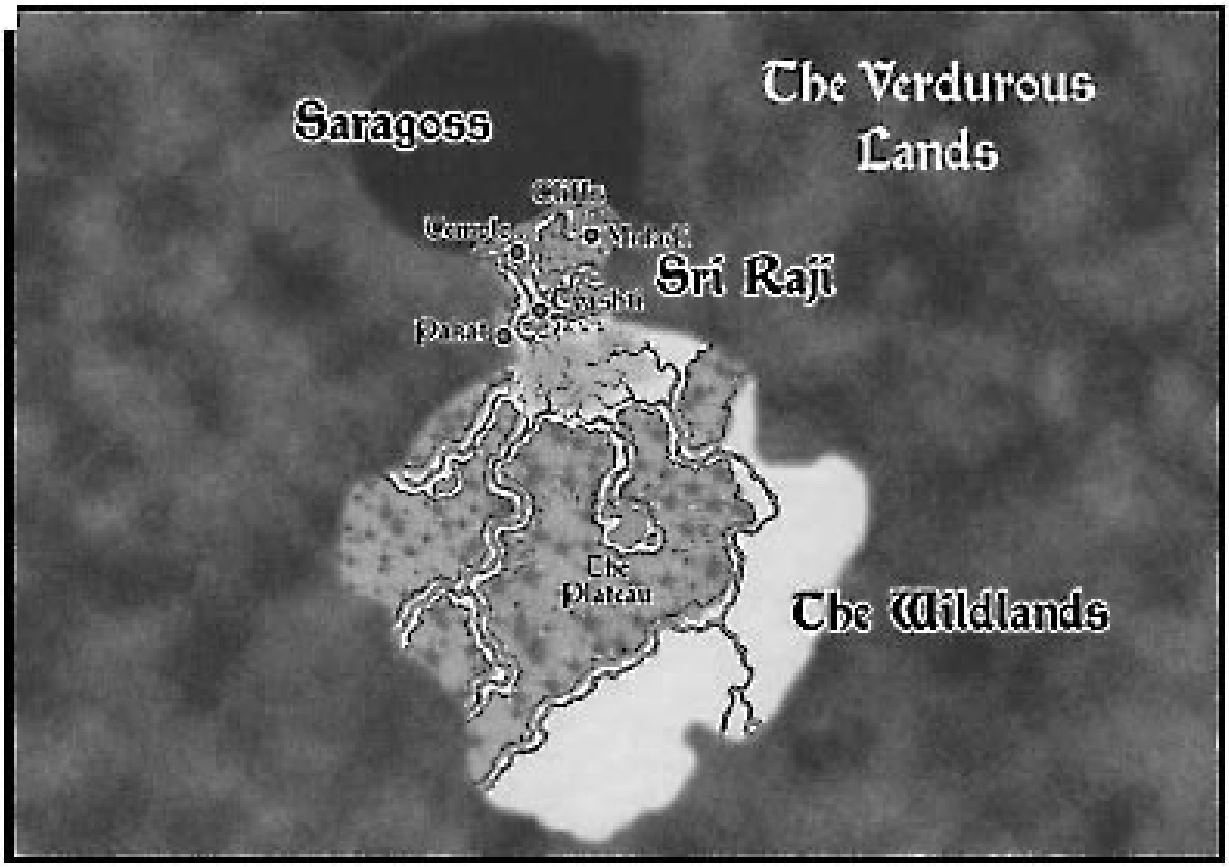
Культурный Уровень: Средневековье (7)
Ландшафт: Нет Экологии (Постройка). Среди народа Нидалы шепотом рассказывают легенды об Особняке Шэдоуборн, древнем доме семьи Шэдоуборн. Этот старый дом находится где то в Призрачном Лесу Авонлейгха. Неизвестно что представляет собой этот особняк, так как никто из вошедших в него не возвращался чтобы рассказать. Небольшая группа путешественников однажды набрела на стену из алебастра, в глуши Авонлейгха. Стена была ровная, цельная и бесконечная. Путники были достаточно смышлеными чтобы понять что тут что то не так и быстро покинуть это место; никому неизвестно, что случится с тем кто рискнет перелезть через стену.
Основные Поселения: Нет. Сам по себе Особняк Шэдоуборн единственное строение.
Народ: Население — нет. Языки — нет. Если кто-то из смертных и населяет Особняк Шэдоуборн, то они должны быть кошмарными слугами зла.
Управление: Нет формального правительства. Предположения о том кто является хозяином Особняка Шэдоуборн дикие и беспочвенные. Ходят слухи, что духи павших рыцарей из семьи Шэдоуборн обитают в особняке. Другие слухи утверждают, что древний враг семьи Шэдоуборн занял их особняк.
Торговля и Дипломатия: Ресурсы — нет. Монеты — нет. Если Особняк Шэдоуборн вообще существует, то это один из самых запретных и недосягаемых доменов в Равенлофте. Такое место не имеет никаких отношений с внешним миром.
Персонажи: Нет

Зеленые Земли

Зеленые Земли это жаркие, тропические домены, где растет дикая и густая растительность. Безжалостная жара и влажность изматывает путешественников. Эти теплые земли характеризуются затяжными проливными дождями, которые делают погоду влажной круглый год. Леса больше напоминают темные дебри, в которых полно хищников и которые служат убежищем для ядовитых растений. Когда люди вырубают наступающую душащую растительность, кажется, что природа карабкается и цепляется своими когтями в эту тщетную работу. Жестокость дикой природы в этих землях переходит все границы.

Сарагосс

Культурный уровень: Каменный век (1). Корабли в Сарагоссе отражают культуру от Бронзового Века (2) и до Ренессанса (9).
Ландшафт: Полная экология (Жаркая Вода). Сарагосс это часть теплого океана, заполненная морскими водорослями, где в тумане дрейфуют бесчисленные обломки кораблей. Это кошмар для моряка, удушающий ад, где люди вынуждены бросаться друг на друга, чтобы выжить. Водоросли образуют слизкий ковер, спутанные нити которого мешают продвижению корабля, делая попытку бегства из этого домена невозможной. Обломки кораблей различных эпох плавают в этой тине, многие вот-вот пойдут вниз на глубокое дно. Местами поверхность моря настолько плотно стянута водорослями и тиной, что по ней можно даже идти, однако это путешествие очень опасно из-за невидимых дыр в этом ковре. В небе парят кричащие чайки, часто они снижаются и надоедают несчастным жителям этого домена.
Под этой поверхностью, находится целый лес бурых водорослей, который покачивается в мутных глубинах. Вода грязная смешанная с илом, водорослями и гниющими телами. Акулы и барракуды скользят в этом запутанном лабиринте, слабые проблески света пробиваются сквозь скованную поверхность. Гниющие корпуса кораблей беззвучно лежат на мутном дне, жутком кладбище, где все корабли домена находят свое последнее пристанище. Стаи серебристых рыб и электрических скатов пронзают зияющие дыры этих развалин. Повсюду находятся подводные зубчатые коралловые рифы цвета слоновой кости, продырявленные черными петляющими пещерами.
Постоянный туман покрывает Сарагосс, скрывая от моряков предательские водоросли. Когда-то погода в этом домене была солнечной и безоблачной, но прошли те времена. Весь день стоит серый туман, хотя жара все такая же невыносимая. Туман рассеивается только тогда, когда приближается мощный шквал, предвещая суровый шторм. А шторма в Сарагоссе беспощадны, они обрушивают на корабли проливной дождь, ревущий ветер и волны.
Основные поселения: нет.
Население: Население -1100; Люди 98%; Другие 2% . Язык — Мордентиш, Васи, Дарконис, Сураньский, Рокума, многие другие. Религии — нет.
Сарагоссцы как народ, возникли в результате слияния различных культур Равенлофта, и поэтому у них нет какой-то общей черты или общей культуры. Как только корабль попадает в капкан



водорослей, команда вынуждена отбиваться от нападающих с других кораблей. Люди из доменов с морскими традициями чаще всего попадают сюда. Порой корабли из неведомых, далеких стран оказываются в ловушке этой трясины. Внешний вид Сарагоссцев небрежный и неухоженный. Кожа желтоватого оттенка, потрескавшаяся от соленого воздуха, спутанные волосы полны вшей. Цинга и недоедание приводит к истощению организма и помешательству.

Жизнь в Сарагосс это тяжелая и жестокая борьба за выживание, где нет места проявлению жалости и чувств. Если нападение на слабого сможет продлить жизнь на несколько недель, то Саргоссец, без колебаний, нападёт, предаст или убьёт его. Свежая вода, еда, и лес самые ценные ресурсы в Сарагосс, и кровавые схватки между командами кораблей здесь обычное дело. В Сарагоссе, где убивают за корку хлеба и кусок деревяшки, люди не привыкли доверять друг другу. На борту кораблей всегда происходят бунты и подстрекательства. И как будто угрозы нападения со стороны своего же товарища по команде недостаточно, моряк сталкивается с ужасами океана, от кораблей с пиратами-нежитью до людей в рыбьей чешуе медленно возникающих из глубин.

Управление: Нет формального правительства. В домене царствует абсолютная анархия, где сильный, нападает на слабого по своей прихоти. Нет ничего, что бы напоминало порядок, закон, справедливость или хотя бы здравый смысл в этих зловещих водах.

Торговля и дипломатия: Ресурсы (не используются) — тунец, скумбрия, люциан, угорь, кальмар, черепахи, морские водоросли, кораллы, жемчуг. Монеты — нет.

За исключением попавших в ловушку кораблей, Сарагосс не имеет связей с внешним миром. Измученные жители домена даже не подозревают, что сразу за туманом на юго-западе парят под небесным сводом горы Яхаша домена Шри Раджи.

Персонажи: Нет. Иноземцы захваченные Сарагоссом редко спасаются оттуда.

Шри Раджи

Культурный Уровень: Классический (4).

Ландшафт: Полная экология (Жаркие Леса, Холмы и Горы). Шри Раджи это земля тропических лесов и развалин; домен, где люди живут, следуя традициям таким же древним как само время и дрожат от страха перед ужасным Мага-

раджей. Огромные деревья ветви, которых отягощены лозами, мхами и орхидеями, окружают путешественников в лесах. Каждую ночь идут проливные дожди, и поэтому там очень сыро. В глуши раздаются звуки жужжащих насекомых, кричащих обезьян и пробирающихся сквозь дебри тигров. Местами попадаются древние храмы и усыпальницы, напоминая о забытых тайнах. На северо-западе Горы Яхаша подымаются вверх и исчезают во мгле. Множество крокодилов обитают в мутных извилистых реках. Но самой главной рекой считается Река Дамухм, которая берет свое начало в легендарном Бахру, Проклятом Городе. За горой Яматали, самой высокой вершиной в горах Яхаша, земля уходит к туманным берегам Сарагосса.

Города в Шри Раджи представляют собой бастионы, за стенами которых располагается множество рисовых полей. Возле городских ворот путешественники наталкиваются на толпы попрошаек, умоляющих подать хотя бы одну монетку. Грязные улицы города усыпаны телами людей, умерших от болезней и нечистотами волов и слонов. Все это создает поразительный контраст с удивительной архитектурой городов. Кирпичные здания построены блоками, отделаны штукатуркой, которая очень часто раскрашена красочными узорами. Стройные колонны и яркие навесы украшают даже самые невзрачные дома и магазины. Самые величественные постройки захватывают дыхание, поражая своей красотой: стены из полированного камня, возвышающиеся башни, и фрески изображающие мифы.

Основные поселения: Мулади (нас. 8200), Пакат (нас.3500), Твашти (нас. 2100).

Население: Население -27300; люди 99%, другие— 1%, Языки — Раджиан*. Религии — Раджианский Пантеон*.

Раджийцы люди невысокого роста, гибкого, но крепкого телосложения. Цвет кожи темный, варьируется от оливкового оттенка до темно-коричневого. Цвет глаз почти всегда темно-карий, хотя редко встречаются люди с темно-зелеными или серыми глазами. Волосы прямые, всегда черные, тусклые или блестящие. Мужчины носят кроткие стрижки, считая длинные волосы признаком невежества. Женщины носят длинные волосы, заплетая их назад в косу. Для мужчин допустимо носить аккуратные усы и бороды или быть гладко выбритым, это зависит от вкуса. Одежда шьется из легкого хлопка, окрашенного в яркие цвета. Мужчины носят свободные сорочки и брюки, часто поверх одевается длинная накидка, а на голове шапочку из ткани или чалму. Женщины традиционно одеваются в сари, (цельный кусок материи, который оборачивают вокруг тела и перекидывают через плечо), а когда идут в публичные места покрывают голову шалью. Сандалии или мягкие тапочки привычная тут обувь. Люди любят украшения, особенно женщины, которые также

красят глаза и губы яркой краской и покрывают свои руки хной.

Раджийцы уважают традиции и слепо верят религии. Они считают, что глупо отказываться от того, что было доказано в древности. Но, несмотря на это, они очень практичные люди, и восхищаются и военной доблестью, и артистическим талантом, и научными знаниями. В библиотеках и храмах знаменитого Университета Твашти, самые лучшие умы изучают все сферы прикладных и естественных наук. В целом тут существует комплексный и циклический взгляд на мироздание. Существуют бесчисленное количество Раджийских богов, которые связаны между собой, а одно божество часто считается проявлением другого. Боги требуют продолжительных молитв и принесение жертв, что Раджийцы с радостью исполняют. Ритуальные гимны, песнопения, танцы также необходимые элементы, но некоторые секты послужили развитию крепких монашеских традиций. Центром Раджийской культуры является реинкарнация, постоянный цикл перерождения, который затрагивает все живые существа. Эта концепция переплетена с четкой кастовой системой. Каждый человек имеет свою *карму*, определенную роль в этой жизни, выполнив которую, в следующей жизни человек рождается в более высокой касте.

Управление: Теократическая и аристократическая монархия. Доменом правит ужасный Магараджа Ариджани, который живет в своем дворце Махакала в Проклятом Городе Бахру. Ариджани является верховным жрецом Кали, Черной Матери, и никто не смеет оспаривать его титула Магараджи. Несмотря на то, что Ариджани жестокий правитель, он ведет затворнический образ жизни. Каждый день из жителей Раджи выбирается жертва для Кали, затем этот человек едет в Бахру на слоне альбиносе, и после этого его никогда не видят вновь. Удивительно, но сам Махараджа немного требует от своих подчиненных, хотя его шпионы клирики повсюду. Знать и клирики раджийских богов держат под контролем основные сферы жизнедеятельности. Несмотря на то, что клерики выше по статусу, знать фактически стоит у рычагов власти. Они облагают налогами, контролируют торговлю, организовывают городское ополчение, хотя многие знатные семьи содержат свою собственную армию.

Кастовая система является основой Раджийской культуры, это сильный организационный принцип и залог всеобщего спокойствия. Несмотря на то, что существует множество каст, они разделяются на четыре основные группы: брахмин (священники), кшартья (знать и солдаты), ваишья (торговцы и ремесленники), шудра (земледельцы). Раджийцы рождаются в какой-либо из этих каст и остаются в ней до конца жизни. Люди, принадлежащие к более низким кастам, обязаны повиноваться и уважать тех, кто принадлежит к более высокой касте. Но это совсем не означает, что люди, родившиеся в высокой касте, ведут себя справедливо или хотя бы по-человечески по отношению к низшим кастам.

Торговля и дипломатия: Ресурсы — рис, чай, хлопок, джут, кокосы, табак, арахис, специи, каучук, домашний скот, козы, лес, железо, драгоценные камни, полотно. Монеты — капля сомы (золотой), цветок лотоса (серебряный), семя риса (медный).

Шри Раджи торгует со многими отдаленными доменами. Его отношения с другими странами постоянно растут. Исследователи из Шри Раджа путешествуют в Дикие Земли и в далекие королевства, а путешественники из Ядра едут в Шри Раджи в поисках экзотических товаров.

Персонажи: Классы— барды, клерики, воины, монахи, жулики, маги. Навыки — Ремесло (лучник, ювелир, гончар, скульптор, каменьщик, оружейник, ткач), Дипломатия, Приручение Животных, Знание (магии, благородства, религии), Искусство (баллады, торжественное пение, танцы, барабаны, флейта, арфа), Карманник, Профессия (фермер, пастух, писец). Фиты — Экспертиза (плюс производные), Улучшенный Удар без Оружия (плюс производные), Реинкарнация, Голос Гнева, Фокусировка на Оружии (составной короткий лук, ятаган).

Дикие Земли

Культурный уровень: Дикий (0).

Ландшафт: Полная экология (Жаркие Леса, Холмы, Равнины, и Болота).

Человек здесь не желанный гость в этих краях. Тут царство диких зверей и дикой природы нетронутое человеком. Дикие Земли неполнены жизнью, начиная от черных мух, которые летают везде и заканчивая фантастическими животными, которых не найти в других землях Равенлофта. Ландшафт состоит в основном из бесконечных, вековых джунглей. В полумраке эхом раздаются пронзительные крики птиц и обезьян. Леса покрывают даже возвышенное центральное плато, где по соседству с кристально чистыми водопадами обитают величественные гориллы. К югу, лес редеет и служит местообитанием слонов. На востоке простира-

ются обширные саванны населенные травоядными животными, такими как антилопами, бородавочниками, жирафами, носорогами, зебрами, и диким рогатым скотом. Также там встречаются хищники — львы, леопарды, гепарды, гиены, и дикие собаки — скользящие меж колыхающихся трав в терпеливом ожидании. Северные болота это царство рептилий и огромных апатичных крокодилов. Любопытно, что змей в Диких Землях не живет. Бесчисленные озера, извилистые реки и каналы украшают ландшафт; на мелководье этих безымянных вод можно увидеть бегемотов.

Основные поселения: Нет.

Население: Нет. Никому не удалось обосноваться в этих землях. Кажется, что сама земля выпроваживает посягнувших. Даже маленькие лагеря на окраинах лесов и саванн подвергаются постоянному нападению со стороны хищников.

Управление: Нет формального правительства. Дикие Земли абсолютно не заселенная территория, где царит только один закон — закон джунглей.

Торговля и дипломатия: Ресурсы (не используются) — лес, каучук, золото, серебро, медь, драгоценные камни. Монеты — нет.

Несмотря на то, что хищники и опасный ландшафт отбивают охоту у чужаков побывать в этом домене, нетронутые ресурсы все же привлекают исследователей. Возможно самые заманчивые слухи о Диких Землях, это слухи о «кладбище слонов», угрюмой земле, усыпанной слоновой костью. Некоторые Раджийцы достигли скромных успехов в исследовании этих земель, это объясняется, скорее всего, тем, что они привыкли к жесткому климату Зеленых Земель. Однако такое путешествие является рискованным предприятием, и неизвестно, сколько исследователей бесследно исчезло в этом домене.

Персонажи: Нет.

Зхеразия

Когда-то город Паридон был процветающим центром домена Зхеразия. Теперь Паридонцы видят лишь незнакомые земли за стенами этого города, но, несмотря ни на что, они все еще называют их Зхеразия. Хотя Паридон скорее напоминает остров, нежели кластер, он не изолирован полностью. Целый мир простирается под улицами Паридона. По бульварам укрытым туманами, бродят живые кошмары, держась в тени. Отвратительные твари, обитатели подземного домена Тимор, ползают по лабиринтам канализаций.

Паридон

Культурный Уровень: Ренессанс (9).

Ландшафт: Редкая экология (Умеренное Поселение).

Домен Паридон состоит из единственного блеклого города покрытого туманом и полного кровопролития. Узкие улочки, покрытые булыжником, извиваются между кварталами домов. Густой туман, белый как саван, постоянно покрывает город, резко ограничивая видимость. Темные фигуры и кареты, запряженные лошадьми могут возникнуть неожиданно и как будто из ниоткуда. На лошадях тут редко ездят верхом, но такие черные кареты используются повсеместно, хотя многие люди ходят пешком по своим делам. В городе существуют богатые и бедные районы, торговые площади, также есть верфь вдоль Реки Ноднал, а задворки заполнены мошенниками и гуляками.

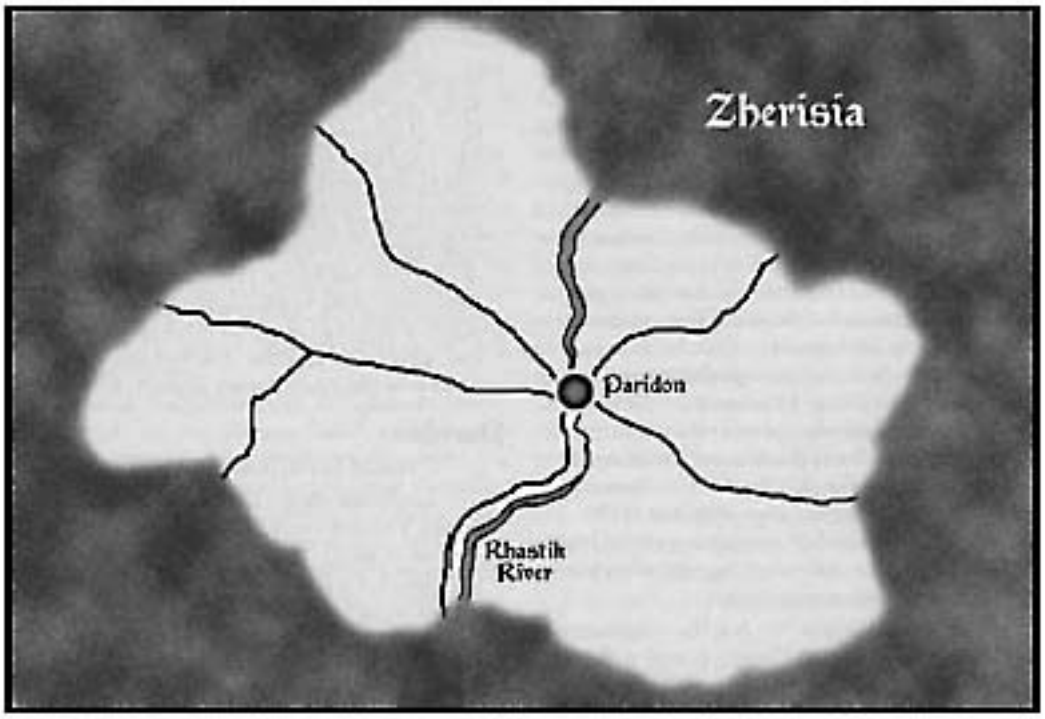
Большинство зданий состоит из трех этажей, с двускатными крышами и узкими окнами и дверями. Большинство домов и магазинов построено из тесаного камня или кирпича покрытого штукатуркой. Поддерживающие балки сделаны из тяжелых бревен. Крыши покрываются тонкими деревянными пластинами или шифером. Серые, неприветливые постройки украшаются или узорами из черного железа или изображениями суровых лиц. Жилища богатых находятся вдалеке от улиц, они ограждены забором и ухоженными садами. Некогда в Паридоне были разбиты аккуратные городские парки, большинство которых засеяно злаковыми. Также на крышах домов выращиваются низкорослые съедобные растения. С наступление темноты мальчики ходят по улицам, зажигая уличные фонари. Хотя за последние годы, Паридонцы не рискуют выходить на улицу вечером, опасаясь агрессивных безумцев и странных тварей. Больше всего тут боятся Кровавого Джека, мистического убийцу, у которого случаются приступы неистовой ярости каждые тринадцать лет, а в этом году как раз произойдет очередной приступ.

Температура в Паридоне обычно прохладная, но умеренная, иногда легкий иней покрывает землю как слезы.

Туман удерживается и летом и зимой, когда снег тихо укрывает город.

Основные Поселения: Паридон является единственным поселением.

Население: Население — 11600; Люди 99 %, Другие 1%. Языки — Захеризиан*. Религии — Вера Человечество*.



Паридонцы имеют атлетическое телосложение, широкие бедра, хотя знатные люди чаще бывают тучные, а простолюдины худые. Кожа светлая, румяная, иногда покрытая веснушками на щеках или носу. Цвет глаз обычно серый с голубым или зеленоватым оттенком, однако, встречаются практически все цвета. Волосы прямые или слегка завитые, а цвет варьируется от светлого до темно-каштанового. Мужчины носят короткие стрижки, часто укладывая их назад. Женщины находят это очень привлекательным. Также популярны аккуратные усы, бороды и бакенбарды. Женщины носят очень длинные волосы, но они закалывают их в узлы. Одежда грубая и мрачная, но очень хорошо раскроена. Мужчины носят рубашки с воротником, брюки, сапоги, жилетки, и теплое пальто. Знать носит черные шляпы и шарфы. Женщины носят длинные платья, пальто и сапоги. Считается неприличным для женщины выходить из дома с непокрытой головой; простые женщины надевают капор, а знатные шляпки изысканных форм. Украшения носятся, но они неброские. Обычно это на выбор кольцо, булавки, камеи, или ожерелье.

Паридонцы мрачные люди, туманные улицы их города сильно влияют на них. Когда-то они наслаждались едой, выпивкой, песнями, танцами, но сейчас этот энтузиазм заметно охладился. Несмотря на то, что Паридонцы постоянно подвергаются нападениям преступников, они остаются сильными телом и духом. Их не легко вывести из себя, и они обладают волей и находчивостью. Классовое деление нерушимо. Богатые никогда не водятся с простолюдинами, которые должны знать свое место и относится к знати с уважением и почтением.

Хотя они и не поклоняются никаким богам, многие Паридонцы, особенно знатные, увлекаются «теологической философией» известной как Вера в Человечество. Мужчины собираются еженедельно и обсуждают философию, искусство, и вопросы естественных наук. Главная идея их веры заключается в совершенствовании мысли, тела и духа, стремление, которое послужило зарождению особых монашеских традиций. Некоторые люди поговаривают, что Божество скрывает более зловещую деятельность, и что члены ложи принимают участие, в тайных оккультных ритуалах используя знания алхимии.

Управление: Аристократическая республика. Управление Паридоном находится полностью в руках аристократии, которая не допускает даже мысли о том, чтобы разделить власть с немытой чернью. Знатные мужчины избирают Городской Совет, состоящий из девяти человек, каждые пять лет. Совет отвечает за управление, основными сферами жизнедеятельности города, включая сбор налогов, разрешение споров, контроль над действиями городской стражей, организация программ для поддержания го-

родского фермерства и здравоохранения. Совет прежде всего строго следит за соблюдением интересов знати, и учитывает интересы простых людей лишь тогда, когда это им выгодно. На улицах происходят жестокие преступления, а в это время Совет занят наказанием должников. Только недавно было постановлено усилить городскую стражу и ввести патрулирование улиц в вечернее время.

В некотором смысле, несмотря на жесткое классовое деление, Паридонское общество очень прогрессивное. Профессиональные адвокаты защищают интересы сторон, как в криминальных, так и в гражданских делах, где легальный прецедент стоит выше легального принципа. Купцы могут защитить себя от финансового краха, внося регулярную плату ростовщикам. Ежедневник *Ньюсбилл* не контролируется аристократией и поэтому там можно встретить критику в отношении Совета.

Торговля и дипломатия: Ресурсы — пиво, спиртные напитки, мебель, полотно, керамика, товары из кожи и железа, украшения, ростовщичество, культура, научные знания. Монеты — фунт (золотой), шиллинг (серебряный), пенс (медный).

В Паридоне нет пахотных земель и поэтому главная проблема города это голод. Не смотря на то, что Паридон расширил свои торговые связи с другими доменами, позволяющие покупать еду, город все еще страдает от её нехватки. Большинство купцов, которые прибывают в Паридон, привозят с собой сырье, которое используется ремесленниками, чтобы сделать предметы для продажи в далеких доменах. Постепенно, другие королевства также открывают для себя тот факт, что Паридон является одним из самых современных городов в Равенлофте, возможно второй только после Порт-а-Люсинь в Даймонлю. Соответственно интерес к культуре Паридона и его научным знаниям все больше возрастает.

Персонажи: Классы — бойцы, монахи, жулики. Умения — Ремесло (часовщик, мастер по ружьям, слесарь, ткач), Приручение Животных, Прятаться, Знания (благородства), Бесшумное Передвижение, Карманник, Профессия (пивовар, извозчик, швейцар, писарь), Распознавание Мотиваций. Фиты — Бой Вслепую, Владение Экзотическим Оружием (огнестрельное), Улучшенная Рукопашная (плюс производные), быстрое Доставание Оружия, Фокусировка на Навыке (Распознавание Мотиваций), Фокусировка на Оружие (пистоль, рапира).

Тимор

Культурный Уровень: Дикость(0).

Ландшафт: Редкая экология (Умеренное Подземелье). Тимор это подземный домен, затаившийся как коварная чума под поверхностью Паридона. Тимор представляет собой лабиринт, состоящий из бесконечных каменных канализаций, протянувшихся на мили. Любой, кто вторгается в этот темный домен, убеждается, что его ходы не ведут в сторону от Паридона, а углубляются вниз и уносят туда нечистоты. Туннели меняются от широких пещер до узких слизистых проходов. Повсеместно из земли сочатся источники грязной воды, некоторые из них в фут или более глубиной. Зловоние от этой грязи невыносимо, но также существует опасность от ядовитых взрывоопасных газов. В этих туннелях также обитает множество паразитов, в частности огромные, отвратительные сороконожки. Стены покрыты гадкой липкой плесенью и водорослями. Темные, зловещие фигуры иногда мелькают в свете фонарей или факелов, которые успевают осветить только красные глаза или гигантские очертания. Те несчастные, которые оказались в этом подземелье замечают ужасную тенденцию, если идти наугад, то туннели затягивают все глубже и глубже. Чем глубже, тем чаще на вашем пути появляются признаки кошмарных существ. Чувство, что вас преследуют, усиливается; напряженность нарастает, как будто сама смерть в руках безликих теней становится неизбежной для вас. Многие путешественники, почти сошедшие с ума от страха, просто сидят и ждут, когда ужасы Тимора сами приблизятся к ним.

