Eternal Order

Ravenloft

Diary of Charming Girl



A Ravenloft Campaign Setting Netbook

ВНИМАНИЕ!!!

Данный нет-бук, предназначается для взрослых читателей (21 год и старше), обладающих сформировавшимся мировоззрением и крепкой психикой. Если вы не достигли означенного выше возраста или являетесь чрезмерно впечатлительным человеком (или не можете абстрагировать вымысел от реальности), то, пожалуйста, отложите в сторону данную книгу. Авторы нет-бука не желают быть повинны в страданиях и горестях других людей, ибо данное произведение носит всецело фантастический характер и не имеет ни малейшего отношения к реальной жизни.

АВТОРЫ ДНЕВНИКА ПРЕЛЕСТНИЦЫ

Идея домена: Mr.Garret
Авторы: Б.Яга, Mistress Cathryne, Mr.Garret, The Horror, Witcher
Дополнительные концепты: Стеклодув, Эпикур
Художники: Rainess, Ethel, Mr.Garret, Серый Альв
PDF верстка и создание обложки: Rainess
Статистика персонажей: The Horror

На страницах книги были использованы художественные материалы, являющиеся собственностью Suze Randall Studio и Columbia Pictures.
2008(c) Eternal Order, Ravenloft, Dungeons & Dragons and its logo, D&D, Dungeon Master, d20 System, the d20 system logo, ans Wizards of the Coast and its logo are trademarks or registred trade marks of Wizards of the Coast Inc., a subsidiary Hasbro Inc.

Eternal Order © 2008
(ravenloft@mail.ru)

This product has been published under the regulations of the Open Gaming License Version 1.0a d20 System' and the 'd20 System' logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. and are used according to the terms of the d20 System License version 6.0. A copy of this License can be found at www.wizards.com/d20. This product requires the use of the Dungeons and Dragons® Players Handbook, published by Wizards of the Coat. Dungeons and Dragons, Wizards of the Coast, and D20 are registered trademarks of Wizards of the Coast.

С какой стати мы должны жалеть человека, испытывающего одно ощущение, тогда как мы испытываем совсем другое? Почему мы должны освободить его от боли, если мы не только не прольём слезинки по этому поводу, а испытаем огромное наслаждение от его страданий?

- Маркиз Де Сад «Философия в будуаре»

«Смерть молниеносно монтирует нашу жизнь, она отбирает самые важные её моменты и выстраивает их в некую последовательность…. Жизнь может выразить нас только благодаря смерти»

- П-П. Пазолини. «Еретический эмпиризм»

СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ 6
ЧАСТЬ 1. КЛАНВИЛЛЬ 7
ДЕМИЛОРД КЛАНВИЛЛЯ 10
ЧАСТЬ 2. АРИСТОКРАТЫ И ЛИБЕРТЕНЫ 23
ЭМЕЛЛИНА ДЕ МАРЬЕ 24
АГАТА-КЛАРИССА-КАТЕРИНА ГОДЕФРОЙ 26
ГРАФ ЖОЗЕФ-ФРАНСУА РИВОЛИ. 29
ГРАФИНЯ КРИСТИНА-ЖОЗЕФИНА РИВОЛИ 31
БРАТ РУДОЛЬФ МЭЛЛОРИ, БЫВШИЙ СЕНТИР ЭЗРЫ 34
НОЭЛЛА ФОН ИНЗЕН 38
ФРАНСУАЗА Д'МАГРО 41
ЭЛЬБЕРЕС ФАУССИН 44
ГРИГОР ФОН УБЕРВАЛЬД. 49
РАЙНА АЛЬБАСЕТЕ ДЕ ЛЮВИЛЛЬ 56
ИМПЕРАТОР ЛЕОПОЛЬД-ФРИДРИХ II 64
ШАРЛЬ ДЕ ФЕРРАНД 71
ЧАСТЬ 3. СЛУГИ И ЖЕРТВЫ 78
ДЖУДИТ 79
МЕГАН 81
ДЖОН БЕРНДСОН 83
ДЖОВАНИ РУССО 86
ЖЮСТИНА 89
ИНГЕР ОЛЬХОВСКИ 91
МАКСИМИЛИАН И ГАСТОН 93
ЧАСТЬ 4. ЗАКЛИНАНИЯ И МОНСТРЫ 95
ROSE OF LUSTFUL PAIN 96
ROSE OF LUSTFUL PAIN, GREATER 96
ГОЛЕМ, КЛАНВИЛЛЬСКИЙ 97
ЧАСТЬ 5. ЗЛОКЛЮЧЕНИЯ ДОБРОДЕТЕЛИ 99
ТРИУМФ ПОРОЧНОГО ЗЛА 100
РЕВОЛЮЦИЯ В КЛАНВИЛЛЕ 100
ПЕРЕРОЖДЕНИЕ ПОРОКА 101
ВОЦАРЕНИЕ СВОБОДЫ 102
РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ЧТЕНИЯ И ПРОСМОТРА 103

ПРЕДИСЛОВИЕ

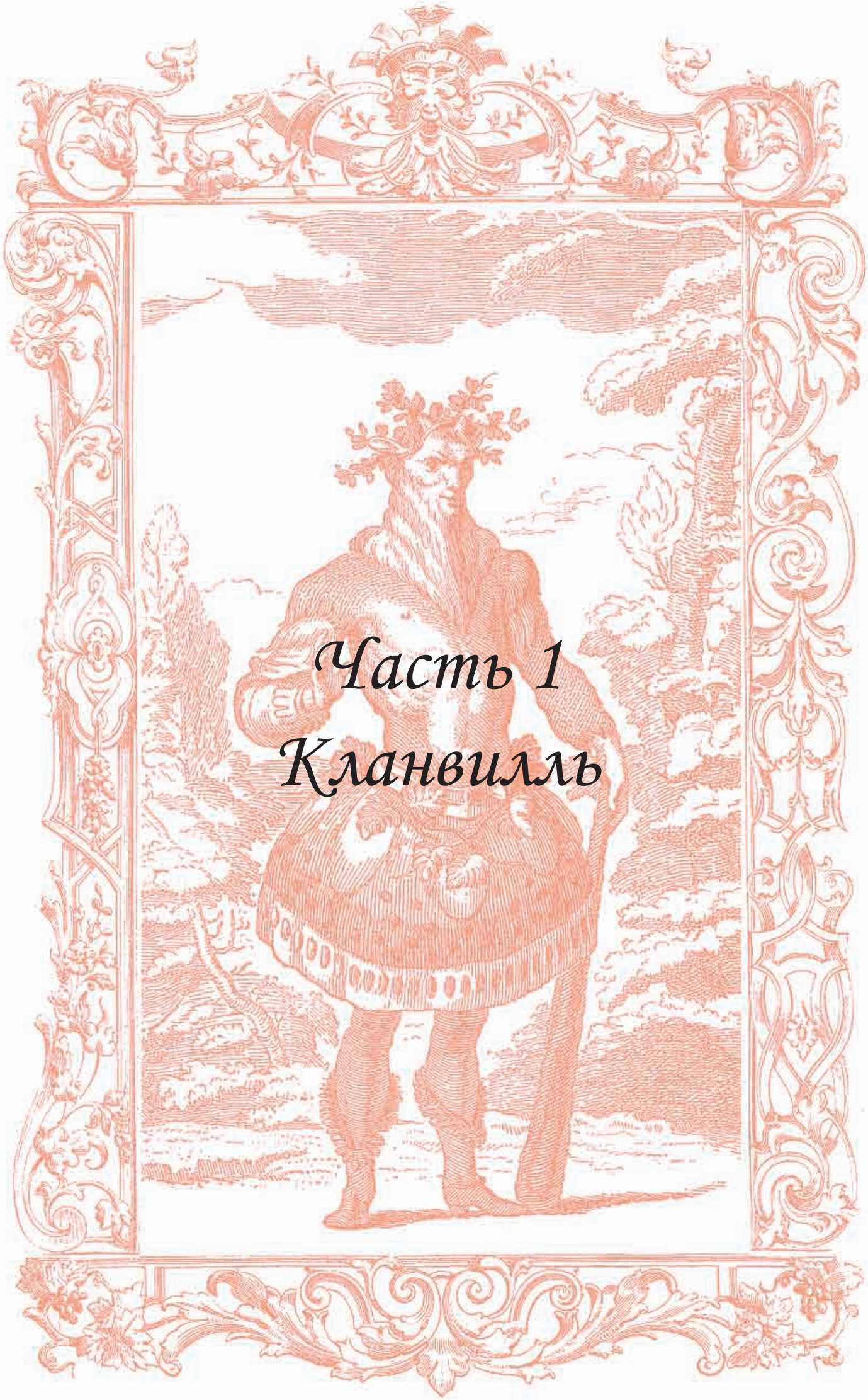
Отправной точкой для Кланвилля, вне всякого сомнения, стало литературное творчество поныне запрещенного французского писателя графа Донасьена Альфонса Франсуа Де Сада. Де Сад сумел создать в своих произведения мир, лишенный даже подобия человечности. Он сотворил гротескную, фантастическую вселенную, образы которой ужасают читателя и вызывают у него омерзение и дрожь. За свою нестандартную фантазию, де Сад заслужил презрительное отношение со стороны общества и был с невероятной жестокостью наказан "благодетельными" блюстителями морали. Ханжи и моралисты приговорили графа не только к нищете и забвению, но и к 30 годам заключения во французских тюрьмах и психиатрических лечебницах. Даже сейчас имя де Сада находится под негласным запретом. Его связывают с сексуальными извращениями и проявлениями самой немыслимой жестокости. Книги де Сада, несмотря на все уверения издателей, подвергаются жестокой цензуре и изменениям оригинального текста (в качестве примера можете посмотреть на книжонки издательства "Азбука" - серия "Азбука Классики"). Ненависть общества к этому человеку не стихла спустя несколько столетий, поскольку де Сад набрался смелости продемонстрировать своим читателям на какие ужасы способен обычный человек, лишенный четких идеалов и крепких моральных установок.

Негласное табу на де Сада привело к тому, что авторы Равенлофта не решились создать домен, в котором главными действующими мотивами выступали похоть и, связанная с ней чрезмерная жестокость. Весьма вероятно, что подобные мысли посещали их разум (см. эпиграф к Атласу IV домен "Вербрек"), но отвратительная, убивающая душу политкорректность не позволила им даже коснуться описываемой темы. По все видимости, творцы Равенлофта побоялись порицания и гневных воплей со стороны, многочисленных блюстителей морали.

Мы же – создатели Кланвиля – сподвигнулись сделать тот шаг, на который так и не решились западные разработчики. Кланвилль - как домен, базируется на идеях де Сада, его философских концепциях и эротических фантазиях. Обитатели описываемого туманного острова, по большей части, лишены сострадания и заботятся исключительно об утолении собственных страстей. Дарклорд Кланвиля - классический пример наслажденца – хоть и имеет печальную историю жизни, но напрочь лишена той ауры трагедии, которая является непременным атрибутом фон Заровича или лорда Сота. Более того фон Инзен лишена даже намека на благородство и практически не имеет положительных черт.

Однако, внутри Кланвилля есть персонажи, которые вызывают у игроков сострадание и жалость. Игроки могут как наблюдать за их мучениями с точки зрения сторонних наблюдателей, так и спасти их, доказав тем самым, что даже в самой страшной и гротескной фантазии есть место доброте, подвигу и состраданию.

Mistress Kathryn
05/12/07



Часть 1
Кланвилль

Культурный уровень: (9+) Ренессанс.

Ландшафт: Неполная экология. Внутри Кланвилля располагается трехэтажный особняк, окруженный осенним лиственным лесом. Левое и правое крыло манора поднимется на два этажа от земли. С южной стороны дома расположено небольшое фамильное кладбище, а также мрачный склеп, украшенный изображениями плачущих дев. Особняк выстроен в стиле рококо и содержится демилордом домена в отличном состоянии.

К манору ведет одинокая ухоженная дорога, по которой легко может проехать экипаж, запряженный четверкой лошадей. За домом искатели приключений могут найти медленно текущий ручей и пруд, заполненный черной, невероятно холодной водой. Дни в Кланвилле достаточно теплые, тогда как ночи холодные и морозные. В темное время суток температура в домене легко опускается за отметку замерзания воды, вследствие чего пруд покрывается тонкой корочкой льда. Звезд и Луны в Кланвилле замечено не было. Времена года в нем также не меняются.

Основные поселения: Манор барона фон Убервальда, находящийся в собственности Маркизы фон Инзен (население 12-15 аристократов + 50 слуг). Как правило, внутри дома находится еще 10-20 пленников.

Население: Популяция 70-80 человек. Люди – 85%, Мертвецы – 13%, Остальные - 2%. Представители других рас в Кланвилле не живут. Они здесь долго и мучительно умирают. Стоит отметить, что Либертены других доменов иногда посещают туманный остров, для того, чтобы ощутить себя в царстве роскоши, разврата и развлечений.

Языки – Дарконийский, Мордентский, Фальковнийский, Ламордианский, Паридонский, Борканский, Инвидийский.

Религии – В Кланвилле доминирует атеизм. Последователи других мировоззрений (в том числе и злых) подвергаются жесточайшим пыткам.

Обитатели Кланвилля все как на подбор красивые, утонченные люди, лишенные физических недостатков. Женщины, живущие в домене, воистину прекрасны, и мужчины также не отстают от них, поражая случайных путников невероятной красотой своих тел. Среди обитателей Кланвилля есть эльфы, но их красота также соответствует самым высоким стандартам. Жители домена - это пришельцы из разных миров и земель, обладающие общими порочными склонностями.

Одежда обитателей Кланвилля изыскана и вычурна. Женщины носят длинные платья с огромными, многослойными юбками, а также тугие корсеты, перчатки до плеча, туфли на высоких каблуках и фонтанажи. Мужчины предпочитают камзолы и короткие парики. Представители обоих полов одеваются чрезвычайно вызывающе, как будто бы сознательно стараясь вызвать в гостях плотские желания. Внутри домена царствует стиль рококо.

Закон: В Кланвилле нет закона более значимого, чем воля маркизы Маргариты фон Инзен. Желания Маргариты выполняются немедленно и без всяких оговорок. Те обитатели домена, которые решат перечить своей хозяйке, тут же отправляются в камеры пыток. Оставшиеся часы своей жизни они проводят в ужасных мучениях, должных утолить страсти кровожадной владелицы манора. Некоторые исследователи считают, что в Кланвилле можно найти остатки феодальной системы. В действительности это не так. Внутри домена нет ни сеньоров, ни вассалов. Попавшие в Кланвилль люди делятся на господ, слуг и



совершенно бесправных жертв, должных доставлять плотское удовольствие первым своею жестокой и бессмысленной смертью.

Несмотря на то, что желания мадемуазель фон Инзен являются законом, ее авторитет держится не столько на аристократическом праве, сколько на уважении, которое члены описываемого порочного общества питают к своей ужасной властительнице.

Торговля и дипломатия: Маргарита фон Инзен не заинтересована в контактах с другими доменами. Жуткая волшебница не разбиралась в природе туманной ловушки, поскольку все ее время занято «приятными» и чрезмерно кровавыми развлечениями. Вне всякого сомнения, фон Инзен знает о некоторых свойствах Демиплана, но не считает нужным выбираться из него. Маркиза ненавидит тот рок, что обрушился на нее и, одновременно с этим, приветствует его, получая от происходящего неописуемое удовольствие.

Пригодных для использования ресурсов в домене нет. Монетарная система отсутствует – ибо в отношениях между господами царит полная свобода, равенство и братство. Темные силы снабжают обитателей манора всем необходимым для развлечений и обеспечения жизнедеятельности.

Магический рейтинг: 5 Демилорд домена – маркиза Маргарита фон Инзен – опытная арканистка, способная инициировать злые и разрушительные заклинания. Большинство обитателей домена также обладают магическими талантами, которые еще больше поощряются силами зловещей земли. Естественно, магия, инициируемая последователями фон Инзен, применяется не столько для защиты или нападения, сколько для истязаний пленников и беспомощных жертв. Фон Инзен обожает мучить других заклинателей, выпытывая у них информацию о самых отвратительных и болезненных магических эффектах, применение которых может утолить ненасытную похоть волшебницы.

Поскольку правительница домена убежденный атеист, вошедшие в Кланвилль клирики могут столкнуться с серьезными трудностями во время инициации божественных заклинаний. Оказавшиеся в домене последователи религиозных культов имеют 50% шанс провала любого магического эффекта, исходящего от их могущественного покровителя. Кроме того, на саму Маргариту фон Инзен магия клириков не действует вообще! Стоит отметить, что Темные Силы облагодетельствовали домен еще одной интересной особенностью. Внутри Кланвилля невозможно лечить раны при помощи магии. При этом волшебство регенерации продолжает действовать в полном объеме.

Классы персонажей: Все рожденные в домене дети, вместе с матерями, топятся в пруду за манором. Таким образом, новое поколение либертенов в Кланвилле вырасти не может.

Female (human) 20th lvl Wizard15/Fatespinner2/Metaphysical Spellshaper3 [CA] [BoEF] Alignment CE

Mod: Str 16 (+3), Dex 22 (+6), Con 20 (+5), Int 34 (+12), Wis 17 (+3), Cha 28 (+9)
Hit Points: 20d4+100 (150), AC 29 (10 +6 dex, +5 ench, +8 def), Touch 29, Flat 23, Init +6, BAB 9, Grap 12, Speed 30,Fort +11, Ref +18, Will +24, SR 0, DR 0
+17/+17 Melee: Two Claws, 1d6+8, 20/x2
medium 5'7 tall, 98 lb. wt, 32 yrs old
Speaks Дарконийский, Мордентский, Фальковнийский, Драконический, Инфернал, Абиссал, Dark Speech.

Skills: +28 Concentration, +37 Spellcraft, +20 Bluff, +14 Sense Motive, +25 Intimidate, +24 Diplomacy, +35 Knowledge (Arcane), +30 Knowledge (Anatomy), +30 Knowledge (Psychology), +14 Knowledge (Nobility), +15 Knowledge (Religion), +13 Knowledge (History), +13 Knowledge (Architecture), +15 Craft (Sculpting), +20 Perform (Sexual Techniques), +14 Perform (Dance), +14 Perform (Clavecin), +26 Profession (Executioner),+8 Profession (Grumbler)
Feats: Human Bonus Feat: Able Learner [RoD], Metaphysical Spellshaper Bonus Feat: Quicken Spell, 1)Sadistic Reward [DoTU], 3)Violate Spell [BoVD], 6)Willing Deformity [HoH], 9)Deformity (Clawed Hands) [BoVD], 12)Dark Speech [BoVD], 15)Force of Personality [Cadv], 18)Insightful Reflexes [Cadv], Wizard Bonus Feats: 1)Empower Spell, 2)Maximize Spell, 3)Corrupt Spell [CD]

Human Racial Traits:
- 1 free feat at 1st level
- 1 free skill at each level
- 4 free skills at 1st level
- Favored Class: Any
- Devour Flesh (Ex) (Personal)
- Detect Innocent (Su) (Personal)
- Master of Excruciation (Ex) (Personal)
- Victim of Blades (Ex) (Personal)
- Immunity to Mind-Effects (Ex) (Personal)
- Immortal (Ex) (Personal)

Classname Abilities: Summon Familiar, Scribe Scroll, Bonus Feats, Metaphysical Metamagic, Bonus Metamagic Feat, Metamagic Mastery, Spin Fate, Fickle Finger of Fate

Equipment: Bracers of Armor +8, Ring of Protection +5, Tome of Leadership +5 (Used), Tome of Clear Tough +5 (Used), Ring (Restoration 3/day), Belt of Magnificence +6, Amulet of Mighty Fists +5, Potion of Heal (4), Potion of Restoration (6), Staff of Sexually Perverse, Mirror (1/year Forever Youth), Wand of Polymorph (1/Day), Blood Star (1/3month Eternity of Torture), 3000000gp (в банковских векселях Даркона и Даймонлю, а также драгоценных камнях)

Spells Known:
0) Detect Magic; Read magic; Light; Ray of Frost; Disrupt Undead; Touch of Fatigue; Mage



Hand; Mending; Message; Arcane Marc; No Light [BoVD]; Slash Tongue [BoVD]; Depilatory [BoEF]; Grope [BoEF]; Caltrops [SC]; Silent Portal [SC]; Alter Breasts [Nymp]; Morning Wood [Nymp].

1) Alarm; Hold Portal; Grease; Mage Armor; Unseen Servant; Comprehend Languages; Identify; True Strike; Charm person; Burning Hands; Shocking grasp; Magic Missiles; Disguise Self; Silent Image; Chill Touch; Ray of Enfeeblement; Stupor [BoVD]; Bestow Wound [BoVD]; Cheat [BoVD]; Tongue Tendrils [BoVD]; Orb of Acid, Lesser [CA]; Orb of Cold, Lesser [CA]; Orb of Electricity, Lesser [CA]; Orb of Fire, Lesser [CA]; Orb of Sound, Lesser [CA]; True Casting [CM]; Death's Call [CM]; Rot of Ages [DM]; Hail of Stone [Und]; Detect Weaponry [Cyt]; Block the Seed [BoEF]; Share Sensation [BoEF]; Shriveling Touch, Lesser [Frb]; Blade of Blood [PHB2]; Discern Bloodline [RoD]; Scholar's Touch [RoD]; Power Word Fatigue [RotD]; Power Word Pain [RotD]; Parching Touch [Sand]; Corrosive Grasp [SC]; Blood Wind [SC]; Backbiter [SC]; Babau Slime [SC]; Ebon Eyes [SC]; Mage Hand, Greater [SC]; Bigyt's Groping Hand [Nymp]; Locate Clitoris [Nymp]; Speedy Undress [Nymp]; Vinegar Strokes [Nymp].

2) Arcane lock; See Invisibility; Protection from Arrow; Web; Detect Tough; Darkness; Scorching Ray; Invisibility; Mirror Image; Ghoul Touch; Alter Self; Darkvision; Knock; Scare; Masochism [BoVD]; Sadism [BoVD]; Darkbolt [BoVD]; Slow Consumption [BoVD]; Wither Limb [BoVD]; Mindless Rage [CAdv]; Wracking Touch [CAdv]; Phantasmal Assailants [CAdv]; Boiling Blood [CM]; Scourge of Force [HoH]; Blindsight [Und]; Touch Me Not [BoEF]; Disrobe [BoEF]; Unseen Lover [BoEF]; Heat Leech [Frb]; Blade of Pain and Fear [LM]; Belker Claws [PlaH]; Desiccate [Sand]; Rebuke [SC]; Rainbow Beam [SC]; Bonefiddle [SC]; Death Armor [SC]; Bernadette's Illusory Nakedness [Nymp]; Moveable Pleasure Zone [Nymp]; Pheromone Enhancer [Nymp]; Pleasurable Vibration [Nymp].

3) Dispel Magic; Nondetection; Arcane sight; Tongues; Hold Person; Rage; Fireball; Lightning Bolt; Major Image; Ray of Exhaustion; Vampiric Touch; Blink; Fly; Gaseous Form; Speed; Water Breathing; Suggestion; Drown [BoVD]; Wall of Chains [BoVD]; Curse of Putrid Husk [BoVD]; Mage Armor, Greater [CAdv]; Prickling Torment [CM]; Amorphous Form [Und]; Phantasmal Lover [BoEF]; Cursed Orgasm [BoEF]; Reverse Gender [BoEF]; Blood Snow [Frb]; Reverse Arrows [SC]; Acid Breath [SC]; Contagious Fog [SC]; Blacklight [SC]; Chain Missiles [SC]; Scintillating Sphere [SC]; Sound Lance [SC]; Claws of Darkness [SC]; Spell Vulnerability [SC]; Change Sex [Nymp].

4) Dimensional Anchor; Remove Curse; Stoneskin; Dimensional Door; Evard's Black Tentacles; Solid Fog; Charm monster; Invisibility, Greater; Phantasmal Killer; Bestow Curse; Fear; Polymorph; Wall of Deadly Chains [BoVD]; Grim Revenge [BoVD]; Wrack [BoVD]; Dancing Chains [BoVD];]; Orb of Acid [CA]; Orb of Cold [CA]; Orb of Electricity [CA]; Orb of Fire [CA]; Orb of Sound [CA]; Unluck [CA]; Burning Blood [CA]; Finger of Agony [CM]; Horrid Sickness [CM]; Touch of Years [CM]; Lower Spell Resistance [Dra]; Touch of the Blackened Soul [DM]; Orgasmic Vibrations [BoEF]; Desperation [BoEF]; Jealousy [BoEF]; Liar's Curse [BoEF]; Bloodstar [LM]; Evil Glare [PlaH]; Balor Nimbus [PlaH]; Infernal Wound [PlaH]; Wither [Sand]; Aboleth Curse [Stor]; Ray Deflection [SC]; Orb of Force [SC]; Assay Spell Resistance [SC]; Force Chest [SC]; Force Claw [SC]; Corporeal Instability [SC]; Change Orientation [Nymp].

5) Break Enchantment; Cloudkill; Teleport; Dominate Person; Hold Monster; Cone of Cold; Nightmare; Magic Jar; Baleful Polymorph; Telekinesis; Permanency; Wall of force; Soul Shackles [BoVD]; Stop Heart [BoVD]; Blink, Greater [CA]; Channeled Lifethef [CM]; Touch of Vecna [CM]; Stone Sphere[Und]; Pillow Talk [BoEF]; Seduction [BoEF]; Ice to Flesh [Frb]; Flesh to Ice [Frb]; Acid Rain [HoB]; Kiss of Vampire [LM]; Firebirst, Greater [MinH]; Dance of Blades [PHB2]; Charm Person, Mass [RoD]; Flesh to Salt [Sand]; Acid Sheath [SC]; Cacophonic Burst [SC]; Wall of Limbs [SC]; Cupid's Arrow [Nymp]; Instant Lovenest [Nymp]; Night Visitor [Nymp].

6) Antimagic Field; Dispel Magic, Greater; Globe of Invulnerability; True Seeing; Geas/Quest; Suggestion, Mass; Chain Lightning; Contingency; Eyebite; Symbol of Fear; Disintegrate; Tenser's Transformation; False Sending [BoVD]; Transfix [CA]; Arrow of Bone [CA]; Endless Slumber [CM]; Storm of Fire and Ice [CM]; Entomb [Frb]; Heartfreeze [Frb]; Incorporeal Nova [LM]; Probe Thoughts [LoM]; Fire Spiders [SC]; Aura of Terror [SC]; Fleshshiver [SC]; Imperious Glare [SC]; Opalescent Glare [SC].

7) Spell Turning; Arcane Sight, Greater; Hold

Person, Mass; Delayed Blast Fireball; Finger of Death; Wave of Exhausting; Prismatic Spray; Statue; Whirlwind of Teeth [BoVD]; Energy Immunity [CA]; Ghostform [CA]; Necrotic Curse [CM]; Antimagic Ray [Dra]; Ghost Trap [LM]; Rebuke, Final [SC]; Ice Claw [SC]; Glass Strike [SC]; Power Word, Orgasm [Nymp].

8) Mind Blank; Trap of Soul; Charm Monster, Mass; Otto's Irresistible Dance; Symbol of Insanity; Horrid Wilting; Polymorph Any Object; Temporal Stasis; Phantasmal Thief [BoVD]; Steal Life [BoVD]; Bestow Greater Curse [BoVD]; Orgasm Vibration, Mass [BoEF]; Veil of Undeath [LM]; Power Word Petrify [RotD]; Spell Engine [SC]; Mordykenen's Wonderful Brothel [Nymp].

9) Mordenkainen's Disjunction; Dominate monster; Hold Monster, Mass; Power Word Kill; Meteor Swarm; Weird; Wail of the Banshee; Shapechange; Time Stop; Mindrape [BoVD]; Crushing Fist of Spite [BoVD]; Sphere of Ultimate Destruction [CA]; Superior Invisibility [CA]; Lash of Force [CM]; Burst of Glacial Wrath [DM]; Youth's Beauty [BoEF]; Investiture of Hellfire Engage [FC2]; Frostfell [Frb]; Iceberg [Frb]; Invoke Magic [LoM]; Eye of Power [SC].

Spells Prepared: 4/7/7/7/7/6/6/6/6/5

0) Touch of Fatigue; Slash Tongue [BoVD]; Caltrops [SC]; No Light [BoVD].

1) True Strike; Charm person; Cheat [BoVD]; Power Word Pain [RotD]; Discern Bloodline [RoD]; Block the Seed [BoEF]; Detect Weaponry [Cyt].

2) Invisibility; Mirror Image; Ghoul Touch; Disrobe [BoEF]; Unseen Lover [BoEF]; Blade of Pain and Fear [LM]; Wracking Touch [CAdv].

3) Fly; Fireball; Curse of Putrid Husk [BoVD]; Drown [BoVD]; Prickling Torment [CM]; Reverse Gender [BoEF]; Blood Snow [Frb].

4) Dimensional Door; Orb of Force [SC]; Orb of Force [SC]; Orb of Force [SC]; Lower Spell Resistance [Dra]; Burning Blood [CA]; Corporeal Instability [SC].

5) Wall of force; Touch of Vecna [CM]; Seduction [BoEF]; Blink, Greater [CA]; Stop Heart [BoVD]; Flesh to Ice [Frb].

6) Dispel Magic, Greater; Geas/Quest; Heartfreeze [Frb]; Incorporeal Nova [LM]; Aura of Terror [SC]; True Seeing.

7) Finger of Death; Ghostform [CA]; Delayed Blast Fireball; Energy Immunity [CA]; Whirlwind of Teeth [BoVD]; Spell Turning.

8) Otto's Irresistible Dance; Symbol of Insanity; Horrid Wilting; Spell Engine [SC]; Orgasm Vibration, Mass [BoEF]; Veil of Undeath [LM].

9) Shapechange; Frostfell [Frb]; Mindrape [BoVD]; Time Stop; Sphere of Ultimate Destruction [CA].

Spell Permanency: Arcane sight, Darkvision, Tongues, See Invisibility, Read Magic

Contingency: Если маркиза, каким-либо образом, будет приведена в беспомощное состояние или потеряет свыше 2/3 от текущего количества HP, она немедленно телепортируется в секретное помещение, расположенное под фундаментом манора.

Тактика боя: Если Маргарита оказывается в боевой ситуации, то она сначала останавливает время, затем использует Shapechange в форму, иммунную к ability damage/drain, и еще несколько случайных защитных заклинаний. После завершения действия магии Time Stop, фон Инзен превращает своих врагов в пыль, применяя умение Metaphysical Metamagic.

Специальные атаки:

Devour Flesh (Ex): Маргарита фон Инзен может восстанавливать утраченные пункты жизни, выдирая когтями плоть из живых существ. Пожирая очередной кусок окровавленного человеческого мяса (или испивая 1d8 пунктов жизни в виде крови), маркиза регенерирует 1d8 пунктов урона. Для того, чтобы совершить подобное нападение, фон Инзен должна успешно атаковать противника когтями в рукопашном бою. Когда плоть вырывается из беззащитной или беспомощной жертвы, маркиза регенерирует 1d8+6 пунктов урона. Стоит отметить, что маркиза ухаживает за своими пальцами и кожей рук, частенько спиливая ногти, которые, впрочем, в течение суток вновь вырастают до «боеспособного» состояния. Этот дар Темных Сил маркиза получила после кровавой оргии, учиненной в Мартира Бэй.

Специальные способности:

Detect Innocent (Su): Если в домен фон Инзен вступает персонаж класса Паладин или герой, имеющий престиж класс Истинная

невинность, маркиза сразу же узнает об этом и может немедленно определить местоположение персонажа. Вдобавок к этому, маркиза постоянно знает, где находится ее любимая служанка Жюстина.

Masterof Excruciation (Ex): Вовремяпыток своих жертв, Маргарита фон Инзен проявляет изощренную жестокость. Те несчастные, что навлекли на себя гнев волшебницы, очень часто страдают в течение нескольких дней, прежде чем обретают долгожданное освобождение в объятьях смерти. Четыре часа пытки наносит жертве маркизы 1d4 пунктов урона. Вдобавок к этому, персонаж теряет 1 пункт Конституции или 1 пункт Харизмы. Фон Инзен будет пытать свою жертву до тех пор, пока у нее не останется минимума хитов, а все базовые характеристики будут иметь пороговое значение. Только после этого жертва погибает в результате деяния, являющегося актом Абсолютного Зла.

Victim of Blades (Ex): Некогда прелестное тело Маргариты ныне обезображено и изуродовано в результате тех жестоких страстей, что обрушились на ее разум. Персонаж, увидевший м-м фон Инзен в обнаженном виде, должен в обязательном порядке совершить спасбросок на Страх. В одетом виде фон Инзен кажется окружающим красавицей и редкой прелестницей.

Естественно, если Маргарита хочет доставить своему любовнику удовольствие, а не ввергнуть его в кататонический припадок, она накладывает на себя заклинание Polymorph (его инициирует слабая, но постоянно действующая волшебная палочка, доставшаяся колдунье в наследство от матери). Однако, не стоит забывать о том, что некоторые из живущих в доме гостей любят скрытые уродства своей госпожи ничуть не меньше, чем ее внешнюю красоту. В частности, Мэллори занимается любовью с маркизой только в том случае, если она предварительно покажет ему все свои порезы и шрамы и красочно распишет связанные с ними болезненные ощущения.

Примечание: Многие артефакты, принадлежащие обитателям домена, приобрели свои магические свойства в качестве дара Темных Сил. В том случае, если подобные вещи будут вынесены из описываемого «гнезда порока», их арканные силы будут утрачены (данное свойство не касается предметов, которые изначально обладали артефактными особенностями – к примеру, фамильный меч барона фон Убервальда).

ВНЕШНИЙ ВИД

(Из воспоминаний Рэнэ Жюно – известной арканистки из Ришмуло, сумевшей покинуть Кланвилль благодаря своей извращенности, хитрости и достаточно посредственному внешнему виду).

В следующее мгновение, дверца экипажа резко распахнулась и из внутренностей кареты выпала тяжелая металлическая ступенька. Не успела я и пальцем шевельнуть, как перед моими глазами предстала высокая статная женщина тридцати лет. По всей видимости, это и была Маргарита фон Инзен. Волшебница взирала на меня тем самым смущающим взором, который проникает в самые глубины души, предварительно срывая с тела не только верхнюю одежду, но и нижнее белье.

Стоит отметить, что наша новая спутница была одета в длинное походное платье, украшенное изображениями вышитых роз и цветов. На голове Маргариты я заметила изящную треугольную шляпу, левая сторона которой была украшена нежным бутоном Ночного цветка. Руки аристократки были облачены в высокие черные перчатки, едва не доходившие ей до плеч. При этом, в пальцах волшебницы я увидела тонкую, длинную тросточку, которую можно было использовать не только, как волшебную палочку, но и как средство приятного наказания непослушных служанок.

ИСТОРИЯ ЖИЗНИ

Маргарита фон Инзен родилась в богатой аристократической семье Порт-А-Лусина, в 728 Б.К. Родителями ее были Шарлотта-Мария де Вижу и маркиз фон Инзен (предки маркиза были выходцами из мрачной Фальковнии). Отец Маргариты долгое время состоял в Блистательном совете Даймонлю, но, в конце концов, подал в отставку и отстранился от дел (до сих пор неизвестно, был ли маркиз зачарованным или его счастливо минула сия незавидная участь – прим. автора).

Если мать Маргариты была строгой и набожной женщиной, свято чтящей заветы

Эзры, то ее отец был старым, закоренелым в своих гнусных привычках развратником. Практически каждый вечер маркиз развлекался в компании фавориток, уличных девок и малолетних проституток, которых находил в самых темных и грязных углах огромного города. Мать фон Инзен была в ужасе от поступков своего мужа, но терпеливо сносила все деяния отвратительного человека, ради воспоминаний о светлой любви, которая некогда была между ними.

Стоит отметить, что маркиз был не только развратником, но и заядлым игроком, спустившим на азартные развлечения все свое огромное состояние. Для того, чтобы поддерживать свой шикарный и блистательный образ жизни, фон Инзен был вынужден жить не по средствам и, в конце концов, залез в такие долги, расплатиться с которыми самостоятельно ему было не по силам. Однако, умная голова маркиза достаточно быстро нашла выход из сложившейся ситуации. Вместо того, чтобы открыть на оставшиеся средства какую-либо коммерческую деятельность, фон Инзен предложил жене продавать свое тело. Бесстыдство аристократа дошло до таких степеней, что он самостоятельно нашел для «стеснительной и закомплексованной» Шарлотты первых почитателей ее любовного таланта.

Мать несчастной девочки поначалу ужаснулась отвратительному предложению супруга, но потом была вынуждена принять его, понимая, что в противном случае всему семейству грозит голодная смерть. Естественно, маркиз делился своей прекрасной женой с самыми влиятельными людьми домена, зарабатывая на презренном ремесле весьма солидные деньги. Последние позволяли аристократу вести тот порочный образ жизни, к которому он привык в течение долгих лет бурных развлечений.

Впрочем, относительное спокойствие продолжалось в доме фон Инзен до тех самых пор, пока в гости к маркизу не приехал его старый приятель по дарконийскому университету - граф де Лавелль (выходец из Ришмуло). Одним из вечеров фон Инзен умудрился проиграть другу внушительную сумму денег, а также большую часть фамильных драгоценностей. Для того, чтобы расплатиться со старым товарищем по долгам, фон Инзен подарил графу свою жену и дочь (на одну ночь, разумеется). Стремительно стареющего аристократа нисколько не смутил тот факт, что де Лавелль пользовался самой дурной славой среди представительниц женского пола из-за своей жестокости и безграничной ненависти ко всякому объекту своей физической любви.

Во время последующей оргии несчастная плачущая Маргарита была изнасилована безжалостным гостем. Расправившись с крошкой, злодей набросился на мать. Таким образом, благочестивая, хрупкая девочка прошла через такие жестокости, что разум у нее безвозвратно помутился, а тело превратилось в сплошную кровавую рану. Мать Маргариты не смогла выдержать случившегося бесчестья и, сойдя с ума от страданий дочери, покончила жизнь самоубийством. Шарлотта выбросилась из окна собственного дома, на следующее, после оргии, утро. Узнав о случившейся трагедии, граф лишь опечалено пожал плечами и бросил на кровать избитой девочки внушительную пачку банковских билетов. Жестокому аристократу казалось, что финансовая подачка сможет компенсировать причиненные ребенку злодейства.

Узнав о смерти собственной жены, маркиз распил с графом бутылку старого вина и провозгласил тост во имя обретенной свободы. Короче говоря, университетские товарищи распрощались друг с другом в самом радостном расположении духа.

После пережитых издевательств, здоровье Маргариты пошатнулось. Целыми днями молодая фон Инзен лежала в кровати и плакала, молясь Эзре о том, чтобы справедливая богиня покарала злодея. Однако, небеса молчали, безмятежно взирая на мучения искалеченного ребенка. На второй месяц болезни выяснилось еще одно неприятное обстоятельство. Граф «подарил» своей жертве наследника, который должен был обречь Маргариту на преждевременные роды и болезненную мучительную смерть. Однако, хрупкий организм Маргариты выдержал рождение девочки – Ноэллы, которая в последствии оказалась очень похожа на своего отца. В процессе рождения, дочь доставила Маргарите такие ужасные страдания и боль, что молодая мать не испытывала к своему чаду ничего иного, кроме ненависти и злобы.

Для того, чтобы оправиться от ран и побоев, Маргарите пришлось целый год пролежать в кровати. Встав с постели, она могла перемещаться только при помощи костыля, да и то лишь на небольшие расстояния. Хуже того, разум девочки помутился, и она частенько впадала в мир ужасных фантазий, которые преследовали ее не только во сне, но и наяву. Маргарите постоянно казалось, что граф вернулся за ней и решил подвергнуть ее новым унижениям.

В возрасте 16 лет Маргариту постиг очередной жестокий удар. Старый маркиз удочерил красивую продажную девку из бедных кварталов Порт-А-Люсина, после чего завещал ей все свое (не очень большое, правда) состояние. Искалеченная Маргарита была выброшена на улицу, и ей (как калеке) было отказано в наследовании имущества. Теперь девочке предстояло или стать дешевой проституткой или умереть в грязи и нищете, ибо изнеженная Маргарита не привыкла к тяжелому физическому труду.

