ВЕЧНЫЙ ОРДЕН

Ravenloft

Diary of Charming Girl: Decadence



A Ravenloft Campaign Setting Netbook

Diary of Charming Girl: Decadence

Над книгой работали

Главный дизайнер:
Илья «Mr. Garret» Садчиков

Дизайнеры:
Баба Яга, Mr. Garret, The Horror, Witcher, Александр Завьялов, Серый Альв

Автор «Ночного визита»:
Klarissa

Статистика персонажей:
The Horror, Witcher, Баба Яга

Редакторы:
Константин «Va'Khet» Носик, Баба Яга, Ipik, Witcher

Вёрстка и создание обложки:
Баба «Костяная нога» Яга

Ведущий художник:
Rainess

Художники:
Rainess, Антон Худяков, Mr. Garret

Карты:
Алла Лебедева, Max-Alexander Rumba, Баба Яга

На страницах книги были использованы художественные материалы, являющиеся собственностью Spearmint Rhyno RC и Columbia Pictures.

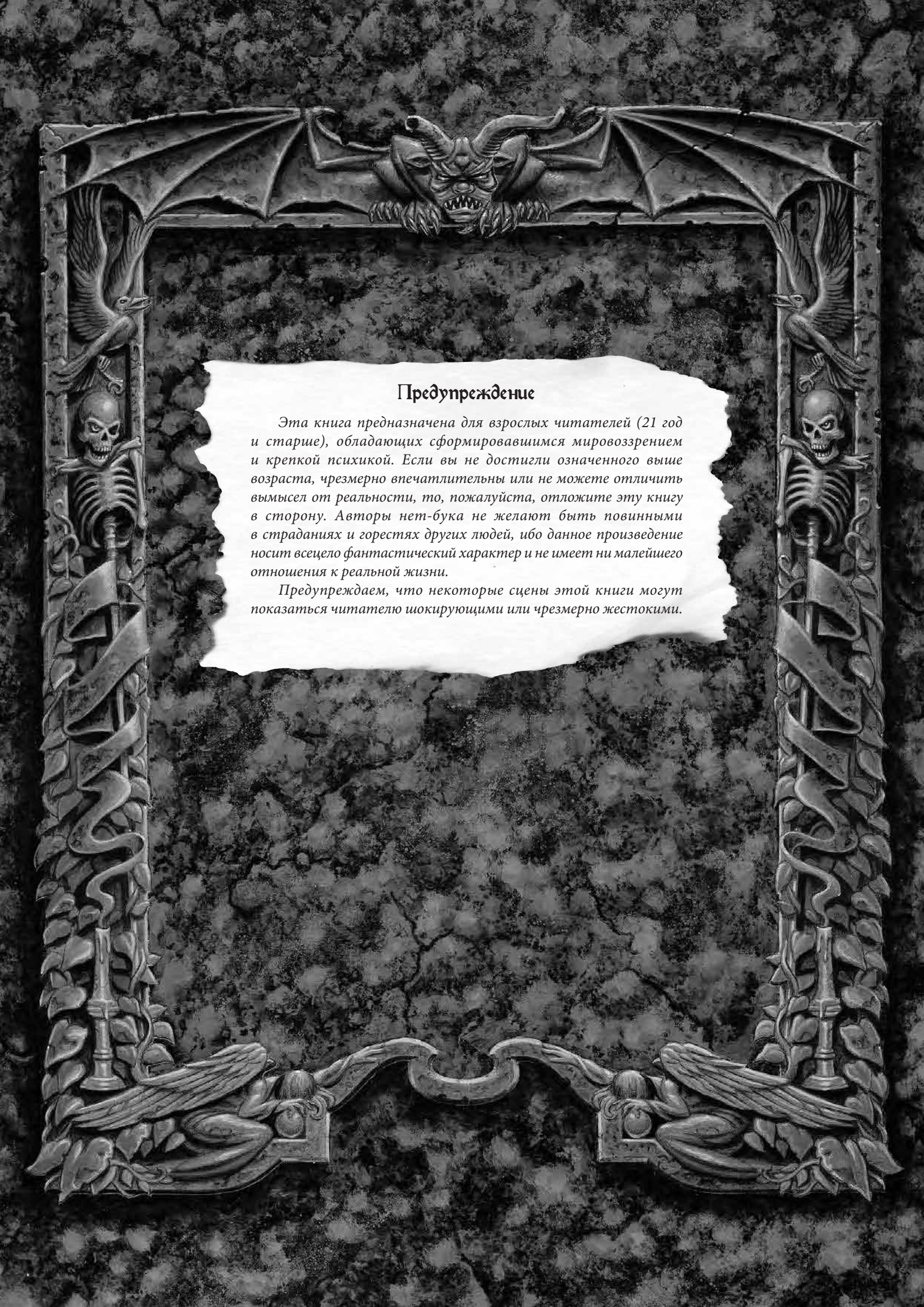
© 2009 Eternal Order (ravenloft@mail.ru, www.graycardinal.narod.ru, www.forums.rpg-world.ru).
Ravenloft, Dungeons & Dragons and its logo, D&D, Dungeon Master, d20 System, the d20 System logo, and Wizards of the Coast and its logo are trademarks or registered trademarks of Wizards of the Coast Inc., a subsidiary of Hasbro Inc.

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.

Diary of Charming Girl: Decadence

Содержание

Предисловие 4
Глава первая: Туманный просцениум 11
Глава вторая: Ведомые ужасом 29
Глава третья: Служители свободы 53
Глава четвёртая: Либертинаж, как наука 69
Глава пятая: Артефакты террора 87
Глава шестая: Бастионы отчаяния 105
Глава седьмая: Путь власти 143
Вместо послесловия: Рождение Кланвилля 157
Приложение: Карты 159



Предупреждение

Эта книга предназначена для взрослых читателей (21 год и старше), обладающих сформировавшимся мировоззрением и крепкой психикой. Если вы не достигли означенного выше возраста, чрезмерно впечатлительны или не можете отличить вымысел от реальности, то, пожалуйста, отложите эту книгу в сторону. Авторы нет-бука не желают быть повинными в страданиях и горестях других людей, ибо данное произведение носит всецело фантастический характер и не имеет ни малейшего отношения к реальной жизни.

Предупреждаем, что некоторые сцены этой книги могут показаться читателю шокирующими или чрезмерно жестокими.



Предисловие

— Вы не можете это понять. Да и как вам понять? Под вашими ногами прочная мостовая, вы окружены добрыми соседями, которые готовы вас развеселить или, деликатно проскользнув между мясником и полисменом, наброситься на вас, охваченные священным ужасом перед скандалом, виселицей и сумасшедшим домом. Как же можете вы себе представить, в какую тьму первобытных веков забредёт свободный человек, вступивший на путь одиночества — полного одиночества, без полисмена, — на путь молчания, полного молчания, когда не слышно предостерегающего голоса доброго соседа, который нашёптывает вам об общественном мнении?

Джозеф Конрад. Сердце Тьмы

От автора

Изначально, Кланвилльский проект должен был состоять из одной книги, предназначенной не только для игрока, но и для Мастера. Автор данных строк хотел доказать своим оппонентам, что в реальности Равенлофта может существовать домен, основанный на де-садовской концепции «Вселенной зла». Полагаем, что доказательство было признано успешным…

Однако реальность внесла в изначальную концепцию свои, подчас неожиданные коррективы. Оригинальный «Дневник прелестницы» представлял собой краткое описание домена и историю поселившихся в нем либертенов. Мастер, решивший провести кампанию внутри границ Кланвилля, должен был полагаться на собственную фантазию и врождённое чувство деликатности. Мы (разработчики) не оставили ему никаких описаний относительно атмосферы создаваемого приключения. Нами не были прописаны игротехнические особенности домена, хотя с самого начала было понятно, что де-садовский домен должен кардинальным образом отличаться от других царств Равенлофта.

Для того, чтобы исправить означенный пробел, мы решили создать второй том Кланвилля—«Дневник прелестницы: Декаданс». В отличие от первой книги, предназначенной для игроков, «Декаданс» в первую очередь рассчитан на Мастеров. Считайте, что эта книга представляет собой Klanville Dungeon Master's Guide.

На страницах данного приложения вы сможете найти временну́ю линию домена до 766 Б. К., а также внушительное количество страшных возможностей, часть из которых является альтернативами произошедших событий.

Последняя, седьмая глава книги предназначена для Мастера, решившего провести кампанию в Кланвилле, но не знающего, как это сделать. Безусловно, данный материал представляет особую ценность для начинающих Мастеров, хотя с нашими выводами могут ознакомиться и опытные Мастера.

Кроме того, мы расширили «Вселенную зла» новыми расами, навыками, умениями и престиж-классами, большая часть которых уникальна для земли Маргариты фон Инзен. Новые персонажи и монстры порадуют тех читателей, которым пришёлся по душе первый «Дневник», а также Мастеров, решивших внести в своё приключение определённое разнообразие.

«Дневник прелестницы: Декаданс» расширил реальность Кланвилля, превратив остров страха в полноценный, насыщенный деталями домен. Однако не думайте, что мы навсегда покончили с историей этого места. Сюжет, описывающий жизнь Маргариты фон Инзен, развивается и сейчас, когда вы читаете эти строки. Кланвилль продолжает существовать параллельно реальному бытию своих создателей, с каждым годом обретая всё новые и новые подробности. Иногда удивительные и необычные, но чаще жестокие и пугающие.

Страшная, жуткая и одновременно с этим притягательная тема «Вселенной зла» вызывает к жизни новые образы и идеи, которые, может быть, воплотятся в реальности в виде последующих томов «Дневника прелестницы».

Дабы избежать возможных недоразумений, авторы книги ещё раз напоминают о том, что «Дневник прелестницы: Декаданс» предназначен для взрослых игроков с устоявшимся мировоззрением и сформировавшейся моралью. Мы решительно не рекомендуем читать эту книгу детям, подросткам, впечатлительным людям и господам, агрессивно реагирующим на имя маркиза де Сада. Описанные в ней образы подчас бывают не только пугающими, но и шокирующими.

Искренне надеемся, что новые приключения Маргариты фон Инзен принесут вам интеллектуальное удовольствие и не оставят вас равнодушными.

Илья «Mr. Garret» Садчиков
Февраль 2009

Ночной визит

Маргарита фон Инзен бросила раздражённый взгляд в зеркало и несколько долгих мгновений рассматривала свой вечерний наряд. Шикарное платье, имевшее форму колокола, спускалось вниз до самого пола и едва скрывало от взглядов гостей очаровательные ножки своей хозяйки. Однако, создавая наряд, швея перестаралась и совершенно забыла о том, что танцы интересуют владелицу Кланвилля куда как меньше, чем удовольствия плоти.

Проверив многочисленные застёжки корсета, маркиза решила в обязательном порядке наказать глупую девицу и продемонстрировать ей, что бывает с теми слугами, которые проявляют излишнюю инициативу. Однако о сладостных мучениях швеи можно было подумать позже. Сегодняшняя ночь должна была стать началом новой эры — Эры Абсолютной Свободы. До наступления этой замечательной эпохи оставалось несколько часов, и маркиза искренне надеялась, что восхитительное начинание завершится полным успехом. Фон Инзен отчётливо помнила события, произошедшие в Мартира Бэй, и извлекла из них верные уроки. В тот раз она поверила своей любовнице и получила хлёсткую пощёчину, но сегодня всё будет по-другому…

Мрачные мысли фон Инзен были прерваны громким стуком каблучков по деревянному полу коридора. Вне всякого сомнения, это была служанка Эмеллины — Альбертина. Эта высокая молчаливая девушка не отличалась ни особой привлекательностью, ни особым уродством, а значит, была не интересна Маргарите.

Открыв дверь маленькой спальни, Альбертина присела в реверансе, вошла внутрь комнаты и поставила на столик большую тарелку с фруктами. После этого она приблизилась к кровати и положила на одеяла хлыст, несколько длинных острых игл, занятные арканные шарики и тяжёлые кандалы. Все эти игрушки Эмеллина частенько применяла в постельных играх со своей госпожой.

Внезапно, висящая на окне тяжёлая занавеска хлопнула. Под порывом холодного ветра она затрепетала и откинулась в сторону. Служанка испуганно вздрогнула, с ужасом всматриваясь в ночную темноту. Маркиза же воспользовалась произошедшей заминкой лишь для того, чтобы высказать Альбертине своё крайнее неудовольствие:

— И это все, глупая девчонка? — недовольным тоном произнесла маркиза. — Неужели хозяйка не научила тебя, что я люблю самые утончённые и изысканные вещи? Ты же решила «порадовать» меня первым, что попалось тебе под руку.

Остановившись в нескольких шагах от служанки, маркиза взяла девушку за подбородок и, чётко выговаривая слова, произнесла со всей возможной суровостью:

— Выполняя свою работу, не крути головой. Концентрируйся только на том, что ты должна делать. Это понятно?!

Тон, которым говорила с девушкой Маргарита, был столь оскорбительным, что несчастная покраснела, и в её глазах выступили слезы. Служанка промолчала в ответ и попыталась отвести глаза в сторону.

— Ах ты, маленькая негодница! — воскликнула взбешённая молчанием госпожа, — Я научу тебя, как надо разговаривать со своей благодетельницей.

В следующее мгновение на девушку обрушился целый град пощёчин. Маркиза не стеснялась бить служанку со всей силы, да так, что уже через несколько мгновений несчастная едва стояла на ногах. Рухнув перед маркизой на колени, Альбертина взмолила о пощаде. Фон Инзен отбросила девушку ударом туфли.

Смахнув с лица капельки крови, маркиза проверила застёжки платья и жестоко произнесла:

— Думаю, эта взбучка пойдёт тебе на пользу. Я не терплю, когда слуги молчат и никак не отвечают на мои вопросы. Теперь же отправляйся в ванную комнату и смой с лица кровь. Она тебя не красит!

Рыдающая девушка сквозь слезы поблагодарила госпожу и спешно выскользнула из комнаты. Альбертина боялась, что в голову маркизы может прийти очередная жестокая прихоть. Фон Инзен проводила девушку с печальной усмешкой на устах:

— Ещё одна безвольная тварь, неспособная скинуть с себя оковы рабства. Интересно, почему все эти слуги — юноши и девушки — считают, что их положение постоянно, и если претерпит изменение, то только в худшую сторону? Они же добровольно ставят себя в положение рабов. По всей видимости, они просто не понимают, что сами отвечают за свою судьбу и сами, своим бездействием, подписывают себе смертный приговор.



«Почему в мире, где царствует насилие и жестокость, люди пытаются отвергать зло до самого последнего момента? — думала Маргарита. — Некоторые дураки скорее предпочтут отдать себя на заклание, нежели насладятся мучениями другого человеческого существа. Интересно, почему из всех возможных вариантов поведения эти люди с охотой выбирают самые самоубийственные? Те, которые, в конечном итоге, лишают их всех возможных удовольствий и приводят к смерти?»

Пару лет назад маркиза могла бы предположить, что жалость к другим является следствием религиозного воспитания. Однако, среди людей, развращённых фон Инзен, были и те, кто до самого последнего момента был ярым противником мучений. Таким образом, сама по себе пресыщенность и извращённость не могла возвысить человека над естественным сочувствием к себе подобным. Опираясь на вышеозначенное умозаключение, Маргарита пришла к выводу, что истоки жестокости следует искать в желании властвовать над себе подобными. Насилие становилось прямым следствием владения, а владение не могло быть полным без насилия.

Маргарита предположила, что люди, не имевшие стремления к власти, не могли получить удовольствий от пыток и страданий, на которые была обречена беспомощная жертва. Эти люди не были способны выделиться из толпы рабов.

Именно поэтому до самого последнего времени ни один кланвилльский слуга не смог доказать либертенам, что достоин на равных войти в их немногочисленное общество. Единственным исключением мог стать Руссо, но ему не хватало философского взгляда на мир и некоторой доли утончённости. Кроме того, Маргарита подозревала, что молодой человек психически болен, а сумасшедший вряд ли мог прочувствовать интеллектуальную сторону либертинажа, которая радовала маркизу ничуть не меньше, чем физическое удовольствие, связанное с неограниченным развратом.

Мысль маркизы прервалась, когда стоящие в углу часы исторгли из своих глубин скрипучий малоприятный звук. Аккомпанируя им, зловеще запел холодный ветер. Деревья кланвилльского парка дружно откликнулись на мрачный гимн, зашумев тяжёлой листвой и закачав длинными извилистыми ветвями. По низкому тёмному небу, нависшему над лесом, прокатилась призрачная пелена зарниц. Следом послышался рокот отдалённого грома. Ночь обещала быть бурной.

Задумавшись над глобальными явлениями, фон Инзен совсем забыла о том, что через несколько минут в её апартаментах появится долгожданная любовница. Преодолев секундную нерешительность, маркиза прислушалась к призрачным шорохам дома и начала действовать. Поставив на стол винную бутылку, фон Инзен сняла с шеи материнский медальон и ловким движением пальцев выпустила из него длинную полую иглу. Соблюдая осторожность, маркиза проткнула иглой пробку и выпустила внутрь бутылки то, что, по её мнению, было для Эмеллины смертельной отравой.

Завершив свою опасную работу, маркиза убрала иглу в потайное отделение медальона, повесила безделушку себе на шею и с облегчением откинулась на спинку кресла. Царящий в комнате полумрак создавал тревожное ощущение неизбежного кошмара. Мрачные небеса Кланвилля ещё больше усиливали неприятное ощущение, подсвечивая комнату багровыми всполохами далёких зарниц.

Шаги Эмеллины де Марье послышались ровно в пятнадцать минут первого, ни минутой раньше и ни минутой позже. Девушка, выросшая в Паридоне, послушно исполнила приказ своей госпожи.

Открыв Эмеллине дверь, Маргарита потратила целую минуту на то, чтобы усыпить внимание отравительницы жарким любовным поцелуем. К тому моменту, когда уста женщин расстались друг с другом, де Марье совершенно ошалела от любовной лихорадки. Фон Инзен же, наоборот, сохраняла ясное сознание и заранее представляла свой следующий ход.

— Как проводят время господа либертены? — с усмешкой спросила фон Инзен, подходя к невысокому круглому столику. Поманив пальцем свою любовницу, маркиза откупорила бутылку вина и разлила по бокалам её содержимое. — Не придумал ли чего нового проказник граф? Последняя его забава показалась мне более чем занятной. Из служанок вышли замечательные пони!

В ответ на слова маркизы, Эмеллина задорно рассмеялась.

— Ожидая встречи с тобой, моя дорогая, я не думаю об остальных. Мне нет никакого дела до их удовольствий. Впрочем, поднимаясь по лестнице, я заметила Жюстину. Разве ты спустила её с цепи?

— Вот как? Риволи вновь дал ей волю! Когда-нибудь эта мерзавка убежит от меня в лес и нам придётся немало постараться, дабы вернуть её обратно в манор. — Маркиза протянула бокал Эмеллине и восторженно добавила: — Я уже несколько месяцев предвкушаю тот момент, когда терпение девочки подойдёт к концу, и мы сможем наказать её так, как она того в действительности заслуживает. Иногда, по ночам, я схожу с ума, представляя все те жестокости и пытки, которым подвергнется её прекрасное тело. Подобные мечтания сводят меня с ума!

Выслушав маркизу, Эмеллина отпила из бокала вина и кашлянула.

— Странный вкус. Напоминает лекарство.

— Убервальд отыскал эту бутылку в самой дальней и тёмной части кланвиллльского погреба. Я более чем уверена, что этому вину не менее тысячи лет, — повернувшись спиной к Эмеллине, Маргарита добавила: — А теперь, моя проказница, расстегни застёжки на корсете. Я уже горю от нетерпения и вынуждена заметить, что страсть моя сегодня не знает границ.

— Как пожелаете, госпожа, — кивнула головой Эмеллина. — Только… Только…

Отравительница схватилась рукой за голову и пошатнулась. Лицо её стало бледным, словно саван покойника, а по лбу покатились крупные капли холодного пота. Рухнув в кресло, Эмеллина тяжело вздохнула и задрожала всем телом. Встретившись взглядом с холодными глазами маркизы, де Марье поняла, кто подписал ей смертный приговор.

— Да, да, моя ненаглядная, ты права, — успокаивающим и немного печальным тоном произнесла фон Инзен. — Я устала и от тебя, и от твоего тела. Каждый дюйм его известен мне во всех подробностях. Ты не нужна мне более, а твои жалкие попытки занять моё место никогда не были для меня тайной. Я терпеливо давала тебе шансы одуматься, но все мои старания оказались тщетны. Ты заблудилась в своих желаниях, и я была вынуждена покончить с тобой.

Эмеллина ничего не могла сказать в ответ. Её тело сотрясала дрожь, а из глаз побежали прозрачные дорожки слез. Душу отравительницы охватили страх и отчаяние.

— Я долго думала над тем, как расправиться с тобой, и в итоге нашла решение. Мне удалось подмешать в вино смертоносный вирус, против которого были бессильны все твои ухищрения. Через несколько минут кровь в твоих жилах затвердеет, и ты умрёшь в самом расцвете жизненных сил. Что может быть прекраснее, не так ли?

Поставив второе кресло напротив умирающей любовницы, Маргарита грациозно опустилась в него и с сочувствием произнесла:

— Обо мне не беспокойся. Я уже нашла себе новую любовницу, красота и порочность которой во много раз превосходит все



твои достоинства. Она терпеливо выносит боль и с пониманием относится к моим излишествам. Ну, и самое важное, она поклялась мне в вечной верности. В верности, которая продлится до самой смерти. Она буквально превозносит меня до небес, и я более чем уверена, что найду в её лице самого преданного последователя. Ты, кстати, видела её, когда направлялась в мою комнату.

— Жюстина? — еле слышно прохрипела де Марье. — Агата была права, когда хотела свернуть этой девке хрупкую шею!

— Ох, проказница, не вспоминай об этой неблагодарной женщине, — отмахнулась от слов Эмеллины маркиза. — Мадемуазель Годефрой уже нет на этом свете. Наверное, прямо сейчас, её душа проваливается в тёмный мрак небытия. Или как там писал твой любимый паридонский поэт… — фон Инзен с восторгом посмотрела на свою жертву и притворно вздохнула. — Ох, я совсем забыла! Ты же умираешь, и тебе сейчас не до подобных глупостей!

Помнишь, несколько лет тому назад Жюстина проговорилась, что у неё была сестра-близняшка, одержимая самыми порочными и отвратительными желаниями? Ты не поверишь, но я смогла пригласить Жюльетту в Кланвилль, и она откликнулась на мой зов. Более того, мы стали близки друг другу и…

Посмотрев на застывший взгляд Эмеллины, маркиза звонко рассмеялась. Любовница была мертва, и её тело стремительно холодело.

Решив продолжить веселье в компании либертенов, фон Инзен встала с кресла и настороженно замерла, услышав в коридоре шаги. В дверь комнаты настойчиво постучали.

Набросив на кресло с покойницей тяжёлое покрывало, маркиза подошла к дверной створке и распахнула её наружу. Перед глазами волшебницы предстал мрачный император Леопольд, одетый в строгий мужской костюм. За его спиной маячила нескладная фигура Бердсона и высокий силуэт графа Риволи.

— Что вам надо, господа? — раздражённо отозвалась фон Инзен. — У меня сейчас нет никакого желания ублажать вашу распутную троицу. Я устала, и у меня был тяжёлый разговор с Агатой Годефрой. Я требую, чтобы вы покинули мою комнату.

— К сожалению, мадемуазель, в нашем либертинском кружке объявились предатели, — холодно отозвался император, направляя в лоб фон Инзен гранёный ствол пистолета.

Через мгновение в коридоре раздался приглушённый женский вскрик, полыхнуло магическое пламя и грянул оружейный выстрел.

Революция началась…

Обзор глав

Дневник Прелестницы: Декаданс состоит из предисловия, семи глав и приложения. Игроки могут читать все разделы книги, за исключением седьмой главы, предназначенной для Мастера.

Глава первая: Туманный просцениум описывает историю Кланвилля до 766 Б. К. (включительно). Описание событий, происходивших до 763 Б. К., можно найти в первом томе «Дневника Прелестницы».

Глава вторая: Ведомые ужасом знакомит читателей как с новыми обитателями Кланвилля, так и с некоторыми старыми знакомыми в новом обличье.

Глава третья: Служители свободы раскрывает тёмные секреты пяти новых престиж-классов, встречающихся в домене фон Инзен.

Глава четвёртая: Либертинаж, как наука обсуждает новые умения, навыки и заклинания, характерные для Кланвилля. Кроме того, на страницах этой главы читатель может узнать о необычных монстрах, обитающих в домене, и познакомиться с уникальным оружием ламиард.

Глава пятая: Артефакты террора открывает ужасающие тайны десяти смертоносных магических предметов.

Глава шестая: Бастионы отчаяния повествует о географических достопримечательностях Кланвилля, имперской столице ламиард, а также содержит подробнейшее описание Убервальд-манора.

Глава седьмая: Путь власти обсуждает философские вопросы и практические проблемы, с которыми может столкнуться Мастер, желающий провести модуль или кампанию, посвящённые «Вселенной зла» маркиза де Сада.

Вместо послесловия: Рождение Кланвилля рассказывает о том, что послужило ядром, из которого выросла эта книга.

Карты, изображённые на последних страницах, окажут неоценимую услугу Мастеру, желающему провести своих игроков по мрачным подвалам Убервальд-манора, по осыпающемуся осенними листьями лесу Кланвилля или по развалинам некогда великой столицы древней вымирающей расы.

Что нужно для игры

Для того, чтобы использовать «Дневник Прелестницы: Декаданс», Вам понадобятся три базовые книги правил по игре Dungeons & Dragons 3.5, изданные Wizards of the Coast: *Player's Handbook* (**PH**), *Dungeon Master's Guide* (**DMG**) и *Monster Manual* (**MM**). Кроме того, вам понадобится базовая книга по сеттингу Равенлофт 3.5, изданная White Wolf: *Ravenloft Player's Handbook v. 3.5* (**RPHB 3.5**).

Некоторые описания в «Дневнике Прелестницы: Декаданс» ссылаются на магические предметы, заклинания, умения и навыки, описанные в других книгах Wizards of the Coast и иных издателей. Каждая такая ссылка сопровождается сокращённым названием книги, в которой можно найти подробное описание и правила по использованию соответствующего элемента игры.

Если та или иная книга Вам недоступна, не отчаивайтесь—замените неизвестный Вам предмет или заклинание на другое, вписывающееся в дух Кланвилля. Не забывайте: цель авторов этой книги—не заставить Вас играть по неизменному, точно описанному миру, а разбудить Ваше воображение и позволить Вам пережить ужасающие и поучительные приключения в пугающей, но одновременно завораживающей «Вселенной зла», созданной маркизом де Садом.

BoEF — *Book of Erotic Fantasy* (Valar Project)
BV — *Book of Vile Darkness* (Wizards of the Coast)
CAd — *Complete Adventurer* (Wizards of the Coast)
CAr — *Complete Arcane* (Wizards of the Coast)
Ci — *Cityscape* (Wizards of the Coast)
CR — *Champions of Ruin* (Wizards of the Coast)
CD — *Complete Divine* (Wizards of the Coast)
CM — *Complete Mage* (Wizards of the Coast)
CS — *Complete Scoundrel* (Wizards of the Coast)
DCG I — *Diary of Charming Girl I — Дневник Прелестницы I* (Eternal Order)
DD — *Denizens of Dread* (White Wolf)
DM — *Dragon Magic* (Wizards of the Coast)
DMG — *Dungeon Master's Guide* (Wizards of the Coast)
Dr — *Draconomicon* (Wizards of the Coast)
DrU — *Drow of the Underdark* (Wizards of the Coast)
ECS — *Eberron Campaign Setting* (Wizards of the Coast)
ELE — *Elder Evils* (Wizards of the Coast)
EE — *Exemplars of Evil* (Wizards of the Coast)
FCI — *Fiendish Codex I: Hordes of the Abyss* (Wizards of the Coast)
Fr — *Frostburn* (Wizards of the Coast)
HB — *Heroes of Battle* (Wizards of the Coast)
HH — *Heroes of Horror* (Wizards of the Coast)
HoL — *Heroes of Light* (White Wolf)
LM — *Libris Mortis: The Book of the Undead* (Wizards of the Coast)
LoM — *Lords of Madness* (Wizards of the Coast)
MIC — *Magic Item Compendium* (Wizards of the Coast)
MM — *Monster Manual* (Wizards of the Coast)
MM2 — *Monster Manual II* (Wizards of the Coast)
MM3 — *Monster Manual III* (Wizards of the Coast)
PH — *Player's Handbook* (Wizards of the Coast)
PH2 — *Player's Handbook II* (Wizards of the Coast)
PlH — *Planar Handbook* (Wizards of the Coast)
RD — *Races of Destiny* (Wizards of the Coast)
RDMG 3.5 — *Ravenloft Dungeon Master's Guide v. 3.5* (White Wolf)
RDr — *Races of the Dragon* (Wizards of the Coast)
RPHB 3.5 — *Ravenloft Player's Handbook v. 3.5* (White Wolf)
Sa — *Sandstorm* (Wizards of the Coast)
SK — *Serpent Kingdoms* (Wizards of the Coast)
SpC — *Spell Compendium* (Wizards of the Coast)
Sto — *Stormwrack* (Wizards of the Coast)
TM — *Tome of Magic* (Wizards of the Coast)
UA — *Unearthed Arcana* (Wizards of the Coast)
Und — *Underdark* (Wizards of the Coast)



Глава первая: Туманный просцениум

Самое грандиозное разрушение совпадает с самым мощным утверждением. Властители бросаются в схватку друг с другом, и замок их, возведённый во славу вольнодумства, оказывается «усеянным трупами вольнодумцев, сражённых в расцвете их дарования». Самый сильный, переживший остальных, будет одиноким.

Альбер Камю. Литератор

Глава первая

В первой книге о Кланвилле, «Дневник прелестницы», мы рассказали об основных действующих лицах нашей истории. Реальность, в которой обитала маркиза, скрывала в себе зёрна жестокости, которые уже через год дали обильные всходы.

Эта глава рассказывает о событиях, происходивших в Кланвилле в течение трёх лет, между осенью 763 и ранним летом 766 годов. С событиями, происходившими в домене ранее, можно ознакомиться в первом «Дневнике прелестницы».

Революция неизбежна?

К середине осени 763 года ситуация в Кланвилле стала взрывоопасной. Маркиза фон Инзен и Агата Годефрой в очередной раз поссорились друг с другом и стали посещать совместные мероприятия по очереди. Конечно же, обе злодейки скрывали истинные причины своей взаимной ненависти, но окружающие отчётливо понимали, что в самом скором времени последует передел власти внутри Убервальд-манора. И маркиза фон Инзен, и Агата-Кларисса Годефрой проводили регулярные беседы с гостями, стараясь переманить их на свою сторону. Если фон Инзен соблазняла гостей новыми развлечениями и стабильностью, то м-ме Годефрой с жаром повествовала о том, что во время её правления оргии станут ещё более жестокими и разнузданными. В домене будет царить одно-единственное правило — «никаких правил не существует».

Во время подобных обсуждений судьба идеологического противника, как правило, не рассматривалась, но все ясно понимали, что проигравшего ждёт смерть. Осознавая серьёзность ставок, либертены делали всё возможное для того, чтобы не проиграть от грядущего передела власти.

Единственными обитателями манора, оставшимися вне политики, оказались де Ферранд и Эльберес Фауссин. Оба либертена смогли сохранить хорошие отношения с представительницами противоположных идеологических течений.

Чувствуя признаки надвигающихся перемен, Бердсон и Риволи приступили к разработке детального плана бегства. К последней неделе марта 764 года, дерзкий план был полностью подготовлен. Граф стал выжидать удобного момента для восстания.

Появление Жюльетты

Жюльетта появилась в Кланвилле в начале апреля 764 года. Рейнджер Бердсон первым заметил девушку, но так и не удосужился остановить её. Позже он заявил маркизе, что принял незваную гостью за Жюстину. Тем временем порочная красавица сумела покинуть лес и добралась до особняка.

Неизвестно, как бы сложилась судьба Жюльетты, если бы она вошла в Убервальд-манор с парадной двери. Весьма вероятно, что на этом её свободе пришёл бы конец. Однако, к счастью для себя, развратница решила проникнуть в манор через чёрную дверь. Не доходя до кухни, Жюльетта поднялась по лестнице и встретилась лицом к лицу с хозяйкой дома. Взглянув на Жюльетту, фон Инзен едва не сошла с ума от безумной ярости. Волшебница решила, что её служанка сбежала. Однако молодая развратница быстро доказала хозяйке манора, что её внутренняя суть кардинально отличается от ангельского внешнего вида.

Заинтересованная фон Инзен проводила Жюльетту в свою комнату и продемонстрировала незваной гостье Жюстину. Встретившиеся сёстры обменялись недоумёнными взглядами. Однако, если Жюстина была рада появлению Жюльетты, то Жюльетта совершенно не обрадовалась тому, что в доме маркизы проживает её глупая и беспомощная сестрица.

После краткого разговора с Жюльеттой, хозяйка дома осознала, что разделяет с гостьей общие порочные склонности. Радость обоих красавиц просто не знала границ. Развратницы тут же решили стать любовницами и немедленно предались противоестественной страсти. Осознав чудовищную порочность фон Инзен, Жюльетта обязалась помочь маркизе в совершении новых, ещё более жестоких и аморальных преступлений.

Конечно же, обещания маркизы были ложными и лицемерными. Поначалу, фон Инзен хотела поразвлечься с Жюльеттой и уничтожить её. Однако вскоре в голову маркизы пришла новая, более занятная идея: фон Инзен придумала, как можно убить Агату Годефрой, свалив всю вину на бедную и мягкосердечную Жюстину. Поздравив себя с удачной задумкой, фон Инзен бросилась на пуховые перины и заснула крепким сном счастливого человека.

Дополнительную информацию о Жюльетте можно найти в главе «Ведомые ужасом».

Ярость фон Инзен

Апрель 764 года был полон сюрпризами. Как-то раз, прогуливаясь по лесу вместе с Жюстиной, маркиза обнаружила раненого теневого единорога. Злобное создание лежало в куче осенних листьев и жалобно постанывало. Конечности монстра были сломаны, и животное было обречено на голодную смерть.

Взирая на страдания существа, маркиза повернулась к Жюстине и потребовала от неё любовных ласк. Получая удовольствие, фон Инзен размышляла над судьбой страдающего животного. С одной стороны, смерть единорога в момент эротического экстаза могла доставить маркизе громадное удовольствие. Перед мысленным взором маркизы мелькали кровавые сцены сладострастной жестокости. Возможное удовольствие было, безусловно, сильным, но мимолётным.

По этой причине, маркиза решила спасти существо и превратить его в верного и умного фамильяра. Отбросив от себя Жюстину пинком туфли, маркиза отвесила негоднице пощёчину и отправила служанку в дом, за магическими компонентами и книгами по тёмному волшебству. Пока Жюстина выполняла приказ, маркиза осмотрела раны создания и поняла, что они серьёзны. Без магии животное было обречено на медленную и мучительную смерть.

В течение следующих недель фон Инзен выхаживала Ярость (именно так звали единорога) и беседовала с ним. Волшебница и чудовище рассказали друг другу свои печальные истории и, в конце концов, решили сообща вершить кровавое дело мести. Ярость согласился стать фамильяром фон Инзен и закрепил договорённость любовной лаской самого необычного свойства.

Выздоровление единорога затянулось на долгие летние месяцы. Каждое утро маркиза фон Инзен приносила созданию магические лекарства и ковш воды, взятой из тёмного озера. Когда животное окрепло и встало на ноги, госпожа стала совершать с фамильяром верховые прогулки.

Дополнительную информацию о Ярости можно найти в главе «Ведомые ужасом».

Туманы отходят

В мае 764 Б. К. туманы, окружавшие внешнюю границу Кланвилля, отошли в сторону и явили перед обитателями домена новые зловещие земли. Первым исход туманов обнаружил Бердсон. Прогуливаясь по кланвилльскому лесу, рейнджер заметил, что северная граница домена отступила. Туман сошёл в низину и освободил от своих оков циклопические древние развалины.

Обнаруженный город произвёл на Бердсона гнетущее впечатление. Бóльшая часть его домов была разрушена. Между плитами улиц проросла трава и низенькие деревца. Архитектура поселения выглядела одновременно и величественно, и угрожающе. Помпезные руины были украшены изображениями жутких существ и картинами чудовищных пыток.

Над городским ландшафтом господствовали развалины громадных крепостных башен. Над вершинами этих строений непрестанно кружились призрачные фиолетовые огни, яркость которых то нарастала, то опять уменьшалась.

На первый взгляд город был заброшен в течение веков, а может быть даже тысячелетий. Однако давящее чувство угрозы подсказало рейнджеру, что с выводами об обитаемости города спешить не стоит.

Решив исследовать обвалившиеся особняки, Бердсон спустился по склону холма и углубился в лабиринт узеньких улиц. К несчастью, путешествие рейнджера быстро подошло к концу. Обитатели руин имели нематериальную природу и оказались враждебны людям. Угрюмые злые огни, заселившие руины старых домов, напали на Бердсона и заставили последнего отступить прочь, на опушку лиственного леса. Во время сражения рейнджер выяснил, что его оружие не наносит ни малейшего вреда кошмарным чудовищам.

Доложив о своей находке фон Инзен, Бердсон продолжил изучение города. Теперь рейнджер наблюдал за руинами издалека. К середине мая молодой человек выяснил, что туман, окружающий город, ведёт себя словно вода, отступающая во время отлива. Ближе к вечеру белёсая мгла полностью поглощала город и накатывала едва ли не до лесной опушки. Утром следующего дня туман отходил обратно, открывая всё новые и новые районы огромного города. Наконец, белёсая взвесь отошла так далеко, что перед глазами Бердсона предстали колоссальные сооружения крепости Лакост, общая площадь которых занимала не менее четырёх квадратных миль.

По приблизительным расчётам рейнджера, вновь открывшиеся территории в четыре раза превосходили своей площадью прежние владения маркизы фон Инзен.

Не получив от Маргариты никакой магической помощи, Бердсон приостановил исследования странной земли. Что касается обитателей города, то они, наоборот, начали регулярно посещать старый Кланвилль. Встречи со злыми огнями становились всё более частыми. В конце концов Бердсон был вынужден признать, что теряет контроль над лесом. Отдельные участки чащобы стали местом обитания могущественных нематериальных чудовищ.

Выбор Максимилиана

Июнь 764 года стал последним месяцем мучений для несчастного Максимилиана де Лювилль. Младший брат порочной Райны совершенно повредился рассудком и перестал разговаривать с Гастоном. Первые недели лета бывший паладин провёл в размышлениях над своей собственной судьбой, а также над порядками, которые фон Инзен установила в домене. Если раньше Максимилиан пытался обсуждать эти вопросы с братом, то теперь он старался разобраться в них самостоятельно.

Когда Гастон попытался поговорить с братом и внушить ему надежду на спасение, в разговор несчастных вмешалась фон Инзен. Порочная маркиза давно следила за настроениями несчастного паладина и делала всё возможное для того, чтобы он подошёл к самому порогу отчаяния. Когда моральные страдания воина стали невыносимыми, фон Инзен отвела Максимилиана в свою спальню и предложила ему необычную сделку. Согласно словам волшебницы, она могла освободить паладина и его брата в обмен на ряд утех, которые по её приказу должен был выполнить Максимилиан. Для того, чтобы сомневающийся паладин сделал правильный выбор, колдунья продемонстрировала ему сладостный мираж, в котором лжи, конечно же, было куда как больше, чем правды.