Основные Поселения: Нет.

Население: Нет. Несмотря на то, что истинная природа жителей Тимора неизвестна, свидетели которые видели ужасные тени, описывают их как что-то кошмарное.

Управление: Неизвестно. Некоторые Паридонцы размышляют над тем, каким ужасным должен быть тот, которому подчиняются кошмары Тимора.

Торговля и Дипломатия: Ресурсы — неизвестно. Монеты — нет.

Многие Паридонцы даже не знают о существовании Тимора, хотя почти каждый житель слышал истории о подземных монстрах, которые не поддаются описанию. Если всё же эти чудовища поднимаются в Паридон, то однозначно их цель не сулит ничего хорошего. Некоторые мудрецы Паридона заметили, что схема городских канализационных тоннелей изменилась и не совпадает с древними картами. Предположение, что они изменились сами по себе, очень сомнительны, и поэтому это послужило причиной к исследованию этих тоннелей. Но до сих пор, все подобные экспеди-

ции или быстро поднимались обратно на поверхность, став свидетелями странных случаев, или исчезают бесследно.

Персонажи: Нет.

Острова Ужаса

Острова Ужаса это домены, окруженные туманами, у них нет четких границ с соседними доменами. Они самые замкнутые домены в Равенлофте, хотя единичные странники находили пути даже в такие отдаленные места.

Блютшпур

Культурный Уровень: Дикость (0).

Ландшафт: Редкая Экология (Умеренные Холмы, Равнины и Горы).

Блютшпур это один из самых блеклых доменов в Землях Туманов. Весь домен — это большая и бескрайняя каменистая пустошь, полностью лишенная жизни. По краям домена плоские равнины, усыпанные обломками булыжников и пылью. Внутри домена располагаются горы. Выше всего тянутся голые скалы Горы Груст и Горы Макаб. Из-под земли на склонах гор тянутся странные каменные сооружения в виде шпор, арок и изгибов, кажется, что они появились по прихоти какого то безумного бога. Фосфоресцирующие грибы и слизкая плесень налипают на камни, но не зверей, ни растений тут не встретить. Везде тихо как в склепе, даже не слышно свиста от дующего тут холодного ветра. Сверху раскинуто абсолютно черное и беззвездное небо, но на горизонте виднеются алые зарницы. В воздухе стоит характерный запах горелого камня с легкой примесью уксуса. В Блютшпуре нет смены времен годы, не меняется погода, нельзя даже отличить день от ночи. Зарницы на горизонте становятся абсолютно черными, затем вновь появляются каждые двадцать четыре часа. Когда домен погружается во тьму, тысячи молний начинают сверкать вдали. Прижавшись к земле, путники могут услышать постоянное гудение из глубин. Этот приглушенный, но жуткий звук быстро порождает сильную головную боль.

Основные Поселения: Нет.

Народ: Нет. Если что-то и скрывается под пустошами Блютшпура, то это наверняка что-то чудовищное и чужое.

Управление: Неизвестно.

Торговля и Дипломатия: Ресурсы — неизвестны. Монеты — неизвестны.

Никакой путник добровольно не будет искать такое пустынное и враждебное место как Блютшпур. Большинство из тех, кто попадает туда, скорее предпочитают скрыться в Туманах, чем оставаться в таком заброшенном месте.

Персонажи: Нет

Г'Хенна

Культурный Уровень: Античность (4).

Ландшафт: Полная Экология (Умеренные Холмы, Равнины и Горы).

Г'Хенна это холодная, ветреная пустошь, домен, где голод и труд — это образ жизни. Легенды говорят, что это ярость бога бестии Закаты Пожирателя, нанесла ущерб, этой когда-то плодородной земле. Постоянные, адские бури дуют на холодных равнинах Г'Хенны, пригибая к земле чахлые травы и коричневые кусты. Скалистая, сухая почва делает почти невозможным сельское хозяйство и не подходит под пастбища; стада изнуренного скота и козы печально бродят по пустоши. Скалы как сломанные клыки торчат повсюду, бросая тени на землю. Домен покрыт холодными пустынями, соляными полями и золой.

Дикие бури дуют из пустошей, сжигая кожу и заставляя даже самых отважных пастухов искать спасения. Илистые, соленые воды Потока Угрей и Реки Дрогач текут через бесплодные земли, обеспечивая скудное пропитание прилегающим фермам.

Зукар — единственный город в Г'Хенне, и его запуганное население управляется голодом и жалкими подачками. Мрачные здания построены из массивных грубо высеченных камней, бледного серо-коричневого цвета. Всюду выгравированы изображения чудовищных каменных лиц, с рогами и клыками. Колоссальные столбы и запутанные мозаики из полированных костей украшают наиболее важные здания. Вне стен города, многие люди живут в круглых, рваных палатках, которые можно легко собрать и переместить, когда найдутся новые пастбища.

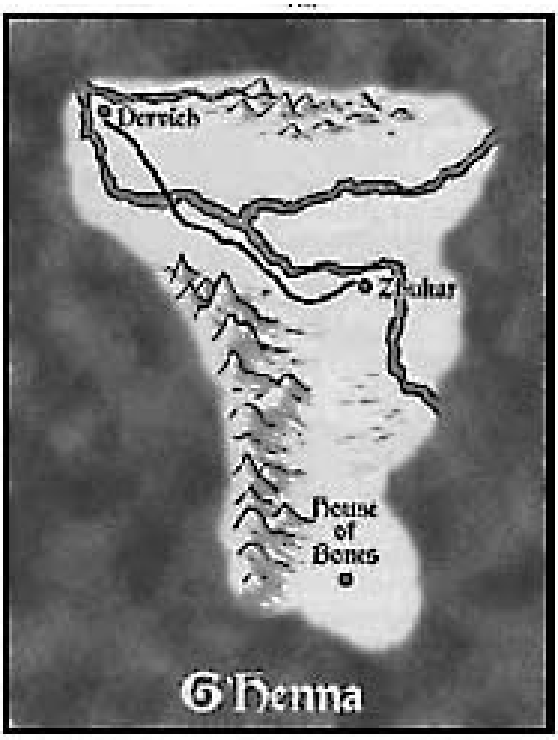
Несмотря на холод, климат Г'Хенны является умеренным. Однако зимы тут неумолимы. Из-за ветра температура настолько понижается, что трескается камень, а грязные реки полностью замерзают.

Основные Поселения: Зукар (нас. 10100).

Народ: Население — 19 500; Люди 98 %, Другие 2 %. Языки — Балок*, Фалковнийский. Религия — Заката*.

Г'Хеннцы худые и замученные, лица впалые. Их кожа светлая, хотя часто бывает слегка желтоватая, румяная или темная. Ветры часто накладывают свой опечаток на тех кто живет на равнинах. Глаза у Г'Хеннцев всегда темные
и часто черные как полночь. Их прямые волосы — серо-коричневого цвета или чисто черные. Мужчины носят короткие и зачесанные назад прически и носят длинные бакенбарды. Усы встречаются часто, а все женатые мужчины носят бороду, которую заплетают в длинную косу. Женщины отращивают свои волосы до средней длины, и прячут их под платками. Одежда Г'Хеннцев скромная и часто бывает серого цвета. Мужчины носят белые рубашки, жилеты с жесткими воротниками и широкие брюки, а на ногах низкие ботинками. Старые мужчины также заворачиваются в длинные, шерстяные робы и носят маленькие шапочки из ткани. Женщины носят длинные платья с широким низом и высокими воротниками, под ним обычно надевают мешковатые панталоны.

Те, кто, собирается выжить на жестоких пустошах, носят длинные, толстые пальто и круглые меховые шляпы. Одежда всегда одноцветна: черная, белая, бежевая или коричневая. Драгоценности встречаются редко, разве что среди клириков Закаты, которые носят ужасные укра-



шения из обработанных человеческих костей и зубов.

Г'Хеннцы, живут в страхе перед Закатой Разрушителем, безжалостным богом бестией, который существует только чтобы уничтожать все, что им удается произвести. Все аспекты жизни в Г'Хенне строятся вокруг бесконечных молитв Закате. Эта постоянная преданность явно отражена на Г'Хеннцах. Мрачные и строгие, они не оставляют места в жизни ни для ни танцев, ни для песен. Ужас голода и безграничная жестокость клириков Закаты давно сломили дух у большинства людей. Несмотря на это, они имеют много священных
традиций, которых они торжественно придерживаются. Время приема пищи священное событие, и вся семья собирается, садится на корточках на ковры за низкий стол, чтобы принять скудную плату за труд. Одна из самых священных семейных реликвий, это «гостевой кубок», чаша, сделанная из черепа
предка, который заморил себя голодом.

Управление: Теократия. Ягно Петровна, Пророк Закаты, управляет Г'Хенной из Зукара, его божественное слово, считается высшим законом на этой земле. Петровна — страстный фанатик, благословленный видением Разрушителя. Три раза в неделю, он проповедует о безграничной ярости Закаты перед собранными толпами города, доводя себя до религиозного безумия. Петровна находится сверху религиозной иерархии церкви Закаты, руководя этой церковью как истинный голос Разрушителя. Нет никакой власти в Г'Хенне кроме церкви. Одетые в отличительные, алые и оранжевые, цвета, клирики и святые воины занимают все военные и гражданские посты. Петровна содержит секретный орден клириков боевиков, известных как Инквизиция. В отличие от большинства в церковной иерархии, они работают в тени, бдительно следя за проявлением ереси и разногласия.

Заката — дикий, разрушительный бог, он быстро разрушает то, что Г'Хеннцы строят и пожирает то, что они производят. Умиротворяя его, Г'Хеннцы, должны жертвовать все продовольствие, которое они производят непосредственно церкви, которая получает дань в церемонии после восхода солнца, известной как Дань Закате. То продовольствие, что остается к закату солнца возвращается людям как Доля Закаты. Голодание — священная жертва в Г'Хенне, и Инквизиция жестоко наказывает дельцов черного рынка, спекулирующих пищей. Поклонение любым богам, кроме Закаты запрещено, также как и практика магии. Один раз в неделю, Петровна исполняет ужасающий акт чудотворства, превращая преступника в отвратительное искаженное существо в жертву Закате. Единственные враждебные столкновения происходят с варварами-бандитами живущими вне города. Эти налетчики атеисты, и они ведут тайную войну против ненавистной церкви и Петровны. Немного известно об их хитром и темном лидере, кроме того, что его зовут Шакал.

Торговля и Дипломатия: Ресурсы — пшеница, зерно, овес, репа, картофель, овцы, козы, рогатый скот, вино, пиво, железо, медь, свинец, железные товары. Монеты — каменный коготь (золотой), железный клык (серебряный), костяной клык (медный).

Г'Хенна изо всех сил пыталась поддерживать контакт с царствами Центра в надежде что эта торговля принесет отчаянно необходимое продовольствие домен. Большинство торговцев, однако, предпочитает оставить домен его фанатичным клирикам; земля не производит ресурсов, которые не могут быть получены в более гостеприимных странах. Петровна не заботится о том, что внешний мир думает о его царстве. Его единственная цель — это гарантия того, что Заката — должным образом уважается, и что порядок поддерживается в пределах Г'Хенны. Инквизиция быстро удаляет любых иностранцев которые мешают ему.

Персонажи: Классы — варвары, клирики, бойцы, жулики. Навыки — Ремесло (кузнец, гончар, скульптор, каменщик), Дипломатия, Приручение Животных, Запугивание, Знание (религии),

Профессия (пивовар, фермер, пастух, шахтер, писец), Распознавание Мотиваций. Особенности — Выносливость, Улучшенный Критический Удар, Закаленный, Фокусировка на Навыке (Знание [религии]), Крепость, Фокусировка на Оружии (кнут).

Одиара

Культурный уровень: Средневековье (7), хотя кое-что свидетельствует об остатках культуры Ренессанса (9).

Ландшафт: Редкая экология (Умеренное Поселение).

Одиара состоит из единственного, окутанного туманом поселения, где память о детских ужасах еще жива в умах жителей. По узким улочкам проложены тротуары, вымощенные камнем, здесь нет пыли, глины или какой-либо другой грязи. Скромные дома и магазины представляют собой аккуратные двухэтажные постройки из кирпича, отделанные штукатуркой и окрашенные в белый или кремовый цвет. Остроконечные крыши покрыты светлой красно-оранжевой черепицей. Многие здания, тем не менее, в плачевном состоянии. На крышах зияют дыры, со стен осыпалась штукатурка, а в окнах не хватает стекол. Одиарцы работают, не покладая рук, пытаясь поддержать состояние домов как можно лучше. Театр Секоло — когда-то сгоревший дотла — был восстановлен и используется сейчас как дом собраний. Неподалеку, в сквере, находится фонтан, посреди которого стоит бронзовая статуя женщины прижимающей к груди сломанную куклу. Укрытые во дворах домов маленькие сады являются единственным источником еды для Одиарцев. Слабый луч света пробивается сквозь туманное небо всего лишь не шесть часов. Длинными, холодными ночами, без единой звездочки на небе, мрак покрывает поселок, а вдалеке слышатся звуки эха смеющихся детей. Климат здесь умеренный, мягкое лето и прохладная влажная зима.

Основные поселения: Нет. Одиара само по себе единственное поселение.

Народ: Население — меньше чем 100; Люди 100%. Языки — Одиаран*. Религии — нет.

В целом, Одиарцы молодые люди. За исключением сумасшедшего пожилого кукольника никому нет даже 30 лет. Некоторые относительно взрослые пары уже имеют собственных детей. Люди тут невысокого роста, худощавые от недоедания. Цвет кожи варьируется от светлой до оливковой, часто с слегка красноватым или желтушным оттенком. Цвет глаз от светло-зеленых до темно-карих. Цвет их прямых или чуть вьющихся волос бывает самый разный, от светлых до цвета вороного крыла, хотя темные оттенки более характерны. Мужчины, всегда гладко выбриты и носят волосы коротко подстриженными и зачесанными назад. Женщины носят волосы ниже плеч. Одежда Одиарцев скромная и часто поношенная вследствие нескольких годов носки. Мальчики и мужчины носят свободные рубашки, шорты и гетры. Женщины и девочки носят длинные платья, а волосы завязывают широкими лентами. Яркие цвета в одежде встречаются редко, в основном пастельные тона или выцветшие красный, оранжевый и желтый.

Одиарцы доброжелательные люди, которые помогают друг другу. Ценят такие качества как взаимодействие, участие и сострадание. Несмотря на то, что они прилежны в работе и работают много, они также любят представления, включая музыку, танцы, театр. Честность их естественная черта, но затворническая жизнь сделала их немного наивными. Единственное чего боятся Одиарцы это местное страшилище, которое называют Малигно. Согласно легенде, Малигно это деревянная кукла, которая бродит в темноте, наблюдая за Одиарцами. Малигно обожает детей, но, к сожалению, его любовь имеет злую и испорченную природу. Одиарцы считают, что именно Малигно при помощи армии злобных игрушек, убил всех взрослых около 20 лет назад. Хотя долгое время злую марионетку никто не видел, но многие повзрослевшие боятся, что она вернется за ними. Создатель Малинго, старый, сошедший с ума кукольник Джузеппе, все еще живет и работает в своей мастерской, в Одиаре.

Закон: Неофициальное сообщество. Одиарцы удивительно мирные и послушные люди. Самые старшие жители села на правах более мудрых и опытных наделяются властью, все остальные одиарцы подчиняются им беспрекословно. Большинство в особенности уважают слова Рудольфо и Жизель Велутто, самые старшие жители села, которым двадцать три и двадцать семь лет соответственно. Каждое утро собирается городское собрание для того, чтобы обозначить основные дела на текущий день. Задания распределяются в зависимости от способностей каждого. Необходимо ухаживать за садами, чинить здания, и изготовить множество различных вещей для повседневной жизни. Старшие обучают младших основным навыкам и ремеслам, которые необходимы для выживания села. Хотя любой Одиарец может покинуть поселок и уйти жить в другое место, тех кто так поступает считают беспечными и безответственными людьми.

Торговля и Дипломатия: Ресурсы — пшени-

ца, кукуруза, картофель, каштан, миндаль, оливки. Монеты — нет. Иногда встречаются серебряные монеты, но жители не привыкли к деньгам, и поэтому смотрят на эти монеты как на побрякушки.

Одиара отдаленное и уединенное село, и могут пройти месяцы, прежде чем чужак появится на его улицах. Жители относятся к путешественникам дружелюбно, но в их поведении чувствуется настороженность. В действительности, местные жители просят чужаков немедленно покинуть селение, в страхе, что Малигно, рассматривая путешественников как угрозу для детей, уничтожит их.

Персонажи: Классы — барды, бойцы, жулики. Навыки — Ремесло (кузнец, плотник, кожных дел мастер, каменщик, ткач), Дипломатия, Лечение, Искусство (баллада, шутовство, танцы, жонглирование, лютня, истории), Профессия (фермер), Поиск. Фиты — Храбрость, Уклонение (плюс производные), Железная Воля, Фокусировка на Навыке (Ремесло), Фокусировка на Оружие (кинжал).

Рокушима Тайо

Культурный уровень: Темные Века (5).

Ландшафт: Полная экология (Умеренные Леса, Холмы и Горы). Рокушима Тайо, также известный как Шесть Островов Солнца, это архипелаг с буйной растительностью лежащий в Ядовитом Море. Казалось бы второе название домена ошибочно, так как в нем всего четыре острова, но местные говорят что еще два острова погрузились на дно моря когда их *шуджины,* как называют тут правителей, были убиты. Оставшиеся острова окружают Великое Зеркальное Озеро, чьи отражающие воды питают чистые горные источники. Воды озера текут между островами и срываются вниз с бугристых склонов кораллов в отравленные глубины Ядовитого Моря. Западный выход к морю скрывают Кошмарные Туманы и корабли, которые в них заплывали в их жуткие завихрения, никогда не возвращались назад. Заснеженная вершина Ледяной Горы поднимается над островами и на ее склонах расположены порочные храмы и тайники награбленными богатствами. Ландшафт острова очень живописен, он покрыт вечнозелеными лесами, деревянные мостики дугой перекинуты через речки и туманные водопады срываются с холмов.

Строения в Рокушима Тайо очень элегантны и у них специфический архитектурный стиль. В постройках повсеместно используется дерево, которое скрепляют без гвоздей. Широко распространены декоративные фронтоны, карнизы и витражи. Стены и задвигающиеся двери, часто изготавливаются из тонкой бумаги крепленой на деревянной рамке. Это позволяет легко менять их после страшных штормов и землетрясений. Шуджины живут в каменных дворцах с множеством ярусов вздымающихся высоко вверх. Тихие храмы часто встречаются на островах, величественные и в тоже время скромные. Их можно найти в красивых местах, наполненных силой природы и их можно распознать по священным вратам *тории*. Погода в домене лютая и безжалостная. Лето туманное и пасмурное, а для осени характерны разрушительные тайфуны. Очень холодная зима покрывает весь домен бесконечными снегами. Весенний период короткий, но относительно приятный, в это время острова покрываются розовыми цветами.

Основные поселения: Бейкоку (нас. 1800), Чуугока (нас. 3100), Эикоку (нас.2.300), Рошия (2500).

Население: Население— 19300, люди 99%, другие 1%. Языки — Рокума*. Религия — Ками*.

Рокума это люди хрупкого телосложения, но они сложены пропорционально и изящно. Цвет кожи варьируется от бледно-кремового до смуглого с красноватым оттенком. Цвет глаз обычно темный, от светло-карего до темно-карего. Волосы прямые, блестящие насыщено черного цвета. И мужчины и женщины носят длинные волосы, тщательно укладывая их и закалывая деревянными шпильками, хотя простой люд носит более короткие прически. Мужчины гладко выбриты, считая растительность на лице неприемлемой. Мужчины и женщины носят одеяние с длинными рукавами поверх длинной сорочки, и завершает этот наряд пояс на талии. Мужчины носят свободные шаровары или боле, обтягивающие брюки. Мягкие тапочки или деревянные сандалии привычная обувь для Рокума. Мужчины из простых людей любят носить широкие соломенные шляпы, чтобы защитить лицо от солнца или снега. Черный и мягкие пастельные тона самые распространенные цвета в одежде.

Рокума сдержанные и загадочные люди, которые придают большое значение этикету и эстетике. Также они высоко ценят красоту и гармонию, как в природе, так и во взаимоотношениях. Они поклоняются *ками*, духи, которые как они верят, живут во всех вещах. Старшим выказывается особое почтение, а надлежащий этикет строго соблюдается даже среди простых людей. Рокума очень уважают искусство воина, владение мечом и луком. Они видят красоту во всех проявлениях жизни и чувствуют себя спокойно, когда все идет своим чередом. Тем не ме-

нее, постоянные войны между островами, посеяли атмосферу ужаса в селениях домена. Кровавые конфликты, заставили людей бояться постоянных оскорблений и жестоких нападений со стороны честолюбивых самураев.

Управление: Наследственная феодальная аристократия. Каждый из островов управляется шуджином, феодальным князем, которому подчиняются менее знатные воины. Все шуджины домена братья, бесконечно оспаривающие между собой право первородства. Несмотря на то, что каждый из них правит своим островом-королевством, они постоянно пытаются подчинить себе один другого. Их медленные, изнуряющие войны опустошают земли и разоряют простых людей. Столкновения между самураями проходит на улицах, и местные жители постоянно становятся жертвами этих конфликтов. Кланы ниндзя таятся в тенях, совершая саботажи и убийства. Периодически это противостояние выходит за пределы разумного, и тогда происходят кровавые битвы, в ходе которых воины вырезают друг друга. Во многих селениях гражданского права не существует вообще. Суммируя все вышесказанное, можно сказать, что алчность и гордыня шуджинов разрывают Шесть Островов Солнца на части. Рокума пытаются выжить в таких условиях, надеясь, что следование традициям помогут пережить им эти черные дни. Многие люди, чтобы защитить себя от такой знати, уходят в группы бандитов, которые называются *якудза*.

Торговля и дипломатия: Ресурсы — рис, бобы, чай, шелковица, цитрусовые, сельдь, скумбрия, тунец, сардины, лосось, рабы, кальмары, морские водоросли, пиво, серебро, медь, железо, свинец, шелк. Монеты –хризантема (золотой), лилия (серебряный), цветок вишни (медный).

Рокушима Тайо долгое время был изолирован, поглощен междоусобицами и, находился в неведении, что за островами существует другой мир. Недавние контакты с Даймонлю и Даркоком не понравились Рокума. Они считают, что эти чужаки неуважительные и невоспитанные. Однако присутствие этих путешественников может оказаться козырем в борьбе между шуджинами. Братья обратили внимание на этих иностранцев и даже пытаются найти способ как извлечь из них выгоду.

Персонажи: Классы — друиды, бойцы, монахи, мошенники, маги. Навыки — Ремесло (плетение корзин, лучник, каллиграф, корабельщик, оружейник, ткач), Дипломатия, Знания (природы, благородства), Искусство (торжественное пение, драма, барабаны, арфа, флейта), Профессия (пивовар, фермер, рыбак, моряк, писарь), Плавание, Использование Веревки.

Фиты — Экспертиза (плюс производные), Призрак, Улучшенная Рукопашная (плюс производные), Бой с Двумя Оружиями (плюс производные), Фокусировка на Оружие (длинный меч).

Сурань

Культурный уровень: Позднее Средневековье (8).

Ландшафт: Полная экология (Жаркие Леса и Болота). Сурань это домен, который полон жизни. Дельта его широкой ветвистой реки втекает своими темными водами в морской залив. Лесные болота, покрывают большую часть домена и называются тут Майсон д'Саблет. Тут сыро и трудно дышать, в воздухе висит серый туман и постоянно слышится гул насекомых. Бледно-зеленый мох обвивает кипарисы, в которых селятся еноты и сумчатые крысы. Те немногие люди, которые живут не берегах залива, прокладывают себе дорогу на деревянных плотах, рассекая веслами зловонную воду, кишащую аллигаторами и другими менее привычными опасностями. По вечерам, болота оживляются звуками квакающих жаб, пением сверчков и цикад. Дельта растекается к северной части домена вдоль теплого, мелководного берега Мутного Моря. В центре Сурани находится Озеро Нуар или Черное Озеро. Его воды полны водорослей и рогозы.

Большинство поселений находится на востоке, где земля расположена чуть выше уровня моря, а наводнения менее интенсивны. Дома, построенные из серого камня, как бы нависают над узкими глиняными улочками. Кованые балконы и ворота, а также высеченные на камне изображения змей и танцующих скелетов украшают двухэтажные дома и магазины. Знать живет в великолепных имениях со светлыми колоннами и тенистыми ивовыми рощами. Грунтовые воды в Сурани не способствует традиционному способу погребения, поэтому мертвых хоронят в очень красивых мавзолеях. Страшная угнетающая жара и влажность характеризуют погоду домена. Температура в осенние сезоны дождей опускается чуть ниже, чем обычно.

Основные поселения: Марайс д'Тараскон (нас. 300), Порт д'Элюр (нас. 1,200).

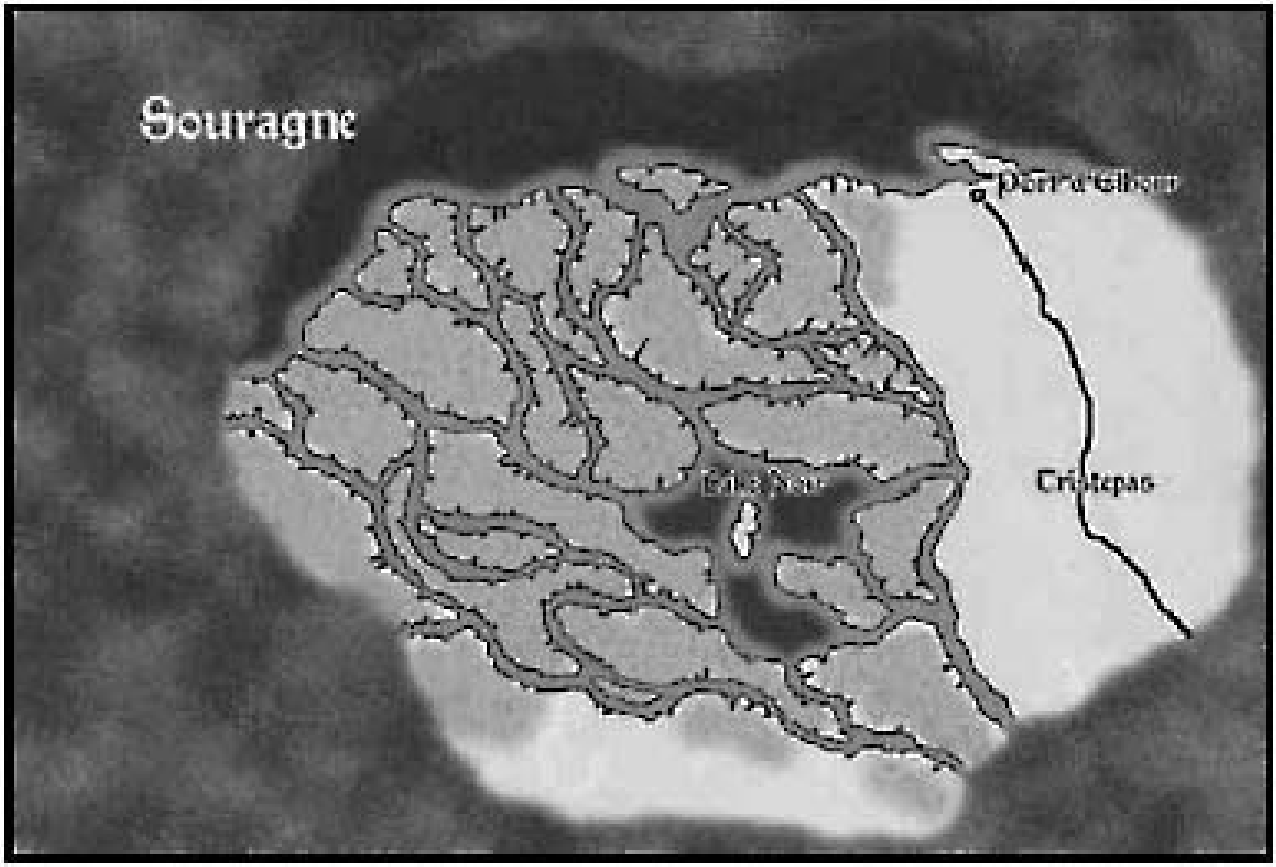
Население: Население — 3,100; Люди — 99%, Другие 1%. Языки — Сураньский*. Религия — Лоа*.

Суранцы в большинстве своем не высокого роста и худощавые люди, но их внешность демонстрирует удивительное разнообразие. Цвет кожи варьируется от бело-молочного, до темно—коричневого, а цвет глаз от голубого и светло-коричневого до черного. Волосы встречаются как прямые, так и сильно завитые, светлых и темных оттенков. Мужчины носят и короткие и длинные волосы. Знатные мужчины предпочитают длинные волосы и тщательно выбритое лицо. Женщины носят довольно длинные волосы, а знатные дамы укладывают их в изысканные прически. Простой люд одевается скромно и непритязательно: мужчины в свободные сорочки и брюки, женщины в блузы и юбки обычно естественных цветов. Гардероб элиты наоборот составляют утонченные наряды разнообразных расцветок. Мужчины предпочитают носить сорочки, камзолы, ленты, пояса, короткие штаны и высокие сапоги. Женщины носят открытые кружевные платья пастельных тонов. Ювелирные украшения распространены среди аристократов, которые любят таким образом выставлять напоказ свое богатство.