Однако, в этот раз, судьба улыбнулась нашей героине. Воруя деньги у посетителей небольших таверн, Маргарита смогла добраться до Мартира Бей (Даркон), где и пришла в дом своей тетки Катерины Де Вижу. Будучи полной противоположностью своей благодетельной сестры, Катерина посвятила свою жизнь философии, разврату и атеизму. Однако, в отличие от других либертенов Ядра, Катерина сохранила свою человечность, ибо, по ее мнению, любители свободы никогда и не при каких обстоятельствах не должны были умерщвлять и мучить себе подобных.

Приютив свою племянницу, тетка привела ее в порядок и, воспользовавшись своими многочисленными связями, постаралась дать девочке самое лучшее образование. В возрасте 17 лет, Катерина продемонстрировала своей племяннице искусство женского обольщения и женской любви. По началу Маргарита противилась разврату, но, в конце концов, осознав, что тетушка желает ей только добра, поддалась на ласки опытной совратительницы и начала получать от них удовольствие.

Изучая магию и волшебство, фон Инзен не забывала наводить справки о графе де Лавелле, который обзавелся собственной семьей и стал вести более размеренный образ жизни. Маргарита решила непременно наказать обидчика матери и сделать это наиболее жестоким способом из всех возможных.

Когда Маргарите было 19 лет, ее тетка внезапно подхватила неизвестную докторам болезнь (возможно, она была отравлена одним из своих гостей), после чего слегла в постель и довольно быстро угасла. Смерть этой чудесной женщины была легка и не сопровождалась ужасными мучениями. Катерина де Вижу умерла на кровати из роз в окружении многочисленных поклонников, и в объятиях двух прелестных девушек, которые доставляли умирающей госпоже последние удовольствия этого жестокого и беспощадного мира. Старшая де Вижу щедро наградила своих друзей и завещала Маргарите огромное состояние, которое девушка должна была пустить на поддержку магических наук и собственные увеселения.

Благодаря возросшему магическому искусству, уже к 25 годам Маргарита фон Инзен стала сильной волшебницей, арканный потенциал которой все еще не достиг своего апогея. Если Катерина изучала магию предсказания, то ее ученица взялась за темное волшебство и некромантию. Благодаря



возросшим арканным способностям, Маргарита успешно избавилась от хромоты и обучилась некоторым разрушительным заклинаниям, которые в любой момент времени могли быть использованы против де Лавелля (Об этом ужасном человеке Маргарита не забывала ни на секунду. Каждый миг своего существования она думала о нем и о той жуткой мести, которая, в самом скором времени, падет на его голову – прим. автора).

Ведя свободный и веселый образ жизни, фон Инзен сама не заметила того момента, когда ее сладострастные развлечения стали становиться все более и более жестокими. То что начиналось, как чрезвычайно экстравагантная игра, достаточно быстро превратилось в отвратительное извращение, которому фон Инзен оказалась предана не только душой, но и телом. Теперь, практически каждый вечер, волшебница принуждала своих служанок заниматься с ней любовными утехами. При этом, провинившиеся прислужницы подвергались порке от рук своей госпожи, да такой сильной, что на следующий день не могли исполнять свои прямые обязанности. Изменившийся после насилия разум Маргариты начал находить в истязаниях скрытое удовольствие, которое становилось еще более приятным и желанным, когда неспособная на сопротивление жертва плакала и рыдала, моля прекратить затянувшиеся мучения. В начале своих жестоких забав, Маргарита испытывала угрызения совести, но вскоре разум одержал вверх над остатками добродетели, ибо ненависть к своему насильнику достигла таких пределов, что в свершившейся несправедливости был обвинен весь мир и каждый живущий в нем человек.

Естественно, что в таких условиях фон Инзен недолго воздерживалась от преступлений. Волшебница начала совершать их тогда, когда поняла, что у нее достаточно сил и средств для того, чтобы держать на расстоянии не только дарконийскую полицию, но и всемогущий Каргат.

Сначала жестокая страсть маркизы выплескивалась на падших женщин и изгоев общества, исчезновение которых можно было легко объяснить. Полиция Мартира Бей крайне лениво расследовала такие преступления и часто успевала закрыть дело, толком не разобравшись в уликах и не сделав из него никаких выводов. Безнаказанность привела фон Инзен к тому, что она нашла себе компаньонку – красивую и обаятельную мадемуазель Клотильду 23 лет от роду. Последняя поставляла маркизе маленьких мальчиков и девочек, купленных за гроши на окраине огромного грязного города. Клотильда с удовольствием выполняла свои обязанности, и практически каждый вечер приводила в особняк Маргариты очередную беспомощную «забаву».

Поскольку Клотильда была обедневшей аристократкой, маркиза решила помочь своей подруге и облагодетельствовала ее всем, чем только могла. В качестве платы за милость, Клотильда должна была шпионить на фон Инзен и содержать под своим именем коммерческое предприятие, занимающееся торговлей с богатым и процветающим Даймонлю. Маргарита надеялась, что де Лавелль, рано или поздно, заинтересуется выгодным сотрудничеством и начнет коммерческие операции с банком Клотильды. Таким образом, маркиза смогла бы подобраться к своему насильнику на расстояние пистолетного выстрела, а значит, сумела бы претворить в жизнь свой жестокий план.

Однако, у столь порочной женщины, как Клотильда, было свое мнение, касательно цены дружбы и любовной верности. Пока Маргарита искала тайное знание и проводила дни за чтением гримуаров, ее компаньонка сумела взять под контроль всю коммерческую деятельность маркизы и подослала к своей благодетельнице наемных убийц.

Фон Инзен чудом избежала смерти, испепелив наемников разрушительным огненным заклинанием. Последний из злодеев прожил достаточно долго для того, чтобы подсказать маркизе имя своего нанимателя. Бандит закончил свою жизнь на дне моря Печалей в виде груды мелко порубленной плоти. Разделывая бандита на кусочки, маркиза испытала ни с чем несравнимое удовольствие, которое еще больше расширило рамки ее утонченной извращенности.

Осознав, что идея с банком оказалась провальной, Маргарита решила покинуть Мартира Бей и задумала отправиться вместе со своей дочерью в Нараток. Однако, прежде чем сменить место жительства, фон Инзен нанесла визит своей доброй подруге. Клотильда не

ожидала подобного развития событий и была умерщвлена в кровати вместе со своим молодым любовником. Маркиза лично перерезала горло компаньонке, а потом искупалась в ванне, наполненной ее теплой кровью.

Стоит отметить, что прислуга Клотильды в полном составе присутствовала при казни. Пока маркиза утоляла свою дикую похоть, большая часть служанок упала в обморок, или испытала внезапный кататонический припадок. Удивительно, но Маркиза сумела покинуть дом без всяких препятствий. Никто из слуг не захотел останавливать женщину, тело и платье которой было перепачкано багровыми потоками крови.

Естественно, подобное жуткое злодеяние привлекло к себе внимание Каргата. Точнее сказать, на след фон Инзен вышла сама генерал Кассандра, власть которой в этом регионе была такова, что маркиза была задержана в нескольких милях от выезда из поселения. Впрочем, тюремное заключение фон Инзен продолжалось всего лишь несколько часов. Обе дамы нашли друг друга крайне привлекательными и в физическом и в интеллектуальном смысле. Кроме того, вкусы обоих женщин совпадали настолько, что, вернувшись на место преступления, злодейки завершили начатое и до бессознательного состояния напились теплой крови служанок. В отличие от Кассандры, фон Инзен, конечно, не была вампиром, но ее дикая похоть теперь разгоралась лишь от таких противоестественных ужасов, от которых встали бы дыбом волосы любого нормального человека. Тот знаменательный вечер фон Инзен и Кассандра закончили в одной постели, принося друг другу самые интимные удовольствия. На следующий день маркиза навсегда покинула Мартира Бей и устремилась в Нараток.

Оказавшись в пределах огромного Дарконийского города, маркиза была вынуждена придумать новый план мести. Потеряв всякую надежду добраться до своего обидчика при помощи законной коммерческой деятельности, маркиза сменила план действий и открыла увеселительное заведение для джентльменов. «Веселый дом фон Инзен» сумел завоевать широкую популярность в мужской среде Наратока, и, одновременно с этим, вызвал бурю ненависти в сердцах Дарконийских женщин.

Для того, чтобы удовлетворить изысканные вкусы многочисленных гостей, фон Инзен набрала в учреждение красивых представительниц эльфийской расы, а также полукровок и дварфиек. Несчастная Ноэлла была оторвана от черной работы, и, по настоянию матери, превратилась в самую дорогую куртизанку заведения. Стоит отметить, что если в один из дней девушка отказывалась выполнять свои «обязанности», Маргарита нещадно порола дочь в присутствии своих друзей и слуг, а потом бросала ее на утеху своим последователям. Подобное чрезмерно жестокое обхождение привело к тому, что ненависть Ноэллы к матери перешла все мыслимые границы. Девушка поклялась убить Маргариту при первой же подвернувшейся возможности.

Утвердившись в Наратоке, фон Инзен задумала расширить свое дело, набрав в заведение десяток свежих девушек. По большей части, новые красавицы добровольно поступали на службу маркизе, ибо слухи о королевской щедрости фон Инзен распространились по городку со скоростью молнии. Однако, деятельность маркизы была не только легальной. Обосновавшись в городе, Маргарита сформировала из своих слуг несколько поисковых отрядов. Следуя приказам маркизы, слуги покупали детей у деклассированных элементов, а также искусно похищали тех красавиц, которые, к несчастью для себя, попались на глаза маркизе фон Инзен. Стоит отметить, что одна из групп выполнила особое задание Маргариты и сумела вывезти из Даймонлю Агнессу де Лавелль, единственную законную дочь графа де Лавелля. Естественно, злодеи сделали все возможное для того, чтобы аристократ понял куда ведут следы похищения и подготовился к встрече со своей бывшей жертвой.

Ждать безутешного отца Маргарите пришлось недолго. Де Лаввель появился в «Веселом доме» через две недели после свершившегося похищения. Маркиза встретила графа в собственном кабинете. В руках ее был пистолет, под дулом которого несчастные дочери графа были принуждены ласкать друг друга. Взирая на охваченных отчаяньем девушек, фон Инзен отпускала грубые шутки и грозила пристрелить ту из красавиц, что будет менее усердна в любовной игре. Когда девушки сбавляли темп, Маргарита придавала им живости, ударом остро заточенной шпильки.

Увидев де Лавелля, маркиза произнесла,

что пришло время ответить за деяния бурной молодости. Граф попытался сопротивляться, но слуги Маргариты поставили аристократа на колени. Маркиза предложила де Лавеллю простой выбор – умереть или на глазах бывшей жертвы поразвлечься со своими дочерьми. В начале аристократ гневно противился омерзительному деянию, но потом был вынужден согласиться, дабы спасти от смерти несчастную Агнессу. Естественно, маркиза сделал все для того, чтобы спектакль похоти и сладострастия продолжался до самого рассвета и закончился только тогда, когда все участники представления остались без сил.

После того, как затянувшаяся оргия подошла к концу, Маркиза навела пистолет на окровавленных девушек и попросила графа принять простое решение. Де Лавелль должен был выбрать дочь, смерть которой искупит гибель добродетельной Шарлотты-Марии Де Вижу. Аристократ, не раздумывая, выбрал Ноэллу и несчастная рухнула на кровать, заливая шелковые простыни потоками своей крови. Стоит отметить, что в момент смерти, иллюзии, окутавшие убитую девушку, разрушились, и перед глазами безутешного отца предстала умерщвленная при помощи хитрости Агнесса. Отошедшая от шока Ноэлла (на ней лежала иллюзия младшей дочери графа) набросилась на мать, но была отброшена в сторону темной магией Маргариты. Для того, чтобы дочь не смела противиться случившемуся, маркиза набросилась на красавицу с хлыстом и избивала до тех пор, пока несчастная от боли не потеряла сознание. После этого пришла очередь графа, которого фон Инзен превратила в собственную любовницу. Таким образом, маркиза совершила с аристократом то же самое, что де Лавелль проделал с маленькой 14-ти летней девочкой.

После того, как месть порочной волшебницы подошла к своему логическому концу, граф был вышвырнут за двери борделя без гроша в кармане. Маркиза рассудила, что если Эзра все еще покровительствует де Лавеллю, то граф как-нибудь сумеет выжить, в противном случае, его поражение докажет, что никакого Великого плана, в действительности, не существует.

Взирая на окровавленное тело Агнессы, фон Инзен впала в самое настоящее эротическое безумие. Новая оргия развернулась прямо на окровавленных простынях, поблизости от холодеющего трупа. Безумства маркизы продолжались до вечера и остановились только тогда, когда нервы фон Инзен потеряли всякую чувствительность. Той же ночью, туманы Равенлофта запустили свои призрачные щупальца в особняк волшебницы и похитили порочную маркизу вместе с впавшей в беспамятство дочерью.

Темные Силы перенесли колдунью в глубины туманной границы. Там они сформировали новый остров страха, полностью отрезанный от тех туманных путей, что со всех сторон окутывали Ядро.

ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ

Маркиза фон Инзен является идеологом сложившегося в Кланвилле кружка либертенов, а также хозяйкой Убервальд – манора (барон любезно подарил свой особняк маркизе, после того как узрел устрашающую мощь арканных заклинаний). Свое время маркиза полностью посвящает научным разработкам, а также многочисленным развлечениям, большая часть которых находится за пределами благопристойности.

Распорядок дня маркизы таков. Фон Инзен встает с кровати в 2 часа дня и тут же требует к себе в кровать завтрак (вообще-то, по количеству подаваемых блюд средний кланвилльский завтрак напоминает собою обед). Утолив свой голод, Маргарита устраивает показательную порку дочери и Жюстины. Пока либертены избивают несчастных хлыстом, «добрая маменька» зачитывает вслух все проступки, которые молоденькие девушки совершили в течение предыдущего дня. После завершения экзекуции, «провинившиеся» благодарят маркизу за оказанную честь и отправляются наводить в доме порядок.

Следующие три часа маркиза посвящает чтению магических книг, а также разнообразным арканным экспериментам. Если работа действительно захватывает фон Инзен, то аристократка может провести за ней на несколько часов больше. В противном случае, исследования подходят к концу около шести вечера, после чего начинается время обеда.

Обед, как правило, проходит в главной зале манора и на нем присутствуют все либертены Кланвилля (де Ферранд иногда

позволяет себе вольность не прийти на описываемое мероприятие). Для того, чтобы любители свободы не скучали, мадемуазель Риволи регулярно приводит с собою красивых музыкантов, должных развлекать гостей подходящей случаю музыкой. Стоит отметить, что обед состоит из пяти перемен, причем во время него блюда гостям разносят красивые молодые девушки. Маргарита придумала для своих служанок несколько вариантов униформы. Если вечерняя постановка будет трагической, то фон Инзен усердно протыкает плоть девушек крючками, булавками и другими изощренными приспособлениями, которые приносят служанкам не столько удовольствие, сколько откровенную боль. В том случае, если вечерний спектакль будет менее трагичным, фон Инзен наряжает своих красавиц в корсеты, перчатки и ставит на такие высокие каблуки, что несчастные едва могут передвигаться по дому.

Служанки беспрекословно выполняют все желания своей госпожи, поскольку, в противном случае, они легко могут стать жертвами вечерней оргии. Фон Инзен с пониманием относится к тому, что либертены с вожделением поглядывают на красивых девушек и иногда утоляют с их помощью свои извращенные желания.

Поскольку большая часть либертенов отличается изрядным чревоугодием, вкушение пищи может растянуться до захода солнца.

В девять часов вечера начинается вечернее представление в Кланвилльском театре. Маркиза очень любит смотреть на кровавые трагедии Лемота Седама Жюсте, а также любовные постановки с многочисленными эротическими сценами. Около полуночи представление заканчивается, и удовлетворенные спектаклем либертены вновь отправляются в столовую.

Ужин в Кланвилле начинается около часа ночи и продолжается до пяти, шести часов утра. Вечернее застолье с завидной регулярностью превращается в то, что люди попроще могли бы назвать дикой оргией. При этом, чем более бесстыдно и вызывающе ведут себя аристократы, тем большее удовольствие от происходящего получает маркиза. Особую радость мадемуазель испытывает, глядя на пытки и унижения предварительно приглашенных «гостей».

После того, как ужин подходит к концу, аристократы расходятся по комнатам, прихватив с собой наиболее понравившихся служанок и посетителей. Кроме того, стоит отметить, что раз в три дня маркиза тратит ранние часы зарождающегося утра на воспитание собственной дочери. После того, как над доменом поднимается тусклое осеннее солнце, маркиза отходит ко сну в обществе приглянувшихся почитателей, любовников и любовниц.

Маргарита фон Инзен одержима пытками и насилием. При этом, волшебница получает истинное удовольствие только тогда, когда первое и второе активно сочетается с актами физической любви. Намеренно ввергая себя во все больший и больший порок, фон Инзен уже не может сдержать свою «утонченную» натуру и регулярно убивает тех путников, что по ошибке или случайности оказались в пределах ее домена. Маркиза даже придумала своеобразную памятку для своих слуг, благодаря которым те могут отсеивать потенциальных жертв от бесполезных людишек, не способных доставить их хозяйке ни единой секунды удовольствия.



Вышеозначенный документ столь занятен, что мы приводим его на страницах данного описания.

ПАМЯТКА ДЛЯ БЕСТОЛКОВЫХ СЛУГ

1. Если в Кланвилль вошел некрасивый человек, то вряд ли он может послужить утолению наших страстей. Прогоняйте прочь этого дуралея пинками и тумаками. Уродство не должно стать причиной срыва последующего веселья. Пыток достойны только самые прелестные цветы, даруемые нам природой.

2. Глупцы, одержимые и идиоты также нам не нужны. В совращении слабоумных нет ни морального, ни физического удовольствия, так что гоните их прочь, как можно дальше от дома.

3. Нелюди – гномы и полурослики – не имеют права топтать землю Кланвилля. Разрешаю вам пытать их и наслаждаться мучениями мелких глупцов. Однако, не забывайте, что люди, эльфы и полуэльфы могут выступить в качестве потенциальных жертв или новых друзей нашего маленького общества свободолюбцев.

4. Красивые молоденькие женщины (особенно беременные и невинные), дети и молодые цветущие мужчины должны быть препровождены в дом в обязательном порядке. Когда счастливцы окажутся внутри манора, им следует предложить теплую пищу и обязательно напоить сладким чаем. Если гости окажутся интеллектуальными собеседниками или того больше – философами, в обязательном порядке проверяйте их жестокость (не забывайте о том, что жертвы находятся в подвале, а не на кухне). Если гость продемонстрирует склонность к насилию, свободомыслию и пороку, следует в обязательном порядке ввести его в наше общество. В противном случае, бросайте его в камеру без всякой жалости и нелепых церемоний.

4а. Поправка к вопросу о беременных. Подобных женщин следует сразу же предавать пыткам, невзирая на возраст и положение в обществе. Кланвилль свободен от феодальных оков и мы не делаем разницы между сословиями.

4б. Детей, вошедших в домен, следует ловить и препровождает ко мне. Дальнейшая их судьба не вашего ума дело. Естественно, следует своевременно отличать детей от гномов и полурослико.

4в. Вистане являются разносчиками вредных суеверий, которые неприемлемы в нашем просвещенном особняке. По этой причине, над всеми пойманными странниками необходимо проводить справедливый и скорый суд с участием судей и присяжных. После того, как обвинения против вистан будут доказаны (а они будут доказаны исходя из того, что жизнь данных людишек немыслима без идеологических бредней), представители описываемой расы будут преданы казни. Мужчины должны быть сожжены в своих отвратительных повозках, а женщины изнасилованы и немедленно повешены, для пущего увеселения свободолюбивой общественности (в принципе, последняя процедура может пройти в обратном порядке, если будет поддержана большинством голосов на процедуре всеобщего волеизъявления).

5. Враждебно настроенных мертвецов и призраков, вошедших в Кланвилль из туманов, следует уничтожать при первой же возможности. Не бойтесь обращаться за помощью к моим гостям. Они всегда готовы помочь в нелегком деле борьбы с покойниками. Вампиры могут быть приняты в нашу компанию, если их облик красив, а желания низменны и порочны. Ловля бехольдеров не приветствуется.

6. Клирики других вер (не важно, злых или добрых), должны в обязательном порядке подвергаться очищению болью. Пытки следует продолжать до тех пор, пока заблудший не признает атеизм единственно верным учением из всех возможных.

7. Ни в коем случае не связывайтесь с воинами света. Лучше расстреливайте их на расстоянии из мушкетов. Проку от них никакого, а вот неприятностей нашему маленькому сообществу они могут доставить много.

8. Странствующих по лесам одиноких последователей добродетели, следует сразу же доставлять в особняк для пыток и плотских утех. Нет ничего восхитительнее молоденьких девушек, на которых одновременно накладываются заклинания удержания, сна, очарования и магия в духе Death By Thorns.

9. Отряды искателей приключений должны быть также доставлены в Кланвилль, а

их представители должны быть обезоружены и обездвижены. После того, как гости развлекутся, не забудьте отмыть ковры и занавески от крови.

10. Во время голосования по тем или иным вопросам, связанным с получением физического или интеллектуального удовольствия, либертинки имеют два голоса, тогда как представители мужского пола только один (думаю, не стоит говорить о том, что порочные женщины во много раз более жестоки, чем порочные мужчины). Слуги голосов не имеют. Жертвы имеют, но только формально, ибо при голосовании их протесты не учитываются.

11. Арканные и другие сверхъестественные способности, которые еще не стали достоянием научного знания, можно использовать только на гостях домена (за единственным исключением в виде моей дочери) и только с целью получения физического и морального удовольствия. Либертен, пойманный за использованием магии против других представителей нашего веселого собрания, должен немедленно понести суровое наказание. Судьба такого человека должна быть решена в ходе всеобщего волеизъявления.

12. Ни в коем случае не давайте читать эту памятку путникам, вышедшим из туманов. Слуга, нарушивший данное постановление, будет повешен, обезглавлен и четвертован на глазах других слуг в целях нашего несравненного удовольствия

Маркиза фон Инзен
17 флореаля 760 Б.К.

РАЗВЛЕЧЕНИЯ В КЛАНВИЛЛЕ

Как правило, несколько раз в неделю, в особняке маркизы происходят чудовищные (по размаху) оргии. Маркиза способна утолить свою дикую похоть только в том случае, если перед ее взором жестоко пытают красивую женщину, которая не может постоять за себя. Во имя своего удовольствия, Маргарита легко идет на любые преступления, которые только могут возникнуть в ее извращенном мозгу.

Питается Маргарита фон Инзен исключительно пирожными, которые волшебница чередует с нежной плотью юных образованных девушек, вышедших из богатой аристократической среды. Если желанной пищи колдунья не находит, она с легкостью может прожить без мясной пищи в течение трех последующих месяцев (каждый следующий месяц после третьего, прошедший без поедания девичьей плоти, накладывает на СНА маркизы штраф, равный -1).

Если в течение нескольких недель в Кланвилль не входят новые путешественники, зловещая земля домена возвращает к жизни замученных маркизой людей (1d6 женщин и 1d2 мужчин раз в пять дней). При этом, воскрешенные получают новый облик, а их показатель СНА поднимается на 1 пункт (до максимального порога в 18 пунктов). Если несчастным удается сбежать от слуг маркизы и войти в туманы, то они немедленно разваливаются в черный прах, который, впоследствии поглощается почвой домена.

Ночной порой озерный берег представляет опасность для живых людей. Призраки изувеченных детей и утонувших женщин легко могут заманить в воду случайного путника.

ПРОКЛЯТЬЕ

Мало кто знает, но Маргарита фон Инзен до безумия боится боли. Арканистка страшится физических мучений больше всего на свете. Однако, Темные Силы оказались беспощадны к колдунье в той же мере, в какой волшебница была беспощадна к посетителям своего туманного острова. Оказавшись внутри Кланвилля, Маргарита перестала ощущать физическое удовольствие. Для того, чтобы получить оргазм, маркиза должна ощутить волну чудовищной боли. Фон Инзен вынуждена терзать свою плоть и преступать через свой дикий, неуправляемый страх перед ней, для того, чтобы впоследствии получить плотское наслаждение и утолить свои греховные страсти. Проклятье Маргариты заключается в том, что если правительница Кланвилля откажется от ежедневной порции боли, она утратит возможность ощущать любые плотские удовольствия. Нечувствительность к радостям плоти будет продолжаться до тех самых, пока Маргарита не подвергнет свой чувствительный организм очередной жестокой пытке.

СТРАШНАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ: ВЕЧНАЯ МОЛОДОСТЬ ФОН ИНЗЕН

Маргарита фон Инзен ненавидит физическую боль, но мысли о старости доставляют ей ни с чем несравнимые моральные мучения. Взирая в зеркало на свою нежную белую кожу, пышные груди и ярко алые губы, маркиза с содроганием думает о том, что все эти прелести станут жертвой неумолимого времени. Кроме того, относительно недавно Маркиза заметила, что на следующий день после наиболее диких оргий в ее прическе появляются белые волоски, тогда как на лице проступают крохотные, пока еще малозаметные морщинки.

Для того, чтобы отдалить от себя старость, Маргарита раз в месяц устраивает процедуру омоложения. Последняя состоит в том, что маркиза совершает омовения в ванне, наполненной до краев детской кровью. После завершения кровавого действа, Маркиза лишается всех седых волосков и морщинок. Вдобавок к этому, на протяжении следующей недели, маркиза буквально сияет и светится от счастья (Фон Инзен получает семидневный бонус +1 к характеристике Харизма).

Персонажи, увидевшие процедуру омовения, в обязательном порядке должны совершить чек ужаса.

ИСКУПЛЕНИЕ

Маргарита может освободиться от своего ужасающего проклятья лишь в том случае, если искренне раскается в своих мерзких поступках, пожертвует свои сокровища на нужды бедных, а также полностью устранится от плотских утех и всецело посвятит свою жизнь доброму богу или богине!

ЗАКРЫТИЕ ГРАНИЦ

Маркиза фон Инзен не успела изучить всех свойств туманной темницы. По этой причине, Маргарита не знает, что границы Кланвилля могут быть закрыты по воле хозяина домена.



Часть 2
Аристократы и либертены

ЭМЕЛЛИНА ДЕ МАРЬЕ

Female (human) 11th lvl Aristocrat 6/The Court Poisoner 5 [RG4]
Alignment NE

Mod: Str 9 (-1), Dex 14 (+2), Con 11 (+0), Int 15 (+2), Wis 10 (+0), Cha 17 (+3)
Hit Points: 6d8+5d4 (40), AC 15 (10 +2 dex, +3 ring), Touch 15, Flat 13, Init +2, BAB 7, Grap 6, Speed 30, Fort +3, Ref +8, Will +6 , SR 0, DR 0
+7/+2 Melee, Dagger +2, Toxin, Virulent (Poison), 1d4+1, 19-20/x2
medium 5'1 tall, 109 lb. wt, 17 yrs old
Speaks: Дарконийский, Мордентский, Фальковнийский.

Skills:+16 Knowledge (Nature), +6 Knowledge (Local), +5 Ride, +5 Knowledge (Anatomy), +17 Bluff, +10 Sense Motive,+21 Craft (Poisonmaking), +16 Alchemy, +6 Perform (Dance), +6 Perform (Singing), +18 Slieght of Hand, +11 Profession (Herbalist)

Feats: Human Bonus Feat: Poison Immunity [BoVD] (Cyanide), 1)Skill Focus (Craft [Poisonmaking]), 3)Poison, Focus [Ahb], 6)Empower Poison [Ahb], 9)Maximise Poison [AHb]

Human Racial Traits:
- 1 free feat at 1st level
- 1 free skill at each level
- 4 free skills at 1st level
- Favored Class: Any
- Poison Use (Individual) (Ex)
- Class Skills: Alchemy; Craft (Poisonmaking) ;Slieght of Hand (Individual) (Ex)

Classname Abilities: Poison Use, Poison Mastery, +5 Save vs. Poison, Insidious application, Inventive Ingridient

Equipment: Dagger +2, Toxin, Virulent (Poison), Traveler's Outfit, Crossbow (light, masterwork), Bolts (20), (Poison), Ring of Protection +3, Cyanide (50) [Ahb], Ring (Graz'zt's Long Grasp – 3/day [BoVD]; True Strike - 3/day)

ИСТОРИЯ ЖИЗНИ

Эмеллина Де Марье - молодая 17-ти летняя девушка, прелестная, словно весенний цветок. К сожалению, сердце этой красотки такое же черное и преступное, как застоявшаяся вода в черном пруду Кланвилля.

Эмеллина родилась в туманном городе Паридон и выросла среди семи прелестных сестер, каждая из которых была образцом нравственности и целомудрия. Каждая из сестер обладала своим уникальным талантом в области музыки, живописи или литературы. К сожалению, талант Эмеллины не был востребован в обществе чистых и непорочных женщин. Младшая Де Марье питала страсть к созданию ядов и достигла в этом деле замечательных успехов. Вначале Эмеллина экспериментировала на животных, но не смогла найти понимания среди близких и родственников, которые ужаснулись целям и начинаниям красавицы. Более того, молодая Эмеллина встретила откровенное неприятие со стороны старших сестер, но вместо того, чтобы остановиться, девушка решила посвятить свою жизнь изучению самых сильных и



быстродействующих ядов. Поскольку таланты родственниц быстро нашли признание в высшем обществе Паридона, в душе Эмеллины зародились семена злобы и ненависти. И вот, в один прекрасный момент, находясь в состоянии дикой ярости, наша героиня насыпала яд в бокал самой старшей сестры. Когда несчастная девушка выпила отраву, и ее тело стало содрогаться в судорогах жесточайшей боли, Эмеллина почувствовала... Нет, далеко не ужас. Она ощутила сильнейшее плотское желание и тут же реализовала свою потребность с невольным свидетелем преступления, молоденьким слугой, который вскорости умер от парализующего яда. Думаю, вы не удивитесь, узнав, что порочная женщина успела насладиться и этой смертью.

В течение следующих пяти лет Эмеллина отправила на тот свет всех своих благонравных родственниц. И чем больше горевали добропорядочные люди о несчастных жертвах горькой судьбы, тем больше ликовала порочная душа молодой Де Марье. Свои последние преступления Эмеллина совершала в обществе любовников, которые всецело разделяли ее отвратительные и развращенные страсти.

Однако, во время отравления последней родственницы, Эмеллина совершила страшную ошибку. Она рассказала о преступлении своему новому другу, который хоть и встал на путь порока, но все еще не утратил остатки человечности. Содрогнувшись от услышанного, любовник донес на Эмеллину в полицию. Девушку арестовали и немедленно приговорили к смертной казни. Де Марье оказалась в ловушке, в которую она сама себя же и загнала. Если бы у нее были сестры, то, возможно, суд мог бы смягчиться, но Эмеллина расправилась со всеми людьми, которые искренне любили ее.

Впрочем, Туманы Равенлофта захотели подвергнуть порочную женщину очередному испытанию. Белесые щупальца похитили отравительницу прямо из тюремной камеры, после чего перебросили ее в ужасающий домен Кланвилль.

Обнаружив в особняке молоденькую отравительницу, Маргарита фон Инзен поначалу хотела предать девушку пыткам, но потом передумала и решила реализовать свой план куда как более коварным способом. Сейчас Эмеллина является ближайшей подругой фон Инзен и ее самой страстной любовницей. Однако, порочное сердце красотки хочет большего. Де Марье думает отравить свою госпожу и занять ее сладостно-порочное место. К сожалению, она не знает, что фон Инзен бессмертна и такое развитие событий пойдет лишь на руку лорду домена. Узнав о предательстве, фон Инзен, вне всякого сомнения, подвергнет свою красавицу самым жестоким, омерзительным и кровавым пыткам из своего обширного арсенала плотских наказаний.

ПРИМЕЧАНИЕ ДЛЯ МАСТЕРА

Своим наиболее надежным и смертоносным оружием мадемуазель Эмеллина Де Марье считает цианид. И надо заметить небезосновательно. Этот яд, будучи надлежащим образом подготовленным (Empower Poison + Maximise Poison + Poison Mastery), способен мгновенно убить даже самого здорового человека. Цианид можно легко подмешать к еде или к напиткам, а также отравить с его помощью оружие. Стоит отметить, что пытаясь отравить партнера во время ужина, Эмеллина смело подмешивает яд в бутылку. Де Марье с удовольствием пьет отравленную жидкость, так как имеет полный иммунитет к ядам. Поскольку яд не является магическим, его практически невозможно обнаружить (даже Паридонская полиция, обладающая новейшими методами криминалистики, не сумела выделить из бутылки отравленное вещество). Кроме того, не стоит забывать, что с помощью различных ингибиторов, в нужных пропорциях добавленных в отраву, Эмеллина может отсрочить действие яда и тем самым снять с себя всяческие подозрения.

Мастер должен помнить, что Эмеллина любит играть со своей жертвой и применяет яд лишь в том случае, если живая игрушка ей надоела. Как правило, во время своих развлечений де Марье используют экзотические жидкости, способные свести жертву с ума или ввергнуть ее в агонию немыслимой боли.

АГАТА-КЛАРИССА-КАТЕРИНА ГОДЕФРОЙ

Female (human) 13th lvl Aristocrat10/Sorcerer3
Alignment CE

Mod: Str 12 (+1), Dex 11 (+0), Con 15 (+2), Int 17 (+3), Wis 10 (+0), Cha 32 (+11)
Hit Points: 10d8+3d4+26 (79), AC 16 (10 +0 dex, +6 ench), Touch 16, Flat 16, Init +0, BAB 8, Grap 9, Speed 30, Fort +6, Ref +4, Will +12, SR 0,DR 0
+11/+6 Melee(15 ft.): Whip +2, 1d3+3, 20/x2
medium 5'4 tall, 105 lb. wt, 28 yrs old
Speaks Дарконийский, Мордентский, Фальковнийский.

Skills: +27 Bluff, +13 Sense Motive, +26 Intimidate, +28 Diplomacy, +24 Perform (Sexual Techniques), +7 Spellcraft, +17 Perform (Dance), +13 Knowledge (Nobility), +11 Knowledge (Anatomy), +12 Knowledge (Arcane), +12 Knowledge (Religion), +6 Knowledge (History), +5 Knowledge (Architecture),+5 Concentration
Feats: Human Bonus Feat: Iron Will, 1)Sadistic Reward [DoTU], 3)Weapon Proficiency (Whip), 6)Leadership 9) Weapon Proficiency (Pistol), 12) Dark Speech [BoVD]
Human Racial Traits:
- Free Feat at first level
- Free Skill at each levels
- Free Skill at first level
- Favored Class: Any

Classname Abilities: Summon Familiar

Equipment:Cloak of Charisma +6, Whip +2, Pistol (Masterwork) (2), Bullet (Pistol) (50), Bracers of Armor +6, Elixir of Love (10), Tome of Leadership (+5) (Used), Ring of Invisibility, Any scrolls (Up to DM)

Spells: 6 /day– 0-level; 8/day – 1-level.
Level 0: Light, No Light, Read Magic, Slash Tongue [BoVD], Ray of frost, Open/Close
Level 1:Charm Person, Power Word: Pain [RoD], Cheat [BoVD]

Агата-Кларисса-Катерина Годефрой - статная и красивая женщина 28 лет, знающая цену себе и своему любовному искусству. Годефрой черноволоса, имеет утонченные, аристократичные черты лица и нежную белую кожу. Ее формы близки к совершенству, и она знает, что ее облик способствует тому, что в разуме мужчины появляются плотские желания. Как правило, Агата одевается в темно-красное платье и багровую треуголку. Путешествуя по лесам домена верхом, Кларисса всегда берет с собой хлыст и два кремневых пистолета. Вне всякого сомнения, Агата самый красивый и, вероятно, наиболее коварный обитатель Кланвилля.

ИСТОРИЯ ЖИЗНИ

Агата-Кларисса Годефрой родилась в Морденте, в мае 586 Б.К. Как уже догадался уважаемый читатель, эта женщина является дальней родственницей Уилфреда Годефроя вечного узника Дома на Холме Грифона. Имея богатых родителей, Агата окончила университет в Дарконе и получила степень



доктора философии. Вернувшись в Мордент, Годефрой ввергла в себя в объятия самого отвратительного разврата, который только мог придумать ее высокий интеллект и врожденная склонность к пороку. Родители Агаты с тяжелым сердцем смотрели на распущенность девушки, но ничего не предпринимали для того, чтобы исправить сложившуюся ситуацию. В конце концов, устав от бесконечных любовников Клариссы, старший Годефрой выдал свою дочь замуж.

Пока муж м-ме Годефрой охотился на оборотней в Бессветной чаще, Агата принимала в своем будуаре любовников мужчин и женщин, а также занималась флагелляцией и другим отвратительными пороками, которые мы не будем расписывать на страницах данного труда, дабы не шокировать души наших добродетельных читателей. В конечном итоге, праздник похоти и сладострастия завершился закономерным результатом. Агата забеременела и попала в немилость супруга. Последний был в дикой ярости от происшедшего и убил на дуэли трех любовников своей неверной жены.

Пытаясь избавиться от ненужного ребенка, Агата испробовала яд, но лишь навредила своему собственному организму. Последний оказался более неспособен производить на свет новую жизнь. Таким образом, когда ребенок мадемуазель Годефрой появился на свет, женщина возненавидела дочь лютой ненавистью. Зло, поглотившее душу порочной красавицы, было столь сильным, что Агата регулярно избивала свою крошку за самые мелкие провинности. Когда девочке исполнилось семь лет, Агата научила дочурку приносить своей матери физическое удовольствие.

Естественно, подобные увлечения Клариссы недолго оставались тайной для мужа. Узнав об инцесте Агаты, супруг красавицы отобрал у «возлюбленной» дочь и попытался отправить Клариссу в сумасшедший дом. Однако, аристократы домена категорически отказались поддержать подобную инициативу, сославшись на отсутствие подобных прецедентов в юридической практике Мордента.

Убедившись в своей безнаказанности, м-ме Годефрой задумала совершить преступление, должное покончить с существованием ненавистной «содержанки». Договорившись с двумя низкими разбойниками, вышедшими из аристократической среды Мордента, Агата пригласила их себе в манор (стоит отметить, что в тот день супруг злодейки пребывал на охоте, что и привело к ужасной трагедии). Занявшись утолением своих омерзительных страстей, Агата привела в комнату дочь. В самый упоительный момент любовного действа, Кларисса схватила в руки пистолет и прострелила малышке голову. Восторженный вопль отвратительной женщины был слышен за милю от особняка. Заподозривший страшное муж устремился в обитель разврата и едва не сошел с ума от увиденного.

Испепелив любовников Агаты своими наступательными заклинаниями, супруг схватил за волосы свою залитую кровью жену и бросил ее в экипаж. После этого безутешный отец избил безумную женщину, отобрал у нее одежду и, заковав в тяжелые кандалы, оставил злодейку посреди бескрайней топи Холсвортов. К счастью для Агаты, туманы отметили ее жестокость и перенесли мерзкую женщину в Кланвилль.

ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ

Оказавшись в домене «абсолютной свободы», Агата Годефрой умудрилась доказать фон Инзен тот факт, что она достойна сладкой жизни в обществе господ, а не смерти среди слабых и ноющих рабов. Для этого м-ме Годефрой пришлось немало постараться, поскольку любовные ласки Агаты показались Маргарите грубыми, непристойными и лишенными всяческого изящества. В то же самое время, интеллект и отличное образование позволили Клариссе выделиться из числа других либертенов и стать идеологом маленького кружка свободомыслия, оппозиционно настроенного по отношению к фон Инзен.