Однако искалеченное сознание Максимилиана не смогло отделить вымысел от объективной реальности. Сны и явь смешались в водовороте фантасмагорических видений, и молодой человек перестал ощущать самого себя. Весь мир сконцентрировался для него на собственном страдающем «Я». Согласившись на предложение маркизы, Максимилиан окунулся в водоворот жестоких наслаждений. Но в этот раз он не был жертвой — наоборот, он находил удовольствие в мучении других несчастных. Мгновенно возвысившись от ничтожного невольника до тирана, бывший паладин утратил всякое чувство меры и за несколько дней освоил большинство премудростей либертенов.

Вкусив в компании маркизы полный спектр порочных наслаждений, Максимилиан забыл о своём долге. Несчастная Ноэлла стала безвольной игрушкой в его руках. Чем большим было отчаяние несчастной девушки, ставшей жертвой очередного коварного предательства, тем больше удовольствий от её страданий испытывал падший паладин.

Конечно же, далеко не все либертены оказались довольны подобным поворотом событий. Барон Убервальд был в диком бешенстве от того, что по его манору расхаживает освобождённый безумец, который некогда был воином света. М-ме Годефрой в свою очередь заявила, что либертены — это не социальный класс, а каста, в которую попадают по рождению, и Максимилиан к ней не относится. Фон Инзен проигнорировала этот выпад, но ярость её не знала пределов. Для того, чтобы успокоиться, маркиза разбила об пол предметы, входящие в состав редчайшего дарконийского сервиза.

Не получив ответа на свои требования, Убервальд смирился с волей Маргариты, но его взгляд на мироустройство домена стал склоняться в пользу идеологии Агаты-Клариссы Годефрой.

Потеря Максимилиана стала страшным ударом для Гастона. К счастью, священник нашёл в себе силы пережить предательство и теперь с ледяным презрением игнорировал все реплики и вопросы брата.

К середине лета Максимилиан наладил отношения со своей призрачной старшей сестрой. Райна простила брата и предложила ему свою бессмертную дружбу.

Отбытие Мэллори

В августе 764 года домен покинул преподобный Мэллори. Маркиза с явным удовольствием избавилась от толстого труса, выдав ему на прощание внушительную сумму денег банковскими билетами Даймонлю. В обмен

Секретное общество: Собрание Клотильды Реаж

Сбежавший из Кланвилля Рудольф Мэллори в действительности покинул домен лишь для того, чтобы реализовать очередной хитроумный план маркизы фон Инзен. Поселившись в Порт-А-Мусё, бывший священник купил на деньги маркизы шикарный особняк графини Реаж (Sor5/Ari4, ныне эта женщина является формальным директором общества), после чего начал вести весёлую, разгульную жизнь, полную непристойных забав и развлечений. Местная аристократия с удовольствием приняла участие в бесстыдных вечеринках Рудольфа, поскольку в концертах и спектаклях Мэллори участвовали симпатичные дети и подростки обоих полов (как правило, сироты). Естественно, каждое подобное мероприятие завершалось разнузданной оргией, а то и чем похуже…

Впрочем, совратив аристократов из Ришмюло, Мэллори не остановился на достигнутом. Расширив изначально небольшой кружок либертенов, Мэллори основал секретное общество, члены которого могли найти плотское утешение в домах товарищей по тайному увлечению. Человек, входящий в состав общества, надевал на палец изумрудное кольцо (символ власти над женщинами) и обязывался завести в доме сераль, состоящий из прелестных девушек и женщин не моложе десяти и не старше сорока лет. Если в гости к владельцу кольца приходил состоящий в ордене либертен, обитательницы хозяйского сераля должны были в обязательном порядке удовлетворять все его прихоти. Если развлечения заканчивались смертью женщины (или женщин), гость был обязан оплатить хозяину убытки в размере 100 золотых монет за каждую жертву. Мэллори детальнейшим образом прописал правила и законы общества, после чего заставил своих приятелей принести клятву верности либертинажу (естественно, сам он эту клятву выполнять никогда не собирался).

Согласно философской идее Мэллори, члены общества ищут истинную любовь через многообразие плотских форм и обряды строгого подчинения. Истинного просветления, по Мэллори, достигает лишь тот человек, для которого любовь становится неотделимой от боли! В том случае, если новый член ордена проявляет себя, как истинный либертен, Мэллори раскрывает перед ним тайную доктрину общества и, кроме того, упоминает о Кланвилле — источнике чистейшего, рафинированного удовольствия. Развратники, загоревшиеся идей личного знакомства с фон Инзен, немедленно переносятся в домен при помощи зеркала Жюльетты. Там они и встречаются со своей страшной судьбой. Таким образом, общество Мэллори поставляет маркизе самых жестоких и порочных развратников Ядра, без которых невозможно представить себе дальнейшее функционирование сферы эфирных колебаний.

Согласно информаторам Каргата, филиалы общества расположены в многочисленных городах северо-западного Ядра. С большой долей уверенности можно сказать, что адепты Собрания Клотильды Реаж действуют в Дарконе, Даймонлю, Ришмюло, Ламордии, Инвидии, Борке и даже в Фальковнии. На юге и востоке Ядра общество Мэллори пока ещё не пустило корни.

Известно, что богатые женщины, способные заплатить членский взнос в размере 200 золотых монет, также могут стать членами общества. Однако, получив кольцо, они обязаны удовлетворять все прихоти развратников, обладающих точно таким же символом тайной власти.



на наличность, Мэллори обещал основать на территории ядра сиротские приюты для маленьких девочек. Эти заведения должны были поставлять фон Инзен жертв и живые игрушки для оргий.

Кроме того, Мэллори должен был создать секретный орден, в задачу которого входило распространение либертинажа по просвещённым доменам ядра. Маркиза решила, что подобное начинание рано или поздно должно «окупить» себя. Согласно условиям договора, через год Мэллори должен был вернуться в Кланвилль для предоставления отчёта и получения очередной суммы денег.

Тепло попрощавшись с маркизой, Мэллори отправился в опасное путешествие. О возвращении в Кланвилль он забыл сразу же, как только переступил границу домена. Чувство опасности подсказало Мэллори, что в самом скором времени в Кланвилле произойдут решительные изменения.

В плену зла

В сентябре 764 Б. К. маркиза фон Инзен решила немного отдохнуть от плотских удовольствий. Поскольку гости домена интриговали друг с другом и пытались выставить себя в выгодном свете, маркиза решила покинуть манор и, прихватив с собой небольшую корзинку сладостей и фруктов, выскользнула за пределы дома. Гости не заметили ухода своей повелительницы, поскольку спали сном праведников после изнурительных ночных утех.

Маркиза отправилась в путешествие не одна. Вместе с нею был Ярость, который едва оправился от тяжёлых ранений. Большую часть времени фон Инзен ехала на спине животного, но когда единорог уставал, она слезала с седла, брала в руки уздечку и вела покорного зверя за собой. Прогулка по лесной части Кланвилля принесла фон Инзен неописуемое созерцательное блаженство. Однако когда маркиза добралась до руин ламиард, её охватило чувство страха и отчаяния. Размеры гигантского города подавляли воображение, а его эпические руины пугали своими противоестественными пропорциями. Маркиза явственно чувствовала, что из города исходит ощущение скрытой угрозы.

Решив проверить отчёты Бердсона, фон Инзен покинула лес и ступила своими прелестными ножками за пределы городской черты. Столица ламиард встретила Маргариту хрупкой тишиной и сухим хрустом осенних листьев, которыми были усыпаны городские улицы. Фон Инзен шла по широким проспектами и узким переулкам, дивясь порочной красоте высоких зданий и башен. Скульптуры ламиард произвели незабываемое впечатление на распутницу, которая была поражена их извращённым совершенством и откровенным бесстыдством.

Когда маркиза поняла, что за ней следят, отступать было поздно. От леса маркизу отделяла пара миль незнакомого городского пространства. Первые злые огни, атаковавшие фон Инзен, были погашены магией волшебницы. Однако атаки продолжались с нарастающим упорством, и маркиза была вынуждена прекратить изучение столицы. Её отступление превратилось в паническое бегство.

Огромные злые огни, вынырнувшие из теней разрушенного собора, чудом не парализовали маркизу вспышками арканной энергии. Взобравшись на Ярость, фон Инзен пустила единорога в галоп, но не смогла удержаться в седле и, упав с жеребца, повредила себе ногу.

Казалось, минуты маркизы уже сочтены. Фон Инзен стала готовиться к неизбежной смерти. К счастью для Маргариты, судьба вновь решила продемонстрировать ей свою благосклонность. Когда огни парализовали волшебницу и решили испить из неё энергию похоти, в сражении произошёл коренной перелом. В битву вмешались возвышенные королевы Абигэйл, которые уничтожили монстров выстрелами своих энергетических пушек.

Прогнав нематериальных чудовищ, последователи жестокой королевы сорвали с тела маркизы оставшуюся одежду. Убедившись в физической красоте пленницы, волшебницы решили передать её в распоряжение королевы Абигэйл. В тот момент мало кто из колдуний предполагал, что маркиза сможет дожить до следующего рассвета.

Маркиза и королева

Увидев перед собой маркизу фон Инзен, королева Абигэйл долго думала над тем, как следует поступить с прекрасной пленницей. Опыт предшествующих столетий показывал, что красавицу следует уничтожить, но пресыщенность удовольствиями плоти оказалась столь невыносимой, что королева отказалась от своего первоначального плана. Абигэйл решила не предавать Маргариту в руки возвышенных, и милостиво пригласила её к своему столу.

Для того, чтобы потешить свою госпожу, возвышенные продемонстрировали Абигэйл сладострастное зрелище, полное чувственных развлечений и насилия. К удивлению королевы, фон Инзен с нескрываемым интересом смотрела на происходящее. Она буквально пожирала глазами зрелища убийств и хладнокровно комментировала игру актёров. Первоначальное презрение Абигэйл сменилось интересом, а потом и откровенным любопытством. По всей видимости, в руки королевы ламиард попала не обычная женщина, а коварная развратница, жестокости которой могли позавидовать многие живые огни.





Развернувшееся за обедом обсуждение спектакля быстро превратилось в философскую дискуссию, в ходе которой фон Инзен смогла защитить свою точку зрения на происходящие события. Королева, поражённая умом собеседницы, решила на некоторое время отсрочить её казнь. Более того, Абигэйл отпустила маркизу из крепости Лакост, ибо прекрасно понимала, что ведомая любопытством Маргарита вскоре вновь появится во дворце.

Конечно же, покидая мрачную цитадель, Маргарита вынашивала свои коварные планы. Узнав о нематериальной природе пришельцев, фон Инзен решила выведать у ламиард арканные секреты, а после истребить вымирающую расу.

Сфера эфирных колебаний

С каждым следующим днём дружба между королевой и маркизой становилась всё более крепкой. Общие интересы в области либертинажа и магического искусства скрепляли сердца женщин невидимой нитью. Поскольку

Страшная возможность: Маркиза против королевы

Мы не сомневаемся в том, что некоторые Мастера решат отобразить в своём приключении разрушительное противостояние Маргариты фон Инзен и королевы Абигэйл. Для того, чтобы битва получилась интересной и запоминающейся, мы рекомендуем вам использовать статистику Маргариты фон Инзен, приведённую в соответствующих частях первого и второго «Дневника прелестницы».

В том случае, если победительницей схватки окажется маркиза, крепость Лакост станет неотъемлемой частью домена. Город злых огней будет целиком поглощён туманами. Сферу эфирных колебаний маркиза использует по прямому назначению — для сбора душ.

Если же победа останется за королевой Абигэйл, то Кланвилль уменьшится в размерах. Туманы поглотят озеро и, возможно, уничтожат Убервальд-манор. Сфера эфирных колебаний вернётся в руки Абигэйл, и та попытается с её помощью сбежать из Царств Страха.

Обратите внимание, что если убийство маркизы свершится до революционных событий, то демилордом острова страха станет её дочь — Ноэлла фон Инзен. Если же схватка между волшебницами произойдёт после мая 765 года, то Тёмные Силы уничтожат домен вместе с развалинами древнего города.

королева отказывалась покидать стены своего дворца, фон Инзен навещала подругу, приезжая в город на Ярости. Для того, чтобы обезопасить маркизу от нападения диких ламиард, возвышенные королевы встречали Маргариту на окраине города и провожали её во внутренние помещения дворца.

Во время своих непринуждённых философских бесед обе волшебницы преследовали вполне конкретные цели. Абигэйл пыталась узнать как можно больше о туманной ловушке, в которую был переброшен её «прекрасный» город. Королева надеялась, что знания маркизы будут достаточны для освобождения.

Фон Инзен, наоборот, стремилась выведать у королевы тайные знания ламиард. К сожалению, бóльшая часть ламиардовской магии не могла быть воспроизведена людьми, а те волшебные эффекты, что получались у фон Инзен, оказывались чрезмерно сложными и при этом совершенно не эффективными.

Сохраняя вежливость и спокойствие, коварные женщины кружились друг подле друга в опасном танце смертоносных слов.

Всю бесперспективность подобного поведения первой осознала королева Абигэйл. Решив обмануть маркизу более хитрым способом, королева передала фон Инзен могущественный артефакт—сферу эфирных колебаний. Передав Маргарите дар, королева отметила, что сфера хранит в себе знания древних ламиард и поэтому может помочь фон Инзен в освоении световой магии. Для своего функционирования сфера нуждалась в жесткосердечных душах, и Абигэйл попросила Маргариту наполнить её спиритуальными эманациями самых коварных либертенов.

В действительности, за даром Абигэйл стоял очередной обман. Королева решила терпеливо дождаться того момента, когда сфера накопит достаточное количество спиритуальных оболочек. После завершения ожидаемого события, королева задумала уничтожить фон Инзен и отобрать у неё мистическую сферу.

По осторожному предположению Абигэйл, с помощью артефакта можно было бежать из Царств Страха, а значит, Маргарита ни в коем случае не могла получить его в вечное пользование.

Распространяя безумие

Прибытие Арианы-Беатрисы Дювари прошло незамеченным для обитателей Кланвилля. В декабре 764 Б. К. сумасшедшую пророчицу обнаружили в одной из запертых комнат дома. Как она там оказалась, ни один из обитателей особняка не знал.

Ариана несколько часов пряталась от обитателей манора, вычерчивая на стенах каморки непонятные надписи и рисунки.

Увидев вошедшего в комнату де Ферранда, сумасшедшая театрально взмахнула руками



Страшная возможность: Сны бесконечного ужаса

Видения Арианы носят символический характер, и очень часто их интерпретация не представляется возможной. Де Ферранд потратил несколько месяцев на то, чтобы изучить сновидения сумасшедшей, и пришёл к выводу, что все её пророчества можно разделить на три группы.

Первый тип сновидений имеет отношение к прошлому. Дювари представляет себя на месте жертв, замученных фон Инзен. При этом она испытывает боль и страдания.

Сновидения второго типа имеют отношение к сфере эфирных колебаний и повествуют о последних мгновениях тех, кто пал жертвой её тёмного могущества.

Сны третьего типа связаны с будущим фон Инзен. Переживая их, Ариана чувствует, что в её теле растёт нечто злое, омерзительное и невероятно ужасное. Эта сущность становится едина с её плотью и начинает управлять её телом.

Ощущения, переживаемые Дювари во время сновидений последнего типа, оказываются столь сильными, что после каждого пробуждения женщина испытывает сильнейший психический припадок, который продолжается 1d6+2 часов. Изо рта Арианы сочится пена, смешанная с кровью. На теле открываются многочисленные раны и язвочки.

В лунные ночи разум Арианы проецирует угрюмые сны на тех обитателей манора, чьи комнаты оказались рядом с её спальней. Жертвы ментального воздействия Арианы должны совершить обязательный спасбросок на Стойкость (Fort) против сложности DC 15. В случае успеха, сон их оказывается безмятежным. В противном случае, сознание спящего поражает один из жутких снов пророчицы.

На утро после кровавого кошмара, персонаж не восстанавливает ни одного пункта жизни. Магические заклинания также не обновляются. Более того, Выносливость (Con) героя понижается на 1 пункт (она может быть восстановлена лишь магическим способом).

Сам сон забывается, но ощущения, оставшиеся от него, с вероятностью 2% могут потребовать броска Безумия. Проверка совершается сразу после пробуждения. Эффекты безумия описаны в RPHB 3.5.

и стала перечислять странную последовательность событий, имеющих отношение к будущему Кланвилля. Бóльшая часть событий, декламируемых Дювари, имела строгую привязку к определённому дню и даже часу 767 Б. К.

Взволнованный де Ферранд привёл Ариану к маркизе, и та с откровенным интересом выслушала рассказ безумной пророчицы. Решив убедиться в мистических способностях женщины, фон Инзен стала расспрашивать Дювари о событиях прошлого. Все ответы Арианы оказались верными.

Будущее, предсказанное сумасшедшей, было столь ужасным, что фон Инзен приказала де Ферранду молчать о сказанном под угрозой жестокой пытки.

Дювари отвели на второй этаж дома, где ей предоставили отдельные апартаменты, состоящие из четырёх комнат. Бóльшую часть времени женщина проводила в состоянии болезненного транса, который изредка сменялся вспышками патологической похоти.

Пытаясь получить от Арианы дополнительные крупицы информации, фон Инзен стала лечить Дювари с помощью сферы эфирных колебаний.

Дополнительную информацию об Арианне-Беатрисе Дювари можно найти в главе «Ведомые ужасом».

Сбывшиеся ожидания

В мае 765 года в Кланвилль вошла сильная и многочисленная группа искателей приключений. В её состав входил анахорет Эзры и несколько воинов, вооружённых огнестрельным оружием. Мы до сих пор не знаем, откуда пришли эти люди и каким образом

они оказались в Кланвилле. Существует предположение, что искатели приключений сопровождали анахорета в некоей миссии, которая разворачивалась за пределами Ядра. Во время путешествия по туманному пути, отряд сбился с «дороги» и вышел в Кланвилль.

Так уж получилось, что первым человеком, увидевшим незваных гостей, оказался рейнджер Бердсон. Правильно оценив силы и состав отряда, Бердсон решил завербовать героев на свою сторону. Пригласив искателей приключений в свою маленькую избушку, рейнджер рассказал о ситуации, сложившейся в домене, и попросил у гостей помощи. Анахорет сразу же согласился помочь несчастным пленникам фон Инзен, а вслед за ним принять участие в восстании решили и все его товарищи.

Тем же вечером анахорет познакомился с императором Леопольдом и графом Риволи. Убийство маркизы фон Инзен было запланировано на следующую ночь. Революционеры, решившие свергнуть сложившийся в домене порядок, решили физически уничтожить либертенов и спасти всех имеющихся в доме пленников. Граф Риволи настоял на том, чтобы его сестра избежала смерти, несмотря на все ранее совершённые преступления. Бердсон, скрепя сердце, согласился с этой просьбой.



Великая чистка

Пока таинственные искатели приключений готовились к битве, в особняке маркизы происходили ужасные события. Воспользовавшись помощью Арианы-Беатрисы Дювари, Маргарита приготовила заражённое вирусом вино, которое выпила ничего не подозревающая Эмеллина де Марье. Смертельная жидкость подействовала мгновенно, и отравительница погибла, так и не осознав, что стало причиной её смерти.

Несколькими минутами позже, притворившаяся Жюстиной Жюльетта проникла в комнату Агаты-Клариссы Годефрой и разрядила припрятанный в корсете пистолет в голову детоубийцы. Агата была убита с необыкновенной лёгкостью, поскольку не сочла нужным принимать меры предосторожности в обществе подавленной и беззащитной «служанки».

Вероятно, уничтожение оппозиции внутри манора не закончилось бы на этих двух персонах, но в начавшуюся бойню вмешался

случай. В манор проникли герои, которые под руководством Бердсона добрались до комнаты маркизы и приготовились покончить с коварной злодейкой.

Когда фон Инзен открыла дверь, император выстрелил в неё из пистолета. Захлёбывающаяся кровью маркиза упала на пол, после чего её тело пробили ещё две пули. Для уверенности, Леопольд воткнул в сердце маркизы лезвие своего фехтовального меча.

Восстание

После того, как фон Инзен была убита, в Убервальд-маноре воцарилась паника. Более храбрые либертены схватились за оружие, трусы предпочли запереться в своих комнатах или вообще в ужасе бежали из манора. Некоторые злодеи были уничтожены искателями приключений прежде, чем успели сообразить, что именно произошло в Кланвилле. Именно так погибла Франсуаза д'Магро. Император Леопольд застрелил её в кровати, прежде чем та успела открыть глаза.

Для того, чтобы спасти свою сестру от неизбежной расправы, граф Риволи повёл искателей приключений не в комнаты либертенов, а в подземные камеры манора. Картина, представшая перед глазами героев, была столь ужасна, что они едва смогли сдержать охватившие их отвращение и ужас. Тела беспомощных жертв находились в столь ужасающем состоянии, что на них невозможно было смотреть без содрогания.

Герои освободили из узилища всего трёх человек: Ноэллу фон Инзен, Гастона и маленькую девочку, которая сжалась в уголке темницы и молча ждала ужасной смерти, исходящей от рук либертенов. Все остальные находившиеся в темнице люди были мертвы уже более суток.

Выбравшись из узилища, искатели приключений вступили в бой с бароном Убервальдом и Максимилианом. Во время перестрелки император Леопольд был убит, а Убервальд тяжело ранен магическими пулями. Вампир рухнул в лужу своей собственной крови и затих. Максимилиан отступил, крича проклятья своему брату и его трусливой компании.

Пока герои и либертены проливали друг другу кровь, Бердсон попытался найти Жюстину, но не преуспел в этом начинании. Сначала ему пришлось вступить в схватку с Руссо, которая завершилась гибелью последнего, а потом прятаться в коридоре от разъярённой Меган. Голем пытался защитить своего хозяина—де Ферранда—и успешно отогнал от комнаты хирурга всех врагов. Когда бой подошёл к концу, состояние Меган было ужасным. Её плоть кровоточила, а пальцы на руках были чудовищно повреждены холодным оружием противника.

Не сумев найти Жюстину, герои спешно покинули манор. Тело императора Леопольда было брошено на месте гибели.

Убегая из Кланвилля, Ноэлла поклялась себе вернуться и навсегда покончить с тиранией матери.

Стабилизация

Получив в затылок свинцовый шарик пули, маркиза не погибла, но тело её, брошенное посреди коридора, распалось в туманные клочья. Тёмные Силы восстановили тело Маргариты через несколько дней.

Распахнув глаза, фон Инзен обнаружила себя внутри фамильной крипты Убервальдов. С трудом выбравшись из склепа, маркиза нашла внутри манора выживших либертенов. Осмотрев изуродованные, разрушенные комнаты дома, маркиза разрешила барону Убервальду поднять покойников в облике живых мертвецов и приказала последним навести в маноре идеальный порядок. Трупы жертв революции были вынесены за пределы дома и сожжены на огромном костре.

Стоит отметить, что пламя костра не коснулось тела Агаты Годефрой. Маргарита приказала де Ферранду сделать из мёртвой женщины замечательное чучело, должное стать главной достопримечательностью бальной залы. Де Ферранд без особого энтузиазма выполнил повеление госпожи, и мумия прекрасной убийцы заняла почётное место в самом шикарном уголке дома.

Все попытки Маргариты найти Эльберессса Фауссина закончились полным провалом. Лич покинул манор и скрылся в разрушенных домах города ламиард. По всей видимости, появление мрачной крепости Лакост столь сильно заинтересовало мертвеца, что Фауссин безо всякого сожаления оставил весёлый дом маркизы фон Инзен. Об истинных причинах поспешного бегства лича Маргарита может только догадываться.

Страшная возможность: Та, кто не спит

Маркиза фон Инзен не знает, что её экстравагантная затея стала причиной серьёзного просчёта. Де Ферранд отменно выполнил свою работу и действительно сделал из тела Агаты Годефрой первоклассное чучело. Однако хирург не учёл одного фактора, а именно—заинтересованности Меган в проводимых экспериментах.

После того, как хирург пошёл отдохнуть, Меган проникла в его лабораторию и в течение нескольких часов экспериментировала с баночками, колбочками и пробирками, наливая в раскрытый от ужаса рот Годефрой разнообразные жидкости. Не умея читать химические формулы, Меган не заметила, как капнула на губы покойницы несколько капелек воскрешающего напитка слабой концентрации (де Ферранд использовал его во время опытов над мышами). Не добившись никаких видимых результатов, но удовлетворив своё мрачное любопытство, Меган ушла в спальню. При этом она не заметила, что кончики пальцев Годефрой тихонечко подёргиваются.

На следующее утро де Ферранд зашил развороченные ткани покойницы, одел её в шикарное бальное платье и приказал прислужникам переместить чучело детоубийцы в бальную залу.

Поразительно, но любопытство Меган подарило м-ме Годефрой вторую жизнь. Пребывая в мёртвом состоянии, Агата успешно изображает из себя недвижимый объект, не способный думать и действовать. В действительности же Годефрой изучает новые возможности своего выпотрошенного тела и по ночам экспериментирует с магией и колдовством. Пользуясь псевдомагической аурой невидимости, Агата способна переместиться в любую точку Убервальд-манора, не привлекая к своей персоне излишнего внимания слуг и либертенов. Естественно, Годефрой отправляется в ночные путешествия только тогда, когда бальная зала манора пуста, и обитатели дома дремлют в своих тёплых кроватях (благодаря суровому распорядку фон Инзен, заведённому после Революции, публика отправляется спать не позже четырёх часов утра).

Вне всякого сомнения, Агата хочет застать Маргариту врасплох и уничтожить её тело таким образом, чтобы маркиза никогда более не смогла вернуться в реальный мир. Ныне м-ме Годефрой ищет способ окончательного уничтожения своей идеологической соперницы.

Подробное описание мёртвой Агаты-Клариссы Годефрой можно найти в главе «Ведомые ужасом».

План маркизы

Наскоро восстановив дом и успокоив взволнованных либертенов, маркиза начала обдумывать свои следующие шаги. Ноэлла сбежала, и, судя по всему, решила воспользоваться свободой для того, чтобы набраться сил и отомстить матери за причинённые унижения. Раньше магия дочери не представляла серьёзной опасности для Маргариты. Теперь волшебница стала задумываться о том, что переданное дочери знание может быть использовано Ноэллой в качестве оружия возмездия. Опасаясь возможного возвращения дочери, Маргарита начала вынашивать очередной коварный план, должный спасти её от заслуженной расправы.

Для того, чтобы избежать участи жертвы, маркиза решила стать охотником. Свой статус дичи фон Инзен могла изменить, лишь сбежав из домена. К невероятному удивлению маркизы, покинуть домен оказалось невозможно. Каждый раз побег кончался одним и тем же—туманы выводили единорога маркизы к границам Кланвилля.

Осознав невозможность побега из туманной ловушки, Маргарита прислушалась к советам королевы Абигэйл. Последняя только и делала, что рассказывала своей подруге о невероятном могуществе сферы эфирных колебаний. Королева считала, что маркиза сможет покинуть Кланвилль, если сфера вберёт в себя достаточное количество порочных душ. Согласно предположению королевы, владелец наполненного артефакта может пройти через туманную границу, не обращая внимания на её уникальные свойства.

Прислушавшись к коварному совету Абигэйл, маркиза послала к Мэллори одну из своих любимых служанок. Фон Инзен требовала



от павшего священника, чтобы тот активизировал свою «просветительскую» деятельность в пределах Ядра, совращал молодых людей обоих полов и вёл с ними философские беседы. Таким образом, он должен был отобрать из своих последователей самых жестоких, сладострастных и эгоистичных мужчин и женщин. Согласно мысли маркизы, новообращённые либертены должны были отправиться в Кланвилль и стать жертвами ужасного арканного артефакта.

К радости маркизы, Мэллори оказался хорошим организатором. Первые поклонники либертинажа появились в Кланвилле поздней осенью 765 года. Едва несчастные переступили порог Убервальд-манора, как их тут же принесли в жертву сфере.

С каждым днём внутреннее свечение, исходящее из артефакта, становилось всё сильнее и ярче.

Явление принцессы

Поздним летом 765 года из туманов, окружавших Кланвилль, вышла странная процессия путников, которые, по всей видимости, эскортировали некую важную особу. Ярость первым почувствовал изменения, происшедшие в домене, и привлёк к этому внимание госпожи. Маргарита вскочила на спину верного единорога и отправилась взглянуть на нарушителей спокойствия.

Выследив процессию, фон Инзен с удивлением обнаружила, что незваные гости прибыли из стран, расположенных за пределами Ядра. Странные шёлковые платья, высокие причёски женщин и непонятный язык заставили маркизу насторожиться. Двигаясь в лесной чаще параллельно движению процессии, Маргарита могла наблюдать за тем, с какой жестокостью повелительница маленького отряда обращается со своими слугами и служанками. Судя по всему, таинственная госпожа считала своих спутников простыми животными. Подобострастие, с которым рабы принимали жестокое обращение хозяйки, показывало, что личности их давно сломлены. Ещё больше маркизу поразил тот факт, что лица и руки женщин-рабынь были «украшены» многочисленными ритуальными шрамами.

Удивлённая увиденным и услышанным, маркиза решила покинуть подлесок.

После того, как Ярость выехал на узкую лесную тропку, рабы неведомой госпожи пали ниц перед ужасным животным. Из вычурного паланкина вышла грациозная принцесса Ками. Экзотическая красота принцессы воспламенила воображение фон Инзен, и маркиза с трудом сумела сдержать свой эмоциональный порыв.

Испытывая закономерные трудности в знании языков, женщины смогли установить контакт, пользуясь магическими умениями и жестами. Маркиза пригласила принцессу

в свой дом, и Ками приняла приглашение. Уже в особняке женщины узнали, что их объединяет множество желаний и привычек. Выяснилось, что стремления фон Инзен во многом совпадают со стремлениями Ками, а удовольствия одной волшебницы практически всегда разжигают пламя страсти другой.

Вечером первого дня Ками приняла приглашение маркизы и осталась в Убервальдманоре до начала зимы. Долгими осенними вечерами женщины проводили время в любовных утехах и за изучением языков.

Дополнительную информацию о Ками можно найти в главе «Ведомые ужасом».

Послание Мэллори

Всю зиму и весну 766 года в Кланвилль продолжали пребывать новые либертены. Развлечения внутри домена превратились в одну непрерывную оргию. Маркиза и Ками проводили целые дни в безделье, предаваясь любовным ласкам, поедая пирожные и распивая дорогие вина. Либертены, принимавшие участие в подобных пирушках, очень редко доживали до рассвета. Гости особняка воспринимали происходящее как очень жестокую и кровавую игру, в которой они имели привилегированные роли. Однако ближе к утру, когда все жертвы оказывались убиты, наступал черёд самих злодеев.

Пользуясь невероятной силой Меган и покорностью сломленных прислужников, Маркиза фон Инзен уничтожала обезумевших от ужаса гостей, наполняя их душами зловещий артефакт Абигэйл. Маркиза быстро заметила, что чем более извращённым и жестоким оказывается происходящее убийство, тем сильнее начинает пульсировать сфера и тем меньше душ ей требуется для наполнения. Естественно, маркиза старалась не расходовать человеческий материал попусту. Глупые и наивные либертены Ядра приносили волшебницам не только психологическое, но и физическое удовольствие.

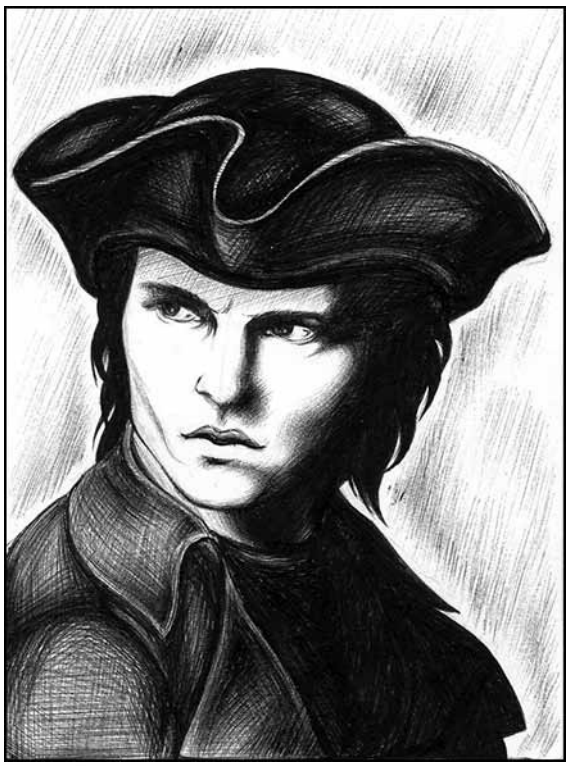
Убивая «несчастных» злодеев, Маркиза с сожалением думала о том, что среди людей, принесённых в жертву, были очень коварные и жестокие персонажи, которые могли бы войти в её кружок либертенов. К несчастью для самих себя, эти люди появились в Кланвилле слишком поздно!

В апреле 766 Б. К. Маргарита получила очередное письмо от Мэллори. Злодей сообщал своей хозяйке, что нашёл замечательного молодого человека — красивого, умного, образованного, очаровательного и способного участвовать в самых сложных философских дискуссиях. По настоянию Мэллори молодой человек отправился в Кланвилль, дабы встретиться с живой легендой либертенов — прекрасной Маргаритой фон Инзен. В своём письме Мэллори писал, что к молодому человеку стоит внимательно присмотреться, ибо его ум не имеет себе равных, а благодаря своей порочности он легко может вписаться в сладострастное общество маркизы.

Дочитав послание бывшего священника, маркиза решила встретить протеже Мэллори, а потом безжалостно расправиться с ним. О другом исходе встречи маркиза не могла даже помыслить.

Знатный посетитель

Как ни странно, маркиза ошиблась. Молодой человек, прибывший по приглашению Мэллори, оказался не только интересным собеседником, но и умелым любовником. Его глаза гипнотизировали маркизу своей холодной глубиной. После знакомства с пришельцем, фон Инзен переменила своё решение и даже несколько охладела к Ками. Восточная принцесса тяжело переносила



Страшная возможность: Предчувствие Бесконечной Тьмы

Существо, вошедшее в домен как посланник Мэллори, в действительности было демоном. В мифологии Доменов Ужаса это создание известно под именем «Знатный Посетитель».

Странствуя по Туманным Королевствам, демон преследует некую великую цель. В чем именно она заключается, в точности не знает никто. Однако некоторые мудрецы полагают, что инкуб странствует по землям лишь для того, чтобы давать жизнь новым демонам.

Именно с этой целью он соблазняет прекрасных женщин и проводит с ними вечера любви. Вне всякого сомнения, именно Знатный Посетитель дал жизнь Дуккару и одному из «детей» Влада Дракова. Вероятно, демонические дети примут непосредственное участие во Времени Бесконечной Тьмы. К сожалению, роли, которые им предстоит сыграть, до сих пор неизвестны.

Маркиза фон Инзен стала очередной жертвой Знатного Посетителя. Подарив маркизе своё семя, демон покинул домен и отправился обратно в Ядро. Вне всякого сомнения, Маргарита попытается избавиться от плода, но сумеет сделать это лишь в том случае, если маленький бесёнок не достигнет трёхмесячного возраста.

ветреность любовницы, но дабы не потерять лицо, с достоинством вынесла обрушившееся испытание.

Чувства фон Инзен довольно быстро переросли из простой дружбы в нечто большее. Маркиза с удивлением и ужасом поняла, что воспылала к своему гостю самой настоящей любовью. Маркиза испытала чувство, которое презирала и всеми силами старалась изгнать из своей души.

Влюблённые вместе гуляли по лесам Кланвилля, а вечерами устраивали грандиозные оргии в Убервальд-маноре. Впрочем, в пышном великолепии праздников чувствовалась странная неестественность. Де Ферранд вообще перестал появляться на вечеринках и проводил свободное время в лаборатории. Развлечения Ками становились всё более кровавыми и жестокими. Потеряв привилегированное положение в глазах фон Инзен, волшебница стала погружаться в ещё больший порок.

Роман между маркизой и таинственным гостем закончился так же внезапно, как и начался. В один из дней пришелец покинул домен, оставив маркизе короткую записку, полную строк безысходной любви. Сгорая от бешенства, фон Инзен приказала изловить подлеца и подвергнуть предателя жесточайшим пыткам. Однако приказ был отдан слишком поздно. Незнакомец выскользнул из Кланвилля, оставив маркизу наедине с её горем.

Ещё через месяц фон Инзен поняла, что внутри её чрева зародилась новая жизнь. Прежде чем скрыться, молодой человек подарил Маргарите ребёнка…

Тёмные берега

К текущему моменту времени положение в Кланвилле стабилизировалось. Фон Инзен избавилась от внутренней оппозиции и теперь живёт, ни в чём себя не ограничивая. Постоянный приток «гостей-либертенов» и повторные визиты в крепость ламиард позволяют Маргарите считать, что она ведёт весёлый и увлекательный образ жизни. Все оставшиеся в маноре любители свобод разделяют убеждения своей госпожи и считают её слова непреложной истиной.

Однако маркиза знает, что будущее несёт с собой серьёзные испытания. Ноэлла наверняка вернётся в домен, пытаясь отомстить матери. Маркиза искренне боится того, что молодая фон Инзен возжелает занять её место, что означает неизбежную смерть для самой Маргариты. Кроме того, растущий в чреве ребёнок с каждым днём доставляет фон Инзен всё новые и новые поводы для беспокойства. Он слишком быстро растёт и очень активно двигается, причиняя маркизе сильнейшую боль.

Каждый день фон Инзен навещает специальную комнату манора, в которой мягко мерцает сфера эфирных колебаний. Усевшись подле вычурной подставки, госпожа охватывает артефакт ладонями и начинает мечтать о том дне, когда сфера подарит ей абсолютную власть над Ядром и всеми его обитателями…

Культ Связанной Богини

Символ: шип розы; фигурка обнажённой женщины, обвитая колючей лозой.
Мировоззрение: нейтрально-злое
Область влияния: либертены, сибариты, философы, любовники
Домены: Очарование (Charm), Боль (Pain), Вожделение (Lust)
Любимое оружие: меч-хлыст

Описываемый культ может возникнуть лишь в том случае, если маркиза откажется от своей прежней несгибаемой позиции относительно вреда любой организованной религии. В остальных случаях его появление может произойти и без непосредственного участия маркизы в среде либертенов, восхищающихся Маргаритой.

Став атеисткой и решив порвать все связи с любой организованной формой религии, маркиза фон Инзен, как и всякая либертенка, возжелала для себя неограниченной власти над людьми. Стремясь распространить свою волю на всех живых существ Равенлофта, фон Инзен сама не заметила того, как возжелала поклонения собственной персоне. Ныне маркиза мечтает о том, чтобы её считали живой богиней и оказывали почести, словно высшему существу.

Маркиза скрывает свои устремления, доверяя их лишь наиболее преданным последователям и поклонникам. Отдельные либертены, посетившие Кланвилль до Революции, решили поддержать эту игру. Некоторые вошли в культ для того, чтобы покончить со скукой и бессмысленностью своего существования, другие—чтобы втереться в доверие к маркизе, тогда как третьи—исключительно для того, чтобы достичь более высокого положения в секретном ордене Мэллори.