В Сурани существует четкое и жесткое классовое деление. Владельцы частной собственности, даже если это очень скромное имущество, принадлежат к элите, а все остальные должны тяжело работать на них. Простолюдины не намного отличаются от рабов, аристократы эксплуатируют их до тех пор, пока это возможно, как только они становятся неспособными работать, от них избавляются как от ненужной вещи. Среди знати оскорбление простых людей, даже без видимой причины, обычное дело. В селах, бедные фермеры путаются с картежниками и женщинами легкого поведения, пытаясь потопить свои несчастья в пороках. Все Суранцы, вне зависимости от происхождения, относятся с большим уважением к земле.

Они ценят силу духа и хитрость и не высокого мнения об академических знаниях.

Суранцы также суеверные люди. Их вера основывается на природных духах названных Лоа. Лоа это воплощение природных сил, а главная среди них Болотная Дева, которая представляет сам Майсон д'Саблет, и Владыка Мертвых. Суранцы боготворят и преклоняются перед многими лоа, но Повелителя Мертвых, который имеет право забрать мертвого себе и сделать из него зомби, они очень боятся. В течение всего года устраиваются пышные торжества для того, чтобы почтить лоа и ублажить Владыку. Суранцы верят, что при помощи некоторых обычаев у лоа можно просить об удаче и любви или навлечь на врага несчастья. Иногда, находясь в отчаянии, Суранцы обращаются к Вуданам, таинственным людям, которые могут накладывать страшные чары и повелевать нежитью. Один из самых страшных Вуданов, это безусловно Куриная Кость, мудрый старик, который по слухам пользуется благосклонность у многих лоа, включая самого Владыку Мертвых.



Управление: Независимые аристократические поселения. Села в Сурани автономны, знать выбирает из своих рядов лорда-мэра каждые два года. На самом деле это формальное назначение, он всего лишь действует как голос аристократии, которая создает и вводит в жизнь законы, которые им удобны. В селах нет постоянного ополчения, но молодые знатные юноши обязаны отслужить срок в качестве сельских констеблей.

Не смотря на то, что Владыка Мертвых может быть всего лишь мифологическим существом, однако этот страх настолько сильный, что они постоянно следуют обычаям ублажающим его. Из уважения к Повелителю, который может пожелать сделать мертвого своим слугой, тело не предается земле в течение четырех дней после смерти. Так же, любое применение магии, кроме Некромантии, раздражает Владыку и поэтому категорически запрещено в Сурани.

Торговля и дипломатия: Ресурсы — рис, ямс, сахарный тростник, хлопок, краппа, сом, креветки, раки, спирт, соль. Монеты — надгробный камень (золотой), костяшка (серебряный), зуб (медный).

Моряки, которые оказались в Мутном Море, находят этот домен враждебным и неприятным. Хлопок и сахарный тростник, выращенные здесь, очень ценятся в отдаленных доменах, но, несмотря на это, торговцы остерегаются изнуряющего климата, невиданных ужасов Майсон д'Саблет и особенностей Сурани. Со своей стороны знать поощряет торговлю с другими доменами. Они надеются расширить сферы своего влияния на другие королевства, и ждут, когда Порт д'Элюр станет жизненно важной гаванью в Землях Туманов.

Персонажи: Классы — друиды, рейнджеры, жулики, маги. Навыки — Ремесло (плетение корзин, оружейник, скульптор, корабельщик), Знания (магия, природа), Искусство (торжественное пение, барабаны, истории), Профессия (фермер, рыбак, травник, моряк), Плавание, Использовании Веревки, Выживание. Фиты — Эфирная Чувствительность, Владение Экзотическим Оружием (огнестрельное), Видеть Призраков, Фокусировка на Навыке (Выживание), Фокусировка Заклинания (Некромантия), Голос Гнева, Фокусировка Оружия (рапира, серп).

Глава Пятая: Ужасы Ночи

О, как я ненавижу эти ночи. Месяц за месяцем, я пытаюсь забыть этот кошмар. Но снова эти лунные пытки повторяются. Это ужасное ожидание неизбежного довело бы меня до безумия, если бы не этот дневник. Мое тело может предать меня, я — это мои мысли; я должна крепко держаться за них ради моей души, ради моего возлюбленного.

Начинаются спазмы. Но у меня осталось еще немного время. Я чувствую, как горячая кровь течет по моему телу; я чувствую, как восходит луна — эта ужасная луна! Нет. Эта ярость не моя. Это зверь; я не должна сдаваться ему. Я [redacted]; я должна контролировать себя. Должна думать только о моей любви.

Мурашки бегают по моему телу; кожа как в огне! Только посмотрите на него! Как может он понять эти страдания! Он держит меня в заточении как зверя в сыром подвале!

Он наблюдает за моей агонией! Он наслаждается этим? Нет! Я не должна так думать! Я знаю это неправда. Он добрый! Он нежный! Он защищает меня от меня самой! Он так много сделал для меня за эти годы, с тех пор как это чудовище поразило меня проклятьем.

Он сделал так много [redacted] разрушило бы меня. Он моя настоящая любовь.

Вот почему зверь ненавидит его! Он ненавидит его доброту! Он презирает его любовь! Боже, эта боль! Мои руки — я едва владею своими собственными руками! Но я должна сосредоточиться! Если я не сделаю этого, это животное убьет его! Несмотря на всю его любовь, эта тварь стоит между нами. До тех пор пока это проклятие на мне, мы не сможем быть вместе, не сможем обвенчаться, мы никогда не станем семьей. Теперь я и луна — одно целое; я слышу ее! Она хочет, чтобы я сожрала его! Нет! Нет!

Голова раскалывается — я слышу, как трещат мои кости! Я должна схватиться за нашу любовь; это все, что у меня есть! Невозможно спасти меня от проклятья, но я могу спасти моего любимого от меня! Это единственный способ спасти его. Я должна — должна заставить его стать таким же, как и я. Я — животное, он — человек, он всегда будет в опасности. Но если мой любимый станет зверем, тогда мы сможем вместе охотиться под луной. Мы будем счастливы под ее серебристым сиянием. Мы станем парой! Будем в одной стае! Ничто не станет между нами!

Вот почему я принесла с собой ножовку! Вот почему я перепилила эти проклятые [redacted] цепи! Он бы остановил меня, если бы знал. Я буду свободной! Я не сделаю ему больно — я не сделаю ему слишком больно! Я только укушу его разочек! Мне просто надо попробовать его плоть! Я должна держать себя в руках! Если я не смогу сохранить свой разум, то я убью его! Разорву его на клочья! Я чувствую его страх!

Зверь не должен победить! Я спасу нашу любовь! Должна контролировать себя! Контролировать! КОНТРОЛИРОВАТЬ!

ЭТО НЕ МОИ РУКИ

— Запись в анонимном журнале

Господь в милосердии своем создал человека красивым и удивительным, по образу своему; я же - твоя грязная копия, самая ужасная часть тебя.

- Мэри Шелли, *Франкенштейн*

Недавно умерший доктор Рудольф Ван Рихтен был одним из самых удивительных людей, которые когда-либо бывали в Землях Туманов. Это человек, довольствовался мирной и спокойной жизнью со своей женой и сыном. Но этой счастливой жизни не суждено было длиться вечно, несчастье и злой рок сговорились, чтобы отнять у него семью и его чистый, непорочный взгляд на мир. Остаток своей жизни он провёл, охотясь, сражаясь и уничтожая чудовищ ночи, о которых знает каждый человек, но существование, которых не каждый признает. Но его главная заслуга скорее состоит даже не в том, что он сражался с детьми ночи, а в его исследованиях и записях. В течение своей жизни, Ван Рихтен написал девять трактатов, которые изменили представление о Стране Туманов. Каждый из трактатов предоставляет тщательное исследование происхождения, возможностей и привычек разных существ и более того раскрывает, как им можно противостоять и уничтожить их. Работа Ван Рихтена служила путеводной звездой для тех, кто не желал оставаться беззащитным перед ужасами, с которыми они сталкивались, и продолжает служить после его безвременного ухода.

Трактаты Ван Рихтена много добавили к существующим знаниям о некоторых чудовищах. Краткое изложение некоторой информации, описанной в каждом из них, прилагается далее, и должно рассматриваться как дополнение к сведениям, уже изложенным в *Книге Чудовищ*. К сожалению, Ван Рихтен умер, так и не закончив своей работы. Есть ещё много врагов, помимо тех, которые описаны ниже, с которыми предстоит столкнуться в Равенлофте. Тем не менее, не смотря на то, что в Трактатах Ван Рихтена не хватает необходимой информации для уничтожения данного врага, уверенность в своих силах, которая встречается в каждом из них, всегда пригодится.

Вампиры

«Убили меня или нет, не знаю, но ранили, ранили сюда,» она показала на грудь, « и с тех пор я стала другая.»
«Ты что — умирала?»
«Да, умирала: любовь жестока. Любовь требует жертв. Жертвы требуют крови. Что за жертва без крови?»

- Дж. Шеридан Ле Фаню, *Кармилла*

Из всех монстров, с которыми Ван Рихтену пришлось столкнуться, вампиры испытали на себе всю силу его

ненависти. Это вампиры отняли жизнь у его жены и ребенка, и таким образом изменили его собственную навсегда.

К несчастью, Ван Рихтен не единственный, кто пострадал от этих ночных хищников. Вампиры, это немертвые воплощения жадности, они сеют несчастье, где бы они ни находились. Те, кто пытаются избавить ночь от этих тварей, делают великое дело для всех, но они должны знать, что вампир довольно грозный противник и со временем его сила только увеличивается.

Питание

Вампиры отличаются от большинства нежити тем, что они должны есть. Для большинства нежити, все биологические процессы заканчиваются, включая и потребность в пище, но вампирам не повезло. И теперь другие должны расплачиваться за это, так как вампиры набираются сил у живых существ, по большей части в виде крови.

Вампир должен пить кровь ежедневно. Обычный способ насыщения, напасть на жертву и высосать у нее кровь. Вампир, чтобы оставаться «здоровым», должен потреблять не менее 4 очков Сложения крови каждый день. Если же это не выполняется каждый день, то вампир получает один негативный уровень, и его силы уменьшаются так, как если бы он был на одну возрастную категорию ниже (см. далее). Вампир не может опуститься ниже первого уровня или ниже возрастной категории Молодой из-за нехватки еды. Вампир, который упал до первого уровня из-за нехватки крови, становится диким хищником неспособным ни на что, кроме как на преследование своей жертвы.

Негативные уровни сохраняются до тех пор, пока вампир будет способен достаточно хорошо питаться. Если каждый день вампир поглощает минимальное требуемое количество крови, один утраченный уровень и возрастная категория восстанавливаются.

Хотя вампиры предпочитают высасывать кровь из живых людей, они также могут использовать кровь из других источников таких как, животные и свежие трупы. Кровь из этих источников не такая питательная, и ее нужно в два раза больше для дневной нормы.

В разнообразии вампиров существуют еще и те, которые питаются не кровью, вместо нее они используют человеческие органы, или даже тонкие материи, такие как воспоминания и энергия. Такие вампиры редки, но несмотря ни на что, все они должны питаться, и используют для этого живые существа.

Сон

Вампиры необычны еще и тем, что должны спать. В большинстве случаев это не тот сон, дающий отдых живым существам, это больше напоминает кому. Когда встает солнце, вампиры впадают в бессознательное состояние и не выходят из него до тех пор, пока солнце не зайдет. Шум, свет и даже нападение не пробуждает их. Очевидно, что это самое предпочтительное состояние для встречи с этим чудовищем. Тем не менее, как только солнце садится, вампир моментально приходит в полную готовность. Вампир, который пробуждается в окружении неподготовленных, может на усмотрение Мастера напасть внезапно.

Из-за этой беззащитности в дневной период, выбирая место своего сна, вампиры тщательно следят, чтобы оно было максимально защищено во всех отношениях.

Возраст

С возрастом вампиры становятся еще более сильными. Но, конечно же, это не обычный биологический возраст. Вампир всегда выглядит, как будто его возраст такой же какой был в момент смерти. Чем дольше вампир находится в состоянии нежити, тем прочнее его связь с Миром Негативной Энергии и тем сильнее он становится. Это явление представляет для охотников за вампирами огромную проблему, так как в его внешности, может не быть никаких показателей, сколько ему на самом деле лет, и насколько он силен. Вампиры делятся на шесть возрастных категорий. Каждая категория имеет свое название, но это сделано только для удобства изучения. Сами вампиры не признают никаких названий для определения возраста. И к тому же, более умные вампиры очень тщательно скрывают свой возраст.

Титул	Возраст (в годах)
Молодой	0-99
Зрелый	100-199
Старый	200-299
Древний	300-499
Пожилой	500-999
Патриарх	1000+

Молодой вампир не прибавляет ничего к своей силе, или к своим способностям. Здесь можно использовать без изменений шаблон Вампира из *Книги Монстров*. Для более старых вампиров, есть таблица, которая показывает модификаторы в зависимости от возраста. Эти перемены не кумулятивные.

Таблица 5-1: Модификаторы Старения Вампира

	Изменение Параметров										
Титул	**Сил**	**Лов**	**Инт**	**Муд**	**Хар**	**Скорость**	**Сопр**	**Повр**	**Быст**	**Леч**	**Сопр Изгн**	**AC**	**CR**
Зрелый	+6	+6	+2	+4	+4	+10	20/+1	5		+4	+6	+2	
Старый	+8	+6	+4	+4	+6	+10	20/+2	6		+5	+7	+3	
Древний	+8	+8	+4	+6	+6	+20	25/+2	6		+6	+7	+3	
Пожилой	+10	+8	+6	+6	+8	+20	25/+3	8		+7	+8	+4	
Патриарх	+12	+10	+8	+8	+10	+30	30/+3	10		+8	+8	+5	

Изменение Параметров: Эти модификаторы применяются к базовым параметрам персонажа.
Скорость: Премия в футах, которая добавляется к скорости вампира. Эта премия добавляется и когда вампир меняет свой вид.
Сопр Изгн: Сопротивление Изгнанию, которое получает базовый персонаж.
AC: Эта премия добавляется к естественной броне базового персонажа.
CR: Этот модификатор добавляется к CR базового персонажа.

Особые Силы

Вампиры отличаются друг от друга способностями, которыми они обладают. Хотя существуют и общие для всех характеристики, но есть существенные отличия между отдельно взятыми вампирами. Вампиры приобретают особые силы с возрастом. Приобретенная сила варьируется, хотя вампиры одной и той же линии крови склонны иметь одинаковые силу.

Сила вампира обычно отражает его индивидуальность - жестокий, властный вампир может приобрести способность управлять нежитью, а скрытный и склонный к обману вампир, может становиться невидимым.

Следующий список представляет примеры особых сил вампиров. Обычный вампир приобретает одну особую силу за каждые двести лет его существования.

Оживить Мертвого (сверх): Вампир может применить заклинание Оживить Мертвого один раз в день. Заклинание имеет эффект как если бы его применил чародей 12-го уровня.

Управление Нежитью (сверх): Вампир может управлять нежитью, как если бы он был клириком 12-ого уровня.

Пространственная Дверь (сверх): Один раз в день вампир может применить заклинание *Пространственная Дверь*. Вампир не может использовать это заклинания для того, чтобы пересечь воду, войти в святое место или в дом, куда он не был приглашен.

Дополнительная Форма (сверх): Эта сила совершенствует такое качество вампира, как Изменение Формы, и может быть взята сколько угодно раз. Каждый раз, когда она берется, вампир приобретает возможность принимать еще одну дополнительную форму. Вампиры Равенлофта принимают самые разные обличия. Это может быть олень, ястреб, лошадь, пантера (используйте статистику леопарда), сова, змея или что угодно еще.

Сопротивляемость Огню (экстр): Огонь, обычно является эффективным оружием против вампиров, но только не против тех вампиров, которые обладают этой способностью. Такие вампиры имеют сопротивляемость огню 20.

Страшный Вид (сверх): Вампир обладает атакой Страшный Вид (смотри *Книгу Монстров*) с обычным радиусом и длительностью. Когда эта способность вступает в силу, изменяется в зависимости от вампира, но, как правило, когда совершается нападение. Другие потенциальные активаторы этой способности это изменение формы, рычание, или просто улыбка или пристальный взгляд.

Гипнотический Туман (сверх): Вампир может использовать свою способность подчинения в газообразной форме. Все обычные правила для нее остаются в силе. Для жертвы это выглядит как будто туман начинает кружится в гипнотизирующем калейдоскопе, и в нем мерцают странные цвета. Только жертва замечает эти изменения в газообразной форме вампира.

Улучшенное Подчинение (сверх): Спас броски по воле против подчинения вампира бросаются со штрафом -4.

Улучшенное Высасывание Энергии (сверх): Удар вампира накладывает дополнительный негативный уровень на жертву. Эту способность можно

брать три раза, каждый раз добавляя еще один негативный уровень к высасыванию энергии.

Невидимость (сверх): Вампир может по желанию применять на себя заклинание *Невидимость*. Заклинание имеет эффект как если бы его применил чародей 12-го уровня.

Чуткий Сон (экстр): В отличие от большинства вампиров, такой вампир не беспомощен в течение дневного периода. В то время, когда он все еще должен отдыхать, он может пробудиться от шума или движения и конечно от нападения. Спящий вампир может сделать проверку на Слух для того, чтобы обнаружить шум (со штрафом -5) или проверку на Наблюдательность (со штрафом -10), чтобы обнаружить движение или свет (например, свет факела или открывающийся гроб). Как только опасность исчезает вампир должен вернуться ко сну.

Нюх (экстр): Все вампиры обладают невероятно обостренными чувствами, но у вампира с этой способностью обоняние намного острее, чем обычно. Вампир приобретает фит Нюх (см. «Нюх» в *Книге Мастера*).

Покров Тьмы (сверх): По желанию вампир может создать вокруг себя поле магической тьмы. Вампир может создать такое поле только вокруг себя, и он может видеть как обычно в этой темноте. Эта темнота разрушится мгновенно, как только войдет в контакт любой ее частью с естественным солнечным светом. За исключением этого, эта способность приравнивается к заклинанию *Тьма*, произнесенному чародеем 12-го уровня.

Существуют такие вампиры, которые вместо приобретения особой силы приобретают слабость. Как и сила, слабость отражает сущность ее обладателя, зачастую выделяет недостатки вампира. Вампир, часто поддающийся гневу, например, может страдать от жажды крови. В следующем списке приводятся примеры слабостей.

Жажда Крови. Вид или запах крови может привести вампира в неконтролируемое бешенство. Он вынужден жадно пить кровь и кроме этого, не способен делать ничего больше, хотя он и не будет бросаться на верную смерть. Тем не менее, он может *рискнуть* своей нежизнью, и конечно не будет выходить из боя, для того чтобы напиться. Вампир не получает каких либо преимуществ от этого состояния. Как только он утолил жажду, он на время успокаивается и не рискует впасть в бешенство пока не пройдет час.

Трупоед. Этот вампир не способен пить кровь из живых существ, а вместо этого он вынужден насыщаться кровью из свежих трупов. У такого вампира способность Высасывать Кровь из живых существ функционирует как обычно, но он не насыщается такой кровью. С одной стороны это преимущество (вампир полностью насыщается кровью из свежего трупа), но с другой стороны, это преимущество сводится к нулю, так как вампир вынужден убивать свою жертву желанием убить свою жертву перед тем, как выпить кровь. Такие вампиры быстро обнаруживают себя, и большинство из них ведут бродячий образ жизни.

Обжорство. Такой вампир должен потреблять вдвое больше крови ежедневно (вместо 4 очков Сложения, он должен потреблять 8), или получить штрафы, описанные в параграфе Питание.

Бледная Плоть. Вампиры зачастую бледные, но не до подозрительной степени. У вампира с такой слабостью, кожа белая как мел. Если не прилагать усилия, что бы замаскировать этот недостаток, он вряд ли будет спутан с живым. Особенно неудачливый вампир имеет кожу мертвенно серого или зеленого оттенков, или даже вообще полупрозрачную.

Стерильность. Такой вампир не способен создать другого вампира или вампирское исчадие. Он должен полагаться на слабую нежить, или на живых, которые ему подчинены.

Уникальный Аллерген. Вдобавок к отвращению к чесноку, которое испытывают большинство вампиров, такой вампир страдает от сильного отвращения к какому то обычному веществу. Он не может войти в помещение, где содержится такое вещество или приблизиться к человеку с таким веществом. Распространенные аллергены включают в себя розовые лепестки, соль, аконит, хотя любая трава или минерал могут послужить как аллерген.

Неестественная аура. Вампир излучает ауру зла и смерти, которая пугает животных. Неприрученное животное может напасть, если находится в безвыходном положении или спасается бегством, если это возможно. Прирученное животное ведет себя тревожно и беспокойно. Все проверки на Приручение Животных в присутствии вампира делаются с -10. На тварей, магических тварей и паразитов эта способность не действует, если только Мастер не решит обратное. На животных под контролем вампира эта способность тоже не действует.

Улучшение

Вампиры могут приобретать уровни в классе, который они имели в жизни, но их рост обычно намного медленнее, чем у живых существ. В среднем вам-

пир приобретает один уровень каждый раз, когда меняется его возрастная категория. Очень сообразительный и активный вампир может получить уровни намного быстрее, в то время как спокойные и замкнутые вампиры могут вообще их не получать.

Вампир может в теории получить уровни в совершенно новом для него классе, но это происходит крайне редко. Вампирам обычно не хватает гибкости мысли и кругозора, необходимые для изучения нового класса.

Вампирские Исчадия

Исчадия вампиров придерживается тех же самых правил, которые касаются сна и еды, что и сами вампиры, но с возрастом они не улучшают свои способности и не приобретают особых сил.

В отличие от вампира, исчадие может понизиться до 0 HD из-за нехватки пищи. Когда подобное происходит, оно навеки уничтожается, превращаясь в пыль.

Когда создатель исчадия уничтожен, то с ним может произойти несколько вещей. Что именно произойдет, не возможно предсказать, последствия варьируются, от вампира к вампиру.

Как правило, исчадия остаются такими же, но приобретают свободу воли. Обычно исчадие начинает одинокое, хищническое существование, хотя некоторые из них могут искать возможности вступить в связь с живыми или с кем-нибудь себе подобных. Известны даже такие случаи, когда некоторые отпрыски организовывали охотничьи стаи из «братьев» и «сестер», но такие группы быстро распадаются из-за внутренних ссор и конкуренции.

Иногда все потомство уничтожается. Чаще всего это происходит с молодыми, более слабыми вампирами. Но самое страшное, что может произойти, это то, что исчадие может внезапно стать настоящим вампиром. Он становится Молодым вампиром и на него накладывается шаблон Вампира. Поэтому очень рискованно уничтожать вампира, не уничтожив всех его исчадий, потому, что можно оказаться лицом к лицу с целой стаей полноценных вампиров!

Призраки

По узкому коридору в страшном свете идущем ниоткуда пронесся поток невыразимых ужасов. Они безумно танцевали, что-то бормотали про себя – мертвые уже более сорока лет.

- Ральф А. Крэм,
«В Крепости Крофсберг»

В то время когда вампиры являются эгоистичными и жадными существами, духи умерших, это создания, страдающие от глубокой и бесконечной трагедии. В народе их называют призраки, и они находятся в ловушке между двумя мирами, в заточении эмоциональной силы их смерти. Эта трагическая участь может послужить причиной того, что некоторые будут жалеть призраков. И хотя порой это действительно так, но, тем не менее, нужно быть осторожным, так как многие призраки сами выбрали свою судьбу, и даже призрак невинный при жизни, может таить в себе глубокую ненависть и жестокость.

Эфирный Резонанс

Одно из самых интригующих исследований привидений, которое проводил Ван Рихтен, это исследование, объясняющее существование призраков. Согласно его теории, эмоции, которые переживает живое существо, оставляют психический отпечаток в Эфирном Мире, который окружает и заполняет Материальный Мир. Такие физические отпечатки известны как эфирный резонанс. Этот резонанс очень тонкий, почти неуловимый, но очень сильные эмоции могут породить эфирный резонанс более сильной и более продолжительной природы. Эфирный резонанс по сути дела является тенью Материального Мира в Эфирном Мире, которая порождает эфирный образ какого-то определенного момента материального времени.

Представьте себе дом. В этом доме живет обычная семья. Никаких необычных эмоций в этом доме не переживается; таким образом, этот дом излучает самый слабый уровень эфирного резонанса. Те, кто находятся в Эфирном Мире, вряд ли обнаружат этот дом. Они смогут почувствовать, что-то присутствующее тут, но они будут не способны воспринять это как что-то конкретное. Живущие люди в этом доме являются самыми сильными источниками эмоций и поэтому обнаружить их немного проще, но даже они будут неотчетливыми, неясными и неуловимыми. А теперь представьте себе, что в этот доме произошло убийство. Этот дом теперь становится местом очень сильных переживаний, эмоций: страх и горе семьи, и ярость и садистское наслаждение убийцы. Эфирный резонанс этого места внезапно возрастает. Теперь для находящихся в Эфирном Мире, дом приобрел четкие грани и очертания. Его стены цельные и непрозрачные, и теперь они могут взаимодействовать с ним (например, открывать двери). Когда путешественники открывают дверь в Эфирном Мире, ничего не происходит в Материальном. Дверь остается закрытой потому, что путешественники не взаимодействуют с настоящей, материальной дверью. Вместо этого они взаимодействуют с «призраком» двери, образом, который появился, после убийства.

По игровым понятиям, эфирный резонанс подразделяется на пять рангов:

Первый Ранг: Самый низкий уровень эфирного резонанса. Первый ранг происходит от не очень эмоциональных событий. Им могут обладать места, в которых произошли эмоционально сильные события в прошлом, но они произошли так давно, что живущие уже забыли о них. Человек, который внезапно умер от сердечного приступа, вероятно, вызовет в этом месте только первый ранг резонанса. Маленькие ссоры и скромные праздники также относятся к первому рангу.

Второй Ранг: Присутствует в местах, где произошло событие с эмоциональной силой. События, которые создают второй ранг обычно быстрые и включают в себе небольшое количество людей, возможно только одного. Быстрое, но ужасное убийство может вызвать резонанс второго ранга, также его может вызвать самоубийство. Радостное воссоединение давно расставшихся членов семьи, также могут относиться ко второму рангу.

Третий Ранг: Такой появляется в местах, где очень высокий эмоциональный уровень. Обычно для третьего ранга необходимы эмоции нескольких людей, хотя будет достаточно и очень сильных эмоций одного человека, особенно если эти эмоции поддерживаются долгое время. Человек, которого пытали на дыбе в течение нескольких дней, перед тем как убить, может создать достаточный резонанс необходимый для третьего ранга. Одухотворенное богослужение тоже способно создать такой резонанс.

Четвертый Ранг: Это очень редкий резонанс, он требует сильных эмоций большого количества людей или поистине безумных эмоций одного человека. События, которые составляют резонанс четвертого ранга, почти всегда трагичны и ужасны. Жертвоприношение или массовое убийство могут быть причиной возникновения резонанса четвертого ранга.

Пятый Ранг: Такой резонанс почти не встречается. Для его возникновения необходимо чтобы большое количество людей пережили тут сильнейшее эмоциональное потрясение или абсолютно безумные эмоции одного человека длящиеся очень долгое время. Совершение геноцида может послужить причиной появления резонанса пятого уровня.

Эфирный резонанс непостоянный. Эмоции создают его, эмоции подпитывают его, но без этих эмоций резонанс постепенно исчезает. Возвращаясь к нашему примеру, представьте, что наш дом покинут. Никто не заходит в этот дом, и это длится до тех пор, пока люди не начнут забывать, почему туда никто не заходит. Эмоциональная сила дома начинает постепенно исчезать. Эфирный резонанс дома также начинает исчезать. В Эфирном Мире дом начинает выглядеть более расплывчато и неясно. Спустя годы, стены утратят цельность, станут прозрачными и нереальными. В конечном счете, он может почти полностью исчезнуть. В игровых правилах, эфирный резонанс теряет один ранг каждый ме-

сяц, если никто из живых или неживых не вспомнил о событии, которое послужило толчком к его возникновению, и минимум до первого ранга.

Живые существа тоже могут иметь свои отпечатки в Эфирном Мире, как и предметы. Являясь постоянными источниками эмоций, живые существа постоянно излучают низкие уровни эфирного резонанса. Всякий раз, когда эмоции человека достигают пика, в моменты крайней злости, страха, радости или печали на нематериальном уровне появляется устойчивый фантом человека. Этот фантом состоит только из эфирного резонанса. Фантомы это просто образы неспособные мыслить, это не призраки, хотя они могут напоминать их. Фантомы постоянно повторяют, без всяких изменений, событие, которое послужило их возникновению. Увидеть такие фантомы способны те, кто имеет фит Эфирная Чувствительность.