Агата-Кларисса Годефрой не любит истязать свое тело, поскольку акт мазохизма не приносит ей ни радости, ни удовольствия. Истинной страстью м-ме Годефрой являются пытки маленьких детей и беременных женщин, которые она совершает с немыслимой жестокостью. Осознавая собственную порочность и неспособность породить новую жизни, Агата стремится уничтожать тех, кто, в отличие от нее, способен на это. Те несчастные, что попали в руки Агаты, живут не более пары часов, после чего комната, в которой они

встретили свою смерть, превращается в место бойни. Агата одержима кровавым насилием до такой степени, что не может получить плотское удовольствие ни в каких других обстоятельствах. Страсти Агаты столь отвратительны, а жестокость столь бессмысленна и беспощадна, что ее деяния шокируют даже некоторых обитателей манора. Для того, чтобы еще больше насытить свою темную похоть, Кларисса приглашает на пытки Жюстину и еще больше распаляется, глядя на слезы и страдания несчастной девочки. После того, как удовольствие походит к концу, жестокая женщина требует от Жюстины полного удовлетворения своих порочных потребностей. Если девушка пытается воспрепятствовать насилию, Агата прибегает к помощи цепей и хлыстов.

ПРИМЕЧАНИЕ ДЛЯ МАСТЕРА

При встрече с персонажами Агата-Кларисса Годефрой будет вести себя вежливо и учтиво. Она предстанет перед искателями приключений в образе обворожительной и прекрасной дамы, которой чужды жестокие страсти и порок. Однако, если в отряде приключенцев будет женщина, способная дать жизнь ребенку, Агата приложит максимум усилий к тому, чтобы морально и физически унизить ее, превратив в стенающую груду плоти.

Агата не любит Маргариту фон Инзен, считая ее закосневшей и крайне консервативной либертинкой. В отличие от маркизы Кларисса не признает вообще никаких законов и моральных ограничений. В случае необходимости она легко может обойти даже правила, что были установлены для себя локальным обществом свободолюбцев.

Внутри Кланвилля у м-ме Годефрой есть некоторое количество верных последователей. Они считают, что удовольствие каждого либертена самодостаточно и для его достижения можно легко поступиться правами свободолюбивой общественности. В случае необходимости можно даже пожертвовать другими либертенами, если смерть последних принесет предателю новые удовольствия.

Стоит отметить, что последователи Фон Инзен придерживаются противоположной точки зрения. Они осознают всю полезность памятки и знают, что умеренность еще больше распаляет преступные наклонности.

В то же самое время, у Агаты есть страшная тайна, которая может стоить ей не только уважение либертенов, но и собственной головы. В начале каждой крупной оргии, Агата заставляет своих жертв молиться перед Алтарем Эзры (святыня спрятана в потайном отделение платяного шкафа). Тем самым Кларисса пытается вымолить у богини прощение. В очередной раз не услышав ответа, мерзкая женщина наполняется гневом и начинает свою невообразимо-отвратительную игру, сопровождающуюся пытками, насилием и унижениями беззащитных жертв. Граф Риволи знает ужасный секрет Агаты, но пока не раскрывает его, ожидая удачного момента для восстания, связанного с пришествием в домен воистину мощных авантюристов.

ГРАФ ЖОЗЕФ-ФРАНСУА РИВОЛИ

Male (human) 16th lvl Aristocrat6/Fighter10
Alignment CN

Mod: Str 14 (+2), Dex 20 (+5), Con 26 (+8), Int 15 (+2), Wis 9 (-1), Cha 15 (+2)
Hit Points: 6d8+10d10+144 (226), AC 39 (10 +5 dex, +9 arm, +3 ench, +5 def, +7 shield), Touch 23 , Flat 34
Init +5, BAB 14, Grap 16, Speed 30, Fort +17, Ref +10, Will +7, SR 0, DR 0
+26/+21/+16 Melee: Silver Rapier +4; Defending; 1d6+10 17-20/x2
medium 5'7 tall, 156 lb. wt, 28 yrs old
Speaks Дарконийский, Мордентский.

Skills: +16 Bluff, +20 Diplomacy, +13 Sense Motive, +23 Intimidate, +11 Knowledge (Nobility), +10 Perform (Dance), +8 Perform (Singing), +11 Perform (Sexual Arts), +17 Ride, +12 Swim, +12 Handle Animal

Feats: Human Bonus Feat: Combat Reflexes, 1)Shield Specialization (Heavy), 3)Weapon Focus (Rapier), 6)Improved Toughness [CW], 9)Hindering Opportunist [PHB-2], 12)Stalwart Defense [PHB-2], 15)Weapon Finesse (Rapier)
Fighter Bonus Feats: 1)Combat Expertise, 2)Improved Combat Expertise [CW], 4)Weapon Specialization (Rapier), 6)Melee Evasion [PHB-2], 8)Melee Weapon Mastery (Piercing) [PHB-2],10)Driving Attack [PHB-2]
Human Racial Traits:
- 1 free feat at 1st level,
- 1 free skill at each level
- 4 free skills at 1st level
- Favored Class: Any
Classname Abilities: Bonus Feats

Equipment: Gloves of Dexterity +4, Amulet of Health +6, Silver Rapier +4, Defending, Studded Leather +5, Ring of Protection +3, Bracers of Armor +5, Potion of Heal (2), Heavy Shield +4, Ioun Stone (Pale Lavender) (23 Charges)

ИСТОРИЯ ЖИЗНИ

Граф Жозеф-Франсуа Риволи выглядит как высокий стройный мужчина 28 лет, отличающийся крепким телосложением, отменным здоровьем и разумом мыслителя. Начав карьеру военного офицера, Риволи отрастил себе усы и обзавелся замечательной шляпой с загнутыми полями.

В самом начале своего жизненного пути граф вел праведную и честную жизнь, но любовь к порочной сестре Кристине сделала его одержимым собственными желаниями. Решив потешить свою похоть, Риволи необдуманно встал на путь инцеста и порока, да так и не сумел остановить себя. Он не остановился даже тогда, когда развращенная им женщина стала вершить кошмарные преступления, должные еще больше распалить ее ненасытную страсть к запретным любовным изыскам и откровенным извращениям. Последовав за порочной сестрой в ужасный Кланвилль, Риволи занялся философскими изысканиями и даже написал 1500 страничный труд, озаглавленный «120 дней террора», который является письменным обвинительным актом всем обитателям отвратительного манора.



Как вы уже поняли, уважаемые читатели, в действительности, Риволи не преступник. Он всего лишь безвольная жертва обстоятельств и собственной распущенности. Все существо графа восстает против жестоких пыток и насилий, чинимых в доме ради удовольствия пресыщенных аристократов. Для того, чтобы прекратить кровавую череду бессмысленных преступлений, Жозеф разработал детальный план восстания, который будет использован в тот самый момент, когда в домен войдет сильная и опытная партия искателей приключений.

Стоит отметить, что Риволи принимает участие в пытках и оргиях только лишь для того, чтобы усыпить бдительность ненавистной маркизы. В действительности граф невероятно устал от похоти и хочет вытащить из того вертепа, которым является Кланвилль, свою возлюбленную Кристину. Последняя же совсем не устала «развлекаться» и делает все возможное для того, чтобы стать такой же жестокой и безжалостной, как Маргарита фон Инзен.

ПРИМЕЧАНИЕ ДЛЯ МАСТЕРА

В случае возможной Революции Риволи вызволит из плена Жюстину и всех «добрых» искателей приключений. Однако, в случае любого возможного исхода, граф будет с оружием в руках защищать свою сестру. Кристина же, наоборот, легко умертвит брата, если Жозеф поднимет руку на Маргариту. Если графиня Риволи все-таки погибнет, Жозеф сведет счеты с жизнью, сразу же после того, как злодеи, живущие внутри домена, будут уничтожены.

Перед самым началом восстания, Риволи раскроет фон Инзен тайну м-ме Годефрой, после чего попытается, как можно тише, убить максимальное количество либертенов (Император и Джон Бердсон знают про план графа и помогут ему). Подобное деяние вполне по силам Риволи, поскольку Жозеф умело управляется с рапирой и, в отличие от многих других обитателей Кланвилля, не является трусом.

ГРАФИНЯ КРИСТИНА-ЖОЗЕФИНА РИВОЛИ

Female (human) 10th lvl Aristocrat3/Bard7
Alignment CE

Mod:Str 11 (+0), Dex 14 (+2), Con 13 (+1), Int 12 (+1), Wis 8 (-1),Cha 19 (+4)
Hit Points: 3d8+7d6+10 (48), AC 14 (10 +2 dex, +2 ench), Touch 14 , Flat 12, Init +2, BAB 7, Grap 7, Speed 30, Fort +4, Ref +8, Will +12, SR 0, DR 0
+9/+4 Melee (15 ft.): Whip and Dagger +2; Defending; 1d6+2; 20/x2
medium 5'1 tall, 93 lb. wt, 24 yrs old
Speaks Дарконийский, Мордентский.

Skills: +17 Bluff, +12 Sense Motive, +17 Perform (Dance), +17 Perform (Singing), +17 Perform (Sexual Arts), +19 Disguise, +4 Knowledge (Anatomy), +2 Knowledge (History), +3 Knowledge (Nobility), +4 Ride, +6 Concentration, +2 Spellcraft
Feats: Human Bonus Feat: Sadistic Reward [DoTU], 1)Force of Personality [Cad], 3)Weapon Finesse (Whip), 6)Extra Music [Cad], 9) Haunting Melody [HoH]
Human Racial Traits:
- 1 free feat at 1st level,
- 1 free skill at each level,
- 4 free skills at 1st level,
- Favored Class: Any
Classname Abilities: Bardic Music, Bardic Knowledge, Countersong, Fascinate, Inspire Courage +1, Inspire Competence, Suggestion

Equipment: Ring of Protection +2, Whip and Dagger +2, Potion of Cure Minor Wounds (4), Potion of Love (2), Bijou (Many)

Spell Known:
Level 0:Read Magic; Ghost Sound; Mage Hand; Message; Prestidigitation; Summon Instrument.
Level 1:Disguise Self; Sorrow [BoVD]; Cheat [BoVD]; Charm Percon.
Level 2:Dance of Ruin [BoVD]; Song of Festering Death [BoVD]; Wave of Greaf [BoVD]; Invisibility.
Level 3:Fear; Sadism [BoVD].
Spell/day: 0 – 3/day; 1 – 4/day; 2 – 3/day; 3 – 1/day.

ИСТОРИЯ ЖИЗНИ

Графина Риволи обладает изысканной томной красотой и грацией дикой лесной кошки. Ее тело столь волнительно, что каждый либертен Кланвилля с удовольствием насладился им не по одному раз и на всех алтарях сладострастия. Кристина обладает длинными темными волосами, бездонными зелеными глазами и очень приятным, сильным голосом, способным исполнять самые хитроумные оперные арии. Риволи невысокая хрупкая женщина, больше похожая на девочку, чем на взрослого обитателя Равенлофта. По виду ей можно дать 19 лет, но в действительности ей 24. Одевается Кристина по последней моде, господствующей в Даймонлю, несмотря на тот факт, что ее родиной является Ришмуло.

В самом начале своего жизненного пути Риволи была избалованной девушкой. Она была прекрасна, молода и богата. Поэтому не



удивительно то, что она меняла любовников и любовниц, как перчатки. Когда Жозеф воспылал к Кристине своей порочной страстью, графиня не смогла отказать ему и с нескрываемым удовольствием впала в бездну порока.

Будучи любительницей театра и оперы, Кристина сама с превеликим удовольствием исполняла оперные арии и ценители данного вида искусства считали, что у нее воистину ангельский голосок. Однако, если романтические и комедийные произведения удавались Риволи хорошо, то трагедии и драмы она пела посредственно. Ценители качали головами и говорили, что это единственная причина, по которой Кристина никогда не станет музыкальным гением. Каждый раз, после очередного подобного заявления, девушка скандалила, кричала и плакала, представляя себе кровавые пытки глупых, невежественных критиков. Фантазии оставались фантазиями до тех самых пор, пока Кристина не получила такую же оценку от своей покровительницы добродетельной мадам Креси. Покровительница девушки заявила, что Кристина не чувствует своего оперного персонажа и по этой причине не может правильно спеть свою партию.

Риволи, взбешенная подобным заявлением, надолго заперлась в своей комнате. Когда девушка вновь покинула свои покои в ее голове созрел ужасающий аморальный план, от которого содрогнулся бы любой здравомыслящий человек (брат к тому времени так хорошо промыл своей сестре мозги, что избавил последнюю от всех моральных установок и тех ограничений, что были «навязаны ограниченными родителями»). Пригласив добродетельную Креси на вечер музыки, графиня напоила покровительницу усыпляющим вином. После этого бесчувственная женщина была помещена в хитроумный пыточный механизм, который использовался предками Риволи для уничтожения врагов древнего рода. Пока плачущая женщина пыталась освободиться из ловушки, машина медленно расчленяла несчастную на отдельные куски. Крики покровительницы были столь естественны и волнительны, что графиня решила их хорошенько прочувствовать. Таким образом, пытка растянулась на несколько часов, во время которых певица старалась запомнить все оттенки звучания, связанного с болью и страданием.

Ближе к вечеру Кристина решила, что больше не может спокойно переносить пытку, и приказала молчаливым слугам заняться с нею любовью. К величайшему сожалению графини, оргия сразу же пошла не так, как было задумано. Одна из прислуживающих девочек просто хлопнулась в обморок. Две другие, увидев кровь, завопили от ужаса и испуга так сильно, что в доме задрожали стекла. Графиня, возмущенная подобным поведением, собственноручно задушила мерзавок и предалась своей отвратительной страсти, взирая на потоки хлещущей крови. В конце концов мадам Креси встретила столь страшный и неописуемый конец, что мы умолчим о нем, дабы наши читатели смогли узнать финал этой жуткой истории. Стоит отметить, что от сцен жесточайшего насилия графиня получила такое неслыханное удовольствие, что решила обязательно повторить кровавые пытки при первой же подвернувшейся возможности.

Для того, чтобы заполучить себе в дом новую жертву, красавица переоделась в нищенку и стала продавать свое тело на улицах города. Заманив очередного богатого аристократа в подвал своего особняка, порочная тварь звала слуг и, посадив несчастного мужчину внутрь пыточного устройства, медленно разделывала его на части. Поначалу графиня слушала стоны беспомощных жертв «во имя искусства», но потом решила, что похоть однозначно превалирует над оперным ремеслом. После этого Кристина стала с животной жестокостью утолять свои низменные желания. К моменту похищения туманами Равенлофта, певица умертвила 56 мужчин, 24 женщины, 17 детей и 3 агента Каргата, итого 100 человек. Думаю, уважаемые читатели, вы понимаете, почему терпение Темных Сил быстро подошло к концу, и они перенесли сумасшедшую насильницу прямиков в особняк маркизы фон Инзен.

ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ

Оказавшись в ужасном домене вместе с родным братом, Кристина быстро показала, на что способно ее порочное существо. Она приняла самое непосредственное участие в нападении на карету путников, которая забавы ради, была атакована пресыщенными злодеями. Все жертвы налета были убиты, кроме молодой

женщины 18 лет. Кристина долго тешила свою душу пытками, но в конце концов убила игрушку, обесчестив ее в решающий момент казни. Подобная жестокость пришлась по душе фон Инзен, и она пригласила графиню в свой кружок жестоких сластолюбцев.

Вне всякого сомнения, из всех живущих в Кланвилле либертинок Кристина Риволи самая избалованная и заносчивая. В присутствии графини терпение м-ме Годефрой быстро подходит к концу и детоубийца с безумной яростью берется за хлыст. Стоит отметить, что Агата регулярно устраивает Кристине хорошую застольную порку в присутствии брата и прочих искателей удовольствий. В отличие от остальных жителей манора, Риволи обожает роскошь и буквально купается в море золота, бриллиантов и ювелирных украшений. Своих слуг и жертв графиня за людей не считает. В ее глазах и те и другие всего лишь инструменты, необходимые для утоления её невероятной похоти.

Маркиза обожает в Кристине любовь к жестокому пороку, но презирает в графине скупость, мелочность и любовь к материальным вещам. Если бы не брат, дружбу с которым фон Инзен искренне ценит, то Кристина давным-давно стала бы бесправной игрушкой волшебницы

ПРИМЕЧАНИЕ ДЛЯ МАСТЕРА

Графиня Риволи - не философ. По идеологическим воззрениям она стоит ближе к леди Годефрой, чем к фон Инзен. Однако Агата и Кристина столь сильно и искренне ненавидят друг друга, что регулярно предаются противоестественным ласкам. При этом, боль во время любовных действ получает только графиня, плоть которой маркиза нещадно терзает хлыстом и иголкам. Естественно «ласки» прекращаются только тогда, когда певица потеряет приличное количество крови.

Как вы понимаете, в случае прямого восстания или непосредственной атаки приключенцев, Риволи выступит на стороне фон Инзен. Стоит отметить, что Кристина является автором тех непристойных пьес, что регулярно ставятся на подмостках Кланвильского театра с участием слуг, либертенов и закованных в цепи жертв. Очень часто Кристина исполняет в этих спектаклях главные роли, поражая гостей своим восхитительным голосом.

Поскольку графиня регулярно убивает и насилует мужчин и женщин, ее порочные, кровавые страсти стали воистину чудовищны. Отвратительное создание, находящееся в облике прекрасной женщины, не так давно пристрастилось пить кровь и есть сырое человеческое мясо, вырезанное прямо из живых тел! Взглянув на остатки подобного пиршества, граф Риволи пришел к выводу, что его любимая окончательно утратила былую человечность и стала чудовищем. Жозеф непрестанно корит себя в том, что именно он стал инициатором свершившегося кошмара.

Кристина настолько же лжива, лицемерна и порочна, как и сладострастна. Для своего удовольствия она готова идти на любые преступления и безжалостно предавать своих старых друзей. Если Жозеф поднимет в Кланвилле восстание и выступит на стороне искателей приключений, графиня немедленно забудет о той искренней любви, что некогда соединяла ее с братом.



БРАТ РУДОЛЬФ МЭЛЛОРИ, БЫВШИЙ СЕНТИР ЭЗРЫ

Male (human) 15th lvl Ex-Cleric15
Alignment LE

Mod: Str 12 (+1), Dex 10 (+0), Con 15 (+2), Int 14 (+2), Wis 20 (+5), Cha 16 (+3)
Hit Points: 15d8+30 (97), AC 25 (10 +0 dex, +10 arm, +3 ench, +2 shield), Touch 13, Flat 25, Init +0, BAB 11, Grap 12, Speed 30, Fort +10, Ref +5, Will +14, SR 0, DR 0
+18/+13/+8 Melee: Light Mace +2 - 1d6+3; 20/x2
medium 5'3 tall, 204 lb. wt, 42 yrs old
Speaks Дарконийский, Мордентский, Драконический.

Skills: +23 Knowledge (History), +23 Knowledge (Religion), +20 Decipher Scripts, +21 Diplomacy, +12 Heal, +9 Concentration, +5 Bluff, +7 Sense Motive
Feats: Human Bonus Feat: Able Lerner [RoD], 1)Skill Focus (Knowledge (Religion)), 3)Skill Focus (Knowledge (History)), 6)Divine Metamagic (Quicken) [CD], 9)True Believer [CD], 12)Gift of Faith [BoED], 15)Intuitive Attack [BoED]
Human Racial Traits:
- 1 free feat at 1st level,
- 1 free skill at each level,
- 4 free skills at 1st level,
- Favored Class: Any
Classname Abilities: Turn Undead, Domains: Mists; Light.

Equipment: Light Mace +2, Full Plate +2, Ring of Protection +3, Buckler +1, Scroll of Atonement (2)

Spells/day:
0 – 6/Day
1 – 7+1/Day
2 – 6+1/Day
3 – 6+1/Day
4 – 5+1/Day
5 – 5+1/Day
6 – 3+1/Day
6 – 2+1/Day
8 – 1+1/Day

Рудольф Мэллори полноватый мужчина, примерно сорока лет от роду. На первый взгляд его суровое лицо кажется воплощенным идеалом набожности, аскетичности и благочестия. Однако нервические подергивания век и быстрая, малопонятная речь вскоре разрушают первое неправильное впечатление, сложившееся о Рудольфе.

Когда-то Мэллори занимал достаточно высокое положение в церковной иерархии Эзры (Дарконийская ветвь культа), вследствие чего пристрастился носить длинные мантии, украшенные символами власти и огромными драгоценными камнями. Несмотря на то, что к текущему моменту времени Мэллори отлучен от церкви и предан анафеме, он не желает менять прежних привычек и ведет себя так, словно до сих пор является полноправным священником. Обитатели домена всецело поддерживают чаяния брата Рудольфа, поскольку тот активно разделяет их удовольствия и иногда заключает кратковременные браки между аристократами, нужные им для проведения извращенных развлечений.

ИСТОРИЯ ЖИЗНИ

Рудольф Мэллори родился в Дарконе и никогда не хотел быть священником. Он желал посвятить себя военному ремеслу или науке, но родители Рудольфа были не столь богаты, чтобы обеспечить образование младшего из четырех сыновей. Именно по этой причине 13-ти летний Рудольф был отдан в локальный приход Эзры и без особого желания вступил на путь духовника. В ранние годы молодости жизнь Мэллори была трудна и безрадостна. Он выполнял тяжелую работу в храме, от руки переписывал Книги Эзры и пытался разобраться в пророчествах великой Богини. Вся его жизнь свелась к книгам, науке и толкованию пророчеств. Удовольствия плоти не интересовали Мэллори. На женщин он не смотрел, а пищу вкушал быстро и без удовольствия, словно бы перед ним была не похлебка, а взболтанный в воде песок.

Достаточно быстро Мэллори выдвинулся среди других братьев храма благодаря своему терпению, аскетизму и несгибаемой силе духа. Несмотря на явное нежелание Рудольфа подниматься по церковной иерархической лестнице, карьера его была предрешена. Иерархи церкви заметили молодого человека и

стали продвигать его вверх. Поначалу Мэллори был смущен подобным поворотом дел, но потом осознал, что более высокое положение в церкви позволит ему получить доступ к тайным и редким книгам, а значит к знанию, способному пролить свет на Великий План богини.

Став Торетом, Рудольф продолжил свои теологические изыскания и написал несколько работ об истоках религиозного культа (эти труды впоследствии помогли ему получить широкую известность в религиозной среде Даркона, Даймонлю и Мордента). Не удивительно, что еще через десять лет Мэллори стал Сентиром, а его работы были признаны классическими трудами, необходимыми для понимания Великого Плана Богини. Однако, именно в этот момент своей аскетической жизни Рудольф совершил страшную ошибку. Вместо того, чтобы продолжить свой тяжелый, но увлекательный писательский труд, сентир решил передохнуть и занялся делами своей паствы.

В один из дней Мэллори оказался у постели умирающего развратника, который исповедовал атеизм. Перед кроватью умирающего разгорелась нешуточная идеологическая битва. Священник и атеист, ставшие на время безжалостными противниками, оперировали сложнейшими философскими доказательствами и такими хитроумными выводами, что все остальные находящиеся в комнате люди предпочли побыстрее покинуть умирающего, дабы не умереть со скуки. В конце-концов, потерпев от Сентира сокрушительное поражение, развратник призвал к себе на помощь последний аргумент трех прекрасных женщин, должных заняться с ним любовью и тем самым скрасить последние минуты его земного существования. Естественно, умирающий предложил святому отцу присоединиться к развлечению, но Мэлори в панике и смущении бежал прочь из ужасной комнаты. В дверях дома он слышал победоносный смех развратника, и грудь его сдавили тиски ужасающей душевной боли. Это была боль по тому миру, который он потерял. Боль по тем радостям, которых он был лишен. Боль по удовольствиям плоти, которые были недоступны для него.

Следующая ночь стала для Мэллори временем испытания. Пытаясь заглушить природные порывы своего естества, Рудольф исступленно твердил молитвы, в бешенстве метался по своей маленькой комнате и проклинал родителей, которые не оставили ему выбора. В конце концов он заглушил свои желания, воткнув в ладонь острую иглу и облившись ведром холодный воды. Для того, чтобы не вспоминать о порочной сцене, Мэллори спустился в храм и вместе с монахами угрюмо, до полного изнеможения, молился пред ликом черноволосой богини.

На следующую ночь все повторилось снова. Мэллори стал одержим видениями женщин, которые смущали его и порождали в его разуме самые непристойные желания. Мэллори хотел рассказать о случившейся беде своим братьям, но потом понял, что те не смогут помочь ему или вообще заподозрят, что сентир проверяет их преданность вере. В конечном итоге, Рудольф сдался. Он явственно осознал, что не сумеет противостоять порывам своей плоти, и решил осуществить задуманное деяние при первой же подвернувшейся возможности.

Ждать удобного случая клирику долго не пришлось. Уже на следующий день Рудольф увидел на улице, подле храма, падшую черноволосую женщину (она немного походила на храмовое изображение Эзры и тем самым привлекла внимание Сентира). Брат Мэллори подошел к девушке и попытался ее усовестить. Когда молодая женщина стала искренне горевать о своей нелегкой судьбе, Рудольф позвал ее внутрь кельи и долго говорил с ней о вере и



добродетели. Поскольку проститутка оказалась верующей, Мэллори начал сомневаться в правильности выбранного пути, но в конечном итоге, простив незнакомке все грехи, Сентир с ревом набросился на несчастную и совершил с ней непростительное для клирика деяние. Для того, чтобы девушка навсегда избавила священника от своих притязаний, Рудольф подарил падшей женщине драгоценный камень и тут же выпроводил красавицу прочь.

Нужно ли говорить о том, что произошедшее настолько понравилось клирику, что Мэллори при помощи хитро составленных софизмов, придумал оправдание своему бесчестному поступку и с головой окунулся в разврат. Хуже того, он сумел переманить на свою сторону нескольких священников из соседнего прихода. Последние стали поставлять своему настоятелю девушек и женщин, моральный облик которых должен был подвергнуться «испытанию верой». Теперь Мэллори посвящал свои ночи не черноволосой богине-защитнице, а обычным смертным женщинам, десятки которых проходили через его маленькую аскетичную келью. Более того, некогда замкнутый священник стал удовольствием посещать шикарные аристократические салоны. Говорят, что при этом Мэллори предавался безудержному разврату с их прелестными хозяйками.

Поскольку Дарконийская ветвь Эзры всегда ожесточенно преследовала отступников и еретиков, Рудольф внезапно решил принять участие в этих процессах. Тем самым сентир решил потешить свою похоть, которая с каждым месяцем становилась все более пресыщенной и извращенной. Естественно, падший священник успокаивал себя тем, что жертвы, пытаемые на его глазах, погибали во имя Эзры. Однако, сцены самого жестокого насилия лишь еще больше усиливали страсть отвратительного человека, который, в конце-концов стал приглашать в угрюмые казематы собора своих любовниц из высшего общества. Преданные Мэллори палачи, разумеется, держали язык за зубами и не болтали в обычной жизни о тех запретных удовольствиях, которые вкушал их повелитель (по правде сказать, у большинства слуг Рудольфа и языка то не было – прим. автора). Скатываясь во все больший и больший порок, бывший священник сам брался за ножи, раскаленные щипцы и крючья, после чего утолял свои желания с находящимися поблизости любовницами.

В начале греховного пути Мэллори боялся того, что Эзра прогневается на его злодеяния и пронзит его сердце своим карающим мечом. Однако, год шел за годом, а праведное возмездие так и не наступало. По этой причине Рудольф начал сомневаться в существовании Эзры, а потом и вообще отвернулся от нее, совершив во время очередной оргии ужасающий акт осквернения святынь, который не смог бы простить ему ни один верующий и даже просто высокоморальный человек. Поправ последний бастион чистоты, сохранившийся в его разуме, Мэллори отрешился от моральных основ общества и стал искать не духовных, а чувственных наслаждений, более ничем не ограничивая себя. Другие люди стали для него всего лишь жалкими бесправными игрушкам, жертвами, исповедующими религию жертв, а значит, тварями по природе своей обреченными на заклание. Естественно, прихожане и священники Эзры до самого последнего момента не знали о том, что Мэллори предал и осмеял их веру.

В течение пяти последующих лет Мэллори убивал беспомощных людей и наслаждался их предсмертными судорогами. Уверенный в своей безнаказанности, Рудольф стал отдавать на расправу совершенно невинных мужчин и женщин, что в конечном итоге и стало причиной его краха. Однажды он похитил и убил представительницу высшей аристократии Даркона, которая инкогнито возвращалась в отчий дом под видом служанки. Брат несчастной был столь взбешен таинственным исчезновением молодой и прелестной девушки, что нанял на поиски пропавшей самого Аланика Рэя, в те дни начинавшего свою детективную практику. Не прошло и трех суток, как Рэй узнал судьбу несчастной красавицы и рассказал о своих выводах безутешному аристократу. Более того, он предоставил родственнику улики, которые явно указывали на вину злодея-священника.

Взбешенный брат решил действовать немедля. Договорившись с тремя верными друзьями, он дождался, когда Мэллори направиться в загородный особняк своей любовницы. Едва карета убийцы выехала на лесной тракт, как на нее набросились

родственники и друзья погибшей девушки. Кучер и слуги Рудольфа были убиты. Сам священник успел бежать из экипажа и бросился в сторону лесной чащи. Добежать до спасительных деревьев он так и не сумел, поскольку метко пущенная пуля пробила ему левую часть груди и бросила прямиком в гнилую листву. Взбешенные аристократы покинули место сражения, не добив Мэллори. Они решили, что Рудольф убит, а коли так, то и смотреть на его раны не стоит. Той же ночью туманы объяли раненного отступника и перенесли его в Кланвилль.

Стоит отметить, что вскоре после нападения на карету наниматель Аланика Рэя сумел доказать некоторые преступления сентира, размах и чудовищность которых потрясли иерархов церкви. Рудольф Мэллори был лишен сана, отлучен от лика Эзры, предан анафеме, а его книги были брошены в огонь. Поскольку труп Рудольфа так и не был найден, верховные иерархи церкви посулили за голову чудовища награду в размере 1,000 Краниумов. Если Мэллори, каким-то образом, будет пойман в северо-западной части ядра, то его, несомненно, ждет сожжение на костре с предварительным колесованием и повешением трупа.

ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ

Оказавшись в Кланвилле, Мэллори решил, что попал в земной Рай. Его окружали красивые порочные женщины, готовые без промедления выполнить любое его желание, каким бы отвратительным и развратным оно не являлось. Более того, Рудольф получил возможность писать философские труды материалистического толка, должные развеять стереотипные религиозные представления, сложившиеся у рядовых обитателей ядра. Однако, вскоре Рудольфа стали мучить сильнейшие приступы совести. Мэллори знает, что совершенные им преступления чудовищны, и что он никогда не сможет искупить их. В дни отчаяния он мечется по комнатам дома и стремиться избавиться от своих «призраков» при помощи самобичевания и воплей запоздалого раскаяния. Однако, когда совесть отпускает Мэллори, бывший священник вновь предается разврату и ведет атеистические беседы с обитателями дома и несчастными гостями маркизы фон Инзен.

Стоит отметить, что если в домен попадает священник любой возможной в Равенлофте конфесии, то несчастного служителя веры передают в руки нашего героя, который с ненавистью истязает плоть идеологического противника и одновременно с этим рассказывает бедняге о принципах и преимуществах атеизма.

В случае беспорядков внутри домена, Мэллори встанет на сторону м-ме Годефрой, поскольку считает ее более порочной и более свободомыслящей, чем фон Инзен. С другой стороны, до самого последнего момента Рудольф будет сохранять нейтралитет, дабы присоединиться к окончательному победителю. Если в домен ворвутся добрые искатели приключений, Мэллори будет выдавать себя за истинного священника Эзры, которого развратники удерживали в маноре в качестве беспомощной жертвы или важного заложника.

НОЭЛЛА ФОН ИНЗЕН

Female (human) 10th lvl Sorcerer7/Metaphysical Spellshaper3 [BoEF]
Alignment CE

Mod:Str 6 (-2), Dex 15 (+2), Con 14 (+2), Int 16 (+3), Wis 10 (+0),Cha 20 (+5)
Hit Points: 10d4+20 (45), AC 13 (10, +2 dex, +1 Size), Touch 13 , Flat 11, Init +2, BAB 4, Grap -2
Speed 20, Fort +5, Ref +5, Will +10, SR 0,DR 0
+4 Melee: Magbane Runestaff +2; 1d6+0; 20/x2
small 4'0 tall, 78 lb. wt, 16 yrs old
Speaks Дарконийский, Мордентский, Драконический.

Skills: +15 Bluff, +15 Concentration, +16 Knowledge (Arcane), +18 Spellcraft, +8 Craft (Wealing), +6 Sense Motive, +11 Perform (Sexual Art)
Feats: Human Bonus Feat: Violence Spell [BoVD], Metaphysical Spellshaper Bonus Feat:Maximize Spell, 1)Corrupt Spell [BoVD], 3)Empower Spell, 6)Iron Will, 9)Eschew Materials
Human Racial Traits:
- 1 free feat at 1st level,
- 1 free skill at each level,
- 4 free skills at 1st level,
- Favored Class: Any,
- Size small (by age)
Classname Abilities: Summon Familiar (Rat), Metaphysical Metamagic, Bonus Metamagic Feat, Metamagic Mastery

Equipment: Sizing Magebane Runestuff +2,Crystal (3000gp)

Spell Known:
Level 0:Read Magic; No Light [BoVD]; Light; Slash Tongue [BoVD]; Caltrops [SC]; Launch Bolt [SC]; Amanuensis [SC]; Disrapt Undead; Ray of Frost.
Level 1:Magic Missile; Orb of Acid (lesser) [SC]; Identify; Animate Rope; Hold portal.
Level 2:Invisibility; Sadism [BoVD]; Masochism [BoVD]; Knock.
Level 3:Fly; Fireball; Sound Lance [SC].
Level 4:Wall of deadly Chains [BoVD]; Wrack [BoVD].
Level 5:Magic Jar.
Spell/day: 0 – 6/day; 1 – 8/day; 2 – 7/day; 3 – 7/day; 4 – 6/day; 5 – 4/day.

Runestuff Spells: Dimensional Door; Wall of Force; Cacophonic Burst [SC]; Blink; Drown [BoVD].

Ноэлла фон Инзен молчаливая 16-ти летняя девушка, имеющая облик невинной страдалицы. У нее длинные русые волосы и хрупкая, изящно сложенная фигура. Глаза у Ноэллы зеленые и крайне выразительные, талия узкая. Губы тонкие, но нежные и чувственные. Одета Ноэлла фон Инзен, как правило, в самую грубую одежду, которую только можно найти в доме. В любом случае, красота девушки столь замечательна, что ее не могут затмить ни рубища, ни постоянные побои, которые наносит Ноэлле безжалостная мать.

ИСТОРИЯ ЖИЗНИ

Жизнь Ноэллы фон Инзен это история преступления, растянувшегося на долгие годы. Маргариты фон Инзен ненавидит свою



дочь, поскольку Ноэлла является отпрыском отвратительного графа де Лавелля. Как вы помните, граф овладел молодой волшебницей против ее воли и, насладившись телом ребенка, безжалостно бросил жертву своего сладострастия. Вначале Маргарита хотела избавиться от порочного плода, но потом передумала, ибо маленькая девочка постоянно напоминала колдунье о том, что делом ее жизни является месть. Пока Ноэлла была крошкой, Маргарита не обращала на нее особого внимания, готовясь воплотить в жизнь свой жестокий и безжалостный план.

Когда дочь фон Инзен немного подросла, Маргарита стала использовать ее в качестве орудия наслаждения, аналогов которому не было в пределах ее развратного дома. Поскольку в течение многих лет граф Де Лавелль был вне пределов досягаемости маркизы, старшая фон Инзен утоляла свою ненависть к аристократу избивая и мучая его дочь. О том, что Ноэлла порождение ее собственной плоти, фон Инзен даже и не вспоминал. Ноэлла стала для нее воплощением того ужасного и отвратительного кошмара, который обрушился на нее в нежном возрасте. Пытаясь принести себе дополнительное удовольствие, маркиза обучала девочку темному и порочному волшебству, которое развращало ум несчастной крошки и до смерти пугало её.

Ноэлла узнала о личности своего отца только в день ужасающего возмездия. Безутешная дочь пыталась, как могла, остановить бойню, но не преуспела в этом начинании. Пытаясь спасти родителя и свою сводную сестру, Ноэлла вступила с ненавистной матерью в магическую схватку, но потерпела сокрушительное поражение. Ее в очередной раз избили и подвергли жестоким издевательствам. В самый разгар дикого насилия, молодая фон Инзен поклялась себе уничтожить мать и всех ее пособников таким жестоким способом, до которого только может додуматься вечно пытаемый человек.

После того, как туманы Равенлофта объяли особняк маркизы, Ноэлла фон Инзен, вместе с матерью, перенеслась в новый домен, сотворенный для мерзкой волшебницы загадочными Темными Силами. Решив растянуть мучения дочери на максимально возможный срок, фон Инзен превратила Ноэллу в бесправную служанку, которая лишилась права на доброту, понимание и сострадание.

ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ

Оказавшись в Кланвилле, Ноэлла фон Инзен стала рабыней своей матери. Формально она принадлежит к обществу либертенов, но в действительности все обитатели Кланвилля считают ее неровней себе, а бесправной жертвой. Маргарита самым жестоким образом относится к своей дочери и как минимум раз в день порет ее для собственного удовольствия. Иногда ужасная колдунья пользуется услугами несчастной во время оргий и с наслаждением взирает на то, как другие аристократы принуждают Ноэллу удовлетворять свою мерзкую похоть. Более того, чем сильнее страдает дочь от деяний отвратительных насильников, тем большее удовольствие получает от происходящего ее развращенная мать.

Однако, внутри Кланвилля у Ноэллы есть не только враги, но и друзья. Граф Риволи регулярно снабжает девушку магическими гримуарами, которые он добывает у тех магов, что попали в домен и были замучены либертенами. Вдобавок к этому, не так давно Ноэлла стала личной служанкой графа. Запираясь вместе с девушкой внутри просторной комнаты, Риволи не предается разврату, а наоборот защищает свою протеже от ужаса и насилия матери, а также позволяет ей заниматься арканной практикой.

Поскольку магическая мощь Ноэллы достаточно велика, Маргарита приняла все возможные меры к тому, чтобы девушка не смогла воспользоваться магией в целях побега. Большую часть времени девушка ходит по дому со вставленным в рот кляпом кольцеобразной формы (таким образом, она может стонать, но не способна выговорить ни слова). Руки ее обыкновенно скованы спереди при помощи стальных кандалов. Ночной порой Ноэлла дремлет в подвале, посаженная на цепь, словно дикое животное. В отличие от Жюстины у Ноэллы нет даже кровати, что доводит несчастную девушку до полного отчаяния. Думая, что фон Инзен предпочла Жюстину собственной дочери, Ноэлла жаждет возмездия и представляет себе те кровавые пытки, которым подвергнется избранница Маргариты в том случае, если Ноэлла освободиться от жестоких оков.

ПРИМЕЧАНИЕ ДЛЯ МАСТЕРА

Как вы понимаете, молодая фон Инзен давно привыкла к издевательствам, пыткам, ударам и боли. Однако, ее дух не сломлен и она готова мстить за себя всему окружающему миру. Если у Ноэллы появится хотя бы маленькая надежда на спасение, она сбросит с себя оковы материнской тирании и превратит мерзкий манор в место кровавого реванша за былые обиды. За свою наполненную жестокостями жизнь молодая фон Инзен видела столь много насилия, что ярость ее будет беспощадной, жестокой и смертоносной. От ее гнева ни укроются ни сама Маргарита, ни поклонники матери, ни ее слуги. Однако, порочность Ноэллы столь же велика, сколько и порочность ее родительницы. В случае убийства старшей фон Инзен и уничтожения прежних обитателей манора, Ноэлла легко может стать новым лордом домена, еще более распутным, жестоким, развратным и беспощадным, чем ее ужасная предшественница.

ФРАНСУАЗА Д'МАГРО

(Fe)male (human) 13th lvl Expert2/Wizard4/Alchemical Philosopher7 [vRA1]
Alignment NE

Mod: Str 9 (-1), Dex 11 (+0), Con 8 (-1), Int 21 (+5), Wis 13 (+1), Cha 16 (+3)
Hit Points: 11d4+2d6-13 (21), AC 10 (10 +0 dex,), Touch 10, Flat 10, Init +0
BAB 6, Grap 4, Speed 30, Fort +2, Ref +3, Will +13, SR 0, DR 0
+7/+2 Melee: Dagger +2, 1d4+1, 19-20/x2
medium 4'9 tall, 102 lb. wt, 62 yrs old
Speaks Дарконийский, Мордентский, Фальковнийский, Драконический.