Число культистов-либертенов, превозносящих маркизу фон Инзен как богиню, возрастает месяц от месяца. Оплоты странной религии возникли в Дарконе, Ришмюло, Даймонлю и даже в Фальковнии.

Каждый последователь культа Связанной Богини считает себя священником, способным совершать религиозные таинства (по большей части аморальные и непристойные). Обряды и церемонии культа могут совершать как мужчины, так и женщины-жрицы. Единственное ограничение, относящееся к священникам Связанной Богини, касается красоты последователей культа. Старики и уроды в церкви не приветствуются.

Культ Связанной Богини не имеет храмов. Религиозные церемонии проводятся в домах аристократов, как правило, в тайне от широких социальных кругов. Ячейки адептов ведут друг с другом переписку при помощи тайнописи и координируют свою деятельность через Мэллори.

Несмотря на то, что фон Инзен—ложная богиня, её последователи имеют доступ к заклинаниям доменов Очарование (Charm), Боль (Pain) и Вожделение (Lust).

Догма: Смысл жизни—в плотском наслаждении. Последователи культа Связанной Богини ведут праздный, сладострастный образ жизни, в котором дикие оргии перемежаются с пирушками и жестокими развлечениями. Удивительно, но последователи культа считают фон Инзен богиней жестокой, но жизнелюбивой. Кровавое насилие в их ритуалах поклонения удивительным образом сочетается с рафинированной красотой и утончённостью проводимых обрядов.

Согласно концепции культа, день, прошедший без развращения добродетельного человека, прошёл зря.

Символ культа: Связанная богиня изображается в облике прекрасной обнажённой женщины, опутанной колючей лозой. Из многочисленных ран богини сочится кровь.

Герои и либертены

Ниже описана судьба либертенов, живших в Убервальд-маноре до революционных событий и принявших участие в восстании. Герои, прибывшие в манор летом и осенью 765 Б. К., в данный перечень не включены. Имена персонажей приведены в алфавитном порядке.

Джон Бердсон — покинул Кланвилль во время Революции. Пытается помочь Ноэлле фон Инзен в планах отмщения.

Агата-Кларисса-Катерина Годефрой — убита Жюльеттой в момент расправы над оппозицией. После операции Меган, воскресла в виде мумии. Теперь Годефрой изучает свои новые способности и мечтает о мести.

Джудит — сумела пережить Революцию, но более не пользуется благосклонностью фон Инзен. Маргарита устала от маленькой сумасшедшей и отправила её жить в крыло для прислуги.

Жюстина — пережила Революцию и до сих пор прислуживает фон Инзен в качестве любимой служанки. Будучи неспособной подстроиться под мораль либертенов, постоянно получает тычки и пощёчины. Маркиза без ума от Жюстины, поскольку ей нравится детская наивность и романтичность девушки.

Император Леопольд-Фридрих II — погиб во время побега. Тело его было сожжено, а прах развеян по ветру.

Гастон де Ювилль — бежал из домена. Присоединился к Ноэлле фон Инзен и занят поисками наёмников для последующего возвращения в Кланвилль.

Максимилиан де Ювилль — принял философию либертенов и стал верным последователем идеалов Зла. Его преданность фон Инзен не вызывает сомнений.

Райна Альбасете де Ювилль — осталась вместе с Максимилианом в Убервальд-маноре.

Франсуаза д'Магро — во время революции была убита императором Леопольдом.

Эмеллина де Марье — отравлена Маргаритой фон Инзен в день восстания вином, которое было заражено вирусом.

Меган — во время революции получила тяжелейшие ранения, но смогла выжить благодаря мастерству своего создателя.

Рудольф Мэллори — покинул Кланвилль для осуществления плана фон Инзен. Поселился в Порт-А-Мусё и основал тайное общество — Собрание Клотильды Реаж.

Ингер Ольховски — был убит во время Революции. Тело его было сожжено, а прах развеян по ветру.

Граф Жозеф-Франсуа Риволи — участвовал в восстании и успешно сбежал из Кланвилля.

Графиня Кристина-Жозефина Риволи — покинула Кланвилль вместе с братом. Позже присоединилась к ордену Мэллори в Даймонлю. Стала одной из основательниц культа Связанной Богини и видным теоретиком либертинажа.

Джованни Руссо — убит во время революционных событий. Тело его было сожжено в печи, а прах развеян по ветру.

Маркиза Маргарита фон Инзен — убита выстрелом из пистоля. Император Леопольд-Фридрих II застрелил её, ничего не подозревающую, прямо в коридоре манора. Пуля попала волшебнице в затылок. Фон Инзен была воскрешена Тёмными Силами через день после начала Революции.

Ноэлла фон Инзен — во время Революции была освобождена и бежала из домена. Обосновалась в Дарконе и пытается собрать деньги на карательную экспедицию в Кланвилль.

Барон Григор фон Убервальд — тяжело ранен в ходе Революции. Находится в состоянии гибернации в потайном подземном склепе.

Эльберес Фауссин — оставил Убервальд-манор ради изучения развалин столичного города ламиард. Его текущее положение неизвестно.

Шарль де Ферранд — остался в домене маркизы вместе с Меган. Продолжает изучать психику либертенов в новых условиях.



Глава вторая: Ведомые ужасом

Если преступление обладает утончённостью, присущей добродетели, то не выглядит ли оно порой даже высоким и, в какой-то степени, величественным, превосходя в привлекательности изнеженную и унылую добродетель?

Маркиз де Сад. Сто двадцать дней Содома

В результате бурных событий революции, потрясшей Кланвилль в мае 765 года, многие прежние обитатели домена погибли или покинули пределы владений маркизы фон Инзен. В то же время, в Кланвилле появились новые обитатели. Одни из них пришли в домен по собственной воле, желая присоединиться к единомышленникам-либертенам, другие были перенесены во владения маркизы Туманами.

Эта глава описывает четырёх новых мастерских персонажей, а также Ярость—фамильяра маркизы фон Инзен. Кроме того, здесь рассказано продолжение истории уже знакомой читателям первого «Дневника прелестницы» Агаты-Клариссы Годефрой, судьба которой претерпела неожиданный поворот.

Королева Абигэйл

Настоящая книга не содержит на своих страницах статистики королевы Абигэйл, поскольку арканная мощь этого персонажа, по меркам Равенлофта, просто не имеет себе равных. Противостояние с Абигэйл неизбежно закончится для героев смертью. Таким образом, королева может появиться в приключении лишь в качестве идеологического противника, ведущего философские диспуты, или в образе пассивного врага, не вступающего в прямую конфронтацию с героями.

Внешний вид

В своём физическом проявлении королева Абигэйл выглядит как хрупкая, высокая женщина чуть старше 40 лет. Чувственная красота её напоена ощущением зрелости и величия, которое не может быть достигнуто в более молодом возрасте. Волосы Абигэйл собраны в вычурную высокую причёску, украшенную драгоценными камнями и хитроумными подвесками.

Лицо королевы имеет идеальные пропорции. Её зелёные глаза кажутся бездонными, но в них невозможно найти понимание или сочувствие, поскольку королева не способна противостоять своему эгоизму и тяге к жестокостям. С левой стороны королевского лица свисает длинный завитой локон, прикрывающий след, оставшийся от длинного рваного шрама.

Королева питает склонность к пышным платьям с многочисленными юбками и тугим корсетам, которые стягивают её талию до нескольких дюймов. Абигэйл обожает носить соблазнительные чулки и туфли на высоких каблуках. Благодаря своему высокому росту и обуви, королева всегда возвышается над подданными и тем самым демонстрирует последним несокрушимость своего правления.

По телу Абигэйл регулярно пробегают вспышки арканной энергии. Её проявление в физическом мире очень нестабильно.

История жизни

Королева Абигэйл родилась пять тысяч лет назад в правящей семье ламиард—обитавшей в далёком мире расы живых огней, способных принимать человеческий облик. С самого нежного возраста Абигэйл готовили к вступлению в должность имперского правителя (должность эта была наследственной, но её обладатель лишь временно исполнял обязанности императора или императрицы). Волшебница получила самое лучше научное и арканное образование, которое могли передать ей колдуны и учёные ламиард. За сотни лет обучения, Абигэйл стала признанным специалистом в магическом искусстве, а также заметным политическим деятелем, имеющим огромное влияние на последователей. Помимо всего прочего, Абигэйл прославилась среди других живых огней своим сладострастием и необычностью эротических предпочтений. Впрочем, в данной причуде до поры до времени не было ничего ужасного, и окружающие относились к будущей королеве, как к безвредной чудачке.

Все изменилось, когда Абигэйл взошла на трон и получила доступ к сфере эфирных колебаний. Поначалу императрица занималась изучением артефакта, дабы нивелировать его отрицательное воздействие на окружающих ламиард. Через несколько месяцев работы Абигэйл поняла, что стала зависимой от сферы. Артефакт приносил ей такое невероятное блаженство, что императрица практически не могла оторваться от него. Абигэйл начала перекладывать важные государственные дела на плечи своих советников, а сама всё больше и больше отходила от управления государством. Её внимание теперь занимали лишь удовольствия плоти, которые она



испытывала от артефакта в компании своих верных последователей.

Для того, чтобы скрыть от окружающих свою тайну, Абигэйл сформировала арканный орден, должный стать её личной гвардией. Однако маги королевы не столько охраняли свою госпожу, сколько были её эротическими игрушками.

Несмотря на то, что королева очень осторожно подбирала последователей, ей не удалось избежать распространения слухов. Болтуны были безжалостно умерщвлены в присутствии артефакта, вобравшего в себя их жизненную силу. Сразу же после казни, Абигэйл решила вновь испытать наслаждение, даруемое могущественным артефактом. Императрица с удивлением обнаружила, что удовольствие её многократно возросло.

В момент казни проявилась порочная сила сферы, которая так пугала предшественников древней расы. Когда на одной чаше весов оказалось эгоистичное наслаждение, а на другой—унылая, опостылевшая реальность вкупе с добродетелью, Абигэйл приняла решение, которое полностью изменило её жизнь.

Королева решила жить ради плотского удовольствия. При этом Абигэйл отбросила в сторону все моральные ограничения. Смерть других огоньков стала ей безразлична, поскольку разрушение стало верным спутником эротического восторга.

Когда выбор был сделан, Абигэйл с жестокой решимостью начала претворять в жизнь свой план. На полное его осуществление потребовалось несколько сотен лет. Результатом тиранического правления стала разрушительная гражданская война, расколовшая цивилизацию ламиард надвое.

Абигэйл победила в противостоянии, но не смогла удержать своих соотечественников от бегства в северные провинции империи. Там, вдали от кровавой тирании, беглецы основали собственное государство, основанное на принципах морали и добродетели. Народ же, оставшийся в подчинении королевы, был принудительно разделён на две касты—касту рабов и касту господ. Для того, чтобы рабы не сбежали с подчинённых территорий, Абигэйл возвела вокруг столицы Тёмный Занавес—могучий вал арканной энергии, непроходимый для простых огоньков.

После того, как Тёмный Занавес был поднят, город Абигэйл оказался отрезан от остального мира. Всяческое общение между враждебными территориями было прекращено. Архимаги ламиард, восставшие против правительницы, создали с внешней стороны проклятого города Саркофаг Отчаяния, который стал памятником скорби по тем живым огням, что томились в жестоком рабстве павшей королевы.

Однако для нашей истории важны лишь те ламиард, что остались подчинены Абигэйл. За долгие годы заточения королева сумела изменить свой народ. Она превратила некогда весёлых и жизнерадостных огоньков в угрюмых, эгоистичных тварей. Новые последователи Абигэйл шли за королевой не столько из уважения к её персоне, сколько из эгоистической жажды удовольствий.

Чтобы удовлетворить жестокие желания своих подданных, Абигэйл воскресила многочисленные отвратительные ритуалы и церемонии, забытые за века просвещённого развития. Кровавые гладиаторские бои, ритуальные жертвоприношения и массовые убийства стали нормой жизни. Для того чтобы количество жертв было постоянным, Абигэйл провела жестокую реформу, после которой часть бывших господ также превратилась в рабов, а некоторые подданные были низведены до состояния производителей биологического материала. Сама Абигэйл с удовольствием отдавала в рабство своих детей, поедала их на торжественных пиршествах или уничтожала на глазах ликующей толпы.

За время правления, Абигэйл вернула своих подданных в животное состояние. Ламиард проводили годы в физическом теле, занимаясь извращённой любовью, пытками или обжорством. Наука и искусство были позабыты. Востребованными остались лишь самые грязные и отвратительные формы самовыражения. Дабы «осчастливить» свой народ, Абигэйл ввела специальные премии за самые аморальные и мерзкие пьесы, написанные для имперского оперного театра.

Архитектура столицы стала тяготеть к мрачной помпезности и напыщенности. Гигантские замки и соборы греховных богов (естественно, выдуманных и ложных) вздыбились чуть ли не до самого неба. Началось грандиозное строительство мемориальных комплексов и статуй, изображавших императрицу в моменты кровавых триумфов и в самых сладких эпизодах грандиозных оргий. В моду снова вошли давно забытые платья с несколькими юбками, высокие парики, чулки и прочие примитивные, по меркам истинных

ламиард, вещицы. Гильотины, виселицы и пыточные машины работали без отдыха, заливая улицы города потоками багровой субстанции. В дни важных празднеств имперская столица буквально тонула в крови, а в её небе танцевали вихри яростных арканных огней. В городе воцарилось тотальное безумие, которое в своём бесконечном многообразии стало нормой. Более того, в империи инвертировались понятия добра и зла. Стоицизм и доброта стали преступлениями, жесткость и садизм превратились в добродетель. Даже смерть стала ни чем иным, как удовольствием.

И это был крах…

В конце концов, все рамки социальных отношений, установленные внутри общества ламиард, рухнули. Рождаемость злых огней упала за критическую отметку, ибо родители уничтожали своих чад, прежде чем последние успевали дать жизнь новому поколению светлячков. Изощрённые пытки, каннибализм и самые дикие оргии истощили фантазию нации. Даже королеве пришлось прибегнуть к повторениям, поскольку её разум не мог изыскать новых источников наслаждения. Безудержная страсть ламиард к садизму сменилась мазохизмом, причём в столице появились культы, которые начали возводить в разряд ультимативных наслаждений собственную смерть. Мрачная красота и чувственное величие прежних ламиард-садистов сменилась эпохой декадентского затухания нации, а потом и всплеском неконтролируемого насилия.

Последние поколения подданных древней империи утратили всякие понятия о красоте и цивилизации, скатившись к дикости, варварству и примитивной пещерной жестокости. Одни ламиард потеряли возможность принимать энергетическую форму, тогда как другие лишились большинства магических способностей и стали огнями-вампирами. На крах своей империи Абигэйл взирала не столько с отчаянием, сколько с презрением и ненавистью, которые императрица питала к своим собственным подданным.

Последний акт трагедии разыгрался, когда императрица заперлась в королевской крепости и произвела новую перетасовку каст. Большинство прежних аристократов и гвардейцев попали в разряд новых рабов. Среди избранных оказались лишь любимчики королевы, да ряд ламиард, прислуживавших во дворце. Пытаясь найти выход из критического положения, Абигэйл стала искать новый мир, где наслаждения могли бы продлиться ещё несколько тысячелетий. Изучая пространства других измерений, королева наткнулась на Кланвилль. Коварные Тёмные Силы показали ей Кланвилль как огромную империю, наполненную миллионами рабов и обладающую громадным потенциалом для искательницы наслаждений.

Когда королева открыла межпространственный портал и перенеслась в Равенлофт, её разочарование было чудовищным. Кланвилль был мал и пустынен. Вместо прелестной земли наслаждений, Абигэйл увидела жуткие руины собственного города. Тёмный Занавес пропал, как будто бы его никогда и не существовало.

Впрочем, самое страшное открытие Абигэйл заключалось в том, что выхода из туманов не оказалось. Угрюмая мгла была бесконечной, а межпространственные артефакты королевы перестали работать.

Текущее состояние

Маркиза фон Инзен обнаружила крепость Абигэйл во время верховой прогулки с единорогом.

Во время путешествия по руинам, фон Инзен встретилась с магами императрицы и вскоре была доставлена ко двору королевы Абигэйл. Заинтересовавшись порочностью пленницы, императрица нашла в маркизе внимательного собеседника и умелого арканиста.

Свою дружбу волшебницы скрепили сладостным любовным действом, и поклялись во взаимной верности и взаимопомощи. Конечно же, терпимость колдуний друг к другу была сугубо эгоистичной. Маркиза хотела вытащить из Абигэйл знания об арканных ритуалах, тогда как Абигэйл пыталась изучить суть тайной связи, соединяющей землю Кланвилля с её развратной хозяйкой. Обе злодейки с наслаждением мечтали о том дне, когда «подруга» окажется ненужной, и её можно будет уничтожить, словно наскучившую игрушку.

Подарив Маргарите сферу эфирных колебаний, Абигэйл рассказала маркизе о чудовищных свойствах артефакта. При этом королева намекнула фон Инзен на то, что регулярное использование предмета усиливает физическое наслаждение владельца.

В настоящее время Абигэйл терпеливо наблюдает за тем, как сфера наполняется душами всё новых и новых либертенов. Когда перезарядка сферы подойдёт к концу, королева отберёт подарок у зазнавшейся Маргариты.

Примечание для Мастера

Королева Абигэйл никогда не покидает крепость Лакост. Если две волшебницы решают провести вечер друг с другом, Маргарита лично приезжает в столицу. Встречи подруг длятся несколько дней, перемежаясь прогулками, изысканными пирушками и балами. Пока Маргарита отсутствует, всеми развлечениями внутри Убервальд-манора управляет её протеже Жюльетта.

Ариана-Беатриса Дювари

Ариана-Бетриса Дювари — высокая статная дама, имеющая точёные черты лица, изящные руки и узкую талию. Прежде Ариана была очень красива, но теперь её некогда очаровательное лицо испорчено многочисленными язвами. Для того, чтобы скрыть своё уродство, волшебница активно использует пудру и накладные родинки.

У Арианы длинные светлые волосы, которые арканистка частенько собирает в высокие вычурные причёски. Одежда Арианы скромная и строгая. Из-за своих многочисленных болезней мадемуазель Дювари вынуждена носить длинные платья и высокие перчатки до локтей.

Губы и глаза волшебницы всегда пылают, пожираемые лихорадочным огнём смертоносной заразы. Нередко изо рта колдуньи сочится кровь.

Ариана-Беатриса Дювари **CR 9**

Female human wizard 9
CE Medium humanoid (human)
Init +0; **Senses** Listen –3, Spot –3
Languages Balok, Darkonese, Falkovnian

AC 10, touch 10, flat-footed 10
hp 10; **HD** 9d4–18
Immune diseases (see Disease Host below)
Fort +1, **Ref** +3, **Will** +3

Speed 30 ft. (6 squares)
Melee +1 dagger of collision[MIC] +3 (1d4+4/19—20×2)
Melee unarmed strike +2 (1d3–2 non-lethal damage plus contagion)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +4; **Grp** +3
Atk Options contagion
Wizard Spells Prepared (CL 9th) (4/5/5/4/3/1):
0th — *no light*[BV], *read magic, slash tongue*[BV] (DC 14), *touch of fatigue* (DC 14)
1st — *bestow wound*[BV] (DC 15), *charm person* (DC 15), *disguise self, stupor*[BV] (DC 15), *tongue tendrils*[BV]
2nd — *Graz'zt's long grasp*[BV], *necrotic cyst*[LM] (DC 16), *touch of idiocy, wither limb*[BV] (DC 16), *wracking touch*[CAd] (DC 16)
3rd — *curse of putrid husk*[BV] (DC 17), *hold person* (DC 17), *prickling torment*[CM] (DC 17), *tongue serpents*[BV]
4th — *burning blood*[SpC] (DC 18), *contagion* (DC 18), *Evard's black tentacles*
5th — *violated*[BV] *finger of agony*[CM] (DC 18)

Abilities Str 6, Dex 11, Con 7, Int 19, Wis 5, Cha 16
SA contagion
SQ deadly blood, disease host
Feats Deformity (madness)[ELE], Dreamtelling[HH], Mother Cyst[LM], Reflexive Psychosis[ELE], Scribe Scroll, Violate Spell[BV] (*finger of agony*[CM]), Willing Deformity[HH]
Skills Concentration +10, Heal +1, Intimidate +7, Knowledge (anatomy) +16, Knowledge (arcane) +16, Knowledge (nobility) +6, Knowledge (planes) +16, Knowledge (religion) +6, Perform (dance) +4, Perform (sexual techniques) +4, Spellcraft +16
Signature possessions *+1 dagger of collision*[MIC]
Spellbook
0th — *detect magic, light, mage hand, mending, message, no light*[BV], *read magic, slash tongue*[BV], *touch of fatigue*
1st — *aberrate*[BV], *babau slime*[SpC], *bestow wound*[BV], *charm person, disguise self, necrotic awareness*[LM], *rot of ages*[DM], *stupor*[BV], *suspend disease*[BV], *tongue tendrils*[BV], *unseen servant*
2nd — *ghoul touch, Graz'zt's long grasp*[BV], *masochism*[BV], *necrotic cyst*[LM], *necrotic scrying*[LM], *sadism*[BV], *sap strength*[BV], *scare, shriveling*[BV], *touch of idiocy, wither limb*[BV], *wracking touch*[CAd]
3rd — *curse of the putrid husk*[BV], *drown*[BV], *evil eye*[BV], *hold person, necrotic bloat*[LM], *prickling torment*[CM], *reality blind*[BV], *tongue serpents*[BV], *unluck*[SpC]
4th — *bestow curse, burning blood*[SpC], *charm monster, contagion, Evard's black tentacles, fear, finger of agony*[CM], *horrid sickness*[CM], *necrotic domination*[LM], *phantasmal killer, wrack*[BV]
5th — *dominate person, feeblemind, hold monster, mass charm person*[RD], *necrotic burst*[LM], *soul shackles*[BV], *stop heart*[BV]

Разносчик болезней (Disease Host) (Ex): Ариана не испытывает от болезней никаких эффектов, за исключением чисто косметических: нарывов, рубцов, слезящихся глаз, тёмных пятен на коже, выпадения

волос, неприятного запаха и тому подобного. Она становится переносчиком каждого встреченного ей заболевания, хотя остаётся неподверженной большинству их эффектов. Однако Ариана получает 1d6 пунктов повреждения на уровень заклинателя, если кто-либо колдует на неё заклинание *излечение болезни (remove disease)*. Она может сделать спасбросок на Стойкость, чтобы избежать такого действия заклинания.

Заражение (Contagion) (Ex): На коже Арианы-Беатрисы обитают возбудители самых разнообразных заболеваний, и простое её прикосновение может привести к ужасной болезни. Прикосновение Арианы-Беатрисы действует подобно заклинанию *заражение (contagion)*. В отличие от заклинания, этот эффект является необыкновенной (Ex) способностью, и поэтому не принимает во внимание сопротивляемость заклинаниям (SR). Как и для заклинания, жертва может сделать спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 17. Ариана-Беатриса не может подавить эту способность, но может избежать заражения окружающих, надевая закрывающую тело одежду и длинные перчатки, полностью обтягивающие руки.

Дурная кровь (Deadly Blood) (Ex): В крови Арианы-Беатрисы Дювари обитают возбудители самых разнообразных заболеваний. Каждый раз, когда она получает рану от режущего или колющего оружия (или от какого-либо эффекта, действующего аналогично), то капли её крови могут попасть на окружающих и вызвать заражение. Каждый, находящийся в момент ранения Арианы-Беатрисы на расстоянии не более 5 футов от неё, подвергается действию эффекта, аналогично заклинанию *заражение (contagion)*. В отличие от заклинания, этот эффект является необыкновенной (Ex) способностью, и поэтому не принимает во внимание сопротивляемость заклинаниям (SR). Как и для заклинания, жертва может сделать спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 22.

История жизни

Ариана-Беатриса родилась в Инвидии, в семье безжалостного барона Дювари, выходца из Ришмюло. Барон всегда хотел иметь сына и с презрением относился к отпрыскам женского пола. Так уж получилось, что Ариана родилась слабой и болезненной девочкой. Отец, известный всему домену развратник, наградил своё чадо целым букетом ужасных заболеваний, большая часть которых была хронической и неизлечимой. От безумной забитой матери Ариане достались в наследство сокрушительные умственные расстройства. Некоторые из них проявились лишь на этапе взросления, и их можно было охарактеризовать термином «эротическое безумие».

Раннее детство Ариана провела в кровати, мучаясь от чудовищных болей и кровотечений. Ни одна ночь не проходила без того, чтобы тело несчастной в судорогах не металось по подушкам. Положение малышки было столь отчаянным, что родители Арианы решили, что девочка в самом скором времени умрёт. По этой причине, в огромном и неприветливом доме девочке отвели самую маленькую комнату. Если бы не добродетельная служанка Аурелия, то молодая Дювари не смогла бы избежать страшной смерти. К счастью, простолюдинка смогла выходить крошку и с помощью трав излечила несколько её «смертельных» болезней. Трудно сказать, что на самом деле подняло девочку на ноги—травы служанки или невероятная способность к регенерации, которая открылась у Беатрисы в возрасте двух лет. Каким бы необыкновенным ни было исцеление, факт оставался фактом: к пяти годам Ариана излечилась от всех физических недугов, но не смогла ничего поделать со своими психическими расстройствами.

Согласно наблюдениям Аурелии, молодую Дювари с самого раннего детства преследовали мучительные видения. Девочка с криком просыпалась на своей кровати и уверяла служанку, что дом объят пламенем, или что в него ворвались серые тени. Ещё одна странность Арианы выявилась после того, как девочка научилась читать и писать. Все её тетради были заполнены одним и тем же числом—770. В возрасте семи лет Беатриса начала страдать от истерических припадков и внезапных эпилептических ударов, которые до смерти пугали слуг и домашних.

Годы шли, складываясь в воспоминания о несбывшихся мечтах. Ариана оставалась одна. У неё не было ни молодого человека, ни возлюбленной, к коей можно было бы питать порочную страсть. Никто не хотел связывать свою жизнь с девушкой, в голову которой приходили фантазии о пытках и крови, а также зловещие пророчества. Когда в дом Дювари приходили редкие гости, молодая девушка развлекала посетителей, рассказывая им детали их будущей смерти.



Поначалу общественность относилась к словам Арианы с холодным презрением, но после нескольких трагических случаев, произошедших в полном соответствии с предсказаниями, люди стали избегать общества «безумной мадемуазель Дювари». В конце концов, бестактное поведение Арианы довело отца до приступа бешенства. Барон отдал дочери свой провинциальный дом и передал в руки Аурелии небольшую сумму денег. Золото должно было обеспечить безбедное существование безумного чада. Молодая Дювари не могла самостоятельно распоряжаться деньгами, поскольку была невменяемой.

Пытаясь разобраться в своих кошмарных видениях, девушка стала читать книги по тёмному волшебству. Древние кодексы стоили очень дорого, и молодая Дювари жила впроголодь, тратя все имеющиеся деньги на тайные гримуары. Простодушная Аурелия охотно выделяла средства на обучение своей подопечной, поскольку сама не умела ни читать, ни писать, а значит, не могла понять, чему посвящено знание, заключённое в древних манускриптах.

Молодая женщина с жадностью поглощала мрачные тайны былых эпох, с особым усердием впитывая те сведения, что касались инициации заразных болезней или описывали разрушение человеческого мозга.

Когда Ариане исполнилось 25 лет, её верная служанка умерла, и все средства, переданные Аурелии отцом, оказались в полном распоряжении сумасшедшей. Для того, чтобы обеспечить своё дальнейшее существование, Ариана попыталась реабилитироваться в глазах инвидийского общества.

Посланники Аддере признали Дювари здоровой лишь после того, как колдунья сокрушила их волю, взяв несчастных под полный контроль. К моменту визита эмиссаров, Ариана была искусным оккультистом и знала многие тайны древнего колдовства.

Поскольку высший свет Инвидии был закрыт для молодой девушки (Ариана не могла опутать домен сплошной сетью арканных заклинаний), волшебница решила искать развлечений в обществе себе подобных—сумасшедших, душевнобольных и безумцев.

На последние деньги колдунья построила лечебницу для умалишённых, и добилась покровительства от самой Габриэли Адерре. Ариана бралась «лечить» только красивых молодых мужчин и женщин. Старики и дети её не интересовали, поскольку их «лечение», по некоторым причинам, не представлялось возможным. Богатые обитатели Инвидии с удовольствием отдавали в лечебницу своих сумасшедших братьев, сестёр, родителей и детей, так что Ариана никогда не знала проблем с поставкой человеческого материала.

Конечно же, в своём заведении волшебница не занималась лечением безумцев. Ариана использовала несчастных для оккультных опытов. Сумасшедшая колдунья заражала невинных людей страшными болезнями, а потом смотрела, как те медленно и тихо угасали, или, наоборот, погибали в мучительной и быстрой агонии. Исследования Арианы касались не только физической немощи тела, но и расстройств человеческой психики. Колдунья пыталась найти людей, подобных самой себе—людей, которые имели знание о скором конце света. К сожалению, ни один сумасшедший не был наделён даром предвидения, а процедуры доминантного гипноза завершались полным разрушением человеческой личности.

Арканным экспериментам подвергалось подавляющее большинство пациентов лечебницы. Исключения делались лишь для самых красивых мужчин и женщин, которые могли утолить любовную лихорадку колдуньи.

Выбирая себе нового любовника, Ариана не обращала внимания на его болезни или ментальную нестабильность. Колдунья была уверена во внутренних силах своего организма, но эта вера была ошибочной. В самом скором времени тело волшебницы оказалось заражено огромным количеством болезней и вирусов.

Когда Ариана поняла, к чему ведёт раскрепощённый образ жизни, менять его было слишком поздно. Регенерирующая способность организма едва справлялась со своей задачей. Вдобавок к внезапным психическим припадкам и яростным истерикам, тело девушки начало покрываться ужасными язвами. Временами из глаз и ушей Арианы сочилась вязкая густая жидкость, перемешанная с кровью. Женская функция организма оказалась разрушена, что явилось следствием гормонального краха. Некогда прелестная кожа пришла в негодность. Её разъедали ужасные трещины и гниющие язвы.

Именно в этот момент волшебница осознала, что стоит одной ногой в могиле, и с упорством одержимой принялась искать способы



возможного спасения. Чем больше Ариана изучала страницы мистических книг, тем глубже становилось её отчаяние. Арканистка не могла найти ответы на поставленные вопросы.

С каждым днём болезни отвоёвывали новый участок женского тела. Если раньше волшебница с удовольствием смотрела на себя в зеркало, то теперь она с ужасом бросала в него испуганный взор. Без мощнейшего покрова иллюзий, Ариана выглядела просто чудовищно. Близости с ней начали избегать даже сумасшедшие.

Для того чтобы получить физическое удовольствие, колдунья стала принуждать своих «пациентов» к любовным утехам. Если жертвы насилия сопротивлялись, Ариана безжалостно пытала и калечила их, получая удовольствие от брызг чужой крови. Вне всякого сомнения, слуги, оставшиеся в доме Арианы, вскоре сами стали безумцами или погибли, испытав ментальную травму.

Однако кровавая вакханалия не спасла арканистку от отчаяния и безысходности. Ариана задумала наложить на себя руки, но не успела совершить задуманное. В лечебницу на имя Дювари пришло письмо от маркизы фон Инзен. Таинственная арканистка приглашала Ариану в Кланвилль для обмена опытом и сопутствующего лечения.

Текущее состояние

В Кланвилле Ариана вновь обрела душевный покой. Сфера эфирных колебаний действительно вылечила часть болезней, но, по всей видимости, нанесла волшебнице сильнейшую душевную травму. Приступы и припадки истерики, ежедневно поражающие Ариану, чередуются с приступами пророческих видений.

Ариана знает, что к Кланвиллю приближается ужасающее зло, но не может разобрать ни его облик, ни его форму. Более того, арканистка считает, что бежать из домена бессмысленно, ибо её дни сочтены, а другие земли не принесут ей ни изысканных радостей, ни порочных наслаждений.

Маркиза с уважением относится к мадемуазель Дювари, поскольку её знания болезненных арканных эффектов не имеют себе равных. Кроме того, вирусная лаборатория Арианы помогла фон Инзен покончить с прежней фавориткой, Эмеллиной де Марье, таким способом, что либертены не смогли заподозрить Маргариту в убийстве. Сама Ариана считает, что фон Инзен имеет некий тайный план, связанный с её персоной. К несчастью, арканистка даже не подозревает, что ей уготована участь бесправной жертвы.

Ариана-Беатриса Дювари любит удовольствия плоти, но очень редко наслаждается ими. Любовные ласки арканистки несут с собой неизбежную и мучительную смерть всякому, вкусившему их. Кроме того, внешний вид обнажённой волшебницы столь ужасен, что ни один человек не может от него воспламениться.

После первого обследования Дювари, де Ферранд заметил: «Эта женщина выглядит хуже трупа, пролежавшего пару месяцев в сырой могиле».

Фон Инзен отдаёт Ариане на утеху лишь тех слуг и служанок, жизнь которых не имеет для неё ни малейшего значения. Неизбежную гибель несёт даже лёгкий поцелуй Беатрисы. Обитатели особняка до смерти боятся безумной пророчицы и стараются не встречаться с ней без серьёзной необходимости.

Де Ферранд, наоборот, посещает Ариану каждый день и искренне надеется поправить положение больной. Однако Шарль понимает, что жить колдунье осталось недолго. Болезни женщины буквально на глазах разрушают её умирающее тело.

Примечание для Мастера

Мало кто знает, но Ариана страдает не только от эпилептических припадков. Раз в несколько дней у неё случаются приступы, связанные с раздвоением сознания. В этот момент Дювари представляет себя маленькой девочкой, одержимой могущественной демонессой. В этом состоянии Ариана прячется в самый тёмный угол комнаты и начинает писать на любой подвернувшейся поверхности число 770.

Жюльетта

Жюльетта — родная сестра Жюстины, столь же красивая, но при этом жестокая, аморальная и порочная. Так же, как у её сестрицы, у Жюльетты длинные чёрные волосы, синие глаза и невинное ангельское личико. Будучи любимицей маркизы фон Инзен, Жюльетта может часами просиживать в будуаре, доводя свой внешний

вид до изысканного совершенства. Жюльетта предпочитает носить длинные приталенные платья, а также кружевное нижнее белье, сделанное из самой дорогой и мягкой ткани.

На стороннего человека Жюльетта производит вид скромной и застенчивой девушки. Однако в действительности сестра Жюстины невероятно порочна, и с нескрываемым восторгом предаётся самым омерзительным сексуальным извращениям.

Жюльетта **CR 10**

Female human beguiler[PH2] 8
CE Medium humanoid (human)
Init +0; **Senses** Listen +0, Spot +0
Languages Darkonese, Falkovnian, Mordentish

AC 10, touch 10, flat-footed 10
hp 36; **HD** 8d6+8
Fort +3, **Ref** +2, **Will** +6

Speed 30 ft. (6 squares)
Melee +1 dagger +4 (1d4+1/19—20×2)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +4; **Grp** +3
Atk Options cloaked casting, Still Spell, Silent Spell, surprise casting
Beguiler Spells Known (CL 8th):
0th (6/day)— chosen from beguiler spell list (DC 13)
1st (7/day)— *serene visage*[SpC], plus others chosen from beguiler spell list (DC 14)
2nd (7/day)— chosen from beguiler spell list (DC 15)
3rd (6/day)— *suspended silence*[SpC], plus others chosen from beguiler spell list (DC 16)
4th (3/day)— chosen from beguiler spell list (DC 17)

Abilities Str 9, Dex 11, Con 12, Int 16, Wis 10, Cha 18
SA surprise casting
SQ advanced learning (*serene visage*[SpC], *suspended silence*[SpC]), armored mage, cloaked casting, trapfinding
Feats Instant Recovery[BoEF], Quick Recovery[BoEF], Sexual Training[BoEF], Silent Spell, Still Spell
Skills Bluff +15, Concentration +12, Diplomacy +17, Disguise +15, Knowledge (local) +7, Perform (dance) +6, Perform (sexual techniques) +17, Ride +2, Sense Motive +11, Sleight of Hand +11, Spellcraft +14

Маг в доспехах (Armored Mage) (Ex): Обычно любые доспехи мешают жестам, сопровождающим наложение волшебных заклинаний, из-за чего заклинания с соматическими компонентами могут сорваться. Однако особая тренировка Жюльетты и её сосредоточенность на небольшом количестве заклинаний позволяют ей избежать провала заклинания с соматическими компонентами, если она носит лишь лёгкие доспехи (light armor). Тренировка Жюльетты не распространяется на другие виды доспехов или на заклинания, которые она могла бы получить от других классов.

Неожиданное колдовство (Surprise Casting) (Ex): Если Жюльетте удаётся воспользоваться навыком Обман (Bluff), чтобы провести отвлекающий маневр (feint) во время сражения, то её жертва лишится бонуса Ловкости к защите (Dex bonus to AC) для следующей рукопашной атаки или следующего наложенного на него заклинания Жюльетты. Чтобы воспользоваться преимуществом, Жюльетта должна оставаться на расстоянии рукопашной атаки от жертвы, а также должна нанести атаку или наложить заклинание до или во время следующего своего хода. Жертва не считается пойманной врасплох (flat-footed) и поэтому может провести против Жюльетты свободную атаку (attack of opportunity), если та накладывает заклинания, не войдя в состояние обороны (if she do not cast defensively).

Жюльетта проводит отвлекающий маневр как действие движения (move action), а не как стандартное действие.

Поиск ловушек (Trapfinding): Жюльетта может использовать навык Поиск (Search), чтобы находить ловушки, сложность обнаружения которых превышает 20. С помощью навыка Поломка (Disable Device) она может обезвреживать даже магические ловушки.

Скрытое колдовство (Cloaked Casting) (Ex): Заклинания Жюльетты весьма опасны для жертв, которых ей удалось застать врасплох. Она получает бонус +1 к DC заклинаний, наложенных на жертву, лишённую бонуса Ловкости к защите (Dex bonus to AC). Кроме того, Жюльетта получает бонус +2 к броскам на преодоление сопротивляемости магии (SR) противника.

История жизни

Жюстина родилась в семье богатого банкира. К сожалению, её отец не сумел «удержаться на плаву» и был вынужден продать всё имущество, дабы покрыть огромные долги семейства. Жюстина вместе с Жюльеттой

оказались выброшены на улицу. У них не осталось ни дома, ни денег, ни каких-либо средств к существованию. Вне себя от горя и отчаяния, Жюстина решила направиться в монастырь и молить обитателей Божьего дома о милости. Однако её хитроумная сестра придумала более хитрый план. Вместо того, чтобы отправиться в святое место, Жюльетта привела свою близняшку в шикарный бордель, где и начала длительное восхождение по социальной лестнице королевства.

Естественно, несчастная Жюстина была в ужасе от поступка сестрёнки и сбежала из весёлого дома при первой подвернувшейся возможности. Жюльетта же, напротив, была рада свершившимся изменениям, поскольку теперь в её распоряжении были звонкие монеты. Кроме того, она могла свести знакомства с влиятельными людьми королевства.