Призраки

Призраки это души умерших существ, запертые в Эфирном Мире. По теории Ван Рихтена связь между эмоциями человека и эфиром может послужить барьером в случае эмоциональной смерти. Эфирный резонанс, возникший в результате эмоционального события, как бы прикрепляет душу умершего к Эфирному Миру, и не дает ей возможности уйти. События, послужившие причиной смерти призрака, мучают его и не дают ему упокоиться с миром. Нельзя с уверенностью сказать, правильна ли теория Ван Рихтена или нет, но многие события подтверждают ее.

Как и эфирный резонанс, призраки делятся на пять рангов. Призраки первого ранга самые слабые, они возникли в результате неожиданной или неэмоциональной смерти. Самыми сильными являются призраки пятого ранга, которые возникают в результате крайне эмоциональной смерти. Ранг эфирного резонанса совпадает с рангом привидения. Эфирный резонанс места, где находится призрак, не слабеет со временем, потому, что сам призрак служит достаточно эмоциональным источником для поддержания этого резонанса в силе.

Эмоциональная энергия возникающая при создании призрака наделяет его силой. Чем выше ранг призрака, тем он сильнее и наоборот. Ранг призрака постоянен, он закрепляется за ним во время его возникновения. Он может быть изменен при исключительных обстоятельствах, таких как, например вмешательство Темных Сил. Таблица показывает, какие изменения нужно применить к шаблону призрака для каждого ранга.

Таблица 5-2: Модификаторы Призрака в Зависимости от Ранга

Ранг	Мин. Хар	Модиф. Хар	Своб. Проявление	Спец. Умения	CR
Первый	6	+2	нет	0-2	+1
Второй	8	+4	да	1-3	+2
Третий	10	+6	да	2-4	+3
Четвертый	12	+10	да	3-5	+4
Пятый	14	+12	да	4-6	+5

Ранг: Ранг призрака.

Мин. Хар: Минимальная Харизма которую базовый персонаж должен иметь при жизни чтобы призрак мог получить такой ранг. Базовый персонаж с меньшей Харизмой не обладает достаточной силой личности, чтобы стать призраком этого ранга. Персонаж обладающий необходимой для данного ранга Харизмой или выше способен стать призраком этого ранга или любого более низкого ранга.

Модиф. Хар: Этот модификатор добавляется к Харизме персонажа, после того как он стал призраком. Этот модификатор не считается когда проверяется, может ли он стать призраком необходимого ранга.

Своб. Проявление: Получает ли призрак этого ранга умение Проявления свободно. Призраки первого ранга имеют это умение, только если выберут его как одно из своих умений. Призраки более высокого ранга получают его свободно и не должны затрачивать на это специальное умение. Призраки первого ранга без этого умения могут взаимодействовать с Материальным Миром только с помощью своих умений, таких как телекинез или вымыслы. Призраки первого ранга не обладающие специальными умениями способны только наблюдать, но заклинания и умения способные увидеть призраков все же выявляют их присутствие.

Спец. Умения: Количество специальных умений которыми потенциально обладает призрак. Точное число можно либо выбрать либо бросить 1d3 и добавить ранг призрака, а затем отнять 2.

CR: Модификатор к CR базового персонажа.

Призраки и Резонанс

Призраки и другие существа Эфирного Мира взаимодействуют с эфирным резонансом, так как будто это физический материальный объект. И наоборот, привидения не способны взаимодействовать с физическими, материальными объектами, если нет эфирного резонанса.

Призраки проходит сквозь материальные объекты, предметы так, как будто они не существуют. Они также при желании могут пройти через резонанс, ранг которого ниже, чем их собственный. Но они не могут пройти через резонанс такого же или большего ранга, чем они сами, для них он абсолютно непроницаем.

В Эфирном Мире существуют не только призраки, но и другие существа. Эфирный резонанс может мешать или не мешать им. Это зависит от их Харизмы и ранга эфирного резонанса. Если они имеют минимальную Харизму для призрака такого же ранга, как и эфирный резонанс, то они могут проходить через него, но также они могут взаимодействовать с ним если необходимо. Если они не соответствуют минимальным требованиям Харизмы, тогда эфирный резонанс представляется для них как цельный, непроницаемый объект.

Специальные Умения

Призраки могут выбрать из ниже перечисленных способностей вдобавок к тем, которые перечислены в *Книге Монстров*. Все спас броски делаются против DC 10 +1/2 HD призрака + модификатор Харизмы, если не указано иначе.

Аура Отчаянья (сверх): Те, которые находятся возле призрака подвержены апатии и меланхолии, затрудняющей действия. Находящиеся в радиусе ауры призрака (25 х ранг) должны сделать спас бросок на Волю. Те, кто его завалили, получают моральное пенальти равное рангу призрака ко всем атакам, проверкам навыков и спас броскам. Те, кто успешно проходят спас броски, не могут быть затронуты Аурой Отчаяния этого призрака в течение 24 часов.

Подчиняющая Внешность (сверх): Призрак может подчинить волю того, кто на него смотрит. Эта способность рассматривается как атака взглядом в радиусе 30 футов. Жертва должна сделать спас бросок по Воле. Тем, кому не удалось этого сделать попадают под воздействие заклинания *Подчинить Личность*, как если бы оно было произнесено чародеем уровня равного рангу призрака + HD призрака.

Управление Нежитью (сверх): Призрак может пугать или управлять нежитью как если бы он был клириком уровня равного HD призрака. Призраки, которые уже способны пугать нежить, считаются на 4 уровня выше, когда применяют эту способность.

Вторжение в Сон (сверх): Призрак может войти в сон живого существа один раз за ночь. Количество живых, которых привидение может затронуть одновременно, равняется рангу призрака. Все подвергшиеся вторжению в сон должны находится в радиусе 100х ранг призрака футах. Призрак может послать целям либо просто сновидения, либо кошмар, все цели должны получить один и тот же эффект. Если призрак посылает просто сновидения, он может послать целям сообщение, как если бы они были целью заклинания *Сновидения*. Если он посылает кошмар, то все цели поражены так, как если на них было бы применено заклинание *Кошмар*.

Покров Черноты (сверх): Призрак может по желанию произнести заклинание *Тьма*, как если бы оно было произнесено чародеем уровня равного рангу призрака + HD призрака.

Зачаровывающий Вид (сверх): Призрак пользуется интересом живых к смерти, и все, кто смотрит на него рискуют пасть жертвой. Эта способность рассматривается как атака взглядом в радиусе 30 футов. Жертвы должны сделать спас бросок на Волю. Те, кто завалили спас бросок, не могут ничего делать до тех пор, пока привидение находится в поле зрения. Жертва может продолжать сделать спас броски, чтобы избавиться от этого эффекта. Количество раундов, которое жертва должна ждать, перед тем как сделать спас бросок, равняется рангу призрака.

Призрачные Письмена (сверх): Призрак может оставить слова на любой поверхности. Эти слова могут появиться по желанию привидения. Они могут быть написаны красивым почерком, корявыми буквами или вообще выполненными в виде капающей крови. Письмена эти иллюзорны и призрак выбирает сам, кто их видит. Слова сохраняются количество дней равное рангу призрака, хотя если привидение захочет, эти слова исчезнут раньше. Не существует никаких количественных ограничений в написании слов за один раз.

Игры Разума (сверх): Призрак может создавать иллюзии в разуме живого существа. Эту способность призрак может использовать по желанию. Эта способность принимает эффект одного из следующих заклинаний, и зависит от ранга призрака.

Ранг первый: *Бесшумный Образ.*
Ранг второй: *Малый Образ.*

Ранг третий: *Большой Образ.*
Ранг четвертый: *Иллюзорная Стена.*
Ранг пятый: *Продолжительный Образ.*

Хотя заклинания напоминают вымысел, в действительности они являются фантазмами. Они появляются только в разуме целей. Во всех остальных случаях они ведут себя согласно описанию заклинания. Если пожелает, призрак может использовать заклинание для боле низкого ранга. Призрак пятого ранга, к примеру, может создавать призрачные стены. Заклинание принимает силу, так как если бы оно было произнесено чародеем уровня равного рангу призрака + HD призрака.

Парализующее Касание (сверх): Касание призрака вызывает пронизывающий холод, который парализует жертву. Те по кому он попадает должны сделать спас бросок по Стойкости. Те, кто завалили парализованы на количество минут равное 2d6 x ранг призрака. *Рассеивание Магии* или подобное заклинание снимает паралич.

Фантазм-Убийца (сверх): Призрак может применять заклинание *Фантазм-Убийца* столько раз, какой у него ранг. Заклинание принимает силу, так как если бы оно было произнесено чародеем уровня равного рангу призрака + HD призрака

Фантомы (сверх): Призрак может сделать эфирный резонанс видимым и материальным, ощутимым. Любое живое существо, которое находится в радиусе 60 футов, перестает видеть и чувствовать Материальный Мир таким, какой он есть, а вместо этого испытывает на себе эфирный резонанс этого места. Это может привести в замешательство, сбить столку, но это не причиняет никакого вреда. Это умение помогает облегчить общение, связь и взаимодействие между призраком и живым существом.

Неспокойные Мертвецы (сверх): Призрак может применять заклинание *Оживить Мертвого* столько раз, какой у него ранг. Заклинание принимает силу, так как если бы оно было произнесено чародеем уровня равного рангу призрака + HD призрака

Улучшение

В основном, призраки не способны поднимать уровни, так как их существование полностью сконцентрировано на обстоятельствах связанных с их смертью. Очень редко призрак обладает достаточным стремлением для того, чтобы получить уровень, но даже тогда шансы очень малы. Из всех призраков только темные владыки могут обладать достаточным желанием и возможностями, для того чтобы подниматься на уровень.

Личи

Есть чья-то власть, что жизнь нам сохраняет, Что заставляет жить нас, если только
Жить значит пресмыкаться на земле
И быть могилой собственного духа,
Утратив даже горькую отраду -
Оправдывать себя в своих глазах!

- Джордж Гордон, Лорд Байрон,
Манфред

Потенциально лич самый ужасный монстр. Представьте себе мага обладающего безмерной силой и знаниями, у которого к тому же выносливое тело нежити, отлично способное проводить магическую энергию. Кроме всего этого у него безграничная жизнь, в течение которой он оттачивает и совершенствует свое искусство. Добавьте к этому разум достаточно целеустремленный, чтобы узнать секрет личдома, достаточно интеллектуальный чтобы завладеть им, и достаточно искаженный, чтобы пользоваться им. Теперь вам должно быть ясно, почему лич так ужасен. Исследования Ван Рихтена показывает, что существует намного больше причин, чем перечислено, почему стоит бояться личей.

Универсальные силы

Все личи в Равенлофте обладают следующими атрибутами, которые стоит добавить к специальным качествам личей.

Зрение Лича (экстр): Как и большинство нежити, личи видят в темноте на расстоянии 60 футов. К тому же, их нельзя ослепить или уменьшить их силу любым светом, каким бы ярким он не был, даже если он исходит из магического источника. Заклинания, такие как *Вспышка,* не действуют на личей. Даже магическая темнота не ограничивает зрения личей. Для глаз лича не существует ни тьмы, ни света.

Управление Нежитью (сверх): Личи – повелители нежити. Лич может управлять любой нежитью, у которой HD меньше или равен половине HD лича. Расстояние для этой силы громадное: 1000 x HD лича футов. Лич должен чувствовать, тех, кем он пытается управлять, но с теми знаниями, которыми он обладает это не сложно.

Попытка управлять является свободным действием, и лич может делать любое количество попыток в раунд. Целям можно сделать спас бросок на Волю против DC 10+1/2 HD лича + модификатор Харизмы лича. Цели, которые спаслись, в этом раунде не могут управятся личем, но лич может попы-

таться снова в следующем раунде.

Цели, которые завалили спас бросок, могут быть подчинены личем так, как если бы он был злым клириком, кроме того, что лич может отдавать им приказы как свободное действие. Максимальный общий HD нежити, который может находиться под контролем лича, равен 3 x HD лича.

Нежить которая находятся под контролем лича имеет горящие красные глаза, как и у самого лича. Через них лич способен смотреть, как будто присутствует там сам. Состояние глаз нежити не имеет значение. Также лич может также слышать так, как если бы он был на месте своей нежити. Лич может провести свои чувства только через одну нежить за раз и когда он это делает, то не может видеть или слышать своими собственными глазами. Тем не менее, лич моментально узнает, если на него нападают. Он может переключаться между своими собственными чувствами и того, кто находится под его контролем как свободное действие.

Лич мгновенно теряет контроль над нежитью, которая вышла за пределы этой способности, хотя говорят, что некоторые личи знают способы, как избежать и этого ограничения.

Особые Силы

Вдобавок к этим впечатляющим способностям, личи часто развивают в себе особые силы. Обладает ли лич особой силой, и сколько их у него зависит от его Интеллекта.

Инт	Силы
18 или меньше	0
19-20	1
21-22	2
23-24	3
25 + 4	

Инт: Интеллект лича.
Силы: Количество особых сил, которыми обладает лич.

В следующем списке приводятся особые силы, которыми может обладать лич:

Изменять Облик (сверх): При желании лич может изменить свой облик так, как если бы он применил заклинание Изменить Себя. Изменение длится столько, сколько пожелает лич.

Оживляющее Касание (сверх): Лич может оживлять трупы как зомби или скелеты одним своим прикосновением. Нет никаких ограничений в количестве трупов, которых лич может оживить. Оживленные трупы не попадают под контроль личей автоматически, для этого он должен использовать способность контролировать нежить.

Улучшенная Магия (экстр): Лич может удвоить число заклинаний первого, второго и третьего уровня, которые имеются у заклинателя этого уровня. Если у лича больше одного класса, то он может применить эту силу только к одному из них.

Управление Костями (сверх): Лич может при желании создать структуру из костей. Использование этой способности требует наличие костей, лич не может создавать такие структуры из ничего. Размер и сила структуры должна определяться Мастером и зависит от количества костей.

Обычно эту силу используют для создания массы крутящихся в виде водоворота обломков костей. Эта сила подобна заклинанию *Барьер из Лезвий*. Радиус этого барьера из костей зависит от количества костей, и он наносит 10d6 повреждений. Во всех других отношениях, эта сила копирует заклинание *Барьер из Лезвий*.

Ледяной Ветер (сверх): По желанию лич может выдохнуть конусообразную струю леденящего ветра 50 футов длиной, который дует один раунд. Такой ветер наносит 1d10 холодных повреждений тем, кто попал в него. Он сопровождается диким воем, который требует от пострадавших спас броска на Страх (DC 15). Любая жидкость, попавшая в этот конус, замерзает.

Быстрое Лечение (экстр): Лич постоянно использует свою филактерию для того, чтобы подпитывать свою жизнь силой. Лич лечит 5 очков повреждений каждый раунд пока его филактерия целая. Расстояние между личем и филактерией не имеет значения.

Магическая Мимикрия (сверх): Лич может притягивать и направлять магическую энергию других заклинателей. Если в присутствии лича было применено заклинание, то на следующем раунде лич может применить его тоже, не тратя при этом ни одного из своих собственных приготовленных заклинаний. Ему необязательно знать это заклинание, он может применять только те заклинания которые есть в его листе заклинаний. Например, лич, который является магом 11 уровня не может применять эту силу на заклинания клирика или друида. Также он не может применять эту силу, если заклинатель более высокого уровня, чем сам лич. За один раунд только одно заклинание может быть применено с помощью этой силы, и только в раунде который следует после первоначального применения.

Иммунитет к Металлу (экстр): Один раз в день,

лич может стать иммунным к металлу. В таком состоянии металлическое оружие не причиняет ему вреда, также он может проходить сквозь металлические двери и препятствия. Тем не менее, лич должен бросить любой металлический предмет, который у него был и не может их брать. Заклинания которые применяет лич действуют на металл как обычно, но заклинания которые связаны с металлическими объектами в свою очередь действуют на лича. Лич может поддерживать эту способность количество раундов равное его HD.

Ядовитая Аура (сверх): Даже просто присутствие лича настолько зловредно, что пища и вода находящиеся возле него, становятся отравленными. Эта сила имеет эффект в радиусе 3 футов и только тогда, когда этого пожелает лич. Отравленная вода и еда рассматривается, как если бы ее смешали с пылью лича (см. Яды в *Книге Мастера*). Сама еда остается неизменной, но использование *Определения Магии* или другого подобного заклинания показывает магическую ауру. Действие яда проходит через 24 часа.

Мгновенное Путешествие (сверх): Лич может занять место любой своей нежити, которую он контролирует, вне зависимости от расстояния. Это равноценно заклинанию *Телепорт*, но нет шанса ошибиться. Нежить мгновенно уничтожается. Лич не может занять место управляемой нежити, которая находится в другом домене.

Наблюдающие Черепа (сверх): Лич может использовать любой череп в радиусе 100 миль для того, чтобы слышать и видеть. Лич может видеть сквозь глазницы черепа и может слышать, так как если этот череп принадлежал ему. Эта способность не может применяться к черепам, прикрепленным к туловищу, к черепам, которые были магически оживленны, или которые все еще в плоти.

Повелитель Нежити (сверх): Лич может осуществлять ограниченный контроль над еще большим количеством нежити и на еще более дальних дистанциях, чем это бывает обычно. Лич может контролировать нежить на расстоянии до 1000 х Интеллект лича футов и может контролировать количество HD равное 10 х Интеллект лича.

Нежить не делает спас броска, однако те, которые имеют 9 HD или больше, обладают иммунитетом к этой силе. Все что может лич сделать, это приказать нежити идти к нему или атаковать определенную цель. Более тщательный контроль невозможен. Лич не может использовать способность Управлять Нежитью в то время когда он использует силу Повелитель Нежити.

Вихрь Зла (сверх): Один раз за неделю лич может призвать ближайшие злые существа к себе. Эта ко-

манда порождает чувство жадности и амбиций и побуждает идти к месту, где находится лич. Только те, которые обладают интеллектом 7 или больше, восприимчивы к этому призыву. Призыв можно ощутить в радиусе равном Интеллекту лича в милях. Удачный спас бросок против DC равного 10 +1/2 HD лича + Харизма лича позволяет игнорировать призыв. Когда существа доходят до лича, они не обязаны что то делать для него и лич должен убедить их помочь ему или заставить.

Классовые Уровни

Лич может продолжать приобретать уровни в классе заклинателя, после того как получил личдом (вряд ли иначе этот процесс кого-либо притягивал). Лич может учить новые заклинания и получает опыт как обычно. Долгая жизнь лича часто ведет к тому, что он делает все, тщательно и не торопясь, порой это занимает иногда годы. И поэтому он приобретает уровни намного медленнее, чем живые заклинатели.

Лич не может получать уровни в классах не заклинателей.

Ликантропы

Перед тем как его глаза закрылись и смерть приняла его в свои объятия он увидел, как Она стала Этим. Он увидел, как Жизнь уступила место Смерти, без всякой на то причины, и без всякого сопротивления.

- Клеменс Хаусман, «Веревольф»

Ликантропия или страшная болезнь, это самое ужасное заболевание в Землях Туманов. Она открывает в нас те стороны, которые мы усердно стараемся поддавить, темные дикие стороны нашего характера, наполненные первобытной яростью. Самое жуткое, что болезнь таится внутри, и никто не может заподозрить яростного зверя пока не будет поздно. Даже сам ликантроп может оставаться в неведении о том, кем он стал, до того как взойдет полная луна.

Естественные Ликантропы

Естественные ликантропы, или как их еще называют истинные ликантропы, рождаются с умением принимать вид животного или гибрида. Природа этой силы неизвестна, но известна, что она врожденная. Естественного ликантропа невозможно «вылечить» и никто не может «заболеть» естественной ликантропией. Они способны заражать ликантропией других, но всегда это считается как приобретенная ликантропия.

Так как ликантропия становится, по сути, частью их существования, они способны полностью контролировать свое превращение. Они превращаются, когда захотят и только необычные обстоятельства способны заставить их превратится против их желания.

Все естественные ликантропы способны принимать два обличия кроме человека. Во-первых это обличие животного. Лиакнтроп всегда выглядит одинаково в облике животного. Обычно животное чуть больше чем обычные особи, но не так что это кажется ненормальным. Некоторые ликантропы способны принимать обличие диких животных. Ликантроп в облике животного полностью осознает окружающий мир и понимает речь, хотя не может говорить.

Естественные ликантропы способны также принимать облик гибрида, кошмарной смеси человека и животного. Гибрид ходит на двух конечностях и выглядит как человекообразно. Он способен носить и применять предметы и может говорить. Его голова очень напоминает голову соответствующего животного, а тело обычно покрыто мехом (или чешуей, или перьями, или еще чем-нибудь). Ликантроп обычно очень мощно сложен, и обладает острыми когтями, которые способны наносить серьезные раны. Как и в случае с животным обликом, ликантроп себя полностью контролирует в виде гибрида.

Зараженные Ликантропы

Зараженные ликантропы это те, кто получили страшную болезнь. Тот, кого ранит ликантроп, может заразиться ликантропией, либо проклятие может превратить человека в ликантропа. В этом случае ликантропия похожа на болезнь, которая может быть передана другим или (хотя и с большой сложностью) вылечена. Это не «обычная» болезнь, а скорее проклятие и иммунитет паладинов к болезням не защищает от нее. Использование навыка Лечение на зараженного обречено на провал – в силах лекаря порой остановить боль которую чувствует ликантроп, но остановить смену облика медицина не в силах.

В отличие от естественных ликантропов, зараженные не способны управлять своими превращениями. Они не способны сами начать превращение. Вместо этого превращение запускается, когда произойдет какое-то событие. Самое распространенное из таких событий это полная луна, но существует много разных вариантов. Зараженные ликантропы способны принимать только одно дополнительное обличие, либо животного, либо гибрида.

Зараженные ликантропы одной линии крови обычно имеют одинаковое дополнительное обличие. Например жертва зараженная ликантропией гибридом становится гибридом когда происходит превращение. Дополнительное обличие определяется на момент создания и никогда не меняется.

Зараженные ликантропы наполняются звериной яростью, когда превращаются. Они безжалостно нападают на невинных людей, а первыми потенциальными жертвами становятся близкие им люди. Обычно в памяти ликантропа не сохраняются сведения о том, что он делал, когда превратился.

Ликантропы в Равенлофте

Следующие изменения должны быть сделаны для шаблона Ликантропа в Равенлофте. Эти правила заменяют те, что предоставлены в Книге Монстров.

Проклятие Ликантропии: Ликантропия более сильна в Равенлофте. DC для спас броска на Стойкость становится 18.

Изменять Облик: Естественные ликантропы могут принимать облик животного или гибрида. Зараженные способны принимать только один из этих обликов. Для верекабанов статистики гибрида и животного одинаковы. Веремедведи в обличии гибрида имеют премию +1 к AC и к попаданиям в ближнем бою, так как они Среднего размера.

Тот, кто становится свидетелем того как ликантроп меняет обличие должен сделать спас бросок на Ужас (DC 15).

Сопротивление Повреждениям: Некоторые ликантропы имеют самую слабую форму сопротивления повреждениям, и порой какой-нибудь другой специальный материал заменяет серебро. Обычно этот материал как-то привязан к виду животного, но известны и уникальные индивиды. Таблица предлагает несколько вариантов сопротивления повреждениям для шаблонов ликантропов из *Книги Монстров*.

Фенотип	**Сопр Повр**
Веремедведь	15/холодное железо
Верекабан	15/дуб
Веретигр	15/обсидиан

В дополнение к специальным качествам из Книги Монстров ликантропы в Равенлфоте имеют следующие:

Ядовитый Химикат (экстр): Все ликантропы кроме верекрыс уязвимы к какой то химической или растительной субстанции, в зависимости от своего типа.

Фенотип	Ядовитый Химикат
Веремедведь	Белладонна
Верекабан	Камфара
Веретигр	Женьшень
Веревольф	Аконит

Эта субстанция действует как Внутренний яд со спас броском на Стойкость с DC 20. Первоначальный эффект 1d6 временных повреждений Сложения, дальнейшие повреждения 2d6 временных повреждений Сложения.

Голод (экстр): Ликантроп должен съесть определенное количество мяса в день, в зависимости от его размеров в облике животного.

Размер	Сырое Мясо
Мелкий	1 фунт
Маленький	5 фунтов
Средний	25 фунтов
Большой	50 фунтов
Огромный	75 фунтов

Если ликантроп не съест такое количество мяса то он начинает умирать от голода через три дня, как описано в параграфе Состояния *Книги Мастера.* Умирающий от голода ликантроп должен делать спас бросок по Стойкости каждый день (DC 10 + 1 за каждый предыдущий спас бросок) или получает d6 легких повреждений. Приготовленное мясо считается как половина необходимого.

Мировоззрение: Ликантропы всегда злые, но их этическое мировоззрение может различаться. Таблица ниже заменяет сведения из *Книги Монстров.*

Фенотип	Мировоззрение
Веремедведь	Обычно Нейтрально Злой
Верекабан	Обычно Хаотично Злой
Верекрыса	Обычно Законопослушно Злой
Веретигр	Обычно Нейтрально Злой
Веревольф	Обычно Хаотично Злой

Ликантропия как Болезнь: Не все зараженные ликантропы непроизвольно меняют облик во время полной луны. Различные эффекты могут заставлять их превращаться, включая небесные или атмосферные явления, такие как закаты, кометы или бури; какая-то необычная эмоция, как, например ярость или сильная страсть; появление в определенном месте, вид определенного предмета или какое-нибудь ощущение, например попадание в лес, звуки музыки или вид крови. Эффект варьируется с каждым ликантропом, но те которые принадлежат к одной линии крови часто имеют одинаковые. Зараженный персонаж должен сделать проверку на Управление Обликом, как описано в *Книге Монстров*, когда эффект имеется в наличии.

Ликантропия коварна в Равенлофте. Если «боль» не служит эффектом превращения, то зараженные ликантропы не обязаны делать проверку на Управление Обликом когда получают повреждения. Но если зараженный персонаж потратил очки на ранги в Управление Обликом, он открывает в себе зверя и поэтому должен бросать проверку на Управление Обликом, как описано в *Книге Монстров*, когда получает повреждения.

Лечение Ликантропии: Персонаж, зараженный ликантропией, не может избавиться от проклятия, просто съев белладонну. Чтобы вылечить такого персонажа в первую очередь нужно умертвить естественного ликантропа, заразившего его. Если персонаж заражен зараженным ликантропом, то нужно найти и умертвить того естественного ликантропа который заразил его. В любом случае, чтобы был шанс вылечиться ликантроп послуживший родоначальником линии крови должен умереть. После этого заклинания *Искупление*, *Снять Болезнь* и *Снять Проклятие* должны быть применены на персонажа когда он в облике животного. После этого персонаж должен сделать спас бросок на Волю (DC 20), чтобы разрушить проклятие. У каждого есть только один шанс вылечится. Если персонаж завалит спас бросок на Волю, то от болезни его избавит только смерть.

Особые Силы

Некоторые редкие ликантропы имеют силы необычные для своего фенотипа. Особенно часто они встречаются у естественных ликантропов, но изредка они передают их своим отпрыскам. Очень редко встречаются имеющие более одной силы и почти не бывает таких у которых более трех сил.

Ликантропы с особыми силами выбирают их из следующего списка:

Управление Животными (сверх): Ликантроп может пугать или управлять животными, как злой клирик может пугать или управлять нежитью. Это умение действует как будто ликантроп клирик 12 уровня.

Сопротивление Энергии (экстр): Ликантроп имеет сопротивление 20 к какой либо энергии когда он в виде животного или гибрида. Чаще всего встречаются сопротивления огню и холоду.

Быстрое Лечение (экстр): Ликантроп залечивает раны неимоверно быстро. В облике животного или гибрида быстрое лечение равно 5. Можно взять это умение во второй раз, тогда он будет иметь быстрое лечение 5 и в облике человека.

Страшный Вой (сверх): Это умение повторяет ата-

ку страшный стон, описанную в *Книге Монстров*, кроме того что ликантроп издает низкий печальный вой, вместо стона. Ликантроп может использовать это умение только в виде животного или гибрида. Особенно часто эту силу имеют веревольфы.

Прыжок (экстр): Ликантроп может прыгать на очень большие дистанции облике животного или гибрида. В этих обликах всегда считается, что на него было применено заклинание *Прыжок*. Особенно часто эту силу имеют веретигры.

Не Оставлять Следов (сверх): В облике животного или гибрида ликантроп не оставляет за собой следов, как будто на него было применено заклинание *Не Оставлять Следов*.

Управление Потомством (сверх): Только естественные ликантропы могут иметь эту силу. Когда ликантроп заражает другое существо ликантропией, зараженный попадает его под власть, как будто он животное на которого подействовала любовь животных ликантропа (смотрите *Книгу Монстров*). Управление длиться только тогда когда потомок в облике животного или гибрида. Если взять это умение во второй раз, то можно заставлять потомка сменить облик по желанию. Жертва должна сделать проверку на Управление Обликом, как в случае эффекта который обычно начинает превращение и избежать превращения, хотя ликантроп всегда может попытаться вновь на следующем раунде.

Тишина (сверх): Когда в облике животного или гибрида ликантроп всегда берет 10 на Бесшумное Передвижение, если ему это выгодно.

Сопротивление Заклинаниям (экстр): Ликантроп получает сопротивление заклинаниям 20. Это сопротивление действует на все обличия.

Паучье Лазанье (экстр): Только ликантропы, которые могут принимать облик гибрида имеют эту силу. Когда в облике гибрида ликантроп способен карабкаться по гладким поверхностям как будто под действием заклинания *Паучье Лазанье*. Эта сила распространена среде верекрыс.

Констракты

Натанаэль оцепенел - слишком явственно видел он теперь, что смертельно бледное восковое лицо Олимпии лишено глаз, на их месте чернели две впадины: она была безжизненною куклою.