Skills: +15 Concentration, +15 Heal, +24 Alchemy, +21 Knowledge (Nature), +10 Knowledge (Local), +21 Knowledge (Anatomy), +21 Knowledge (Arcane), +9 Bluff, +7 Sense Motive, +9 Perform (Dance), +10 Profession (Herbalist), +5 Ride
Feats: Human Bonus Feat: Skill Focus (Alchemy), 1)Magical Aptitude, 3)Spell Focus (Transmutation), 6)Brew Potion, 9)Greater Spell Focus (Transmutation), 12)Skill Mastery

Human Racial Traits:
- 1 free feat at 1st level
- 1 free skill at each level
- 4 free skills at 1st level
- Favored Class: Any
- Imbue Potions (Su)
- Immunity to Reverse Gender Effects (Ex)

Classname Abilities: Summon Familiar, Scribe Scroll, Bonus Formula

Equipment: Dagger +2, Acid Flack, Alchemic Fire, Potion of Quintessence (13), Potion of Corporeal Purifier (14), Potion of Emotional Purgative (16), Potion of Regenerative Salve (7), Potion of Philosophical Purifier (9), Potion of Corporeal Purgative (6), Potion of Tissue Regenerator (5), Potion of Bear's Endurance (4), Potion of Bull's Strength (8), Potion of Cat's Grace (3), Potion of Spider Clumb (10), Potion of Eagle's Splendor (13), Potion of Levitate (4), Potion of Fox's Cunning (15),Potion of False Life (2), Potion of Invisibility (8), Potion of Vigor (Lesser) (3), Potion of Vigor (6), Potion of Heal (2), Potion of Regeneration (3), Potion of Cure Critical Wounds (7), Potion of Stoneskin (2)

Spell Known:
0) Light; Read Magic; Ray of Frost; Mage Hand; Slash Tongue [BoVD]; Detect Magic; Acidic Spash; Prestidigitation; No Light [BoVD]; Dancing Lights; Flare.
1) Cheat [BoVD]; Magic Missile; Charm Person; Enlarge Person; Reduce Person; Erase; Feather Fall; Tenser's Floating Disc; Animate Rope; Unseen Servant; Comprihent Languages; Alarm; Hold portal.
2) Bear's Endurance; Bull's Strength; Cat's Grace; Spider Clumb; Eagle's Splendor; Levitate; Darkbolt [DoVD]; Fox's Cunning; False Life; Invisibility; Detect Toughts.

Spells Prepeared:
0) Light; Read Magic; Mage Hand; No Light [BoVD].
1) Cheat [BoVD]; Unseen Servant; Feather Fall.
2) Darkbolt [DoVD]; Detect Toughts.

Formulas Known:
1)Quintessence; Corporeal Purifier; Emotional Purgative.
2)Regenerative Salve; Philosophical Purifier; Corporeal Purgative.
3)Tissue Regenerator.

Хотя мадам д'Магро уже под шестьдесят лет, мало кто даст ей больше сорока. Мадам превосходно разбирается в искусстве алхимии, и ей ничего не стоит приготовить пудры и притирки, скрывающие морщины и седину. Франсуаза владеет тайной создания мазей, заживляющих раны и позволяющих "гостям" маркизы фон Инзен испытывать "гостеприимство" хозяев долгие часы, если не дни. В то же самое время, мадам знает рецепты ядов, которые можно комбинировать в сотни смесей, чтобы по желанию продлевать или ускорять страдания жертв особенно, если жертвой оказывается вистани. Ненависть мадам д'Магро к племени бродяг не знает границ.

Так как мадам д'Магро снабжает маркизу фон Инзен как косметическими притирками, так и мазями для заживления рубцов от плётки,

маркиза снисходительна к маленьким прихотям Франсуазы. Обратите внимание, что если в манор попадает красивый сильный мужчина от 18 до 35 лет, маркиза уводит его в свои покои. Гости эти никогда не оказываются в подвалах рядом с другими жертвами - нет, их вообще никто больше не видит, и судьба их остаётся неизвестной всем, кроме самой Франсуазы.

Фон Инзен неизвестна тайна мадам д'Магро: Маргарита уверена, что Франусуаза использует мужчин для какого-то тайного разврата, а затем избавляется от тел алхимическими методами. На самом же деле всё обстоит несколько иначе...

ИСТОРИЯ ЖИЗНИ

Франциск д'Магро родился в крепком аристократическом семействе на задворках Ришмуло. Когда молодому человеку исполнилось шестнадцать лет, он покинул родительский дом и отправился в Понт-а-Музе. Целью его было получить образование, но, стоило ему избавиться от родительского присмотра, как Франциск нашёл своё место среди "золотой молодёжи" и начал погружаться в бездны невообразимого разврата. Стоит отметить, что молодой человек не отличался особой разборчивостью: он с одинаковой лёгкостью проводил ночи как с женщинами, так и с мужчинами. Однажды, когда Франциск извивался от наслаждения под тяжестью любовника, его пронзило необычное желание: ему захотелось узнать, что испытывает женщина, отдающая свое тело мужчине. С этого самого момента вышеозначенная мысль не оставляла Франциска ни днём, ни ночью. В смятении, д'Магро забросил своих прежних друзей. Каждый миг своей жизни Франциск тратил на то, чтобы найти средство, способное превращать мужчину в женщину ненадолго, всего лишь на несколько часов...

В конце концов, молодой человек встретился с вистани, который продал аристократу волшебный пояс. По словам бродяги, пояс менял пол надевшего его человека: мужчина превращался в женщину, женщина - в мужчину. В тот же вечер Франциск встретился с одним из своих любовников, надел пояс и наконец-то смог почувствовать все ощущения женщины. Хотя чувства были новыми, они не особенно понравились Франциску он понял, что хочет быть мужчиной. Под утро, когда его утомлённый любовник уснул, Франциск попытался снять волшебный пояс... но пояс не снимался. Он словно прилип к коже, отказываясь освободить тело. Молодой человек (или, скорее, молодая женщина) попытался разрезать ткань, но нож не брал её; аристократ даже раскалил кочергу и попытался прожечь проклятый пояс - ткань даже не потемнела. Проклятый бродяга-вистани ничего не сказал о том, как снять пояс. Вернее, он просто не упомянул о том, что снять его невозможно!

ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ

С момента превращения прошло более сорока лет. Франциск, известный теперь как Франсуаза, ищет способ снять проклятый пояс и снова стать мужчиной. Она - или он - начала изучать магию, но быстро почувствовала, что бормотание заклинаний не принесёт желаемого превращения. Вместо этого, Франсуаза д'Магро погрузилась в таинственный мир алхимии искусства извлечения, дистилляции и конденсации истинной сущности вещей. Ныне мадам надеется извлечь из мужских тел истинную сущность мужественности и с её помощью снова стать Франциском. Тела мужчин, пропадающие в покоях мадам д'Магро, расчленяются, измельчаются, вымачиваются и



мацерируются, чтобы превратиться в настойки, мази и бальзамы. До сих пор тайна истинной сущности мужского естества снова и снова ускользает из рук Франсуазы д'Магро, но женщина-алхимик уверена, что скоро достигнет цели.

Конечно, для освобождения от проклятия следовало бы обратиться к священнику, но здравомыслящая мадам д'Магро не верит в богов и не видит никакого смысла искать помощи у кучки врунов, вымогающих деньги у простонародья.

ЭЛЬБЕРЕС ФАУССИН

Male elf lich, Wizard 12
Medium undead (Augmented Humanoid)

Hit Dice: 12d12 (78 hp), Initiative: +2 (Dex +2), Speed: 30 ft. (6 squares),
Armor Class: 22 (+2 Dex, +5 natural, +3 Magic Vest +3, +2 Ring of Protection +2), touch 14, flat-footed 20, Base attack/Grapple: +6/+6

Attack: Touch +6 melee (1d8+5 negative energy plus paralysis), or ranged touch melee +8 by spell (1d8+5 negative energy plus paralysis), or dagger of venom +7 melee (1d4+1, critical 19-20x2, as spell Poison once per day with save DC 14), or keen +1 rapier of frost +9 (1d6 + 1d6 cold + 1, critical 15-20x2)
Full attack: Touch +6 (1d8+5 negative energy plus paralysis), or ranged touch melee +8 by spell (1d8+5 negative energy plus paralysis), or dagger of venom +7/+2 melee (1d4+1, critical 19-20x2, as spell Poison once per day with save DC 14), or keen +1 rapier of frost +9/+4 melee (1d6 + 1d6 cold + 1, critical 15-20x2)
Space/Reach: 5 ft./5 ft.
Special attacks: damaging touch, fear aura, paralyzing touch, spells

Speqial qualities: +4 turn resistance, damage reduction 15/bludgeoning and magic, lich sight, lich immunities, undead traits, elf traits, undead control, alternate form, metal immunity, cold darkness
Saves: Fort +5 (+4 base, +1 Cloak of Resistance), Ref +12 (+4 base, +1 Cloak of Resistance, +7 Int bonus: feat Insightful Reflexes), Will +10 (+8 base, +1 Cloak of Resistance, +1 Wis bonus). Помимо того, будучи эльфом, Элберес получает дополнительный бонус +2 против заклинаний школы Enchantment.

Abilities: Str 10, Dex 14, Con -, Int 24, Wis 12, Cha 15

Skills: Concentration +17, Decipher Script +15, Hide +10, Knowledge (arcana) +22, Knowledge (the planes) +9, Listen +14, Move Silently +12, Search +19, Sense Motive +13, Spellcraft +22, Spot +14, Tumble +9
Feats: Insightful Reflexes (Complete Adventurer), Expeditious Dodge (Races of the Wild), Combat Casting, Mobility, Weapon Finesse (Rapier), Craft Wondrows Item, Silent Spell

Challenge Rating: 14
Alignment: Neutral evil
Languages: Elven, Common, Draconic, Darkonese

Wizard spells per day: 4/6/6*/6/4/4/3. Base DC = 17 + spell level

*) Обычно Элберес использует своё Ring of Wizardy II, чтобы удвоить количество заклинаний 2-го уровня. Таким образом, лич способен использовать 12 заклинаний 2-го уровня в день.

Spellbook: 0 - all, 1st - Protection from Chaos/Evil/Good/Law, Shield, Mage Armor, Obscuring Mist, Identify, Charm Person, Magic Missile, Ray of Enfeeblement, Swift Expeditious Retreat (Spell Compendium), Feather Fall, 2nd - Obscure Object, Protection from Arrows, Fog Cloud, Melf's Acid Arrow, See Invisibility, Touch of Idiocy, Darkness, Scorching Ray, Invisibility, Spectral Hand, Knock, Heat Leech (Frostburn), Escalating Enfeeblement (Complete Mage), 3rd - Dispel Magic, Tongues, Suggestion, Displacement, Fly, Haste, Shivering Touch (Frostburn), Babau Slime (Planar Handbook), Wrack (BoVD), 4th - Lesser Globe of Invulnerability, Solid Fog, Arcane Eye, Crushing Despair, Ice Storm, Shout, Wall of Ice, Greater Invisibility, Animate Dead, Enervation, Ice Web (Frostburn), Aboleth Curse (Stormwrack), Corporeal Instability (Planar Handbook), Burning Blood (Complete Arcane), 5th - Teleport, Feeblemind, Cone of Cold, Symbol of Pain, Telekinesis, Celid Blood (Frostburn), Flesh to Ice (Frostburn), 6th - Greater Dispel Magic, Globe of Invulnerability, Contingency, Chain Lightning, Create Undead, Desintegrate, Heartfreeze (Frostburn)

Spells prepared: 0th - Detect Magic (2), Touch of Fatigue (2), 1st - Magic Missile (2), Ray of Enfeblement (1), Shield, Mage Armor, Swift Expeditious Retreat, 2nd - Touch of Idiocy (2), Darkness (2), Invisibility, Spectral Hand (2), Escalating Enfeeblement (3), Heat Leech, See Invisibility, 3rd - Dispel Magic, Shivering Touch, Babau Slime, Wrack, Displacement, Fly, 4th - Ice Web, Aboleth Curse, Cor-

poreal Instability, Burning Blood, 5th - Teleport, Feeblemind, Celid Blood, Flesh to Ice, 6th - Heart-freeze, Globe of Invulnerability, Desintegrate

Posessions: Magic Vest +3, Keen +1 rapier of frost, Dagger of venom, Ring of protection +2, Ring of Wizardy II, Cloack of Resistance +1, Gloves of Dexterity +4

Специальные способности:

Damaging touch (повреждающее прикосновение): один раз в оборот лич может использовать атаку прикосновением. Живые существа, подвергшиеся этой атаке, получают повреждения в размере 1d8+5 пунктов негативной энергией. Спасбросок на Will DC 18 снижает полученные повреждения вдвое.

Fear Aura (аура страха) (Su): Личи источают ужасающую ауру смерти и зла. Существа (чей показатель HD меньше 5), оказавшиеся в радиусе 60 футов от лича и взглянувшие на него, должны совершить обязательный спасбросок на Волю (DC=25). В противном случае на них будет наложен эффект, аналогичный воздействию заклинания Fear произнесенному волшебником (sorcerer) 12-го уровня. Существа, успешно прокинувшие спасбросок, не подвергаются действию ауры в течение 24 часов. Аура страха действует только тогда, когда Элберес Фауссин находится в облике лича.

Paralyzing touch (парализующее прикосновение) (Su): Существа, которых коснулась длань лича должны совершить спасбросок на Стойкость против DC=30. В противном случае, жертва монстра будет парализована на неограниченный срок. Магия Remove Paralyse или любое заклинание, способное снять проклятие, может освободить жертву от паралича. Эффект не может быть снять при помощи заклинания рассеяния магии. Жертва, парализованная прикосновением лича, кажется мёртвой, хотя успешные проверки на умение Обнаружения (DC=20) или Лечения (DC=15) дают героям возможность понять, что жертва монстра все-таки жива.

Lich Sight (взор лича) (Ex): Подобно другим формам нежити, личи обладают темнозрением на расстоянии до 60 футов. В дополнение к этому, личи не могут быть ослеплены светом вне зависимости от его яркости и типа происхождения. К примеру, заклинание Flare не действует на личей. Аналогично, магическая темнота не мешает зрению лича.

Lich Immunities (иммунитеты лича) (Ex): Личи иммунны к холоду, электричеству, полиморфу (хотя они способны использовать эффекты полиморфа на себе) и атакам, влияющим на разум.

Undead traits (свойства нежити): Личи имеют все обычные свойства и иммунитеты нежити, в том числе иммунитеты к болезням, ядам, сну, параличу, смертельным эффектам, сник-атакам. Полный список можно найти в приложениях к Monster Manual.

Elf traits (свойства эльфа): Будучи эльфом, Элберес получает ряд дополнительных способностей, указанных в PHB. Наиболее часто используются следующие: дополнительный бонус +2 к спасброскам против заклинаний школы Enchantment; фит Martial Weapon Proficiency для рапиры; бонусы к чекам Listen, Search и Spot; способность обнаруживать секретные двери, проходя от них на расстоянии не более 5 футов. Подробное описание и полный список способностей см. в PHB.

Undead Control (контроль нежити) (Su): Личи известны как могущественные повелители нежити. Элберес может попытаться подчинить себе нежить (до 6 HD включительно), находящуюся в радиусе 12,000 футов. Попытка подчинения нежити является свободным действием (free action), и лич может инициировать ее сколько угодно раз в оборот. Жертва контроля, сумевшая совершить удачный спасбросок на Will DC 18, избегает подчинения в текущем обороте. Жертвы, провалившие спасбросок, подчиняются личу так, как если бы он был злым священником. При этом лич способен отдавать команды как свободные действия. Элберес может единовременно контролировать до 36 HD нежити. К текущему моменту времени Элберес подчинил себе 3 аллипа (4 HD каждый), 3 тени (3 HD каждая) и 3 Злых духа (5 HD каждый). Два Злых духа и одна тень обитают на дне пруда, два аллипа дремлют в земле, на глубине 20-ти футов под фундаментом манора. Оставшаяся нежить уютно разместилась под могилами кладбища.

Alternate Form (Иная форма) (Su): Элберес способен принять форму любого

гуманоида маленького, среднего или большого размера, и способен оставаться в этой форме неограниченно долго. Изменение формы является превращением, а не иллюзией, поэтому заклинания, подобные истинному зрению, показывают не лича, а избранную им форму. В то время, как Элберес находится в иной форме, он источает лёгкую ауру школы Transmutation. При превращении Элберес сохраняет все свойства, атаки и характеристики лича (исключения указаны ниже) и не приобретает никаких свойств, атак или характеристик новой формы. Исключение: аура страха источается только формой лича. В какой бы форме Элберес ни находился, в глубине его глаз видно пылающее багровое пламя.

В присутствии других либертенов Элберес всегда выглядит так, как он выглядел в молодости: симпатичный эльф с длинными рыжеватыми волосами, около левого уха заплетёнными в тонкую косичку. В Кланвилле Элберес начал сильно пудрить волосы, так что они становятся практически неотличимы от парика.

Metal Immunity (Иммунитет к металлу) (Su): Один раз в сутки лич способен стать иммунным к металлу. Во время действия иммунитета, Элберес не получает повреждений от металлического оружия и при этом способен проникать через металлические двери или препятствия. Тем не менее, во время описываемого действия лич должен выпустить все металлические предметы, которые он имел на себе. Заклинания лича влияют на металлические объекты нормальным образом. Лич, в свою очередь, подвергается всем эффектам заклинаний, исходящих от металлических предметов. Элберес может находиться в описываемом состоянии до 12 оборотов.

Cold Darkness (Холодная тьма) (Su): Из-за тесной связи с негативной энергией лич всё время источает ауру, воспринимающуюся живыми существами как область холода и тьмы. Аура действует на расстоянии до 60 футов, и лич не способен подавить её. Аура действует и в то время, когда Элберес принимает иную форму. Аура не вызывает никаких игромеханических эффектов, это лишь средство описания реальности. Сам Элберес объясняет её последствиями неудачного магического эксперимента.

ИСТОРИЯ ЖИЗНИ

Когда этот молодой эльф с непроницаемо-строгим лицом, на котором сияют зелёные, как лесное озеро глаза, входит в комнату, кажется, что пламя в камине замирает, и свечи в подсвечниках тухнут: вместе с ним в зал заползает холодная тьма. Но кто заподозрит в этом загадочном существе неживой ужас, питающийся мучениями людей?

Элберес родился в ином мире. Хотя эльф прилежно изучал магию, он весьма отличался от типичных волшебников: вместо того, чтобы с утра до вечера копаться в пыльных томах, он предпочитал проводить вечера в развлечениях. Конечно, каждый вечер, проведённый в пивнушке или в борделе, оставлял его на шаг позади соучеников. Однако у эльфа, в отличие от короткоживущих людей, впереди были сотни лет жизни, так куда ему было спешить?

Годы летели один за другим, складывались в десятилетия, в столетия... Когда Элберес опомнился, он был уже далеко не молод. Конечно, за столетия он продвинулся в изучении магии, хотя и безнадёжно отстал от некоторых своих бывших соучеников. Элберес не хотел умирать, поэтому он посвятил последние годы своей жизни изучению путей бессмертия. В конце концов настал тот роковой день, когда Элберес выпил дымящуюся чёрную жидкость, умер и восстал как лич.

Каково же было разочарование Фауссина, когда он обнаружил, что в образе мертвеца удовольствия плоти стали ему недоступны. Элберес мог есть блюда, созданные лучшими поварами, но вкус их был таким же, как если бы он жевал бумагу; он мог пить самые дорогие вина, но аромата в них было не больше, чем в воде. Иллюзии могли придать его телу прежние формы, но мёртвое тело не чувствовало нежных прикосновений женских рук.

Редкий лич задумывается о саморазрушении, но несчастного Элбереса всё чаще стали посещать мысли о том, чтобы бросить свою филактерию в кузнечный горн, в пламя дракона или в жерло вулкана. Существование не приносило ему никакого удовольствия, а интеллектуальные исследования или стремление к власти, увлекающие большинство личей, его не интересовали. Спасла его случайность: когда эльф, окутанный иллюзиями, проходил по весёлому кварталу, прощаясь со своим

бессмысленным существованием, он вдруг почувствовал что-то. Это была лишь тень ощущений, слабый намёк на страсть и ласки, но всё же это было не та бессмысленная и пресная нежизнь, которую он был вынужден влачить с проклятого дня превращения в лича.

Элберес начал экспериментировать и обнаружил, что он каким-то образом способен чувствовать тени ощущений, когда находится поблизости от человека, испытывающего нечто ошеломляющее. Сделав это открытие, Элберес снова стал постоянным посетителем борделей, но теперь он стал совершенно особым клиентом: эльф нанимал людей, которые должны были заниматься любовью в его присутствии, в то время как он жадно впитывал тени их удовольствий.

Однако судьбе было неугодно даровать Эльбересу покой. С годами эльф стал замечать, что даже те жалкие крохи, которые ему удаётся урвать со стола живых, становятся всё меньше и меньше. С каждым годом его незримая связь с реальным миром слабела, и Элбересу требовалось всё больше и больше, чтобы рассеять удушающий туман нежизни и хоть на мгновение забыть о своём жалком состоянии. К счастью для себя, лич обнаружил, что удовольствие не единственное человеческое ощущение, которое он способен сопереживать. Вечная соперница удовольствия боль также была доступна ему. Оказалось, что степени боли, которые способны испытывать живые, намного превосходят степени удовольствия. Нет, поначалу Элберес не хотел испытывать физические страдания, но с каждым годом удовольствия становились всё неощутимее, и, желая почувствовать хоть что-нибудь, он снова и снова возвращался к человеческим страданиям.

В первые годы ему хватало малого, укол жертвы иглой, лёгкая порка... Но по мере того, как связь с миром живых продолжала разрушаться, такие мелочи стали для него неощутимыми, и эльф был вынужден совершать все более ужасные деяния. Эльберес не хотел быть жестоким, но разве у него был выбор? Пытки, которым он подвергал своих жертв, с каждым годом становились всё ужаснее и изощрённее. В немёртвой твари, в которую превратился эльф, ничего не осталось от прежнего Элбереса Фауссина: осталось лишь желание ещё раз почувствовать тень жизни... и ещё раз... и ещё раз... до тех самых пор, пока чувства окончательно не канули в реку безвременья.

Однажды из болота, обступавшего башню, в которой нашёл убежище безумный эльф, поднялись густые туманы. Их жадные языки ворвались в окна и обняли Элбереса... Он блуждал в непроглядном мареве вечность, а быть может, несколько минут, пока не вышел из белой мглы вблизи незнакомого парка, в глубине которого виднелся старинный особняк. Элберес окутался иллюзиями и направился знакомиться с обитателями манора. Ему быстро удалось очаровать хозяйку - острый язык, холодный разум и искусство пыток, кое в чём превосходившее её собственное, позволили ему занять достойное место среди обитателей манора.

ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ

Присутствуя при первой же пытке, когда обитатели манора замучали заблудившегося в туманах священника, лич внезапно почувствовал, что иллюзии, окутывающие его тело, рассеиваются. Несмотря на это, внешность



эльфа осталась прежней. Он выглядел так же, как при жизни. Неизвестные повелители этого маленького мирка даровали Элбересу новую способность, одновременно являющуюся новой пыткой: Элберес мог превращаться в любое человекоподобное существо - человека, халфлинга, эльфа, даже в самого себя при жизни, но по-прежнему был неспособен испытывать ощущения живых.

Элберес знает, что должен постоянно находиться в иной форме и скрывать свою неживую природу, чтобы не быть уничтоженным. Вернее, уничтожения он не боится. Его филактерия надёжно спрятана и хорошо защищена, и даже если его тело будет разрушено, лич вернётся назад. Однако пока эльф вполне удовлетворён существованием среди либертенов. Теперь у него есть возможность каждый день удовлетворять свою жажду ощущений, впитывая боль беспомощных жертв.

В то же время, если Элберес почувствует, что либертены вот-вот узнают его тайну, он вполне может временно встать на сторону PC. Конечно, он не испытает к героям никакого сочувствия - лич всего лишь надеется, что PC устроят в маноре кровавую баню. Кто бы ни победил в схватке, Элбересу удастся вдоволь упиться человеческой болью. Элберес может воспользоваться своей способностью принимать любую форму, чтобы запутать героев.

Несколько призраков, подчинённых личем, постоянно находятся в 20 футах под манором; ещё несколько прячутся на кладбище, скрываясь среди забытых могил и угрюмых теней. Если лич почувствует опасность, он призовет на помощь призраков. В то же время, лич ежедневно запоминает заклинание телепортации. Если он потеряет более 75% hp, то он телепортируется либо на окраину домена, либо в один из заранее подготовленных склепов на кладбище, либо на дно холодного озера.

Филактерия Элбереса спрятана на дне тёмного озера, в котором находят свой конец некоторые гости манора. Их призраки, частично подчинённые личем, надёжно защищают «сокровище» мертвого монстра. Чтобы не остаться без книги заклинаний, Элберес изготовил и спрятал в домене две копии своего тайного труда. Одна из копий находится в водонепроницаемом ящике на дне озера, рядом с филактерией. Вторая копия хранится в одном из подземных склепов на кладбище, куда ведёт секретный ход, известный только Элбересу (лич обнаружил ход случайно).

ПРИМЕЧАНИЕ ДЛЯ МАСТЕРА

Далее дается описание редких фитов, которые имеются на вооружении Элбереса.

Insightful Reflexes (Complete Adventurer): к спасброску на Ref добавляется модификатор Интеллекта вместо модификатора Ловкости.

Expeditious Dodge (Races of the Wild) - Если персонаж перемещается в течение раунда на расстояние больше 40 футов, то он получает dodge бонус к AC до начала своего следующего хода. Фит Expeditious Dodge может использоваться вместо фита Dodge как пререквизит для фитов, престиж-классов и прочих особых способностей. Пререквизит для фита Expeditious Dodge (Dex 13).

ГРИГОР ФОН УБЕРВАЛЬД

Male Vampire Patriarch (human) 14th lvl
Fighter 14
Alignment NE

Mod: Str 38 (14) (With belt), Dex 24 (+7), Con - (+0), Int 22 (+6), Wis 18 (+4), Cha 20 (+5)
Hit Points: 14d12 (91), AC 30 (10 +7 dex, +8 nat, +1 arm, +4 ench), Touch 21, Flat 23, Init +11
BAB 14, Grap 28, Speed 60, Fort +9, Ref +11, Will +8,SR 0, DR 30 Magic; Silver
+37/+37/+32/+28 Melee: +5; Unholy; Flesh-grinding; Marrowcrushing; Bastard Sword; 1d10+33, 17-20/x2 (at night)
medium 6'0 tall, 187 lb. wt, 1217 yrs old
Speaks Дарконийский, Мордентский, Фальковнийский, Abyssal, Baatezu, Draconic.

Skills: +24 Ride, +31 Jump, +24 Intimidate, +21 Bluff, +20 Sense Motive, +22 Spot, +22 Listen, +8 Knowledge (Nobility), +8 Knowledge (Anatomy), +8 Knowledge (Arcane), +8 Knowledge (History), +8 Knowledge (Local), +8 Knowledge (Religion), +8 Knowledge (Architecture), +10 Perform (Dance)
Feats: Human Bonus Feat: Weapon Proficiency (Bastard Sword), 1)Weapon Focus (Bastard Sword), 3)Blind Fight, 6)Greater Cleave, 9)Improved Critical (Bastard Sword), 12)Robilar's Gambit [Phb-2]

Fighter Bonus Feats:1)Power Attack, 2)Cleave, 4)Weapon Specialization (Bastard Sword), 6)Vile Martial Strike (Bastard Sword) [BoVD], 8)Improved Weapon Focus (Bastard Sword), 10)Melee Weapon Mastery (Slashing) [Phb-2], 12)Improved Weapon Specialization (Bastard Sword), 14)Slashing Flurry [PHb-2]
Vampire Bonus Feats: Alertness; Combat Reflex; Dodge; Improved Initiative; Lightning Reflexes

Human Racial Traits: - 1 free feat at 1st level, - 1 free skill at each level ,- 4 free skills at 1st level, - Favored Class: Any
Vampire Patriarch Racial Traits: Undead Traits, Mod: Str +12; Dex +10; Int +8;Wis+8; Cha +10, Speed: +30, Turn Resistance: +8 (Ex), AC Bonus: +8, DR: 30 Magic; Silver (Su), Fast Healing: +10 (Ex), Improved Dominate (Su), Improved Energy Drain 1 (Su), Invisibility (Su), Light Sleep (Ex), Hypnotic Vapor (Su), Frightful Presence (Su), Blood Drain (Ex), Children of the Night (Su), Dominate (Su), Create Spawn (Su), Energy Drain (Su), Alternate Form (Su), Gaseous Form (Su), Resistances (Ex), Spider Clumb (Ex)
Classname Abilities: Bonus Feats

Equipment: Midnight Blade [BoVD-118],Belt of Giant Strength +6, Padded Armor +4

ИСТОРИЯ ЖИЗНИ

Григор Убервальд является внебрачным сыном Юргена фон Убервальда и милой крестьянской девушки Хоуп. Несчастная питала любовь к своему господину, но, брошенная им на произвол судьбы, погибла во время рождения единственного отпрыска. Барон взял Григора в свой дом, но воспитывал отдельно от других детей и сразу же внушил ему ту мысль, что он является бастардом, а значит, ему нечего рассчитывать на титул, земли, деньги, связи и положение в обществе. Григор достаточно быстро осознал тот факт, что отец не любит его и при малейшей промашке с легким сердцем вышвырнет на улицу. Вдобавок к этому, старшие дети барона издевались над маленьким Григором и во время своих злодейских игр обижали не только молодого Убервальда, но и его несчастную, покойную мать. Естественно, Григор не выдерживал и в отместку избивал своих братьев и сестер.

В возрасте 16-ти лет Григор попытался добиться от отца справедливости, но лишь еще больше испортил отношения с ним. Юрген вышвырнул бастарда из замка, под улюлюканья старшего сына Вольфганга. Для того, чтобы еще больше унизить Юргена, Вольфганг лично проводил «братца» до дверей, а потом пинком выпнул прочь, заявив, что «Подлое крестьянское отродье может убираться из замка и провести остаток жизни, копаясь в земле».

Униженный происшедшим Григор молча встал с колен и поклялся себе стать новым бароном Убервальдом даже в том случае, если ему придется перебить для этого всю свою мерзкую семейку. Лишенный родительского благословения, Григор отправился на запад в сторону Угрюмых гор. Он шел в земли порочного зла, откуда дул ветер смерти и где возвышались заброшенные и проклятые

людьми руины вампирских цитаделей. По всей видимости, именно в этой ужасной, извращенной земле Григор раздобыл давно потерянный фамильный меч Убервальдов и получил кошмарное знание об истинных, демонических хозяевах завоеванного оружия. Более того, среди ужасной топи Кровавых болот Григор обрел бессмертие, хотя имя его нового отца (или матери), в конце концов, затерялось на страницах истории.

Григор вернулся в мир живых спустя двадцать лет после начала своего угрюмого похода. Оказавшись в родимом баронстве, Григор обнаружил, что старый Юрген давно умер и на его троне восседает старший братец Вольфганг II барон фон Убервальд. Зная о своих ужасных, нечеловеческих возможностях, Григор не стал долго думать и направился прямиком в семейный замок Убервальдов. Перебив охранников Вольфганга, вампир прорвался к трону своего брата и задал последнему леденящий душу вопрос.

Узнаёшь ли ты меня, Вольфганг?

Приглядевшись к зловещему посетителю, барон узнал изменившегося Григора и пронзил грудь бастарда ловко выхваченным кинжалом. Однако, к ужасу Вольфганга, Григор не умер. С воплем непередаваемой ненависти, вампир схватил своего старшего брата за шиворот и выкинул глупца из узкого окна цитадели. Вопль барон раскатился эхом вдоль горного обрыва и замер где-то внизу, рядом с зазубренным дном горного провала...

Водрузив на свое чело окровавленную баронскую корону, Григор решил покончить со всеми своими родственниками. Таким образом, он хотел стать последним Убервальдом мужского пола, а значит, единственным наследником старого рода. Поскольку у Юргена было шесть сыновей и пять дочерей, Григору пришлось немало постараться для того, чтобы прервать древний род. Злоба и ярость, царящие в душе молодого вампира, оказались столь сильными, что Григор сам не заметил того, как зарубил всех пятерых братьев и двух сестер.

Помутнение сошло с разума вампира только тогда, когда в его руках оказалась несчастная Коринна (самая младшая сестра Григора), едва не потерявшая сознание от ужаса. Вместо того, чтобы разрубить тело несчастной на куски, вампир овладел своей родственницей и превратил ее в вампирское отродье. Клементину и Мэрион постигла та же самая ужасная участь. Сестры молили своего брата не мучить их, и Григор с удовольствием сделал это, вернув всех своих сестер к жизни в виде живых мертвецов.

Превратив родовую крепость Убервальдов в огромный, изысканно обставленный склеп, Григор стал бесспорным владыкой древних земель и ни один крестьянин не смел сомневаться в истинности его родового права. Те бедолаги, что слишком много думали над вопросами аристократического наследования, частенько умирали во сне от внезапного разрыва горла. Впрочем, верить в то, что Убервальд является вампиром, поданные Григора стали только тогда, когда их правитель начал требовать с крестьян новый вид податей. Вместо золота и зерна, жители провинции Убервальд должны были посылать своему владыке свежих, молоденьких девушек. Те храбрецы, что посмели выступить против воли барона, как правило, теряли и дочерей и свои жалкие жизни. Поскольку ни одна из девочек после прибытия в замок не смогла покинуть его стены, вокруг древней цитадели начал складываться зловещий фольклор, в котором фигурировали вампиры, оборотни, гигантские летучие мыши и прочие чудовища. Однако, несчастные жители Убервальда не смели более роптать на свою судьбу. Они склонились под гнетом таинственного тирана и покорно выполняли его темную волю. Так продолжалось до тех пор, пока в провинции



не поселился бедный, но до безумия храбрый граф Вальтер фон Хейденберг вместе со своей прелестной женой Амелией.

Несмотря на то, что род Хейденбергов давно утратил прежнюю власть и могущество, фамильный титул защищал Вальтера от бесчинств аристократических безумцев и даровал ему право свободно входить в любые дома имперского дворянства. Уже через несколько месяцев после приезда в провинцию, фон Хейденберг стал провинциальным имперским судьей и ввел в баронстве довольно строгие, но справедливые порядки. Крестьяне относились к графу с уважением, тогда как мелкие аристократы побаивались его, не переставая злословить за спиной Вальтера.

Узнав, что фон Убервальд продолжает похищать девушек, граф не удержался от соблазна и начал копаться в этой темной истории. Пытаясь собрать информацию о бароне, имперский судья потерял нескольких верных последователей, но сумел найти крупицы истины, подсказавшие ему, что владетель баронства является не столько человеком, сколько истинным существом ночи. Набравшись смелости, фон Хейденберг совершил жуткое путешествие к вампирским пикам и, вернувшись оттуда с ценной информацией, обнаружил свой дом покинутым и пустым. Слуги графа были жестоко убиты, а Амелия похищена.

Граф не долго искал виновников катастрофы. Навестивший манор фон Убервальд написал аристократу послание, буквы которого были начертаны кровью убитых людей. Григор предлагал фон Хейденбергу лично навестить горную крепость Убервальдов и забрать оттуда свою несчастную жену.

Естественно, граф поступил так, как требовал барон. Однако, он поехал в цитадель не один. Вместе с ним в угрюмый замок направился младший брат Вольфрам фон Хейденберг, известный в Империи оккультист и специалист по борьбе с вампирами. Отправившись в опасное путешествие, аристократы вооружились до зубов и приготовились к тяжким испытаниям.

Прибыв в цитадель, братья перебили большую часть вампирских слуг, но так и не смогли уничтожить барона. Убервальд вступил с братьями в бой, но, получив несколько тяжелых ран (они были нанесены освященным оружием), отступил во внутренние помещения крепости. Прежде чем сбежать со своими женами по потайному ходу, он подарил графине Амелии темный поцелуй и превратил несчастную женщину в свою союзницу.

Найдя свою ненаглядную жену в одном из темных углов вампирской цитадели, граф понял, что Амелию уже невозможно спасти. Она превратилась в вампира и получила первые дары, отличающие детей ночи от обычных смертных. Несмотря на многочисленные просьбы брата, граф не стал уничтожать Амелию и продолжил одержимое преследование фон Убервальда. К несчастью для Хейденберга, вампир сумел выскользнуть из замка с помощью тайных троп и, превратившись в летучую мышь, оторвался от противника.

Убервальд решил навсегда покинуть баронство и обосноваться в более спокойном месте, где его не смогут потревожить имперские посланники и ненавистные убийцы вампиров. Потратив несколько дней на поиски приемлемого жилища, бывший барон обосновался в башне Скорби, развалившиеся руины которой нависли над маленьким городком Вольфенбург. Здесь вампир начал вести уединенную, незаметную жизнь, скрытую от глаз обыкновенных горожан.

В конце концов Григор устал и от пресных деревенских забав. Кровь девственниц и любовные утехи с опостылевшими сестрами быстро утомили его и бывший барон решил найти себе новое развлечение (Поскольку Убервальд был признан вампиром, император передал баронство в руки графа фон Хейденберга потомки которого успешно продолжили дело своего родителя и за пару столетий разрушили большую часть вампирских святынь и могильников – прим. автора). Для того, чтобы не умереть со скуки, Убервальд начал летать над окрестными лесами, выискивая следы тех жутких тварей, которые в чем-то были подобны ему. Пару раз Григор натыкался на древние руины, в которых жили угрюмые кровопийцы. Однако, Убервальду было с ними не по пути, ибо вместо красивых, чувственных и элегантных упырей, перед глазами барона представали мерзкие грязные чудовища, дремлющие в развалинах деревянных гробов. Краткое знакомство с подобными существами каждый раз завершалось одним и тем же. Барон

убивал очередного кровопийцу без жалости и сострадания. Он воспринимал этих тварей, как существ, стоящих на бессчетное количество ступеней ниже выдуманного им идеала.

Два последующих столетия пролетели для вампира незаметно. Они были подобны угрюмому туманному сну, в котором черное покрывало ночи неизменно сменялось недвижимой дневной бездной. Месяцы складывались в годы, годы в десятилетия, но Убервальд оставался единственным вампиром на своей территории. Другие, более слабые твари погибли от его меча или попросту находились за далекими пределами Туманных гор, а значит, были Григору совершенно не интересны. В конце концов, скука стала столь нестерпимой для Убервальда, что вампир впал в гибернацию и провел в ней четыре столетия.

Проснувшись от голода и неимоверной слабости, барон увидел, что мир изменился. Города людей оказались заброшены, и холодные ветер врывался в руины обвалившихся маноров. К невероятному удивлению Григора, люди покинули не только деревню, расположившуюся рядом с башней Скорби, но и другие поселения. Маленькие уютные города Убервальда также были заброшены. Фамильный замок Григора пуст, сокровищница разграблена. Следов своей темной дочери Амелии Григор и вовсе не сумел найти.

Пытаясь понять, что случилось с империей и с человечеством, Убервальд отправился в далекий путь по руинам умирающего мира. Над обломками Империи царил вечный полумрак, который не могли развеять слабые лучи огромного красного солнца. Впрочем, Григор мало смотрел по сторонам и двигался вперед с невообразимым упорством. Его пища состояла из крыс и маленьких зверьков, которые каким-то чудом пережили непонятную катастрофу. В былые времена барон содрогнулся бы от подобной диеты, но сейчас ему выбирать не приходилось, и он ел то, что можно было найти.