В течение следующих лет Жюльетта укрепляла свой статус, прыгая из одной аристократической кровати в другую и немедленно забывая о тех людях, которые стали для неё бесполезными. При этом девушке было не важно, кто именно делил с ней ложе, если совершённый акт «любви» приносил ей деньги, удовольствие, титулы или уважение в среде сочувствующих либертенов. Не удивительно, что Жюльетта быстро утратила моральные ограничения, навязанные обществом, и превратилась в похотливое, невероятно эгоистичное создание, способное пойти на любую низость ради сиюминутного удовольствия.

Тёмные Силы внимательно следили за тем, как Жюльетта погружается в бездну порока, но не спешили похищать её в угрюмый туманный мир. Поначалу незримые хранители Равенлофта затащили в темницу невинную Жюстину, и только после этого обняли туманными дланями её порочную сестру.

Жюльетта была похищена из далёкого феодального мира в самый разгар дикой оргии. Похищение оказалось столь быстрым и неожиданным, что сестра Жюстины не успела даже вскрикнуть от ужаса.

Оказавшись в Кланвилле, Жюльетта поразила хозяйку манора выдающейся красотой и неординарными любовными способностями.

Занятно, что на своей родине Жюльетта была объявлена пропавшей без вести, а потом и вовсе умершей. История её разнузданной жизни легла в основу трёх скандальных романов.

Текущее состояние

Жизнь в Кланвилле показалась Жюльетте несколько простоватой, но в целом относительно терпимой. Конечно же, местная еда и развлечения были лишены прежней вычурности, но хозяйка дома сумела продемонстрировать девушке новые грани жестокости и порока. Безумная страсть маркизы к насилию пришлась Жюльетте по вкусу. Кроме того, девушку поразил размах совершаемых преступлений и страсть Маргариты к кровавым театральным постановкам, которые осуществлялись согласно заранее продуманному сценарию. План уничтожения гостей-либертенов, доведённый до сведения девушки, едва не свёл красавицу с ума. Жюльетта не умерла от радости и счастья только лишь потому, что решила стать свидетельницей финального противостояния.

Не стоит думать, будто Жюльетта испытывает к Маргарите любовную страсть. В отличие от фон Инзен, Жюльетта сконцентрирована на своих собственных переживаниях. По этой причине, забавы пресыщенной аристократки будут радовать её лишь до тех пор, пока красавица получает от них заряд бодрости и хорошего настроения. Если развлечения начнут утомлять Жюльетту, она постарается уничтожить опостылевшую хозяйку. Впрочем, Жюльетта ничегошеньки не знает о том, что маркиза с первых же минут встречи решила принести свою любовницу в жертву кошмарному артефакту.

Что касается Жюстины, то Жюльетта относится к страданиям сестрицы-близняшки с притворным сочувствием. Каждый вечер развратница беседует с несчастной девушкой и старается убедить её в бесперспективности и бесполезности любых моральных ценностей и ограничений. Иногда Жюльетта даже балует свою сестрёнку сладостями и маленькими подарками. Впрочем, значительно большее удовольствие красавица испытывает тогда, когда либертены унижают её сестру.

Стоит отметить, что Жюстина до сих пор верит в то, что Жюльетту можно спасти. Эта обманчивая мысль может стоить несчастной узнице новых слёз и страданий.

Примечание для Мастера

В действительности Жюльетта — редкостная бездельница. Единственное ремесло,

которым она умеет заниматься—это проституция. Извращённые и жестокие пытки, которые девушка придумывает для своих гостей, необходимы не для выпытывания информации, а для утоления женских страстей. Не удивительно, что большая часть подобных развлечений завершается смертью беспомощных жертв.

Фон Инзен пыталась донести до Жюльетты отдельные магические тайны, но не достигла в этом начинании серьёзных успехов. Врождённого арканного таланта у девушки не оказалось. Впрочем, маркиза знает, что Жюльетта имеет определённую тягу к литературе и сочиняет неплохие стихи о романтической любви и прекрасных дамах. Философская база Жюльетты непоследовательна и базируется на софизмах. В спорах с де Феррандом и маркизой Жюльетта всегда терпит поражение. Свои провалы в философской области девушка компенсирует победами в постели.

Принцесса Ками

Принцесса Ками—хрупкая невысокая женщина, обладающая точеной фигуркой. Её маленькие и нежные ручки способны выполнять самую тонкую работу. Изначальный рельеф своего лица принцесса скрыла за следами сложных операций.

К текущему моменту времени волшебница отличается от прочих обитателей манора удивительными ярко-синими глазами и потрясающими волосами золотистого цвета. Тело колдуньи излучает жутковатую ауру страха, вызванную многочисленными преобразованиями плоти.

В Кланвилле Ками избавлена от необходимости носить раздражающие её тяжёлые наряды. По этой причине волшебница отдаёт предпочтение более лёгким и строгим восточным костюмам. Для того, чтобы поддержать игру или подразнить симпатичного гостя, волшебница может надеть корсет и красивое платье-колокольчик, сшитое в согласии с модными тенденциями Даймонлю.

Ками не стесняется демонстрировать своё обнажённое тело, но при этом очень придирчиво выбирает любовников. Удовольствие плоти она может вкусить лишь в компании благородного человека, тело которого не имеет физических недостатков. Если же избранник не удовлетворяет высоким требованиям колдуньи, его плоть может стать отличным объектом для арканных экспериментов.

Принцесса Ками **CR 16**

Female human sorcerer 9/fleshwarper[LoM] 7
LE Medium humanoid (human, dragonblood)
Init +11 (+16 when The Sacrificer* is held);
Senses Listen –2, Spot –2
Languages Mordentish, Rokuma

AC 19, touch 15, flat-footed 14
hp 80; **HD** 9d4+18 plus 7d6+14
Immune diseases, detect thoughts, discern lies, and any attempt to magically discern her alignment
Fort +10, **Ref** +10, **Will** +0

Speed 35 ft. (7 squares)
Melee The Sacrificer* +6 (1d4+2/19—20×2)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +7 (attack rolls are made with additional penalty –2 due to the flaw noncombatant);
Grp +4
Atk Options bite (*yuan-ti poison fangs*[SK])
Sorcerer Spells Known (CL 15th**):
0th (6/day)— *arcane mark, detect magic, detect poison, light, mage hand, message, mending, prestidigitation, read magic*
1st (8/day)— *comprehend languages, grease* (DC 19), *master's touch*[SpC], *tenser's floating disk, unseen servant*
2nd (8/day)— *bear's endurance* (DC 20), *bull's strength* (DC 20), *cat's grace* (DC 20), *web* (DC 20), *whispercast*[LoM (TSOCHAR MAGIC)]
3rd (8/day)— *dispel magic, haste* (DC 21), *keen edge* (DC 21), *wall of fire*
4th (14/day)— *animate dead, celerity*[PH2], *greater invisibility* (DC 22), *polymorph*
5th (7/day)— *arcane fusion*[CM], *channeled lifetheft*[CM], *evacuation rune*[CS], *telekinesis* (DC 23)
6th (7/day)— *acid fog, contingency, eyes of the oracle*[DM]
7th (5/day)— *forcecage, limited wish*

Abilities Str 8, Dex 20, Con 15, Int 17, Wis 7, Cha 26
SQ polite[UA], noncombatant[UA], weak will[UA], elder secret (secret of chocker, secret of otyugh), graft mastery (fiendish, illithid, silthiar, yuan-ti)
Feats Able Learner[RD], Craft Construct[MM], Craft Magic Arms and Armor, Craft Wondrous Item, Draconic Heritage[RDR] (gold), Eschew Materials, Forge Ring, Graft Flesh[LoM] (fiendish), Graft Flesh[LoM] (illithid), Graft Flesh[LoM] (silthilar), Graft Flesh[LoM] (yuan-ti)
Skills bluff +20, diplomacy +9, heal +17, intimidate +6, knowledge (arcane) +22, knowledge (history) +9, knowledge (nature) +16, knowledge (nobility) +10, knowledge (planes) +10, knowledge (religion) +22, spellcraft +17

Signature possessions (worn): *amulet of second chances*[MIC], *belt of battle*[MIC], *circlet of rapid casting*[MIC], *cloak of charisma +4* (as mantle), *extended legs*[LoM] (graft, +5 ft. to base land speed), *gloves of dexterity +2, silthilar bones*[LoM] (graft, +2 Con), *silthilar muscles*[LoM] (graft, +2 Str), *silthilar tendons*[LoM] (graft, +2 Dex), *silthilar heart*[LoM] (graft), *yuan-ti poison fangs*[SK] (graft), *ring of mind shielding, ring of wizardry IV, robe of arcane might*[MIC] (Evoc), *The Sacrificer*[*]

Signature possessions: *amulet of health +4, amulet of wordtwisting*[MIC], *crystal mask of knowledge*[MIC] (religion), *gloves of dexterity +2* (3 pairs in different form), *greater ring of universal energy resistance*[MIC], *headband of intellect +6, mantle of second chances*[MIC], *ring of arcane might*[MIC] (2), *ring of darkhidden*[MIC], *robe of arcane might*[MIC] (Abjur), *robe of arcane might*[MIC] (Illus), *robe of arcane might*[MIC] (Necro), *robe of arcane might*[MIC] (Trans)

[*] Кинжал The Sacrificer описан в главе «Артефакты террора».

[**] Когда Ками надевает одно из *одеяний арканной мощи (robe of arcane might)*, то уровень заклинателя (CL) для соответствующей школы магии повышается на +1.

Вежливость[UA] **(Polite):** Ками привыкла к вежливости и придворному этикету, благодаря чему она получает бонус +1 к проверкам Дипломатии (Diplomacy). Принцесса презирает запугивание и считает, что равными по статусу следует манипулировать, а низших ломать и подчинять себе, поэтому она получает штраф –2 к проверкам Запугивания (Intimidate).

Наследие золотых драконов[RDr] **(Draconic Heritage, gold):** как далёкий потомок золотых драконов, Ками получает бонус +1 к спасброскам против магического сна и паралича, а также против огненных заклинаний. Кроме того, умение Лечение (Heal) является для неё классовым.

Плохой боец[UA] **(Noncombatant):** Принцесса Ками относительно плохо обучена рукопашному бою. Она получает штраф –2 к броскам атаки в рукопашном бою (melee attack).

Сердце силтиара, имплантат[LoM] **(silthiar heart, graft):** Этот сложный имплантат вносит ряд изменений в сердце и кровеносную систему своего хозяина. Если пункты жизни Ками падают ниже 1, но не ниже –10, то имплантат мгновенно испускает волну волшебного исцеления, которое излечивает 4d8+20 пунктов повреждений. Сердце силтиара может испустить исцеляющую волну только один раз за каждые 24 часа.

Слабая воля[UA] **(Weak will):** Ками непросто обмануть, но легко отвлечь. Она получает штраф –3 к спасброскам на Волю.

Ядовитые клыки юан-ти, имплантат[SK] **(yuan-ti poison fangs, graft):** Эти тонкие острые клыки позволяют хозяину ввести жертве яд (ранение/injury, спасбросок на Выносливость DC 20). Ками может укусить только беспомощное (helpless) или захваченное (grappled) существо; яд вводится при успешной проверке на мёртвый захват (successful grapple check to pin the foe).

Империя

Ровно сорок четыре года назад в четвёртый день четвёртого месяца во дворце императора Юки родилась четвёртая дочь—четвёртый ребёнок в семье. Девочку назвали Ками. Семья воспитывала дитя согласно историческим традициям королевства, в коих на первое место всегда ставился долг. Поскольку Ками принадлежала к императорскому роду, понятие долга перед семьёй и предками должно было стать для неё всеобъемлющим.

Согласно представлениям родителей, Ками предстояло стать истинным воплощением совершенства. Ребёнком, а позже женщиной, без единого физического и психологического изъяна.

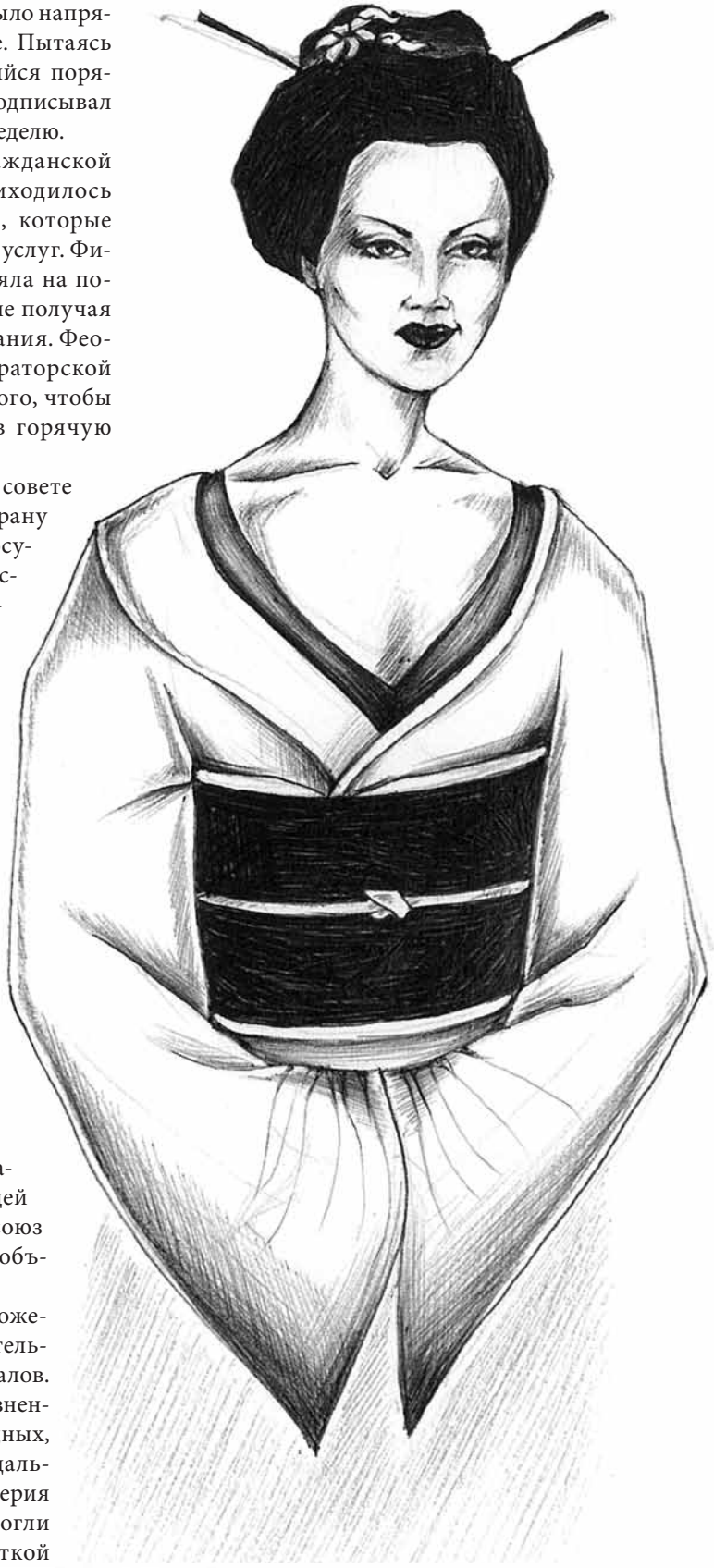
Девочка должна была следовать многочисленным церемониальным установкам. Ей предстояло стать хорошей хозяйкой, а в будущем—почтительной женой, способной подарить мужу благородных наследников древней крови. Родители видели в Ками основательницу новой династии, мать нового рода, души наследников которого будут хранить в себе частичку несгибаемого драконьего духа.

Начиная с восьмилетнего возраста, Ками стала учиться магическим секретам и постигать тайну управления громадным государством. У девушки был талант правителя, и она могла стать великой владычицей, а также достойной опорой благородного мужа.

К сожалению, финансовое состояние империи было плачевным. Погрязшие в междоусобицах феодалы разрывали страну на части. Провинции враждовали друг с другом, а народ страдал от бремени непосильных налогов.

Крестьяне перестали выполнять древний закон, согласно которому им нельзя было напрямую обращаться к своему владыке. Пытаясь сохранить исторически сложившийся порядок, старый полудракон с тоской подписывал по два-три смертных приговора в неделю.

Из-за постоянной угрозы гражданской войны императорской семье приходилось содержать множество наёмников, которые регулярно требовали оплаты своих услуг. Финансовая система государства стояла на пороге развала. Наёмники роптали, не получая денег, и находились на грани восстания. Феодалы, настроенные против императорской семьи, делали всё возможное для того, чтобы назревающая революция вошла в горячую фазу.



В конце концов, на семейном совете драконов было решено очистить страну от тех феодалов, что доставляли государству больше всего проблем. Высшие чиновники понимали, что чистка имперской знати могла привести к бунтам среди крестьян, а значит и к открытой фазе гражданской войны. Большой голод ополовинил бы население громадного государства и сделал бы его лёгкой добычей для варваров.

Ситуацию могли бы спасти крупные денежные вливания в разрушенные провинции, но казна была пуста… Скрепя сердце, императорская чета решила выдать дочь за банкира-иностранца. Достойное семейство, пусть и неблагородных кровей, с радостью ухватилось за возможность породниться с древним императорским родом, а заодно во много раз увеличить свои капиталы благодаря покровительствующей политике государства. Брачный союз между Ками и графом д`Эверо стал объективной реальностью.

Упрочив своё финансовое положение, император отправился в карательный поход против восставших вассалов. Почти полгода продолжалась болезненная чистка Империи от недальновидных, преступных и просто глупых феодальных родов. Успех был полным: Империя выздоровела, деньги д`Эверо помогли пережить последовавший за чисткой

голодный год, и положение дел в государстве стало приемлемым.

Довольны были все… кроме Ками. Выйдя замуж за неблагородного (по меркам императорского рода) иностранца, девушка упала в собственных глазах. То, что юноша почти не вылезал из имперской казны, успешно выводя на чистую воду плутоватых чиновников, делало ситуацию лишь немного менее унизительной.

Своего мужа Ками ненавидела, хоть и не демонстрировала окружающим всей глубины своих чувств. Понятие долга было для девушки выше личных амбиций, и Ками продолжала молчать. В постели д`Эверо был едва ли не образцовым мужем, но этот плюс не мог перевесить все остальные минусы. Вне супружеского ложа молодые люди не общались, что несколько успокаивало ту бурю страстей, что царила в разуме Ками.

С точки зрения обычного человека, жизнь принцессы была совершенно беззаботной. Работу по дому выполняли слуги, с деньгами управлялся муж, страной правили отец и мать… Поначалу Ками мучилась бездельем, но потом природное трудолюбие взяло верх, и принцесса принялась изучать магические искусства. Поездка в далёкий Запретный город была закономерным развитием событий, ибо иные источники знаний принцесса исчерпала.

Монахи-полудраконы, обитавшие внутри крепости, сами решали, кого стоит пускать внутрь поселения, а кто навсегда останется за пределами его каменных стен. Ками смогла завоевать право на доступ к бесценным трудам, продемонстрировав драконам обширные познания в области драконьей философии. Магическая сила девушки была признана хоть и не великой, но достаточной для последователя Великого Пути.

Просматривая редкие тома, погребённые в подвалах монастыря, Ками обнаружила некую сущность, пойманную на страницах древнего гримуара. В обмен на освобождение из опостылевшей темницы, существо обещало показать девушке источники новых знаний и истинной силы. Однако доступ к древним тайнам был опасен, а силы Внешней Пустоты и вовсе были тайной для принцессы. Для того, чтобы обезопасить красавицу от смерти, сущность сроднилась с её телом и проявила себя в виде маленькой татуировки. Изображение было похоже на облик злого духа, пришедшего из Великой Пустоты.

Изучив сотни арканных томов, волшебница отправилась в обратный путь. Дорога до столицы заняла много месяцев, но Ками преодолела все трудности путешествия и вернулась в императорский дворец.

Вступив в пределы родного города, девушка испытала немалое потрясение. Восточные феодалы полностью потеряли понятие чести и долга. Вопреки древним традициям, они подняли мятеж. Сами по себе армии феодалов были малы, но под древними знамёнами шли странствующие воины, наёмники и ронины из разрушенных провинций. Многотысячное войско было собрано на средства, полученные восставшими с захваченных императорских рудников.

Страна вновь оказалась на грани раскола. Император двинул армию на подавление мятежа, а его жена отправилась в западные пределы империи собирать крестьянское ополчение. Студентами-недоучками и пассионарными подростками имперские чиновники заткнули зияющие дыры в администрации. Ками досталась роль столичного градоначальника. Эта ноша была бы тяжела даже для мужчины, но хрупкая девушка смогла с достоинством удержать её.

Ситуация в городе была отвратительной: тысячи беженцев заполонили улицы поселения. Контролировать их было невозможно. Самое ужасное, что вместе с толпами беженцев в город проникали террористы, фанатики и саботажники. Последние отравляли колодцы и убивали высокопоставленных чиновников. Вновь подняли свои головы адепты тёмных культов. В подворотнях появились продавцы оружия.

Не прошло и месяца, как в рядах беженцев зародились агрессивные боевые группы. Поначалу конфликт между имперским гарнизоном столицы и беженцами ограничивался потасовками, но когда повстанцы взяли штурмом арсенал, ситуация вышла из-под контроля властей.

Ками быстро перехватила у повстанцев инициативу и призвала под свои знамёна жителей и военных, верных прежней присяге. При арканной поддержке наместницы, наспех собранные отряды сумели перебить восставших.

Ками приказала своим солдатам без жалости проливать вражескую кровь и не давать пощады никому—ни женщинам, ни детям. Посчитав, что смерть слишком лёгкая расплата для предателей, Ками стала собственноручно

казнить пленных. Проявленная девушкой жестокость была столь ужасна, что даже закалённые в войнах имперские ветераны были поражены ею.

Утолив свою жажду мести, волшебница устроила тотальную чистку подданных в пределах столицы. Беженцы были переселены в лагеря, расположенные за крепостной стеной. Бегство за пределы принудительных поселений каралось мучительной смертью на глазах других пленников. Потенциальные повстанцы окончательно лишились надежды на успех революции, тогда как волшебница исполнилась глубочайшего презрения к ничтожным крестьянам, решившим посягнуть на сложившиеся веками устои.

Заметив в сердце волшебницы ожесточение, странное существо из книги воззвало к Ками и соблазнило её новым знанием, требующим крови и страданий живых существ.

Свои первые опыты с кровавым волшебством Ками проводила, используя в качестве жертв кошек и других мелких животных. При этом настольной книгой волшебницы был старинный гримуар «Ветры крови и слез», написанный проклятой императрицей Тсен Ченг.

Для того, чтобы нежный и добросердечный муж не видел ход экспериментов и не устроил истерику, Ками переместила магическую лабораторию в подвал дворца. К отбору прислуги волшебница подошла тщательнейшим образом. Она взяла нескольких подростков из сиротского приюта и пытками сломала их волю. По завершении «обучения» перед принцессой предстали люди с изломанной психикой. Несчастные с трепетом выполняли каждое поручение своей госпожи.

Странное существо не обмануло хозяйку. Кровавая магия позволяла создавать магические предметы, не расставаясь с частицами внутренней сути. Ками экспериментировала с перчатками, поясами и другими маленькими предметами. Для создания колец и оружия требовались более многочисленные жертвы. Волшебница продолжала скрывать от окружающих свои достижения, но с каждым следующим днём сохранять конспирацию становилось всё сложнее и сложнее.

Ками стала нетерпелива и невыдержана. Свою жестокость она начала вымещать не только на жертвах, но и на слугах. С каждым новым днём наказания принцессы становились всё более жестокими и извращёнными. Слуги перестали любить свою госпожу. Теперь их преданностью двигал исключительно страх.

Добродетель Ками окончательно умерла после того, как у принцессы родился ребёнок. В результате родов тело волшебницы утратило былую гладкость линий. Чтобы избавиться от физических недостатков, колдунья вызнала у бесёнка тайну трансформации тел. Узнав, что подобное преобразование потребует в качестве оплаты несколько человеческих жизней, Ками легко переступила черту, навсегда отделившую её от мира простых смертных.

В глазах Ками жизнь простолюдина не стоила даже серебряной монеты. В конце концов, на полях сражений и по приказу правителей гибли тысячи смертных. Здесь же речь шла всего лишь о нескольких одиноких людях. Принцесса считала, что жизни этих несчастных были потрачены не зря. Смерть во имя принцессы казалась Ками почётной, тогда как гибель на поле боя, ради никому не нужных идеалов, виделась девушке бессмысленной и нелепой. Ками искренне верила в то, что её действия моральны, тогда как приказы её отца, посылающего на убой тысячи людей, исполнены невероятной жестокостью к собственным подданным.

Для своих экспериментов Ками выбирала одиноких беженцев и беженок, чьё исчезновение было проще скрыть. Впрочем, позднее девушка перестала осознавать уровень грозящей опасности и перешла к похищениям людей из высших и средних классов общества.

Взяв в руки изящные орудия пыток, волшебница дарила своим жертвам долгие часы неописуемых мук. Искусство Ками причинять боль достигло таких высот, что жертвы принцессы могли мучиться неделями, не теряя при этом чувствительности и рассудка. Однако пытки не были для принцессы самоцелью… Ками чувствовала себя творцом. Она создавала новое искусство, шедевры которого складывались из боли и мучения. Окончательно уничтожив в себе сострадание и добродетель, волшебница стала не только умелым палачом, но и отличным исследователем. Научное наследие Ками составило несколько десятков трактатов, часть из которых дошла до потомков в виде подлинников.

Когда муж Ками попытался узнать, чем именно занимается жена в подвалах супружеского дома, здоровье несчастного пошатнулось. Посетив лабораторию волшебницы, граф сошёл с ума и через несколько дней умер.

Отец графа инициировал расследование. К сожалению, ни один служитель закона не сумел попасть во дворец волшебницы. Обвинений принцессе посланники банкира также предъявить не смогли. Прямых улик у них не было, а истошные вопли сумасшедших слуг не могли считаться весомым доказательством свершённых преступлений.

Казалось, что будущее Ками вне опасности. Однако старый дракон решил провести собственное тайное следствие и призвал на помощь призрачных слуг. Духи проникли в камеры пыток и вернулись к своему повелителю с рассказами о жестоких забавах его дочери.

Император не сразу поверил жутким свидетельствам. Его разум не мог осознать неоправданную и совершенно немыслимую жестокость собственного ребёнка. Подобное кошмарное поведение было недопустимо для потомка драконов. Узнав, что его дочь приносит жертвы страшным сущностям Внешней Пустоты, отец впал в чудовищную ярость. Ками предала не только своих родителей. Она предала долг и совершила преступление против духов предков. Очищением от подобной скверны могла стать лишь смерть.

Адресованный дочери приказ императора был однозначен—смерть от яда или отравленной иглы. В случае необходимости, привести приговор в исполнение должен был брат принцессы. Приказ был написан на рисовой бумаге и уложен в шкатулку, которая должна была быть вручена Ками в присутствии родственников и высших имперских сановников. Бесёнок своевременно предупредил Ками о приговоре и принцесса в панике бежала из страны. Принцесса решила уклониться от чтения приказа, ибо воля родителей до сих пор оставалась для Ками законом.

Ками считала пытку видом искусства, сродни рисованию или литературе. Волшебница писала восторженные трактаты, посвящённые мучениям и боли. Некоторые её книги сохранились и были переписаны от руки последователями тёмных культов. Многие из трактатов, дошедших до нашего дня, стали настольными пособиями для палачей. Особую известность получил жутковатый труд «Трактат о силе боли и смерти и их применении с пояснениями и примерами». Описываемая книга была запрещена просвещёнными правителями империи во времена династии Кирохито. Однако почти все серьёзные малефики, родившиеся в стране Ками, имеют в своём распоряжении хотя бы один список данной работы. Трактаты волшебницы, посвящённые строению человеческого тела и методам его усиления, также широко известны и пользуются большим успехом у обычных врачей и целителей.

Подвал дворца, в котором жила колдунья, не был очищен от скверны. Сдерживающие ритуалы драконов показали свою полную бесполезность. В камерах цитадели продолжали рождаться кошмарные существа. В конечном счёте, императору пришлось выполнить ритуал, выбросивший проклятую крепость на квазиэлементальный план Пепла, где она стоит до сих пор, поражая своими необычными формами сумасшедших прислужников Векны.

На своей родине Ками стала ужасной легендой, слитым воедино воплощением жестокости, власти и грациозной красоты. Даже спустя сотни лет, память о её злых делах не исчезла со страниц имперской истории. Однако мало кто из её потомков и наследников мог предположить, что их жуткая предшественница не исчезла, а продолжила совершенствовать своё тёмное искусство в отдалённом уголке мультиверсума.

Равенлофт

Свой первый шаг в пределах Равенлофта Ками совершила на территории Рокушимы Тайо. Впрочем, Ками не долго пробыла в домене. Обитатели восточной страны показались ей грубыми, невежественными и невоспитанными людьми. Их суровая жестокость, вспыльчивость и мстительность произвели неприятное впечатление на колдунью.

Прослышав о странной земле И'Кат, в которой правила жестокая восточная королева (по предположению волшебницы, это была сама Тсен Ченг), Ками решила предпринять отдалённое путешествие по угрюмым Островам Ужаса.

К несчастью для Ками, Туманы сбили её с пути. Волшебница выбралась из белёсой мглы на окраине Кланвилля и, обогнув по окружности развалины огромного города, вышла к особняку маркизы фон Инзен.

Хозяйка опустевшего манора приглянулась волшебнице. Обе женщины знали толк в арканном искусстве, а также обожали мучить беспомощных жертв. Знакомство могло пойти на пользу обеим колдуньям. Разговаривая с Ками, фон Инзен могла получить бесценные

сведения о пытках, тогда как восточную волшебницу очаровали плотские удовольствия маркизы и та невероятная роскошь, в которой жила Маргарита.

Психологический портрет

Ками абсолютно уверена, что девять из десяти людей были рождены на свет для мук и боли, поэтому, уничтожая их, колдунья не делает ничего плохого. Она лишь исполняет волю вселенной, которая довлеет над человеческими законами. Те живые существа, что демонстрируют колдунье свою жестокость и безжалостность, могут быть названы «условно равными». Ками презирает простолюдинов, считая их животными с недостаточно развитым интеллектом.

Принцесса признаёт верховенство фон Инзен, однако в случае нового восстания она окажется на стороне более сильного претендента.

Ярость

Бугры мышц могучего жеребца покрывает тёмная бархатистая шкура, поглощающая лучи падающего на неё света. У него длинная шелковистая грива и хвост. Стройные ноги животного заканчиваются острыми раздвоенными копытами. Его глаза пылают кроваво-красными углями, в злобно оскаленной пасти видны острые клыки, а лоб увенчан 2-футовым рогом, по которому пробегают всполохи пламени.

Ярость **CR 6**

Shadow Unicorn[DD] (with Shadow Creature[LoM] template)
LE Large magical beast
Init +9; **Senses** darkvision 60 ft., low-light vision; Listen +5, Spot +6
Languages Sylvan, Infernal, Abyssal

AC 30, touch 14, flat-footed 25
hp 105; **HD** 10d10+50; **DR** 5/magic; fast healing +2
Immune charm-related spells; poisons
Resist cold 15; improved evasion; **SR** 20
Fort +14, **Ref** +14, **Will** +7 (+2 luck bonus on all saving throws)

Speed 90 ft. (18 squares)
Melee horn +18 (1d8+12, plus 1d4 fire, plus 1 vile)
Melee 2 hooves +17 (1d4+4 plus 1 vile) and bite +17 (1d8+4 plus 1 vile)
Space 10 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +10; **Grp** +22
Atk Options flaming horn, terror scream
Special Actions shadow blend, shadow merge
Spell-Like Abilities (CL 8th):
blink (3/day, only in shadowy areas)

Abilities Str 26, Dex 20, Con 20, Int 13, Wis 15, Cha 18
SA flaming horn, terror scream
SQ alertness, deliver touch spells, empathic link, improved evasion, scry on familiar, share spells, speak with master, speak with unicorns
Feats Improved Initiative, Improved Multiattack[DR], Multiattack[MM], Vile Natural Attack[BV]
Skills Hide +18, Move Silently +24, Spot +6, Listen +5, Jump +11, Survival +5

Бдительность (Alertness) (Ex): В присутствии фамильяра чувства его хозяйки обостряются. Когда Ярость находится на расстоянии вытянутой руки от маркизы фон Инзен, волшебница получает навык Бдительность (Alertness).

Вопль ужаса (Terror Scream) (Su): Леденящий крик теневого единорога внушает ужас его врагам, аналогично заклятию *ужас (fear*, 8-й уровень заклинателя, спасбросок на Волю с DC 20). Любой персонаж, проваливший спасбросок, вызванный криком, седеет от страха.

Наблюдение за фамильяром (Scry on Familiar) (Sp): Один раз в день маркиза фон Инзен может наблюдать за Яростью, как если бы она наложила заклинание *наблюдение (scrying).*

Наложение заклинаний касанием (Deliver Touch Spells) (Su): Ярость может налагать касательные заклинания маркизы фон Инзен. Если маркиза фон Инзен прикасается к единорогу, колдуя касательное заклинание, она может «передать» заклинание Ярости. После этого единорог способен наложить это заклинание, прикоснувшись к жертве. Как обычно, если хозяйка единорога использует другое заклинание до того, как будет использовано касательное заклинание, то касательное заклинание рассеется.

Погружение в тень (Shadow Merge) (Su): Теневой единорог полностью скрыт (total concealment) и всегда движется бесшумно, когда находится в местах с затенённым освещением. По желанию теневой единорог может подавлять эту способность.

Пылающий рог (Flaming Horn) (Su): Теневой единорог может воспламенить свой рог по желанию, как свободное действие. Атаки воспламенённым рогом наносят 1d4 дополнительных единиц урона огнём. Удар рога

теневого единорога поджигает воспламеняющиеся предметы. Теневой единорог иммунен к собственному магическому пламени. Кузнецы ценят рог за его необычайные свойства и с удовольствием создают на его базе пламенеющие клинки. Алхимики перетирают рог в порошок, из которого они изготавливают разрушительный алхимический огонь.

Разговор с единорогами (Speak with Unicorns) (Ex): Ярость может разговаривать с другими единорогами. Такое общение может быть ограничено интеллектуальными способностями собеседников.

Разговор с хозяином (Speak with Master) (Ex): Ярость и маркиза фон Инзен могут разговаривать, как если бы они владели общим языком. Другие существа не могут понять их беседу без использования магии.

Разделённые заклинания (Share Spells): По желанию маркизы фон Инзен, любое заклинание (но не заклинательная способность), которое она налагает на себя, может также воздействовать на Ярость. Чтобы попасть под воздействие заклинания, в момент его наложения единорог должен находиться на расстоянии 5 футов от волшебницы. Если время действия заклинания отличается от мгновенного (instantaneous), то оно перестанет действовать на Ярость, если он удалится более, чем на 5 футов от хозяйки, и не будет воздействовать на него, даже если он вернётся к маркизе до истечения срока действия заклинания. Кроме того, налагая заклинание с целью «вы» (you), волшебница может наложить его на Ярость как касательное заклинание, вместо того, чтобы налагать его на себя. Ярость может разделять действие заклинания со своей хозяйкой, даже если обычно это заклинание не действует на существ его типа (волшебный зверь/magical beast).

Слияние с тенью (Shadow Blend) (Su): При любом освещении, за исключением яркого дневного света, Ярость может полностью скрыться в тенях (total concealment). Искусственное освещение, даже заклинания *свет (light)* или *вечный огонь (continual flame),* не может развеять эту способность. Единственным исключением из общего правила является заклинание *дневной свет (daylight).*

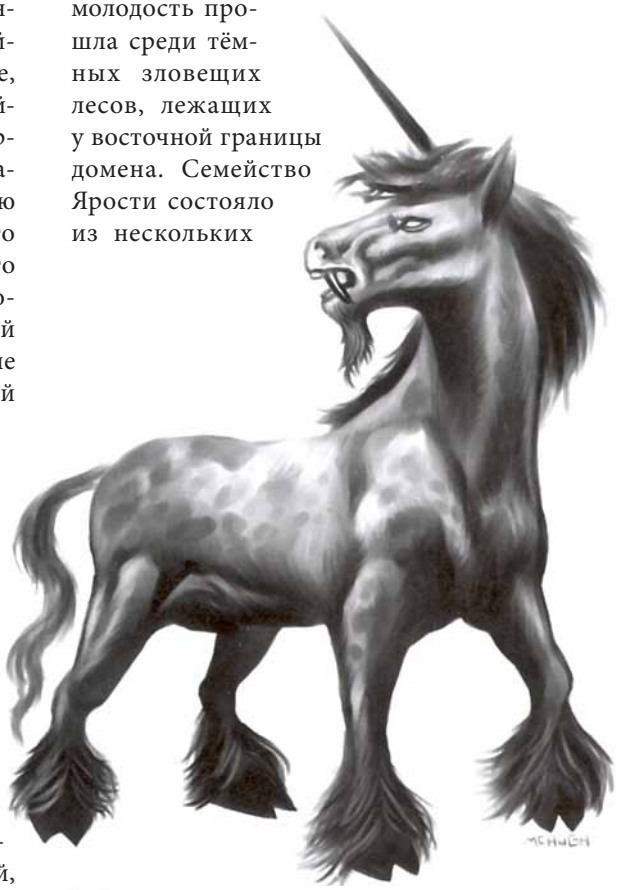
Улучшенная увёртливость (Improved Evasion) (Ex): Когда Ярость подвергается атаке, которая обычно позволяет сделать спасбросок на Реакцию (Ref) на половину повреждений, то он не получает повреждений, если делает успешный спасбросок, и получает только половину повреждений, если проваливает спасбросок.

Эмпатическая связь (Empathic Link) (Su): Между маркизой фон Инзен и Яростью существует эмпатическая связь, действующая на расстояние до 1 мили. Волшебница не способна видеть глазами единорога, но они могут эмпатически общаться. Из-за ограниченности этого способа общения, передавать можно лишь общие чувства (например, страх, голод, удовольствие, любопытство). Обратите внимание, что даже самые умные фамильяры видят мир не таким, каким его видят люди, поэтому возможно взаимное непонимание.

Благодаря эмпатической связи маркиза фон Инзен связана с местами и предметами так же, как и Ярость. Например, если Ярость видел определённую комнату, то волшебница может телепортироваться в эту комнату точно так же, как если бы она сама её видела.

История жизни

Теневой единорог по кличке Ярость родился в угрюмом домене Фальковния. Его молодость прошла среди тёмных зловещих лесов, лежащих у восточной границы домена. Семейство Ярости состояло из нескольких



единорогов-самцов и единорога-самки, которая управляла своим небольшим племенем на авторитарных началах. Теневые монстры стремились держаться подальше от людей, но агрессивно охраняли свои леса. Храбрецы, заходившие в заповедную чащу, больше никогда не возвращались назад. Единороги выслеживали «захватчиков» и убивали их, протыкая рогом живот. Несчастные путники умирали в жутких мучениях, и никто не мог прийти им на помощь.

Весной 764 Б. К. в лес единорогов вторглась охота шарфюрера Виго фон Брагенберга, в составе которой были представителя Когтей, а также сотни собак и бесправных крепостных крестьян. Скорее всего, фальковнийские вояки хотели загнать парочку оленей, да затравить большого кабана. К несчастью для Ярости, путь загонщиков пролегал через Мглистое озеро — место водопоя единорогов.