- Эрнст Т. А. Гофман,
«Песочный Человек»

Гордыня, возможно, самый страшный из смертных грехов и именно гордыня виновата в том, что рождаются искусственные чудовища известные

как конструкты. Когда смертный человек считает, что он может создать жизнь он связывается с силами, которые лучше не беспокоить. К сожалению, некоторые отказываются понять эту простую истину и результатом нарушения законов природы становятся искаженные пародии на жизнь.

В большинстве других земель чтобы оживить конструкт требуется могущественная магия и дорогие материалы, но в Равенлофте не требуется ни того не другого. Любой чье желание создать жизнь достаточно безумно, потенциально может добиться результатов. Но результатом всегда станет трагедия.

Создание

Конструкты созданные не с помощью магии, а из-за темного желания создателя известны как големы одержимости или страшные големы. Страшные големы получаются у тех, кто пытается вдохнуть жизнь в неживое. Цель подобной одержимости может быть самая разная. Создатель может проводить это как благородный научный эксперимент, может создавать произведение искусства или пытаться оживить потерянную любимую. Цель не имеет значения – главное одержимость. Именно она дает «жизнь» голему. При создании тела голема, скульптура или сшитые куски мертвецов наполняются желанием создателя. Неважно как происходит оживление, отчаянная молитва или направленный удар молнии служат только для того чтобы сконцентрировать внимание создателя на процессе. В тот момент когда создатель затаив дыхание наблюдает и ждет чем завершиться его эксперимент – вожделенным успехом или отчаянным провалом, и происходит оживление. Из темных желаний создателя рождается страшный голем.

Страшный Голем

«Страшный Голем» это шаблон, который можно добавить к любому конструкту, в дальнейшем «базовый конструкт». Этот шаблон добавляется в момент создания при обстоятельствах описанных выше. Уже существующий конструкт не может стать страшным големом, во всяком случае пока не было прецедентов.

HD: Как у базового конструкта.
Скорость: Как у базового конструкта. Страшный голем может бегать даже ели базовый конструкт не может.
AC: Естественная броня базового конструкта улучшается на +4.
Атака и Повреждения: Как у базового конструкта и получает атаку ударом, если уже ее не имеет. Используйте таблицу для шаблона Вампира в *Книге Монстров*, чтобы определить повреждения для этой атаки.
Специальные Атаки: Как у базового конструкта.
Специальные Качества: Как у базового конструкта, плюс следующее:

Телепатическая Связь (экстра): Голем и создатель. Голлем всегда знает о мыслях, надеждах, страхах, мечтах и желаниях создателя. Он может видеть глазами создателя и всегда знает, где тот находится. Также он может телепатически «разговаривать» с создателем. Это умение не имеет ограничение на расстояние и его нельзя заблокировать ни магическими методами, ни какими либо другими.

Связь голема с создателем необратимо ведет к ненависти и презрению. Голлем остро чувствует злость и разочарование, которое испытывает создатель по отношению к нему и знает самые темные и унизительные тайны создателя.

Эта сила односторонняя. У создателя нет такой связи с големом.
Спас Броски: Как у базового конструкта.
Параметры: +4 Ловкости, +4 Харизмы. Конструкт также получает Интеллект 9, если у него нет такого параметра. Страшный голем может иметь более высокие или низкие Интеллект, мудрость и Харизму, по решению Мастера, но ни один из этих параметров не может быть меньше 3.
Навыки: Как у базового конструкта.
Фиты: Как у базового конструкта.
Климат/Местообитание: Как у базового конструкта.
Организация: Одиночка.
CR: +1
Сокровище: Нет.
Мировоззрение: Всегда хаотично злое.
Улучшение: Как персонаж (только боец, жулик, обыватель, эксперт или воин).

Особые Силы

В дополнение к этим модификаторам страшные големы часто обладают особыми силами. Эти силы появляются из-за материалов использованных при создании голема, или из-за искаженных целей и страхов создателя. Бросьте d4-1 чтобы случайно определить насколько много особых сил у голема или просто выберете подходящее количество.

Удушение (экстр): Голем способен давить или душить своих врагов. Он получает умение удушение.

Болезненное Касание (магич): Голем способен применить заклинание *Болезнь* по желанию. Голем

всегда заражает одной и той же болезнью с помощью этой силы.

Высасывание Энергии (сверх): Живое существо, по которому голем попадет своей атакой ударом, получает один негативный уровень.

Страшный Вид (сверх): Голем имеет свойство Страшный Вид, как аналогичная сила вампира, описанная выше. Обычно голем чтобы использовать эту силу голем издает стон, бормочет или даже разрывает свою плоть.

Обостренные Чувства (экстр): Эта сила наиболее часто встречается у плотских големов, к которым при создании пришиты органы чувств от животных. Голем получает фит Нюх.

Улучшенный Захват (экстр): Голем получает умение улучшенный захват. ОН должен попасть своей атакой ударом, чтобы использовать это умение.

Прыжок (экстр): Голем способен совершать удивительные прыжки. Считается, что он постоянно находится под заклинанием *Прыжок*.

Ослабляющий Смех (сверх): По желанию голем может издать смех который действует на всех живых существ в 30 футах от него с эффектом *Луча Слабости*, примененного чародеем 10 уровня.

Ярость (экстр): Раз в день голем может впасть в ярость как варвар 20-го уровня. Он не имеет Сложения, и поэтому не получает лишних хитов, но все другие пенальти и премии добавляются нормально.

Регенерация (экстр): Страшный голем имеет Регенерацию 5. Две относительно часто встречающихся разновидности повреждений наносят обычные повреждения голему. Страшные плотские големы, например, часто могут регенерить все кроме огня и кислоты. Как констракт голем остается имунным к атакам, которые наносят легкие повреждения. Страшный голем не может отращивать заново части тела, но он способен прирастить отрезанную конечность, просто приставив ее к обрубку.

Паучье Лазанье (экстр): Голем способен лазить по поверхностям, как будто на него применено заклинание *Паучье Лазанье*.

Запах Разложения (сверх): Голем отвратительно пахнет и местность в 20 футах от него аналогична эффекту заклинания *Вонючее Облако*.

Топтать (экстр): Голем получает умение топтать.

Зейтгеберы

Почти все големы имеют один или боле зейтгеберов. Зейтгебер – это непроизвольная реакция на какой-либо вид, звук или ощущение. Как и особые силы голема, зейтгеберы часто отражают цели создателя, отнимая у голема возможность нормально действовать в некоторых ситуациях.

Потенциальные триггеры и эффекты зейтгеберов безграничны. Вид огня может заставить одного голема дрожать от страха, а другой стоит и зачаровано смотрит на него. Песня или музыка могут заставить голема неуклюже танцевать или подпевать. Голем может начать непроизвольно выть, когда встает полная луна. Эффекты зейтгеберов выбирает Мастер, но они должны служить верным средством для охотников за этими тварями.

Древние Мертвецы

Смит подошел к столу и окинул темную скрюченную фигуру профессиональным взглядом. Черты лица, хоть и неприятно бесцветные, были безупречны, и два маленьких, напоминающих орехи глаза все еще прятались в темных провалах глазных впадин.

- Сэр Артур Конан Дойл,
«Номер 249»

Нежить, которую Ван Рихтен называл древние мертвецы, более широко известны как мумии, хотя медлительное чудовище в бинтах это лишь одно из проявлений этих ужасных существ. Любая культура, которая сохраняет тела и уважает память о покойниках, бессознательно дает приют древним мертвецам в местах погребения, и эти существа не выносят, когда живые вторгаются в их владения.

Ранги

Как и призраки, древние мертвецы делятся на ранги. Чем выше ранг мумии, тем она мощнее. Ранг мумии – определяет то, насколько могущественной мумия была при жизни, как ее уважали это в жизни и после смерти, и насколько заботливо и богато ее бальзамировали и хоронили Мумии первого ранга обычно просто слуги, похороненные вместе с хозяином, когда мумии пятого ранга правители целых наций.

«Древний Мертвец» это шаблон, который может быть добавлен к любому живому существу (в дальнейшем «базовый персонаж»). Тип существа становится «нежить». Древние Мертвецы сохраняют все характеристики основного персонажа кроме следующих.

HD: Увеличивается до d12.
Скорость: Смотри таблицу.
AC: Базовый персонаж получает премию к естественной защите. Размер премии зависит от ранга и указан в таблице.
Атаки и Повреждения: Сохраняет все атаки ба-

зового персонажа и получает атаку ударом, если уже ее не имеет. Используйте таблицу для шаблона Вампира в *Книге Монстров*, чтобы определить повреждения для этой атаки.

Специальные Атаки: Как базовый персонаж, плюс следующее:

Болезнь (сверх)*:* Все древние мертвецы заражают какой-либо болезнью при ударе, хотя сама болезнь варьируется. Выберите болезнь из Главы 3 в *Книге Мастера* или изобретите новую если необходимо. Добавьте ранг древнего к DC для спас броска и измените метод заражения на Контакт, если необходимо.

Страх (сверх)*:* Древние внушают сверхъестественный страх тем, кто их видит. Те, кто увидели древнего, должны сделать спас бросок по Воле с DC равным
10 + 1/2 HD древнего + модификатор Харизмы древнего. Провал означает, что жертва парализована страхом на ранг древнего x d4 раунда. Неважно, какой результат броска, но жертва неподвластна ауре страха древнего до конца дня.

Древний может получить дополнительные специальные атаки, если он имеет какие либо особые силы (смотрите ниже).

Специальные Качества: Как базовый персонаж, плюс следующее:

Сопротивление Повреждениям (экстр)*:* Древние получают сопротивление повреждениям по Таблице 5-3.

Восстановление (сверх): Кроме их физической неуязвимости, древние мертвецы способны привлекать энергию Позитивного Мира, чтобы залечивать повреждения. Это относительно медленный процесс и требует от древнего быть неподвижным какое то время. Следующая таблица показывает способность древнего к восстановлению:

Ранг	**Скорость**	**Отдых**
Первый	5/день	неделя/день
Второй	6/час	день/день
Третий	12/час	день/час
Четвертый	1/минуту	час/час
Пятый	2/минуту	час/нет

Ранг: Ранг древнего. Древний мертвец первого и второго ранга не может восстанавливаться, если доведен до ноля здоровья. Древние третьего и четвертого ранга не восстанавливаются если доведены ниже -10 здоровья. Древние пятого ранга могут восстанавливаться даже если полностью уничтожены и обычно требуют специальных методов для полного уничтожения.

Скорость: Скорость, с которой древние восстанавливают здоровье.

Отдых: Первое число это время, которое древний должен провести в неподвижности, прежде чем начнет восстанавливаться. Второе число, это время которое древний должен провести, после того как восстановление завершено. Древние всегда неподвижны в течение восстановления. Неподвижный древний неспособен к любым действиям и не может чувствовать ничего вокруг; он полностью беспомощен. Древний, который начал процесс восстановления не может остановить ее, пока она не закончится.

Уязвимость к Энергии (экстр): Каждый из древних мертвецов уязвим к определенному типу энергии. Тип энергии варьируется, но уязвимость к огню встречается чаще всего. Древний получает двойное повреждение от атак этой энергией.

Иммунитеты (экстр): Древние мертвецы иммунны к атакам некоторой энергией. Иммунитет варьируется, но чаще всего бывает иммунитет к холоду. Могучие древние могут быть иммунны к нескольким типам энергии. Таблица 5-3 показывает к скольким формам энергии древний имеет иммунитет. Возможные типы энергии включают в себя холод, огонь, электричество, звук, воздух, вода или земля.

Сопротивление (экстр): Некоторые древние являются стойкими к особым формам энергии. Имеет ли древний такое дополнительное сопротивление, показывается в Таблице 5-3. Величина сопротивления равна 20.

Стойкость к Ударам (экстр): Древние Мертвецы невероятно стойкие к физическим атакам. Физические атаки причиняют только половину повреждений, поделите прежде чем применить сокращение повреждений.

Сопротивление к Изгнанию (экстр): Древний получает сопротивление к изгнанию по Таблице 5-3.

Древний может получить дополнительные специальные качества, если он имеет какие либо особые силы.

Спас Броски: Как у основного персонажа.

Параметры: Смотрите Таблицу 5-3. Как нежить, базовый персонаж больше не имеет Сложения.

Навыки: Древние Мертвецы получают +8 расовую премию к навыкам Лазанье, Прятаться, Слух, Бесшумное Передвижение и Наблюдательность.

Фиты: Как у базового персонажа, плюс Внимательность и Крепость.

Климат/Ландшафт: Древние мертвецы редко удаляются от места их захоронения.

Организация: Одинокий или группа (2-6).

CR: Смотрите Таблицу 5-3.

Сокровище: Двойной стандарт.

Мировоззрение: Всегда злое, обычно законопослушное.

Продвижение: По классу персонажа.

Особые Силы

Древние мертвецы часто имеют особые силы. Обычно древний мертвец имеет число особых сил равное его рангу минус один, хотя некоторые могут иметь больше или меньше. Особые силы можно выбрать из следующего списка:

Таблица 5-3: Модификаторы Рангов Древнего Мертвеца

	Изменение Параметров										
Титул	**Сил**	**Лов**	**Инт**	**Муд**	**Хар**	**Скорость**	**Сопр Повр**	**Сопр Изгн**	**Имун/Сопр**	**AC**	**CR**
Зрелый	+6	-4	-4	+2	+2	-10	5/серебро	+0	1/0	+6	+1
Старый	+8	-2	-2	+4	+4	-10	20/+2	+2	1/0	+8	+2
Древний	+10	+0	+0	+6	+4	+0	25/+2	+4	1/1	+10	+3
Пожилой	+12	+0	+2	+10	+6	+0	25/+3	+6	2/0	+12	+4
Патриарх	+14	+2	+4	+12	+8	+10	30/+3	+8	2/1	+14	+5

Скорость: Модификатор скорости базового персонажа.
Сопр Повр: Древний получает Сопротивление Повреждениям.
Сопр Изгн: Древний получает Сопротивление к Изгнанию.
Имун/Сопр: Число перед чертой показывает количество типов энергий к которым древний мертвец имуннен. Число за чертой показывает количество энергий к которым у него сопротивление.
AC: Эта премия добавляется к естественной броне базового персонажа.
CR: Этот модификатор добавляется к CR базового персонажа.

Изменять Облик (сверх): Древний может изменять свою внешность по желанию, как от эффекта заклинания *Изменить Себя*. Изменения держаться столько, сколько древний захочет.

Власть над Животными (сверх): Древний имеет власть над одной определенной разновидностью животного. Обычно это коты, орлы, шакалы, обезьяны, крысы, стервятники или волки. Древний может пугать или командовать этими животными, как злой клирик пугает или командует нежить. Эта способность используется, как использовалась бы клириком с уровнем равным HD древнего.

Оживить Предметы (сверх): Древний может применять заклинание *Оживить Предметы* раз в день. Эта способность используется, как использовалась бы чародеем с уровнем равным HD древнего, за исключением того, что длительность заклинания – ранг древнего в часах.

Проклятие Возмездия (сверх): Древний способен проклинать своих противников как описано в Главе 3, но легче чем обычно. Мумия получает премию к проверке Харизмы для проклятия. Премия равна 4 + ранг древнего.

Управление Нежитью: Древний получает умение пугать или управлять нежитью, как будто он клирик с уровнем равным его HD. Если древний уже имеет это умение (многие из них были клирики при жизни), то он добавляет 4 к уровню клирика, когда применяет его.

Замедлить Болезнь (сверх): Древний способен увеличить инкубационный период своей болезни, если пожелает, оставляя зараженного в недоумении, где и когда он мог подхватить болезнь. Древний может увеличить инкубационный период на количество дней равное его рангу, хотя он может выбрать и более короткое время. Древний использует это умение каждый раз когда заражает новую жертву.

Подчинение (сверх): У древнего присутствует подчиняющий взгляд как у вампира, за исключением того, что он имеет эффект как заклинание произнесенное чародеем с уровнем равным HD древнего.

Притягательность к Стихиям (сверх): Эту силу могут выбрать только те древние которые имеют уровни клирика. Древний получает один из четырех стихийных клерикальных доменов (Воздух, Земля, Вода или Огонь). Он получает силу от домена и может приготавливать заклинание, которое предоставляет этот домен. Другие клерикальные домены остаются при нем.

Улучшенный Захват (сверх): древний получает умение улучшенный захват. Он должен попасть своей атакой ударом чтобы использовать его.

Мумифицирование (сверх): Древний может создавать малых мумий. Это умение работает только на тех кто умерли от болезни древнего. Процесс бальзамирования и оживления занимает один день за каждый ранг который он хочет дать новой мумии. Древний может создавать мумий только ниже своего ранга. Созданная мумия полностью подчиняется древнему.

Проход (сверх): древний может делать проходы в камне, земле, дереве и подобных материалах, как будто он применил заклинание *Фазовая Дверь,* это заклинание имеет эффект как будто произнесено чародеем с уровнем равным HD древнего. Каждый час древний может создавать столько проходов какой у него HD.

Сопротивление Заклинаниям (сверх): Древний обладает сопротивлением заклинаний 20.

Невесомый (сверх): Древний обладает странной властью над весом своего тела, улучшая свою скорость передвижения. Его скорость увеличивается на +20 футов и он способен Лазить со скоростью 20 футов. Он перестает оставлять следы, даже на снегу, в грязи и в песке, и подобные поверхности не замедляют его передвижение. Древний второго ранга способен перемещаться по топям и зыбучим пескам как будто это твердые поверхности, а древний третьего ранга способен перемещаться даже по воде или другой жидкости. Древний четвертого ранга получает способность *Левитировать* по желанию, как при применение этого заклинания. Древний пятого ранга может летать со скоростью 20 футов и неповоротливой маневренностью, в дополнение ко всем предыдущим умениям.

Улучшение

Большинство времени древние мертвецы отдыхают, и поэтому очень маленький шанс, что они получат новый уровень. Особенно активные древние могут продвигаться в уровне, хотя клирик это единственный класс который они стремятся получить.

Демоны

Кровь и плоть ничего не смогут сделать против дьяволов, сэр, а это именно они появляются после заката в Серой Комнате.

-Вильям Хоуп Ходжсон,
«Врата к чудовищу»

Немногие охотники сталкивались с падшими существами известными как демоны. Большинство даже не может представить себе какое зло воплощают эти адские чудовища, которые искажают саму реальность вокруг себя.

Они служат воплощением всего того, на что Ван Рихтен потратил свою жизнь, пытаясь противостоять этому злу. Но даже он, со всеми своими знаниями, умениями и подготовкой, был побежден в тот единственный раз, когда противостоял одному из этих существ. Не ищите с ними встречи, потому что попасть в их лапы, означает потерять не только жизнь, но и душу.

Замещение

Ван Рихтен открыл два способа, при которых демоны могут попасть в Земли Туманов. Первый известен как замещение, при котором демон постепенно занимает место смертного в Равенлофте.

Демоны способны ощущать мысли и чувства смертных, даже находясь в другом мире. Особенно ярко им видятся злые и безнравственные мысли. Такие мысли притягивают демонов, как огонек свечи притягивает мотыльков. В какой-то степени демоны питаются злобой смертных (хотя они получают скорее психологическое наслаждение, нежели физическое насыщение) и демон, которому удается найти зарождающееся зло, заставляет его расцвести полным цветом. Формируется психическая связь между демоном и ничего не подозревающей жертвой, и эта связь постоянно подталкивает смертного на все более злые поступки. По мере того, как смертный поддается, связь между ним и демоном становится все сильнее и сильнее. Смертный начинает физически изменяться, все больше напоминая демона. Это невероятно болезненный процесс. Если демон по какой-то причине не отпускает смертного, то, в конечном счете, он займет его место в Равенлофте. Смертный оказывается запертым в том адском царстве, из которого пришел демон, а демон в свою очередь оказывается в ловушке в Равенлофте.

Человек, заваливший проверку сил, может начать замещаться на демона вместо эффектов обычного провала. Перемещение состоит из пяти стадий, причем каждый новая заваленная проверка сил продвигает жертву на одну ступень дальше. Эффект от каждой стадии перемещения может варьироваться в зависимости от типа демона, но при замещении смертный всегда приобретает черты демона который вовлечен в процесс.

На первой стадии формируется психическая связь между жертвой и демоном. Эта стадия сопровождается минимальными физическими изменениями у жертвы. Например, жертва, заменяющаяся на набассу может обнаружить, что ее глаза стали абсолютно серыми. А жертва заменяющаяся на суккуба может стать привлекательной, разглажи-

ваются морщинки, исчезают недостатки. Эту стадию могут сопровождать небольшие боли, но они не мешают.

На второй стадии, жертва переживает значительные изменения. Может возникнуть чешуя или вырасти рога, боль значительно увеличивается. Боль становится настолько сильной, что жертва теряет -1 пенальти ко всем проверкам навыков и параметров.

На третьей стадии, перемещение достигает определенно высокой степени. К жертве примеряется «бесовской» шаблон. Черты демона теперь очевидны. Жертва может обрасти чешуёй с головы до ног, или небольшие крылья могут появиться за спиной.

На четвертой стадии демон практически занимает место жертвы. «Бесовской» шаблон убирается и замещается на шаблон «полу-демона». В данной ситуации Мастер может изменить шаблон, чтобы лучше отобразить демона, с которым сливается жертва.

На пятой стадии жертва обречена. Смертный исчезает в царстве ада, а демон замещает его в Равенлофте.

Жертву можно спасти до четвертой стадии, но это довольно таки тяжело. Некоторые заклинания могут помочь жертве. Если клирик, рожденный в Равенлофте, применяет *Святое Слово* на жертву, демон навсегда изгоняется из тела. Тем не менее, жертва может не выжить. Она бросает спас бросок на Стойкость против DC 15 + стадия перемещения. Неудача означает, что жертва умирает, но смерть все-таки лучше, чем участь, которая в противном случае ей уготована. Заклинание *Изгнание* также может избавить жертву от демона. Эффект одинаков, однако в последнем случае демон может сделать спас бросок по Воле чтобы противостоять этому эффекту. К сожалению, жертва сохраняет все физические изменения. Жертва на третьей стадии теряет бесовской шаблон, но ее внешность остается такой же. Ни одно заклинание не способно спасти жертву на четвертой стадии замещения.

Колдовство

Более распространенный способ попасть в Равенлофт для демона это колдовство.

Заклинание *Врата* это один из примеров того, как можно магически призвать демона в Равенлофт. Когда демон понимает, что он не может вернуться назад в свой мир, то естественно он придет в ярость. Тому, кто вызывал его при себе лучше иметь необходимые средства усмирения, на пример заклинание *Приковать*, хотя намного разумнее вообще не вызывать демонов.

Искажение Реальности

Даже просто присутствие демона оказывает искажающий эффект на окружающий мир. Это называется искажение реальности. Чистое и абсолютное зло демона вступает в реакцию с Землей Туманов и создает мобильный карманный домен, центром которого является сам демон.

Размер искажения реальности прямо пропорционально зависит от силы демона. Могущественные демоны, такие как дьяволы бездны или балоры обладают невероятно большим искажением, тогда как слабые демоны, например бесы, обладают искажением, которое имеет незначительный радиус. Обычный демон имеет искажение реальности радиусом в 2000 футов за HD, но отдельные демоны могут иметь искажения, которые сильно отличаются от стандартного.

Как выше упоминалось, искажение реальности являются карманным доменом с демоном в виде владыки. В отличие от темного владыки, демон не проклят, и поэтому может передвигаться по Равенлофту, как пожелает. Искажение реальности передвигается вместе с демоном, и куда бы он ни направился, и подчиняет себе землю вокруг себя. Это означает, что демона не останавливают закрытые границы домена, так как его искажение реальности подавляет эти границы. Также темный владыка не может привести в действие ни одну из своих полученных сил, если он находится в пределах искажения реальности. Темный владыка мгновенно чувствуют демонов, которые появляются в их домене, а в частности то, что они потеряли часть своей территории.

Ритуалы Силы

При обычных обстоятельствах демон не получает никаких специальных сил, кроме искажения реальности. Но есть один метод, который называется ритуал силы, который дает возможность демону получить такие силы.

Ритуал силы это магический ритуал, известный только демонам. Этот ритуал наделяет демона способностью вытягивать огромную силу прямо из земли. Происхождение и сущность этих ритуалов неизвестна, каждый из них уникален. Демон может попытаться провести ритуал только один раз в каждом домене. После этой попытки, удачна она или нет, демон не может далее вытягивать силу из этой земли, но может попытаться сделать это в другом домене.

Если ритуал увенчался успехом (смотрите таблицу ниже), искажение реальности демона сокращается в половину её начального размера, и его связь

с Землей Туманов становится сильнее. Эта связь отражается в очках порочности. Чем больше у демона очков порочности, тем сильнее его связь с землей. Любой демон начинает с нулем очков порочности. Каждый удачный ритуал силы повышает его очки порочности на 1d4. Эти очки уменьшают вероятность успешно завершить будущий ритуал силы, а также они уменьшают шансы демона покинуть Равенлофт.

Очки Порочности	Шанс Завала
0	0%
1-2	10%
3-4	20%
5-6	30%
7-8	40%
9-10	50%
11-12	60%
13-14	70%
15-17	80%
18-21	90%
22+	100%

Очки Порочности: Количество очков порочности, которое имеет демон на начало ритуала силы.
Шанс Завала: Процентный шанс завала ритуала силы, а также шанс того, что следующая попытка демона покинуть Равенлофт потерпит неудачу. Демоны с большим количеством очков порока настолько сильно привязаны к земле, что могут не суметь успешно воспользоваться порталом или магией, которая обычно дала бы им возможность спастись.

Но с другой стороны демон получает силу земли. Смотрите «Силы Земли» ниже.

Если ритуал силы завален, то последствия могут быть плачевными для демона. Он получает 6d10 повреждений от взрыва магической энергии. Демон не может добавлять сопротивление против этих повреждений. Эти повреждения нельзя вылечить магией и они не способны регенерироваться, хотя со временем лечатся. Но одна четверть этих хитов теряется навсегда. Возможны и другие последствия, как, например получение очков порочности или пожизненное изгнание из домена.

Силы Земли

Как описано выше, демоны приобретают силы земли, используя ритуалы силы. Каждый домен дает уникальную свою силу тому демону, который успешно провел ритуал в его границах. Примеры этих сил приведены ниже. Все силы земли считаются сверхъестественными, и спас броски против них делаются с DC 10 + 1/2 HD демона + модификатор Харизмы демона.

Баровия (Скрывающий Туман): При желании демон может создать *Скрывающий Туман* в границах своего искажения реальности. Этот туман имеет точно такое действие, как заклинание, кроме того что длиться пока демон этого хочет. Туман никак не мешает самому демону.

Борка (Ядовитое Касание): Один раз в день демон может отравить живое существо, осуществив успешную атаку прикосновением. Этот смертоносный яд по действию идентичен экстракту черного лотоса (смотрите «Яды» в *Книге Мастера*).

Даркон (Забыть): Один раз в день демон может заставить всех живых существ в пределах своего искажения реальности забыть все события происходившие в течении 24 часов. Успешно сделав спас бросок по Воле можно избежать этого эффекта. Любой поражающий разум спел, который повлиял на существо, аннулируется благодаря этому эффекту. Любой действующий на разум эффект развеивается после применения этой силы

Даймонлю (Массовое Очарование): Один раз в день демон может применить вариацию заклинания *Массовое Очарование*. Все гуманоиды Среднего или Маленького размеров, которые находятся в искажении реальности демона, действуют как будто на них было наожено заклинание *Очаровать Личность*. Успешно сделав спас бросок по Воле можно избежать этого эффекта. Нет пределов количеству существ которое демон может очаровать таким способом. Заклинание длится один час за каждый HD демона, или до тех пор, пока цель не выберется за пределы его искажения реальности.

ГХенна (Голод): Один раз в день в пределах своего искажения реальности демон может навлечь на все существа невероятный голод и жажду если они не сделают успешный спас бросок на Волю. Те, кто завалил спас бросок вынуждены искать и поедать любую пищу и еду, которая попадается на их пути. Они потребляют только то, что съедобно, и не делают этого если знают, что еда или вода отравлены. Они не пойдут на насилие для того, чтобы удовлетворить эту потребность, но они способны на воровство. Эффект длится один раунд за HD демона, или до тех пор пока цель не выберется за пределы искажения реальности.

Хар'Акир (Болезненное Касание): Удачной атакой прикосновением демон может навлечь на живое существо болезнь. Болезнь по действию идентична дьявольской простуде (смотрите «Болезни» в *Книге Мастера*).

Хазлан (Определение Магии): Демон знает обо

всех заклинаниях, которые применяются в пределах его искажения реальности. Он точно знает месторасположение заклинателя, и какое заклинание было применено.

Инвидия (Портить Жизнь): При желании демон может умертвить все живые растения в пределах своего искажения реальности. В тот момент, когда используется эта сила, все животные бегут прочь от такого демона, но сила не причиняет им другого вреда.

Картакасс (Песня Сирен): Один раз в день демон может пропеть мягкую, мелодичную песню, которая слышится в пределах его искажения реальности. Все, кто слышит эту песню, попадают под воздействие заклинания *Сон*. Успешно сделав спас бросок по Воле можно избежать этого эффекта. Количество существ, которые могут попасть под действие этого заклинания неограниченно.

Ламордия (Гипер-регенерация): Демон начинает заживлять раны удивительно быстро, когда его хиты опускается до 0 или ниже. Демон получает 10 хитов каждый раунд, пока полностью не исцелится.