Добравшись до руин имперской столицы, Убервальд увидел перед собой величественный готический замок, иглообразные башни которого царапали далекое темное небо. Гигантский город был также тих и заброшен, как и другие поселения погибшего мира. Содрогаясь от холода и тревожного ожидания неизбежной разгадки, вампир направился к цитадели. С одной стороны, в его руках был демонический меч, придававший ему уверенности, с другой разрушители империи обладали такой невообразимой мощью, с которой в одиночку не смог бы справиться ни один представитель вампирского рода.

Однако, отступать было поздно. Исследовав крепость с угрюмого подвала до самых верхних этажей, Григор нашел в строении маленькую девочку, которая невесть как оказалась в этом заброшенном месте. Других живых существ в цитадели не было, и Григор встал перед нелегким выбором. С одной стороны он мог убить крошку, выпить ее кровь и тем самым подкрепить свои истощенные силы. С другой, Убервальд мог оставить девочку в качестве потенциального собеседника, способного скрасить долгие годы угрюмого существования. Впасть в очередную гибернацию Убервальд уже не мог, так как силы его были на исходе, а восполнять их запас при помощи крови крыс и мелких животных вампиру пришлось бы в течение нескольких лет. Хорошенько подумав над сложившейся ситуацией, Убервальд взял девочку с собой и вернулся назад в башню Скорби.

Пока Григор взращивал Хоуп (барон назвал девочку в честь своей любимой матери), внешний мир был для него далеким, скучным и неинтересным местом. Раз в год Григор облетал свои земли в образе летучей мыши для того, чтобы увидеть следы возможной человеческой деятельности. Однако, все было тщетно. Люди покинули эти земли по доброй воле или были уничтожены неумолимым роком, истинная природа которого продолжала оставаться загадкой. Если бы мертвый ум Убервальда был бы более утонченным, то барон наверняка захотел бы раскрыть ужасную тайну. Однако, Григор совершеннейшим образом был равнодушен к происходящим вокруг башни событиям и развеивал свою скуку, предаваясь жестоким любовным ласкам в обществе опостылевших сестер.

Шли годы. Хоуп превратилась в красивую стройную женщину, с волнительным изяществом которой не могли сравниться холодные, красноглазые сестры Убервальда. Взирая на царственную красоту Хоуп, Григор не понимал, как раньше ему могли нравиться когти

и искривленные зубы сестричек, которые могли внушать лишь страх и истинное отвращение. Мечтая о Хоуп, Убервальд перестал навещать сестер и совершенно отстранился от них. Теперь он видел в своих родственницах лишь омерзительных монстров, годных стать пищей для демонического меча.

Твердо решив сделать Хоуп своей новой женой и заодно избавиться от мерзких сестричек, Григор начал готовить оружие к проведению арканного ритуала. К несчастью для вампира, старшая сестра Убервальда разгадала коварный план и жестоко убила девушку, предварительно предав ее наиболее отвратительным пыткам. Пока Хоуп истекала кровью, вампирка слизывала с ее тела багровые капли и покрывала несчастную холодными поцелуями.

Когда Григор увидел тот кусок окровавленной плоти, в который превратилась взлелеянная им красавица, гнев его был ужасен. Сестры молили Убервальда о милосердии и пытались донести до его ушей свои оправдания, но все было тщетно. При помощи демонического меча Убервальд уничтожил небольшой гарем. После того, как все родственники Григора погибли, Убервальд остался единственным «живым» существом в замерзающем мире. Возможно, где-то вдали и продолжали существовать остатки империи, но Григор не был заинтересован в их поиске. Объявив себя последним властелином мира, Убервальд в течение нескольких лет исследовал леса и поля империи, пока, наконец, не наткнулся на древний вампирский храм, некогда осквернённый жестокими людишками. Рядом со святыней протекала холодная бурная река, глядя на которую Убервальд решил покончить с собой. Тысячелетия ужасного одиночества тяготили его больше, чем кровавая череда ужасных воспоминаний. Терять Григору было нечего, ибо все, что он любил, давно покинуло замерзающий мир, оставшись лишь в дальнем углу его разума. Впрочем, барон был уверен, что через несколько тысячелетий некогда яркие воспоминания окончательно сотрутся и эмоции связанные с ними навсегда исчезнут из памяти.

Бросившись в реку, Убервальд испытал сильнейшую боль и... Оказался на берегу холодного озера, окруженного лиственным лесом. Взревев от боли и ужаса, вампир выскочил на берег, осознавая, что местность, в которой он оказался, не имеет ничего общего с ландшафтами Империи. Более того, рядом с берегом водного массива глаза вампира увидели прелестный особняк, окна которого были темны, а двери парадного входа открыты.

Проникнув внутрь дома, Убервальд узрел перед собой пустой обеденный стол на двенадцать персон. Заглянув в большое серебряное блюдо, Григор увидел в нем записку, безымянный автор которой передавал дом в полную собственность барона и просил Григора дождаться новых гостей, которые в самом скором времени пожалуют к нему во владение.

Прочитав послание, Убервальд задумал разгромить дом и убраться куда подальше, но уже на следующий день особняк восстановил все повреждения, тогда как леса не захотели выпускать Григора прочь. Туманная пелена, окружающая осеннюю чащу, непрестанно выводила барона на берег черного озера, и вампир ничего не мог поделать с этим загадочным явлением. Устав от бесцельной борьбы, вампир решил дождаться прибытия таинственных незнакомцев, надеясь, что



последние дадут ему ответы на некоторые, чрезвычайно важные вопросы. Однако, мечтам аристократа не суждено было сбыться, ибо уже через несколько часов Григор наткнулся на Маргариту Фон Инзен. Последняя с огромным интересом обследовала «прелестный уголок», в котором можно было хорошо поразвлечься.

ТЕУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ

Барон Григор фон Убервальд может считаться единственным коренным жителем домена. Когда туманы перебросили маркизу в его крохотное поместье, Григор очень опечалился и решил наказать обидчицу при помощи меча и волшебства. Однако, столкнувшись лицом к лицу с арканной мощью фон Инзен, Григор был вынужден признать свое поражение. Маргарита поставила перед бароном простой выбор - или он терпеливо относится к новым гостям земли и участвует в их жестоких наслаждениях, или выметается прочь нищим и униженным. Естественно, Григор выбрал первый вариант и в первую же ночь расправился на глазах фон Изен с тремя тощими, холодными тварями, которые изначально жили в древнем кланвилльском склепе. Оценив жестокую смерть могильных отродий, Маргарита позволила Григору заводить себе новых жен из числа тех жертв, что пришлись ему по вкусу.

В конечном итоге, Григор смог быстро оценить все преимущества жизни Кланвилльского высшего общества. Дело в том, что среди либертенов не надо было скрывать свою истинную отвратительную сущность. Поначалу Григор был поражен тем, что его новые гости не порицают, а приветствуют самые извращенные и жестокие страсти.

Ранее Григор стыдился своего ужасного облика и терзался от угрызений совести. Однако, взирая на кровавые развлечения фон Изен, Убервальд осознал простую истину. Если даже жалкие слабые людишки могут получать удовольствие от чужих страданий, не обращения ни малейшего внимания на стоны и крики унижаемых жертв, то ему самими обстоятельствами жизни была дарована вседозволенность и всесильность. Став верным последователем отвратительной маркизы, Григор окончательно превратился в чудовище, потерял остатки былой человечности и начал находить удовольствие в мучительстве и кровавых убийствах.

Ныне барон принимает самое деятельное и активное участие в оргиях маркизы фон Инзен. Кроме того, он полюбил высокое искусство и с большим воодушевлением принимает участие в постановках графини Риволи (ему очень нравиться играть злодейских персонажей). Когда Жозефина ставит в театре готические пьесы о вампирах, Убервальд появляется в своем любимом плаще с красным подбоем и на глазах пораженных зрителей разрывается горло невинной жертве. Очень часто во время подобных спектаклей в жертву приносится сразу несколько человек, после убийства которых пьеса прерывается антрактом. Он необходим либертенам, дабы удовлетворит бушующие в организме эмоции.

Естественно, Убервальд не чурается пыток. Однако при этом он далек от того, чтобы считать пытку искусством. Главное пристрастие барона - неприкрытая жестокость, которая достигает своего высшего проявления в тех случаях, когда в кровавое месиво превращается беззащитная связанная жертва. Фон Инзен старается защитить от ярости барона самых красивых прелестниц, дабы те умерли от ее рук, принеся удовольствие не почитателям кровавой бани, а поклонникам утонченной изысканной смерти на одеяле из ярко-красных роз.

Поскольку маркиза лишь несколько раз передавала барону действительно красивых девушек, Григор был вынужден превратить несчастных в свои отродья (vampiric spawn). Это была вынужденная мера, связанная с ограниченностью человеческого ресурса и эстетскими притязаниями фон Инзен. Когда Григор окончательно устает от своего порождения, он отдает его Маргарите и взамен получает новую девушку (обычно, по каким-либо причинам не сумевшую понравиться порочной маркизе). В том случае, если «гостем» домена оказывается рыцарь света, Григор стремится спровоцировать его на дуэль или на поединок чести, уверяя своего противника в том, что сражение будет остановлено с появлением первой крови. Естественно, первый же удар барона очень часто оказывается последним, ибо жертва лезвия превращается в груду окровавленной плоти. Стоит отметить, что фон Инзен избегает подобных поединков,

считая их чрезмерно грубыми, тогда как м-ме Годефрой буквально пожирает глазами каждый эпизод брутального поединка.

Барона, разумеется, нельзя назвать философом. Он до мозга костей воинствующий монстр, отыскивающий удовольствие не столько в плотских утехах, сколько в своей безграничной власти над жертвами. Однако, острый ум и более чем внушительный жизненный опыт, делают из Убервальда интересного собеседника, имеющего мнение практически по каждому возникшему вопросу и явлению. Собственно ум и эрудиция, а вовсе не жажда насилия привели к тому, что Григор органично вписался в порочное общество маркизы фон Инзен

ПРИМЕЧАНИЕ ДЛЯ МАСТЕРА

Барон Григор фон Убервальд является непревзойденным мастером клинка, способным одинаково успешно выступать и в одиночном поединке, и в схватке с многочисленными противниками. Однако, стоит помнить, что Григор имеет слабость к магическим эффектам и вряд ли будет вызывать на поединок персонажа, знающего толк в арканном искусстве.

В случае вторжения в домен сильной партии искателей приключений, Григор выступит на стороне Маргариты фон Инзен. Убервальд по природе своей консерватор и его устраивает сложившееся в домене положение вещей. М-ме Годефрой барон не верит, считая ее хитрой отвратительной детоубийцей, которая не должна проживать в царстве удовольствия и веселья. Удивительно, но Григор опекает Жюстину, видя в ней не столько добродетельную жертву зла, сколько прелестную девушку, способную в будущем стать его единственной женой. Когда придет время, Григор подарит несчастной свой Темный поцелуй и навеки превратит Жюстину в свою союзницу.

Убить Григора достаточно тяжело, если вообще возможно. Фон Инзен приказала своим слугам закопать гробы барона в нескольких тайных местах домена. Один гроб закопан в земле кладбища под фундаментом склепа. Второй, (его не так давно нашел Бердсон), располагается поблизости северной туманной границы, рядом с мертвым деревом. Третий спущен в воду темного пруда (про него знает граф Риволи). Что касается четвертого гроба, то про него ведает лишь сам Убервальд. Последнее пристанище располагается в подсобных помещениях театра, и актеры считают его не более чем декоративным украшением.



РАЙНА АЛЬБАСЕТЕ ДЕ ЛЮВИЛЛЬ

bard 5/master of unseen hand 5,
NE medium undead(augmented humanoid, incorporeal)
base stats: str 8 + 2 evolved undead, dex 14, con 8 but - as undead, int 16, wis 14,cha 16 + 4(ghost template) +6(ghost rank) +2 (lvls) +2 evolved undead= 30
fort: +2, refl: +7, will: +10
bab +8, AC 10+2(dex)+11(deflection)
hit points: 10d12=65
languages:darkonese, lamordian, mordentish, elven, draconic

ghost template abilities:
mind games(RPHB)
telekenesis
malevoulence
entracing appeareance(RPHB)

feats: able learner, jack of all trades,: versatile performer, eshchew materials, lifebound
skill ranks: +23 bluff, +23 concentration, +23 disguise, +22 diplomacy, +10 hide , +25 intimidate, +18 listen, +10 open lock, +10 spot, +18 search, +17 sence motive, +23 perform(oratory), +23 perform(act), +23 perform(sing), +23 perform(kbd.inst.)

SQ: darkvision 60 ft, incorporeal traits, undead traits, +4 turn resistance, +4 turn resistance && +2 to saving throws when within 60 ft from Inger, fast healing +3, rejuvenation

SA: greater invisibility 1/day, malevolence, telekinesis(as 15th level caster, save DC 25),mind games(silent image, minor image, major image)

class abilities:
bard: countersong, fascinate, inspire courage +1, bardic music 5 times/day;
MoUH: versatile telekinesis, telekinetic wielder, sustained concentration,
full attack telekinesis, improved violent trust, telekinetic flight,
fling skyward

Тактика Райны: Райна будет избегать прямого столкновения так долго, как только это возможно. Она предпочтёт скрываться в укромных уголках и укрытиях, предпочитая недоступные места, и будет использовать свои внушительные способности к телекинезу. Ночью она попробует вселиться в одного из PC и с его помощью тихо перерезать глотки антагонистам. Райна с удовольствием использует свои способности к внушению(mind games) для издевательств над теми жертвами, что попали в руки ее последователей.

spells per day:
0:3
1:3+3
2:1+3

spells known
0:6: detect magic; ghost sound; mage hand; summon instrument; prestidigitation; read magic; minor disguise(SpC)
1:4: improvisation (SpC); unseen servant; silent image; magic mouth
2:3: celerity, lesser(phb2);whirling blade (SpC); suggestion



ИСТОРИЯ ЖИЗНИ

Райна Альбасете родилась 28 лет назад в семье обедневших дворян, всё имущество которых состояло из маленького поместья на юге Даймонлю. Несмотря на трудности, семья старалась хранить честь рода и строго соблюдала заветы Эзры. У девочки было два младших брата один на четыре года младше неё, другой на шесть лет. После смерти жены, павшей жертвой горячки во время рождения младшего сына, отец Райны стал ещё строже и суровее. Свой дом он превратил в подобие монастыря, где не было места развлечениям и шалостям. Всё свободное время должно было быть посвящено изучению Книги Эзры и погружению в глубины её мистического учения.

Возможно, поначалу это было обычным подростковым протестом против строгого родителя, возможно—первым проявлением врождённой порочности, но уже в возрасте десяти лет Райна начала вносить в игры с братьями то, что ни один язык не повернётся назвать «детскими шалостями». Старшая сестра запугивала детей тем, что она всё расскажет отцу и тот навсегда запрёт их в тёмном подвале, полном крыс и пауков. Пользуясь страхом братьев, Райна заставляла их принимать участие во всё более и более развращённых «играх». В то время, как отец простаивал долгие часы на коленях перед статуей Эзры, в детской творилось такое, что заставило бы смущённо покраснеть многих завсегдатаев борделей.

Но ничто не может продолжаться вечно: вскоре, после того как Гастону исполнилось восемь лет, приходской священник заметил, что с ребёнком что-то не в порядке. Ему удалось пробить стену молчания и убедить мальчика рассказать всю правду о случившемся. Священник в ужасе внимал сбивчивому рассказу ребёнка, который повествовал об извращенных фантазиях Райны. Старшая сестра, конечно же, воплощала их в жизнь при помощи малолетних братьев.

Не теряя ни минуты, священник отправился к отцу Гастона и передал ему признания мальчика. К несчастью, Райна подслушала разговор и успела убежать из дома прежде, чем праведный гнев отца обрушился на неё.

Без денег, без смены одежды, не имея ничего кроме домашних туфель и белого платьица, девочка добралась до Шатофо. Райна убеждала кучеров попутных дилижансов подвезти её —она, дескать, отстала от экипажа родителей. Говорят, подобное притягивается к подобному, и первым человеком, которого Райна встретила на улицах Шатофо, оказался маркиз де Лювилль. Маркиз, «прославившийся» в аристократической среде тем, что рядом с его домом частенько пропадали маленькие девочки, сразу же положил глаз на двенадцатилетнюю Райну и пригласил её проехаться в экипаже. Прогулка, как и следовало ожидать, закончилась в спальне маркиза. Каково же было удивление де Лювилля, когда выяснилось, что Райна не только с готовностью выполняет все капризы аристократа, но и способна показать маркизу многое, о чём он даже не задумывался. Вместо того, чтобы навсегда упокоиться в катакомбах под домом де Лювилля, подобно другим его маленьким «гостьям», Райна осталась жить во дворце маркиза. Её способности и фантазия были безграничны, и она с удовольствием принимала участие в развлечениях де Лювилля, когда в его распоряжение попадала новая жертва. Именно благодаря де Лювиллю девушке удалось познакомиться со многими влиятельными людьми Даймонлю и с большинством из них не только на словах...

Маркиз скончался на следующий день после того, как Райне исполнилось шестнадцать лет и она, как совершеннолетняя, смогла унаследовать всё его состояние и титул. Конечно, злые языки болтали, что якобы подпись под завещанием была не очень-то похожа на настоящую, и что якобы недаром шея лежащего в гробу де Лювилля была закрыта высоким воротничком, но влиятельные друзья Райны замяли дело. Слухи так и остались слухами.

Итак, в шестнадцать лет Райна стала владелицей титула маркизы, прекрасного дворца в центре Шатофо, нескольких доходных поместий по всему Даймонлю и солидной суммы в наличных, векселях и драгоценностях.

После смерти маркиза де Лювилля, образ жизни Райны, после смерти де Лювилля, стал ещё более открытым: девушка стала устраивать в саду дворца костюмированные представления, неизменно повествующие о торжестве порока и тщете добродетели. В главной роли изначально невинной девушки, постепенно открывающей для себя мир разврата всегда с

большим успехом выступала хозяйка поместья. По мере того, как героиня пьесы погружалась во всё новые бездны порока, к представлению один за другим присоединялись зрители, пока сцена и зал не сливались в единой оргии.

Если же погода не способствовала развлечениям на открытом воздухе, в салоне мадемуазель де Лювилль собирался кружок аристократов, писателей и поэтов. В атмосфере, свободной от удушающих рамок морали и религии, собеседники Райны жонглировали софизмами, легко обосновывая разумность и необходимость деяний, обычно называемых «преступлениями», выставляя на посмешище замшелые добродетели веры, надежды и любви. Хозяйка салона предпочитала выслушивать своих гостей, хотя время от времени также вставляла в беседу острое словцо, неизменно сопровождаемое смехом и аплодисментами собеседников.

Райна не только не препятствовала распространению самых разнообразных слухов о развлечениях, проходящих в её дворце, но даже отчасти способствовала им. Поговаривали, что она была не только неплохой актрисой и остроумной собеседницей, но не гнушалась и лёгкого жульничества: по крайней мере, некоторые трюки, которые она демонстрировала на сцене, можно было объяснить либо ловкостью рук, либо магией. Однако откровенно называть её «колдуньей»—конечно, только за спиной,—начали после случая, произошедшего с братом Августином.

Брат Августин, читавший по праздникам проповеди в храме Эзры, посвятил длинную речь обличению нравов «развращённых аристократов, забывших о Нашей Защитнице в Туманах». Хотя брат Августин и не назвал имен, все слушатели прекрасно поняли, на кого именно проповедник призывал все кары Туманов. Речь брата Августина настолько понравилась прихожанам, что к следующей службе пришло вдвое больше слушателей, чем обычно. Конечно, тем же вечером беседа в салоне мадемуазель де Лювилль быстро свернула на обличительную речь священника. Некоторые из гостей пытались даже выступать в его поддержку: дескать, да, конечно, все мы прекрасно знаем, что церковь—это сборище врунов, морочащих голову простонародью, но брат Августин, кажется, действительно верит в то, что говорит... На этом месте Райна звонко рассмеялась и предложила защитникам проповедника пари: она готова была поставить сотню золотых на то, что в течение ближайших трёх дней всем станет очевидно, что «изобличитель разврата»—хитрый лицемер. Пари было принято.

На следующий же день мадемуазель де Лювилль, одетая в скромное тёмное платье, без украшений, с закрытым вуалью лицом, прибыла в храм Эзры и слёзно попросила личной встречи с братом Августином. Никто не знает, о чём они около получаса беседовали наедине в комнате священника. Прощаясь с проповедником, мадемуазелль де Лювилль поцеловала его руки. Свидетели этой сцены говорили, что лицо священника было «как не от мира сего»—будто он только что очнулся после долгого сна. После беседы Райна отправилась домой, брат Августин тоже заторопился куда-то, сославшись на неотложные дела.

Какими именно неотложными делами собирался заняться священник, выяснилось очень скоро. Меньше чем через час на городском рынке раздался крик торговки: «Да что ж ты



делаешь, ирод окаянный!» Сбежавшимся на крик продавцам и покупателям открылась редкая по своей откровенности картина: брат Августин, известный своей аскетичностью проповедник воздержания и целомудрия, спустив штаны пристроился сзади к привязанной к столбику овце и совершал совершенно недвусмысленные движения, не обращая ни малейшего внимания на окруживших его зрителей...

Из уважения к чувствам наших читателей мы не будем подробно рассказывать о том, как брата Августина оттаскивали от блеющей жертвы его похоти; как ещё в тот же день Церковь Эзры была вынуждена объявить о том, что брат Августин навсегда удаляется в дальнюю обитель, где он добровольно проведёт остаток жизни на хлебе и воде в покаянии; как ещё несколько лет после того случая, стоило кому-нибудь из священников во время проповеди затронуть тему разврата, в церкви тут же начинались тихие смешки, неизменно завершавшиеся «мме-е-е» из задних рядов и громким взрывом хохота... Скажем лишь, что мадемуазель де Лювилль получила заслуженный приз и славу колдуньи, способной заморочить голову любому человеку.

Полная веселья жизнь продолжалась почти восемь лет, пока не настала та страшная ночь, которую Райна с ужасом вспоминает до сих пор—ночь расплаты. После того, как последние истощённые бессонной ночью гости покинули поместье, хозяйка уединилась в своей комнате, готовясь отойти ко сну. Утомлённая долгим представлением, она крепко заснула и не слышала, как тихо скрипнуло окно. Не проснулась она и тогда, когда две мужские фигуры, закутанные в плащи, проникли в комнату. Райна открыла глаза лишь в тот момент, когда рука в кожаной перчатке крепко зажала ей рот. Хотя с того дня, когда она последний раз видела этих людей, прошло двенадцать лет, Райна узнала их: это были Гастон и Максимилиан, её братья, выросшие и возмужавшие.

За годы, прошедшие с момента признания, многое изменилось. Разговор со священником перевернул жизнь Гастона, избавив его от продолжавшихся многие годы мучений, и мальчик решил посвятить свою жизнь Эзре, принял обеты Церкви и стал священником. Младший брат – Максимилиан - перешёл в мордентскую ветвь культа, призывающую к добру и справедливости. Он стал воинствующим поборником добра, защищающим невинных от подлецов и злодеев.

В ходе своих странствий по северо-западу Ядра Максимилиан услышал рассказы о богатой даме, владелице дворца в Шатофо, погрязшей в роскоши и разврате. Сама по себе порочная жизнь дамы вряд ли бы смогла привлечь внимание молодого воина. Целью его было защищать невинных, а не карать титулованных потаскушек,—но до него дошли также слухи о смерти маркиза де Лювилля, покровителя дамы, и о девочках, пропадавших во дворце. Тайное расследование подтвердило вину мадемуазель де Лювилль в убийствах... но одновременно Максимилиан с ужасом узнал, что порочная дама, замешанная во многих преступлениях— его родная сестра Райна, пропавшая много лет назад!

Едва не загнав лошадей, Максимилиан помчался туда, где выполнял свой долг перед Эзрой и Церковью Гастон. Братья долго обсуждали ситуацию. В конце концов, они пришли к решению, что открыть преступления их порочной сестры властям нельзя: во-первых, её могущественные покровители наверняка опять смогут замять дело, а во-вторых, открытый суд навсегда запятнает имя их семьи, а позор убьёт престарелого отца. Однако оставлять Райну безнаказанной также невозможно: кто знает, сколько ещё невинных детей падут её жертвами? К тому же, если рано или поздно правда о ней выйдет наружу, о чести семьи также можно будет позабыть. Так в сердцах братьев родилось мрачное решение: преступная сестра должна понести тайную кару от их руки.

Об этом братья и сообщили испуганной Райне, которая, извиваясь, пыталась высвободиться из их рук. Ей удалось освободить рот и закричать, но Гастон прижал сестру к ложу, тогда как Максимилиан достал кинжал и нанёс сокрушительный удар в грудь. От волнения рука его соскользнула, и удар не убил Райну на месте, а лишь нанёс ей тяжёлую, кровоточащую рану. Максимилиан замахнулся для второго удара, но в этот момент послышались шаги за дверью, ручка начала поворачиваться—горничная, спавшая в соседней комнате, проснулась от вскрика своей госпожи. Братья едва успели выпрыгнуть в окно и скрыться.

Найдя в кровати смертельно раненую Райну, служанка пыталась остановить кровь, но было поздно: с каждым ударом слабеющего сердца жизнь покидала тело развратницы.

При жизни Райна никогда особенно не задумывалась о том, что ждёт её после смерти. Не то, чтобы она была атеисткой—нет, просто такие вопросы её вообще не интересовали. Зачем думать о том, что будет завтра—ведь сегодня можно веселиться и развлекаться! Тем мрачнее были мысли молодой женщины, когда она обнаружила себя замурованной в тёмной каменной клетке без единого выхода, внутри которой, на вычурном постаменте стоял отделанный резьбой гроб. Поначалу она решила, что это и есть то наказание, на которое обрекли её братья: быть погребённой заживо. Однако правда, открывшаяся после того, как Райна попыталась ударить кулаками о стену своей тюрьмы, оказалась куда как необычнее и страшнее: она была мертва, и смерть не принесла ей покоя. Развратная жизнь и насильственная смерть лишили Райну вечного отдыха, превратив её в призрака.

К ярости своей Райна обнаружила, что, хотя она способна проходить сквозь камень, из которого были сложены стены катакомб, покинуть подземелье ей не дано: словно невидимая преграда вставала перед ней, не давая удалиться от того места, где покоилось её тело. Ни одна живая душа не спускалась в мрачные переплетения проходов под дворцом, и следующие три года Райна провела в полном одиночестве. Другой на её месте мог бы раскаяться и вступить на путь искупления собственной вины. Однако порочная развратница думала лишь о планах страшной мести.

Впрочем, внутри склепа было не так уж и одиноко. На стенах подземелья обитали пауки, охотящиеся на выползающих из щелей мокриц. К тому же сюда иногда забегали крысы. Райна обнаружила, что способна вселиться в живое существо и полностью подчинить его своей воле. Она долго оттачивала своё мастерство, проводя часы, дни и недели в маленьких тельцах крыс, каждую минуту думая только о том, что однажды настанет день, когда она сможет вырваться из этих катакомб, и вот тогда...

«Тогда» настало в тот день, когда Ингер Ольховски, известный в узких кругах ловкими пальцами, виртуозным владением отмычками да острым языком, на свою голову проник в катакомбы, чтобы поживиться драгоценностями, захороненными вместе с бывшими владельцами дворца. Райна дождалась, пока Ингер забрёл в дальний угол лабиринта, и появилась перед ним, закрыв выход. Призрачная женщина предложила растерявшемуся вору выбор: либо принести ей клятву вечной верности,—а она в обмен покажет ему, где лежат самые богатые покойники,—либо... Перед мысленным взором Ингера пробежали все ужасные истории о призраках, вытягивающих из своих жертв жизнь или за секунды превращающих их в глубоких стариков, и он немедленно согласился вечно служить своей призрачной госпоже. В конце концов,—думал Ингер,—от клятвы и освободить могут, а вот превратиться за несколько мгновений в дряхлую развалину пришлось бы прямо сейчас.

По приказу своей повелительницы Ингер разрушил стену, за которой было захоронено её тело, вскрыл гроб и вырезал из распавшихся останков то, что было когда-то сердцем Райны. Хотя Райна никогда не читала трактатов Ван Рихтена, она чувствовала то, о чём писал доктор: каждый призрак привязан к чему-то. Призрак Райны был привязан к своему сердцу, пронзённому кинжалом младшего брата. Пока сердце оставалось в катакомбах, Райна не могла покинуть подземелье; но теперь, когда у неё был слуга, способный переносить шкатулку с прахом, ей принадлежал весь мир!

Первым делом развратница, которую не смогла остановить даже смерть, решила наверстать упущенное за долгие годы подземного заточения. Используя свою отточенную способность вселяться в чужие тела, полностью подчиняя их своей воле, Райна смогла позволить себе любое возможное извращение: теперь она не боялась ничего. Следующие несколько месяцев пролетели как одно мгновение: вереница тел, сменяемых одно за другим, все виды разврата и наркотиков. Райна получала особое удовольствие, вселяясь во всеми уважаемого отца семейства или добродетельную женщину, за несколько дней делая из своей жертвы законченного бабника или добровольную шлюху. Ещё большее удовольствие она получала, если жертвой был подросток, почти ребёнок—в эти мгновения она вспоминала свою жизнь в отцовском доме и

«развлечения» с братьями, сначала предавшими, а затем и убившими её.

Наконец, насытившись после вынужденного многолетнего воздержания в катакомбах, Райна решила воплотить в жизнь свою хорошо продуманную, ужасную месть. Ей потребовалось четыре месяца, чтобы найти братьев. Гастон по-прежнему служил в церкви, а вот Максимилиана ей пришлось поискать: убив сестру, он нарушил принципы своей веры, требовавшей творить справедливость и следовать законам, потерял милость богини и проводил время в покаянии. С помощью Ингера Райне удалось состряпать письмо, заманившее Гастона в одинокую лесную хижину, где каялся его младший брат. Там-то старшая сестра и явилась своим убийцам.

Оба брата были потрясены и испуганы, увидев возникающую из воздуха тень, похожую, как две капли воды, на их худший кошмар—на старшую сестру, замаравшую их души развратом, сестру, из-за которой они стали убийцами. Но кошмар только начинался: Райна словно раздвоилась и вошла в тела своих братьев. Оба они—и Гастон, и Максимилиан—были полностью подчинены её воле. Ни прежде, ни потом не доводилось нам слышать о призраках, способных на подобное. Остаётся лишь гадать, какие тайные силы могли даровать порочной женщине такую награду—или так покарать её братьев, нанесших смертельный удар.

Следующие недели слились для братьев в фантасмагорический вихрь ужаса. Заточённые в тюрьме собственной плоти, подобно управляемым кукольником марионеткам, братья были вынуждены наблюдать и чувствовать, как их тела участвуют в отвратительном разврате, таком, о котором они никогда раньше и не слышали. Возможности Райны были не безграничны: она не могла управлять человеческим телом слишком долго и была вынуждена каждый день освобождать своих жертв, конечно, предварительно надёжно связанных Ингером. Но наступала очередная ночь, и несчастные Максимилиан и Гастон снова погружались в пучины безумного порока, будучи способными лишь наблюдать и чувствовать, как их тела, подчинённые воле развратной сестры, совокупляются с бесчисленными, без конца сменяющими друг друга женщинами, мужчинами, детьми и даже друг с другом.

Развратники— братья, Райна и её верный слуга Ингер—«весело» колесили по Даймонлю и Морденту. В каждом городе Райна находила всё новые и новые возможности для унижения Максимилиана и Гастона. Похождения их продолжались долгие месяцы, пока однажды чаша терпения высших сил не была переполнена: экипаж, следовавший в Порт-а-Лусин, въехал в полосу густого тумана, который рассеялся лишь тогда, когда путники оказались в тихом парке, окружающем поместье Кланвилля.

Братья, одержимые Райной, прекрасно вписались в кружок либертенов, так же как и её верный слуга, Ингер. Выяснив порядки домена, Райна решила, что талантливый актёр всегда сумеет сыграть тип человека, который сможет добиться приемлемого статуса в местном обществе, и не ошиблась. Райна не стала скрывать от либертенов свою истинную природу: да, её тело умерло, но какая-то часть смогла задержаться на той тонкой грани, что разделяет бытие и небытие. Никакого загробного мира, никаких богов или демонов она после смерти не видела, что только подтвердило уверенность либертенов в верности атеизма.

ТЕУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ

Райна занимает особое место среди либертенов. Она способна вселяться в тела их жертв, вынуждая несчастных без сопротивления принимать участие в отвратительнейших оргиях, разыгрывающихся в поместье. Райна убедила маркизу фон Инзен сохранить жизни Максимилиану и Гастону. Живыми, подчинёнными воле Райны, они могут доставить либертенам гораздо больше удовольствия, чем мёртвыми. После очередной оргии, завершающейся убийством, братьев связывают, и Райна освобождает их тела. После этого либертены могут насмехаться над Максимилианом и Гастоном, спрашивая их, довольна ли Эзра—или как там зовут эту их выдуманную богиню?—теми непотребствами, которые братья сегодня вытворяли.

И Райна, и её слуга не пренебрегают удовольствиями плоти: Ингер обычным образом, Райна же использует тела своих братьев

и «гостей» маркизы фон Инзен. У каждого из них есть и индивидуальные увлечения. Ингер с удовольствием предаётся словесным упражнениям, ломая веру и разрушая идеалы гостей домена. Полуэльф умеет вывернуть смысл слов наизнанку, оправдывая догматами веры или уставом какой-либо церкви гнуснейшие преступления. Мадемуазель де Ювилль же предпочитает более театральные развлечения, напоминающие ей о представлениях, которые она когда-то давала в собственном дворце: ей доставляет удовольствие ставить пьесы, главным героем или героиней которых является «гость» маркизы фон Инзен. Стоит ли говорить, что жертва, одержимая призраком Райны, вынуждена пройти на сцене через все круги порока, боли, страха и унижения.

В мир Райна является красивой призрачной женщиной 20-23 лет в светлом платье с кровавым пятном у сердца, с очень бледным лицом, окружённым развивающимися тёмными волосами, и с прозрачными светло-серыми глазами. Хотя мадемуазель де Ювилль, будучи призраком, не способна взаимодействовать с материальными предметами, её телекинетические таланты позволяют ей при желании манипулировать объектами, например, мебелью, посудой или оружием. Так, Райна вполне способна пододвинуть собеседнику стул или налить и подать бокал вина: при слабом свете догорающего камина гость может и не заметить, что его принимает призрак. Конечно, в случае конфликта Райна может применить свои способности, чтобы метнуть в противника кинжал, или даже чтобы поразить его собственным же оружием.

ПРИМЕЧАНИЕ ДЛЯ МАСТЕРА

Райна способна вселиться в тела обоих братьев одновременно только тогда, когда они находятся на расстоянии не более 60 футов друг от друга. Если однин из братьев удалиться от другого больше, чем на 60 футов, Райна будет вынуждена освободить одно из тел (она может решить, какое именно). Впрочем, так как Райна полностью контролирует одержимых братьев, случайно удалиться друг от друга они не могут. Райна способна контролировать два тела одновременно до 16 часов в сутки.

В то время, когда братья не одержимы Райной, либертены держат их связанными в запертой камере в подвале. Конечно, никакого оружия, доспехов или магических предметов у братьев нет.

Максимилиан (экс-паладин 6) и Гастон (священник Эзры 6) могут стать серьёзными помощниками героев, если их удастся защитить от власти призрака сестры. Гастон с готовностью присоединится к героям, если те попытаются покарать злодеев. Максимилиан же не выдержал свалившихся на него испытаний, потеряв надежду на освобождение. Свои страдания он считает карой Эзры за убийство сестры. Для того, чтобы убедить его присоединиться к героям, необходима проверка Дипломатии DC 25, либо выполнение священником Эзры заклинания «atonement». В настоящий момент Максимилиан потерял способности паладина (эта кара за то, что он убил сестру из ложного чувства чести, вместо того, чтобы пойти путём закона и сообщить о её преступлениях властям). Его способности будут возвращены после выполнения священником Эзры заклинания «atonement».

В случае конфликта Райна встанет на сторону маркизы фон Инзен. Она может попытаться подчинить себе героев, вселившись в тело одного из них и заставив его атаковать других. С другой стороны, она может попытаться выдать себя за жертву либертенов, чтобы заманить героев в ловушку.

Герои могут попытаться манипулировать Райной, получив в своё распоряжение её сердце: Райна верит, что её смерть будет окончательной, если сердце будет уничтожено. Сердце Райны хранит при себе Ингер, на которого с момента принесения клятвы верности наложен эффект, аналогичный постоянно действующему заклинанию «suggestion»: он верно хранит сердце Райны, даже не помышляя о предательстве и никому не рассказывая о шкатулке с прахом. Эффект может быть снят так же, как эффект заклинания «geas». Если герои смогут завладеть сердцем Райны, то она будет подчиняться им, если выполнение приказов безопасно для неё, но предаст героев при первой же возможности. Если герои попытаются выполнить угрозу и уничтожить сердце Райны, их ждёт неприятный сюрприз: после уничтожения сердца Райна освободится от последних уз, связывающих её с материальным миром, и её ранг призрака увеличится. Стоит ли говорить, что после этого

героям придётся противостоять разгневанному призраку?

Если героям удастся нанести Райне достаточно повреждений, её призрачное тело разрушится, но она не будет уничтожена. Новое призрачное тело возникнет из клочьев Тумана через 1d10 часов. Теперь, когда Райна нашла своих братьев, призрак её привязан к Гастону и Максимилиану. Взаимная ненависть—ненависть братьев к своей мучительнице и ненависть Райны к своим убийцам—связала их души воедино. Призрак Райны может обрести покой двумя способами. Душа её освободится, если оба брата будут мертвы. Кроме того, связь прервётся и призрак разрушится, если братья смогут простить Райну (не только на словах, но и всем сердцем) за всё, что она сотворила с ними.

ИМПЕРАТОР ЛЕОПОЛЬД-ФРИДРИХ II

Male (human) 20th lvl Aristocrat6/Marshal9/Legendary Leader5
Alignment LE

Mod: Str 13 (+1), Dex 15 (+2), Con 20 (+5), Int 16 (+3), Wis 10 (+0),Cha 32 (+11)
Hit Points: 20d8+100 (190), AC 23 (10 +2 dex, +8 def, +3 ench), Touch 23, Flat 21
Init +6, BAB 13, Grap 14, Speed 30, Fort +17, Ref +11, Will +29, SR 0,DR 0
+19/+14/+9 Range: Longsword +5; Keen; Defending; Vampiric - 1d8+1d6+6, 17-20/x2
medium 5'5 tall, 179 lb. wt, 23 yrs old
Speaks Дарконийский, Мордентский, Фальковский, Драконический.

Skills: +43 Diplomacy, +34 Bluff, +23 Sense Motive, +12 Ride, +29 Disguise, +16 Perform (Dance), +10 Heal, +13 Knowledge (History), +13 Knowledge (Local), +13 Knowledge (Nobility), +15 Handle Animal.
Feats: Human Bonus Feat: Iron Will, Marshal Bonus Feat: Skill Focus (Diplomacy), Legendary Leader Bonus Feat: Practiced Cohort [HoB], 1)Improved Initative, 3)Natural Leader [HoB], 6)Leadership, 9)Extra Followers [HoB], 12)Improved Cohort [HoB], 15)Inspirational Leadership [HoB], 18)Force of Personality [CAdv]

Human Racial Traits:
- 1 free feat at 1st level
- 1 free skill at each level
- 4 free skills at 1st level
- Favored Class: Any

Classname Abilities: Skill Focus (Diplomacy), Minor Aura, Major Aura +2, Grant Move Action 2/day, Fearless, Hero's Luck +3, Natural Commander, Legendary reputation, Greater Command 2/day, Bonus Feat, Heroic Success, Additional Commander Aura, To Hell & Back

Equipment: Tome of Leadership (+5) (Used), Cloak of Charisma +6, Bracers of Armor +8, Keen Defending Vampiric Longsword +5, Ring of Protection +3, Potion of Heal (5), Ring (Stoneskin 3/day), Amulet of Health +6

Minor Auras Known: Art of War, Demand Fortitude, Force of Will, Master of Tactics, Motivate Charisma
Major Auras Known: Hardly Solders, Motivate Urgency, Motivate Care
Commanders Auras Known [HoB page 76]: Tyrannical Commander, Bloodthirsty Commander

ИСТОРИЯ ЖИЗНИ

Император Леопольд родился в крохотной, бедной стране Вальтзунд, единственным достоянием которой были немногочисленные соляные копи и огромная, отлично вымуштрованная армия наемников, деятельность которой (в соседних землях) приносила королю Леопольду–ФридрихуI весьма существенный доход. Впрочем, справедливости ради стоит отметить, что все собранное золото оседало в королевской сокровищнице и шло на нужды армии и развлечения знати. Крестьяне не получали ровным счетом ничего, что, конечно же, приводило к регулярным восстаниям и мятежам. Стоит отметить, что Леопольд I был настолько



жестоким правителем, что не обращал ни малейшего внимания на вышеозначенные выступления, ибо его высоченные гренадеры достаточно успешно надевали всех недовольных на штыки.