Увидев самку теневого единорога, Брагенберг изменил цель охоты и метким выстрелом из пистолета продырявил созданию голову. Кровь хлынула потоком в тёмное озеро, и старая самка пошатнулась. Однако, прежде чем умереть, повелительница племени убила пять охотничьих собак, растоптала парочку крестьян и проткнула руку племяннику шарфюрера (впоследствии неловкий охотник умер от гангрены). Сражаясь с преследователями, самка единорога выиграла время для самцов и умерла у ног фальковнийского вояки.

Заполучив ценный трофей — рог единорога — Брагенберг продолжил погоню с упорством обезумевшего фанатика. Среди мёртвых деревьев древнего леса разыгралось самое настоящее побоище. Сражение — а это было именно сражение — велось с переменным успехом. Единороги топтали зазевавшихся людей, увечили копытами собак, и даже свели в могилу престарелого фальковнийского мага, который решил самостоятельно «поджарить» пару «лошадок». Там, где чаща становилась тёмной и нелюдимой, единороги устраивали захватчикам бойню, но всё же, жертвуя жизнями крепостных крестьян, фальковнийские военные продвигались вперёд, отстреливая теневых чудовищ из мушкетов и примитивных ручниц.

Уцелевшие создания были загнаны к краю Тодвальдского обрыва. Перед единорогами простиралась стальная смерть, ощетинившаяся копьями, пиками и жерлами дымящихся мушкетов. Позади угрюмо грохотал водопад, нижняя часть которого утопала в облаках искрящегося тумана. Осознав приближение смерти, единороги-самцы решили отомстить за самку и бросились на обидчиков, прокладывая кровавую тропу к Брагенбергу. Ярость же… струсил. Развернувшись в сторону водопада, он прыгнул вперёд и рухнул в бескрайнее пространство дымящегося тумана. Ярость думал, что ему суждено умереть, но он не погиб. Перебирая перебитыми ногами, единорог доплыл до неизведанной земли и потерял сознание.

Текущее состояние

Наткнувшись на Ярость, маркиза пришла к выводу, что туманы прислали ей фамильяра, о котором она давно мечтала. Теневой единорог был красив, а от его внешнего вида веяло величием и благородством. Ярость ненавидел людей и обязательно убил бы человека, решившего прикоснуться к нему. Маргарита смогла преодолеть инстинктивное сопротивление создания. Осознав тайную порочность существа, фон Инзен подарила Ярости такие противоестественные ласки, от которых пришла бы в ужас любая благовоспитанная дама.

Подобные неестественные отношения укрепили связь между чудовищем и волшебницей. Ярость стал с уважением относиться к своей новой госпоже, и даже позволил маркизе взбираться на свою спину. Теперь фон Инзен гуляла в лесу не столько с друзьями-либертенами, сколько с гордым и своенравным единорогом. Ярость с радостью выполнял почётные задания маркизы, но наотрез отказывался делать то, что ему не нравилось. Впрочем, любовные ласки он возвращал Маргарите с удвоенным рвением.

Примечание для Мастера

После бегства Бердсона Ярость стал полноправным хозяином кланвилльского леса. Ему принадлежит вся территория, находящаяся между Убервальд-манором и городом ламиард.

Путешествуя по лесу, Ярость атакует лишь слабых и беззащитных искателей приключений. Будучи трусливым и коварным существом, единорог отступит, если герои окажут ему агрессивное сопротивление или встретят его залпами из мушкетов и пистолей.

Агата-Кларисса-Катерина Годефрой

Агата-Кларисса Годефрой была убита по приказу маркизы фон Инзен накануне революции. После смерти Агаты-Клариссы хирург Шарль де Ферранд извлёк из тела внутренние органы, обработал кожу консервирующими составами и изготовил из мадам Годефрой чучело. Благодаря умелым рукам хирурга, даже после смерти Агата-Кларисса выглядит, словно живая. Её тело, наряженное в роскошное платье и многослойные кружевные юбки с фижмами, выставлено в одном из залов Убервальд-манора как напоминание о том, что случится с каждым, кто осмелится противостоять повелительнице Кланвилля.

Работа Шарля де Ферранда была настолько тонка, что на первый взгляд мадам Годефрой нелегко отличить от живого человека. Понять, что на самом деле Агата-Кларисса давно мертва, можно лишь по её неподвижности, по холодной коже, или же по распространяющемуся от неё слабому запаху консервантов, использованных де Феррандом. Если с тела Агаты-Клариссы когда-либо будут сняты все одежды, то её неживая природа станет очевидной: на груди и животе зияют глубокие разрезы, аккуратно зашитые хирургическими нитками. Кое-где между нитками видна солома, которой набито чучело мадам Годефрой.

На голове Агаты-Клариссы красуется высокий завитой парик. Если снять его, то легко убедиться, что парик—не просто украшение: он закрывает верхнюю часть головы мадам Годефрой, разнесённую в кровавое месиво убившим её выстрелом.

Агата-Кларисса Годефрой **CR 17**

Female human warlock[CAr] 12/mindbender[CAr] 1
LE Medium undead (augmented humanoid, mummified creature[LM])
Init +0; **Senses** darkvision 60 ft.; Listen +2, Spot +2
Aura despair (on sight)
Languages Darkonese, Falkovnian, Lamordian

AC 26, touch 10, flat-footed 26
hp 85; **HD** 13d12; **DR** 5/—, **DR** 3/cold iron; fiendish resilience
Immune undead immunities
Resist fire 5, cold 5
Fort +19, **Ref** +17, **Will** +25
Weakness vulnerability to fire
Speed 20 ft. (4 squares)
Melee slam +17 (1d8+8/20×2 plus mummy rot)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +9; **Grp** +17
Atk Options Eldrich Blast 6d6 (touch +9), Empower Spell-Like Ability (Eldrich Blast), Mortalbane[BV], Power Attack
Warlock Invocations Known (CL 12th):
Least — *dark one's own luck, eldritch glaive*[DM], *beguiling influence*
Lesser — *charm* (DC 27), *flee the scene, the dead walk*
Greater — *devil's whispers*[Ci] (DC 30), *noxious blast* (DC 31)

Abilities Str 26, Dex 11, Con —, Int 13, Wis 14, Cha 36
SA eldritch blast, warlock invocations
SQ deceive item, detect magic, imbue item, telepathy
Feats Ability Focus[MM] (*devil's whispers*), Ability Focus[MM] (Eldritch Blast), Empower Spell-Like Ability[MM] (Eldritch Blast), Lifesense[LM], Mortalbane[BV], Power Attack
Skills Bluff +23, Concentration +29, Diplomacy +23, Intimidate +31, Sense Motive +6, Spellcraft +15, Use Magic Device +19
Signature possessions: *Belt of Giant Strength +6, Bracers of Armor +6, Cloak of Charisma +6, Gloves of Eldritch Admixture*[MIC], *Greater chasuble of Fell Power*[CA], *Ring of Invisibility, Tome of Leadership +5* (used)

Адская устойчивость (Fiendish Resilience) (Su): Агате-Клариссе Годефрой известна тайна адской устойчивости. Один раз в день свободным действием она может войти в особое состояние, в котором получает быстрое исцеление 1 (fast healing). Мадам Годефрой способна пребывать в этом состоянии 2 минуты.

Гниль мумии (Mummy Rot) (Su): Сверхъестественная болезнь, спасбросок на Стойкость DC 29, инкубационный период 1 минута, повреждения 1d6 Выносливости и 1d6 Обаяния.

В отличие от обычных болезней, гниль мумии продолжается до тех пор, пока жертва не достигнет Выносливости 0 (что влечёт смерть), или пока она не будет вылечена, как описано ниже.

Гниль мумии—не обычная болезнь, а могущественное проклятие. Персонаж, пытающийся наложить на страдающее этой болезнью существо заклятие школы Вызова (Лечение)/Conjuration (Healing), должен сделать проверку уровня заклинателя с DC 20, или заклинание не подействует.

Чтобы спасти жертву гнили мумии, для начала необходимо снять проклятие заклинанием *разрушение чар (break enchantment)* или *снятие проклятия (remove curse),* при наложении которых делается проверка уровня заклинателя с DC 20. После того, как проклятие будет снято, исцеляющие заклинания накладываются на больного без проверки уровня заклинателя, и гниль мумии можно вылечить, как обычную болезнь.

Если жертва гнили мумии умирает, то тело рассыпается в песок, который развеивается первым же порывом ветра.

Насыщение предмета (Imbue Item) (Su): Благодаря этой способности мадам Годефрой может создать магический предмет, даже если она не знает необходимых для того заклинаний (тем не менее, она должна обладать навыком для создания предмета). Вместо того, чтобы налагать заклинание, она может сделать проверку Применения Магических Предметов (Use Magic Device) с DC 15 + уровень заклинания для волшебных заклинаний, или 25 + уровень заклинания для божественных заклинаний.

Если проверка была успешной, то Агата-Кларисса может создать волшебный предмет, как если бы она наложила необходимое заклинание. Если проверка проваливается, то она не может создать предмет. В случае провала мадам Годефрой не тратит на попытку очки опыта или деньги; она просто не может начать изготовление предмета. Если Агата-Кларисса проваливает проверку Применения магических предметов (Use Magic Device), то она не может повторить её для этого заклинания до тех пор, пока не достигнет следующего уровня опыта.

Отчаяние (Despair) (Su): Персонаж, увидевший Агату-Клариссу Годефрой, должен сделать спасбросок на Волю с DC 29, или будет парализован страхом на 1d4 оборота. Независимо от успешности спасброска, персонаж становится неуязвим к воздействию ауры отчаяния Агаты-Клариссы на 24 часа. Когда мадам Годефрой стоит в бальной зале Убервальдманора, притворяясь обычным чучелом, она подавляет эту способность.

Обнаружение магии (Detect Magic) (Sp): Агата-Кларисса Годефрой может по желанию (at will) пользоваться *обнаружением магии (detect magic)* с 12-м уровнем заклинателя.

Обман предмета (Deceive Item) (Ex): Когда Агата-Кларисса Годефрой делает проверку Применения магических предметов (Use Magic Device), она может «взять 10», даже когда отвлечена или если ей угрожает опасность.



Поглощение урона — варлок (Damage Reduction — Warlock) (Ex): Сверхъестественные силы, сосредоточенные в теле мадам Годефрой, защищают её от физических атак, даруя ей поглощение урона 3/холодное железо (3/cold iron).

Поглощение урона — мумифицированное существо (Damage Reduction — Mummified Creature) (Su): Мёртвое тело мадам Годефрой, пропитанное консервантами доктора де Ферранда, обрело особую прочность, даруя ей поглощение урона 5/—.

Сопротивляемость энергии (Energy Resistance) (Su): Агата-Кларисса Годефрой обладает сопротивляемостью 5 к огню и 5 к холоду. Обратите внимание, что одновременно с этим Агата-Кларисса уязвима к огню (vulnerability to fire). Если она подвергается атаке огнём, то сначала учитывается сопротивляемость, а затем (если сопротивляемость не поглотила повреждение полностью) уязвимость.

Телепатия (Telepathy) (Su): Мадам Годефрой может телепатически общаться с любым обладающим языком существом на расстоянии до 100 футов.

Уязвимость к огню (Vulnerability to Fire) (Ex): Высохшее и набитое соломой тело Агаты-Клариссы Годефрой получает от огня наполовину больше повреждений, чем обычно (+50%). Обратите внимание, что одновременно с этим Агата-Кларисса обладает сопротивляемость к огню (fire resistance). Если она подвергается атаке огнём, то сначала учитывается сопротивляемость, а затем (если сопротивляемость не поглотила повреждение полностью) уязвимость.

История жизни

Агата-Кларисса Годефрой родилась в Морденте в богатой семье, родственной Уилфреду Годефрою. Ещё в молодости она впала в самый отвратительный разврат, который не прекратился и после того, как родители выдали её замуж. Забеременев от одного из любовников, Агата-Кларисса попыталась прервать беременность, но яд подействовал лишь частично: хотя развратница лишилась способности к деторождению, её дочь выжила. Однако жизнь девочки была недолгой: спустя несколько лет мадам Годефрой убила её на пике отвратительной оргии. Узнав о преступлении, муж Агаты-Клариссы избил её, заковал в кандалы и бросил умирать посреди болотных топей.

Но день смерти Агаты-Клариссы ещё не настал: Туманы Равенлофта спасли её от болотных псов и перенесли в Кланвилль, где она обнаружила себя среди таких же развращённых злодеев. Самоуверенность мадам Годефрой была столь велика, что она осмелилась открыто соперничать с самой маркизой фон Инзен и стала руководительницей одного из двух лагерей, на которые разбились либертены. В конечном счёте терпение повелительницы Кланвилля иссякло, и её новая фаворитка—Жюльетта—убила не подозревавшую ловушки мадам Годефрой, разнеся её затылок выстрелом из пистоля.

По приказу маркизы фон Инзен хирург Шарль де Ферранд изготовил из тела Агаты-Клариссы чучело. Однако, в тайне от де Ферранда и маркизы, Агата-Кларисса обрела отвратительное подобие жизни, когда принадлежащий хирургу голем случайно капнул на её губы слабым раствором воскрешающей жидкости. Вместо того, чтобы воскреснуть, мадам Годефрой превратилась в мумию.

Текущее состояние

Покойная мадам Годефрой—идеальный манипулятор. Будучи вне подозрений, она способна ментально навязывать свою волю любому из обитателей манора, исключая, разумеется, маркизу фон Инзен, барона фон Убервальда и ещё нескольких умертвий. При этом все её жертвы остаются в полном неведении относительно мотивации своего поступка, так как абсолютно уверены, что действуют по собственной воле. Инвокация *шёпот дьявола (devil's whispers)* действует аналогично заклинанию *внушение (suggestion),* с той лишь разницей, что по окончании своего действия требует сделать второй спасбросок. В случае провала последнего жертва уверена, что действовала по собственной воле.

Агата-Кларисса замечательно подходит для внезапного появления перед игроками. Мгновенные телепортации и удары из-за угла могут довести персонажей до нервного срыва. Инвокация *покинуть сцену (flee the scene)* позволяет мумии телепортироваться на короткие дистанции, оставляя после себя иллюзорного двойника. Кольцо невидимости дополняет жуткую картину.

Если Агата-Кларисса примет решение вступить в открытую конфронтацию с недоброжелателями, её противникам не позавидуешь. Своим видом мумия может парализовать врага на месте (способность вызывать отчаяние), что, безусловно, означает неминуемую и жестокую смерть. Агата-Кларисса может поражать противника разрушительной гнилью мумии. Мадам Годефрой опасна и в ближнем бою. Сочетание *eldritch glaive, noxious blast,* Chasuble of Fell Power, Gloves of Eldritch Admixture, Empower Spell-Like Ability, Power Attack и Mortalbane не отставляет противнику ни единого шанса на победу.

Разумеется, от древнего мёртвого практически невозможно скрыться, так как в распоряжении монстра находится навык Чутьё Жизни (Lifesense) и инвокация *покинуть сцену (flee the scene).*



Глава третья: Служители свободы

Что мне ваша нежность — руки лишь движение,
А мысли совсем о другом:
Вам хочется власти и унижений,
Хозяином быть и рабом.

Уникальные особенности Кланвилля дали жизнь пяти новым игровым престиж-классам, детальное описание которых представлено на нижеследующих страницах. Эти престиж-классы предназначены в первую очередь для мастерских персонажей. Большинство из них плохо подходят для прямого противостояния героям. Вместо того, чтобы сражаться с персонажами игроков в открытом бою, противники с этими престиж-классами могут быть превосходными злодеями второго плана, творящими свои мрачные дела в холодных тёмных залах старинных замков или в утопающих в роскоши будуарах прекрасных дворцов.

Эти престиж-классы могут быть использованы не только в игре по Кланвиллю и де-садовской «Вселенной зла», но и для создания запоминающихся злодеев в обычной игровой кампании.

Кровавая леди

В тёмных и необразованных доменах Равенлофта либертинаж, как философское движение, практически неизвестен, но угрюмое, суеверное сознание местных жителей способно погрузиться в такие глубины безумия и жестокости, которым могла бы позавидовать сама маркиза фон Инзен.

В среде баровийской, инвидианской и борканской аристократии существует поверье, согласно которому кровь юных невинных девушек, брызнувшая на кожу аристократки, может продлить красоту женщины и даже усилить её. Для многих девушек из высшего общества описываемая легенда не более, чем страшный миф. Однако некоторые женщины восприняли эту легенду достаточно серьёзно и даже попытались воплотить её в жизнь.

Кровавые леди, как правило, являются женщинами, чья природная красота находится на своём излёте. Они пытаются спасти былую нежность кожи, окропляя её кровью или принимая ванны, наполненные свежепролитой багровой субстанцией. Если в обычных условиях эффект омоложения не проявлялся бы вообще, или носил бы кратковременный характер, то в пределах Туманных Царств кровавые омовения дарят женщинам неимоверную привлекательность и необъяснимое очарование. Морщины красавиц разглаживаются, а увядание сменяется красотой, полной радости и жизни.

Hit Die: d6.

Требования

Для того, чтобы стать Кровавой Леди, персонаж должен удовлетворять всем следующим критериям:



Кровавая леди

Уровень	Базовая атака	Стойкость	Реакция	Воля	Особенности
1	+1	+2	+0	+3	Вечное тело, Пугающая красота, Кровавая выносливость
2	+2	+3	+1	+3	Порочное очарование
3	+2	+4	+1	+4	Порочное очарование 2
4	+3	+4	+2	+4	Терзающий удар
5	+3	+5	+2	+5	Порочное очарование 3

Пол: Женский.

Мировоззрение: Любое злое.

Умения: 3 ранга в умении Знание (аркана)/Knowledge (arcana), 2 ранга в умении Лечение (Heal).

Особые требования: Персонаж должен иметь хотя бы одну проваленную проверку Тёмных Сил.

Классовые умения

Кровавой леди свойственны следующие классовые умения: Дипломатия/Diplomacy (Оба), Знание (двор и знать)/Knowledge (nobility and royalty) (Инт), Лечение/Heal (Мдр), Маскировка/Hide (Лов), Обман/Bluff (Оба).

Очки умения на каждом уровне: 2 + модификатор Инт.

Классовые особенности

Кровавая леди обладает описанными ниже классовыми особенностями.

Вечное тело (Timeless body) (Ex): Благодаря постоянным омовениям в крови молодых девушек, кровавые леди до самой старости сохраняют нежную кожу, лишённую морщин и пигментных пятен. Более того, сама старость обходит их стороной, и на смертном одре эти женщины выглядят точно так же, как девушки 25—30 лет.

С точки зрения игровой механики, благодаря этой способности кровавые леди стареют на 1 год за каждые пять лет жизни. Если кровавая леди два месяца не принимает кровавые ванны, особенность Вечное Тело утрачивается, и женщина начинает стареть со скоростью обычного человека. Если ритуалы кровавых ванн возобновляются, восстанавливаются и все утраченные способности.

Каждое кровавое омовение вызывает проверку Тёмных Сил.

Пугающая красота (Dislike Beauty) (Ex): Похищения молоденьких девушек могут проходить незаметно и в тайне от окружающих, но рано или поздно многочисленные исчезновения привлекут внимание общества. Кровавую леди начнут обходить стороной, а крестьяне станут складывать вокруг личности персонажа жуткие и ужасные истории.

В доменах ренессанса рейтинг отверженности кровавой леди вырастает на +2. В более суровых феодальных доменах этот рейтинг повышается до +3. Кроме того, персонаж престиж-класса Кровавая Леди страдает от штрафа –2 ко всем броскам на социальные умения и обладает нечестивым (profane) бонусом +2, накладываемым на проверку Запугивания (Intimidate).

Порочное очарование (Depraved Charm) (Ex): Невероятная красота кровавых леди столь привлекательна, что все персонажи данного класса, начиная со второго уровня, получают нечестивый (profane) бонус +1 на броски, связанные с проверкой Обаяния. На третьем уровне опыта этот бонус повышается до +2, а на пятом до +3. Порочное очарование воздействует даже на тех персонажей, которые подозревают кровавую леди в совершении ужасных преступлений.

Кровавая выносливость (Blood Constitution) (Ex): Кровь придаёт силу любым живым существам. Её воздействие особенно велико, когда она изливается из трепещущего тела красивой умирающей женщины. Благодаря своим ужасным способностям, персонажи класса Кровавая леди получают 3 бонусных пункта жизни при получении очередного уровня. Этот бонус добавляется к результату

броска на пункты жизни, вне зависимости от его величины.

Терзающий удар (Tear Strike) (Ex): Чужая кровь придаёт представителям описываемого престиж-класса не только невообразимую красоту, но и необычайную силу. Кровавая леди, ранившая противника голыми руками (в ближнем бою, без использования оружия), получает 4 временных пункта жизни за каждый успешно нанесённый удар. Эти временные пункты жизни исчезают в момент заката или восхода солнца. Если с их исчезновением пункты жизни персонажа принимают нулевое или отрицательное значение, Тёмные Силы даруют Леди крови 1 пункт жизни.

Либертен

Аристократия северо-западных доменов Ядра проводит своё время в празднествах и развлечениях. Её представители освобождены от воинской повинности и в общем-то могут не заботиться о хлебе насущном. Жестокая эксплуатация крестьян и отсутствие серьёзной внешней угрозы со стороны соседей привели к тому, что многочисленные представители высшего общества оторвались от прежних гуманистических идеалов и погрязли в различных декадентских кружках и учениях. Если в пустынном и мрачном Морденте скучающие аристократы становились атеистами и нигилистами, то в роскошном и богатом Даймонлю благородные начали создавать кружки либертенов.

Согласно общераспространённой точке зрения, имеющей хождение по Ядру, либертеном является человек, исповедующий такой взгляд на мир, который отрицает принятые в обществе моральные, социальные и религиозные нормы. Однако не стоит думать, что все либертены философы. Это далеко не так. Большая часть участвующих в либертинаже аристократов имеет смутные понятия относительно философской подоплёки движения и искренне полагает, что цель либертена состоит в жизни ради чистого удовольствия и попрании общественной морали возмутительными поступками.

Не удивительно, что примитивные формы либертинажа быстро охватили высшие слои знати, которая ударилась в разгул, пьянство и в невообразимый разврат. Наиболее сильно от описываемого явления пострадала аристократия Даймонлю, Ришмюло и восточного Даркона.

К настоящему времени либертинаж запрещён в подавляющем большинстве тоталитарных доменов.

Hit Die: d6.

Требования

Для того, чтобы стать Либертеном (Лбр), персонаж должен удовлетворять всем следующим критериям:

Навыки: Лидерство (Leadership), Железная воля (Iron Will).

Мировоззрение: Любое хаотичное.

Умения: 8 рангов в умении Дипломатия/Diplomacy, 2 ранга в умении Знание (двор и знать)/Knowledge (nobility and royalty), 2 ранга в умении Знание (религия)/Knowledge (religion).

Специально: Персонаж должен быть членом либертинского общества и должен «перейти черту» (см. ниже) под руководством другого либертена.

Рейтинг отверженности: Не менее 2.

Классовые умения

Либертену свойственны следующие классовые умения: Дипломатия/Diplomacy (Оба),



Либертен

Уровень	Базовая атака	Стойкость	Реакция	Воля	Особенности	Заклинания
1	+0	+0	+0	+2	Дурной пример, Путь свободы (1)	Жрец 1
2	+1	+0	+0	+3	Путь свободы (2)	Жрец 2
3	+1	+1	+1	+3	Путь свободы (3)	
4	+2	+1	+1	+4	Путь свободы (4)	
5	+2	+1	+1	+4	Перевести через черту	Жрец 3

Знание (двор и знать)/Knowledge (nobility and royalty) (Инт), Знание (история)/Knowledge (history) (Инт), Знание (религия)/Knowledge (religion) (Инт), Маскировка/Hide (Лов), Обман/Bluff (Оба), Сбор сведений/Gather Information (Оба), Слух/Listen (Мдр).

Для пути боли: Высвобождение/Escape Artist (Лов), Вязание узлов/Use Rope (Лов), Лечение/Heal (Мдр).

Для пути утробы: Лечение/Heal (Мдр), Оценка/Appraise (Инт), Ремесло (алхимия)/Craft (alchemy) (Инт).

Для пути веселья: Выступления/Perform (Оба), Оценка/Appraise (Инт), Проницательность/Sense Motive (Мдр).

Для пути похоти: Лечение/Heal (Мдр), Ловкость рук/Sleight of Hand (Лов), Проницательность/Sense Motive (Мдр).

Очки умений на каждом уровне: 4 + модификатор Инт.

Классовые особенности

Либертен обладает описанными ниже классовыми особенностями.

Рейтинг отверженности (Ex): Если рейтинг отверженности либертена в домене станет ниже 2, то он не может использовать свои способности, включая запоминание заклинаний.

Заклинания (Ex): Будучи нарушителями мировой гармонии, либертены привлекают внимание Тёмных Сил, поскольку их непристойное и разнузданное поведение сбивает с толку невинную молодёжь и непорочных людей. Именно поэтому Тёмные Силы награждают либертенов частичкой своего невероятного могущества.

Во время проведения празднеств и вечеринок либертены способны получать божественные заклинания подобно жрецам иных верований, однако при этом они не имеют домена. Жреческий уровень либертена указан в таблице способностей; этот уровень не складывается со жреческими уровнями, полученными от других классов и престиж-классов.

Путь свободы (Ex): На 1-м уровне опыта либертен выбирает путь удовольствий, который более всего приходится ему по душе. Выбор должен соответствовать пути, с помощью которого героя «перевели через черту». На 2-м, 3-м и 4-м классовом уровне, либертен получает бонус от избранного направления.

Дурной пример (Ex): Если персонаж оказался в обществе либертена хотя бы 1-го уровня, то злодей может склонить персонажа на один из путей свободы. Персонаж-жертва должен совершить спасбросок на Волю против уровня сложности (DC), равного Обаянию (Cha) либертена. В течение одного дня либертен может попытаться соблазнить только одного персонажа.

Перевести через черту (Ex): Если либертен сумел в течение одной недели не менее трёх раз показать своей жертве дурной пример, то несчастный отступник может взять себе престиж-класс либертен и выбрать для начала тот путь свободы, которым его соблазнили. Безусловно, данное решение является добровольным. Персонаж сам выбирает свою судьбу.

Новый виток: Герой может выбирать этот престиж-класс несколько раз, совершенствуясь в новых путях свободы. Выбор нового пути осуществляется по воле персонажа при достижении нового уровня. Для его инициации не требуется нового перехода через черту.

Пути либертена

Путь боли: Обычно включает в себя различные проявления пассивного и активного насилия над личностью. Фактическим воплощением данного пути являются садистские и мазохистские наклонности, а также удовольствие, являющееся следствием унижения других живых существ. Обратите внимание, что герои, выбравшие эту дорогу, как правило отмечают свой путь множеством проваленных проверок Тёмных Сил и быстро выходят из-под контроля играющего. Разум людей хрупок, и многие персонажи, избравшие дорогу боли, к концу своего путешествия становятся сумасшедшими.

1 уровень: Персонаж способен наносить несмертельный урон (non-lethal damage) без штрафа на атаку.

2 уровень: Персонаж получает бонусный навык Живучесть (Diehard).

3 уровень: Персонаж получает поглощение урона (DR) 2/—. Вместе с получением уровня следует проверка Безумия.

4 уровень: Персонаж игнорирует половину несмертельного урона (non-lethal damage). Вместе с получением уровня следует проверка Безумия.

Путь утробы: Обжорство и пьянство — ещё один путь, которым либертены могут потешить свою порочную душу. Изысканные яства, редкие вина и удивительные плоды — вот то, ради чего живут эти люди. Пирушки либертенов, решивших пойти путём утробы, могут растянуться на многие часы, а количество выпитых на них вин способно поразить любое, даже самое изощрённое воображение.

1 уровень: Либертен может употребить без последующих штрафов столько порций алкоголя или наркотиков, чему равен его бонус Выносливости (Con).

2 уровень: Каждый раз, когда либертен принимает алкоголь или наркотик, он получает алхимический бонус +1 (alchemical bonus) к Обаянию (Cha), при этом максимальный бонус не может превышать уровень либертена.

3 уровень: За каждую принятую порцию алкоголя, яда или наркотика либертен получает кумулятивный алхимический бонус +1 (alchemical bonus) к спасброску, нейтрализующему эффект следующей порции, при этом максимальный бонус равен модификатору Интеллекта (Int).

4 уровень: Если либертен оказался отравлен или пострадал от воздействия наркотиков или алкоголя, то он может отложить наступление отрицательного эффекта на количество оборотов, равное 1d6 + модификатор Обаяния персонажа.

Путь веселья: Многие либертены воспринимают либертинаж не как философское учение, а как движение, последователи которого живут ради собственного удовольствия. Обладая внушительными финансовыми средствами и безжалостно эксплуатируя крестьян, аристократы-либертены северо-западного ядра могут проводить целые дни в праздности, наслаждаясь балами и развлечениями.

Большинство либертенов следуют именно этим путём, поскольку их весёлый образ жизни не привлекает внимания властей, а эксцентрические выходки общественность воспринимает, как аристократическую экстравагантность.

1 уровень: Получает ситуационный бонус +1 (circumstance bonus) к проверке умений, основанных на Обаянии и Мудрости, за каждые 10 персон, присутствующих при проверке умения. Максимальная величина бонуса равна уровню престиж-класса либертен.

2 уровень: Получает ситуационный бонус +1 (circumstance bonus) к проверке умений, основанных на Обаянии и Мудрости, за каждый час, проведённый в обществе не менее 10 человек. Максимальная величина бонуса равна уровню престиж-класса либертен.

3 уровень: Получает ситуационный бонус +1 (circumstance bonus) к проверке умений, основанных на Обаянии и Мудрости, за каждую уже пройденную в текущий день проверку этого умения. Максимальная величина бонуса равна уровню престиж-класса либертен.

4 уровень: Персонаж может «брать 10» для проверки умений, зависящих от Обаяния и Мудрости. Способность доступна только внутри группы персонажей, состоящей не менее, чем из 10 человек. Герой может пользовать этой способностью только после того, как проведёт в кругу знакомых не менее 2 часов.

Путь похоти: Либертены, избравшие путь похоти, живут, чтобы получать плотское удовольствие. Все остальные явления, в их понимании, всего лишь досадные дополнения к единственно важной потребности их тела. Во многих случаях либертены, вставшие на путь похоти, подобны либертенам, вставшим на путь утробы. И те и другие не знают

меры в своём увлечении и пойдут на всё возможное и невозможное для того, чтобы взбудоражить свои пресыщенные удовольствиями нервы. Либертены описываемого типа частенько ведут себя так, чтобы спровоцировать или шокировать общественность.

Рядовые удовольствия плоти стремительно приедаются им, и аристократы начинают искать спасение в области извращений и девиаций. Поиски новых форм физического удовольствия быстро развращают аристократов, превращая последних в неуправляемых и эгоистичных животных.

1 уровень: Получает бонус мастерства +4 (competence bonus) ко всем проверкам умения Выступления (сексуальные техники)/Perform (Sexual Techniques).

2 уровень: Получает бонус мастерства (competence bonus), равный текущему уровню престиж-класса либертен, на все проверки умений Обман (Bluff), Дипломатия (Diplomacy) и Проницательность (Sense Motive).

3 уровень: Один раз в день либертен может использовать способность Очарования, которая действует подобно заклинанию *очарование человека (charm person)*. Сложность спасброска на Волю равна DC 10 + уровень жертвы + уровень либертена. Это—заклинательная способность (Sp).

4 уровень: По желанию либертен может накладывать ситуационный бонус (circumstance bonus), равный уровню престиж-класса либертен, на тех своих товарищей, которые находятся в поле его зрения и хотят совершить проверку умения Выступления (сексуальные техники)/Perform (Sexual Techniques). Бонус действует в течение 2d12 часов. Бонусы, полученные от нескольких либертенов, не складываются (используется максимальный бонус). Кроме того, по достижении данного уровня либертен получает бонус мастерства +4 (competence bonus) на умение Запугивание (Intimidate).

Ришмюлотская служанка

Аристократические дома Ришмюло и Даймонлю столь велики и роскошны, что для их поддержания в надлежащем порядке требуется целая армия слуг. Если большая часть наёмных работников занимается тяжёлой и нудной деятельностью в саду или в конюшне, то служанки помогают своей госпоже в ежедневных трудах и развлечениях. Девушки готовят комнаты госпожи ко сну, приносят в спальню хозяйки горячий шоколад, читают перед сном книги, а также развлекают хозяйку, если той захотелось более нежных и интимных удовольствий. В большинстве случаев служанки посвящены в тайны своих господ и частенько оказываются вовлечёнными в опасные предприятия. Кто, как ни служанка, может доставить любовнику госпожи тайное письмо или найти для своего хозяина очередную молоденькую красавицу?

Особняки равенлофтовской аристократии хранят внутри своих стен страшные тайны, и служанки, как никакие другие обитатели маноров, знают об ужасных пороках своих хозяев.

Hit Dice: d4.

Требования

Для того, чтобы стать Ришмюлотской Служанкой (Rmd), персонаж должен удовлетворять следующим критериям:

Мировоззрение: Нейтральное или злое.

Умения: 3 ранга в умении Выступления (сексуальные техники)/Perform (Sexual Techniques), 2 ранга в умении Обман/Bluff, 1 ранг в умении Расшифровка/Decipher Script, 1 ранг в умении Сбор сведений/Gather Information.

Классовые умения

Ришмюлотской служанке свойственны следующие классовые умения: Выступления (сексуальные техники)/Perform (Sexual Techniques) (Оба), Дипломатия/Diplomacy (Оба), Обман/Bluff (Оба), Оценка/Appraise (Инт), Подделка/Forgery (Инт), Расшифровка/Decipher Script (Инт), Сбор сведений/Gather Information (Оба).

Очки умений на каждом уровне: 4+модификатор Инт.

Классовые особенности

Ришмюлотская служанка обладает описанными ниже классовыми особенностями.

Очарование служанки (Ex): Аристократы высокоразвитых доменов стремятся взять под свою опеку красивых молодых женщин, хорошо образованных и обладающих чувством стиля. Если красивая девушка, решившая стать служанкой, не имеет вышеозначенных добродетелей, то хозяин, как правило, нанимает



преподавателей, способных прочитать красавице вводный курс этикета. С другой стороны, если девушка умна, но обделена красотой, то, скорее всего, свои молодые годы она проведёт не в хозяйской комнате, а на кухне.

Красивые служанки украшают собой дом хозяина. С точки зрения игровой механики, служанка, находящая на расстоянии визуального контакта со своим хозяином, дарует господину ситуационный бонус +1 (circumstance bonus) на все проверки Обаяния (Cha) и умений, связанных с этой характеристикой. На третьем уровне опыта этот бонус повышается до +2, а на пятом до +3. Бонусы, полученные хозяином от нескольких служанок, не складываются (используется максимальный бонус).

Помощница госпожи (Ex): Служанки помогают своим хозяевам и хозяйкам, выполняя различную работу по дому. Однако в случае необходимости они могут выполнить и более сложное поручение, связанное с дипломатическими интригами, шантажом или соблазнением. На втором уровне опыта, служанки получают бонус мастерства +2 (competence bonus) на все проверки умений, связанных с Обаянием (Cha), на четвёртом уровне опыта этот бонус возрастает до +4.

Языки (Ex): Служанки аристократов образованы и способны поддержать беседу на любую предложенную хозяином тему. Благодаря хорошему образованию, на первом и пятом уровне опыта служанка может выучить один из следующих бонусных языков, не тратя на это очки умений: высокий даймонлюжский, низкий даймонлюжский, морденсткий, даркónийский, балок, ламордианский.

Ловкость рук (Ex): Начиная с первого уровня служанка может одним движением руки спрятать маленький предмет в оборках своей одежды. Размер предмета должен быть таков, чтобы он мог полностью скрыться в кулаке девушки. Служанка может спрятать предмет свободным действием (free action).

Сторонний человек может заметить попытку прятания лишь в том случае, если сделает успешный бросок на Внимательность (Spot) против сложности DC 25 плюс 1 дополнительный

Ришмюлотская служанка

Уровень	Базовая атака	Стойкость	Реакция	Воля	Особенности
1	+0	+1	+0	+2	Очарование служанки, Языки, Ловкость рук, Приобретённый иммунитет, Манипуляция мнением
2	+0	+2	+0	+2	Помощница госпожи
3	+1	+3	+1	+3	Очарование служанки 2, Приобретённый иммунитет 2
4	+1	+4	+1	+3	Помощница госпожи 2
5	+2	+5	+2	+4	Очарование служанки 3, Языки 2, Приобретённый иммунитет 3

пункт сложности за каждый уровень престиж-класса Ришмюлотская служанка.

Приобретённый иммунитет (Ex): Преданные служанки могут пробовать пищу и напитки своих хозяев перед тем, как еда будет поставлена на стол. В Даймонлю, Ришмюло, и в особенности в Борке подобное умение частенько спасает аристократам жизнь. Влиятельные люди тратят огромные средства для обучения прислуги способам обнаружения яда и принципам выживания в случае отравления. В добавок к этому, каждая служанка, пробующая пищу или вино, всегда имеет при себе бутылёк с противоядием.

На первом, третьем и пятом уровне опыта, представительницы этого престиж-класса приобретают полный иммунитет к одному из ядов, описанных в соответствующем разделе DMG.

Манипуляция мнением (Ex): Служанки, истинно преданные своим господам, могут распространять слухи, выставляющие их хозяев в выгодном свете. Эти сплетни быстро распространяются среди представителей низших классов, и в конце концов достигают ушей других аристократов.

Один раз за уровень опыта в этом престиж-классе, служанка может понизить рейтинг отверженности своего господина на один пункт, при этом значение рейтинга не может опуститься ниже 1. Использование Манипуляции требует от персонажа неожиданных решений и поступков, которые могут лечь в основу отдельного приключения.

Тёмный гурман

Либертены часто дают волю своей животной стороне, но далеко не все из них готовы сделать следующий шаг и признать, что если люди ничем не лучше животных, то людей следует использовать так же, как животных. Почему бы не получить удовольствие, поедая отбивную из ляжки молоденькой девушки или соте из мозгов волшебника? Немногие либертены готовы решиться на этот шаг, но лишь одарённые одиночки способны пойти ещё дальше, превратив поедание себе подобных в тонкое искусство, позволяющее их кулинарному гению выделить саму сущность жертвы и соединиться с нею в таинстве приобщения к плоти. Обычно тёмные гурманы—одиночки, но некоторые из них, владеющие способностью «шеф-повар», могут играть важную роль в организациях злодеев.

Hit Die: d6.

Требования

Для того, чтобы стать Тёмным Гурманом, персонаж должен удовлетворять всем следующим критериям:

Мировоззрение: Любое злое.

Умения: 4 ранга в умении Профессия (повар)/Profession (cook).

Классовые умения

Тёмному гурману свойственны следующие классовые умения: Бесшумность/Move

Silently (Лов), Внимательность/Spot (Мдр), Вязание узлов/Use Rope (Лов), Запугивание/Intimidate (Оба), Концентрация/Concentration (Вын), Ловкость рук/Sleight of Hand (Лов), Маскировка/Hide (Лов), Обман/Bluff (Оба), Оценка/Appraise (Инт), Проницательность/Sense Motive (Мдр), Профессия (повар)/Profession (cook) (Мдр), Сбор сведений/Gather Information (Оба), Слух/Listen (Мдр).