Мордент (Фантомное Зрение): По желанию демон может создать Фантомное Зрение в пределах своего искажения реальности. Все создания в пределах искажения способны видеть и чувствовать эфирный резонанс. Этот эффект продолжается пока демон не прекратит его..

Вербрек (Массовый Полиморф): Один раз в день демон может применить *Массовый Полиморф*. Все гуманоиды Среднего размера или меньше поражены, как если бы на них было применено заклинание *Полиморф Другого*. Успешно сделав спас бросок по Воле можно избежать этого эффекта. Неудача означает, что цель превращена в животное по выбору демона. Все цели превращаются в одинаковый тип животного. Эффект продолжается один раунд за HD демона, или до тех пор пока жертва не покинет искажения реальности демона.

Известно, что демоны обладают и многими другими зловещими силами. Мастер имеет право наделять демона любыми силами соответствующими конкретной кампании.

Карги

Я сделаю тебя ещё богаче и ещё более удачливым, чем ты когда-либо был. Но ты должен пообещать, что отдашь мне то, что только что родилось в твоём доме...» ... Когда он был дома, служанка открыла парадную дверь и сообщила ему радостную новость: его жена родила сына.

-Яков и Вильгельм Гримм,
«Русалка в Пруду»

Из всех чудовищ, которые описаны в трактатах доктора Ван Рихтена, карги – одни из тех, с кем

ему довелось сталкиваться реже всего. И это не удивительно, потому как эти грязные создания редко встречаются в Стране Туманов. К сожалению, относительное незнание Ван Рихтена этого вопроса, привело к тому, что ему пришлось использовать информацию, полученную от наименее надежного источника – самой карги. Тот, кто собрался охотиться на карг, должен быть осторожен, и не удивляться, если вдруг враг, с которым он столкнулся, значительно отличается от того, которого он ожидал встретить.

Происхождение

Природа происхождения карг до сих пор остается тайной. Исследование Ван Рихтена привело его к выводу, что карги это особый вид, возможно вымирающий, размножение которого зависит от мужчин человеческого рода. Они используют свои магические способности, чтобы на время стать обыкновенной женщиной и забеременеть от мужчины. Карга подкидывает ребенка, оставляя его приемными родителями; обычно для этого она просто меняет детей, подкидывает своего и забирает человеческого новорожденного. Девочка развивается до среднего возраста как обычная женщина, но, достигнув этого возраста, она физически начинает меняться и превращаться в каргу. Тем не менее, есть подтверждение тому, что вполне обычные женщины могут также превратиться в карг, особенно те, которые сильно увлечены искусством магии. Также говорят, что были случаи, когда могущественные проклятия, превращали женщин в карг.

Изменение

Независимо от того, как именно в действительности женщина становится каргой, она проходит через Изменение. Изменение обычно происходит где-то между 40 и 50 годами. Как только женщина начнет проходить через Изменение, к ней применяется шаблон «Карги».

Тип: Изменяется на Чудовищный Гуманоид.
HD: Увеличение до d8 если уже не выше.
Скорость: Как у базового существа.
AC: Естественная броня улучшается на +5.
Атака и Повреждения: Приобретает две атаки когтями, каждая наносит 1d4 вреда плюс модификатор Силы.
Специальные Атаки: Как у базового существа.
Специальные Качества: Как у базового существа, плюс следующее:
Магические Способности: Карга может использовать *Изменить Себя* по желанию.
Спас Броски: Получает +2 премию к Рефлексам и Воле.
Параметры: Карга получает +4 премию к Силе и +2 премию к Мудрости.
Навыки: Карга получает +6 расовую премию к Слуху, Прятанью и Наблюдательности.
Фиты: Как базовый персонаж, плюс Внимательность и Боевая Магия.
Климат/Местообитание: Потенциально любое.
Организация: Одиночка или группа (3). Также часто имеет людей последователей.
CR: +1
Сокровище: Стандарт.
Мировоззрение: Всегда злое.
Улучшение: Как базовый персонаж и Таблица 5-4, ниже.

Вышеуказанный шаблон относится к «молодой» карге, моложе 200 лет, которая сравнительно недавно получила доступ к своим уникальным способностям. С возрастом, их тела становятся более мощными, и они становятся более искусными в своей собственной порочной магии. С изменением возраста к шаблону добавляются модификаторы из Таблицы 5-4.

Магия Карг

С возрастом растет власть карги над своим уникальным видом магии, и она приобретает новые силы. Магия карг плохо изучена, но предположительно она каким то образом нарушает естественные циклы. Карги внедряются в естественные циклы, искажают их, и проводят их силу через свои тела в виде магических способностей. Силы, которыми обладают карги, очень разнообразны и зависят от конкретной карги. Это происходи по тому, что они внедряются в разные естественные циклы, для приобретения сил. Далее описываются силы, которые ведьма может притянуть к себе. Как только сила будет выбрана, она не может быть изменена. Все силы ведьмы имеют эффект так как если бы были применены чародеем 8-го уровня, или уровня равного HD ведьмы, если он и больше.

Малая Магия: Когда в результате старения ведьма получает Малую Магию, она получает указанное число магических способностей. Например, ведьма, достигшая возраста 200, получает 3 магические способности, которые могут быть заклинаниями 0 или 1 уровня из списка друидов или чародеев/магов. Ведьмы предпочитают заклинания, которые подчиняют или портят природный мир или те которые позволяют им причинять вред или мешать живым существам. Потенциальный выбор включа-

Таблица 5-4: Модификаторы Старения Карги

		Изменение Параметров									
Категория	**Возраст**	**Сил**	**Лов**	**Слж**	**Инт**	**Муд**	**Хар**	**Магия Карг**	**Аура**	**SR**	**AC**	**CR**
Первая	40-199	+4	+0	+0	+0	+2	+0	нет	нет	0	+5	+1
Вторая	200-299	+5	+1	+1	+0	+3	+0	Мелкая (3)	нет	12	+6	+2
Третья	300-399	+5	+1	+1	+1	+3	+0	Средняя (2)	20 ф	14	+7	+2
Четвертая	400-499	+6	+1	+2	+1	+4	+1	Сверх Способ	30 ф	16	+8	+2
Пятая	500-599	+7	+2	+2	+2	+4	+1	Мелкая (2)	40 ф	18	+9	+3
Шестая	600-699	+7	+2	+3	+2	+5	+1	Средняя (2)	60 ф	20	+10	+3
Седьмая	700-799	+8	+3	+3	+3	+5	+2	Сверх Способ	80 ф	22	+11	+3
Восьмая	800-899	+9	+3	+4	+3	+6	+2	Большая (1)	100 ф	24	+12	+4
Девятая	900-999	+9	+3	+4	+4	+6	+2	Большая (1)	200 ф	26	+13	+4
Десятая	1000+	+10	+4	+5	+4	+7	+3	Сверх Способ	300 ф	28	+14	+5

За исключением категории Специальных Способностей значения в таблице не кумулятивные.
Категория: Возрастная группа в которую попадает карга.
Возраст: Возраст карги в годах. Карги не получают своих сил до сорока лет, поэтому таблица начинается с этого числа.
Изменение Параметров: Эти премии применяются к параметрам карги.
Магия Карг: Новые силы которые карга получает достигая возрастной категории. Магия Карг подробно описана ниже. Силы которые получает карга кумулятивные.
Аура: Радиус Ауры Порчи карги на каждую категорию. Аура Порчи описана в параграфе «Магия Карг».
SR: Сопротивление заклинаниям карги на каждую категорию.
AC: Премия к естественной броне карги на каждую категорию.
CR: Это число добавляется к CR карги.

ет в себя: *Очаровать Личность*, *Танцующий Свет*, *Призрачный Звук*, *Скрывающий Туман*, *Вызов Чудовища I*, *Не Оставлять Следов*, *Луч Слабости* и *Сон*. Эти магические способности она может использовать по желанию.

Средняя Магия: Когда в результате старения ведьма получает Малую Магию, она получает указанное число магических способностей. Эти магические способности могут быть заклинаниями 2 или 3 уровня из списка друидов или чародеев/магов. Потенциальный выбор включает в себя: *Загипнотизировать Животных*, *Облако Тумана*, *Удержать Личность*, *Невидимость*, *Испугать*, *Разговор с Животными*, *Вызов Чудовища III*, *Языки* и *Дышать под Водой*. Эти магические способности можно использовать три раза в день.

Большая Магия: Когда в результате старения ведьма получает Малую Магию, она получает указанное число магических способностей. Эти магические способности могут быть заклинаниями 4 или 5 уровня из списка друидов или чародеев/магов. Потенциальный выбор включает в себя: *Рост Животных*, *Оживить Мертвого*, *Нашествие Насекомых*, *Твердый Туман*, *Вызов Чудовища V*, *Путешествие по Деревьям* и *Стена Шипов*. Эти магические способности можно использовать один раз в день.

Сверхъестественные Способности: Когда в результате старения ведьма получает сверхъестественную способность, она может выбрать ее из следующего списка. Спас броски против этих сил имеют DC 10+1/2 HD карги + модификатор Харизмы карги.

Проклятый Взгляд (сверх): Эта сила равна силе *дурной глаз*, которая имеется у морской ведьмы, кроме того, что спас бросок по Стойкости делается, как описано выше.

Ужасный Вид (сверх): Эта сила равна аналогичной силе, которая имеется у морской ведьмы, кроме того, что спас бросок по Стойкости делается, как описано выше.

Успокаивающая Песня (сверх): Три раза в день карга может петь успокаивающую колыбельную, которая усыпляет находящихся рядом с ней. Радиус этой силы 60 футов. Все живые существа в этом радиусе (кроме любых карг) должны сделать спас бросок по Воле. Те кто завалят спас бросок засыпают как будто на них было применено заклинание

Сон колдуном с уровнем равным HD карги или 8 уровня, если это выше.

Ослабевающее Касание (сверх): Эта сила равна силе *Слабость*, которая имеется у зеленой ведьмы, кроме того, что спас бросок по Стойкости делается, как описано выше.

Аура Порчи (сверх): Карги разрушают природу одним своим присутствием. В некотором радиусе от карги природный мир начинает жить иной жизнью. Погода не соответствует той, что должна быть. В середине лета может лить дождь, а зимой ярко светить солнце. Животные ведут себя неправильно - хищники спокойны, а травоядные становятся агрессивными. Чем старше ведьма, тем больше радиус ее ауры, как показано в Таблице 5-4. Эффекты ауры служат только для атмосферы игры, если только Мастер не решит иначе. Но все же аура карги считается обителью зла.

Шабаш

Карги в Равенлофте собираются в шабаш как и обычные карги и получают такие же возможности, за исключением того, что заклинания, которые применяет шабаш карг применяются на уровне, равном HD самой старой карги +2, или на 9 уровне, если это выше.

Улучшение

Ведьмы продолжают приобретать уровни, как это они делали до Изменения. Они предпочитают брать уровни в физически ориентированных классах, таких как боец или жулик, так как они считают, что их естественные способности выше любых других форм магии, которые они могли бы познать. Ведьмы не могут поднимать уровень друида, потому, что их магия прямо противоположна обетам друидов. Карги-клирики утрачивают способность изгонять нежить, но приобретают эквивалентную способность пугать нежить. Карги-клирики имеют доступ к доменам Разрушение, Зло, Растения и Обман.

Вистани

Чнее были алые губы, черные глаза, ловкость борзой и язык дьявола.

-Ф. Марион Кравфорд, «Кровь – это жизнь»

Вистани - самые загадочные жители Равенлофта. Кажется, что эти цыгане одновременно стоят особняком, а с другой стороны связаны со всеми событиями, которые происходят в Равенлофте. Они замкнуты и скрытны, держатся особняком от *джорджио*, хотя в то же время за хорошую цену могут оказать им услугу или развлечь их. Из-за тайн, которые окружают их, а также всем известной способности проклинать тех, кто неугоден им, их боятся и ненавидят. Хотя независимый нрав и бесстрашие путешествовать в ночное время вызывает уважение и восхищение у многих других. Это люди, состоящие из противоречий, и маловероятно, что люди, в которых не течет кровь цыган, когда-нибудь до конца поймут их.

Внешний вид

Как и все люди Вистани отличаются друг от друга по внешнему виду, однако существуют определенные черты, которые характерны для них. У них смуглое лицо, и оно становится еще темнее под воздействием солнца. Волосы почти всегда черного цвета и обычно оттенка «вороного крыла». Глаза также темного цвета, традиционно темно карие. Хотя часто встречаются светло карие и зеленые глаза.

Образ жизни

Вистани, это люди, у которых нет дома. Они собираются в табор, который состоит из родственников одной очень большой семьи. Этот табор странствует по Землям Туманов, их имущество переносят животные или оно погружено в закрытые фургоны известные как *вардо*. Во главе табора стоит барон - немолодой мужчина, который решает, где остановится табору, на какое время, и куда он двинется вновь. Он также распределяет обязанности между жителями табора, имеет право на окончательное слово в вопросах торговли и всяких сделок. Но даже барон подчиняется *рауни* - женщине, главе рода. Это в основном самая старая женщина табора, хотя бывают и исключения. Когда совершаются преступления в таборе, *рауни* проводит суды, выносит приговор, ее уважают и прислушиваются к ее мнению во всех делах. *Рауни* - всегда является провидицей, и, как правило, довольно искусна в магии.

Вистани не склонны к земледелию и поэтому они должны знать, что можно взять от земли. Они с легкостью распознают растения и животных, и никогда не имеют проблем с источниками питьевой воды. Они редко охотятся, предпочитая водить за собой скотину или рыбачить, чтобы обеспечить себя мясом. Все, что им необходимо они выменивают или покупают в селах, и когда они на

мели не прочь стянуть то, что плохо лежит.

Вистани предпочитают общаться между собой, до тех пор, пока не появится необходимость получить что-нибудь от чужака. Все, кто не Вистани относятся к *джорджио*. Это слово, означает «не нашей крови». Употребление этого слова варьируется от резкого оскорбительного или мягкого снисходительного до простой констатации факта. В целом Вистани не испытывают ненависти к *джорджио*, но и особого уважения им не выказывают. Они просто считают, что кроме денег от *джорджио* ничего больше не возьмешь. Быть *джорджио* означает быть невежественным по отношению к тайнам мира, боятся неизвестности, не иметь опыта и зависеть от кого-то, для того, чтобы выжить. Вистани считают они, ничего общего с этим не имеют, а то

что *джорджио* боятся и ненавидят их, свидетельствует о малограмотности. Не каждый Вистана остается беспристрастным перед этими предрассудками, но большинство Вистани считают, что Вистани это Вистани, а *джорджио* это *джорджио*, и они должны быть всегда по отдельности.

В тоже время, Вистани без всякого угрызения совести мошенничают, обманывают или обкрадывают *джорджио*, которые имеют с ними дело. Законы Вистани касаются Вистани, законы *джорджио* касаются *джорджио*.

Те, кому довелось столкнуться с Вистани, могут сказать, что они не злые люди. Но и не хорошие. Они как лес, сквозь который пробираются. Вистани считают себя частью природы, а *джорджио* таковыми не являются. В действительности второе значение джиорджио - «удаленный от природы». Вистани и *джорджио* иногда конфликтует, но это не делает одних злыми, а других добрыми.

Язык

Язык Вистани называется *паттерна*. Это необычный язык, смесь различных человеческих языков и диалектов, который передает смысл, значение скорее не словами, а интонацией или контекстом. Если правильно говорить на языке, то речь получается плавная и ритмичная. Мало кто из *джорджио* владеют паттерной. «Письменность» Вистани состоит из символов известных как *тралаки*. Тралаки вырезают на деревьях или вычерчивают на камнях для того, чтобы передать важную информацию другим проходящим таборам. Все тралаки описательны, предполагается, что каждый из них должен передавать качественную информацию о месте, где их написали. В одном месте тралак говорит о том, что нужно опасаться недоброжелательных *джорджио*, в то время как другой означает наличие источника свежей воды. За исключением подобных случаев, Вистани редко используют свое письмо, и когда необходимо написать что-нибудь длинное и содержащее глубокий смысл, они обычно пишут на языке *джорджио*.

Силы и Слабости Вистани

Магия заложена в крови Вистани. Как достался им такой дар - неизвестно, хотя сами Вистани имеют свои легенды относительно этого. Конечно их магия не божественного происхождения, так как Вистани не покланяются богам. Также, она непохожа на обычную магию, так как Вистани не нуждаются в компонентах и магических книгах. Создается такое впечатление, что магия Вистани является естественной частью их существования, даже больше, чем у чародеев. Чародей должен произносить заклинание, в то время как Вистани просто делают свое дело, а магия делает свое.

Расовые черты

Хотя Вистани и являются людьми, но они немного другой породы. Чистокровные Вистани обладают всеми чертами человека, за исключением следующего. Вистани получают +4 премию к их Мудрости и +2 премию к Харизме. Они не получают пенальти к их способностям. На первом уровне они не получают дополнительного фита, за исключением различных сил описанных ниже.

Чистокровный Вистани не рекомендуется как раса для игроков.

Проклятия

О проклятиях Вистани ходят легенды. Все боятся их проклятий, которые они насылают на своих врагов, и никто не отделается от них легко.

Вистани насылают проклятья по правилам из Главы 3. Проклятия Вистани очень эффективны: все чистокровные Вистани имеют фит Голос Гнева. Самое распространенное проклятие Вистани - «Шрам». Оно служит, как постоянное напоминание о том, как опасно навредить Вистани. Шрамы подбирается индивидуально. На пример, человек, который хвастает свом остроумием и использует его против Вистани, однажды может обнаружить, что он проглатывает язык каждый раз, как только он пытается пошутить.

Другое распространенное проклятие называется Отравленная Морковь, заставляющее жертву преследовать цели, но в то же время делает так, что эта жертва достигнув ее не получает от этого удоволь-

ствия, и Рок, который делает так, что жертву везде преследует несчастье. Самое страшное проклятие Вистани - *мишамель*, которое заставляет жертву буквально таять заживо! Мишамель припасено для самых страшных преступлений. Это смертельное проклятие, из-за которого жертва сначала потеет в течение 4х дней. В первый день потоотделение средней интенсивности, но очень быстро состояние ухудшается и к четвертому дню пот буквально стекает градом с несчастной жертвы. После 4го дня, жертва не в состояние восстанавливать естественным образом хиты и должна каждый день делать спас бросок на Стойкость (DC20) или она получает 1 постоянное повреждение Силы, Ловкости и Сложения. Когда Сложение жертвы достигает, в конце концов, 0, жертва превращается в лужу воды и нет никаких способов для восстановления.

Вистани могут сделать свои проклятия намного более эффективными, но для этого им нужен фокус. Фокус - это предмет, который принадлежит жертве, например это может быть что-нибудь из одежды, или волосы, ногти, или предмет, к которому прикасалась жертва в течении суток, а также изображение жертвы. Фокус дает Вистани дополнительную интуитивную премию к их проверке проклятия. Размер премии зависит от качества предмета. Часть от тела жертвы - это +4 к проверке, в то время как предмет, принадлежащий цели стоит +3. Предмет, к которому притрагивалась жертва - +2, а ее изображение +1.

Вистани могут по желанию отозвать свои проклятия, но они почти никогда так не делают. Зато почти всегда, Вистани включают в свое проклятие путь спасения, который делает его еще более эффективным. Они считают, что мало кто из *джорджио* достаточно умны, чтобы воспользоваться Путем Спасения.

Дурной Глаз

Этот вид проклятия уникален для Вистани. Любой Вистана может применить это необычное проклятие против врага, но женщины более способны в этом. Вистана может использовать это проклятие до трех раз в день.

Дурной Глаз (экстр): Дурной Глаз рассматривается как атака взглядом, кроме того, что Вистана может использовать только как стандартное действие, и просто смотреть на Вистана не опасно. У этого проклятия несколько эффектов, и Вистана сам решает каким именно воспользоваться. Все спас броски от этих эффектов делаются против DC 10+1/2 за HD Вистани+ модификатор Харизмы Вистана, если это мужчина или 12 +1/2 HD Вистана + модификатор Харизмы Вистана, если это женщина.

Паралич: цель должна сделать спас бросок на Волю. Те, кому это не удалось, становятся парализованными на 1d4+1 раунда. Цели, которые провалили свои спас броски более чем 4, парализованы на 2 раунда, после чего он бьется в конвульсиях еще три раунда. Каждый раунд эти конвульсии наносят 1d8 повреждений. После того как конвульсии прекратились, цель должна сделать спас бросок на Стойкость DC15. Если бросок успешный, то жертва падает в обморок, хотя это состояние больше напоминает сон, из которого легко можно вывести эту жертву. Неудача означает немедленную смерть цели.

Страх: Цель должна сделать спас бросок на Волю. Неудача означает, что жертва находится под эффектом заклинания *Страх*. Эффект длится 1d+1 раунд.

Подчинение: Жертва должна сделать спас бросок на Волю. Неудача означает, что жертва находится под эффектом заклинания *Подчинить Персону*. Эффект длится 1d4 +1 раунд.

Внушение: Жертва должна сделать спас бросок на Волю. Неудача означает, что жертва находится под эффектом заклинания *Внушение*. Эффект длится 1 день, или до тех пор пока предполагаемая задача не выполнена.

Дар

Не мене загадочная способность Вистани - видеть прошлое и будущее. Только женщины Вистани обладают этой способностью. Легенды Вистани гласят, что мужчины, которые пытаются гадать навлекают на себя и на табор несчастья.

Метод, который использует прорицательница Вистани, зависит от ее личных предпочтений. Некоторые Вистани предпочитают использовать хрустальные шары, другие предпочитают астрологию. Самый известный способ предсказания судьбы - карты тарокка, колода карт, на каждой из которых нанесено изображение. Каждая карта имеет свое значение, контекст и порядок с каким вытягивается карта, влияет на общее значение. Чтение этих карт своеобразное искусство, и описание судеб может быть довольно детальным и всеобъемлющим.

В конце концов, метод, который использует предсказательница, нужен только для того, что бы сосредоточится. Настоящая сила предсказания лежит внутри Вистана, и точность предсказания зависит исключительно от ее способностей.

Существует только одно ограничение, которое

касается предсказаний. Вистани не способны ясно видеть свое прошлое и будущее. Когда они проводят сеанс предсказания, они могут увидеть свое прошлое или будущее, но эти моменты будут неясными и расплывчатыми. Несмотря на то, что они обладают уникальными способностями, их собственная судьба для них тайна.

Вистани не любят говорить об этом, но в таборе часто рождаются мальчики, обладающие Даром. Они немедленно предаются смерти. Наделенные Даром мужчины известны как Дуккары, и их считают созданиями великого зла. Вистани хранят несколько легенд, рассказывающих о Дуккарах доживших до зрелого возраста, но ни одна из них не заканчивается хорошо.

Путешествия в Туманах

Вистани обладают несравненной способностью прокладывать себе дорогу сквозь Туманы, которыми полна земля Равенлофта. Вистани просто направляют свой табор к одному краю тумана, а через несколько минут они появляются в другом. Расстояние перехода может равняться сотням миль. Также Вистани могут свободно путешествовать между островами, кластерами и Ядром. Вистани могут взять с собой путешественников и обычно делают это за деньги. Поскольку они единственные существа способные проходить сквозь Туманы, это дает им право назначать любую цену, какую пожелают. Путешествия сквозь Туманы всегда приводит к цели, но не всегда безопасно. Много ужасного скрывается в Туманах, но Вистани обычно готовы отразить атаку.

Выслеживающая Магия

Помимо способности прокладывать себе путь, Вистани обладают еще более впечатляющей силой выслеживать кого-либо, даже если расстояние велико. Фокусировкой для этой цели часто служат магнит. Эта способность, действует безотказно даже несмотря на расстояния, разделяющие Вистани и цель. Если Вистани захочет найти вас, будьте уверены, они это сделают. Магическая защита против обнаружения или расположения может заблокировать эту силу. Но Вистани достаточно умны, чтобы использовать косвенные способы, например они могут выслеживать друзей или врагов цели.

Жажда странствий

Вистани постоянно должны находиться в движении. Это не просто философское убеждение, а жизненная необходимость. Вистани, которые находятся на расстоянии одной мили от любой точки больше чем неделю, не важно по какой причине, начинают болеть. Болезнь напоминает простуду или лихорадку. Она серьезной угрозы для здоровья не представляет, но это предупреждение о сложной проблеме. После 1d6+1 дней болезни, Вистани теряет все магические силы, и их уже невозможно будет восстановить. Эти Вистани известны как *морту*, слово, которое переводится как «живой мертвец». Для самих Вистани, *морту* уже не является Вистани, а становятся чем-то вроде *джорджио*. В лучшем случае *морту* будут поддавлены и беспокойны, в худшем сходят с ума.

Таскэ и Племена

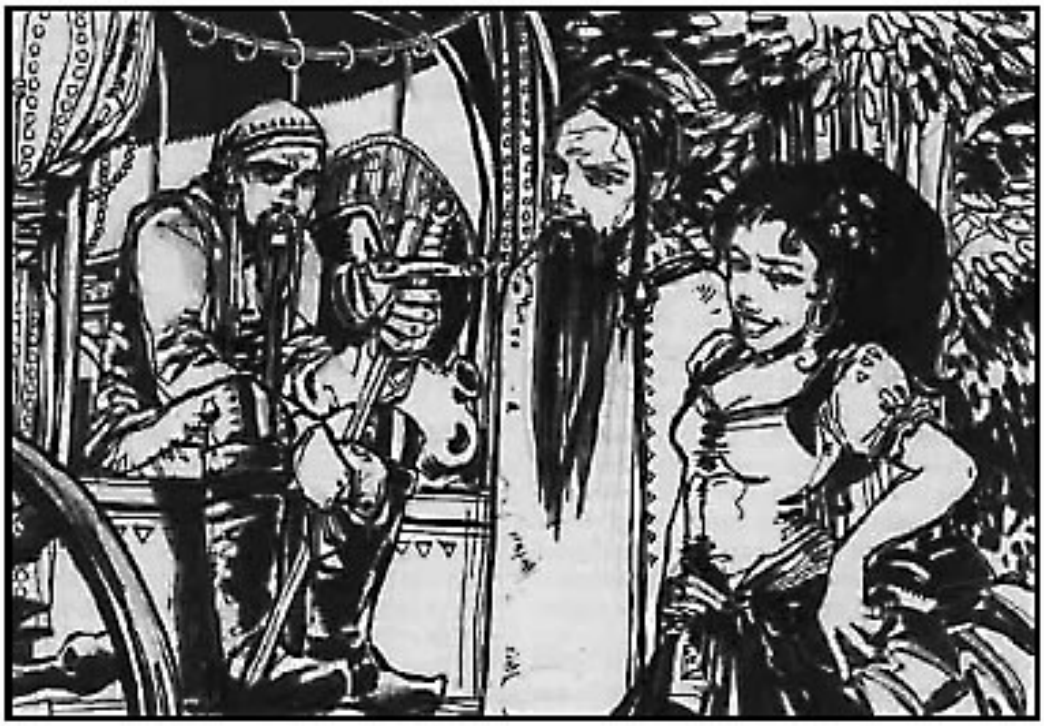
Вистани можно разделить на три группы, каждая имеет свою культуру, мировоззрение и образ жизни. Вистани называют такие группы - *таскэ*. Существует три группы: Калдреш, Боэм и Мануса. Каждая *таскэ* в свою очередь делится на племена. Точное количество племен Вистани неизвестно, но исследования Ван Рихтена насчитывают семь: три в *таскэ* Калдреш, и по два в *таскэ* Боэм и *таскэ* Мануса. Информация о каждом *таскэ* и племени приводится ниже.

Калдреш

Вистани принадлежащие к *таскэ* Калдреш считаются самыми практичными, они больше занимаются ремеслами и торговлей, чем развлечениями и мистицизмом. Калдрешиты обычно физически крепки, и больше подходят для дальних путешествий и тяжелой работы. Они практичны и консервативны, как в манере одеваться, так и в манере поведения, откидывая все излишнее.

Они терпимы к *джорджио* и могут стерпеть обиды и унижения, в то время как Вистани других *таскэ* вряд ли смирятся с этим. Это говорит только об их практичности, так как они понимают, что у *джорджио* можно раздобыть денег. Назвать это дружелюбием тяжело, они скорее терпят их общество, но почти никогда не воспринимают их как друзей.

Силы: Калдреш - *таскэ*, которое меньше всего связано с магией, но это не означает, что они не обладают силами. Они являются долгожителями, и на деле Калдрешиты верят, что они вообще не принадлежат времени. И в это выражение они вовсе не вкладывают метафорический смысл. И их сила видеть прошлое и будущее подпитывает это утверждение. Провидцы Калдрешиты способны так отчетливо видеть события далекого прошлого или далекого будущего, как будто эти события происходят сейчас, в данный момент.



Калдреш также обладают талантом определять место конфликта. Кровь только вот-вот готова пролиться в войне, а Калдрешиты уже здесь и готовы продать оружие или обеспечить уход и лечение раненым.

Ремесла: Ремесло и оказание услуг джорджио - вот основные занятия, которые помогают выжить Калдреш. Каждое племя Калдреш владеет своим ремеслом. Многие из этих ремесел предназначены для снабжения армии. Часто Калдреш заменяют собой обозы снабжения, так как у них всегда есть все, что может понадобиться армии.