Леопольд II родился в замке Вальтзунд во время 12-ти месячного похода отца. Ни в коем разе не подумайте, что его появление было связано с глупостью императрицы. Наоборот, оно являлось частью тщательно продуманного плана. Во время одного из сражений, император потерял способность иметь детей, но престолу требовался наследник. Для решения этой задачи король привлек доверенного генерала, после чего добровольно закрыл глаза на измену собственной жены. Естественно, из случившегося император извлек прибыль. Правитель Вальтзунда запросил у своего офицера 10,000 марок золотом за те услуги, что были предоставлены императрицей. Вообщем, уважаемые читатели, узнав о появлении сына, Леопольд I криво усмехнулся и отправился объезжать выстроенные на плацу войска.

Удивительно, но родившийся в гнезде порока наследник оказался сообразительным и умным мальчиком. Достаточно быстро он понял, что отец им не интересуется, а мать занята исключительно поиском развлечений и удовольствий. Молодым Леопольдом интересовался лишь старый некромант фон Танн, который занимал при императорском дворце почетную должность министра внутренних дел. Фон Танн был суровым, эгоистичным и скупым человеком, но он как никто другой понимал, что Леопольд может стать ценным союзником в будущем. По этой причине некромант оберегал мальчика от всевозможных козней и опасностей. В частности, Танн сумел спрятать Леопольда от посланников императрицы, когда последняя решила, что наследник достаточно вырос для того, чтобы принять участие во взрослых развлечениях.

Стоит отметить, что в возрасте 15 лет наследник престола пережил серьезную душевную трагедию. Его младшая сестра прелестная 12-ти летняя Изельда, была уведена в спальню матери и живой оттуда уже не вернулась. Поскольку Леопольд был влюблен в свою сестру нежной страстью подростка, молодой человек решил предпринять собственное расследование случившегося, поскольку официальная версия двора наследника совершенно не устраивала. Леопольд не верил в то, что Изельда направляясь к матери, случайно упала с лестницы и разбила голову о мраморные перила. Осторожно поговорив с фон Танном и, заручившись поддержкой старика, наследник получил в свое распоряжение свиток вызова духов, который, с превеликими предосторожностями, был прочитан им в одной из тайных комнат крепости. Дух Изельды ответил на призыв брата и рассказал ему о том, что девочка стала жертвой материнской развращенности. Во время оргии аристократы случайно пробили девочке голову, но продолжали развлекаться, не обращая внимания на то, что принцесса истекает кровью. В конце концов, несчастная умерла от травмы, которую мог бы залечить любой умелый врач.

Шокированный услышанным, Леопольд поклялся отомстить матери и тем аристократам, что приняли непосредственное участие в издевательствах над девочкой. Еще раз повторив в уме слова своей клятвы, Леопольд отпустил призрака и побрел назад в кабинет фон Танна, где и рассказал о случившемся наставнику.

К сожалению, страшный ментальный удар оказал значительное влияние на мировоззрение наследника. Убедившись в том, что со всех сторон его окружают жестокие и коварные люди, будущий правитель Вальтзунда перестал верить в человечество. В каждом аристократе, старшем его по возрасту, он видел убийцу собственной сестры, к которому невозможно было питать ничего, кроме ненависти. Фон Танн пытался изменить подобное отношение Леопольда к окружающему миру, но лишь сделал мальчика еще более угрюмым и замкнутым. К 16 годам, Леопольд осознал, что женщины не только не привлекают, но и наоборот, отталкивают его. Взирая на очередную красивую девушку, Леопольд видел перед собой лишь окровавленный труп Изельды, лежащий посреди огромного королевского ложа. Поскольку отвратительные убийцы сестры так и не были наказаны, наследник избегал общества дворцовых красавиц, ибо боялся, что они повторят судьбу его первой возлюбленной. В конце концов, открыто проявляющийся страх Леопольда, привел к тому, что наследный принц Вальтзунда стал

искать любовных утех в обществе утонченных молодых людей из богатых семейств империи. Тем не менее, внутренняя тяга к противоположному полу кончено же осталась у наследника в мыслях, и чтобы удовлетворить ее, Леопольд стал переодеваться в женское платье. Поначалу, переодевание было забавной игрой, которая нравилась любовникам юноши. Однако, уже через год, наследник осознал, что женская одежда способна доставлять ему не меньшую радость, чем обыкновенное плотское удовольствие. Более того, переодеваясь в представительницу противоположного пола, Леопольд больше не чувствовал потребности в женщине, ибо сам становился ею (естественно не в физическом смысле). Пытаясь осознать женскую половину своей души, будущий император стал копировать походку светских красавиц, их голос, а также манеру поведения. В конечном итоге, Леопольд достиг таких успехов в подражании женщинам, что без опаски мог гулять по городу под ручку со своим кавалером. Каждый подобный поход завершался грандиозной оргией, ибо император в подобном наряде едва справлялся со своей юношеской похотью.

Развлекаясь подобным образом, Леопольд не забывал учиться магическим наукам, военному делу и философии. Каждый свободный вечер принц проводил со стариком фон Танном или читал древние книги. Ко времени своего совершеннолетия Леопольд знал гораздо больше своих сверстников аристократов и имел четкие планы на будущее. Он хотел превратить Вальтзунд в просвещенный центр мироздания, в котором добродетель одержит окончательную победу над любым пороком.

В возрасте 19 лет, принц вновь поселился во дворце. Оказавшись в гуще политических событий, Леопольд стал быстро набирать себе сторонников среди молодых образованных офицеров. К двадцати годам, император сумел сколотить небольшое общество свободомыслящих реформаторов. Понимая, что будущее Вальтзунда связано с армией, Леопольд стал превращать своих товарищей в союзников, почитателей и даже любовников. В последнем деле наследник добился особых успехов, ибо его образ красивой аристократки впечатлял даже тех мужчин, что и не помышляли о противоестественных связях. Стоит отметить, что Леопольд всячески поощрял мужскую любовь внутри тайного кружка офицеров, искренне считая, что подобные проявления чувственности делают любовников непобедимыми.

Поскольку некоторые офицеры были искренне смущены необычными предложениями наследника, Леопольд рушил их психологические барьеры, переодеваясь в женское платье и умело играя представительницу высшего общества Вальтзунда. Подобный маскарад радовал наследника ничуть не меньше, чем ежедневная муштра солдат на дворцовом плацу.

Конечно же, угрюмый и нелюдимый Фон Танн с неодобрением смотрел на однополые забавы своего воспитанника, но до поры до времени в ситуацию не вмешивался, ожидая удачного для себя стечения обстоятельств.

Наконец, на 20 году жизни наследника умер его отец Леопольд-Фридрих I. Воспользовавшись ситуацией, мать Леопольда II решила взойти на престол вместе со своим любовником отцом молодого человека. Фон Танн обвинил императрицу в измене и посадил на трон своего протеже. Новый император безжалостно казнил собственных родителей, отрубив им головы при помощи гильотины (конечно о справедливом суде не могло быть и речи, поскольку наследником двигала месть за убитую сестру). Когда Леопольда спросили, не находит ли он, что смерть его матери была ужасной, император ответил.

- Мать? Неужели эта груда окровавленной плоти - моя мать? Моя мать Вальтзунд, а вы ничего не понимаете в случившемся! Больше не упоминайте при мне об этой женщине.

Усевшись на императорский трон, Леопольд II стал отдавать все свое время армии. Все золото королевской казны шло на экипировку воинов, закупку лошадей, мушкетов и пушек. Армия Вальтзунда становилась год от года мощнее, и вскоре соседи с ужасом поняли, что военная машина Леопольда с легкостью раздавит их слабые, погрязшие в роскоши и беспечности государства. Смирившись с неизбежным, монархи других стран стали отправлять своему брату императору внушительные денежные «подарки».

Конечно, сильная армия требовала чудовищных расходов на содержание, а значит

груз налогов, лежащих на плечах народа, непрерывно рос. Для того, чтобы обедневшие аристократы и нищие крестьяне не подняли восстание, император начал против подданных настоящую кампанию террора. На территории собственного государства солдаты Вальтзунда действовали словно армия захватчиков. При этом большая часть преступлений совершалась не против крестьян, а против аристократии, поголовно виновной (так считал Леопольд) в смерти Изельды. Маясь от ненависти и безделья, Леопольд II с наслаждением смотрел, как его солдатня насилует представительниц высшего общества, после чего отправлял несчастных девушек и женщин в армейские публичные дома.

Новую аристократию Леопольда составили, в основном, выходцы из армии. Жеманные франты и модницы были изгнаны из дворца, а то и вовсе расстреляны из мушкетов. Императорская резиденция превратилась в военное министерство, которое день и ночь составляло планы новых военных кампаний. Правитель Вальтзунда лично изучал текущее положение дел, расправлялся с провинившимися подчиненными и участвовал в сражениях, продемонстрировав окружающим невиданную храбрость. Однако, устав от дел, император возвращался к своим самым близким офицерам, одевал женский костюм и более ни о чем не заботился. Только превращаясь в продажную девку правитель Вальтзунда получал удовольствие от жизни, которое не было связано с войной, железом и кровью.

В конечном итоге дело дошло до того, что во время военных походов император появлялся перед своими солдатами, как офицер, а на светских мероприятиях - как женщина... да еще и под ручку с целующим его фаворитом. Аристократы, сумевшие выжить в ходе репрессий были шокированы подобным бесстыдством, но, стиснув зубы, молчали, предпочитая не замечать причуд молодого правителя. Для того, чтобы еще больше позлить своих противников, Леопольд организовал собственный дом терпимости (так называемое «Гнездышко Изельды»), где усердно трудились девушки и женщины из лучших имперских семейств. В пределах этого заведения, любой человек за 10,000 имперских марок мог насладиться императором, взявшим на себя роль «королевы». К счастью для Леопольда, среди посетителей заведения не обнаружилось ни одного фанатика недовольного существующей властью...

Впрочем, ропот в социальной среде королевства медленно, но неуклонно нарастал. Жестокий имперский режим, основанный на насилии, нищета основной массы народа и нелюбовь нижних чинов к «королю-бабе» привели к тому, что над Вальтзундом восстал призрак революции. Выправить ужасающую репутацию императора не могла ни личная храбрость Леопольда, ни выдающиеся успехи имперского оружия.

И тогда фон Танн решил заняться непосредственным перевоспитанием своего протеже. Для начала, он попытался увлечь Леопольда самыми красивыми женщинами королевства. Однако, император довел ситуацию до абсурда. Вырядившись в женский наряд, он переодел посланниц фон Танна в солдат и до вечера, сидя в карете и обмахиваясь веером, гонял их по лесам и полям Вальтзунда. Те несчастные, что не смогли выполнить полный набор упражнений, предназначенных для



дюжих гвардейцев, были расстреляны в строгом соответствии с военным законодательством. Фон Танн был в бешенстве. Император в свою очередь лишь весело смеялся, когда его наставник рычал и брызгал слюною.

Вторая попытка фон Танна завершилась еще большей кровью. Обеспокоенный происходящим министр создал для императора самый настоящий сераль, состоящий из сотни девочек-подростков. Вместо того, что наслаждаться несчастными детьми по очереди, в полном соответствии с планом министра, Леопольд нагрянул в учреждение вместе с десятком пьяных офицеров, после чего учинил чудовищную оргию, исполненную боли и насилия. Обезумевшие от происходящего аристократы довольно скоро утратили над собой контроль и схватились за сабли и пистолеты. К концу ночи погибло не менее 30 детей. Когда забрызганного кровью императора вытаскивали из заведения, пьяный Леопольд хохотал, как безумный и кричал, что это справедливая месть за былые преступления.

Так как многие убитые девушки были представительницами влиятельных семейств, фон Танну пришлось приложить не мало усилий для того, чтобы замять чудовищное злодеяние. В этот момент министр подумал, что для него лично все уже кончено. Народ, ведомый взбешенной аристократией, скинет правителя с трона и голова фон Танна скатится в корзину гильотины. Подобный исход был неизбежен, так как регулярная армия искренне ненавидела развратного императора, который мог надеется лишь на собственную гвардию.

К счастью, умная голова министра нашла выход из сложившегося положения, который мог стать спасением для монархии в целом и для Леопольда в частности. Хотя, если бы фон Танн знал, к чему именно приведет его идея, он немедленно отказался бы от нее и кинулся бы в бега в сторону соседской границы.

Итак, министр придумал следующий хитроумный план. Для того, чтобы отучить своего воспитанника от изысканных утех с высокопоставленными офицерами, фон Танн задумал провести в своем особняке вечерний бал, посвященный самой длинной ночи года. На вечеринку был приглашен Леопольд, вся его свита, а также некоторое число аристократов, которые смирились с новыми порядками и проглотили былые обиды. Кроме того, в развлечении должна была принять участие прелестная молодая девушка, удивительно похожая на погибшую Изельду. Отыскав красавицу в дешевом, грязном борделе, фон Танн потратил неделю на то, чтобы отмыть ее от грязи и насекомых, и целый год на то, чтобы научить девицу аристократическим манерам. По мысли министра, новая «Изельда» должна была воспламенить извращенную чувственность Леопольда и направить ее в верное русло. Ну а там, можно было ожидать появления нормальной фаворитки и первых наследников. Еще раз поразмыслив над придуманным планом, фон Танн решил, что он идеален и может сработать в том случае, если ему хотя бы немного повезет.

Вечером знаменательного дня в ярко освещенном особняке колдуна собрались многочисленные гости. Когда к крыльцу подъехала карета императора, некромант сам вышел встречать Леопольда и даже поцеловал своему правителю имперский перстень. Король был искренне доволен поведением старого министра, который наконец-то признал в нем женщину. Начавшийся бал и последующий ужин был столь роскошными, что гости не смогли сдержать восхищенные вздохи, полные искреннего удивления. Никто из них не мог подумать, что старый, опирающийся на костыль фон Танн, обладает такими сказочными богатствами, но совершенно не пользуется ими ради своего удовольствия.

Когда пришло время танца, министр пустил в ход свое «тайное оружие», и перед глазами императора предстала девушка, невероятным образом похожая на его любимую, давно потерянную Изельду. Вырвавшись из рук фаворита, Леопольд схватил «сестрицу» за талию и, не теряя не секунды поволок ее в спальню. Растолкав в стороны подвернувшихся под руку гостей, император увлек девушку в самый тихий закуток манора и насладился ей, совершенно забыв о своем женском образе. В тот момент Леопольд думал, что фон Танн сумел вернуть сестру из мира Мертвых, навсегда отдав Изельду под покровительство любимого брата. Однако, ближе к концу ночи, когда дикая страсть схлынула с императора, Леопольд начал задавать девушке вопросы, касающиеся детских лет Изельды и снов, которые посещают

тела покойников. Молодая девушка не знала, что ответить на подобные слова и вскоре призналась, что фон Танн нашел ее в какой-то злачной дыре и превратил в знатную даму только для того, чтобы доставить своему правителю ни с чем несравнимое удовольствие.

Услышав эти слова, император буквально обезумел. Леопольд не находил себе места, поскольку в обход всех обетов получил удовольствие от женщины, да еще и от такой, которая была жалким подобием его прекрасной, ненаглядной Изельды. Когда девушка наконец заснула тяжелым чутким сном, в голове короля появился ужасный план. Страдающий Леопольд вложил в руки девушки кинжал и навалился на него всем телом. Проснувшись от потоков хлещущей крови, «Изельда» закричала. Прежде чем о случившемся узнал фон Танн, в комнату ворвались гвардейцы. Они безжалостно убили несчастную красавицу, заподозрив ее в государственной измене. Тщетно Леопольд пытался остановить убийство. Из его скривившегося в агонии рта лишь раздавалась невнятные звуки и хлестала темная кровь.

Фон Танн не успел спасти свою протеже, но сумел отвратить смерть от правителя. Благодаря темному искусству волшебника, Леопольд выжил, но светлая сторона души навсегда угасла в императоре. Тьма поглотила тело и пожрала остатки юношеской веры в справедливость. Отлежавшись в течение трех долгих месяцев, Леопольд восстановил свои силы, добыл походное женское платье и покинул столицу с тремя верными гренадерами, составлявшими ядро его старой гвардии. Отрешившись от соблазнов порочного аристократического мира, Леопольд устремился навстречу собственной судьбе, надеясь как можно раньше наткнуться на смерть или на учителя, способного объяснить императору, как можно жить, если дух твой блуждает во мраке бесконечного ужаса.

Осознавая, что фон Танн отправит за ним погоню, Леопольд решил перебраться через горные перевалы, находящиеся к северу от столицы. Здесь он и попал в густую полосу тумана, которая перегородила дорогу императорской карете. Через пять часов путешествия в белесой полутьме, Леопольд выехал на окраину Кланвилля и наткнулся на скучающих либертенов. Последние прогуливались по лесу в поисках новых жертв и страдальцев. Решив, что Леопольд представляет собой идеальную цель для нападения, злодеи напали на экипаж, но получили серьезный отпор. Фон Инзен остановила своих людей только тогда, когда поняла, что слабые заклинания не действуют на гостей, а сражающаяся со слугами женщина имеет очень странное телосложение, да еще и ругается на непонятном языке, словно ветеран многочисленных сражений. Познакомившись с Леопольдом поближе, фон Инзен решила, что император может вступить в кружок либертенов, ибо на маркизу произвели впечатление трагическая судьба императора и его явная страсть к извращенным деяниям души и плоти.

ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ

Леопольд-Фридрих II воспринимает Кланвилль, как собрание изнежившихся извращенных аристократов, чьи преступные помыслы являются пустой тратой времени, которое можно с толком потратить на военные приготовления. Однако, несмотря на всю свою ненависть к либертенам, Леопольд не стремится покидать Кланвиль, ибо, во-первых, здесь ценят его страсть к переодеванию, а во-вторых, слуги, обитающие в Кланвилле, беспрекословно выполняют все команды фон Инзен, что приводит императора в искренний восторг. Леопольд-Фридрих II желает, чтобы все подданные Вальтзунда были столь же преданны ему, как люди фон Инзен преданы своей госпоже. Когда император решит загадку таинственной привязанности он, без сомнения, отправиться в обратный путь.

Стоит отметить, что в отличие от остальных обитателей домена, император ведет себя независимо и временами весьма дерзко. Стоя выше других обитателей дома по иерархической лестнице, он регулярно проклинает республику, братство и свободу, демонстрируя окружающим «устаревшие» феодальные нравы. Сдерживая свою ненависть к аристократии, император регулярно обрушивает свою ярость на слуг, обитающих в доме. От его внезапных приступов бешенства не застрахован ни один проживающий в Кланвилле человек. Несколько раз взбешенный спорами император бросался на ничего не подозревающих служанок и на

глазах других либертенов жестоко избивал их. Во время подобных актов Леопольд получал удовольствие не столько плоти, сколько разума, ибо лишь моральное уничтожение другого человека позволяло императору почувствовать всю сладость безграничной власти.

Поскольку обитатели Кланвилля с пониманием относятся к самым разнообразным отклонениям и девиациям, император в большинстве случаев появляется перед либертенами в женском платье. Леопольд не изменяет свой привычке, даже когда отправляется на конную прогулку. Император отказывается от преображения только в том случае, если женская одежда мешает его деятельности или каким-то образом сказывается на его эффективности в бою. К примеру, фехтуя с графом Риволи, Леопольд одевается, как обычный аристократ, решивший поразвлечься при помощи шпаги или рапиры. Однако, на вечерний обед, правитель Вальтзунда приходит вырядившись словно имперская фаворитка.

Поскольку император испытывает бурный восторг от высоких париков, платьев, чулок, подвязок и прочих женских аксессуаров, его невозможно вывести из будуара до тех пор, пока он не попробует все приглянувшиеся ему вещи. При этом одежда Леопольда всегда бывает красивой, но никогда не бывает вульгарной. Правитель Вальтзунда знает, где пролегает черта, отделяющая элегантную куртизанку от крикливо выглядящей продажной девки.

Находясь в женском обличье, Леопольд терпеть не может, когда его называют мужским именем или императором. Последнее доводит его до бешенства, которое Леопольд умело скрывает до тех пор, пока находится на людях. Заперевшись в своей комнате, Фридрих дает выход неуправляемому гневу.

В отношениях с другими обитателями домена Леопольд проявляет относительное постоянство. Женщин император терпит, но особенно не доверяет им. В случае необходимости он легко может пожертвовать и жизнью фон Инзен и жизнью Агаты Годефрой. С другой стороны граф Риволи и одержимые призраком братья более чем симпатичны императору. Если с графом Леопольд частенько фехтует и беседует о философии, то одержимая парочка помогает правителю Вальтзунда в исполнении самых экстравагантных желаний. В принципе, если граф Риволи попросит императора помочь в свержении фон Инзен, то Леопольд, вне всякого сомнения, согласится на это предложение, если аристократ, в свою очередь, поклянется с уважением относится к женскому образу императора.

В то же самое время, Леопольд терпеть не может «болтуна» Мэллори, который, по его мнению, является изменником и предателем, а также Шарля де Ферранда, который, не разобравшись в ситуации, как-то раз предложил императору проделать операцию, должную физически превратить Леопольда в женщину. Дело едва не дошло до дуэли, которая не состоялась лишь благодаря своевременному вмешательству Бердсона и активным протестам Риволи.

Как правило, Леопольд выглядит, как красивая черноволосая высокая женщина примерно 30 лет от роду. При ближайшем рассмотрении внимательный наблюдатель сможет заметить, что девушка широка в плечах, да еще и имеет кадык, но на большом расстоянии подобные мелочи совершенно незаметны. Кроме того, Леопольд искусно управляет своим голосом и может в широком диапазоне менять интонацию собственной речи.

ШАРЛЬ ДЕ ФЕРРАНД

Male (human) 9th lvl Expert9
Alignment LE

Mod: Str 10 (+0), Dex 16 (+3), Con 14 (+2), Int 18 (+4), Wis 11 (+0), Cha 15 (+2)
Hit Points: 9d6+18 (49), AC 15 (10 +3 dex, +2 arm), Touch 13, Flat 12, Init +3, BAB 6, Grap 6
Speed 30, Fort +5, Ref +6, Will +6, SR 0, DR 0

+7/+2 Melee: Dagger (Masterwork) - 1d4, 19-20/x2
medium 5'6 tall, 162 lb. wt, 21 yrs old

Speaks Дарконийский, Мордентский, Фальковский, Ламорийский, Драконический, Dark Speech.
Skills: +16 Knowledge (Anatomy), +10 Knowledge (History), +8 Knowledge (Local), +12 Knowledge (Ravenloft), +7 Knowledge (Nobility), +9 Knowledge (Psychology), +8 Knowledge (Nature), +7 Knowledge (Geography), +16 Knowledge (Construct), +16 Craft (Sculpting), +16 Craft (Alchemy), +12 Profession (Surgery), +16 Decipher Script, +12 Heal, +6 Ride, Collector of Stories [CS]

Feats:
Human Bonus Feat: Able Learner [RoD]
1)Weapon Proficiency (Pistol)
3)Jack of All Trades [CAdv]
6)Dark Speech [BoVD]
9)Graft Flesh (Undead) [LM]

Human Racial Traits:
- 1 free feat at 1st level
- 1 free skill at each level
- 4 free skills at 1st level
- Favored Class: Any

Classname Abilities:
Any ten skills are class skills

Equipment: Pistol (Masterwork), Bullet (Pistol) (24), Dagger (Masterwork), Leather Armor (Masterwork), Acid (4), Alchemist's Fire (5), Antitoxin (2), Smokestick, Thunderstone (3), Potion of Quintessence (5), Potion of Corporeal Purifier (1), Potion of Emotional Purgative (3) Potion of Regenerative Salve (1), Potion of Philosophical Purifier (1), Potion of Corporeal Purgative (2),Potion of Tissue Regenerator (1)

ИСТОРИЯ ЖИЗНИ

Шарль Франсуа де Ферранд родился весной 734 Б.К. в мрачной каменной крепости, расположенной на берегу холодного Ламордийского моря. Его родители были беглыми аристократами из Ришмуло, прихватившими с прежней родины не только внушительное состояние, но также привычку к роскоши и безделью. Для того, чтобы избежать нежелательных встреч с посланниками официальной власти, род де Феррандов оккупировал громадный, неприступный, но наполовину развалившийся замок Мюррихвальд, находящийся на расстоянии 10 миль от ближайшего человеческого жилья. Летней порой путникам приходилось добираться до замка узкими горными тропами. Зимой перевалы, ведущие к цитадели, заваливало



снегом, и путь до древней крепости становился смертельно опасным. Поскольку в холодные месяцы года замок оказывался отрезанным от внешнего мира, его обитатели проводили время играя в азартные игры и предаваясь различным любовным утехам.

Собственно, появление Шарля Франсуа и стало закономерным следствием одного из таких развлечений. Естественно, Шарль не был желанным ребенком и родители его не питали особой любви и привязанности к своему чаду. Таким образом, нет ничего удивительного в том, что Франсуа рос угрюмым и необщительным мальчиком, старавшимся держаться в отдалении от близких родственников и немногочисленной челяди де Феррандов. Вместо того, чтобы играть с детьми прислуги в «Нашествие Дракова», наш герой занимался тем, что с огромной скоростью пролистывал книги, наполненные мрачными историями, а также увлеченно читал тома энциклопедического характера, в которых повествовалось о различных тайнах природы. В конце концов, Франсуа решил, что посвятит свою жизнь науке, а для этого ему требовалось вырасти и раздобыть средства для получения хорошего образования. К сожалению, вышеозначенные благие намерения направили молодого человека по пути порока.

В возрасте 17 лет, Франсуа решил покинуть отчую крепость для того, чтобы отправиться в Даркон, получить медицинское образование и сопутствующую ему ученую степень. К сожалению, отец отказал Франсуа в деньгах на дорогу и приказал сыну готовиться к скорой свадьбе на собственной сестре (очень уж не хотелось старому аристократу делиться деньгами с ненавистными ламордийскими баронами). Услышав из уст родителя отрицательный ответ, взбешенный Шарль привел в действие разрушительный и ужасающий план возмездия, должный покончить с отвратительной семейкой. Похитив из крепости трех отцовских любовниц, Шарль затащил их в темный грот, расположенный поблизости от крепости, немного позабавился с ними (удовольствие было не столько физическим, сколько моральным) и последовательно подверг вивисекции. Совершая хирургические операции над живыми девушками, Шарль преследовал определенную цель. Он хотел превратить служанок в прекрасных големов, должных удовлетворять его любовную страсть и защищать молодого человека от зла окружающего мира. К сожалению, первые две попытки «превращения» оказались безуспешными, ибо на свет появлялись отвратительные монстры, вызывающие не столько страсть, сколько омерзение и ужас. Однако, третья попытка стала удачной. Существо, получившее имя Меган, оказалось хоть и глупым, но достаточно красивым и до невообразимости сладострастным. Кроме того, несмотря на свой хрупкий внешний вид, Меган обладала огромной силой и была способна с легкостью сокрушить человеку череп. При помощи Меган, Шарль решил расправиться со своими жадными и глупыми родственниками.

Однако, наш герой так и не сумел воплотить в жизнь свою заветную мечту. Старый слуга отца проследил за тем, куда в свободное время наведывается Шарль и пришел в ужас от увиденного. Дело в том, что молодой де Ферранд очень бережно относился к собранному биологическому материалу. Вместо того, чтобы избавиться от обезображенных кусков человеческой плоти, он аккуратно заспиртовал их и расставил вдоль стен грота. Когда отец Шарля узнал об «увлечениях» сына, гнев его был ужасен. Взяв с собой нескольких слуг, отец вооружился мушкетом и направился в пещеру молодого человека для того, чтобы навсегда покончить со своим любознательным отпрыском. Впрочем, попытка убийства Шарля завершилась для карателей полным провалом. Меган легко расшвыряла убийц по сторонам и сломала двум слугам шеи. Остальные стрелки, в том числе и родитель исследователя, словно зайцы бросились в рассыпную и, по всей видимости, вернулись назад в крепость.

Зная, что вскоре рассерженный отец вернется с большим количеством помощников, Шарль собрал все свои немногочисленные вещички и спустился с горного склона на равнинную часть Ламордии. Шарль предполагал, что жестокий отец не будет преследовать его в этих местах и поэтому особо не спешил покидать страну. Медленно двигаясь в сторону Даркона, Шарль использовал своего прекрасного голема для того, чтобы вытрясать золотые монеты из карманов встреченных по дороге путников. При этом, Меган было запрещено убивать людишек, так как Шарль не хотел без толку

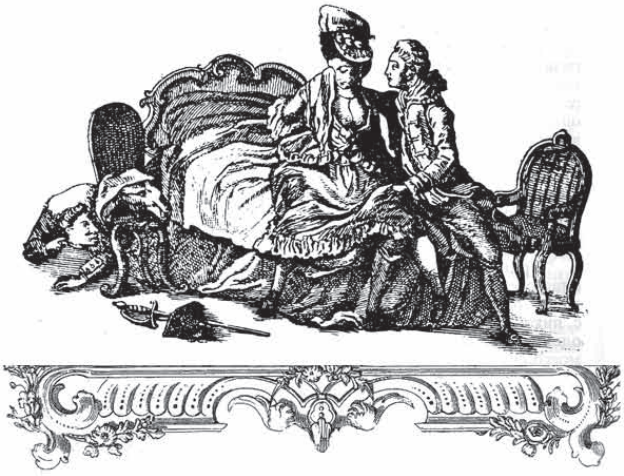
уничтожать ценный биологический материал. К сожалению, Шарль не смог дойти до страны короля Азалина. Его финансовые ресурсы очень быстро подошли к концу, но де Ферранд не стал делить своего прелестного голема с другими мужчинами. Подобная мысль была ему омерзительна и противна. По этой причине наш герой изменил свои планы и отправился прямиком в Шлосс Морденхайм – в крепость, внутри которой жил еще один отвергнутый обществом ученый.

Как это не странно, но де Ферранд понравился Морденхайму. Виктор весьма благодушно отнесся к молодому человеку, поскольку Шарль продемонстрировал ему истинную тягу к знаниям, а также спокойствие и усердие, свойственное каждому настоящему исследователю. Кроме того, де Ферранд спокойно выполнял все приказания Виктора и не особо беспокоился о том, что иногда ему приходилось делать не очень приятную работу. Единственный момент, который сильно беспокоил Морденхайма, заключался в том, что Шарль с какой-то странной, малоприятной сосредоточенностью поглядывал на его «мертвую» жену. Впрочем, это был единственный недостаток талантливого и умелого ассистента. Уже через шесть месяцев, благодаря своему усердию и находчивости, де Ферранд стал доверенным лицом Виктора и узнал много страшных тайн, таящихся внутри угрюмого дома.

Занимаясь многочисленными научными исследованиями в области биологии и психологии, Шарль достаточно быстро осознал, что не является нормальным, в психическом смысле слова, человеком. Попытка разобраться в себе шокировала де Ферранда настолько, что молодой человек был вынужден несколько дней пролежать в кровати. С тщательностью ученого, ведущего наблюдения за сторонним пациентом, Шарль диагностировал у себя целый пучок психический расстройств и сексуальных отклонений самого ужасающего характера. В частности, Шарль обнаружил, что не имеет любовного влечения к другим людям. Живые существа были интересны де Ферранду лишь с точки зрения научного материала, который можно препарировать и изучить ради торжества прогресса. С другой стороны, молодой человек испытывал искренний восторг, занимаясь любовью с холодным телом Меган или взирая на трупы красивых девушек, которые временами оказывались на его операционном столе. Поначалу подобные предпочтения ужасали Шарля, но, потерпев полное фиаско с городскими женщинами (Морденхайм не ограничивал своего ассистента в передвижениях по стране), де Ферранд вновь переключился на мертвецов. В один прекрасный день, вместо того, чтобы препарировать труп очередной погибшей красавицы, он отнес покойницу в свою комнату и положил поверх одеял неудобной кровати. Задернув в комнате шторы, Шарль украсил помещение искусственными цветами и «прелестными» (как ему в тот момент показалось) венками. Кроме того, безумец нарядил труп в заранее приготовленный костюм невесты, после чего занялся с покойницей «любовью».

Проснувшись посреди ночи, Ферранд обнаружил в своей кровати не воскрешенную женщину, а холодный окостеневший труп, смотрящий недвижимыми глазами в покрытый трещинами потолок. Синеватая кожа покойницы и ее неестественно выгнутая шея, вызвали в Шарле отвращение и едва переносимый, холодящий кровь ужас. Не долго думая, молодой человек избавился от трупа и всех связанных с «действом» аксессуаров.

Однако, сбрасывая покойницу в холодные воды моря Печалей, Ферранд вдруг осознал, что именно он «делал неправильно» и почему мертвая женщина не воскресла от его жарких ласк. Для проверки гипотезы Шарлю было



необходимо отправиться в путешествие. Получив от Морденхайма рекомендательное письмо, молодой человек покинул дом мрачного ученого и двинулся на юг, в сторону больших Ламордийских городов. Только здесь он мог проверить свою теорию на практике, не подвергая риску свою жизнь и изрядно расшатавшийся рассудок.

Свое второе путешествие де Ферранд завершил в Людендорфе. Пользуясь деньгами, полученными от Мордхейма, Шарль снял для себя небольшой двухэтажный дом, окруженный высокой оградой и крохотным тенистым садом. Для того, чтобы не привлекать к своей эксцентричной персоне излишнего внимания соседей, ученый заявил, что Меган является его сумасшедшей женой (уроженкой Ришмуло). Психическое состояние Меган стабильно, хотя разум никогда более не вернется в прекрасную оболочку, некогда разрушенную ужасной ментальной травмой.

Обосновавшись в городе и привыкнув к местным обитателям, де Ферранд стал с уверенностью одержимого претворять в реальность свой жуткий план. Для начала, Шарль переоборудовал подвал дома в настоящую хирургическую лабораторию. После этого он вступил в переписку с многочисленными исследователями Ядра, которые пытались разрешить проблему создания идеального голема. Среди адресатов де Ферранда значились члены Братства Теней, волшебники, школяры и даже арканисты. Собрав необходимую теоретическую информацию, де Ферранд приступил к практической деятельности. Для начала, он нашел в городе нескольких прелестных продажных женщин. Пригласив их в свой особняк, он угостил несчастных отравленным пирожным и отправил по домам, заплатив за приятный вечер приличную сумму денег (девицы развлекались не столько с угрюмым молодым ученым, сколько друг с дружкой).

Через пять дней все красавицы нашли свое пристанище в холодной кладбищенской земле. По официальной версии полицейского инспектора они стали жертвами неизвестной ранее болезни. Следующей после похорон ночью, Шарль (вместе с Меган) отправились на кладбище и похитили гробы проституток, выкопав их из мерзлой, до невообразимости твердой земли. Невероятная сила Меган вновь пригодилась исследователю, чьи руки не были достаточно сильны для того, чтобы в течение нескольких часов долбить почву могильника старой, ржавой лопатой.

Затащив гробы в лабораторию, Ферранд вскрыл деревянные «узилища» и разложил покойниц на хирургических столах. В течение следующих двенадцати часов, Шарль компоновал идеальную женщину, сочетая совершенные (с точки зрения пропорций) куски мертвых тел. Когда работа была закончена, тусклое Ламордийское солнце висело у самой линии горизонта. Отмыв голема от крови и омерзительных трупных выделений, де Ферранд провел новую попытку «воскрешения» открытым в молодости методом. Однако, результат вновь разочаровал естествоиспытателя. Покойница упрямо не хотела возвращаться к жизни.

Расстроенный Шарль в гневе покинул особняк и до поздней ночи гулял по городу, пытаясь развеяться и обрести утерянное душевное спокойствие. Вновь вернувшись в свой манор, де Ферранд пришел в ужас. Меган задумала повторить действия своего хозяина, но вместо ароматного масла, при помощи которого Ферранд омыл тело покойницы, мертвая любовница Шарля использовала на трупах бутылочку реанимирующей жидкости. Естественно, ужасная тварь пробудилась и, оторвав Меган руку, сбежала из жуткого особняка де Ферранда.

Наскоро залатав свой «хирургический шедевр», де Ферранд отправился на поиски монстра и нашел его в бедном квартале Людендорфа. Тварь пожирала развороченные останки только что убитого ребенка. Пока Шарль раздумывал, что делать с чудовищем, к месту преступления подошел отряд городской стражи, вооруженный огнестрельным оружием большого калибра. В результате последовавшей схватки голем был повержен, но городские силы самообороны потеряли пятерых человек. Взглянув на остатки голема, главный полицейский инспектор был вынужден признать, что тварь состоит из кусков человеческих тел. Из увиденного инспектор сделал однозначный вывод – в городе действует сумасшедший ученый, чья деятельность может нанести непоправимый вред обитателям Людендорфа. Таким образом, не прошло

и двух суток с момента убийства голема, как за ужасным убийцей-вивисектором началась самая настоящая охота. По непосредственному приказу барона Аукбекера, все кладбища Людендорфа стали патрулироваться усиленными взводами стражи. Люди закрывали на ночь дверь и выставляли рядом с мертвецами «сторожей», дабы безумец не мог украсть труп или осквернить его скальпелем или пилой.

Будучи хитрым и умным безумцем, де Ферранд понимал, что кража новых мертвецов, в таких экстремальных условиях, заведомо обречена на провал. Меган еще не залечила свои ужасные раны, а его сил было явно недостаточно для того, чтобы противостоять тысячам взбешенных обывателей. Однако, при всем при этом, Шарль до того был одержим своей великой идеей, что не мог не совершить нового преступления.

Благоприятный случай подвернулся для исследователя через несколько дней после введения чрезвычайного положения. Ферранд прогуливался в узких переулках Людендорфа, раздумывая над сложившейся ситуацией и собственными научными проблемами. В этот самый момент до ушей молодого человека донесся приглушенный расстоянием женский плач. Заинтересовавшись горестным звуком, Шарль пошел на него и вскоре стоял у заднего входа в разваливающийся двухэтажный манор. Заглянув в окно особняка, Шарль увидел безутешную вдову, склонившуюся над гробом недавно умершей дочери. Красота покойницы была столь совершенна, что де Ферранд не удержался и решил любой ценой заполучить труп в свою лабораторию. Понимая, что второго такого шанса может не представиться, Шарль вернулся в лабораторию за Меган, после чего решительно направился в дом незнакомой вдовы.

Оказавшись в ранее замеченном маноре, де Ферранд представился мадам Дюмуа, как известный в ученой среде исследователь и естествоиспытатель. В течение двух долгих часов, Шарль молил женщину отдать ему труп девушки, обещая взамен огромные суммы денег, и любое свое имущество (кроме Меган, конечно – прим. автора). Де Ферранд уверял, что в результате научного эксперимента красавица оживет и вновь будет радовать мать своей грацией и красотой. Однако, безутешная вдова была непреклонна. М-ме Дюмуа в гневе отвергла все предложения безумца и приказала своим слугам выставить Шарля за порог. Понимая, что из-за глупости и обывательской косности великая мечта будет разрушена, де Ферранд приказал Меган убить лакеев, а сам, толкнув вдову в кресло, стал душить ее шейным платком. Естественно, силы сражающихся были неравны, и слуги несчастной женщины не сумели спасти хозяйку. Задушив м-ме Дюмуа, де Ферранд пришел в страшное возбуждение. Он приказал Меган закрыть все двери и задвинуть шторы на окнах. После этого де Ферранд вырвал из рук покойной вдовы колокольчик, которым она призывала слуг, и положил безделицу поблизости от крышки гроба.