Очки умений на каждом уровне: 4 + модификатор Инт.

Классовые особенности

Тёмный гурман обладает описанными ниже классовыми особенностями.

Владение оружием и доспехами: Тёмный гурман не получает и не теряет способностей, связанных с владением оружием и доспехами.

Запугивание (Intimidate) (Ex): Тёмный гурман получает нечестивый (profane) бонус к использованию умения Запугивание (Intimidate), равный его уровню в этом престиж-классе.

Тяга к плоти (Craving for Flesh) (Ex): На 3-м уровне тяга тёмного гурмана к человеческой плоти становится столь сильной, что он страдает, если долго не может удовлетворить свою страсть. Если тёмный гурман в течение 1 недели не съедает блюдо, приготовленное с помощью одной из своих способностей поглощения, то он должен 1 раз в неделю делать спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 15 + 1 за каждую последующую неделю, проведённую без поглощения. Если тёмный гурман проваливает спасбросок, он получает 1d6 пунктов несмертельного урона (subdual damage), которые невозможно восстановить до тех пор, пока тёмный гурман не съест блюдо, приготовленное с помощью одной из своих способностей. На 5-м уровне тяга тёмного гурмана к плоти возрастает настолько, что он должен делать спасбросок каждый день (DC 15 + 1 за каждый последующий день).

Смертельная тяга к плоти (Deadly Craving for Flesh) (Ex): На 7-м уровне тяга тёмного гурмана к человеческой плоти возрастает настолько, что он заметно теряет силы, если долго не может удовлетворить свою страсть. Если тёмный гурман в течение 1 недели не съедает блюдо, приготовленное с помощью одной из своих способностей поглощения, то он должен 1 раз в неделю делать спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 15 + 1 за каждую последующую неделю, проведённую без поглощения. Если тёмный гурман проваливает спасбросок, он получает 1 негативный уровень (negative level), который невозможно восстановить до тех пор, пока тёмный гурман не съест блюдо, приготовленное с помощью одной из своих способностей поглощения.

На 10-м уровне тяга тёмного гурмана к плоти возрастает настолько, что он должен делать спасбросок каждый день (DC 15 + 1 за каждый последующий день).

Негативные уровни восстанавливаются по одному за каждое съеденное блюдо, приготовленное с помощью способностей поглощения. Если количество негативных уровней превысит HD тёмного гурмана, он погибает. Смертельная тяга к плоти действует одновременно с простой тягой к плоти: например, тёмный гурман 8-го уровня должен делать спасбросок на Стойкость против тяги к плоти 1 раз в день, и дополнительно спасбросок на Стойкость против смертельной тяги к плоти 1 раз в неделю.

Укус (Bite Attack) (Ex): На 1-м уровне тёмный гурман получает природную атаку укус (bite), наносящую 1d6 повреждений. Если тёмный гурман проводит полную атаку (full attack), укус является вторичной атакой и бросок атаки делается со штрафом –5. Персонаж, который видит эту атаку в первый раз, должен сделать проверку Страха с DC 15.

Сильный укус (Powerful Bite Attack) (Ex): На 4-м уровне укус тёмного гурмана усиливается: он наносит 2d6 повреждений, плюс половина модификатора Силы. Если тёмный гурман проводит полную атаку (full attack), укус является вторичной атакой и бросок атаки делается со штрафом –5.

Ранящий укус (Wounding Bite Attack) (Ex): На 7-м уровне укус тёмного гурмана наносит кровоточащие раны. Каждый укус, причинивший жертве повреждения пунктов жизни, наносит 1 пункт повреждения Выносливости (Constitution damage). Критический удар не увеличивает повреждение Выносливости. Нанесённые повреждения восстанавливаются естественным образом по 1 пункту в день.

Уродующий укус (Disfiguring Bite Attack) (Ex): На 10-м уровне каждый укус тёмного гурмана, причинивший жертве повреждения, может навсегда изуродовать её. Жертва должна сделать спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 15 + нанесённые укусом повреждения, или

Тёмный гурман

Уровень	Базовая атака	Стойкость	Реакция	Воля	Особенности
1	+0	+0	+0	+2	Запугивание, Укус, Поглощение знаний 1/день
2	+1	+0	+0	+3	Поглощение памяти 1/день
3	+1	+1	+1	+3	Поглощение знаний 2/день, Поглощение умения 1/день, Тяга к плоти (1 неделя)
4	+2	+1	+1	+4	Сильный укус, Поглощение навыка 1/день
5	+2	+1	+1	+4	Поглощение знаний 3/день, Поглощение памяти 2/день, Поглощение классовых способностей 1/день, Тяга к плоти (1 день)
6	+3	+2	+2	+5	Поглощение умения 2/день, Шеф-повар
7	+3	+2	+2	+5	Ранящий укус, Поглощение знаний 4/день, Поглощение особых атак или особых свойств, Смертельная тяга к плоти (1 неделя)
8	+4	+2	+2	+6	Поглощение памяти 3/день, Поглощение навыка 2/день
9	+4	+3	+3	+6	Поглощение знаний 5/день, Поглощение классовых способностей 2/день
10	+5	+3	+3	+7	Уродующий укус, Поглощение здоровья, Поглощение внешности, Смертельная тяга к плоти (1 день)

получить 1 пункт истощения Обаяния (Cha drain). Критический удар удваивает наносимое укусом истощение Обаяния. Если тёмный гурман делает уродующий укус, который наносит истощение Обаяния, то он получает 5 временных пунктов жизни (temporary hit points) на 1 час. По решению Мастера уродующий укус может привести к увеличению рейтинга отверженности жертвы.

Поглощение знаний (Absorb Knowledge) (Ex): На 1-м уровне тёмный гурман обретает способность поглощать знания съеденной жертвы. Если тёмный гурман успешно приготовляет жертву (базовый DC 15, см. ниже «подготовка к поглощению») и съедает её, то в течение 24 часов он может один раз получить бонус мастерства +4 (competence bonus) к проверке любого знания (любого умения из группы knowledge). Тёмный гурман получает по одному дополнительному использованию этой способности в сутки на 3, 5, 7 и 9-м уровнях. Для использования способности более одного раза в сутки ему достаточно приготовить и съесть одну жертву.

Поглощение памяти (Absorb Memory) (Ex): На 2-м уровне тёмный гурман обретает способность получать часть воспоминаний съеденной им жертвы. Если тёмный гурман успешно приготовляет жертву (базовый DC 15, см. ниже «подготовка к поглощению») и съедает её, то он может воспользоваться данной способностью сразу же по завершении трапезы. Описываемая способность действует подобно заклинанию *разговор с мёртвыми (speak with dead)*, наложенному священником 3-го уровня, за исключением того, что тёмный гурман задаёт вопросы самому себе, и съеденная жертва не может сделать спасбросок. На 2-м уровне тёмный гурман может воспользоваться этой способностью один раз в сутки. На 5-м и на 8-м уровне он получает по одному дополнительному использованию этой способности в сутки.

Поглощение умения (Absorb Skill) (Ex): На 3-м уровне тёмный гурман обретает способность поглощать умения (skills) съеденной жертвы. Чтобы воспользоваться этой способностью, тёмный гурман должен успешно

приготовить жертву (базовый DC 15, см. ниже «подготовка к поглощению») и съесть её. После этого тёмный гурман получает на 24 часа бонус мастерства (competence bonus) в одном умении, равный рангам жертвы в этом умении, величина которого не может превышать величину [уровень в престиж-классе тёмный гурман × 2]. Поглощаемое умение тёмный гурман выбирает в начале приготовления. На 3-м уровне тёмный гурман может пользоваться этой способностью один раз в сутки. На 6-м уровне он получает одно дополнительное использование этой способности в сутки.

Поглощение навыка (Absorb Feat) (Ex): На 4-м уровне тёмный гурман обретает способность поглощать навыки (feats) съеденной жертвы. Чтобы воспользоваться этой способностью, тёмный гурман должен успешно приготовить жертву (базовый DC 15, см. ниже «подготовка к поглощению») и съесть её. После этого тёмный гурман получает на 24 часа один из навыков жертвы, который был выбран перед приготовлением. Тёмный гурман может пользоваться полученным навыком лишь при условии, что он выполняет все пререквизиты навыка. На 4-м уровне тёмный гурман может воспользоваться этой способностью один раз в сутки. На 8-м уровне тёмный гурман получает ещё одно дополнительное использование данной способности в сутки.

Поглощение классовых особенностей (Absorb Class Feature) (Ex): На 5-м уровне тёмный гурман обретает способность поглощать классовые особенности съеденной жертвы. Чтобы воспользоваться этой способностью, тёмный гурман должен успешно приготовить жертву (базовый DC 20, см. ниже «подготовка к поглощению») и съесть её. После этого тёмный гурман получает на сутки одну из классовых особенностей жертвы. При этом считается, что персонаж был представителем тех классов, в которые входила жертва (тёмный гурман выбирает классовую особенность в начале приготовления). Если жертва была заклинателем, то тёмный гурман может вызвать по одному заклинанию каждого уровня, доступного жертве, а также бонусные заклинания, полученные за бонус к соответствующей характеристике тёмного гурмана. Полученные таким образом слоты заклинаний могут быть заполнены лишь теми заклинаниями, которыми были заполнены слоты жертвы в момент её смерти (или известными жертве заклинаниями, если она была спонтанным заклинателем). Если тёмный гурман уже обладал уровнями заклинателя в том же классе, что и жертва, то поглощённые им слоты заклинаний добавляются к тем, которые он получает от собственных уровней заклинателя. На 5-м уровне тёмный гурман может воспользоваться этой способностью один раз в сутки. На 9-м уровне тёмный гурман получает ещё одно дополнительное использование данной способности в сутки.

Поглощение особых атак или особых свойств (Absorb Special Attack or Special Quality) (Ex): На 7-м уровне тёмный гурман обретает способность поглощать особые атаки или особые свойства съеденной жертвы. Чтобы воспользоваться этой способностью, тёмный гурман должен успешно приготовить жертву (базовый DC 20, см. ниже «подготовка к поглощению») и съесть её. После этого тёмный гурман получает на 24 часа одну особую атаку или уникальную способность жертвы, которую он выбирает в начале приготовления. Тёмный гурман не может выбрать атаку взглядом, дыхательную атаку, способность к полёту или атаку частью тела, которой он не обладает. Если атака позволяет делать спасбросок, то DC спасброска определяется исходя из соответствующего модификатора характеристики тёмного гурмана. Тёмный гурман может воспользоваться этой способностью один раз в сутки.

Поглощение здоровья (Absorb Health) (Ex): На 10-м уровне тёмный гурман обретает способность поглощать здоровье съеденной жертвы. Чтобы воспользоваться этой способностью, тёмный гурман должен успешно приготовить жертву (базовый DC 25, см. ниже «подготовка к поглощению») и съесть её. После этого тёмный гурман получает на 24 часа временные пункты жизни, количество которых равно максимальному количеству пунктов жизни жертвы в момент её смерти. Временные пункты жизни, полученные этим способом, складываются со временными пунктами, полученными любым другим способом. Тёмный гурман может воспользоваться этой способностью один раз в сутки.

Поглощение внешности (Absorb Appearance) (Su): На 10-м уровне тёмный гурман обретает способность поглощать внешность съеденной жертвы. Чтобы воспользоваться этой способностью, тёмный гурман должен успешно приготовить жертву (базовый DC 25, см. ниже «подготовка к поглощению») и съесть её. После этого в течение 24 часов тёмный гурман

может приобрести внешность жертвы. Способность эта действует аналогично заклинанию *смена обличья (alter self),* наложенному колдуном (sorcerer) уровня, равного уровню персонажа в престиж-классе тёмный гурман, с тем ограничением, что тёмный гурман всегда приобретает внешность съеденной жертвы.

Шеф-повар (Chef) (Ex): На 6-м уровне тёмный гурман обретает способность готовить блюда, которые могут воздействовать не только на него, но и на других. Чтобы воспользоваться этой способностью, он должен приготовить блюдо, как для одной из способностей поглощения, описанных выше, но с дополнительным модификатором +5 к DC. Приготовленное таким образом блюдо может быть съедено любым гуманоидом или чудовищным гуманоидом, и принесёт ему такие же бонусы или способности, какие оно принесло бы самому тёмному гурману (все свойства блюда, например, поглощённые умения или навыки, выбирает тёмный гурман в начале приготовления). Существо, съевшее блюдо одного шеф-повара, не может в течение следующих суток получить любые способности или бонусы от блюда, приготовленного другим шеф-поваром.

Поедание подобного блюда может вызвать проверку Ужаса.

Приготовление жертвы: Для того, чтобы применить описанные выше способности поглощения, тёмный гурман должен правильно приготовить жертву. Жертва должна быть гуманоидом или чудовищным гуманоидом с Интеллектом не менее 5, умерщвлённым не более чем за 24 часа до момента приготовления. Заклинание *нетленные останки (gentle repose)* позволяет увеличить этот срок на время действия заклинания.

Количество блюд, которые можно приготовить из одной жертвы, ограничено: тёмный гурман 1—3 уровня может приготовить из каждой жертвы лишь одно блюдо, 4—6 уровня—не больше двух блюд, 7—10 уровня—не больше трёх блюд. Тёмный гурман может использовать каждое блюдо для применения только одной своей способности. Чтобы успешно приготовить каждое блюдо, тёмный гурман должен совершить проверку умения профессия (повар)/Profession (Cook) с DC, равным базовому DC + (HD жертвы × 2). Базовый DC указан в описании каждого блюда. Приготовление одного блюда занимает 1 час и требует наличия кухонных принадлежностей и огня или плиты. Тёмный гурман может готовить одновременно более одного блюда, но при этом DC увеличивается на +2 за каждое блюдо сверх первого. Например, если тёмный гурман готовит три блюда, каждое из которых по отдельности имело бы DC 20, 22 и 24, то при одновременном приготовлении DC каждого блюда увеличится на +4 и составит 24, 26 и 28.

Пророк Бесконечной Тьмы

В последние годы страх перед Временем Бесконечной Тьмы приобрёл характер смертоносной заразной болезни. О мрачных событиях будущего начали задумываться не только учёные и мудрецы, но и обычные люди. Кошмарные небесные знамения и тёмные знаки грядущего ужаса вселяют в сердца обитателей разных доменов одни и те же чувства—безмерный страх и отчаяние.

Последователи разнообразных религий также не остались в стороне от массовой истерии. Некоторые из них, особенно жрецы хаотичного мировоззрения, с легкостью вняли мрачным знамениям и стали пророками Бесконечной Тьмы. Оставив свои церкви и часовни, они начали путешествовать по миру, неся угрюмые вести в наиболее отдалённые уголки Царств Страха. Пророки Бесконечной Тьмы не ставят своей целью нести людям предупреждение. Они желают почувствовать страх и ужас, который снедает грешников, когда им рассказывают о скорой гибели Мира и о невозможности замолить содеянные грехи.

Пророки Бесконечной Тьмы заинтересованы в массовых волнениях, вызванных их пророчествами. Они считают, что толпы агрессивно настроенных людей способны с корнем вырвать те ростки зла, что произрастают в угрюмых королевствах Равенлофта. Отдельные фанатики тёмных пророчеств способны натравить своих последователей не только на известных местных злодеев, но и на случайно обнаруженного демона. В Фальковнии был отмечен случай, когда пророк попытался поднять крестьян против самого правителя страны.

Поскольку странствующие пророки Бесконечной Тьмы представляют собой серьёзную опасность для политической стабильности доменов, Влад Драков поставил этих фанатиков вне закона. Вне всякого сомнения, Каргат до сих пор пытается уничтожить всех

пророков, вошедших на территорию Даркона. Инвидия и Борка объявили вознаграждение за голову каждого пойманного пророка.

Самыми известными пророками Бесконечной Тьмы считаются Бертран Жери и Элоиза Балатье.

Первый был жрецом Эзры в Даймонлю, бросившим свою паству в тот момент, когда к нему начали являться зловещие видения грядущего апокалипсиса. Вняв угрюмым предостережениям будущего, Бертран стал проповедовать свои убеждения в северо-западной части Ядра, но вскоре расширил свою деятельность на Даркон и Новую Вассу. Когда Каргат вышел на след Жери, тот вошёл в туманы и, видимо, продолжил свою деятельность, передвигаясь между кластерами и островами ужаса. С 755 по 758 год Бертрана Жери видели в Паридоне, Нососе и Фаразии. Скорее всего, путь пророка закончился в Г'Хенне поздней осенью 758 года. Во всяком случае, с тех самых пор от него нет никаких известий. По официальной версии Церкви Эзры, Бертран Жери был первым пророком Бесконечной Тьмы в пределах равенлофтовского Ядра.

Другим замечательным пророком оказалась Элоиза Балатье, богатая аристократка из Ришмюло, член культа Божественных Танцоров. Женщина начала считать себя пророчицей с того самого времени, когда в её спальню начала являться высокая чёрная фигура загадочного существа. Таинственное создание говорило с м-ме Балатье о грядущем конце мира, и призывало её пуститься в далёкий путь, дабы предупредить грешников об их неотвратимой судьбе. Известно, что именно Элоиза является зачинщицей крупных беспорядков в Валетте, имевших место в Инвидии в 758 году. Ещё через год, пророчица подняла восстание в Карине, причём своими устами она призывала людей к свержению проклятого правителя домена. Поскольку восстание было разгромлено через две недели после начала, Элоизе пришлось спешно покинуть Инвидию. Говорят, что в марте 764 Б. К. Элоизу Балатье видели в далёком Порт Д'Илюр.

Мрачная слава преследует Элоизу с тех самых пор, как из-под её пера вышла «Последняя Книга Эзры» — апокрифический текст, в котором рассказывается о давней смерти богини. К настоящему моменту Элоиза Балатье считается церковью Эзры еретичкой, а имя её предаётся анафеме во всех цивилизованных доменах.

Hit Die: d6.



Требования

Для того, чтобы стать пророком Бесконечной Тьмы, персонаж должен удовлетворять всем следующим критериям:

Заклинания: Способность налагать божественные (divine) заклинания 1-го уровня.

Мировоззрение: Любое, кроме добрых и законопослушных.

Умения: 8 рангов в умении Запугивание/Intimidate, 4 ранга в умении Знание (демиплан)/Knowledge (demiplane), 4 ранга в умении Расшифровка/Decipher Script.

Навыки: Лидерство (Leadership).

Особые требования: Для того, чтобы стать пророком Бесконечной Тьмы, персонаж должен столкнуться со знамением конца света, или получить божественное откровение о грядущем крушении мира.

Пророк Бесконечной Тьмы

Уровень	Базовая атака	Стойкость	Реакция	Воля	Особенности	Заклинания
1	+1	+3	+0	+3	Последователь мрака, Проповедь грядущего ужаса	+1 уровень божественных заклинаний
2	+2	+3	+0	+3	Око истины, Воля фанатика	+1 уровень божественных заклинаний
3	+3	+4	+0	+4	Бесовское влияние, Проповедь грядущего ужаса 2	+1 уровень божественных заклинаний
4	+4	+4	+1	+4	Воля фанатика 2, Туманный проход	+1 уровень божественных заклинаний
5	+5	+5	+1	+5	Проповедь грядущего ужаса 3	+1 уровень божественных заклинаний

Классовые умения

Пророку Бесконечной Тьмы свойственны следующие классовые умения: Дипломатия/Diplomacy (Оба), Запугивание/Intimidate (Оба), Знание (демиплан)/Knowledge (demiplane) (Инт), Знание (местность)/Knowledge (local) (Инт), Знание (религия)/Knowledge (religion) (Инт), Концентрация/Concentration (Вын), Обман/Bluff (Оба), Применение магических предметов/Use Magic Device (Оба), Проницательность/Sense Motive (Мдр), Расшифровка/Decipher Script (Инт), Сбор сведений/Gather Information (Оба), Слух/Listen (Мдр).

Очки умений на каждом уровне: 4 + модификатор Инт.

Классовые особенности

Пророк Бесконечной Тьмы обладает описанными ниже классовыми особенностями.

Использование брони и оружия: Пророк Бесконечной Тьмы может использовать лишь то оружие и броню, которое ему дозволяют носить постулаты его веры.

Жреческий домен: Когда персонаж становится пророком Бесконечной Тьмы, он получает доступ к жреческому домену Туманов.

Заклинания: Когда пророк Бесконечной Тьмы достигает очередного уровня в этом престиж-классе, персонаж получает новые использования заклинаний в день (и известные заклинания, если это свойственно его базовому классу), как если бы он достиг очередного уровня в том классе, дарующем способность налагать божественные заклинания, которому он принадлежал до получения этого престиж-класса. Однако персонаж не получает других особенностей или способностей, которые получил бы персонаж базового класса (увеличение шансов на изгнание или контроль нежити, способность превращаться в животных и тому подобное). Практически это означает, что для определения количества известных заклинаний и использования заклинаний в день персонаж добавляет свой уровень пророка Бесконечной Тьмы к уровню базового заклинательного класса.

Если до того, как персонаж стал пророком Бесконечной Тьмы, он входил в несколько классов, дарующих способность налагать божественные заклинания, то для каждого уровня пророка Бесконечной Тьмы игрок должен решить, с уровнями какого базового класса складывается этот уровень престиж-класса для определения количества известных заклинаний и использования заклинаний в день.

Изгнание и подчинение нежити: Пророк Бесконечной Тьмы добавляет свой уровень в этом престиж-классе к уровням жреца

для всех способностей, связанных с изгнанием и подчинением нежити.

Последователь мрака (Sp): Начиная с первого уровня пророк может обвинить любого человека в том, что тот является слугой мрака, и его действия ведут мир ко Времени Бесконечной Тьмы. Для того, чтобы обвинение было успешным, Пророк должен сделать бросок на Запугивание (Intimidate) против DC 15 + уровень обвиняемого персонажа. Если обвинение успешно, то рейтинг отверженности жертвы увеличивается на 4 пункта. Однажды обвинённого человека невозможно обвинить второй раз, поскольку все и так уже знают о его тёмных убеждениях.

Проповедь грядущего ужаса (Sp): На первом уровне опыта, пророк получает способность влиять на людей при помощи своих кошмарных предсказаний. Для того, чтобы пророчество успешно воздействовало на слушателей, герой должен сделать бросок на Запугивание (Intimidate) против DC 20. Когда пророк достигает 3-го уровня в этом престиж-классе, то получает к этому броску бонус +5, а на 5-м уровне—бонус +10. В случае успеха все присутствующие на проповеди мастерские персонажи (но не персонажи игроков) оказываются под воздействием описываемой способности пророка. По своему влиянию она аналогична заклинанию *очарование человека (charm person),* наложенному колдуном, чей уровень на 2 выше уровня пророка Бесконечной Тьмы. В случае провала проповеди рейтинг отверженности пророка повышается на 2 пункта.

Око истины (Ex): Один раз в неделю пророк Бесконечной Тьмы получает возможность определить истинный облик стоящего перед ним существа. В том случае, если пророк беседует с оборачивающимся монстром (например, с доппельгангером), находящимся в людском обличье, то он откроет его мерзкую природу через 1d6 часов разговора. Эта способность появляется у пророка на 2-м уровне опыта. Око Истины указывает только на чудовищ, способных превращаться в людей, но не на оборотней, умеющих превращаться в животных или чудовищ.

Воля фанатика (Ex): Начиная со 2-го уровня, пророк Бесконечной Тьмы обретает несокрушимую веру в свои идеалы и получает нечестивый бонус +2 (profane bonus) ко всем проверкам на Мудрость и нечестивый бонус +4 к изгнанию и подчинению мертвецов в средоточиях зла 1-го, 2-го и 3-го ранга. На четвёртом уровне бонус к Мудрости увеличивается до +2, а бонус на изгнание и подчинение мертвецов начинает действовать в средоточиях зла 4-го и 5-го ранга.

Бесовское влияние (Sp): Начиная с 3-го уровня, пророк может определить положение любого присутствующего в домене беса с точностью до 2 000 футов. Для того, чтобы узнать расположение демона, Пророк должен сконцентрироваться на имени существа или его кличке, полученной в пределах Равенлофта, и провести в медитации 1d12 часов.

Туманный проход (Sp): Начиная с 4-го уровня Пророк может совершать путешествие по Туманам, перебираясь из одного домена в другой. При этом, в отличие от анахорета, пророк не может провести с собой ни одного последователя.



Глава четвёртая: Либертинаж, как наука

Эта легенда родится на последних оборотах Земли, когда весёлые сказания её золотых дней будут давно позабыты. Многие эпохи канут в прошлое, и морские воды придут туда, где прежде была суша, и новые континенты прорежут океанскую гладь, прежде чем наступит время её рассказать. И, может быть, в тот день она немного рассеет жестокую тоску умирающей расы, неумолимо сходящей в пучину забвения.

Кларк Эштон Смит. Империя некромантов

Вобрав в Царства Страха весёлый особняк Маргариты фон Инзен, Тёмные Силы изменили для либертенов отдельные правила своей тайной игры. Они наградили безумцев жуткими способностями и умениями, которые могли бы наиболее ярко отразить порочные склонности злодеев.

Нижеследующая глава посвящена описанию новых умений, навыков и магических эффектов, характерных для Кланвилля. Кроме того, на страницах данного раздела вы сможете отыскать описание новых чудовищ, а также изучить новый вид сокрушительного энергетического оружия.

Новые умения

Последователи маркизы фон Инзен используют особое умение, жертвы которого теряют всякую волю к сопротивлению.

Доминирование (Оба)

За годы своего правления королева Абигэйл превратила садизм в тёмное и жестокое искусство, способное доставить и жертве, и хозяйке не только боль, но и ни с чем не сравнимое удовольствие. Это умение позволяет хозяйке превратить подчинённое разумное существо в бесправное животное, единственной целью которого станет ублажение своей повелительницы. Жертва умения теряет способность самостоятельно принимать решения и открыто выражать свою волю. В некоторых случаях, доминирование оказывает разрушительное воздействие на разум жертвы.

Хозяйка может пытаться подчинить себе жертву не чаще одного раза в день. Попытка подчинения длится один час. Сначала хозяйка делает проверку на Доминирование. Затем жертва делает модифицированный спасбросок на Волю против DC, равного результату броска госпожи на Доминирование. Бросок жертвы модифицируется дополнительным бонусом, равным её уровню персонажа (character level). Если результат спасброска больше результата Доминирования или равен ему, то жертве удалось воспротивиться воле хозяйки, в противном случае жертва подчиняется своей госпоже.

Каждый раз, когда жертва проваливает проверку на Доминирование, она должна сделать дополнительную проверку Страха с DC, равным 8 + HD госпожи + модификатор Обаяния (Cha modifier) госпожи. Используйте подходящие модификаторы броска, указанные в RPHB 3.5.

Для того, чтобы повысить свои шансы, при попытках подчинения хозяйка может пользоваться орудиями пыток. Каждое из орудий пыток даёт госпоже ситуационный бонус (circumstance bonus), как указано в BV.

Если жертва проваливает три спасброска подряд, то её текущая стадия доминирования повышается на 1 пункт (начальная стадия доминирования любого живого существа равна 0).

Хозяйка должна проводить обучение игрушки не менее одного раза в неделю. Если после предыдущей попытки доминирования прошло более 7 дней, то ранее проваленные спасброски жертвы впоследствии не учитываются. Доминирование навсегда ломает личность жертвы, и понизить текущую стадию доминирования можно лишь могущественной магией, такой, как заклинания *исполнение желаний (wish)* или *сотворение чуда (miracle).*

Применение умения Доминирования вызывает проверку Тёмных Сил с таким же шансом провала, как угрозы насилием. Если госпожа пытала жертву, используйте соответствующие шансы провала проверки Тёмных Сил.

Синергия: Если у персонажа 5 и более рангов в умении Запугивание (Intimidate), то он получает бонус +2 к проверкам Доминирования.

Новые навыки

Тёмные Силы внимательно наблюдают за тем, как обитатели Кланвилля погрязают в немыслимых пороках и эгоистичном зле. Некоторые из этих людей получили в своё распоряжение уникальные и сверхъестественные способности, отображающие порочную природу их неукротимых страстей.

Луч боли [резервный]

Вы можете преобразовывать энергию Чистого Зла в луч ужасающей боли.

Требования: Способность налагать волшебные заклинания 4-го уровня.

Преимущества: До тех пор, пока персонаж способен наложить злое заклинание, он может испускать из своих рук луч ужасающей направленной боли, который считается дистанционной касательной атакой (ranged touch attack). Атака может быть нацелена на жертву, которая

Стадии доминирования

Стадия 0: Жертва имеет собственную волю и не испугана.

Стадия 1: Жертва испугана. Её способность к сопротивлению ограничена боязнью немедленного применения силы или пыток. В случае насилия, жертва будет оказывать противодействие и яростно бороться за свою жизнь. Психика жертвы не сломлена.

Стадия 2: Жертва шокирована происходящим. Возможно, ей приходится сделать проверку Ужаса. Способность к сопротивлению серьёзно ограничена. В случае неприкрытого насилия или чрезмерной жестокости жертва будет оказывать противодействие и яростно бороться за свою жизнь. Психика жертвы не сломлена, но она навсегда теряет 1d4 пункта Мудрости (Wis) и 1d4 пункта Обаяния (Cha) до минимума в 12 пунктов.

Стадия 3: Жертва находится в состоянии панического страха. Способность к сопротивлению утрачена. Противодействие будет оказано лишь во время жестоких пыток или в случае смертельной угрозы. Психика жертвы сломлена, она делает проверку Ужаса с DC 20 и навсегда теряет 1d4 пункта Мудрости (Wis) и 1d4 пункта Обаяния (Cha) до минимума в 8 пунктов.

Стадия 4: Жертва обезумела от ужаса. Способность к сопротивлению утрачена полностью; несчастная пытается угодить своей хозяйке всем, чем только может. Противодействие не оказывается даже во время самых мучительных пыток. Психика жертвы сломлена полностью. Жертва делает проверку Безумия с DC 20 и навсегда теряет 1d6 пункта Мудрости (Wis) и 1d6 пунктов Обаяния (Cha) до минимума в 6 пункта.

Стадия 5: Жертва низводится до уровня животного. Цель её жизни—удовольствие, доставляемое хозяйке. Весьма вероятны проявления мазохистских устремлений, многочисленные психические отклонения. Жертва делает проверку Безумия с DC 25 и навсегда теряет 1d6 пункта Мудрости (Wis) и 1d6 пунктов Обаяния (Cha) до минимума в 4 пункта. Кроме того, жертва делает дополнительный спасбросок на Стойкость с DC 15. Если она проваливает этот спасбросок, то её тело изменяется и искажается так же, как был искажён разум: жертва превращается в сломанного[DD] (Broken One).

находится на расстоянии в 10 футов + 10 футов за каждый уровень самого высокоуровневого злого заклинания, которое персонаж может колдовать. Луч наносит 1d6 пунктов злого урона (vile damage) за каждый уровень выбранного злого заклинания.

Пустая красота [основной]

Требования: Обаяние не ниже 12, у персонажа ещё не наступил пожилой возраст (вторая стадия старения), живое существо естественного происхождения, злое мировоззрение.

Преимущества: С помощью некоторых трав и притираний персонаж возвращает неестественную красоту и молодость плоти, платя за это разрушением своего тела.

Обаяние (Cha) персонажа возрастает на 4 пункта, старение происходит на 20% медленнее. Выносливость (Con) уменьшается на 2 пункта. Уменьшение Выносливости является постоянным, от него нельзя избавиться никаким способом, за исключением самой могущественной магии. Тем не менее, если персонаж каким-либо образом вернёт потерянные пункты Выносливости, он автоматически лишится всех преимуществ, которые даёт этот навык. Персонаж становится стерильным (невозможность иметь детей можно обыграть как личностную трагедию героя, который из-за своего недостатка люто ненавидит любого ребёнка).

Пьющий боль [основной]

Требования: Базовая атака +3, злое мировоззрение.

Преимущества: Если персонаж причиняет гуманоиду сильную боль (наносит повреждения в 10 пунктов жизни или пытает его), все броски атаки персонажа в течение следующих 12 часов получают нечестивый бонус +1 (profane bonus). Если страдания жертвы были очень сильны (20 пунктов повреждений, жестокие пытки), то бонус атаки возрастает до +3. Эффект не является кумулятивным, но может возрастать от малого до большого значения (если персонаж, уже имеющий бонус +1,

наносит урон в 20 пунктов жизни, бонус возрастает до +3).

Тёмная порочность [основной]

Проваленные проверки Тёмных Сил дарują вашему персонажу очарование в глазах других адептов зла.

Требования: Персонаж должен провалить хотя бы одну проверку Тёмных Сил.

Преимущества: Каждая проваленная проверка Тёмных Сил даёт персонажу постоянный кумулятивный неотъемлемый бонус +1 (inherent bonus) к Обаянию и постоянный кумулятивный нечестивый бонус +1 (profane bonus) ко всем проверкам умений Запугивание (Intimidate) и Дипломатия (Diplomacy), направленных против злых существ.

Новые заклинания

Маргарита фон Инзен не только развратница, философ и либертинка, она ещё и талантливый маг. Оказавшись в пределах Кланвилля, маркиза занялась исследованиями в области оккультизма. Описанные ниже магические заклинания — прямые следствия её неустанных трудов, а также результат тысячелетних изысканий королевы Абигэйл.

Поглощение плода

Absorption of Pregnancy
Transmutation [evil]
Level: Sorcerer/wizard 5
Components: V
Casting time: 1 standard action
Range: Personal
Duration: 24 month
Saving Throw: None

Это отвратительное заклинание позволяет матери в буквальном смысле слова «впитать» в себя тело и душу ребёнка. Злая волшебница может воспользоваться описываемой магией не раньше 6-го месяца беременности, когда её плод уже чувствует реальность своего существования и является полноценным живым существом. После наложения заклинания тело нерождённого ребёнка в течение 1d4 недель поглощается плотью матери. В конце концов дитя перестаёт существовать, впитываясь в мышцы и кровь родительского организма.

Успешное наложение поглощения плода позволяет колдунье в два раза сократить время своего сна и удвоить скорость восстановления заклинаний. Кроме того, волшебница получает нечестивый бонус +10 (profane bonus) на все броски, связанные с лечением ран, а также



кумулятивный нечестивый бонус +1 ко всем проверкам Страха, Ужаса и Безумия. Поглощение собственного плода оказывает положительный эффект на физическое состояние женского организма. Выносливость и Обаяние колдуньи возрастают на 1 пункт, а скорость старения сокращается в 3 раза!

Естественно, столь мерзкая магия не может обойтись без целого букета побочных эффектов. Во-первых, использование заклинания *поглощение плода* в пределах Равенлофта приводит к автоматическому провалу проверки Тёмных Сил. Во-вторых, мать с вероятностью 10% испытывает в полнолуние ужасающие кошмары, в результате которых она на одну неделю получает штраф –1 на броски Страха, Ужаса и Безумия, что является следствием постоянного ментального напряжения. В момент наложения заклинания существует 2% шанс того, что *поглощение плода* провалиться и ребёнок не сможет полностью слиться с телом матери. В этом случае волшебница превратится в кошмарного симбионта, жизнь которого будет цепью ужасающих мучений.

Положительные эффекты магии оказывают воздействие в течение 24 месяцев после удачного поглощения, тогда как отрицательные эффекты являются постоянными.

Мужчины не могут использовать заклинание *поглощение плода*.

Сладостные спазмы королевы Абигэйл

Queen Abigail's Pleasure Tremorses
Evocation
Level: Sorcerer/wizard 5
Components: V
Casting time: 1 standard action
Area: One or more living creatures within 100-ft.-radius burst centered on you
Duration: Instantaneous (see text)
Saving Throw: Reflex
Spell Resistance: Yes

С помощью этого заклинания злые арканисты с лёгкостью могут уничтожать своих врагов, одновременно получая сильнейшее эротическое удовольствие.

Инициировавший волшебство арканист поражает всех живых существ, находящихся в 100-футовом радиусе от него, потоком загадочной фиолетовой энергии. Существа, проникнувшие спасбросок на Реакцию (Ref) со штрафом –5, теряют 1d2 пункта Обаяния (Cha) и 1d10+2 пункта жизни. Менее везучие персонажи, HD которых не превышает 5, понижают своё значение пунктов жизни до 10 пунктов. Если HD поражённых персонажей больше 5, жертва заклинания теряет 1d4 пункта Обаяния (Cha) и 1d12+2 пункта жизни (добрые существа теряют 1d6 пунктов Обаяния (Cha) и 1d20+2 пункта жизни) и, кроме того, оказывается обездвиженной на 1d6 оборотов. Вид взорвавшегося изнутри живого существа требует от всех наблюдателей этой страшной сцены обязательного броска Ужаса.

За каждое убитое магией существо арканист получает временный бонус +1 к Обаянию (Cha) и к Выносливости (Con), действующий в течение 24 часов, а также полную неуязвимость к магии школы Заклятия (Enchantment) на 8 часов. Кроме того, инициатор волшебства испытывает сладостные спазмы невероятной силы. Если от заклинания одновременно погибает более 5 живых существ, маг делает спасбросок на Волю (Will) с бонусом +2. В случае провала спасброска, удовольствие оказывается столь сильным, что арканист теряет сознание на 1d6 оборотов.

Слёзы отчаяния

Tears of Despair
Abjuration
Level: Sorcerer/wizard 3
Components: V
Casting time: 1 standard action
Range: Close (25 ft.+5 ft./2 levels)
Duration: Instantaneous (see text)
Saving Throw: Reflex
Spell Resistance: Yes

Королева Абигэйл открыла это волшебство во время бурных революционных событий. Выяснилось, что мощный арканный поток, направленный против ламиард, может уничтожить огонька, принявшего энергетическую форму и находящегося на расстоянии не более нескольких десятков футов от заклинателя.

Ламиард может спастись от неминуемой смерти, лишь совершив успешный спасбросок на Реакцию (Ref) со штрафом –5. Если спасбросок оказывается удачным, существо получает 1d12+8 пунктов урона и оказывается парализовано на 2 оборота. Оказавшись в Равенлофте, королева Абигэйл выяснила, что это заклинание можно применять против любых живых огней.

На месте погибшего ламиард остаётся тусклое световое пятно (так называемая «слеза отчаяния»), которое рассеивается в течение долгих десятилетий.

Скрытая тайна фон Инзен

Von Inzen's Veiled Secret
Transmutation
Level: Sorcerer/wizard 3
Components: V
Casting time: 1 standard action
Range: Personal
Duration: 2 hours + 1 hour/level
Saving Throw: None

Крах восстания оказался болезненным не только для противников фон Инзен, но и для самих либертенов. Многие слуги и аристократы мужского пола были убиты. Количество либертинок в маноре в два раза превысило количество сподвижников противоположного пола, что в конечном итоге могло привести к печальному завершению ежедневных оргий.

Для того, чтобы веселье не прекращалось ни на один вечер, фон Инзен изобрела магический эффект, позволяющий арканисту обзаводиться первичными половыми признаками противоположного пола. Длительность эффекта равна 2 часа + 1 час на каждый уровень заклинателя.

Новая раса

Либертены тешили себя мыслями о собственной уникальности. В действительности же их философия не породила новых концепций. В пределах мультивселенной уже существовала раса, которая пыталась построить свободное общество на страданиях своих ближних.