Определенно это приносит им большой доход, но вместе с тем и плохую репутацию тех, кто наживается на страданиях людей. Джорджио, которые хорошо знакомы с Калдреш, называют из «падальщиками». Некоторые даже утверждают, что они сами устраивают конфликты для того, чтобы получить с него прибыль. Калдреш игнорируют эти оскорбления, зная, что джорджио не нуждаются в подстрекании, чтобы развязать междоусобные воины.

Когда нет воин, Калдреш разбивают лагеря на окраине сел. Они продают свои товары по цене достаточно низкой для того, чтобы перебить местных торговцев, и заслужили их неприязнь. Но проходит несколько дней, и они собираются, чтобы снова отправится в путь.

Племена: В таскэ Калдреш три племени: Камии, Экуаар и Ватраска.

Камии - великолепные ремесленники по металлу, не уступающие в своем мастерстве дварфам. Они производят и продают оружие, доспехи, ювелирные изделия из металла, инструменты... практически все, что сделано из металла может быть найдено и куплено в лагере Камии. Они не создают магических предметов, но, тем не менее, изредка они встречаются в продаже. Однако они производят и продают мастерское оружие.

Камии также торгуют «проклятым» оружием. Они продают его тем, кто оскорбил их или не угодил им. С виду это нормальное оружие, даже высокого качества. Но оно имеет едва заметный дефект. «Проклятое» оружие получает – 1 премию улучшения к атаке и повреждениям. Оружие не проклято магически и может быть брошено или скинуто в любое время, но изъян настолько искусно скрыт, что потребуется навык Оценка (DC 20) для того, чтобы обнаружить его.

Экуаары отличные знатоки животных. Они знают, как разводить их и дрессировать. Путешествуя, они больше напоминают пастухов, которые следят за тем, чтобы их стада не разбрелись. Практически любое животное можно купить у Экуааров, включая дрессированных. К ним относятся: лошади и пони, ослы и мул; и охотничьи животные: псы и соколы. Кони Экуаров оцениваются и продаются вдвое дороже, чем обычные. Однако они стоят того, так как каждый обучен многим командам. Эти кони быстро привыкают к своему хозяину и не подпускают к себе другого наездника.

Все Экуаары обладают естественными способностями в общении с животными, и обладают навыками Дружба с Животными и Приручение Животных на очень высоком уровне. Многие из Экуааров имеют фит Выслеживание. Благодаря этой способности они могут преследовать заблудившихся животных. Разумеется, они могут выследить кого-нибудь, за деньги.

Ватраска — знахари и травники. Это маленькое племя. Нелегко найти любой табор этого племени. Даже если вы их найдете, вы можете легко обмануться и принять их за Камии, так как они в дополнение к искусству врачевания еще и прекрасные кузнецы, хотя они и недотягивают до мастерства Камии.

Все Ватраска обучаются врачеванию с малых лет, в оэтому обладают навыками Алхимия и Лечение. Ватраска специализируются на выращивании трав, из которых делают различные зелья, и вы сможете найти в их лагере практически любое зелье. Они также хорошо владеют искусством изготовления ядов и продают их, не задавая лишних вопросов. Их двойственная натура знахарей и изготовителей ядов может показаться вам противоречивой, но Ватраска делают это не из альтруизма и не со зла. Они делают это просто для того, чтобы выжить.

Боэмцы

В отличие от Калдреш Боэмцы не обладают талантом к ремеслам, и поэтому они переключились на услуги. И услуги, которые они оказывают, касаются развлечений. Развлечения это - их жизнь. Их табора постоянно сопровождаются музыкой, а пение для них повседневная работа. *Вардо* Боэмцев ярко украшены, а их одежда пестрая и разноцветная. Даже *джорджио*, которые боятся и ненавидят их, приходят в восторг, увидев проходящий табор и услышав их музыку. Боэмцы страстные натуры. Их настроение резко меняется. На людях, среди джорджио, Боэмцы очаровательны, милы и романтичны. Они открыты и дружелюбны, но в них присутствует напускная таинственность и этого достаточно для того, чтобы поддерживать любопытство *джорджио*. Среди своих, Боэмцы становятся мрачными, злыми и закрываются в себе. Они недовольны, что должны разыгрывать из себя клоунов на потеху глупым горожанам, которые презирают их. Они смеются над *джорджио*, которые предпочитают оседлый образ жизни, хотя здесь присутствует и ревность, что у них нет своего собственного дома. В лагерях боэмцев тихо; в воздухе витает напряжение и зло. Они не поют ночью, а рассказывают страшные истории полные ужаса. Боэмцы заложники мучений, как только приходит утро, они вынуждены идти вперед и снова веселиться.

Силы: Боэмцы не рассматривают мир и себя с магической толчки зрения. Они не рассматривают себя вне времени, как это делают Калдреш, и действительно, Боэмцы живут намного меньше, чем Калдрешиты. Для них время идет жесткой неотвратимой поступью, и ни одно существо не способно убежать от него. Тем не менее, это еще не говорит о том, что они не могут предсказывать судьбу. В действительности, как считают Боэмцы, если прошлое и будущее четко определено, то все, что нужно сделать человеку - это начертить карту действий. Боэмские провидцы часто способны ясно видеть определенные моменты в прошлом и будущем, но все, что лежит между тогда и сейчас может остаться тайной. Мастерство предсказателя зависит от того, насколько хорошо и четко он это видит.

Боэмцы излучают спокойствие, которое передается другим. Сложно испытывать негативные чувства в присутствии Боэмцев. Любой, кто находится с ними, должен делать спас бросок на Волю (DC15) каждый раунд, чтобы сохранять отрицательное чувство, такое как злость, подозрение или ненависть. Чувства тех, кто не сделал этого, внезапно рассеиваются. По правилам игры, те, кто провалил спас, игнорируют Рейтинг Отверженности Боеэмцев, и реагируют на них так, как если бы это были жители города. Этот эффект подобен эффекту заклинания *Очаровать Персону*, и любой у кого есть иммунитет против этого заклинания, остается невредимым. Те кто, по каким-либо причинам испытывает ненависть к Боэмцу или к Боэмцам в целом, получает +4 бонус к своему спас броску и он им понадобится только один раз для того, чтобы получить иммунитет до конца встречи.

Ремесла: Боэмцы прежде всего актеры, и все, что касается развлечений вы найдете в их таборе. В действительности лагерь Боэмцев больше напоминает карнавал, чем табор. Музыкальные представления, пьесы, жонглирование, фокусы, гадание и многое другое можно увидеть за небольшую плату. Также они продают разные безделушки снадобья. Им, конечно, не хватает мастерства Калдреш в их изготовлении, но они никогда не скажут об этом *джорджио*. На самом деле у Боэмцев дар представить дешевую безделушку, как бесценное сокровище.

Также Боэмцы оказывают незаконные услуги. Воровство, контрабанда и даже похищение людей и убийство. Обо всем этом вы сможете договориться в лагере Боэмцев. Они не афишируют такого рода услуги, но они обладают безошибочным чутьем и без труда найдут того, кто в этом нуждается.

Племена: *Таскэ* Боэм состоит из двух известных племен, Найат и Корвара.

Племя Найат, как и Экуаар, известно своими спо-

собностями разведения животных, однако Экуаары разводят животных для продажи, в то время как Найаты выращивают и тренируют их для того, чтобы задействовать их в своих представлениях. Очень популярный номер в лагере Найат - борьба медведей, также публика приходит в восторг, когда идет представление с дрессированными собаками и лошадями. Также почти каждый табор Найат имеет хотя бы одного иллюзиониста, который предоставляет *джорджио* возможность увидеть и ощутить удивительное.

Корвара не особенно отличаются искусством торговать. Даже их умение организации публичных зрелищ хуже, чем Найат. Но они пытаются компенсировать это, предлагая такие отвратительные развлечения как азартные игры, выпивка, наркотики и петушиные бои. Они также совершенствуют свое искусство мошенничества и стремятся обобрать *джорджио* до последней ниточки. Разумеется, что это начинает раздражать жителей, несмотря на природное обаяние Боэм, и поэтому Корвара вынуждены намного чаще менять места, чем другие племена Вистани.

Мануса

Мануса самые необычные и отчужденные из всех трех *таскэ*. Их количество намного меньше, чем в других *таскэ*, примерно один табор представляет одно племя. В отличие от других *таскэ* Вистани они ничего не производят и не продают, и не оказывают никаких услуг *джорджио*. Искать их общения означает впустую потратить время, вы их не найдете до тех пор пока они сами этого не захотят. Мануса предпочитают одиночество. Даже другие Вистани не смогут проследить путь Мануса и найти их.

При встрече Мануса неразговорчивы и необщительны. Они редко отвечают на вопросы, а когда они все-таки отвечают, их ответы неясны и таинственны. Когда они говорят, Мануса не тратят время на любезности, их речь резкая и короткая. Они мало обращают внимание на свой внешний вид и в результате они выглядят неряшливо. И женщины и мужчины носят длинные волосы, к тому же мужчины не подстригают бороды и усы. Мужчина носит простую шерстяную одежду и кепку, в то время как женщина одета в яркое платье и шаль. Мануса старше, они более смуглые и их лица обветренны. У них ясный и пронизывающий взгляд.

Силы: Известно, что Мануса обладают многими силами, но еще больше их сил остаются загадкой. Мануса могут манипулировать временем, так как будто это игрушка в их руках. В то время когда Калдреш не связаны с временем, а Боэмцы считают его неизбежностью, Мануса подчиняют его себе для исполнения своих желаний. Они могут смотреть сквозь время, как другие могут видеть через стекло, могут пройти через время, как другие проходят через дверь. Они даже могут взять собой кого-нибудь, если захотят. Для них время это податливый материал, который почти не имеет значения.

Мануса также кажется способны подчинять себе сами Туманы, сила не мене впечатляющая, чем их манипуляции со временем. При желании они способны заставить Туманы подняться, и могут использовать их, чтобы мгновенно переместиться в любую часть Равенлофта.

Природа этого явления остается загадкой, и это, наверное, к лучшему. Мануса не склонны использовать свои силы в личных целях, тогда как любому не хватило бы на это выдержки. тем, кто все-таки это делает, не хватает сдержанности.

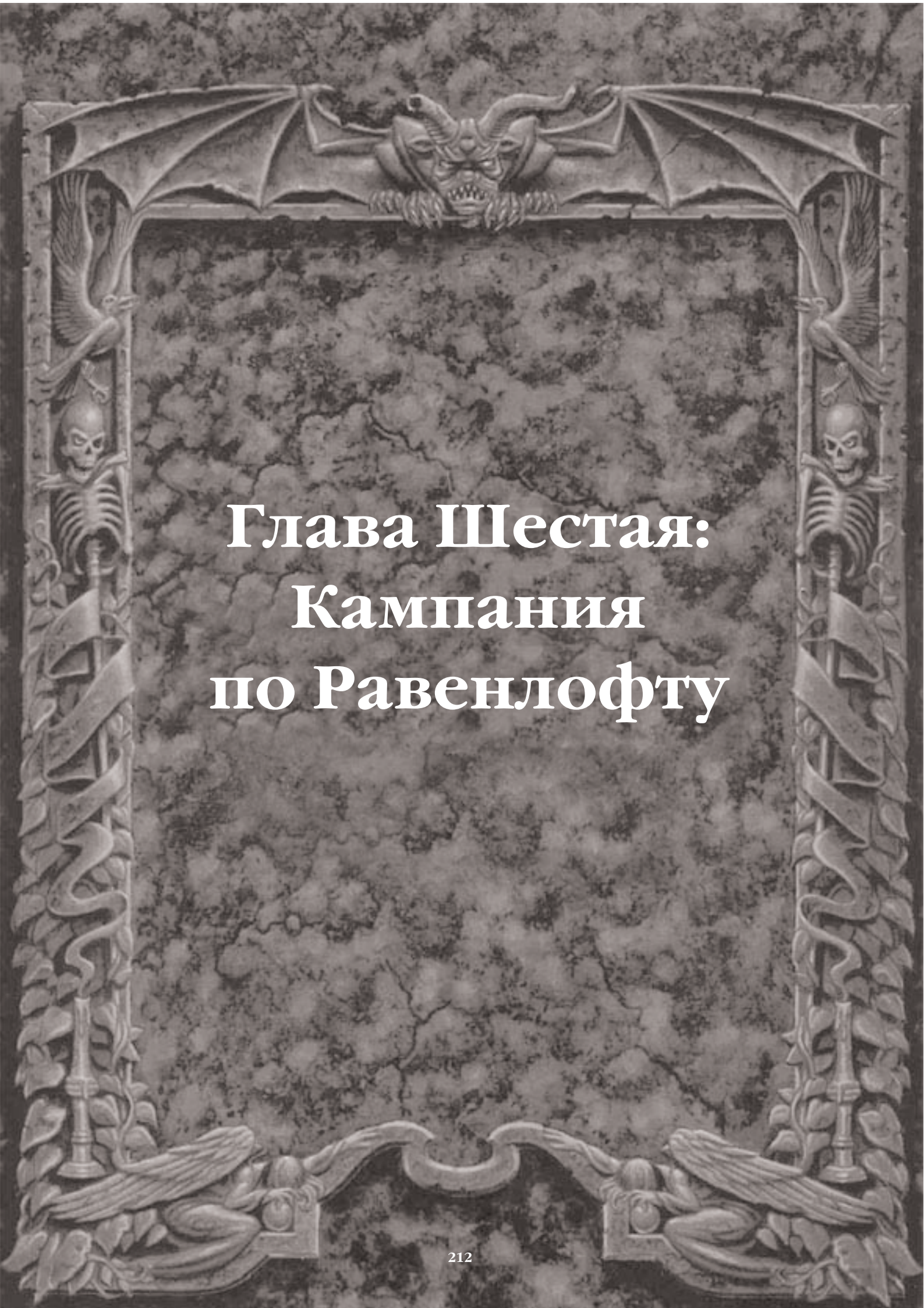
Ремесла: Мануса не владеют ремеслами, во всяком случае, так как это понимают Калдреш и Боэмцы. Они не часто взаимодействуют с *джорджио* и способны обеспечить себя всем необходимым. Если Мануса разыскивают джорджио то только потому, что им необходима какая-нибудь услуга, а не для того, чтобы оказать ее.

Племена: Существует два племени в *таскэ* Мануса: Канджар и Зарован.

Все члены Канджар обладают врожденным даром магии. Каждый взрослый имеет хотя бы один уровень в классе маг. Так как Канджар обладают другими силами, они редко стремятся к развитию в полной мере своих магических способностей; 6-ой уровень - это максимальный уровень, которого они могут достигнуть. Кроме того, они удачливые заклинатели и считается, что они владеют многими заклинаниями известными только им.

Канджар превосходные изготовители магических предметов, но такие предметы не продаются. Они могут заплатить ими за какую-то услугу и подарить кому-то, кого считают достойным.

Даже другие Вистани боятся Зарован. Зарован считают остальных Вистани такими же невежественными и бесполезными, как и джорджио. Они не питают зла к своим родственникам, но Зарован имеют неограниченную власть над другими племенами Вистани. Они сами считают, что Зарован являются источником магической силы всех Вистани. Говорят, что все особенные способности, которые отличают Вистани и *джорджио* идут от Зарован, и что Зарован способны отнять их или передать другим, когда пожелают. Боясь этой силы, Вистани почитают и уважают Зарован, но в тоже время стараются избегать их внимания.



Глава Шестая: Кампания по Равенлофту

Теперь я понял все.

Я был апатичным и беспокойным в молодости. Однажды мне захотелось побывать на аукционе в Арборе, проходящем в особняке умершего торговца. Его наследник, в отчаянье, пытаясь погасить долги покойного, пустил все его более или менее ценное имущество с молотка. Аукцион уже начал мне надоедать, когда на лот выставили маленькую щербатую каменную табличку с вырезанными на ней экзотическими иероглифами. Я был очарован ею, такого чувства я еще никогда не испытывал. Я купил ее за чисто символические деньги и провел годы, пытаясь разгадать, что на ней написано. Я встречался с школярами, выучил древнюю письменность Акири, и вот однажды я перевел все иероглифы на табличке.

Символы очень коротко рассказывали о судьбе юной жрицы Секхем-меру, которая жила в древние времена. Ее убил храмовый стражник, который затем быстро скрылся в пустыне, и больше его никогда не видели. А жрицу похоронили в величественной гробнице где-то под песками Янтарных Пустошей.

Эта история только разожгла мое любопытство. Я знал, что не смогу жить спокойно, пока не найду гробницу убитой жрицы и не заберу сокровища хранящиеся в ней.

Путь к гробнице был долгим и трудным, но мне удалось найти путь в Янтарные Пустоши. Я пытался собрать экспедицию из местного народа, но мне не повезло. Они были суеверные люди, и отказались от моего золота. Они предупредили меня, что древние боги охраняют гробницу, стоящую среди дюн, а мертвых всегда легко пробудить.

В конце концов, мне пришлось обратиться к пустынным разбойникам, пообещав им честную долю от сокровищ. Мы перешли горячие пески и по знакам на табличке, наконец, нашли вход, который искали – каменный спуск вниз, ведущий во тьму.

Мое нетерпение нарастало, и я настоял, чтобы спустится в гробницу первым. Они спустили меня в тени, а затем перерезали веревку. Я понял план этих псов, они оставили меня тут умирать, чтобы потом вернуться и собрать древние сокровища самим.

Я в ловушке и мой фонарь скоро погаснет. Я никогда не покину это место живым. Но я больше не боялся.

Пройдя по покрытым пылью проходам, я нашел гробницу самой Секхем-меру. Я посмотрел в ее саркофаг и внезапно понял все. Ушедшие мечты и ужасные воспоминания обрушились на меня.

Жрица и храмовый страж любили друг друга тайно, но поклялись в любви перед богами. Они не могли удовлетворить свою запретную страсть в этой жизни, и они поклялись объединиться в следующей. Стражник действительно убил жрицу, а затем он повернул клинок к себе. Он убил свою любовь, но убить себя ему не хватило смелости, присоединится к ней в загробной жизни. Стражник бежал от своей смерти, но страх преследовал его сквозь века, во всех его следующих жизнях.

И все это время она ждала его – меня – с терпением, которое присуще только мертвым.

Я, наконец, вернулся к тебе моя Секхем-меру, и моя душа и тело в твоей власти.

- Это послание найдено нацарапанным на табличке в пустой гробнице под горячими песками Себуи.

Это было дикое путешествие. Мы неслись сквозь тьму, а от реки поднималась ночная прохлада. Вокруг нас раздавались таинственные звуки. Нас тащило неизвестными путями и дорогами. В мир полный темноты и страха.
-Брэм Стокер, *Дракула* (1897)

Равенлофт – это смесь Готического ужаса и героической фэнтези. Мир, который получился от этого слияния – уникален. Цель этой главы - дать возможность Мастеру и игрокам лучше понять этот мир. Практически все, что есть в этой главе, служит лишь вспомогательными советами и ничем больше. Мир Равенлофта принадлежит вам, и вы сами выбираете, как создать Готическую атмосферу в историях которые вы рассказываете.

Готический Ужас

Ужас – это основной элемент Равенлофта. Хотя бы частично, задача любого приключения в Равенлофте, это дать игрокам порцию хорошего, здорового страха. В сеттинге Равенлофт достаточно инструментов для того, чтобы напугать игроков: таинственный мир, темные боги, нежить, запретные тайны. Но важно знать, как использовать эти инструменты с максимальной эффективностью. Готический ужас предпочитает некоторые аспекты страха другим.

Бессилие

В Готическом ужасе злодеи правят бал. Герои слабы и даже незначительны по сравнению с ними. Быть героем в приключении Готического ужаса, это означает, что где-то, в глубине души с ужасом понимать, что вы не сможет победить. Если в конце герою все же удастся уничтожить злодея, то, оглянувшись назад, он сможет только удивиться, как далеко завело его провидение.

В Равенлофте порой не настолько все мрачно. Персонажи обычно обладают значительными возможностями, особенно если работают в команде. Но опытный Мастер знает много путей, как можно внушить чувство беспомощности, даже группе могущественных героев. Даже самые храбрые чувствуют холодный страх, когда понимают, что они заблудились в кошмарном лесу, а вокруг раздаются звуки невидимых за ветвями существ. Поймать героев в незнакомых условиях, делать, так что чудовища нападают на них из засады, заставлять их встречаться с врагами, против которых их любимое оружие бесполезно... Вот всего лишь несколько примеров как заставить игроков задумываться, а смогут ли они противостоять этим испытаниям.

Невежество

Страх перед неизвестным, это, наверное, самый сильный страх. Хранить от игроков в тайне, то против чего они выступили, лучший способ заставить мороз бежать по их коже. Не делайте так, чтобы информацию было невозможно добыть, и не делайте ее бесполезной, после того как она добыта, так как это не очень хорошо влияет на историю. Как игроки смогут понять сюжет, если они не знают никаких его деталей? Вместо этого, медленно, по мере развития сюжета, открывайте важные факты и возможно даже сделайте несколько встреч игроков с главным злодеем, пока его природа и мотивации в тайне от игроков. Дайте игрокам возможность самим предположить против чего они выступили, и их воображение нарисует самые жуткие картины.

Одиночество

Мало что может сравниться с полным и безнадежным одиночеством. Когда рассчитывать не на кого, и не к кому обратится за помощью или поддержкой, то любое испытание становится намного страшнее. Изолировать героев от внешней помощи, или даже друг от друга, отличный способ навеять чувство страха.

Но во много раз страшнее социальная изоляция. Попав в незнакомое общество, не зная местного языка и обычаев, герои испытают не меньший страх, чем попав на необитаемый остров или в пустой замок. Даже в знакомом обществе, таком как родной город, может произойти социальная изоляция. Вспомните старую сказку про мальчика и волков. Ребенок из-за собственной глупости и проказливости отдалился от жителей своей деревни и потерял их доверие. И когда опасность, наконец, пришла за ним, прямо за его собственным домом, никто не пришел к нему на помощь. Этот пример – самая печальная форма изоляции.

Подозрение

Внезапный шок, безусловно, может напугать, но это не методы Готического ужаса. Готический ужас предпочитает заставлять бояться, до того как что-то появится, заставляет выискивать нападающих в пустых тенях. Старайтесь поддерживать нарастающее чувство страха во время своих приключений, чтобы казалось, что нечто плохое может произойти в любой момент. Живо описывайте окружение игрокам, делая ударение на таких вещах, которые могут возбудить их подозрения или волнения. Оживляйте каждую сцену. Упоминайте даже слабые

звуки и тонкие запахи. Когда игроки будут все время ожидать опасность со всех сторон, важно чтобы они все равно не были готовы, когда она появится. Нарастающее напряжение сделает момент страха намного выразительней.

Мягкость

Равенлофт пугает не кровавым мясом. Его не только легко можно преодолеть, но и обычно оно не способно напугать. Описывание жутких кровавых сцен в отвратительных подробностях скорее вызовет хихиканье и удивление. Намного лучше намекнуть на ужасное, и дать игрокам самим додумать детали. В рассказах капли крови вызывают больше страха, чем куски плоти, шелестящие листья страшнее, чем крик чудовища, а медленно открывающаяся дверь более жуткая, чем проломленная стена. Простые вещи пугают намного больше.

Готические темы

Важно понимать, что Готические рассказы это больше чем страх. Они рассказывают о человеческих отношениях и размышляют о мире и месте человека в нем. Мастер должен помнить об этом, когда пишет сценарий для Готического приключения.

Добро Против Зла

В Готических рассказах есть Добро и есть Зло. Мораль тут абсолютная. Она не подстраивается под ситуацию. Есть правильная сторона, и есть неправильная и вам лучше выбрать свою сторону до того, как неправильная сторона выберет вас сама.

Нельзя сказать, что Готический мир состоит из черного и белого. Тут множество оттенков серого, но все они, как правило, следствие восприятия и самообмана. Иногда сложно понять, где правильная сторона, а где неправильная, и часто зло долго трудится, чтобы замаскироваться под добро. Наше ограниченное человеческое восприятие не освобождает нас от ответственности за свои действия. Охотник на ведьм желая прижать зло которое несут карги сжигает невинных на костре, но когда настанет время платы по счетам, он должен будет ответить за свои действия, даже несмотря на то, что он считал их праведными. Но мораль не везде такая, с какой мы выросли и к какой мы привыкли. То, что человек может называть моральным, может и не *быть* моральным, и тут страх перед неизвестностью выходит на сцену. Смысл в том, что есть твердые, непоколебимые правила, что есть добро, а что есть зло и все мы привыкли к этим правилам, но мы не знаем наверняка какие правила установили в Равенлофте Темные Силы. Эти неизвестные и недоступные нашему пониманию силы судят всех обитателей Земель Туманов, но никогда не открывали своих намерений или правил. Только через ужасные наказания, которые они назначают за преступления, люди Равенлофта поняли, что им не нравится. Сама природа морали в Равенлофте построена так, чтобы пробуждать страх.

Наказание и Награды

В конце Готического рассказа люди обычно получают, то, что заслужили. Зло уничтожено, а добро торжествует. Невинные страдают, и порой умирают, но мы можем твердо быть уверены, что они получат свою награду в следующей жизни.

Очень важный элемент Готических историй заключается в том, что правосудие может долго откладываться, но однажды оно наступит. Зло может долго блаженствовать, но однажды оно получит расплату за все. Это может занять годы, десятилетия и даже поколения. Вместо отца, расплату может получить уже сын.

Зло Вечно: Действия, совершенные в прошлом остаются навсегда. Злые деяния, совершенные в далеком прошлом, могут посеять семена хаоса, которые пустят корни только в настоящее время. Зло не прекратится, пока не свершится правосудие и поэтому оно способно жить годами и поколениями. Отец, ушедший от правосудия, передает свою вину сыну, который обычно обретает жестокие черты отца. Он сможет избежать своего рока, если раскается и искупит свои грехи, но если он откажется признать свою ответственность, то пострадает от нее...или пострадают его дети.
Подходящее Правосудие: Непоколебимые силы правосудия все же не лишены некоторого зловещего чувства юмора. Наказание, которое получает человек, всегда зависит от преступления. Слишком горделивый скульптор, например, может изуродовать свои руки и стать бесполезным. Богатая женщина, отказавшаяся помочь умирающему нищему, может разориться за считанные дни. А одно из самых страшных наказаний в Равенлофте, это когда призрак жертвы преследует убийцу.

Недоброжелательная Природа

Природа не друг вам. Она никому не друг.

Она поступает, как хочет, а чаще всего она хочет причинить вред несчастным. Дождь льет, когда необходима сухость. Солнце исчезает за облаками, когда необходим свет. Поднимается ветер, когда нужно спокойствие. Природа не пытается победить вас. Ей просто нет до вас дела.

Страсть

Готические истории глубоко заполнены эмоциями. В душах злодеев они часто просто кипят. Ярость, желание, зависть, одержимость – все самые темные аспекты человеческих чувств отражены в Готической атмосфере. Менее зловещие эмоции тоже имеют свое место в Готических приключениях. Особенно глубокой в частности бывает любовь.

Гордыня

Особо следует отметить гордыню. Она является смертным грехом и особенно часто приносит несчастье в Готических историях. Гордость за свои умения и достижения часто приводит к падению человека и всего что ему дорого. Ученый, который вмешивается в законы природы, грешник, который верит, что он недосягаем для богов, женщина, которая считает себя выше всех соблазнов... Все эти люди сами разрушили себя.

Готическое Приключение

Равенлофт, это смесь Готики и фэнтези. Многие из элементов фэнтезийной кампании можно найти в Равенлофте, но обычно они искажены, чтобы лучше подходить под Готическую атмосферу мира. Но, несмотря на то, что они изменились, они все еще играют важную роль Готических кампаниях. Далее следуют примеры того, как фэнтезийные элементы сочетаются с Равенлофтом.

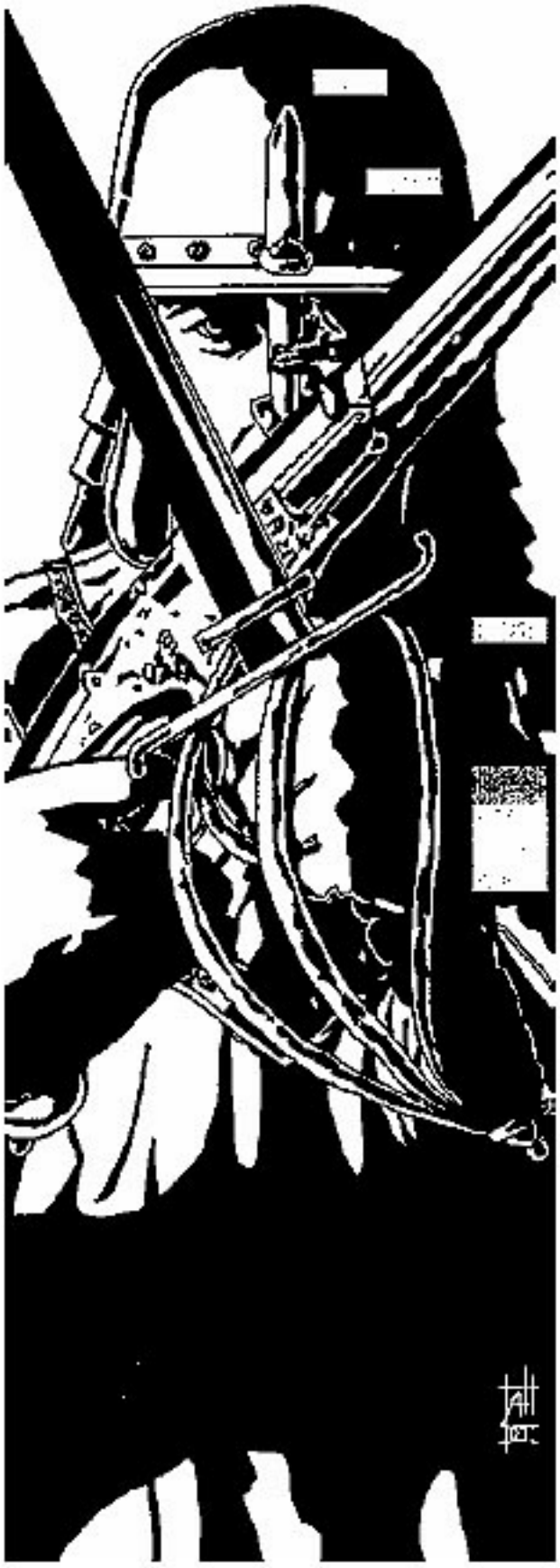
Сражения

Битвы – это неотделимая часть любых фэнтезийных историй, и в Равенлофте они тоже играют важную роль. В Равенлофте множество врагов, с которыми можно сражаться и множество чудовищ, которых можно убить. Добрые люди Царства Страха знают немного других путей, как можно стать героем, не встретившись с созданиями ночи лицом к лицу и битвы должны присутствовать в достаточных количествах в приключениях по Равенлофту.