Остаток ночи де Ферранд провел внутри особняка, развлекаясь в обществе Меган, покойной вдовы и ее мертвой дочери. Забыв о научных проблемах, де Ферранд сосредоточился исключительно на процессе воскрешения, который принес ему огромное удовольствие, непонятное обычному человеку. К сожалению, ни мать, ни дочь, не оценили «заботы» исследователя и решили не возвращаться к смертной жизни.

Утро застало Шарля спящим. Исследователь дремал за обеденным столом. Вокруг него, в старых креслах сидели Меган и давно остывшие трупы двух красивых женщин. Их плоть была мертва, а тарелки, стоящие перед ними, успели остыть. Гроб, в котором некогда лежала покойница, был перевернут и разбит в щепки. На полу можно было увидеть лужи свернувшейся крови, а также куски убитых Меган слуг. Любого нормального человека подобная ужасная картина ввергла бы в состояние шока, но де Ферранд лишь опечалено вздохнул, взирая на нее.

Встав из-за стола, Шарль подарил своим мертвым любовницами прощальный поцелуй и решил как можно быстрее покинуть осквернённый дом. Однако, прежде чем уйти из манора, де Ферранд задумал взять с собой какую-нибудь вещь, которая напоминала бы ему о приятно проведенных часах и возможно, обезопасила бы его от новых научных ошибок. Подобным сувениром выступил лежащий рядом с гробом серебряный колокольчик. Положив безделушку в свой карман, Шарль покинул дом и направился в притихшую лабораторию.

Ужасные события последней ночи ввергли Людендорф в состояние паники. Власти безуспешно призывали людей к спокойствию, но все было тщетно. Неуправляемая толпа прокатилась по Людендорфу, расправляясь со всеми «подозрительными личностями» и немногочисленными нелюдями. Для того, чтобы предотвратить новый всплеск кровопролития, мэр был вынужден подавить выступления силой оружия. Людендорф на несколько часов превратился в поле битвы, но де Ферранд безучастно смотрел на разворачивающийся перед его глазами кошмар. Маленькая, заселенная обывателями Ламордия надоела безумцу, и он решил перебраться в Даркон.

Поскольку толпы мародерствующих паникеров могли легко вломиться в дом Шарля и разрушить его лабораторию, де Ферранд предусмотрительно закрыл все окна и ставни манора. Решив призвать к себе Меган, «дремлющую» на первом этаже особняка, Шарль позвонил в украденный колокольчик, дождался прихода голема и отдал ему все необходимые приказания.

Однако, на зов серебряной вещицы явилась не только вечная любовница Шарля. Через несколько часов после звонка в дом исследователя ворвалась восставшая из мертвых м-ме Дюмуа, одетая в белое погребальное платье. По всей видимости, звук колокольчика, связанный со смертью несчастной женщины, вернул в мир живых ее разваливающееся тело. Восставший труп покинул стены кладбищенского морга, проковылял по городским улицам и, наконец, вломился в дом к сумасшедшему исследователю.

Пробив голову кошмарного монстра выстрелом из кремневого пистолета, Де Ферранд вихрем взлетел на первый этаж дома и, схватив за руку Меган, устремился на улицу. Шарль понимал, что свинцовый шарик вряд ли сможет остановить мертвеца, и по этой причине попытался как можно быстрее увеличить расстояние между собой и ужасным чудовищем. Купив в захудалой таверне пару лошадей, де Ферранд потратил последние деньги на запасы вяленого мяса и стремительно покинул Людендорф, направившись в сторону западной границы. Однако, далеко уехать ему не удалось. Сперва, безумец попал в снежный шторм, который вскоре сменился густым туманом. Когда белесая мгла рассеялась, перед глазами сумасшедшего исследователя предстал величественный особняк маркизы фон Инзен.

ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ

Оказавшись в Кланвилле, Шарль де Ферранд выжил только потому, что за него вступилась Меган. Узнав, что де Ферранд является умелым хирургом, маркиза приняла его в общество либертенов, хотя так и не смогла до конца довериться этому молчаливому и крайне подозрительному человеку. С другой стороны, де Ферранда взяла под свое покровительство м-ме Годефрой. Агата регулярно проводит с исследователем часы свободного времени, слушая познавательные лекции о хирургии и естествознании. К сожалению, м-ме Годефрой была вынуждена признать, что образование Шарля, поразительно глубокое в медицинской сфере, с философской точки зрения носит совершенно удручающий характер. Впрочем, этот факт ни сколько не помешал Агате испытывать к Шарлю дружеские чувства.

В отличие от других обитателей домена, Шарль де Ферранд занят совсем не развлечениями, а серьезной научной работой. Он фиксирует все патологии обитателей домена и старается, по мере своих сил, детально изучить их. Кроме того, исследователь самым внимательным образом анализирует собственное состояние и самочувствие оказавшихся в Кланвилле жертв.

В оргиях либертенов Шарль не принимает непосредственного участия. «Животные удовольствия» живых людей интересны ему исключительно с медицинской точки зрения. Наблюдая за дикими актами физической любви, де Ферранд анализирует происшедшее с различных точек зрения и делает четкие научные выводы относительно увиденного. Таким образом, истинное удовольствие плоти Шарль может получить лишь в обществе мертвых красавиц, ужасное состояние которых является прямым следствием Кланвилльских оргий. Де Ферранд обожает переодевать покойниц в красивые платья, надевает на них украшения и даже «обедает» вместе с ними за одним столом, в самых дальних и темных залах боковой пристройки. Иногда на такие вечера приходит Агата Годефрой, напудренная до такой степени, что сторонний наблюдатель опознает в ней

скорее труп, чем живую женщину. Де Ферранд же наоборот радуется знакам внимания своей покровительницы, поскольку они распаляют его болезненную чувственность.

После обеда, как правило, следует очередная провальная попытка «воскрешения», после которой де Ферранд приходит к новым выводам и гипотезам. Следующим утром обезображенные женские трупы, при помощи Меган, спускаются в лабораторию для дальнейших экспериментов.

Де Ферранд редко появляется на глазах других обитателей Кланвилля, но продолжать жить внутри домена, пользуясь особой благосклонностью м-ме Годефрой.

ПРИМЕЧАНИЕ ДЛЯ МАСТЕРА

В комнатах де Ферранда до сих пор находится серебряный колокольчик, язычок которого аккуратно обернут мягкой тканью. Шарль боится, что если кто-либо позвонит в зловещую безделушку, то м-ме Дюмуа услышит угрюмый зов и придет в Кланвилль, дабы покарать насильника и убийцу.



Часть 3
Слуги и жертвы

ДЖУДИТ

Female (human) 6th lvl Rogue4/Fighter2
Alignment CE

Mod:Str 6 (-2), Dex 16 (+3), Con 9 (-1), Int 11 (+0), Wis 10 (+0), Cha 17 (+3),
Hit Points: 4d6+2d10-6 (19), AC 17 (10, +3 dex, +1 Size, +1 Natural, +2 Ench), Touch 16 , Flat 14
Init +3, BAB 5, Grap -1, Speed 20, Fort +3, Ref +7, Will +3 (+6 vs. Fear), SR 0,DR 0
+9 Melee: Dagger +1; 1d3-2; 19-20/x2
small 4'1 tall, 73 lb. wt, 12 yrs old
Speaks Дарконийский, Мордентский.

Skills:+14 Bluff, +15 Hide, +11 Move Silently, +13 Sleight of Hand, +4 Listen, +5 Spot, +9 Perform (Act), +6 Perform (Singing), +6 Perform (Sexual Techniques)

Feats: Human Bonus Feat: Willing Deformity[BoVD], 1)Deformity (Skin) [HoH], 3)Iron Will, 6)Unnatural Will [HoH],
Fighter Bonus Feats: 1)Combat Reflexes, 2)Weapon Finesse,

Human Racial Traits:- 1 free feat at 1st level, - 1 free skill at each level, - 4 free skills at 1st level,- Favored Class: Any
- Size small (by age)
-
Classname Abilities: Sneak Attack 2d6, Trapfinding, Evasion, Trap Sense +1, Uncanny Dodge

Equipment:Dagger +1, Ring of Protection +2

Эта девочка часто встречается тем бедолагам, которым «повезло» оказаться в Кланвилле. Джудит выглядит как 12-ти летняя малышка. У нее густые тёмные локоны и светлая кожа, которая изящнейшим образом контрастирует с изысканным тёмным платьем. Однако под верхними одеждами девчушки скрывается вычурный узор, состоящий из тонких шрамов, оставленных пыточными инструментами. Из-за пережитого шока и насилия Джудит давно сошла с ума, и теперь ее искореженный разум работает на своих прежних мучителей.

ИСТОРИЯ ЖИЗНИ

Джудит была дочерью преуспевающего торговца из Фальковнии, который торговал зерном в северо-западной части Ядра. В возрасте одиннадцаим лет отец взял Джудит в кратковременную поездку в Даркон. К сожалению, знаменательное путешествие трагически закончилось не только для девочки, но и для ее несчастного родителя. Туманы сыграли с путниками злую шутку. Несчастные запутались в белесой мгле и их «снесло» прямиком в Кланвилль. Будучи крохотным, нежным бутоном, маленькая девочка обещала распуститься цветком невиданной красоты и поэтому злодеи Кланвилля сохранили ей жизнь. К сожалению, остальные попутчики ничем не смогли поразить маркизу фон Инзен и, в конечном итоге, встретили мучительный конец в особняке порочной арканистки.

Что касается Джудит, то девочка прошла через ужасающую череду пыток и унижений, после чего ее хрупкий разум впал в безумие. Однако, изощрённый талант маркизы отстроил на останках цветущего сада мрачные своды



готической крепости, из которой прежняя Джудит выбраться так и не смогла

Джудит смирилась с судьбой, забыла свою семью, и маркиза стала для неё важнее, чем весь окружающий мир. Теперь воля порочной госпожи стала для девочки самым настоящим законом. Мрачные забавы маркизы погубили неокрепшие ростки добродетели и породили на свет угрюмое и жестокое создание, прихоти и желания которого могли ввергнуть в ужас не только ребенка, но и любого порядочного взрослого человека.

Маркиза не хотела дальнейшего взросления Джудит, ибо это грозило девочке неизбежным увяданием, а потом и старостью, которой не было места во дворце удовольствий. Для того, чтобы крошка избежала означенной выше участи, маркиза прибегла к помощи Франсуазы и остановила процесс старения набором сильнодействующих декоктов.

ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ

К текущему моменту времени, девочка частенько встречает названных гостей домена. Обманутые невинным обликом ребенка, несчастные идут навстречу своей судьбе, даже не подозревая о том, какие кровавые ужасы приготовила им отвратительная «крошка». Единственным человеком, который при встрече с Джудит не поддался на ее уговоры, оказался император Леопольд. Схватив девочку за шкирку, он сказал ей, что презирает всех женщин вне зависимости от возраста, и поэтому не поддается на их льстивые речи.

Стоит отметить, что на Джудит лежит не только обязанность морочить головы несчастным гостям. В добавок к этому, бесстыдница приносит огромное удовольствия либертенам, удовлетворяя страсти похотливых мужчин и порочных женщин. Получаемые при этом океаны боли доставляют Джудит искреннюю радость.

При необходимости, Джудит может пойти и на преступление. Потоки теплой крови вводят обезумевшую малышку в состоянии невообразимого экстаза.

Джудит отличается быстрой реакцией, необходимой для немедленного исполнения желаний маркизы, пониженной чувствительностью к боли и нечеловеческим способом мышления (надеюсь, вы помните, что она сумасшедшая). В случае сражения между героями и либертенами, Джудит будет биться со всяким, кто поднимет руку на ее госпожу.

МЕГАН

Medium construct
Hit Dice: 12d10+20 (86)
Initiative: +6
Speed: 30 ft. (6 squares)
Armor Class: 22 (+2 dex, +10 natural), touch 12, flat-footed 20
Base-Attack/Grapple: +9/+20
Attack: Slam +17 melee (2d8+6)
Full Attack: 2 slams +17 melee (2d8+6)
Space/Reach: 5 ft./5 ft.
Special Attacks: Improved Grab, Constrict, Euphoria of Partition
Special Qualities: Construct traits, damage reduction 5/adamantine, darkvision 60 ft., immunity to magic, low-light vision, fast healing 5, Sight of Sorrow, Ether Vision 60 ft., Powerful Build.
Saves: Fort +4, Ref +6, Will +4
Abilities: Str 24, Dex 14, Con -, Int 6, Wis 10, Cha 17
Skills: Spot +2, Listen +2, Perform (Sexual Techniques) +6
Feats: Improved Initative, Improved Natural Attack (Slam), Combat Reflexes, Weapon Focus (Slam), Improved Critical (Slam)
Environment: Klanville
Organization: Solitary
Challenge Rating: 9
Treasure: None
Advancement: -
Level Adjustment: -

Sight of Sorrow (Su) : Меган способна почувствовать направление на тело недавно умершего человека, в том случае, если оно находится на расстоянии мили от голема. При этом, совершенно не важно, находится ли покойник в своем доме или лежит на кладбище под слоем земли. Стоит отметить, что мертвецы, на которых наложено заклинание Тотального Упокоения, не оказываются в поле «зрения» монстра.

Euphoria of Partition (Ex): Вид изувеченных человеческих тел с 30% вероятностью вводит Меган в состояние мечтательной эйфории. Транс продолжается в течение 1d4+2 раундов, в течение которых монстр не может защищаться или совершать другие активные действия, после чего сила Меган поднимается на 6 пунктов, а скорость регенерации удваивается (дана я особенность действует в течение 2 часов).

Ether Vision (Ex): Меган видит обитателей ближнего эфира в том случае, если они оказались на расстоянии 60 футов от нее.

Immunity to magic (Ex): Меган имунна к магии и псевдомагическим способностям. Магические атаки, наносящие урон огнем или холодом, замедляют Меган на 2d6 оборотов (аналогично заклинанию Slow), без спасброска. Магические атаки, наносящие урон электричеством, отменяют эффект замедления. Кроме того, они лечат Меган на одну единицу здоровья за каждые три единицы урона, вплоть до полного выздоровления. Меган никогда не совершает спасбросков против атак, наносящих урон электричеством.

Constrict (Ex): Схватив противника, Меган автоматически наносит ему 2d8+1-1/2 модификатора ее силы, дополнительного дробящего урона.

Improved Grab (Ex): В случае успешной атаки (Slam) Меган может схватить оппонента,



как свободное действие (free action). Данная способность применима против противника среднего размера.

ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ

Меган, уникальный голем, созданный Шарлем де Феррандом во время ранних биологических экспериментов из кусков человеческой плоти. Несмотря на то, что Меган является конструктом, у нее присутствует весьма независимый характер. Меган слушает де Ферранда и повинуется всем его приказам, но очень часто не соглашается с его точкой зрения или выполняет требования создателя с явным неудовольствием. С истинной радостью Меган берется только за те поручения, которые связаны с насилием и утолением самых низменных животных инстинктов. Меган получает специфическое удовольствие, наблюдая за мучениями и страданиями умирающих людей. Однако, истинный всплеск чувственности постигает конструкта в тот момент, когда она оказывается на кладбище, в склепе или в другом мрачном месте, наполненном эманациями отчаяния, скорби и разложения. В подобной локации Меган может проводить долгие часы, предаваясь своим кошмарным, немыслимым для обычного человека грезам – мечтам о сладострастной смерти и другим омерзительным ужасам.

Стоит отметить, что Шарль побаивается Меган, так как ее физическая сила практически не имеет себе равных, а регенеративные способности «женщины» потрясают человеческое воображение. Поскольку, Меган отличается невероятным сладострастием, де Ферранд вынужден удовлетворять все порочные потребности порожденного им чудовища. В противном случае, Меган теряет чувство реальности и начинает крушить все вокруг. При этом ей совершенно не важно, на что именно падает сила ее гнева – на бездушный предмет или на живое, чувствующее существо.

Меган выглядит, как мрачная женщина 30-ти лет, сосредоточенная на своих темных, угрюмых мыслях. Конструкт одевается в черные длинные платья, присущие вдовам, и носит на себе минимум украшений.

В бою Меган не отличается особым разнообразием тактических приемов. Она полагается исключительно на свою феноменальную силу, обрушивая на врага град сильнейших ударов, используя малейшую возможность для атаки и пытаясь схватить его, чтобы затем раздавить в своих объятьях.

ДЖОН БЕРНДСОН

Male (human) 13th lvl Ranger9/Scout4
Alignment CN

Mod: Str 16 (+3), Dex 26 (+8), Con 13 (+1), Int 14 (+2), Wis 11 (+0), Cha 12 (+1)
Hit Points: 13d8+13 (72), AC 22 (10 +8 dex, +1 arm, +3 ench), Touch 21, Flat 14, Init +11
BAB 12, Grap 15, Speed 50, Fort +8, Ref +18, Will +4 ,SR 0, DR 0
+25/+20/+15 Range:Elvencraft Longbow +3; Magebane; Flaming (Composite +4) - 1d8+8; +1d6(Fire), 20/x3
medium 5'8 tall, 173 lb. wt, 32 yrs old
Speaks Дарконийский, Мордентский.

Skills: +34 Hide, +34 Move Silently, +16 Spot, +16 Listen, +13 Climb, +15 Jump, +21 Tumble, +13 Survival, +12 Knowledge (Nature), +15 Ride, +6 Handle Animal
Feats: Human Bonus Feat: Point Blanc Shot, Scout Bonus Feat: Swift Hunter [CS], Ranger Bonus Feats: Rapid Shot; Endurance; Manyshot, 1)Improved Initative, 3)Precise Shot, 6)Improved Skirmish [CS], 9)Greater Manyshot [EPH],12) Improved Precise Shot

Human Racial Traits:
- 1 free feat at 1st level
- 1 free skill at each level
- 4 free skills at 1st level
- Favored Class: Any

Classname Abilities:
Scout: Skirmish (4d6; +3 AC) (+2d6; +1 AC - Improved Skirmish), Trapfinding, Battle Fortitude +1, Uncanny dodge, Fast Movement +10 ft.,Trackless Step, Bonus Feat
Ranger: Favored Enemy (Undead ; Fey ; Magical beast), Track, Wild Empathy, Combat Style (Archery), Endurance, Animal Companion, Improved Combat Style (Archery), Woodland Stride, Swift Tracker, Evasion, Fast Movement +10 ft. [CW]

Equipment: Padded Armor +3; Shadow (Improved); Silent Moves (improved), Belt of Battle, Bracers of Archery (Greater), Gloves of Dexterity +6, Elvencraft Longbow +3; Magebane; Flaming (Composite +4), Arrows masterwork 100 (50 Common; 20 Silver; 20 Cold Iron; 10 Adamantine), Grandfathers Ring (Transport via Plants 3/day) (plants corrupted after use), Ioun Stone (Pale Blue), Boots of Speed, Potion of Cure Critical Wounds (3), Longsword +2

ИСТОРИЯ ЖИЗНИ

Джон Бердсон родился в Морденте, в обычной крестьянской семье. С самого раннего детства Бердсона отличала повышенная тяга к дикой природе (как выяснилось позднее, этот талант достался ему от деда, владевшего к тому же весьма занимательным магическим предметом). Уже в молодые годы Джон показал себя непревзойденным звероловом, а также умелым специалистом по засадам и западням. Однако, после того, как на ферму Бердсонов напал отряд гоблинов-мародеров, Джон был вынужден переквалифицироваться в охотника на лесную нечисть. В возрасте 15 лет Бердсон снискал достаточную известность для того, чтобы сам Рудольф ван Рихтен оказал ему свое покровительство. После нескольких лет совместных (и надо заметить весьма успешных)



охот, активная деятельность двух героев подошла к концу. Ван Рихтен пропал без вести, а Джон, проведя несколько месяцев в безуспешных поисках Рудольфа, был вынужден вернуться домой.

После этого события Джон стал хранителем (и гордостью) своего поселения. В виду своей любви к природе и одинокого характера жизни Бердсон так и не обрел свою вторую половину. Конечно же, в деревне было полным полно хорошеньких девушек, мечтавших растопить сердце нелюдимого человека. Однако со временем набеги мародеров участились. Джон не мог поспеть всюду, и его престарелые родители, вместе с маленькой пятилетней сестренкой, решили переехать в более безопасные места. Поначалу Джон был против дальнего путешествия, но затем уступил уговорам родичей и пообещал нагнать их в пути. Бердсон чувствовал свою обязанность перед селянами и решил напоследок задать гоблинам хорошую трепку, чтобы отбить у них всякую охоту к налетам на одинокие фермы.

К сожалению, родители Бердсона не смогли добраться до конечной цели своего путешествия. Выбравшись из густой туманной банки, характерной для диких пространств Мордента, они обнаружили себя внутри ужасающего домена Кланвилль. Джон подоспел на место бойни как раз к тому моменту, когда слуги фон Инзен сбрасывали изуродованные трупы родителей в темноту заброшенного склепа. Тела сестры на месте расправы не оказалось.

Ослепленный ненавистью к убийцам, Бердсон взялся мстить, и достиг в этом начинании определенного успеха. Пользуясь тактикой «ударил-беги», рейнджер ухитрился убить двух големов фон Инзен и нескольких ее слуг. Однако, смекнув, что ужасный мститель действует в одиночку на свой страх и риск, либертены выставили Бердсону ультиматум. Джон должен был сдаться или довольствоваться зрелищем изувеченных останков своей собственной сестры. Поскольку у Бердсона не оставалось выбора, несчастный рейнджер отправился в дом отвратительной маркизы и отдал свое оружие слугам маркизы фон Инзен.

По началу, либертены думали прогнать Бердсона прочь или вообще убить его, поскольку рейнджер не отличался ни высокими философскими воззрениями, ни выдающейся внешностью. Однако, спустя три часа запутанных споров, фон Инзен вынесла окончательное решение. Джон должен был остаться в Кланвилле и занять важную должность главного ловчего. Ему было поручено охранять границ домена и преследовать немногочисленных беглецов, стремящихся укрыться от карающего хлыста маркизы. Для того, чтобы Бердсон не проявлял излишнюю самодеятельность, фон Инзен регулярно напоминала ему о маленькой сестричке. Пока рейнджер сохранял лояльность по отношению к либертенами, несчастная развлекала только маркизу. Однако, в случае чего, Маргарита легко могла поделится сестренкой со всеми либертенами особняка.

Бердсон хорошо запомнил эту фразу и поклялся расправиться с маркизой при первой же удобной возможности.

ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ

Джон не является полноценным членом общества либертенов, а значит, не принимает участие в банкетах, оргиях и философских беседах. Однако, Бердсон добросовестно выполняет обязательства взятые перед аристократами. Конечно, Бердсон ненавидит обитателей Кланвилля лютой ненавистью, но граф Риволи и Жюстина вызывают у него определенную симпатию.

Весьма вероятно, что Бердсон влюбился в несчастную девушку, но до сих пор не понял, что за чувства овладели его душой. Конечно же, Джон не станет открыто демонстрировать свою симпатию к Жюстине, ибо увидев подобное проявление чувств, м-ме Годефрой вне всякого сомнения, попытается еще больше унизить бесправную красавицу. Большую часть своего времени Джон проводит в исследовании Кланвильского леса. Поздно вечером Бердсон возвращается в свою избушку и ложиться спать. Очень редко он отправляется в особняк и до самого утра играет в карты с гренадерами императора Леопольда. Это единственное развлечение, которое рейнджер может себе позволить.

ПРИМЕЧАНИЕ ДЛЯ МАСТЕРА

Бердсон встречается незваных гостей маркизы на границах домена и внимательнейшим образом оценивает опасность посетителей.

Если «гости» не могут оказать сколько-нибудь серьезного отпора, то Джон наводит на них либертенов. В том случае, если среди несчастных окажутся красивые люди, дети или молоденькие девушки, то Бердсон попытается убить их на расстоянии быстро и безболезненно, для того, чтобы несчастные смогли избежать тех пыток и издевательств, при помощи которых маркиза привыкла получать удовольствие. Однако, мастер должен помнить, что если в домен войдет отряд персонажей, способных сокрушить маркизу фон Инзен в открытом бою, Джон постарается присоединиться к искателям приключений и, вне всякого сомнения, поставит в известность о случившемся графа Риволи.

Во время сражений, Бердсон предпочитает вести бой на больших дистанциях и, отступая, заманивать противника в разнообразные ловушки. Кроме того, во владении Бердсона есть семейная реликвия – кольцо, способное, при помощи друидской магии, телепортировать своего хозяина через деревья. Артефакт обеспечивает Джона высокой мобильностью, но рейнджер неохотно пользуется им, поскольку из-за воздействия Кланвилльских туманов кольцо теряет свою силу при каждом использовании. В том случае, если битва с искателями приключений будет складываться для Берндсона не самым удачным образом, то Джон воспользуется кольцом для того, чтобы скрыться и повторить попытку позднее.

ДЖОВАНИ РУССО

Male (human) 10th lvl Expert5/Pyrokineticist5 [EPH]
Alignment CE

Mod: Str 9 (-1), Dex 16 (+3), Con 12 (+1), Int 14 (+2), Wis 13 (+1), Cha 15 (+2)
Hit Points: 5d8+5d6+10 (50), AC 13 (10 +3 dex), Touch 13, Flat 10, Init +3, BAB 6, Grap 5
Speed 30, Fort +5, Ref +8, Will +6, SR 0, DR 0
+9 Range Touch (60 ft.): Bolt of Fire - 5d6+4d6(Greater Psionic Shot) (Fire), 20/x2
medium 5'7 tall, 153 lb. wt, 21 yrs old
Speaks Дарконийский, Мордентский.

Skills: +14 Concentration, +11 Profession (Cocking), +12 Perform (Act), +12 Knowledge (Nobility), +15 Craft (Alchemy), +7 Knowledge (Psionics), +15 Ride, +13 Perform (Sexual Techniques), +9 Handle Animal
Feats: Human Bonus Feat: Wild Talent [EPH], 1)Point Blank Shot, 3)Psionic Shot [EPH], 6)Psionic Meditation [EPH], 9)Greater Psionic Shot [EPH]

Human Racial Traits:
- 1 free feat at 1st level
- 1 free skill at each level
- 4 free skills at 1st level
- Favored Class: Any

Classname Abilities: Fire Lash, Fire Adaptation, Hand Afire, Bolt of Fire, Weapon Afire, Nimbus

Equipment: Alchemic Fire (30)

ИСТОРИЯ ЖИЗНИ

Джованни родился в семье богатого Инвидийского аристократа в 741 году. Отец нашего героя был знатным вельможей при дворе Габриэлле Аддере, так что на заботы о собственной семье времени у него практически не оставалось. Поговаривали даже, что он был любовником правительницы домена и одно время рассчитывал занять высокий пост при своей госпоже, но переменчивый характер Адерре привел к тому, что отец Джованни попал в опалу. Что касается матери молодого человека, то она умерла во время родов в то самое время, когда Джованни было три года.

Удалившись от двора, отец Джованни начал самостоятельно управлять имением, и тратил все имеющиеся деньги на балы, охоту и развлечения, вкус к которым он приобрел в высшем свете Инвидии. На своего единственного сына отец Джованни не обращал никакого внимания, вследствие чего образованием и воспитанием ребенка занимались слуги. К сожалению, одним из учителей молодого человека оказалась иностранка, мадемуазель Эльвира, красивая и развратная женщина, образованная и имеющая тонкий вкус. Эльвира с легкостью соблазнила молодого человека и познакомила его с удовольствиями плоти. Кроме того, она подсказала Джованни, что в мире есть всего три вещи, за движениями которых можно наблюдать непрерывно. Этими вещами, как выяснил Джованни, были огонь, вода и женское тело. К несчастью для мальчика, Эльвира не сумела завершить образование своего воспитанника и умерла в возрасте 25 лет по неизвестной причине. Весьма вероятно, что она была отравлена, но причина злодейства, а также его исполнитель, так никогда и не были найдены.

Лишившись общества черноволосой красавицы, Джованни попытался найти утешение в жарких помещениях отцовского стеклодувного цеха. Молодой человек просиживал многие часы среди пылающих огнем печей, наблюдая за тем, как отцовские ремесленники создают красивые вазы и чудесные стеклянные украшения, предназначенные для любовниц и фавориток родителя. Именно здесь, в дали от суетливых слуг и учителей, Джованни предавался своим причудливым фантазиям, в коих сплелись огонь, женщины, и страдания хрупкой человеческой плоти. По началу, Руссо успокаивал себя тем, что порочные мысли не имеют никакого отношения к окружающей его реальности, но потом мир грез стал для Джованни интереснее грубой и жестокой реальности. Джованни не стал сдерживать рвущийся на свободу порок, поскольку не отличался особой силой воли и не смог преодолеть ту моральную травму, что была вызвана смертью первой возлюбленной

Для того, чтобы удовлетворить свои изощренные страсти, Джованни стал регулярно посещать бордели Карины. Не страдая от

недостатка денег, молодой человек развлекался с молодыми, зрелыми и даже старыми женщинами. При этом Джованни находил удовольствие в весьма необычных вещах. К примеру, он любил прижигать наиболее нежные части женского тела раскаленным добела железом. Истошные вопли несчастных девушек еще больше разжигали чувственность молодого человека, который впадал от криков в самое настоящее безумие. Особое удовольствие наш герой получал, когда от его рук страдали маленькие, нежные девочки и беззащитные дети, не способные постоять за себя. В начале своего безумия Джованни знал, когда надо остановиться, но с каждым следующим разом, молодому человеку требовалась все большая и большая нервная встряска. Пытаясь нащупать путь к более сильным и «утонченным» удовольствиям, Руссо пришел к выводу, что унижения одинокой женщины уже не прельщают его разум.

Безумства в стенах «веселых домов» продолжались до тех пор, пока молодой человек не стал жертвой ночного нападения. Неизвестный мужчина в черном плаще и цилиндре подкараулил Джованни на выходе из борделя и нанес ему несколько ран своим длинным изогнутым ножом. Вне всякого сомнения, это был Полуночный убийца, но Джованни чудесным образом сумел избежать гибели от руки убийцы. Рядом с местом возможного преступления проходил отряд Инвидийской милиции. Заслышав шаги стражи, Полуночный убийца мгновенно исчез во тьме темных улочек Карины, но из-за жуткого эмоционального стресса сознание Джованни помутилось. Молодой человек перестал чувствовать грань, отделяющую порочную чувственность от кровавого насилия, и очень скоро встал на путь преступлений. Джованни понял, что мире нет ничего, что было бы важнее его желаний и его удовольствий. Даже самое жестокое злодеяние потеряло в его глазах былой ужас, ибо осуществление подобного поступка еще больше распаляло страсть Руссо к болезненным удовольствиям.

В один прекрасный день Джованни нанял трех головорезов и похитил с их помощью красивую молодую женщину, возможно - проститутку, а может быть простую обитательницу Карины, решившую продать свое тело для того, чтобы спасти собственных детей от голодной смерти. Затащив несчастную в сад своего городского дома, Джованни привел к себе одну из служанок и занялся с ней любовью, взирая жадными глазами на то, как злодеи привязывают к телу похищенной многочисленные фейерверки. Физическое удовольствие от прислужницы Джованни получил лишь тогда, когда привязанные ракеты были зажжены, и тело несчастной девушки разлетелось по саду на тысячу ошметков, выпав на землю кровавыми каплями и кусками разорванной плоти. В этот самый момент молодое чудовище испытало целую бурю эмоций.

Для того, чтобы окончательно удовлетворить свою страсть к разрушению, Джованни придумал совершенный в своем безумии план. Он соорудил хитроумную зажигательную бомбу, начиненную фосфором и воспламеняющимися веществами. С ее помощью Руссо взорвал один из тех домов терпимости, который в свое время приносил ему так много удовольствий. Картина поднявшегося до небес пламени и крики умирающих в огне жертв довели Руссо до истерики. Взирая на горящие руины борделя, Джованни метался по улице и буквально не находил себе места, содрогаясь от припадков болезненного удовольствия. Молодого человека переполняли невероятные чувства и ощущения, вся мощь которых просто не укладывалась в его разуме. Огромное количество ни в чем не повинных человеческих жертв, конечно же, потрясли Джованни, но в то же время показали ему, что истинные наслаждения идут рука об руку с чудовищными преступлениями. Осознав этот жуткий факт, Руссо не стал менять себя и просто провалился в пучину жестокостей и безумия.

В течение следующих пяти месяцев Джованни только и занимался тем, что подвергал насилию женщин, которые через несколько часов умирали в объятиях жестокого огня. Для того, чтобы упростить процесс сожжения, молодой человек соорудил специальную печь, в которой его жертвы могли найти длительную и чрезвычайно мучительную смерть. Джованни ликовал, считая, что его преступления никогда не будут наказаны. Однако он ошибался. Миднайт Слэшер никогда не забывал о тех, кто когда-либо поднимал руку на невинных детей.

Одной темной, дождливой ночью 759 года, Джованни решил убить двенадцатилетнюю девочку сироту, не имевшую средств к существованию и решившую пойти на службу к красивому молодому человеку. Однако, вместо тарелки горячей пищи и доброго обращения, несчастный ребенок подвергся унижению и насилию. Оргия была в самом разгаре, когда дверь манора вылетела вон, и на пороге предстал самый страшный кошмар нашего героя – ужасный убийца в черном плаще и высокой шляпе. Безумец не дал насильникам ни единого шанса. Резня была страшной, кровавой и безжалостной. Все злодеи нашли жестокую смерть в руках беспощадного убийцы. Джованни выпустил из рук девочку и рухнул на колени, прося безумца сохранить ему жизнь. Однако, мольбы были тщетны, убийца оглушил Джованни и закрыл его в той самой жуткой стальной печи, в которой встретили свою смерть десятки беспомощных женщин.

Мрачно усмехнувшись, Слэшер включил горелки страшного аппарата и покинул залитый кровью дом. Пламя объяло тело Джованни, и молодой человек почувствовал волну чудовищной, непереносимой боли, которой казалось не будет конца. Джованни выдержал всего лишь несколько мгновений огненного ада, а потом сознание милосердно оставило его.

Когда Джованни очнулся, он обнаружил себя обнаженным, лежащим на ковре из гнилых листьев в темном, угрюмом лесу. Вокруг молодого человека вздымались огромные деревья, чьи листья шептали непонятные человеку гимны ужаса и темноты. Не обнаружив на своем теле следов ожогов, молодой поднялся на ноги и начал искать признаки человеческого жилья. Через пару часов блуждания по темной чаще, Джованни вышел к манору барона фон Убервальда.

ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ

Маркиза фон Инзен не долго думала, что делать с Джованни. Порочная женщина сначала изнасиловала молодого человека, а потом долго хлестала его плеткой, попутно кромсая его тело острым лезвием тонкого кинжала. Устав от подобных утех, Маргарита приказала слугам швырнуть изувеченного молодого человека в огонь, дабы полюбоваться на зрелище его жестокой агонии. Каково же было удивление Маргариты, когда Джованни не только не умер в пламени громадного камина, но и восстановил с его помощью все ранее полученные раны.

Решив, что подобный молодой человек может быть полезным в качестве слуги, маркиза оставила Джованни в маноре фон Убервальда. В начале своего пути в качестве либертена, Джованни был «мальчиком на побегушках» и занимался устроением кровавых оргий. Потом, доказав свою преданность маркизе, Руссо стал непосредственно участвовать в чудовищных забавах своей госпожи. К текущему моменту времени, молодой человек находит удовольствие, поджаривая на огне хорошеньких женщин, тела которых, он вместе с графиней Риволи поедает за обеденным столом. Все остальные либертены относятся к Джованни не столько с сочувствием, сколько с презрением. С особенность ненавистью к Джованни относится де Ферранд, который давным-давно записал молодого человека в окончательные безумцы и решил проделать над ним вивисекцию.

ПРИМЕЧАНИЕ ДЛЯ МАСТЕРА

Джовани проклят. Он способен получить плотское удовольствие лишь в том случае, если его тело полностью объято огнем.

ЖЮСТИНА

Female (human) 7th lvl Expert2/True Innocent5 [HoL]
Alignment NG

Mod: Str 9 (-1), Dex 11 (+0), Con 12 (+1), Int 13 (+1), Wis 10 (+0), Cha 18 (+4),
Hit Points: 7d6+7 (31), AC 10 (10 +0 dex), Touch 10, Flat 10, Init +0, BAB 3, Grap 2, Speed 30, Fort +8, Ref +7, Will +17, SR 0, DR 0
+2 Melee, Dagger, 1d4-1, 19-20/x2
medium 5'3 tall, 98 lb. wt, 16 yrs old
Speaks Дарконийский, Мордентский.

Skills: +7 Heal, +8 Knowledge (Religion), +6 Knowledge (History), +6 Knowledge (Geography), +16 Handle, Animal, +13 Perform (Dance), +13 Perform (Singing), +10 Profession (Homekeeper), +6 Ride, +2 Listen,
Feats: Human Bonus Feat: Nymph's Kiss [BoED], 1)Force of Personality [Cadv], 3)Nimbus of Light [BoED], 6)Holy Radiance [BoED]

Human Racial Traits:
- 1 free feat at 1st level
- 1 free skill at each level
- 4 free skills at 1st level
- Favored Class: Any
- Regeneration 1 (Ex) (Personal)

Classname Abilities:
Expert:, Any ten skills are class skills
True Innocent:Simple Faith (Su), Inspire Courage (Sp), Protection from Evil (Sp), Divine Grace (Ex), Improved, Aura of Courage (Su),Lay on Hands (Su)

ИСТОРИЯ ЖИЗНИ

Жюстина, прелестная девица 16 лет, получившая самое лучшее образование, но волею злой судьбы утратившая высокое положение в обществе и скатившаяся на самое дно социальной лестницы. Жюстина очень набожна и милосердна. Она с сочувствием относится к чужой боли и горько жалеет тех несчастных, которые попали в кошмарный Кланвилль и стали бесправными игрушками маркизы фон Инзен.

Никто точно не знает, каким образом Жюстина очутилась в домене барона Убервальда. По всей видимости, её нашел граф Риволи во время своих долгих прогулок по лесу. Согласно словам аристократа, девушка лежала без чувств в огромной воронке от молнии и едва дышала.

После того, как граф отнес несчастную в манор, либертены долго решали, что делать с незнакомкой. Некоторые из аристократов предлагали предать несчастную пыткам и убить ее во время очередной безудержной оргии. Другие посчитали, что Жюстину следует посадить на цепь в подвале и держать там до тех пор, покуда последняя не умрет от голода. Мадемуазель Агата-Кларисса Годефрой предложила сделать из скромной девушки ходячую лампу. По ее мнению, несчастной следовало во время оргий стоять в сторонке и держать в пальцах свечку, освещая ее лучами почтенное собрание любителей свободы. Однако, в ходе продолжительного спора, победу одержала маркиза фон Инзен. Жюстина стала ее личной служанкой и с тех пор несчастная девушка была обязана принимать участие во



всех кровавых забавах безумной колдуньи.

В отличие от других слуг, Жюстина пользуется особыми привилегиями. Во-первых, обитатели дома уважают ее невероятную красоту и раз в день проходятся по спине несчастной хлыстом. Во-вторых, девушка спит в комнате фон Инзен на небольшой кушетке. Естественно, безутешную красавицу на ночь садят на цепь, дабы она по глупости и недальновидности своей не сбежала из манора «радости и наслаждений». Ну а в-третьих, ее слезы и страдания при виде чужих мук столь искренни, что злодеи регулярно проводят в присутствии несчастной самые жестокие пытки невинных людей.

Несмотря на доброе отношение фон Инзен, в Кланвилле у Жюстины есть и враги. Омерзительная в своих страстях мадемуазель Годефрой обожает унижать девушку и при любой возможности измывается над ей, заставляя последнюю исполнять свои самые отвратительные плотские желания. Естественно, чем больше Жюстина страдает, тем больший восторг испытывает от происходящего ее насильница.