Ламиард

Раса ламиард существовала в своём маленьком замкнутом мире в течение нескольких миллионов лет. Бóльшую часть этого времени ламиард провели в оковах физической оболочки, но на последних этапах своего эволюционного развития их архимаги достигли столь невероятных успехов в арканистике, что вся раса единовременно была избавлена от неудобных физических тел. После «Великого освобождения» ламиард превратились в существ, подобных живых огням. Своё существование они поддерживали, питаясь солнечным светом, а также эмоциями счастья и удовольствия.

Изначально представители описываемой расы были весёлым и добрым народом, любящим простые радости жизни. Будучи существами физического мира, ламиард никогда не стеснялись удовольствий плоти, резонно полагая, что само существование физической любви одобрено создателями их крохотного упорядоченного пространства. В течение тысячелетий подобный подход был естественным и не вызывающим сомнений. Конечно же, описываемая раса была не чужда морали и придерживалась чётких табу относительно того, что можно делать взрослому существу ради своего удовольствия, а о чём не стоит даже задумываться. Впрочем, рамки данных законов были широки и позволяли многое. Под запретом оказались лишь откровенно противоестественное поведение, пытки и преступления. После долгожданного часа «Великого освобождения» ламиард получили возможность по желанию формировать телесную оболочку на 6 часов в день. Как правило, ламиард использовали это время для занятий любовью или для пиршеств. Вкушение изысканной пищи также рассматривалось ими, как удовольствие.

С давних пор в распоряжении ламиард находился могущественный артефакт—сфера эфирных колебаний. Сфера позволяла своим владельцам непрерывно получать мощнейшее эмоциональное удовольствие. Впрочем, представители описываемой расы старались держаться от этого предмета подальше. Согласно представлениям ламиард, подобные утехи были греховными, ибо основывались на эгоцентрическом удовольствии. Мало кто знал, что для своей работы Сфера использовала ментальные всплески живых существ, а также их живительную энергию и память. Таким образом, запрет был логичным, и держась на расстоянии от артефакта, раса спасала себя от ненужных жертв.

К сожалению, последняя правительница ламиард—коварная королева Абигэйл—оказалась невероятно порочным существом. Её жажда плотских утех не имела себе равных; в добавок к этому королева отличалась жестокостью и изощрённостью. Конечно же, королева хранила свои стремления в тайне от простых ламиард, доверяя мысли и эмоции только

верным слугам и приближенной челяди. Пытаясь познать новые удовольствия, Абигэйл стала активно использовать сферу эфирных колебаний, дни и ночи проводя в её сладостных вихрях. Когда энергетическая волна начинала слабеть, королева приказывала поймать очередного подданного и приносила его в жертву артефакту. По-иному этот процесс назвать было нельзя, ибо ламиард терял память, душу и рассеивался, оставляя после себя лишь тусклое похоронное свечение.

Поскольку ламиард не имели физических тел, их смерть была безболезненна. К несчастью, вскоре королева выяснила, что артефакт заряжается куда быстрее, а инициированные им волны становятся значительно сильнее, если в момент смерти жертва испытывает сильные эмоции. Решив проверить свою теорию на практике, Абигэйл стала пытать собственных подданных, а также мучить их самыми жестокими и извращёнными способами, которые только могли прийти в её неординарный ум. Естественно, пытки ламиард в энергетической форме были малоэффективны. По этой причине, королева стала убивать лишь тех поданных, которые предварительно приняли физическую форму. Если несчастные отказывались забираться в рамки телесной оболочки, императрица специальным заклинанием насильно осуществляла трансформацию.

Когда слухи о диких оргиях и пытках, происходящих в королевском дворце, стали просачиваться в город, в народе началась смута. Послышались первые призывы к восстанию и свержению тирании. К сожалению, революция, направленная против злодейки, была подавлена. Абигэйл сумела уничтожить своих политических противников и жесточайшим образом наказала их. Кровавые казни, сопровождаемые чередой пыток, шокировали несчастных ламиард и заставили мирный народ смириться с тиранической властью. Наиболее активные противники Абигэйл ушли из города и сформировали новую расу.

Следующие тысячелетия слились в единую оргию, наполненную кровью и насилием. Абигэйл непрестанно использовала артефакт, получая от него всё большее и большее удовольствие. Однако испытываемое ею эротическое исступление требовало всё более сильных эмоциональных всплесков. Артефакт желал бóльших жертв, пытки становились всё более продолжительными и утончёнными.

Абигэйл забыла о своих политических обязанностях и сосредоточилась исключительно на кровавых удовольствиях, насилии и жутких преступлениях. Слуги королевы открыто хватали подданных на улицах и тащили их в ужасные камеры имперского дворца, где несчастные встречали свою кошмарную смерть. Брутальные преступления достигли такого размаха, что численность несчастных огоньков стала стремительно сокращаться. Наиболее смелые ламиард бежали прочь, остальные перестали делиться—тем самым рождаемость расы упала почти до нуля. Хуже того, зловещий артефакт каким-то образом повлиял на изначально миролюбивую природу ламиард, исказив её до отвратительного состояния. Новые представители старой расы были невероятно жестокими и с удовольствием уничтожали физические оболочки своих любимых и близких.

Империя, просуществовавшая миллионы лет, рухнула за считанные десятилетия. Абигэйл сама уничтожил свой народ, но при этом получила ни с чем не сравнимое удовольствие. Когда императрица вновь почувствовала реальность окружающего мира, менять что-либо было поздно. Столица лежала в руинах. Её улицы были пусты. Дворец был завален останками физических тел и слабыми эманациями мёртвых ламиард, восстановить которые было невозможно. На брошенных городских улицах и в комнатах покинутых домов хозяйничали ужасные призрачные огни, пожирающие духовную силу ламиард и преобразующие её в тусклое небесное сияние. Откуда пришли эти твари, никто не знал. Предаваясь плотским удовольствиям, Абигэйл не заметила, как её мир пережил апокалипсис и погиб.

Не в силах удержать себя от разврата, королева стала убивать ближайших слуг, подчинённых магов и челядь. Абигэйл понимала, что раса погибла, но хотела умереть в судорогах удовольствия. Её поданные покорно воспринимали свою судьбу, ибо их воля к жизни была утрачена. Когда от некогда великой расы осталась сотня живых огней, мрачная крепость Абигэйл была похищена туманами Равенлофта и присоединена к Кланвиллю. Здесь, в пределах туманной границы, жестокая оргия королевы могла продолжаться целую вечность…

Внешний вид: В своей энергетической форме, ламиард выглядят, как небольшие светящиеся огни, пульсирующие зелёным или синеватым цветом. В физическом облике

ламиард выглядят, как красивые мужчины и женщины, обладающие идеальными пропорциями и стройными телами. По своему желанию каждый ламиард может превратиться как в мужчину, так и женщину.

Рост ламиард в физическом облике никогда не бывает ниже 5 футов 8 дюймов и редко превышает 6 футов 1 дюйм. В отличие от людей, ламиард бесполы—разделения по полам у них не существует. Размножаются ламиард исключительно в энергетической форме, путём деления.

Ламиард — высокоинтеллектуальная и технологически развитая раса, имеющая доступ к невероятным (по меркам Равенлофта) устройствам и машинам. К сожалению, принцип работы конструкций ламиард будет непонятен исследователям Царств Страха.

В мире ламиард царствовал стиль рококо. Принимая физический облик, ламиард создают вокруг своего тела убедительную иллюзию пышных платьев, париков, фонтанажей, треуголок и других деталей женского и мужского туалета.

Взгляд на мир: Ламиард, оказавшиеся в Равенлофте—жестокие и аморальные существа. Ради собственного удовольствия они могут пойти на акты невероятной жестокости. Жизни других существ, а также их чаяния, не имеют для ламиард никакой ценности. Представители описываемой расы—эгоцентристы.

Мировоззрение: Хаотично-злое. Большинство равенлофтовских ламиард, по меркам своей расы, являются сумасшедшими.

Религия: Нет.

Язык: Ламиард переговариваются при помощи световых вспышек и слабых электрических разрядов. После общения с фон Инзен, королева Абигэйл научила своих подданных дарконийскому языку.

Имена: Люди не могут произнести имён ламиард, поскольку их можно выразить лишь с помощью световых всплесков. Фон Инзен дала королеве Абигэйл и её слугам новые имена, понятные человеческому уху.

Классы: Большинство оказавшихся в Кланвилле ламиард—волшебники (wizard), колдуны (sorcerer) или варлоки, многие соединяют два из этих путей (eldritch theurge[CM] или ultimate magus[CM]). Маргарита фон Инзен заметила, что королева старается приближать к себе волшебников. Колдунов Абигэйл недолюбливает, считая их знание поверхностным и не основанным на методическом изучении арканных тайн. По всей видимости, за действиями королевы стоит какой-то странный план. К сожалению, Маргарита не сумела вызнать его детали: королева хранит молчание на счёт своих будущих намерений в магической области знания.

Впрочем, среди выживших осталось несколько воинов, вооружённых странными разрушительными устройствами, похожими на энергетические ружья. Согласно рассказам Абигэйл, среди ламиард были друиды, барды и волшебники. К текущему моменту времени представители описываемых классов давно мертвы.

Размножение: Любой ламиард с 15 HD и более может принести в жертву один уровень опыта и дать рождение новому ламиард. Этот процесс требует уединения и в случае насильственного прерывания стоит жизни. Рождённый ламиард имеет тот же характер, что и родитель, и получает второй уровень в одном из классов родителя или два первых уровня в двух разных классах родителя. Его ранги в навыках не могут превосходить таковые родителя. В процессе может участвовать несколько ламиард, каждый из которых жертвует уровнем опыта. В этом случае рождается столько «детей», сколько ламиард участвовало в процессе, и для выбора доступных навыков и классов может использоваться любой родитель. Ламиард, «рождённые» от одного родителя, как правило подчиняются ему, выполняя все его приказы (эта установка закладывается при их создании). По достижении 15 HD они освобождаются от этой установки, нередко обращаясь против родителя.

Много тысячелетий назад мудрецы ламиард создали ритуал, позволяющий превратить в ламиард любого гуманоида (именно с помощью этого ритуала предки ламиард обрели нынешнюю энергетическую форму), однако этот ритуал сложен и дорог и в настоящее время не применяется.

Создание ламиард

Ламиард—это приобретённый шаблон (acquired template), который может быть применён к любому гуманоиду с Интеллектом (Int) и Обаянием (Cha) 12 и выше.

Размер и тип: Тип существа изменяется на необычный (бестелесный)/aberration (incorporeal). Размер не изменяется.

Hit Die: Увеличивается до d8, если был меньше.

Скорость: Ламиард в энергетической форме могут летать со скоростью 45 футов в оборот с совершенной (perfect) маневренностью.

Иммунитет: В бестелесной форме ламиард иммунны к атакам немагическим оружием и имеют 50% шанс избежать урона от магии или магического оружия.

Характеристики: Базовые характеристики претерпевают следующие изменения: Ловкость +4, Выносливость –2 (до минимума 1), Обаяние +4.

Особые атаки: ламиард в энергетической форме сохраняет все особые атаки, свойственные его прежней форме, а также обретает все особые атаки, описанные ниже.

Энергетический луч (Energy Ray) (Su): Как стандартное действие, ламиард способны высвобождать лучи энергии (дальняя касательная атака 15 футов/HD, 1d6 урона/2 HD), наносящие половину урона от огня и половину урона от электричества.

Энергетический удар (Energy Lash) (Su): Используя часть своей жизненной силы, ламиард могут вызвать гораздо более мощный луч энергии, чем обычно. Как быстрое действие (swift action) ламиард могут добровольно пожертвовать 1 пункт жизни, нанеся следующим своим лучом энергии 6 пунктов урона/2 HD.

Особые способности: Ламиард в энергетической форме сохраняет все особые способности, свойственные ему в прежней форме, а также обретают все особые способности, описанные ниже.

Телекинез (Telekinesis) (Su): Ламиард владеют врождённым телекинезом (как заклинание мага, уровень заклинателя 12 или HD ламиард, что выше).

Предсмертная агония (Death Throes) (Su): При гибели ламиард запасённая в его теле энергия высвобождается как мощный взрыв. Все, находящиеся в радиусе 30 футов от погибшего ламиард, получают повреждения 1d6/HD погибшего ламиард. Половина этих повреждений—от огня, половина—от электричества. Энергия взрыва не проходит через преграды, однако увернуться от неё невозможно: попавшие под удар жертвы не получают спасброска.

Сопротивляемость энергии (Energy Resistance) (Ex): Ламиард получают на 15 пунктов меньше повреждений от любых атак, основанных на воздействии энергией (огнём, холодом, кислотой, звуком, электричеством).

Иной облик (Alternate Form) (Su): Ламиард могут принять любую форму малого и среднего размера. В этом случае они приобретают физические характеристики принятого облика (Силу, Ловкость и Выносливость) и теряют бестелесный подтип (incorporeal subtype). Несмотря на то, что ламиард могут принять любой облик, они не получают особых способностей и особых атак принятой формы. Ламиард никогда нельзя перепутать с существами, чью форму они приняли, поскольку по поверхности их тела время от времени проскальзывают разряды статического электричества. Любое прикосновение к телу ламиард без специальной защиты вызывает электрический удар. Сила удара недостаточна для причинения урона, но достаточна, чтобы прикоснувшийся должен был сделать спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 10, при провале которого жертва будет парализована на один раунд. Если жертва, прикоснувшаяся к ламиард, выполняет какое-либо действие, требующее концентрации (например, поддержание активного заклинания), то она должна сделать проверку Концентрации с DC 20.

Рейтинг опасности (CR): такой же, как у базового существа +2

Поправка к уровню (LA): —

Новые монстры

В Кланвилле обитают жуткие существа, отражающие порочную природу этого места. Некоторые из представленных ниже тварей всегда обитали во владениях фон Инзен, тогда как другие пробрались в домен из города ламиард или были занесены в Убервальд-манор в качестве паразитов.

Драконокровная личинка (симбионт)

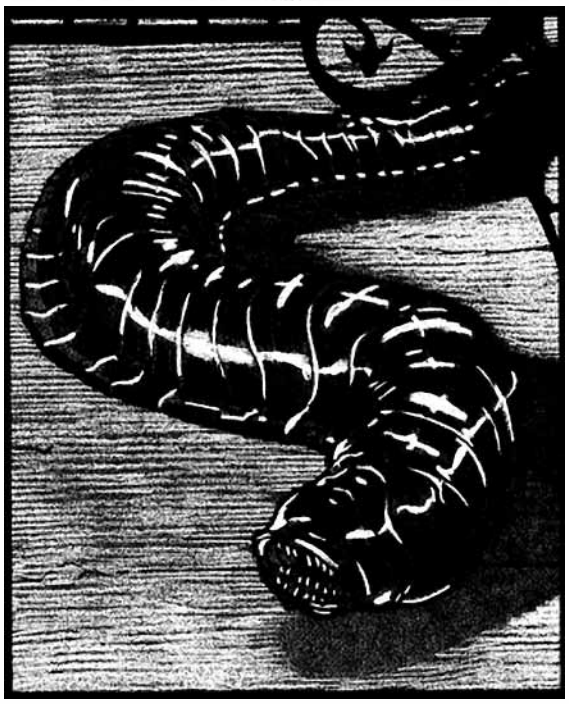
Драконокровная личинка выглядит как безногая двухголовая ящерка. В свободном состоянии это существо может выжить лишь в специальном питательном растворе, однако, попав в человеческое тело, симбионт сливается с ним и дарует своему хозяину многочисленные новые способности. Драконокровная личинка—искусственное существо, для создания которого может быть использована кровь любого колдуна, обладающего драконьим наследием[RDr] (dragonblood subtype).

Драконокровная личинка **CR ¼**
Always N Diminutive aberration (dragonblood)
Init +1; **Senses** Blindsight 60 ft.; Listen +0, Spot +0

AC +1, touch +1, flat-footed +0
hp 1; **HD** 1/2 1d8–3
Fort –3, **Ref** +1, **Will** +2
Weakness requires host

Speed 5 ft. (1 square)
Melee bite +1 (1d2)
Space 1 ft.; **Reach** 0 ft.
Base Atk +0; **Grp** –16
Atk Options burrow flesh

Abilities Str 4, Dex 12, Con 4, Int 1, Wis 10, Cha 14
SA burrow flesh
SQ symbiotic
Feats Weapon Finesse
Skills Listen +2, Spot +2



Нужда в хозяине (Requires Host) (Ex): Это искусственно созданное существо может выжить лишь в человеческих тканях или в специальном питательном растворе (приготовление раствора — Алхимия/Alchemy DC 20). Если личинка проводит более трёх оборотов вне человеческого тела или питательного раствора, то каждый последующий оборот она должна делать спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 5. Провал спасброска ведёт к смерти личинки.

Внедрение в плоть (Burrow Flesh) (Ex): Драконокровная личинка способна внедриться в плоть беззащитного (helpless) или не оказывающего сопротивления существа. Внедрившись в тело хозяина, личинка в течение трёх оборотов добирается до одного из крупных сосудов, впивается в него ртами на обоих концах тела и начинает прокачивать сквозь себя кровь хозяина. Тело хозяина может отторгнуть личинку: через 24 часа после внедрения личинка должна сделать спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 5. Провал спасброска ведёт к смерти личинки. Личинка не может внедриться в тело истинных драконов: в таком случае она автоматически проваливает спасбросок. Если носитель симбионта хочет помочь ему сделать спасбросок, то проверка Лечения (Heal) с DC 15 даёт личинке ситуационный бонус +5. После успешного спасброска личинка полностью соединяется с хозяином, и с этого момента её можно удалить лишь могущественной магией, такой, как *исполнение желаний (wish)* или *сотворение чуда (miracle)*.

До полного слияния симбионта с хозяином личинку можно удалить, сделав проверку Лечения (Heal) с DC 15. Если проверка провалена на 5 или более пунктов, то врач повреждает сосуд, и персонаж начинает терять 1 пункт Выносливости (Con) в течение каждого следующего оборота. Заживление сосуда возможно при успешном применении умения Лечение (Heal) с DC 25, или при использовании магического лечения.

Симбионт (Symbiotic) (Ex): После того, как личинка полностью сольётся с телом хозяина, она начинает получать из его крови питательные вещества, а также выделять в кровь различные секреты, усиливающие арканные способности хозяина. Носитель симбионта также получает инстинктивное знание о том, как использовать свою кровь для создания новых симбионтов.

Драконокровная личинка выделяет секреты со следующими эффектами:

Кровь дракона (Bestow Dragonblood) (Ex): Носитель симбионта получает подтип драконокровного (dragonblood subtype).

Впрыск адреналина (Adrenaline Boost) (Ex): Любая способность, подобная ярости варвара, увеличивает базовые характеристики персонажа на 2 дополнительных пункта.

Магическая подпитка (Arcane Boon) (Ex): Хозяин симбионта получает бонус +2 к заклинательному уровню мага (arcane caster level), который повышается до +3, если хозяин имеет навык Наследие Драконов (Draconic Heritage).

Одарённый заклинатель (Arcane Spellcasting Prodigy) (Ex): Носитель драконокровной личинки рассчитывает число бонусных слотов волшебной (arcane) магии и DC волшебных заклинаний, как если бы его базовая характеристика (Интеллект для волшебника, Обаяние для колдуна) была бы на 4 пункта выше базового значения.

Шлаки в крови (Wastes in Blood) (Ex): Хозяин ящерки вынужден утилизировать биологический материал, отбракованный симбионтом. Тяжёлая нагрузка, накладываемая на организм носителя, приводит к тому, что персонаж получает штраф –2 к Выносливости (Con).

Повреждение рассудка (Mind Distortion) (Ex): Секреты ящерки, выделяемые в кровь хозяина, изменяют поведение несчастного носителя. Он получает штраф –2 к Мудрости (Wis). Кроме того, на все спасброски персонажа, направленные против эффектов, приводящих героя к состоянию «сбит с толку» (confused), накладывается штраф –4.

Продление жизни (Extended Life-Span) (Ex): Ящерка продлевает жизнь своего хозяина. Предельный возраст его существования увеличивается до 1 500 + 4d100 лет.

Тело дракона (Dragon Body) (Ex): По желанию мастера, постоянное воздействие секретов симбионта может привести к трансформации носителя в spellscaled[RDr], draconic creature[Dr] или в полу-дракона, а в отдалённой перспективе и в истинного дракона.

Древо жизни

В глубине кланвилльского леса раскинулась просторная площадь, вымощенная белыми мраморными плитами и окружённая рядом статуй высотой в два человеческих роста. Скульптуры изображают семь прекрасных обнажённых крылатых существ без признаков пола, вооружённых воздетыми в небо пылающими мечами. Все статуи обращены лицами к центру площади, где поднимается высохшее дерево, чьи корявые ветви, кажется, достают до самого неба.

Вы смотрите на пространство, ограниченное кругом безмолвных ангелов-стражей, и не можете отделаться от чувства, что площадь не совсем реальна. Когда облако затмевает солнце, свет на площади меркнет на несколько секунд позже, чем снаружи.

Вы вступаете на площадь, и ваши уши заполняет торжественная тишина, подобная тишине гигантского собора. Здесь не слышно ни шелеста листьев, ни пения птиц, словно кланвилльский лес, из которого вы только что вышли, остался в ином мире. Ваши собственные шаги звучат приглушённо, как будто пустота площади поглощает их.

По мере того, как вы приближаетесь к центру площади, вы понимаете, что возвышающееся там дерево не мертво. На его ветвях тут и там видны огромные—с суповую тарелку—цветы. Их багровые мясистые лепестки похожи на подвешенные на крюках куски плоти. Внезапно, таинственные формы цветка собираются в единую картину: вы видите, что сухие ветви дерева сжимают неподвижные человеческие тела, лица которых закрыты кроваво-красными лепестками огромных цветов.

Древо Жизни — CR 20

LE gargantuan plant
Init +3; **Senses** blind, blindsight 120 ft., tremorsense 240 ft.
AC 22, touch 5, flat-footed 22
hp 454; **HD** 30d8+330; DR 15/slashing; regeneration 20
Immune plant immunities; stability
SR 30
Weakness vulnerability to fire
Fort +27, **Ref** +8, **Will** +15

Speed 0 ft. (can not move)
Melee 8 branches +33 each (2d6+11), energy drain
Space 20 ft.; **Reach** 20 ft.
Base Atk +33; **Grp** +49
Atk Options ability drain, awesome blow, cleave, energy drain, improved disarm, improved grab, improved sunder, poison, power attack, trap the soul

---

Abilities Str 40, Dex 8, Con 30, Int 13, Wis 20, Cha 14
SA ability drain, energy drain, improved grab, poison, trap the soul
SQ antimagic field, fruit of life, guardians of the tree, healing resin, plant traits, unchanging eternity

Feats Awesome Blow[MM], Cleave, Combat Expertise, Great Cleave, Improved Bull Rush, Improved Disarm, Improved Initiative, Improved Sunder, Improved Toughness[LM], Power Attack
Skills Concentration +27, Listen +38, Sense Motive +38, Spot +38, Survival +21

Стабильность (Stability) (Ex): Корни Древа Жизни, уходящие глубоко в землю, придают ему исключительную стабильность. Дерево невозможно сдвинуть с места (bull rush) или опрокинуть (trip).

Регенерация (Regeneration) (Ex): Так как Древо Жизни неразрывно связано и с Жизнью, и со Смертью, оно способно быстро восстанавливаться после повреждений (регенерация 20; полные повреждения от огня).

Преграда магии (Antimagic Field) (Su): Древо Жизни постоянно окружено антимагическим полем, эквивалентным заклинанию *преграда магии (antimagic field)*, применённому колдуном (sorcerer) 20 уровня. Поле антимагии действует на расстоянии до 150 футов от дерева, тем самым полностью покрывая окружающую Древо площадь. Древо способно активировать и деактивировать поле антимагии как свободное действие.

Поглощение энергии (Energy Drain) (Su): Живое существо, получившее удар ветвью, получает один негативный уровень (спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 27 предотвращает потерю уровня). За каждый причинённый негативный уровень Древо Жизни получает временные +5 пунктов жизни, которые действуют в течение часа. Древо Жизни может нанести удар, поглощающий энергию, не более 2 раз в оборот.

Если в начале своего хода дерево держит жертву хотя бы одной ветвью (см. ниже «Улучшенный захват»), оно может автоматически применить поглощение энергии (жертва может сделать спасбросок на Стойкость с DC 27). Поглощение энергии захваченной жертвы считается одним из 2 поглощений энергии, выполненных в оборот.

Непосредственно перед тем, как нанести удар, поглощающий энергию, Древо свободным действием деактивирует своё антимагическое поле (так как поглощение энергии является сверхъестественной способностью, оно не работает в антимагическом поле). Сразу же после удара дерево свободным действием активирует антимагическое поле. Противники дерева могут подготовить действие (ready action), чтобы применить магию в тот момент, когда антимагическое поле деактивировано.

Обратите внимание, что противники не могут заранее знать, какой именно атакой Древо собирается поглощать энергию. Герои должны обладать способностью, которая может определить наличие антимагического поля, или им придётся положиться на удачу.

Улучшенный захват (Improved Grab) (Ex): Для того, чтобы использовать эту способность, Древо Жизни должно успешно атаковать маленькое, среднее, большое или огромное существо (Small, Medium, Large or Huge creature) ударом ветви. После удара дерево может попытаться захватить (grapple) жертву свободным действием, которое не вызывает свободной атаки (AoO).

Если в начале своего хода дерево держит врага хотя бы одной ветвью, оно может схватить противника и другими ветвями (проверки не требуются). Жертва может освободиться от захвата успешной проверкой броска на борьбу или проверкой умения Высвобождение (Escape Artist). При этом дерево получает ситуационный бонус +8 за каждую дополнительную ветвь, удерживающую противника (бонус за первую ветвь не даётся). В начале каждого своего хода дерево может захватить жертву дополнительными ветвями (каждая жертва может быть удержана максимум 4 ветвями) или освободить часть ветвей для других действий.

Если кто-либо пытается освободить существо, захваченное Древом Жизни, растение воспримет это как нападение и начнёт защищаться.

Яд (Poison) (Ex): Если в начале своего хода дерево держит жертву хотя бы одной ветвью, то на этой ветви распускается цветок, полностью закрывающий лицо жертвы. Аромат цветка вызывает сон захваченного персонажа (спасбросок на Стойкость с DC 35). Персонаж, оказавшийся в захвате, должен повторять спасбросок каждый оборот. Усыплённый персонаж не может проснуться, пока яд продолжает действовать. Спящая жертва не нуждается в питье или еде. Освобождённый персонаж пробуждается через 1d6+12 часов.

Поглощение характеристик (Ability Drain) (Ex): Если в начале своего хода Древо Жизни держит усыплённую жертву по крайней мере одной ветвью, оно может испить 1d4 пункта любой характеристики персонажа. Древо не может поглотить в течение одного

оборота несколько характеристик; например, оно может поглотить 2 пункта Силы или 2 пункта Интеллекта, но не может поглотить 1 пункт Силы и 1 пункт Интеллекта.

Если дерево захватило нескольких существ, то оно способно поглощать характеристики каждого из них одновременно и независимо (например, 3 пункта Силы первого существа и 4 пункта Интеллекта второго существа). Древо регенерирует 5 пунктов жизни за каждый поглощённый пункт характеристики.

Древо способно сознательно уменьшить скорость поглощения характеристик. Например, совершив бросок 1d4 и получив в результате 3, Древо может поглотить один, два или три пункта характеристики.

Древо способно выпить жертву в течение нескольких оборотов. Однако подобная поспешность проявляется им лишь в случае крайней опасности. Чаще всего Древо усыпляет жертву и медленно поглощает её характеристики в течение нескольких недель.

Ловец душ (Trap the Soul) (Su): Древо Жизни может поглотить душу существа, умершего не более 1 часа назад. Поглощение души является стандартным действием. Тело жертвы при этом должно находиться в радиусе 150 футов от растения. Чтобы избежать поглощения души, жертва может сделать спасбросок на Волю с DC 30, при этом Древо не может проводить повторную попытку поглощения. В случае успешного поглощения души, Древо Жизни восстанавливает 5 пунктов жизни за каждый выпитый HD существа.

Так как поглощение души является сверхъестественной способностью, оно не действует в антимагическом поле.

Существа, чьи души были поглощены Древом Жизни, не воскрешаются обычным способом. Освободить их души может лишь заклинание *исполнение желаний (wish)* или *сотворение чуда (miracle).* Кроме того, их души освободятся, если Древо Жизни будет уничтожено.

Стражи Древа (Guardians of the Tree) (Ex): Площадь, на которой возвышается Древо Жизни, является карманным доменом Равенлофта. Повелитель домена неизвестен.

Так как королева Абигэйл не может пересечь границу домена, в стволе дерева нашли убежище несколько сотен диких ламиард. Когда ламиард находятся рядом с деревом, их энергетические оболочки окутывают мечи статуй тёмно-красным пламенем.

Если Древу Жизни будет угрожать опасность или если его пункты жизни упадут ниже 75% от максимального значения, живые огни начнут защищать дерево, атакуя противника своими энергетическими зарядами. По неизвестной причине, поблизости от дерева не действуют гасители, находящиеся на вооружении возвышенных.

Неизменная вечность (Unchanging Eternity) (Su): Даже если Древо Жизни будет уничтожено, Тёмные Силы не дадут ему исчезнуть. Ночью Туманы окутают площадь Древа, а утром оно будет возвышаться на прежнем месте. В течение ночи Туманы восстанавливают также те повреждения, что были нанесены площади или стоящим на ней статуям.

Исцеляющая смола (Healing Resin) (Su): Ствол Древа Жизни покрыт глубокими трещинами, из которых медленно сочится смола. Будучи проглоченной в естественном виде или выпитой в виде раствора, эта смола действует подобно заклинанию *полное исцеление (heal),* применённому священником 15-го уровня. Дерево не может воспользоваться исцеляющими свойствами собственной смолы. В течение суток Древо Жизни выделяет 2d4 порций исцеляющей смолы. Дерево не воспринимает сбор смолы как атаку и не нападает на сборщиков смолы.

Так как действие смолы является сверхъестественным эффектом, смола не действует в поле антимагии, окружающем Древо Жизни.

Плод Жизни

Один раз в году Древо Жизни даёт урожай: один плод, похожий на яблоко. Созревший плод падает к подножию дерева. Действие плода жизни на съевшее его существо описано ниже. Все эффекты плода—сверхъестественные (Su), если не указано иное.

Полное исцеление: существо, съевшее Плод Жизни, немедленно получает эффект заклинания *полное исцеление (heal),* применённого священником 15-го уровня. Если съевшее плод существо было нежитью, описываемый эффект может его погубить.

Высшее Восстановление: существо, съевшее Плод Жизни, немедленно получает эффект заклинания *высшее восстановление (greater restoration),* применённого священником 15-го уровня.

Регенерация: существо, съевшее Плод Жизни, немедленно получает эффект заклинания

регенерация (regeneration), применённого священником 15-го уровня.

Омоложение: существо, съевшее Плод Жизни, немедленно переходит в возрастную категорию «молодой». Этот переход влияет одновременно и на физические, и на ментальные характеристики: помолодевшее существо избавляется от возрастных штрафов к физическим характеристикам, но одновременно теряет возрастные бонусы к ментальным характеристикам. Переход в возрастную категорию «молодой» является истинным и постоянным, увеличивая ожидаемую продолжительность жизни существа. На нежить этот эффект может влиять с запозданием (смотри ниже).

Второй Шанс: в течение года после поедания плода, на существо действует арканный эффект, вызывающий однократное автоматическое воскрешение персонажа в случае смерти. Если существо умрёт, то оно будет автоматически воскрешено спустя 72 часа после гибели. Эффект воскрешения подобен использованию заклинания *истинное воскрешение (true resurrection),* которое было прочитано священником 20-го уровня. В отличие от заклинания *истинное воскрешение*, Второй Шанс способен воскресить существо, смерть которого произошла как угодно давно. Существо воскреснет рядом с Древом Жизни вне зависимости от того, где оно находилось в момент смерти (включая иные планы существования и домены Равенлофта).

Как исключение, эффект Второго Шанса действует даже в пределах антимагического поля.

Если существо съедает Плод Жизни по собственной воле, все описанные выше эффекты действуют так, как если бы существо добровольно отказалось от своей сопротивляемости к магии и добровольно провалило все спасброски.

Удивительно, но Плод Жизни оказывает влияние на нежить. От действия заклинания *полное исцеление* нежить получает 150 пунктов повреждений. Если нежить разрушается от полученного урона, то она воскресает, как живое существо. То же самое происходит, если нежить будет разрушена в течение года после того, как съест Плод Жизни. После воскрешения на бывшую нежить действует описанный выше эффект омоложения. Таким образом, Плод Жизни может превратить высохшего от груза столетий лича или древнего вампира в здорового и молодого живого человека, дав ему шанс прожить жизнь второй раз.

Эффекты Плода действуют лишь на живых существ и на создания, когда-то бывших живыми (нежить). В особых случаях решение о действии Плода Жизни принимает Мастер. Обратите внимание, что демоны и тёмные лорды не могут воспользоваться теми преимуществами, что предоставляет Плод Жизни.

Тактика

Древо Жизни почти никогда не нападает первым. Единственным исключением являются беззащитные (например, спящие, оглушённые или связанные) живые существа, находящиеся в пределах его досягаемости—дерево попытается захватить (grapple) таких существ. Во всех остальных случаях Древо Жизни защищается от нападений.

Если противники находятся в пределах досягаемости Древа, оно будет пытаться ударить их ветвями, одновременно поглощая энергию противников и захватывая их в объятия (см. «Улучшенный захват»). Захваченных противников дерево усыпляет. Кроме того, дерево может пытаться сбить противников с ног (навык Awesome Blow), вырвать оружие из их рук (навык Improved Disarm), разбить оружие или щиты противников (навык Improved Sunder). До тех пор, пока пункты жизни дерева не упали ниже 50% от максимального значения, оно не будет поглощать характеристики захваченных жертв. Если пункты жизни Древа составляют от 25% до 50% от максимального значения, оно поглощает по одному пункту характеристики каждой жертвы в оборот. Если же пункты жизни дерева составляют менее 25% от максимального значения, то оно начинает поглощать характеристики с максимально возможной скоростью.

Если противники находятся вне досягаемости Древа, или если пункты жизни растения упали ниже 75% от базового значения, на противника обрушивается рой диких ламиард, гнездящихся на статуях (2d10 ламиард в первый оборот, дополнительно 1d10 в каждый последующий оборот).

Древо Жизни и его стражи продолжают атаковать противников до тех пор, пока те находятся в пределах площади. Ламиард преследуют противников в течение 3 оборотов после того, как те покинут площадь.

Ламиард, дикий

Дикие ламиард—большие (5 футов в диаметре) злые огни, обитающие в руинах имперской столицы. Как правило, дикие ламиард источают тёмно-синий или тревожный бардовый свет. Быстрое приближение к одинокому ламиард заставляет создание спешно ретироваться. Однако, если путник направиться к группе злых огней или начнёт настойчиво преследовать беглеца, дикий ламиард может развернуться и оказать серьёзное сопротивление последовавшему за ним глупцу. Описываемые злые огни питаются эманациями боли, страха и похоти.

Ламиард, дикий **CR 4**
Usually CE Medium aberration
Init +11; **Senses** darkvision 60 ft.; Listen +4, Spot +4

AC 30, touch 22, flat-footed 15
hp 3; **HD** 6d8+6
Immune immunity to magic, incorporeal immunities
Resist protection from disruption
Fort +3, **Ref** +9, **Will** +4

Speed fly (perfect) 50 ft. (18 squares)
Melee shock +11 touch (2d8 electricity)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +4; **Grp** —
Atk Options energy accumulation, flash of despair
Special Actions shadow jump, detect innocent

Abilities Str —, Dex 24, Con 13, Int 5, Wis 9, Cha 21
SA energy accumulation, flash of despair
SQ Lacost's horror
Feats Alertness, Improved Initiative, Weapon Finesse
Skills Listen +4, Spot +4, Survival +2

Боязнь Лакоста (Lacost's Horror) (Ex): В пределах Лакоста дикие ламиард очень быстро утрачивают свою внутреннюю силу. Каждый час, проведённый ими внутри крепости, требует от огней проверки Воли со штрафом –15. Провал проверки вызывает повреждение Выносливости (Con damage) 2.

Вспышка отчаяния (Flash of Despair) (Ex): В момент смерти дикий ламиард испускает вспышку яркого света. Каждый персонаж, оказавшийся в радиусе 10 футов от её центра, должен сделать спасбросок на Реакцию с DC 10 + ½ HD ламиарда + модификатор Выносливости ламиарда. При провале спасброска персонаж будет ослеплён на 1d4+1 оборот.

Защита от разрушения (Protection From Disruption) (Ex): За долгие годы жизни рядом с тёмными магами королевы Абигэйл дикие ламиард приобрели иммунитет к гасителям, которыми пользуются возвышенные королевы. Ламиард, раненые выстрелом Гасителя, получают лишь половину базового урона.

Иммунитет к магии (Immunity to Magic) (Ex): Дикие ламиард иммунны к заклинаниям *магический круг против хаоса (magic circle against chaos), волшебная стрела (magic missile), лабиринт (maze)* и *защита от хаоса (protection from chaos).* Тем не менее, иммунитет к заклинанию *волшебная стрела (magic missile)* не защищает ламиард от действия Гасителей полностью.

Накопление энергии (Energy Accumulation) (Ex): Если в бой вступили сразу несколько ламиард, то один из злых огней может аккумулировать в себе электрическую энергию товарищей. Последующая атака совершается стандартным электрическим разрядом, который причиняет 1d8 дополнительных пунктов урона за каждого дикого ламиард, оказавшегося на расстоянии не более 30 футов от атакующего злого огня. Во время перекачки энергии дикие ламиард не могут двигаться и совершать самостоятельные атаки.

Обнаружение невинных (Detect Innocent) (Ex): Дикие ламиард подсознательно чувствуют красоту и невинность. Персонажи престиж-класса Истинно-Невинный[HoL] (True Innocent), а также герои с Обаянием (Cha) не меньше 15, приковывают к себе внимание этих существ, если оказываются на расстоянии менее двух миль от их колонии.

Теневой прыжок (Shadow Jump) (Su): Дикие ламиард могут перемещаться между тенями, находящимися на расстоянии не более 100 футов друг от друга. Для того, чтобы совершить перемещение, злой огонь должен влететь в одну тень и, потратив один полный оборот на перемещение, выплыть из другой тени.

К настоящему времени дикие ламиард основали ряд маленьких колоний, которые располагаются в руинах имперской столицы. Дикие огни стараются держаться вдали от крепости Лакост и избегают непосредственных столкновений с посланниками императрицы. Будучи атакованными, ламиард пытаются поразить противника мощными электрическими разрядами. Иногда нападение предваряет

яркая вспышка света, способная ослепить антагониста.

Нет оснований предполагать, что дикие ламиард сумели сформировать развитое общество. Эти существа давным-давно забыли о благах цивилизации и ведут дикую, животную жизнь, не вспоминая о былом величии своей расы. Язык диких ламиард деградировал настолько, что в нем остались лишь общие понятие, описывающие физические потребности и страсть к примитивным наслаждениям. Дикие ламиард не могут принимать физическую форму.