Мечи против Пистолей: Готические истории почти всегда происходят в гораздо более технологически и социально продвинутой среде, чем фэнтезийные. Равенлофт пытается сбалансировать это, сочетая в себе технологические и социальные особенности обоих жанров. В результате в Равенлофте присутствуют технологии, которые немного превышают те, что можно найти в стандартном фэнтезийном мире. В частности это огнестрельное оружие. Кто-то считает, что с приходом огнестрельного оружия наступает конец мечам, лукам и другому стандартному фэнтезийному оружию, но в случае Равенлофта это не работает. Этому способствуют несколько причин. Первая заключается в том, что домены Равенлофта обладают разными уровнями развития и огнестрельное оружие не доступно в большинстве доменов. Во-вторых, даже если в домене достаточно развитые технологии, чтобы производить такое оружие, то обычно его производство ограничено правителем домена. Но самая важная причина в том, что огнестрельное оружие дорогое и ненадежное. Порох опасно изготовлять и носить, и он портится при сырости, а даже самое лучшее зачарованное огнестрельное оружие бесполезно без него. Множество опаснейших существ живущих на этой земле поражаются только магическим оружием, а мало кто из авантюристов предпочтет магический пистоль магическому луку. Поэтому луки, мечи и другое фэнтезийное оружие будут играть важную роль в сражениях, но огнестрельное оружие тоже будет иметь свое место.

Разум и Сила: Сражения всегда будут иметь место в кампаниях по Равенлофту, но попытка играть стилем «мясорубка» обречена на провал в большинстве приключений. Причина очевидна – чудовища намного сильнее героев, не столько в смысле грубой силы, сколько в смысле влияния и осведомленности. Сначала бить, а потом спрашивать хорошо, когда имеешь дело с подручными злодея, но когда герои достигнут главного, они поймут, что их оружие и тактика тут не эффективны.

Нельзя сказать, что чудовища в Равенлофте неуязвимы. Просто чтобы уничтожить их, нужны более сложные усилия. Герои в Равенлофте должны понять своих врагов, чтобы было легче разделаться с ними. Каждый злодей и каждая тварь в Равенлофте имеют свои слабости, и чем более могущественно существо, тем сильнее его уязвимость. Легче всего понять слабости своего врага, узнав его происхождение, мотивации и связи.



Магия

Магия – это еще один из штампов фэнтезийной кампании и она тоже имеет свое место в Равенлофте. Но следует отметить, что магия лишь изредка оказывает значительное влияние в Землях Туманов. Обычно она играет незначительную роль как средство поддержки, помогая истории развиваться, но не доминируя в ней. Далее следует несколько отличий магии в Равенлофте.

Редкость Магии: Магия встречается в Равенлофте намного реже, чем в любой другой обычной фэнтезийной кампании. Заклинателей мало и они бережно охраняют свои тайны. Школ магии почти не существует, а те, что есть, в основном являются инструментами или тренировочными залами замкнутых групп, опасающихся чужаков. Магические предметы отыскать очень сложно, и даже те на которых лежит простейшее заклятие, обычно имеют длинную историю. На самом деле магия настолько редка в Равенлофте, что некоторые считают ее всего лишь суеверием. Конечно, они ошибаются, но большинство обитателей Равенлофта никогда сознательно не встречали ничего магического в своей жизни. Авантюристы встречаются с магией конечно чаще, чем обыватели, поскольку чудовища, с которыми они сражаются, часто собирают подобные вещи, но даже они должны находить его относительно часто, чтобы каждая находка была запоминающимся событием.

Особенности Магии: Магия в Равенлофте обычно более темной природы, чем в большинстве фэнтезийных сеттингах. Магия в Равенлофте не обязательно злая (хотя некоторая все же злая, смотрите Главу 3). Но, тем не менее, многие кто отчаялся постичь ее тайны, часто совершает злодейства, чтобы понять их. Магию в Равенлофте сложно обрести и многие заклинатели ищут легкие пути к ней обращаясь к таким средствам, как личи, дьявольские силы и проклятые артефакты. Даже те заклинатели, которые избежали этих искушений зла, часто идут на большие личные жертвы, чтобы увеличить свое магическое знание. Заклинатели в Равенлофте как минимум одержимые, и почти всегда зловещие. Все это характерно для магии в целом.

Страх Перед Магией: Сочетание редкости и темного оттенка магии сделали ее чем-то чужим и неизвестным. Хотя большинство людей и не сталкивались с магией лично, они боятся ее силы. Любой, кто похож на мага или на чародея в Равенлофте может ожидать подозрительного к нему отношения, страха или даже ненависти от тех, кого он встретит. Из-за этого страха большинство заклинателей скрывают свои умения как зеницу ока.

Исследования

Приключения часто связаны с путешествиями. Мир широкий и открытый, и персонажи часто путешествуют в новые места в каждом приключении. Равенлофт более маленький мир, чем большинство фэнтезийных миров и свобода передвижения там часто ограничена, но все равно в Землях Туманов есть немало возможностей для путешествий и исследований.

Меняющийся Ландшафт: Одна из примечательных особенностей Равенлофта это текучесть земли. Сам мир – это громадная конструкция, и его создатели, Темные Силы, могут менять и перестраивать его части, как им вздумается. Даже те его части, которые относительно стабильны, как, например Ядро показывают незначительные отклонения в размерах и географии. В результате Равенлофт всегда предоставляет новые возможности для исследователей, потому что, то, что есть сегодня, завтра может смениться, на что-то новое.

Неожиданные Путешествия: Парадокс, но Туманы одновременно и мешают перемещению и помогают ему. Они окружают Ядро, кластеры и Острова Ужаса, создавая досадное препятствие для потенциальных исследователей, но те, кто рискнут войти в их клубящиеся завихрения, окажутся в самой невообразимой и таинственной из стран. Живая природа Туманов часто приводит к тому, что авантюристы попадают в новые регионы, часто сами того не желая! Туманы могут поднятья где угодно, когда угодно и где окажется тот, кого они окутают, когда Туманы отступят, никто не сможет предсказать.

Экзотика: Природа Равенлофта такова, что даже соседние домены часто сильно отличаются по географическим и культурным показателям. Даже на Ядре, где в большинстве стран Европейская культура и климат, есть несколько стран, которые выделяются среди остальных. Меняющиеся моря Ядра также предоставляют уникальные возможности для авантюристов. За пределами Ядра каждый кластер и Остров является новым открытием для авантюристов. Земли Туманов может и невелики по размерам, но зато почти бесконечны в своем разнообразии.

Фэнтези как Инструмент

Как уже было замечено фэнтезийные элементы необходимо усовершенствовать, прежде чем добавлять в Готический сеттинг. Но они могут сильно улучшить возможности Готического повествования. Примеры того, как можно использовать фэнтезийные элементы в Готике, приведены ниже.

Непостижимое: Почти все Готические рассказы включают в себя элементы, которые не объяснить рационально. На вопрос как вампир или призрак может существовать Готический рассказ не дает ответа. Важно *то*, что они существуют, и невозможность объяснить их только добавляет ужаса. Готическая фэнтези еще более особое внимание уделяет необъяснимому. В землях, где возможна магия, где мир плывет в море туманов, и темные, богоподобные фигуры могут изменять правила мира по желанию может случиться все что угодно. В Равенлофте важна не логичность событий, а то насколько они эффективны как часть рассказа и насколько помогают создать атмосферу ужаса. Представьте себе, что авантюристы заходят в шумную, набитую людьми таверну. Они садятся за стол и начинают тихо обсуждать свои дела, ожидая официантку. Спустя несколько минут они замечают, что в таверне наступила тишина. Оглянувшись, они видят, что все исчезли. Люди не просто ушли, а такое впечатление, что тут уже никого не было несколько дней. Была ли это иллюзия? Призраки? Может быть, какая-то могущественная сущность унесла их прочь? Или кто-то унес куда-то самих героев? Понимание того, что в этом мире нет твердых правил может сделать приключения в Готической фэнтези намного более страшными.

Нечеловеческое: Обычный элемент фэнтези – это разнообразие различных разумных гуманоидных рас, каждая из которых обладает своей культурой и своей личностью. Положение дел в Равенлофте позволяет рассказчику подчеркнуть социальную изоляцию в чужом обществе. Расы в Равенлофте намного больше отделяются и не доверяют чужакам, чем в других мирах и когда авантюристы поймут, что они попали в культуру, где народ не только говорит и действует иначе, но даже выглядят и думают не так как они, то их тревога и одиночество сильно возрастет.

Влияние: Магия может по-разному действовать на людей. Она может захватить ваш разум, ослабить тело и превратить вас во что-то нечеловеческое. Это что-то будет способно управлять вами и заставлять вас поступать настолько жутко, что даже мысли об это бросают в дрожь...

Мир Равенлофта

Местами Равенлофт очень похож на наш мир. Люди просыпаются по утрам, работают, возвращаются домой, чтобы приятно провести время с семьей, затем крепко спят по но-

чам и просыпаются на следующее утро. Несмотря на предубеждения, Равенлофт не является миром нескончаемого ужаса. Он существует, но обычный человек редко сталкивается с ним. Да и вряд ли ужасы настолько бы пугали, если бы было иначе. Обычная жизнь протекает в Равенлофте относительно спокойно, вот почему, то, что за пределами нормы выглядит настолько жутким, и желание вернуть все к обычной жизни часто служит мотивацией для героев, выходящих на битву с тьмой.

Природа Мира

Равенлофт прекрасен. Леса тут роскошные и густые. Небо голубое и кристально чистое. Горы внушают легкий страх своим простым величием. Реки чистые и освежающие, а воздух приятный и свежий. Равенлофт – это земля, в которой стоит жить. Это земля, за которую стоит сражаться. Не отдавайте ее силам ночи.

Отношения

Люди, живущие на земле так же ценны, как и сама земля. Да, многие из них грубые и трусливые, но столько же отважных и добросердечных. Сообщества в Равенлофте часто замкнутые и посвященные самим себе. В основном там живут добрые люди, которые заслуживают жить в более лучшем мире. У персонажей должна быть возможность найти истинную дружбу и любовь, потому что именно благодаря этому герои находят в себе силы сражаться.

Героизм в Равенлофте

Никто не будет отрицать, что быть героем в Равенлофте сложно. Весь мир сосредоточен на вознесении зла и унижении добра. Вести жизнь героя очень непросто. Этот параграф описывает уникальные препятствия, которые лежат перед героями в Равенлофте.

Чистота

Герои в Равенлофте идут по лезвию бритвы. Сражаясь со злом, необходимо приблизится к нему, а оно всегда пытается захватить власть над героями. Зло всегда будет пытаться посеять сомнение и ослабить решительность героев, и те, кто хотят остаться героями должны сохранить свои сердца и разум чистыми.

Герои в Равенлофте должны также иметь четкие мотивации. Доброе дело сделанное из эгоистичных пробуждений, это не доброе дело. Помните, что в Равенлофте каждый пожнет то, что посеял.

Жертвование

Быть героем в Равенлофте – это значит постоянно принимать сложные решения. Что делать, если друг заражен ликантропией? Или любимая стала нежитью – рабом владыки вампира? Искать ли лечение, которого может и не существовать, и позволить еще одному чудовищу бродить в ночи? Или уничтожить жертву, забыв о надежде на спасение невинной жизни? Очень часто в Равенлофте необходимо сделать тяжелый выбор, и только человек с сильной волей способен сделать его.

Предназначение

Авантюристы в Готике всегда понимают, что им придется убивать новых и новых чудовищ. Первозданное зло невозможно уничтожить навсегда и поэтому только смерть или сдача в плен могут закончить это противостояние. Из этих двух возможностей сдача в плен кажется более заманчивой. Зачем продолжать сражаться, если зло остается таким же могущественным, каким оно было всегда?

Истинный герой в Равенлофте понимает, что героизм это не просто длинная война, которую можно выиграть или проиграть. Это множество войн, каждая из которых так же важна, как и предыдущая. Каждая победа означает еще одну спасенную жизнь и еще один темный угол мира озаряется светом. Эти маленькие победы означают, что-то важное, как и само желание сражаться. Может быть, зло и не уничтожить, но оно точно может быть намного сильней, чем оно есть сейчас.

Тяжелые Испытания

Несмотря на всю злобу, которая содержится в Равенлофте, в нем есть и хорошая сторона – он породил одних из самых великих героев, из когда-либо существовавших. Один из самых ярких тому примеров – Рудольф Ван Рихтен. Он начинал свою жизнь как физически и духовно слабый человек, существуя только для себя и для своей семьи. Он окончил свою жизнь как один из самых великих героев, которых когда-либо знала Земля Туманов – символ силы и решимости для тех, кто пожертвует всем ради счастья других. Имена других героев Равенлофта, не настолько известны, но плоды их подвигов до сих пор освещают этот мир.

Злодеи в Равенлофте

Кроме самых великих героев, Равенлофт содержит в себе самых черных злодеев. Злодеи в Равенлофте, не стандартные и отнюдь не кари-

катурные. Они полностью реальные персонажи, и именно это в них привлекает.

Фатальные Пороки

Так же как герои характеризуются своей силой, злодеев характеризуют их пороки. Злодеи являются злодеями именно потому, что у них есть какие-то пороки, которые не могут быть искуплены. Эти фатальные пороки движут и олицетворяют злодея, определяя, кем он является, и чем он занимается. Отыгрывая злодея, Мастер должен помнить о его ошибках и иметь их в виду.

Отражение Героев

Герои должны видеть в злодеях самих себя. Злодей должен иметь такие же мотивации и такие же методы, как один из героев. Мало кто из героев может представить себе что-то более ужасное, чем злодей, который заставляет героя думать про себя: «Это мог бы быть я... и я все еще могу этим стать».

Злодей должен понять эту связь так же быстро, как и герой. Его ненависть к герою растет за то, что тот остается чистым, там, где злодей поддался пороку, и он может пытаться заставить героя повторить свои ошибки, чтобы показать, что его путь был «лучшим».

Динамизм

Злодеи в Равенлофте не должны быть статичными персонажами. Они должны жить и дышать, как и персонажи игроков. Злодей должен иметь детальную историю, мотивацию, поведение и методы. Они должны быть личностями со своими собственными правами.

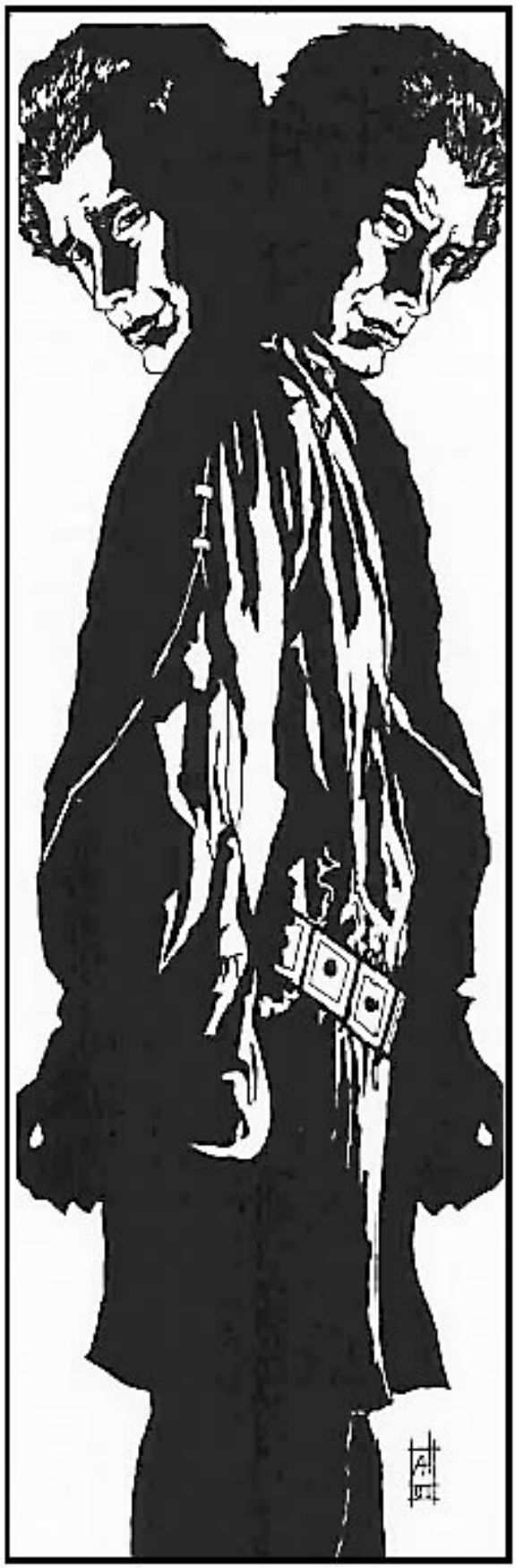
Злодеи растут, так же как и герои. Они учатся на своих ошибках и пытаются придумать что-то новое, если прежняя задумка не удалась. Злодей, который никогда не меняется и никогда не улучшается, будет быстро пойман и побежден героями.

Сила

Злодеи сильны в Равенлофте. Это не обязательно физическая сила; те, кто добились богатства или высокого статуса могут повелевать намного более могущественными силами. Но откуда бы не брала свои корни сила злодея, ее должно быть достаточно, чтобы противостоять всему отряду персонажей.

Коварство

В Равенлофте негодяй знает много путей, как можно навредить кому-либо, и он будет использовать их все. Если герой слишком силен, чтобы его можно было победить физически, то он нанесет удар по его разуму. Разорит его. Отберет его вла-



дения. Уничтожит его дом. Если ничего из этого не возможно, то негодяй обратит свой удар против семьи или друзей персонажа. Если и они хорошо охраняются, то злодей будет подвергать нападениям невинных, пока герой не выйдет к нему сам. Злодеи Равенлофта обычно чудовища, и никакое зло не является недоступным для них. Порой героям удается помешать махинациям злодея, но даже это открывает им глаза на то, насколько дьявольскими они могут быть.

Рекомендуется Прочитать

Эмиль Бронт. «*Высоты Вутеринга*».
Сэр Артур Конан Дойль. Избранное, включая «Собака Баскервиллей».
Гай Эндор**.** *Оборотень в Париже*.
Вильям Хоп Ходгсон. Избранное, включая *Карнаски, Охотник на Призраков*.
Роберт Э. Говард. *Дикие Истории о Соломоне Кэйне*.
Виктор Гюго. *Собор Парижской Богоматери*.
Ширли Джексон. *Призрак Дома на Холме* и «Лотерея».
В.В. Джакоб. Избранное, включая «Обезьянья Лапка».
Генри Джэймс. Избранное, включая *Поворот Болта*.
М.Р. Джэймс. *Страшные Истории из Антикварного Магазина*.
Стивен Кинг. Избранное, включая *Цикл Оборотня*, *Темная Половина* и *Судьба Иерусалима*.
Дж. Шеридан Ле Фану. Избранное, включая «Кармилла» и «Зеленый Чай».
Гастон Лерокс. *Призрак Оперы*.
Мэттью Грегори Льюис. Избранное, включая *Призрак Замка* и *Монах*.
Ф.Х. Лавкрафт. Избранное, включая «Крысы в Стенах» и *Случай Чарльза Декстера Варда*.
Чарльз Мэтьюрин. *Мельмот Скиталец*.
Алан Эдгард По. Избранное, включая «Падение Дома Ашера» и «Ворон».
Джон Полидори. «Вампур».
Энн Рэдклифф. *Тайны Адольфо*.
Мэри Шелли. *Франкенштэйн*.
Роберт Льюс Стивенсон. Избранное, включая «Похититель Тел» и *Странный Случай Доктора Джекилла и Мистера Хайда*.
Брэм Стокер. Избранное, включая «Дом Судьи» и «Жемчужина Семи Звезд».
Хорас Валпол. *Замок Отранто*.
Х. Г. Уэллс. *Человек Невидимка* и *Остров Доктора Моро*.
Оскар Вайлд. *Картина Дориана Грэя*.
Челси Квин Ярбро. *Забытый Бог*.

Рекомендуется Просмотреть

Американский Оборотень в Лондоне (1981)
Черное Воскресение (1960)
Блэйд (1998)
Ведьма из Блэр (1999)
Дракула Брэма Стокера (1992)
Невеста Франкенштэйна (1935)
Люди-Кошки (1942)
В Компании с Волками (1984)
Проклятье Франкенштэйна (1957)
Проклятье Демона (1957)
Проклятье Веревольфа (1961)
Дракула (1931)
Экзорцист (1973)
Бесстрашные Убийцы Вампиров (1967)
Франкенштэйн (1931)
Уроды (1932)
Пугающие (1996)
Призраки (1963)
Ужас Дракулы (1958)
Вой (1981)
Прогулка с Зомби (1943)
Леди Ястреб (1985)
Мумия (1932 и 1999 версии)
Имя Розы (1986)
Ночь Живых Мертвецов (1968)
Носферату (1922)
Сияние (1980)
Сонная Лощина (1999)
Человек-Волк (1941)

Каталог

А

Авонлейгх 158

Б

Баровия 115
Безумие 63, 73
  и Мировоззрение 77
Блютшпур 169
Борка 117

В

Валачан 145
Вампиры 179
Вербрек 148
Вечор 146
Вистани 205
Воростоков 157

Г

Готические Приключения 9, 216
  Готический Ужас 214
  Готическая Мистика 9
Г'Хенна 170

Д

Даймонлю 120
Даркон 119
Демоны 198
Дикие Земли 165
Домен Покоя 58
Домен Тумана 58
Домены 12, 58
Древние Мертвецы 195

З

Зеленые Земли 162
Зхеразия 166

И

Изгнание и Устрашение Нежити 41
Инвидия 126
История 14

К

Карги 202
Картакасс 128
Кининг 129
Классы 39
  Бард 40
  Боец 42
  Варвар 39
  Друид 42
  Жулик 46
  Клирик 41
  Маг 47
  Монах 43
  Паладин 43
  Рейнджер 46
  Чародей 47
Кластеры 20,149
Констракты 193
Культурные Уровни 24, 58

Л

Ламордия 130
Ликантропы 190
Личи 187

М

Магические Предметы 106, 107
  Артефакты 109
  Проклятые Предметы 106
  Разумные Предметы 106
  Специальные Способности 106
Магия 94, 217
  Астрал 95
  Действующие на Разум Заклинания 97
  Закрытые Границы Домена 95
  Защита 94
  Зло 96
  Измененная 94
  Иллюзии (Тени) 97
  Колдовство 95
  Межмировые 96
  Некромантия 98
  Определение Мировоззрения 95
  Очарование 96
  Погода 98
  Предсказания 96
  Смерть 96
  Телепортация 98
  Эфир 96
Марковия 132
Мировоззрение
  Добро 11
  Зло 11, 96
Мордент 132
Море Печали 140

Н

Навыки 47

Алхимия 48
Блеф 48
Гипноз 49
Дружба с Животными 48
Знание 49
Фольклора 49
Монстров 49
Равенлофта 49
Обучение 47
Ремесло 48
Нежить 41
Некрополис 134
Нидала 160
Нова Вааса 136
Ночное Море 135

О

Обители Зла 97
Огнестрельное Оружие 60
Одиара 172
Особняк Шэдоуборн 162
Острова Ужаса 20,169

П

Паридон 166
Призраки 183
Проверка Восстановления 67
Проверка Сил 85
Проклятия 79
Возмездия 79
Магические 79
Проверка Проклятия 84
Самовызванные 80
Снятие 85

Р

Расы 31
Гномы 35
Дварфы 34
Калибаны 33
Люди 32
Полу-Вистани 37
Полурослики 37
Полу-эльфы (Рожденные от Фей) 36
Эльфы 34
Рейтинг Отверженности 33
Религии 52
Беленус 53
Бог Волков 56
Вечный Орден 54
Заката 56
Законник 55
Кали 56
Озирис 53
Пантеон Акири 52
Ра 53
Раджианский Пантеон 56
Сет 53
Тваштри 56
Утренний Бог 55
Хала 55
Эзра 54
Ришемлю 138
Рокушима Тайо 173
Сангвиния 152
Сарагосс 162
Себуя 153
Ситикус 142
Словарь 27
Снаряжение 58
Спас Бросок на Безумие 73
Спас бросок на Страх 68
Спас Бросок на Ужас 69
Страх 64
Страшные Спутники 45
Сурань 175

Т

Темные Земли 158
Темные Силы 14
Темный Владыка 13, 92
Теневой Провал 141
Тепест 144
Тимор 168
Туманные Пути 113

У

Ужас 64

Ф

Фалковния 122
Фаразия 152
Фиты 50
Видеть Призраков 51
Голос Гнева 52
Закаленный 51
Лидерство 52
Лунатик 51
Мертвый Человек 50
Открытый Разум 51
Призрак 51
Реинкарнация 52
Рыжий 52
Спиной к Стене 50

Холодный 50
Храбрость 50
Эфирная Чувствительность 50
Форлорн 124

Х

Хазлан 124
Хар'Акир 149
Холодные Земли 152

Ц

Царство Страха 11

Ш

Шри Раджи 163

Я

Ядро 22, 115
Языки 31
Балок 31
Дарконис 31
Драконий 32
Васси 32
Мордентиш 32
Янтарные Пустоши 149

Список Таблиц

Последовательность Событий 20
Таблица 2-1: Боги Равенлофта 57
Таблица 2-2: Новое Оружие 59
Таблица 2-3: Гранато-образное Пороховое Оружие 59
Таблица 2-4: Снаряжение для Авантюристов 60
Таблица 2-5: Специальные Вещества и изделия 61
Таблица 3-1: Модификаторы Спас Броска на Страх 68
Таблица 3-2: События, Требующие Спас Броска на Ужас 69
Таблица 3-3: Модификаторы Спас Броска на Ужас 70
Таблица 3-4: Модификаторы для Лечения Гипнозом 78
Таблица 3-5: Модификаторы для Проверки Проклятия 58
Таблица 3-6: Рекомендованные Проверки Сил 89
Таблица 5-1: Модификаторы Старении Вампира 181
Таблица 5-2: Модификаторы Призрака в Зависимости от Ранга 185
Таблица 5-3: Модификаторы Рангов Древнего Мертвеца 197
Таблица 5-4: Модификаторы Старениия Карги 204

Markovia
Martira Bay
Lamordia
Boglands
Vuchar River
Necropolis
Jagged Coast
Stagnus Lake
Great Sal Swamp
Darkon
Lake Placid
forest of Shadows
Redleaf Lake
The Sleeping Beast
Vuchar River
Dominia
Corvus River
Dementlieu
Blaustein
Vuchar River
Mt. Lament
Pernault Bay
The Sea of Sorrows
West Timori Road
Crying Lake River
Lake Kronov
Musarde River
Falkovnia
Blackmist River
Ghastria
Mordent
Lake Kriegvogel
Arden Bay
Richemulot
Musarde River
Mt. Gries
Vasha River
Arden River
Musarde River
Luna River
Luna River
Verbrek
Valachan
Noisette River
Gundar River
Gundar River
Nharov River
Invidia
Little Arden River
Musarde River
Sithicus
The Core Domains and the Seas
Geographic Map

Lake of Lost Dreams
Nezron River
Mistlands
Somulus River
Korst River
Vuchar River
Vale of Tears
Lake Korst
Tempe River
The foaming River
Khourx River
Lake Temporus
Liffe
Vechor
Nostru River
Cliffs of Vesanis
Mt. Nirka
River of Tears
Mountains of Misery
Mt. Nyid
Dnar River
L'île de la Tempete
Vaughn-Dnar River
Little Borchava River
East Timori Road
South Dnar River
Nova Vaasa
Isle of the Ravens
Lake Zarovich
Volgis River
The Three Sisters
The Nocturnal Sea
Mt. Ghakis
Ivlis River
Mt. Sawtooth
Saniset River
Musarde River

Домены Страха: Мир Готических Приключений

**Ночь, полная вечного ужаса.
Мир, которым правит страх.
Вампиры, рыскающие в ночи.
Оборотни крадущиеся по лесам.
Жуткие вурдалаки и немертвые
скелеты, которые охотятся на людей.
Если какому-то миру и нужны герои,
то Равенлофт именно тот мир.**

ISBN 1-58846-075-4
WW15000 $29.95 U.S.

www.swordsorcery.com