ПРИМЕЧАНИЕ ДЛЯ МАСТЕРА

Если в Кланвилль войдет сильная группа персонажей, способная уничтожить гнездо порока, Жюстина восстанет против своей омерзительной госпожи, и будет сражаться бок о бок вместе с дружественными искателями приключений.

Кроме того, стоит отметить, что Темные Силы покровительствуют Жюстине. Несчастная не может умереть от самых страшных пыток, раны ее восстанавливаются, а оторванные конечности регенерируют с невообразимой скоростью. Фон Инзен знает об этой особенности служанки и, намеренно подвергает девушку интеллектуальным мучениям, делая это в противовес желаниям м-ме Годефрой.

ИНГЕР ОЛЬХОВСКИ

Male (half-elf) 10th lvl Rogue2/Swashbuckler3/Assassin5
Alignment CE

Mod: Str 10 (+0), Dex 20 (+5), Con 13 (+1), Int 22 (+6), Wis 11 (+0), Cha 15 (+2)
Hit Points: 3d10+7d6+10 (51), AC 18 (10, +5 dex, +3 Armor), Touch 15, Flat 13, Init +5, BAB 7, Grap 7, Speed 30, Fort +5, Ref +14, Will +2, SR 0,DR 0
+14/+9 Melee: Magebane Dagger +3 - 1d4+8, 19-20/x2
medium 5'0 tall, 97 lb. wt, 71 yrs old
Speaks Дарконийский, Мордентский, Фальковский, Драконический.

Skills:+15 Bluff, +13 Sense Motive, +20 Tumble, +26 Hide, +26 Move Silently, +17 Forgery, +12 Balance, +12 Sleight of Hand, +7 Diplomacy, +7 Intimidate, +7 Jump, +7 Spot, +7 Listen,
Feats: 1)Craven [CoR], 3)Point Blank Shot, 6)Daring Outlaw [CS], 9)Ability Focus (Death Attack)

Half-Elf Racial Traits:
- Immunity to sleep
- Low-Light Vision
- Elven Blood
- Racial Bonus +2 vs. Enchantment
- Racial Bonus +1 on Listen, Search and Spot
- Racial Bonus +2 on Diplomacy
- Favored Class: Any

Classname Abilities: Trapfinding, Sneak Attack 6d6+10, Evasion, Trap Sense +1, Weapon Finesse, Grace +1, Insightful Strike, Dodge Bonus +1, Death Attack DC-23, Poison Use, Spells, Uncanny Dodge, Save vs. Poison +2, Improved Uncanny Dodge

Equipment: Magebane Dagger +2, Gloves of Dexterity +4, Headband of Intellect +4, Shadow (Improved) Silent Moves (Improved) Leather Armor +2, Masterwork Dagger (5), Scroll Improved Invisibility (2), Potion of Haste (2), Potion of Fly, Potion of Vigor (3), Truedeath Crystal, Greater (in Dagger) [MIC],Ring (Knock – 3/day)
Spells/Day: 1th – 5/day; 2th – 4/day 3th – 1/day
Spells Known:
1) True Strike; Sniper's Shot [SC]; Distract Assailant [SC]; Feather Fall.
2) Alter Self; Invisibility; Phantom Foe [SC].
3) Amorphous Form [SC]; Wraithstrike [SC].

ИСТОРИЯ ЖИЗНИ

Ингер родился в Борке на окраинах Штурбена в бедной многодетной семье. Отца своего Ингер не помнил, так что можно сказать, что его у него и не было никогда. Мать Ингера – костлявая, до невозможности сварливая женщина, в течение нескольких дней после рождения размышляла: утопить ли своего сынишку в бочке со стоячей водой, или все-таки дать ему шанс выжить в угрюмом мире грязи и беззакония. В конце концов, судьба улыбнулась Ингеру и он остался жить, ибо в день принятия решения один из его старших братьев попал под лошадь и свернул себе шею.

Поскольку Ингер был довольно вредным и капризным ребенком, мать особенно не церемонилась с ними с утра пораньше выставляла на городскую улицу, попрошайничать. Однако, подобная деятельность показалась Ингеру скучной и довольно скоро он прибился к банде мелких воришек, которые промышляли на улицах большого города, выуживая монеты из карманов богатых обитателей. Таким нехитрым образом Ингер прожил до 12 лет. Если бы в один из дней мальчик не сумел заработать себе денег на жизнь, то мать, вне всякого сомнения, оставила бы его без еды и выставила на улицу.

Впрочем, над головой нашего героя сияли счастливые звезды. В один прекрасный день Ингер засунул руку в карман священника. Хотя его неловкая попытка была обнаружена, клирик не стал доносить на мальчика в полицию. Оглядев бродяжку, священник предложил Ингеру поработать на него. Естественно за звонкую монету. Монах решил, что ловкий проказник может оказаться полезным при чистке коллекторов и труб, соединяющих подвалы монастыря с грязной медленно текущей рекой, пробегающей через город.

Несколько месяцев спустя, Ингер полностью освоился с новой жизнью и даже начал брать у доброго монаха уроки чтения

и письма. Старик с удовольствием учил любопытствующего оборванца, желая привить последнему вкус к честной жизни. Потратив на изучение философии и гуманитарных наук не менее трех лет, Ингер не удержался от соблазна и улизнул из монастыря, прихватив с собой несколько драгоценных кубков и книг. К этому времени Ингер уже знал достаточно для того, чтобы устроиться где-нибудь писарем, но тяжелое детство привило ему вкус к более легкой работе. Не прошло и трех дней после бегства, как Ингер сколотил небольшую шайку и совершил кражу со взломом, ограбив дом богатого аристократа. Добыча была немалой, но шайка не сумела честно поделить сокровища. Ингер попытался обмануть своих друзей хитро составленным контрактом, но товарищи не поняли шутки «святоши» и переломали неудачливому хитрецу пальцы на левой руке. После этого бедолагу избили и швырнули в реку. Сокровища Ингера были поделены между членами банды.

Выбравшись на берег Ваши Ингер дал себе зарок никогда более не делится добычей с другими людьми. В течение следующих пяти лет, наш герой странствовал по южной части ядра, Инвидии, Валакану и даже Ситикусу. Будучи хитрым и любознательным человеком, Ингер зарабатывал себе на хлеб обманом, мелким воровством, доносами и шантажом. Однако, по-настоящему его талант раскрылся тогда, когда Ингер ограбил свою первую могилу – эльфийский склеп, затерявшийся в болотах Ситикуса. Добыча оказалась столь богатой, что Ингер смог безбедно прожить на нее целый год. После случившегося, Ингер твердо решил заняться грабежом древних могил. Зная об опасностях и ужасах подземных склепов, Ингер избегал грабить те захоронения, в которых могли обитать могущественные чудовища или монстры.

Перед тем, как совершить налет, Ингер тщательно собирал информацию о могильнике и только после этого наносил визит в выбранное место. Стоит отметить, что изучая литературу про призраков, Ингер прочитал знаменитое «Руководство Ван Рихтена по призракам». После чтения вышеозначенного трактата, Ингер начал причислять себя к почитателям «доброго доктора».

Однако, успешные налеты не могли продолжаться бесконечно. В конце концов, Ингер утратил бдительность и перестал по нескольку раз проверять собранную о могильниках информацию. Именно поэтому, ворвавшись в склеп Райны, Ингер был ошарашен появлением ужасающего призрака. Будучи в глубине души трусливым человеком, грабитель сдался без боя и теперь находится под полным контролем мертвой либертинки.

МАКСИМИЛИАН

Male (human) 6th lvl Paladin6 (EX)
Alignment LN

Mod: Str 16 (+3), Dex 13 (+1), Con 15 (+2), Int 11 (+0), Wis 9 (-1), Cha 17 (+3),
Hit Points: 6d10+12 (47), AC 11 (10, +1 dex), Touch 11, Flat 10, Init +1, BAB 6, Grap 9, Speed 30, Fort +10, Ref +6, Will +4 (+8 vs. Charm & Phantasm), SR 0, DR 0
+9/+4 Melee: Unarmed Strike - 1d3+3, 20/x2
medium 6'1 tall, 203 lb. wt, 22 yrs old
Speaks Дарконийский, Мордентский.

Skills: +12 Diplomacy, +6 Ride, +5 Knowledge (Religion), +4 Knowledge (Nobility), +7 Handle Animal, +1 Heal
Feats: Human Bonus Feat: Sacred Vow [BoED], 1)Vow of Chastity [BoED], 3)Hands of Healer [BoED], 6)Celestial Mount [BoED]

Human Racial Traits:
- 1 free feat at 1st level
- 1 free skill at each level
- 4 free skills at 1st level
- Favored Class: Any

Classname Abilities: Aura of Good (Ex), Detect Evil (Sp), Smite Evil (Su), Divine Grace (Su), Lay on Hands (Su), Aura of Courage (Su), Divine Health (Ex), Turn Undead (Su), Special Mount (Sp), Blessed Weapon (Su) [CW]

Equipment:
None

ГАСТОН

Male (human) 6th lvl Cleric6
Alignment LG

Mod: Str 11 (+0), Dex 13 (+1), Con 14 (+2), Int 12 (+1), Wis 17 (+3), Cha 16 (+3)
Hit Points: 6d8+12 (41), AC 11 (10, +1 dex), Touch 11, Flat 10,Init +1, BAB 4, Grap 4, Speed 30, Fort +7, Ref +3, Will +8, SR 0, DR 0
+4 Melee: Unarmed Strike - 1d3, 20/x2
medium 5'9 tall, 182 lb. wt, 24 yrs old
Speaks Дарконийский, Мордентский.

Skills: +12 Heal, +6 Knowledge (Religion), +11 Concentration, +9 Spellcraft, +9 Diplomacy,
Feats: Human Bonus Feat: Extra Turning, 1)Divine Metamagic, Persistent Spell [CD] [CA], 3)Touch of Healing [CC], 6)Fiery Burst [CM]

Human Racial Traits:
- 1 free feat at 1st level
- 1 free skill at each level
- 4 free skills at 1st level
- Favored Class: Any

Classname Abilities: Domains: Mists; Light, Turn Undead (Su),

Equipment: None

Spells:
0)Read Magic; Detect Magic; Light; Resistance; Detect Poison.
1)Endure Elements; Remove Fear; Protection From Evil; Hide From Undead; Vigor, Lesser [SC]
2)Heat Metal; Balor Nimbus [SC]; Body Blades [SC]; Divine Protection [CS]; Living Undeath [SC]
3)Searing Light; Vigor, Mass Lesser [SC]; Vigor [SC]; Energy Vortex [SC]

ИСТОРИЯ ЖИЗНИ

Максимилиан и Гастон, это несчастные братья жестокой Райны де Лювилль. Детали их детства вы можете прочитать в главе, посвященной жизнеописанию старшей сестры. Стоит отметить, что после визита священника набожный отец семейства пришел в бешенство. Если бы в тот момент Райна попалась бы своему родителю под руку, то одержимый религиозным фанатизмом отец, вне всякого сомнения, свернул бы девочке шею. Однако, бегство Райны изменило взгляд отца на мир и он простил всех своих детей несмотря на свершенные прегрешения. Родитель Райны попытался найти сбежавшую дочь, несмотря на то, что оба брата испытывали по отношению к сестре лишь страх и омерзение.

В конце концов, следы, ведущие к Райне, были потеряны. Никто не знал, куда делась девочка. Поиск в моргах и борделях Даймонлю не дал результатов, и безутешный отец сконцентрировался на обучении своих сыновей. Поставив Максимилиана и Гастона на ноги, старый родитель устранился от мирских

дел и ушел в монастырь, передав своим детям имение и небольшое наследство. Братья же не видевшие нужды в светских развлечениях, пожертвовали большую часть полученного состояния на благотворительность. Себе молодые люди оставили лишь те немногие средства, которые могли обеспечить их простое и крайне аскетичное существование. В отличие от своего отца, и Максимилиан, и Гастон постарались забыть о существовании Райны и по молчаливой договоренности никогда более не вспоминали «шалости» детства. Поскольку Райна пропала из поля зрения братьев больше чем на десятилетие, Максимилиан пришел к выводу, что девочка погибла или бежала в туманы, став жертвой неименуемых ужасов. Когда Максимилиан нашел Райну в Шатофо, он испытал самое настоящее потрясение. Детский кошмар распустился такими невероятными соцветиями зла, что молодые люди не могли проигнорировать его присутствие. Выбрав меньшее из двух зол, братья убили Райну, обрушив на свою голову чудовищное проклятье.

ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ

Максимилиан и Гастон по-разному отнеслись к своему пребыванию в Кланвилле. Максимилиан впал в отчаяние и теперь обреченно выполняет каждый приказ своей сестры, каким бы мерзким и противоестественным он ему не казался. Максимилиан даже научился отдалять свое «Я» от физической оболочки в тот самый момент, когда ему приходится совершать очередной извращенный поступок. В таком состоянии он не испытывает ни боли, ни ненависти, ни удовольствия. Потеряв все свои паладинские способности, Максимилиан решил, что Эзра отвернулась от него и специально завела в этот туманный ад. В приступах мрачных раздумий, которые обыкновенно посещают Максимилиана по ночам, молодой человек рассуждает о времени Бесконечной Тьмы и считает дни, оставшиеся до «избавления». Окружающая реальность Максимилиана практически не интересует. Лишь изредка бывший паладин перебрасывается отдельными репликами с Гастоном или Ноэллой фон Инзен.

Гастон же, наоборот, продолжает верить в то, что посланное братьям испытание является истинной проверкой Эзры на крепость их веры. Молодой человек пытается сопротивляться всякий раз, когда Райна пытается взять под контроль его тело. Либертены стараются обходиться с Гастоном как можно осторожнее, поскольку этот крепкий молодой мужчина ждет любой ошибки своих мучителей. У Гастона есть причины надеяться на скорое освобождение. Граф Риволи неоднократно намекал ему на возможность восстания. Кроме того, Гастон подружился с Ноэллой фон Инзен и, несмотря на идеологические разногласиях во взглядах на окружающий мир, нашел в ней ценного союзника. Гастон боится лишь того, что освобождение произойдет слишком поздно и разум Максимилиана не выдержит затянувшегося испытания.



Часть 4
Заклинания и монстры

ROSE OF LUSTFUL PAIN

Necromancy/trasmutation (evil)
Уровень: Sorc/Wiz 3
Компоненты: V, S, M
casting time: 1 full-round action
range: touch
target: any living humanoid female
Продолжительность: 1 minute/lvl(max 15) see text
Спасброски: fort negates or fort part, see text.
Сопротивление магии: yes

Rose of Lustful Pain, это необычное заклинание, которое Маргарита фон Инзен изобрела во время своих продолжительных магических исследований. Волшебник, может применить описываемое заклинание только против представителей женского пола. Маргарита выяснила, что мужчины описываемому эффекту совершенно не подвержены и заклинание против них не действует.

Маркиза обнаружила, что роза, иногда называемая символом любви, обладает неожиданными свойствами. В сочетании с элементами вампирских чар, её можно использовать для трансформации жизненной силы и страданий в привлекательное соцветие.

От точки прикосновения на цели заклинания немедленно начинают разрастаться многочисленные побеги розы, окутывающие жертву и колющие её длинными иглами. Растение впрыскивает в кровь жертвы наркотик, а чары трансформируют неприятные ощущения в болезненное наслаждение. Жертва заклинания не теряет сознание до тех пор, пока показатель ее HP не опустится до 0. Однако высасывание жизненных соков, как и наносимые раны, не проходят бесследно. В момент инициации заклинания, и раз в течение каждой последующей минуты, жертва получает 1d6 очков урона (действие заклинания можно прекратить досрочно, вырезав из тела шипы растения растения, что требует DC=10 heal check). За каждые десять очков урона, заклинатель получает кумулятивный +1 enhancement бонус к Cha (максимум +6, +4 вне Равенлофта, держится до двух часов по окончании заклинания). По завершении заклинания, многочисленные побеги розы отделяются от жертвы и могут быть высажены в саду. Эта исключительно красивая порода роз даёт многочисленные бутоны. Однако раскрываются они лишь в том случае, если хозяин регулярно поливает их кровью или оставляет у корней цветка беспомощное живое существо (корни растения самостоятельно проникнут в жертву и постепенно высосут из нее все соки). Цветы могут быть использованы для получения сильного наркотика (Mordayn Vapor (Dreammist), BoVD, p 42).

Если заклинание вызывает гибель жертвы, розы расцветают, наполняя воздух изысканным благоуханием, а заклинатель, в этот момент, получает физическое наслаждение, сходное с оргазмом.

Материальный компонент заклинания: любая живая часть розы, семя, срезанный цветок, живой лист или лепесток. Маркиза, из эстетических соображений, предпочитает носить с собой цветок.

Дополнительные особенности: Материальный компонент может быть внедрен в одно из естественных отверстий женского организма на глубину не менее 10 см. И то и другое возможно, только если жертва не сопротивляется или не может сопротивляться, будучи связанной, обездвиженной или удерживаемой(pinned). Стоит отметить, что успешный спасбросок не отменяет действие заклинания, а лишь сокращает его длительность в два раза.

ROSE OF LUSTFUL PAIN, GREATER

Necromancy/trasmutation (evil)
Уровень: Sorc/Wiz 7
Компоненты: V, S, M
casting time: 1 full-round action
range: touch
target: any living humanoid female
Продолжительность: 1 minute/lvl(max 30) see text
Спасброски: fort negates or fort part, see text.
Сопротивление магии: yes

Это заклинание во многом подобно предыдущему, за исключением того, что в случае гибели жертвы, заклинатель получает

profane бонус к харизме +4 (+2 вне Равенлофта) сроком на один год, а тело жертвы заклинания оказывается непригодным для обычного воскрешения.

ГОЛЕМ, КЛАНВИЛЛЬСКИЙ

Medium construct
Hit Dice: 7d10+20 (58)
Initiative: +2
Speed: 30 ft. (6 squares)
Armor Class: 20 (+2 dex, +8 natural), touch 12, flat-footed 18
Base-Attack/Grapple: +5/+9
Attack: Claw +9 melee (1d10+4)
Full Attack: 2 claws +9 melee (1d10+4) and bite +4 melee (1d8+2)
Space/Reach: 5 ft./5 ft.
Special Attacks: Improved Grab, Constrict, Euphoria of Pain, Poison of Decay, Kiss of Demented Lust.
Special Qualities: Construct traits, damage reduction 5/adamantine, darkvision 60 ft., immunity to magic, low-light vision.
Saves: Fort +2, Ref +4, Will -1
Abilities: Str 18, Dex 15, Con –, Int –, Wis 5, Cha 17
Skills: –
Feats: –
Environment: Klanville
Organization: Pair
Challenge Rating: 5
Treasure: None
Alignment: N
Advancement: –
Level Adjustment: –

Оказавшись в Кланвилле, Шарль Де Ферранд распределил свободное время между философскими размышления и серьезной научной работой. Проводя эксперименты над телами убитых гостей, Шарль сумел изобрести новый вид конструкта, который оказался счастливым обладателем волнительного тела и носителем смертоносных боевых навыков.

Зловещий голем де Ферранда представляет собою конструкта, собранного из кусков мертвых людей. В качестве исходного сырья, Шарль использовал плоть молоденьких женщин, тела которых вскрывались и подвергались внутренней арканной обработке. Таким образом, оружие монстров оказывалось спрятано внутри их изувеченной плоти, тогда как внешние покровы тела оставались нетронутыми. Более того, облик големов оказался столь привлекателен для пресыщенных аристократов домена, что либертены Кланвилля с удовольствием начали использовать «игрушки Ферранда» не только для защиты от врагов, но и для собственных любовных увеселений.

Стоит отметить, что Кланвилльские големы хоть и красивы, но не очень умны. Шарль обучает своих монстров лишь базовым навыкам боя и многочисленным эротическим умениям. Поскольку монстры реагируют только на команды ученого, аристократы домена не могут управлять их действиями.

БОЙ

В своем обычном состоянии, големы Шарля де Ферранда выглядят, как прекрасные беззащитные девушки, одетые в чудесные походные платья. В том случае, если ученый приказывает чудовищам атаковать, облик



монстров претерпевает серьезные изменения. Руки тварей удлиняются, изо рта показываются длинные клыки. В ладонях открываются глубокие раны, из которых высовываются иглы зазубренных костей. Животы констрактов раздвигаются в стороны и из них вываливаются две длинные веревки внутренностей (монстр использует собственные потроха, как щупальца). В ближнем бою тварь рвет противника когтями и зубами. Самые жуткие големы Де Ферранда носят в себе мертвого ребенка. Последний пытается дорваться до антагониста «матери» своими кривыми ручонками, после чего кусает его плоть и впрыскивает в кровь противника струю омерзительного яда.

Immunity to magic (Ex) – Тварь имунна ко всем заклятьям и подобным им способностям, к которым применима сопротивляемость магии. Однако некоторые заклятья дают иные эффекты, как указано ниже.

Магические атаки, наносящие урон огнем или холодом замедляют ее на 2d6 раундов (аналогично заклинанию Slow), без спасброска. Магические атаки наносящие урон электричеством, отменяю эффект замедления. Кроме того, они лечат голема на одну единицу здоровья за каждые три единицы урона, вплоть до полного здоровья. Голем никогда не кидает спасбросков против атак, наносящих урон электричеством.

Improved Grab (Ex) – Если обе ближних атаки (claws) твари оказываются успешными, голем опутывает противника внутренностями и начинает сдавливать его, причиняя 1d10+4 пунктов урона в раунд (Constrict). Вырваться из ловушки можно лишь отрубив мерзкие отростки твари (Hp 5), или выиграв оппозитную проверку на Str, данная способность применима против противника с размером не превышающим medium.

Euphoria of Pain (Ex) – Каждый раз, когда голем кусает противника и наносит ему не менее 6 пунктов урона, тело чудовища сотрясает сильнейшая волна плотского удовольствия. Оргазм позволяет твари нанести еще одну дополнительную ближнюю атаку по антагонисту со штрафом -5 к броску атаки.

Poison of Decay (Ex) – Внутренние органы чудовищ заражены редким штаммом болезни Asteral's Doom, которая способна оказать разрушительный эффект на тело здорового человека. В том случае, если успешноопутывает, прикрепленный к внутренним органам монстра симбионт (роль которого исполняет мертвый ребенок чудовища), кусает врага и прыснуть в его кровь струйку заразной жидкости.

Asteral's Doom, Передается половым путем, через слюну и кровь, Fort DC-18, Инкубационный период 6 месяцев, Урон (раз в месяц) 1d8 STR и 3d6 CON. После понижения характеристик требуется совершить спасбросок на стойкость, провал которого означает, что характеристики понизятся еще раз через один месяц. В том случае, если болезнь оказывается вылечена, характеристики начинают восстанавливаться на 1 пункт за неделю.

Kiss of Demented Lust (Ex) – Поцелуй монстра приносит жертве чудовища любовную лихорадку (требуется спасбросок на волю DC-14, со штрафом -10, продолжительность эффекта 8 часов), вследствие чего, жертва твари начинает совершать проверку умения Выступление (Sexual Techniques) с бонусом +5. Данная способность может быть применена только к персонажу в не оказывающему (или не способному оказать) сопротивления. Обычно она используется, чтобы сделать гостей более «сговорчивыми» или в качестве афродизиака для самих либертенов.

СОЗДАНИЕ

Голем состоит из человеческой плоти, которая предохраняется от разложения при помощи магии и специальных алхимических компонентов. Создание голема обойдется магу в 4,000 Gp. Производство существа требует от творца успешного броска на умение Ремесло или Лечение, против DC=20. Кроме того, создатель должен быть магом не ниже 10-го уровня. Завершение ритуала создания истощает XP персонажа на 500 пунктов и требует обязательного применения фита Создание (Голем).



Часть 5
Злоключения добродетели

Данная глава предназначена исключительно для мастера. В ней приведена последовательность страшных возможностей, которые могут быть использованы ДМ-мом для реализации собственного пугающего готического приключения.

ТРИУМФ ПОРОЧНОГО ЗЛА

Кланвилль погряз во зле и мерзости столь сильно, что его обитатели вряд ли будут терпеть друг друга в течение длительного промежутка времени. Скорее всего, месяцем раньше или месяцем позже, но терпение Агаты-Клариссы Годефрой подойдет к концу и она предложит избавиться от самых слабых, жалостливых и нестойких либертенов. Маргарита фон Инзен не сможет согласиться с подобным подходом, поскольку он противоречит памятке Либертена, и, кроме того, совершенно не согласуется с ее философским идеалом.

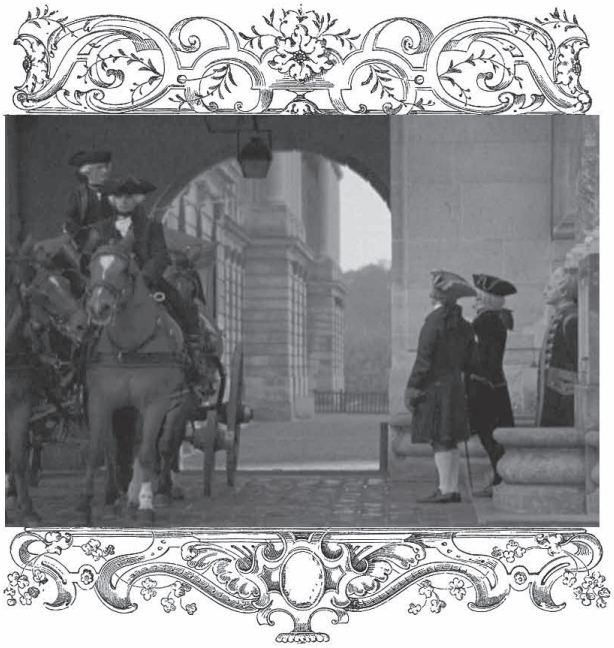
Герои прибудут в Кланвилль за несколько часов до того, как конфронтация, развернувшаяся между идеологами свободы, достигнет горячей фазы и выплеснется наружу потоком неуправляемого насилия. Попавшие в манор персонажи, скорее всего, будут вынуждены определиться с симпатиями в ходе последующего противостояния. И Маргарита и Агата предпримут максимум усилий к тому, чтобы переманить на свою сторону группу искателей приключений и использовать дополнительные мечи и заклинания против надоевших антагонистов. Бойня начнется по сигналу Агаты Годефрой во время вечернего застолья.

Если персонажи поддержат Маргариту фон Инзен, то м-ме Годефрой и ее последователи будут повержены, а, оставшиеся в живых противники старого режима будет низведены до положения животных. Фон Инзен с большим удовольствием будет пытать свою соперницу, а также Эмеллину де Марье (по подозрению в недоказанном предательстве). Против двух вышеозначенных дамочек будут использованы самые жестокие и кровавые пытки, которые когда-либо применялись фон Изен. В случае подобного развития событий, герои смогут относительно спокойно покинуть Кланвилль вместе с Ринальди, Императором и Жюстиной. Ноэлла фон Инзен так и останется в своем темном подвале, проклиная мать и ужасную несправедливую судьбу. Фон Инзен останется демилордом, а домен продолжит свое существование в туманах.

В том случае, если герои выступят на стороне Агаты-Клариссы, их судьба будет поистине ужасна. Разделавшись со своими противниками, м-ме Годефрой обрушит всю силу своего гнева на несчастных искателей приключений и будет сражаться с ними до полной победы, или поражения. Если герои проиграют, Жюльетта, Ринальди и молодая фон Инзен примут участие в последней грандиозной оргии во время которой и встретят свою смерть. Темные силы не захотят помогать несчастным, поскольку уничтожив «совестливых» персонажей, злодеи погрузят себя в еще больший порок. Через несколько часов после гибели Ноэллы, домен будет расформирован и развалиться на туманную первооснову вышвырнув прочь всех своих мерзких обитателей.

РЕВОЛЮЦИЯ В КЛАНВИЛЛЕ

К счастью для обитателей Доменов Ужаса, в Кланвилле живут люди, понимающие ту нехитрую истину, что зло, жестокость и порок ведут своих носителей к полной и окончательной деградации. Граф Риволи, рейнджер Бердсон и Жюстина давным-давно решили покончить с царством порока и задумали покинуть отвратительный домен при первой подвернувшейся возможности.



Когда в леса Кланвилля войдут могущественные искатели приключений, в переговоры с ними вступит рейнджер Бердсон. Убедившись в том, что герои смогут принять активное участие в Революционных событиях, Бердсон отведет персонажей в свой угрюмый, уединенный домик и расскажет им о порочных злодеях, оккупировавших огромный особняк. Вечером к Бердсону придут гости – граф Риволи (возможно Леопольд II) и Жюстина. У них есть план свержения маркизы, но для того, чтобы осуществить его им не хватает трех-пяти человек. После того, как «добрые» обитатели домена убедят персонажей помочь им во время восстания, граф со служанкой вернуться в дом и поведут себя как ни в чем не бывало.

На следующую ночь после прибытия героев в домен, Риволи попытается реализовать свой хитроумный и беспощадный план. Для того, чтобы сестра не стала жертвой фон Инзен, граф вечером похитит ее и отнесет в дом Бердсона. После очередной грандиозной оргии, Риволи попытается устранить самых мерзких и любопытных слуг, после чего возьмется за либертенов. В этот момент герои под руководством рейнджера (или императора) атакуют дом с черного входа. Пока Бердсон разбирается с рядовыми обитателями манора, искатели приключений должны будут покончить с вампиром, магами и самой маркизой фон Инзен. Если персонажи освободят из подвала Ноэллу, та встанет на сторону искателей приключений и будет сражаться против матери. Однако, не стоит забывать, что в случае подобного развития событий, Риволи вряд ли покинет домен живым, ибо этот человек в свое время также испытывал удовольствие от насилия над молодой волшебницей. Таким образом, Риволи попытается убить Ноэллу прежде, чем герои успеют ее освободить. Во время «карманной» революции, фон Инзен и Агата Годефрой будут драться вместе, временно забыв о своих идеологических разногласиях. Мэллори попытается запутать героев и сбежать в леса, покинув домен через туманную границу. Остальные участники маленького общества либертенов или оставят манор, или встанут на сторону Маргариты.

После того, как битва подойдет к концу, оставшиеся в живых персонажи смогут выбраться из Кланвилля. При этом мастер должен помнить, что выжившая Ноэлла легко может стать новым демилордом домена, а граф Риволи будет со шпагой в руках защищать свою сестру даже в том случае, если на нее обрушат свой праведный гнев его бывшие союзники по перевороту. В случае гибели графини, Жозеф сведет счеты с жизнью.

Если во время мятежа и Маргарита и Ноэлла будут убиты, домен развалиться в туманные клочья и персонажи окажутся в часе туманного пути к северу от границы Даркона.

ПЕРЕРОЖДЕНИЕ ПОРОКА

Весьма вероятно, что Ноэлла фон Инзен не долго будет терпеть свою горькую участь и в конце концов восстанет против матери и ее отвратительных товарищей. Дальнейшие события могут быть описаны с помощью двух нижеприведенных сценариев.

В первом случае, Ноэлла будет сидеть на цепи до тех пор, пока ее знания, добытые из книги Риволи, не достигнут уровня, требуемого для гарантированного уничтожения собственной матери. Воспользовавшись помощью фамильяра, сумевшего перегрызть цепь или притащить девушке ключ от оков, Ноэлла покинет подвальные помещения манора и обрушит свой гнев на посетителей огромного особняка. Если ничего не понимающие герои выступят на стороне фон Инзен, девушка попытается убить их, посчитав несчастных новыми пособниками своей порочной матери. В противном случае, Ноэлла запомнит услугу, оказанную искателями приключений, и даст им право спокойно покинуть домен. В случае самостоятельного бегства Ноэлла попытается уничтожить всех обитателей Кланвилля, кроме графа Риволи, Леопольда-Фридриха II и рейнджера Бердсона. Свою мать Ноэлла постарается обездвижить и взять в плен для того, чтобы впоследствии терзать ее тело чудовищными пытками. Впрочем, в отличие от Маргариты, ее дочь не будет проявлять мнимого милосердия и убьет колдунью сразу же после того, как вволю насладиться ее ужасными мучениями. Если искатели приключений будут помогать Ноэлле в этом чудовищном преступлении, им без сомнения придется совершить чек Темных Сил. В случае гибели

матери от дочерней руки, Темные Силы лишат Маргариту статуса демилорда и передадут его Ноэлле, как значительно более порочному и коварному существу.

Если события начнут развиваться согласно второму сценарию, то к бегству Ноэллы приложат руку сами герои. Скорее всего, об ужасном состоянии молодой фон Инзен им расскажет граф Риволи. Он же постарается переманить персонажей на сторону дочери Маргариты и подскажет им способ извлечения молодой волшебницы из подвальных помещений манора. В случае подобного развития событий, Ноэлла будет воспринимать искателей приключений, как добровольных помощников и, вероятно, сможет удержаться от убийства Жюстины. Естественно, герои будут вынуждены покорно просить ее об этом. После успешного уничтожения матери, Ноэлла попросит героев отыскать гробы Григора и окончательно добить отвратительного вампира (мастер должен помнить, что фамильяр Ноэллы знает тайну четвертого гроба). В самом конце приключения, молодая фон Инзен предложит персонажам остаться в домене и вкусить с нею всю сладость жестоких утех. В случае отказа героев, она прикажет им немедленно покинуть Кланвилль.

Если искатели приключений атакуют Ноэллу, успевшую стать демилордом, и сумеют убить ее во время развернувшейся схватки, то Кланвилль прекратит свое существование и развалиться в туманные клочья.

ВОЦАРЕНИЕ СВОБОДЫ

Существует небольшая вероятность того, что в домен фон Инзен попадут не случайные путники, а группа пресыщенных либертенов, давно уставших от удовольствий Ядра. Подобные искатели приключений должны будут продемонстрировать маркизе свои философские и любовные таланты. В том случае, если Маргарита найдет их удовлетворительными, то искатели приключений, вне всякого сомнения, примут участие в Кланвилльских оргиях и философских беседах. Конечно, появление новых либертенов может разрушить то хрупкое равновесие, что сложилось в домене. Маргарита фон Инзен и мадемуазель Годефрой попытаются найти себе новых союзников, тогда как граф Риволи будет изучать мотивации персонажей с точки зрения их непосредственного участия в возможном восстании.

Если среди либертенов будет красивая, умная девушка 15-19 лет, то маркиза попытается сделать из нее новую фаворитку взамен опостылевшей Эмеллины. Что касается мадам Годефрой, то та будет искать сообщников исключительно среди мужчин. В том случае, если отношения среди либертенов будут медленно, но неуклонно прогрессировать в сторону конфликта, император и Шарль де Ферранд покинут Кланвилль, не дожидаясь кровавой развязки.

Мастер должен обратить особое внимание на тот факт, что подчиненные игрокам либертены вольны покинуть домен когда им будет угодно. При этом сбежавшие из Кланвилля персонаж выйдут из туманов поблизости от северной границы Даркона.



РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ЧТЕНИЯ И ПРОСМОТРА

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

- Граф Альфонс-Донасьен-Франсуа де Сад. «Жюстина» (Nicholas Masse, 1797), История злоключений прелестной и несчастной Жюстины. Эротический роман, построенный на классической готической концепции. Возможно, самый известный роман де Сада.

- Граф Альфонс-Донасьен-Франсуа де Сад. «Жюльетта» в 2-ух томах (Nicholas Masse, 1797), История приключений родной сестры Жюстины – порочной Жюльетты. Несмотря на свое философское содержание можно рекомендовать лишь читателям с крепкими нервами.

- Граф Альфонс-Донасьен-Франсуа де Сад. «120 дней Содома» в 4-ех томах, Классическое произведение, описывающее нравы поздней французской аристократии. На русском языке полных изданий (насколько известно автору) не было. Опять же, из-за своего брутального и аморального содержания книга рекомендуется лишь взрослым читателям с крепкой психикой.

- Граф Альфонс-Донасьен-Франсуа де Сад. «Философия в будуаре», История «обучения» девочки-подростка. Пожалуй, единственное произведение де Сада, которое можно смело назвать классикой литературы XVIII века.

- Граф Альфонс-Донасьен-Франсуа де Сад. «Преступления любви или безумства страстей», Сборник любовных рассказов.

- Баронесса Катерина фон Рейтенвальд. «Расчленение добродетели или Секретный дневник мадемуазель N», Фантастическое произведение, написанное в BDSM стилистике. На русском языке полностью не издавалось.

- Патрик Зюйскинд «Парфюмер». «История одного убийцы», Классическое произведение, родственное книгам де Сада не столько по содержанию, сколько по духу.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ФИЛЬМЫ

- Arcano Incantatore (Pupi Avati, 1996), Действие фильма развивается в Италии XVIII века. Главный герой спасается от инквизиции и находит приют у колдуна, живущего в готическом замке. Очень мрачный фильм, обладающий непревзойденной атмосферой террора.

- Casanova (Lasse Halstrom, 2005), Костюмный рококо фильм про XVIII век. Важен для создания атмосферы веселья и беззаботности, присущей этому времени.

- Dangerous Liaisons (Stephen Frears, 1988), Экранизация классического романа Шодерло де Лакло.

- Katharina und Ihre Wilden Hengste (Alois Brummer, 1983), Немецкий эротический фильм о Екатерине II. Кино до безумия смешное, но некоторые эпизоды заставляют вспомнить о де Саде.

- Katharina und Ihre Wilden Hengste 2: Sadozarine (Alois Brummer, 1984), Сиквел вышеозначенной ленты на порядок уступающий оригиналу.

- L Educazione sentimentale di Eugenie (Aurelio Grimaldi, 2004), Кинематографический вариант «Философии в будуаре».

- Marchese De Sade (Joe D' Amato, 1994), Попытка рассмотреть жизнь маркиза с эротической стороны. Рекомендовать можно только взрослым зрителям, да и то, далеко не всем.

- Marie Antoinette (Sophia Coppola, 2006), История жизни Марии Антуанетты. Красивый и романтичный фильм.

- Marquise De Sade: Justine (Jesus Franco, 1969), Кинематографический вариант Жюстины. Название кино пугает больше, чем сам фильм.

- Perfume: The Story of a Murderer (Tom Tykwer, 2006), Кинематографическое воплощение одноименной книги Патрика Зюйскинда.

- Quills (Philip Kaufman, 2000), Фильм рассказывает о том влиянии, которое книги де Сада оказывают на почтенную общественность. В фильме маркиз иронично издевается над ханжами и лицемерами, являясь при этом положительным персонажем. Стоит отметить, что фильм получил целых 3 «Оскара»!

- Salo o le 120 giornate di Sodoma (Pier Paolo Pasolini, 1976), Взгляд на произведения де Сада, как на творения, описывающие порочность абсолютной власти над людьми. Классический фильм, рассказывающий об аморальности фашизма.

ГРАФИЧЕСКИЕ НОВЕЛЛЫ

- Don Giovanni (Luca Raimondo/Fildor, 2002), Графическая новелла о Французской аристократии XVIII века. В произведении есть легкий налет мистики.

- The Troubles of Janice (Erich Von Gotha), Англия XVIII век. Злоключения несчастной Жанис в мире развратных аристократов. Стоит отметить необычайное трудолюбие автора, создавшего четыре крупномасштабных новеллы, полностью посвященные своей героине

Наследие похоти и боли

Кланвилль - изолированный в туманах остров ужаса, обитатели которого погрязли в самых мерзких и отвратительных пороках. Жажда власти, похоть и безразличие к чужим страданиям поставили жителей Кланвилля над моралью и, в то же самое время, обрекли их на вечное проклятие.

Однако, череда непрерывных оргий и наслаждений не столько праздник свободы, сколько истеричная попытка избежать возможного будущего. В действительности, либертены Кланвилля испытывают от своих деяний не столько болезненное удовольствие, сколько ужас и отчаяние. Они знают, что их час грядет, но даже не догадываются, кто именно станет карающей дланью Туманов...

Для игры требуется Настольная Книга Игрока опубликованная Wizards of the Coast. Этот продукт использует материал из книги правил v3.5.

ETO2000
(c)2008 by Eternal Order.
www.graycardinal.narod.ru
www.forums.rpgworld.ru