После смерти дикие ламиард оставляют в воздухе сверкающую розовую пыль, которая исчезает в течение 2d4 часов. Королева Абигэйл презирает диких ламиард, но никогда специально не охотится на них.

Цветы зла

Пусть Смерть из мозга их взрастит свои цветы.

Шарль Бодлер

На двух маленьких холмиках, расположенных неподалёку друг от друга, растут несколько дюжин цветов, похожих на лилии. От их болезненно-белых лепестков исходит притягивающий, слегка дурманящий сладковатый аромат. Вы приближаетесь к цветам и чувствуете, как вашу кожу начинает ласкать мертвенно-холодный ветер, едва слышно шепчущий непонятные слова…

Цветы зла—редкое растение, произрастающее в Кланвилле. Цветы зла могут вырасти лишь на могилах двух влюблённых, заживо похороненных рядом друг с другом. В момент похорон жертвы должны быть в сознании и должны ясно осознавать, какая жуткая смерть их ждёт. Влюблённые должны быть похоронены в гробах, содержащих столько воздуха, чтобы несчастные смогли прожить ещё несколько часов, полных ужаса и безнадёжного отчаяния.

Через 1d4 дня после того, как обе жертвы умрут, на их могилах появляются 2d10 бледных ростков, которые подпитываются эфирным резонансом погибших влюблённых. Цветы зла распускаются через 3d4 дня после прорастания и цветут в течение 3d4 дней. Ещё через 3d4 дня на каждом из растений созревает плод—чёрная ягода размером с крупную горошину.

И цветущие растения, и плоды обладают лёгким наркотическим воздействием (BV).

Напоминание: Как указано в правилах для наркотических средств, персонаж, употребляющий наркотик добровольно, автоматически проваливает спасброски и подвергается всем указанным в описании эффектам.

Проверки Тёмных Сил: выращивание и добровольное употребление цветов зла—это ужасное злодеяние, требующее проверки Тёмных Сил. Кошмарный поступок, связанный с погребением двух влюблённых, равнозначен садистской пытке (см. таблицу проверок Тёмных Сил в RPHB 3.5).

Добровольное вдыхание аромата цветов зла, употребление их ягод или экстрактов влечёт за собой проверку Тёмных Сил с вероятностью провала 2%. Добровольным считается воздействие наркотического средства, при котором употребивший его персонаж сознательно проваливает спасбросок.

Средоточие зла: Отчаяние влюблённых, медленно умирающих под землёй, создаёт рядом с местом казни эфирный резонанс и превращает могилы в средоточие зла второго ранга, запятнанное отчаянием (taint of despair). На материальном плане средоточие зла ощущается, как непрестанно дующий холодный ветер, еле слышно шепчущий непонятные слова. На эфирном плане цветы зла выглядят, как засохшие, давно увядшие ростки, оставшиеся от неизвестного растения.

Цветы

Аромат цветов зла одурманивает, но одновременно обостряет восприятие и интуицию. Кроме того, он обладает наркотическим эффектом. Сорванный цветок увядает и теряет свои свойства примерно через 1 час.

Тип: Вдыхание (inhaled), DC 10.

Привыкание: Пренебрежимое (negligible).

Первичный эффект: 1 пункт повреждения Интеллекта (1 point of Intellect damage).

Вторичный эффект: Алхимический бонус +1 к Мудрости на 1d3 часа (+1 alchemical bonus to Wisdom for 1d3 hours).

Побочные эффекты: После того, как заканчивается срок действия вторичного эффекта, персонаж в течение 1d3 часов испытывает тошноту (nauseated for 1d3 hours).

Передозировка: Нет. Персонаж, находящийся под действием первичных и/или вторичных

эффектов цветов зла, обладает иммунитетом к их повторному воздействию. Персонаж, не находящийся под воздействием первичных и/или вторичных эффектов цветов зла и продолжающий вдыхать их аромат, должен совершать спасброски каждые 10 минут. Повторное вдыхание аромата не влияет на побочные эффекты.

Экстракт цветов зла

Персонаж, обладающий навыком Алхимия, способен изготовить из цветов зла пригодный для хранения экстракт. Для приготовления одной порции экстракта необходим 1 цветок, сорванный не более чем за 1 час до приготовления экстракта.

Приготовление: Алхимия DC 20. Персонаж может изготавливать одновременно несколько порций экстракта. Проверка на успешность создаваемого декокта проводится для каждой порции в отдельности.

Тип, привыкание, первичный эффект, вторичный эффект, передозировка: Как у цветов зла.

Примечание: Цветы зла и созданный из них экстракт считаются одним и тем же наркотиком (иными словами, иммунитет или привыкание к одному из них одновременно является иммунитетом или привыканием к другому; эффекты их воздействия не являются кумулятивными).

Плоды

Ягоды цветов зла вызывают слабость, но придают проглотившему их персонажу чрезвычайную привлекательность. Созревшие ягоды могут храниться в течение 3 суток.

Тип: Проглатывание (ingested), DC 15.

Привыкание: Пренебрежимое (negligible).

Первичный эффект: 1d4 пункта повреждения Силы (1d4 points of Strength damage).

Вторичный эффект: Алхимический бонус +1d4 к Обаянию на 1d3 часа (+1d4 alchemical bonus to Charisma for 1d3 hours).

Побочные эффекты: Нет.

Передозировка: Если персонаж съест ягоду до завершения воздействия вторичного эффекта, он получит 1 пункт повреждения Выносливости (1 point of Constitution damage) и испытает тошноту, которая будет продолжаться 1d3 часа (nauseated for 1d3 hours). Спасбросок при этом не требуется.

Экстракт плодов

Персонаж, обладающий навыком Алхимия, способен изготовить из чёрных ягод пригодный для хранения экстракт. Для приготовления одной порции экстракта необходима 1 ягода. Ягоды могут быть использованы в течение 3 суток после созревания.

Приготовление: Алхимия DC 20. Персонаж может изготавливать одновременно несколько порций экстракта. Проверка на успешность создаваемого декокта проводится для каждой порции в отдельности.

Тип, привыкание, первичный эффект, вторичный эффект, передозировка: Как у плодов.

Примечание: Ягоды и созданный из них экстракт считаются одним и тем же наркотиком (иными словами, иммунитет или привыкание к одному из них одновременно является иммунитетом или привыканием к другому; эффекты их воздействия не кумулятивны).

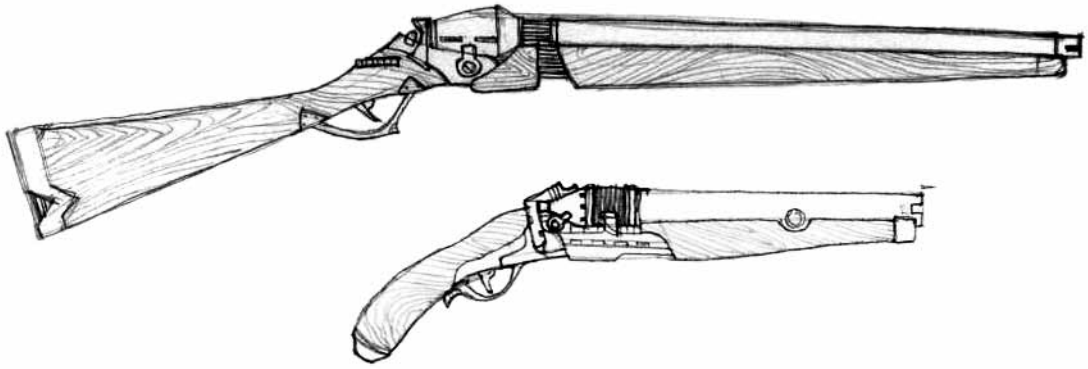
Новое оружие

Забытые технологии ламиард имели не только мирное предназначение. Некоторые из них были ориентированы на войну.

Гаситель (Extinguisher)

Гаситель-винтовка (Extinguisher Rifle)
Цена (уровень предмета): 13600 золотых (14-й уровень)
Занимаемое место: — (держится в руках)
Уровень заклинателя: 5-й
Аура: Слабая; (DC 18) Воплощение (Evoc)
Активация: —
Повреждения: 3d4+3/20×2
Вес: 15 фунтов

Гаситель-пистоль (Extinguisher Pistol)
Цена (уровень предмета): 6 750 золотых (11-й уровень)
Занимаемое место: — (держится в руках)
Уровень заклинателя: 5-й
Аура: Слабая; (DC 18) воплощение (Evoc)
Активация: —
Повреждения: 2d4+2/20×2
Вес: 10 фунтов



Прежде чем деградировать до животного состояния, ламиард были передовой, технически развитой расой. Королева Абигэйл сумела остановить прогресс в подчинённой части общества, но она не сумела наложить запрет абсолютно на все открытия.

Гаситель — энергетическое оружие, базирующееся на магической технологии. Внутри гасителя находятся 50 заряженных магией арканных кристаллов. Каждый выстрел из оружия опустошает один кристалл. Стрелок выбирает цель, но при этом ему не требуется целиться точно — магическое оружие само наводится на избранную жертву. При выстреле из гасителя выбрасывается дуга силовой энергии, наносящая выбранной стрелком первичной цели 2d4+2 пункта повреждений (гаситель-пистоль) или 3d4+3 пункта повреждений (гаситель-винтовка). Энергия, поразившая первичную жертву, отражается от неё и поражает ещё 1d6 вторичных целей на расстоянии до 30 футов от первичной жертвы. Если в пределах зоны поражения находится больше целей, чем рикошетирующих разрядов гасителя, то в первую очередь поражаются вторичные цели, наиболее близкие к первичной цели. Каждая из вторичных целей получает 2d4+2 пункта повреждений от гасителя-пистоля или 3d4+3 пункта повреждений от гасителя-винтовки.

Первичная цель гасителя-пистоля может находиться на расстоянии до 320 футов от стрелка, первичная цель гасителя-винтовки — на расстоянии до 640 футов.

Гасители поражают своих жертв силовыми разрядами, действие которых аналогично *волшебным стрелам (magic missiles).* Разряд попадает по цели безошибочно, жертва не делает спасброска. Если цель гасителя обладает сопротивляемостью магии (SR), то делается проверка уровня заклинателя (1d20+5 против SR жертвы). Эффекты, защищающие от *волшебной стрелы (magic missile),* защищают и от разрядов гасителя. Так как гасители были изначально предназначены для уничтожения ламиард, то их разряд игнорирует шанс промаха по бестелесным существам.

Гасители — любимое оружие возвышенных. В руках последователей Абигэйл можно увидеть винтовки и пистоли, базирующиеся на описываемой технологии.

Требования: Изготовление чудесных предметов (Craft Wondrous Item), *пляшущие стрелы*[SpC] *(chain missile).*

Стоимость создания (винтовка): 6 750 золотых, 540 XP, 13 дней.

Стоимость создания (пистоль): 3 375 золотых, 270 XP, 6 дней.



Глава пятая: Артефакты террора

Он стоит пред раскалённым горном,
Невысокий старый человек.
Взгляд спокойный кажется покорным
От миганья красноватых век.
Все его товарищи заснули,
Только он один ещё не спит:
Всё он занят отливаньем пули,
Что меня с землёю разлучит.

Николай Гумилёв. Рабочий

Эманации ужаса и отчаяния, исходившие от многочисленных жертв фон Инзен, были столь сильны, что наиболее ценные предметы либертенов впитали в себя ауру безграничного страха и ненависти. Став артефактами, эти ужасные предметы начали распространять вокруг себя тлетворную ауру ненависти к человечеству, которая будет проклятьем для новых владельцев.

Багровая роза

Цена (уровень предмета): 10 350 золотых (12-й уровень)
Занимаемое место: доспехи на теле
Уровень заклинателя: 15-й
Аура: Сильная; (DC 22) ограждение (Abjur)
Активация: —
Вес: 12 фунтов

Багровая Роза—древний артефакт, изначально предназначавшийся для воительниц женского пола. Роза *(кираса +5/breastplate +5)* выглядит как изящный стальной корсет, увитый изображениям диких лесных соцветий. На тыльной стороне корсета, по линии спины проходит система арканных крепежей. Во время сражения стальные цветы и стебли начинают шевелиться, пытаясь дотянуться до неловкого врага. После каждой успешной атаки хозяйки, артефакт наносит противнику 1d4 пункта дополнительного урона.

Багровая Роза—надёжное средство защиты, дарующее своей хозяйке +10 AC. Корсет подстраивается под тело своей госпожи, вследствие чего эти доспехи может носить не только молодая воительница, но и зрелая женщина.

К сожалению, у Багровой Розы есть один серьёзный недостаток, который перевешивает бо́льшую часть достоинств. Внутренние поверхности Розы усыпаны многочисленными колючками и крохотными лезвиями. Женщина, облачённая в доспех, мгновенно получает умопомрачительное количество крохотных ранений и теряет 1d4+2 пункта жизни. Каждый удар, пришедшийся по носительнице артефакта, отбирает у хозяйки Розы ещё 2 пункта жизни.

Артефакт находится в личной коллекции маркизы фон Инзен, но арканистка не применяет его, поскольку боится боли.

Требования: Изготовление волшебного оружия и доспехов (Craft Magic Arms and Armor), *оживление вещей (animate objects).*

Стоимость создания: 5 000 золотых (плюс 350 золотых за высококачественную кирасу), 400 XP, 10 дней.

Драгоценность кровавых потоков

Цена (уровень предмета): 75 000 золотых (19-й уровень)
Занимаемое место: — (держится в руках)
Уровень заклинателя: 17-й
Аура: сильная; (DC 24) иллюзия (Illus)
Активация: мысленным приказом
Вес: 1 фунт

Сокровище мадемуазель Дювари имеет долгую историю, которая связана с многочисленными смертями и убийствами прежних хозяев. Камень находился во владении безумной, но невероятно богатой девушки, от которой постарался избавиться жестокий и беспринципный брат. Поскольку наследство несчастной было разделено между родственниками, сумасшедшей красавице не досталось ничего, кроме огромного кроваво-красного камня. Восхищённая реликвией, Дювари сделала всё для того, чтобы заполучить безделушку, и заразила девушку смертоносной болезнью. Когда несчастная сошла в могилу, Дювари присвоила камень себе.

Достаточно быстро Ариана поняла, что камень—не просто красивая безделушка, а ценный и смертельно опасный артефакт, изначальное происхождение которого неизвестно. Выяснилось, что хозяин реликвии может силой мысли активировать камень, после чего все живые существа, находящиеся от него на расстоянии 30-ти футов, должны сделать спасбросок на Волю (Will) с DC 24. Персонажи, провалившие спасбросок, начинают истекать кровью. Багровые потоки льются не только изо рта, носа и ушей, но просачиваются через поры тела и даже через глаза несчастных. Жертва заклинания должна сделать второй спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 24. Персонаж, проваливший спасбросок, умирает. Те, кому удастся сделать второй спасбросок, тем не менее получают 3d6 пунктов повреждений и 1d4 пунктов повреждения Силы (Str damage). Кроме того, персонаж оглушён (stunned) на 1 оборот.

Вне зависимости от того, смогла ли жертва сделать первый спасбросок, она испытывает сильную боль, из-за которой получает штраф –4 к броскам атаки, проверкам умений и характеристик. Этот штраф действует в течение 1 часа.

Зрелище кровавого потока столь ужасно, что все персонажи, увидевшие его в первый раз, должны сделать проверку Ужаса с DC 15.

К текущему моменту артефакт находится во владении мадемуазель Дювари. Он может быть использован лишь в безлунные ночи, и не более одного раза за ночь. Использование реликвии влечёт за собой обязательную проверку Тёмных Сил.

Требования: Изготовление чудесных предметов (Craft Wondrous Item), *знак боли (symbol of pain), смертный ужас (weird).*

Стоимость изготовления: 37 500 золотых, 3 000 XP, 75 дней.

Колокольчик де Ферранда

Цена (уровень предмета): 11 100 золотых (13-й уровень)
Занимаемое место: — (держится в руках)
Уровень заклинателя: 13-й
Аура: сильная, (DC 22) вызов (Conj)
Активация: — и использование (удар в колокольчик)
Вес: 1 фунт

Тщательно оберегаемая маленькая безделушка, язычок которой обёрнут мягкой тряпицей. Де Ферранд страшится, что звон колокольчика призовёт в Кланвилль одну из жертв его насилия, и по этой причине прячет предмет от глаз других либертенов. В действительности же на призыв колокольчика откликается Мрачный Жнец[DD] (Grim Reaper), который входит в Кланвилль через 1d8 часов после использования артефакта. Атаке Жнеца всегда подвергается человек, позвонивший в колокольчик.

Если в радиусе 60 футов от колокольчика появляется персонаж, обладающий хаотическим мировоззрением, артефакт начинает тихонько звенеть. Жнец при этом не вызывается.

Требования: Изготовление чудесных предметов (Craft Wondrous Item), *обнаружение хаоса (detect chaos), призыв существ VII (summon monster VII).*

Стоимость изготовления: 5 550 золотых, 444 XP, 11 дней.

Кровавый хлыст

Цена (уровень предмета): 20 301 золотой (15-й уровень)
Занимаемое место: — (держится в руках)
Уровень заклинателя: 11-й
Аура: умеренная; (DC 19) вызов (Conj)
Активация: — и стандартная (команда)
Вес: 2 фунта

Это необычное оружие похоже не столько на обычный хлыст, сколько на струю свежей крови, постепенно утончающуюся к концу, острому, словно осколок льда. Рукоятка хлыста вырезана из осколка багрового кристалла.

Когда владелец держит этот *хлыст +1* в руке, оружие мерцает и слегка извивается. В отличие от обычного хлыста, кровавый хлыст наносит смертельные повреждения (lethal damage) и действует даже на противников в доспехах. Кроме того, владельца кровавого хлыста нелегко обезоружить. Если выбить хлыст из рук хозяина, то в начале следующего его хода оружие само вернётся в руку владельца (хлыст вернётся даже в том случае, если его будет держать другой человек), при условии, что расстояние до хозяина не превышает 30 футов. Владелец хлыста не тратит никаких действий для его возвращения. Вытаскивание кровавого хлыста — свободное действие (free action).

В кровавом хлысте заточены два элементала: элементал погребального костра и элементал крови. Благодаря своим пленникам, хлыст может действовать либо как *иссушающее*[MIC] *оружие (desiccating),* либо как *ранящее оружие (wounding).* Как иссушающее оружие, хлыст наносит дополнительно 1d4 пункта повреждений (1d8 растениям и элементалам водного типа). Как ранящее оружие, хлыст наносит 1 пункт истощения Выносливости (Con damage). При активации хлыста владелец решает, будет ли он действовать подобно иссушающему или ранящему оружию.

Требования: Заключение элементала (Bind Elemental, ECS 51) или Изготовление волшебного оружия и доспехов (Craft Magic Arms and Armor), *планарные узы (planar binding).*

Стоимость создания: 10 000 золотых (плюс 301 золотой за высококачественный хлыст), 800 XP, 20 дней.

Лезвие развратной госпожи

Цена (уровень предмета): 200 302 золотых (26-й уровень)
Занимаемое место: — (держится в руках)
Уровень заклинателя: 15-й
Аура: сильная; (DC 22) воплощение (Evoc)
Активация: —
Вес: 1 фунт

Лезвие развратной госпожи — длинный обоюдоострый клинок, усыпанный маленькими зубчиками. Это оружие выглядит как чёрный кинжал, рукоять которого украшена стилизованным изображением расчленённого женского тела. Лезвие развратной госпожи — *ранящий кинжал +5 (wounding dagger +5),* удары которого причиняют жертве 1d4+5 пунктов повреждений и 1 пункт повреждения Выносливости (Con damage). Критический удар не увеличивает повреждения Выносливости. Зубчики на лезвии столь страшно разрывают плоть и калечат кости, что вылечить ранения труднее, чем обычно. Раны, нанесённые лезвием, исцеляются естественным образом вдвое медленнее обычных; проверка умения Лечение (Heal) делается с DC 20 вместо обычного DC 15. Маркиза применяет лезвие в целях устрашения: использование этого кинжала даёт бонус мастерства +5 (competence bonus) к умению Запугивание (Intimidate). Кроме того, она использует это оружие и во время арканных церемоний, на которых присутствует королева Абигэйл. Фон Инзен известно, что волшебник, имеющий при себе лезвие развратной госпожи, получает по два дополнительных слота магии для заклинаний с 1-го по 5-й уровни включительно.

Использование лезвия против живого существа требует обязательной проверки Тёмных Сил. Кроме того, применение артефакта для пыток сопровождается 50% шансом того, что мировоззрение хозяина предмета сдвинется на одну ступень в сторону хаотично-злого.

Требования: Изготовление волшебного оружия и доспехов (Craft Magic Arms and Armor), *исполнение простых желаний (limited wish), меч Морденкайнена (Mordenkainen's sword), проклятие (bestow curse).*

Стоимость изготовления: 100 000 золотых (плюс 302 золотых за высококачественный кинжал), 8 000 XP, 200 дней.

Пытаемая орхидея

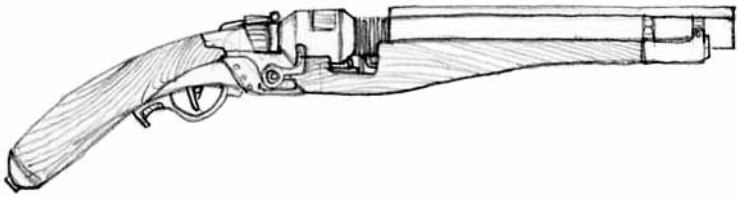
Цена (уровень предмета): — (малый артефакт)
Занимаемое место: — (держится в руках)
Уровень заклинателя: 14-й
Аура: сильная; (DC 22) воплощение (Evoc)
Активация: — и мысленный приказ (поглощение заклинаний)
Вес: 4 фунта

Пытаемая Орхидея — магический *колесцовый гаситель**, затейливо украшенный резьбой и выполненный из неизвестного кроваво-красного металла. Поверхности гасителя отполированы до зеркального блеска, и когда оружие находится в руках стрелка, то кажется, что по нему струятся потоки крови.

Пытаемая Орхидея существенно сильнее прочих гасителей: она стреляет на расстояние до 480 футов и причиняет жертвам 7d4+7 пунктов повреждений. В ночи полной луны урон возрастает до 8d4+8, в то время как в новолуние он понижается до 6d4+6. Каждый раненый персонаж испытывает приступ необъяснимого страха и должен сделать проверку Страха с DC 22. В ночи полнолуния персонаж делает эту проверку с ситуационным штрафом –2 (circumstancial penalty), а в ночи новолуния — с ситуационным бонусом +2 (circumstantial bonus). Разряд попадает по цели безошибочно, жертва не делает спасброска. Если цель гасителя обладает сопротивляемостью магии (SR), то делается проверка уровня заклинателя (1d20+14 против SR жертвы).

В отличие от прочих гасителей, магические кристаллы Пытаемой Орхидеи можно перезарядить. По желанию своей владелицы, Пытаемая Орхидея может поглощать энергию заклинаний, направленных на оружие или на его владелицу, подобно *жезлу поглощения (rod of absorption).* В отличие от *жезла поглощения,* энергия заклинаний не сохраняется, а преобразуется в заряды гасителя. Каждый уровень поглощённого заклинания восстанавливает один заряд Орхидеи. Если когда-либо количество зарядов гасителя превысит 50, то Пытаемая Орхидея взорвётся, причинив всем окружающим на расстоянии до 60 футов по 1d4 повреждений силовой энергией на каждый запасённый заряд. Если жертва взрыва обладает сопротивляемостью

* Новое оружие, описанное в главе «Либертинаж, как наука».



магии (SR), то делается проверка уровня заклинателя (1d20+14 против SR жертвы).

Несмотря на свою сокрушительную мощь, Пытаемая Орхидея требует от своей владелицы постоянных проверок Безумия с DC 15, которые должны совершаться один раз в месяц, в ночь полнолуния.

К текущему моменту времени владельцем артефакта является королева Абигэйл. Согласно её рассказам, пистолет был сделан несколько тысячелетий назад неизвестным имперским кузнецом. Оружие передавалось по наследству старшей дочери императрицы. Секреты создания Пытаемой Орхидеи не сохранились, поэтому оружие считается малым артефактом.

Сакрифайсер

Цена (уровень предмета): 34 000 золотых (16-й уровень)
Занимаемое место: — (держится в руках)
Уровень заклинателя: 9-й
Аура: умеренная; (DC 19) преобразование (Trans)
Активация: стандартная (команда)

Сакрифайсер — хитроумно изогнутый кинжал *(+2 hideaway*[MIC] *impaling*[MIC] *warning*[MIC] *dagger),* предназначенный для ритуального применения. Персонаж, использующий Сакрифайсер для жертвоприношения, получает бонус мастерства (competence bonus) +10 к проверке Знания (религия)/Knowledge (religion).

По легенде, смертельно опасное лезвие артефакта было выковано императорами-драконами из кроваво-красного метеоритного металла. Лезвие Сакрифайсера похоже на язык пламени костра и покрыто многочисленными зубчиками. Его боковые поверхности несут на себе множество тёмных выбоинок неизвестного происхождения. Рукоять оружия украшена драгоценными камнями. Вокруг неё обвились резные серебряные драконы.

Судя по всему, артефакт был не просто волшебным предметом, а тюрьмой для некоей зловещей сущности, которая провела долгие тысячелетия в бескрайней темноте мирового пространства.

На заре времён Сакрифайсер применяли для совершения кровавых жертвоприношений. Конечно же, современная форма государственной религии отказалась от жестоких ритуалов древности и сосредоточилась на философской части учения. Сам артефакт хоть и считался имперской святыней, но перестал быть личным оружием императора и с X века третьей эры нашёл своё пристанище в коллекции Драконьего дворца. Когда Ками бежала из отчего дома, ей удалось проникнуть в сокровищницу и похитить таинственное оружие.

Требования: Изготовление волшебного оружия и доспехов (Craft Magic Arms and Armor), *кошачья ловкость (cat's grace), поиск слабого места*[SpC] *(find the gap), уменьшение предметов (shrink item),* у создателя должно быть не меньше 10 рангов в умении Знание (религия)/Knowledge (religion).

Стоимость изготовления: 17 000 золотых, 1 360 XP, 34 дня.

Страшная возможность: Пожирательница душ

Тысячелетия назад Анэи Итан-ша, лилиту-полудракон, воплощение соблазна, ереси и лжи, служила праматери демонов Бледной Ночи (Pale Night), повелевая от её имени тысячами суккубов и инкубов. По приказу своей владычицы Анэи перенеслась в материальный мир и организовала культ «богини любви и плодовитости». Благодаря своей способности излучать ауру добра, лилиту не вызвала подозрений у священников других божеств—их попытки определить её склонности показывали, что прекрасная жрица чиста душой.

Когда в её культ влились десятки тысяч последователей, Анэи Итан-ша приступила к следующей части плана: она начала посвящать самых верных последователей в «мистерии Матери Мира», тем самым готовя их к обращению на сторону зла и служению праматери демонов. Её деяния достигли апогея в ночь летнего солнцестояния, когда лилиту попыталась принести кровавую жертву «Матери ночных небес» на алтаре, посвящённом доброму божеству природы. Божество, разъярённое осквернением храма и совращением своих последователей и служителей, воплотилось в аватара и подвергло демоницу каре худшей, чем смерть: её тело было уничтожено, а сущность заточена в магическом кинжале, который лилиту собиралась вонзить в грудь своей жертвы. Божество выбросило кинжал с заточённой в нём Анэи в бесконечность Астрального плана. В астрале нет времени, но его безвременье показалось демонице вечностью. Терзаясь в бессильной ярости, она постепенно теряла силы, пока не ослабла настолько, что впала в ступор.

Кто нашёл кинжал в бесконечности Астрального плана, и как магическое оружие попало в сокровищницу королей-драконов, было давно позабыто. Забытьё лилиту было так глубоко, что её присутствие в кинжале не могли обнаружить никакие заклинания, доступные смертным.

Каждый раз, когда на кинжал накладывается заклинание, лилиту может очнуться от тысячелетнего сна. Шанс пробуждения равен 10% на уровень заклинания. Кроме того, она может пробудиться в любой подходящий момент по решению Мастера.

После пробуждения ослабленная лилиту имеет 4 HD, Интеллект (Int) 10, Мудрость (Wis) 18 и Обаяние (Cha) 18. Демоница телепатически заговорит с владельцем кинжала и солжёт ему, сказав, что она—голос разумного клинка. Пробуждение лилиту дарует кинжалу новые способности.

Острый (keen): Эта способность увеличивает диапазон критических ударов. Сакрифайсер с пробуждённой в нём демоницей наносит критический удар на броске 16–20.

Обессиливающий[MIC] **(enervating):** Прикосновение заточённой в кинжале лилиту вытягивает из раненных клинком жертв жизненные силы. Критический удар клинка налагает на жертву один негативный уровень, который восстанавливается спустя один час. Обычно негативные уровни могут привести к постоянной потере уровней, однако эффект от удара Сакрифайсера рассеивается слишком быстро, и никогда не приводит к постоянной потере уровней.

Теневой удар[MIC] **(shadowstrike):** Будучи дочерью теневого дракона, Анэи Итан-ша способна наносить сквозь тени удары, застающие противников врасплох. Один раз в день владелец кинжала может воспользоваться этим свойством, чтобы для одной атаки увеличить досягаемость (reach) оружия на 5 футов. Во время этой атаки жертва лишается бонуса Ловкости к защите (AC).

Телепатия (telepathy) (Su): Демоница может общаться с владельцем кинжала при помощью телепатии на расстоянии до 100 футов.

Знание языков (tongues) (Sp): Заключённая в кинжале лилиту способна разговаривать на любом языке. У кинжала мудрый, убедительный и завораживающий голос зрелой, всепонимающей женщины.

Чтение языков (read languages) (Sp): Демоница может читать тексты, написанные на любом языке.

Зрение и слух: Заключённая в кинжале лилиту может видеть в полной тьме (darkvision) на расстоянии до 60 футов, и обладает очень острым зрением (Внимательность/Spot +20). Она прекрасно слышит всё, что происходит вокруг неё (Слух/Listen +20).

Способности разумного оружия: Анэи Итан-ша лжёт владельцу кинжала, утверждая, что она—голос разумного оружия. Чтобы не вызвать подозрений у хозяина клинка, Анэи проявляет часть своих способностей, подобных часто встречающимся свойствам разумного оружия. Под её воздействием клинок действует так, как если бы у него было 10 рангов в Дипломатии (Diplomacy), Запугивании (Intimidate) и Обмане (Bluff).

Силы разумного оружия (Sp): Даже будучи заключённой в своей тюрьме, лилиту способна по желанию *читать мысли (detect thoughts)* окружающих, подобно заклинанию, наложенному жрецом 14-го уровня.

Особое предназначение: Заключённая в кинжале демоница будет убеждать владельца кинжала как можно чаще пользоваться этим оружием для убийства врагов, суля ему пробуждение в кинжале новых сил. Соблазнительница исключительно хитра и найдёт свой подход к любому хозяину: паладина она будет убеждать, что его долг—поражать Сакрифайсером гнусных злодеев, а колдуну-некроманту посоветует убивать сильных противников, чтобы поднимать их в виде могущественной нежити. Однако Анэи Итан-Ша удовлетворяет не каждая жертва: она будет настаивать, чтобы хозяин кинжала обрывал жизни разумных живых существ.

Силы особого предназначения (Sp): Если владелец кинжала готов использовать его для убийства разумных живых существ, то демоница поможет ему, ослабив его врагов. Подражая силам особого предназначения, которые может даровать разумное оружие, лилиту может три раза в день наложить на владельца кинжала заклинание *божественная гибкость*^{SpC} *(divine agility)* или *праведная мощь (righteous might)* с 14-м уровнем заклинателя. Анэи Итан-ша использует эту способность лишь при условии, что хозяин оружия следует его особому предназначению.

Хотя обычно разумное оружие накладывает на владельца, не совпадающего с ним по мировоззрению, негативные уровни, Сакрифайсер не обладает таким свойством, так как на самом деле кинжал лишён разума. Если клинок попадает в руки персонажа, знающего о способности разумного оружия дурно влиять на владельца, то демонице будет легко убедить нового хозяина кинжала, что мировоззрение оружия совпадает с его собственным, и поэтому он не получает негативных уровней.

Пожирательница душ (Devourer of Souls) (Su): Смерть каждого разумного живого существа, убитого Сакрифайсером, восстанавливает силы Анэи Итан-ша. Лилиту поглощает души убитых, поэтому воскресить их может лишь могущественная магия: заклинания *истинное воскрешение (true resurrection), исполнение желаний (wish)* или *сотворение чуда (miracle).* Но даже эти заклинания могут оказаться бессильны спасти душу, пожранную демоницей. При попытке воскрешения персонаж должен сделать спасбросок на Волю против DC, указанного в таблице свойств кинжала, плюс 1 за каждую неделю, прошедшую со дня его смерти. Успех спасброска означает, что сила воли героя, погибшего от удара

Сакрифайсера, сохранила его душу от разрушения, и он может быть воскрешён. Если персонаж проваливает спасбросок, то его душа была безвозвратно поглощена лилиту и не может быть воскрешена никакой магией смертных.

Каждые 10 HD убитых Сакрифайсером разумных живых существ восстанавливают одну из характеристик или HD демоницы так, как указано в таблице. Силы Анэи будут полностью восстановлены, когда кинжал прервёт жизни 370 HD жертв.

По мере восстановления сил демоницы, она способна даровать хозяину кинжала новые способности, тем самым выполняя свои посулы. Дополнительные способности указаны в приведённой ниже таблице; все они действуют с уровнем заклинателя (CL) 14.

HD жертв	**HD**	**Инт**	**Мдр**	**Оба**	**Эго**	**DC спасбросков**	**Прочее**
0	4	10	18	18	26	16	*острый (keen), обессиливающий*[MIC] *(enervating), теневой удар*[MIC] *(shadowstrike),* способности разумного оружия, силы разумного оружия, особое предназначение, силы особого предназначения
10	4	10	18	19	26	16	
20	4	11	18	19	26	16	
30	4	11	18	20	27	17	
40	5	11	18	20	27	17	
50	5	12	18	20	28	17	*маскировка (disguise self)* по желанию, без ограничения на длительность
60	5	12	18	21	28	17	
70	6	12	18	21	28	18	
80	6	13	18	21	28	18	
90	6	13	18	22	29	19	
100	7	13	18	22	29	19	*полёт (fly)* по желанию
110	7	13	19	22	29	19	
120	7	13	19	23	29	19	
130	8	13	19	23	29	20	
140	8	14	19	23	30	20	
150	8	14	19	24	31	21	*внушение (suggestion)* по желанию

HD жертв	HD	Инт	Мдр	Оба	Эго	DC спасбросков	Прочее
160	9	14	19	24	31	21	
170	9	15	19	24	31	21	
180	9	15	19	25	31	21	
190	10	15	19	25	31	22	
200	10	16	19	25	32	22	*очарование чудовищ (charm monster)* по желанию
210	0	16	19	26	33	23	
220	11	16	19	26	33	23	
230	11	16	20	26	34	23	
240	11	16	20	27	34	23	
250	12	16	20	27	34	24	*подчинение человека (dominate person)* 1/день
260	12	17	20	27	34	24	
270	12	17	20	28	35	25	
280	13	17	20	28	35	25	
290	13	18	20	28	36	25	
300	13	18	20	29	36	25	*конус теней (cone of shadows)* 1/день
310	14	18	20	29	36	26	
320	14	19	20	29	36	26	
330	14	19	20	30	37	27	
340	14	20	20	30	38	27	
350	14	20	20	31	38	27	*знак убеждения (symbol of persuasion)* 1/день
360	14	21	20	31	38	27	
370	14	21	20	32	39	28	

Маскировка (disguise self) (Sp): После того, как лилиту поглотит души 50 HD разумных живых существ, она дарует владельцу кинжала способность по желанию пользоваться эффектом, аналогичным заклинанию *маскировка (disguise self)*. Эффект действует так, как если бы он был наложен заклинателем 14-го уровня, но не имеет ограничения на длительность.

Полёт (fly) (Sp): Поглотив души 100 HD разумных живых существ, демоница дарует хозяину Сакрифайсера способность летать по желанию, как если бы на него было наложено заклинание *полёт (fly)* с 14-м уровнем заклинателя.

Внушение (suggestion) (Sp): Насытившись душами 150 HD разумных живых существ, Анэи Итан-ша даст владельцу клинка способность по желанию пользоваться *внушением (suggestion)* с 14-м уровнем заклинателя.

Очарование чудовищ (charm monster) (Sp): Хозяин Сакрифайсера, отдавший демонице жизни 200 HD разумных живых существ, обретает способность по желанию *очаровывать чудовищ (charm monster)* с 14-м уровнем заклинателя.

Подчинение человека (dominate person) (Sp): Пожрав души 250 HD разумных живых существ, лилиту дарует владельцу кинжала способность один раз в день *подчинять человека (dominate person)* с 14-м уровнем заклинателя.

Конус теней (cone of shadows) (Sp): Демоница, поглотившая души 300 HD разумных живых существ, дарует хозяину Сакрифайсера способность один раз в день выдыхать 30-футовый конус тьмы, вытягивающий жизненные силы. Каждое живое существо, попавшее в тёмное дыхание, получает один негативный уровень. Спасбросок на Реакцию с DC 22 позволяет избежать конуса тьмы. Через 24 часа жертва должна сделать спасбросок на Стойкость с DC 22; при провале спасброска потеря уровня становится постоянной.

Знак убеждения (symbol of persuasion) (Sp): После того, как Анэи Итан-ша насытится душами 350 HD разумных живых существ, она дарует владельцу кинжала способность один раз в день накладывать *символ убеждения (symbol of persuasion)* с 14-м уровнем заклинателя.

До тех пор, пока к лилиту не вернутся все утраченные силы, она будет любыми возможными способами (уговорами, соблазнами или угрозами) убеждать владельца кинжала убивать каждый день хотя бы одно живое разумное существо. Если в течение 24 часов хозяин Сакрифайсера не совершит кинжалом ни одного убийства разумного живого существа, то он должен сделать спасбросок на Волю (Will) против DC, равного Эго кинжала (см. таблицу изменения свойств кинжала по мере восстановления сил лилиту). В случае провала спасброска, демоница покарает хозяина Сакрифайсера. Бросьте 1d6 и выберите соответствующую строку в следующей таблице.

1 Кинжал на 24 часа утратит все свойства, дарованные ему пробудившейся лилиту. Используйте свойства кинжала до пробуждения демоницы.
2 Хозяин кинжала получит 2 негативных уровня на 24 часа. Эти негативные уровни никогда не приведут к настоящей потере уровня, но от них невозможно избавиться никаким способом, пока Сакрифайсер остаётся во владении персонажа.
3 Хозяин кинжала получит нечестивый штраф (profane penalty) –4 к Силе и Выносливости на 24 часа.
4 Хозяин кинжала должен сделать спасбросок на Волю (Will) против DC спасбросков против свойств кинжала (см. таблицу изменения свойств кинжала по мере восстановления сил лилиту). В случае провала спасброска, он атакует ближайшее разумное живое существо и вынужден сражаться, атакуя жертву Сакрифайсером. После истечения 1d4 раундов владелец кинжала снова способен контролировать себя и может прекратить битву, если он того хочет.
5 Хозяин кинжала должен сделать спасбросок на Волю (Will) против DC спасбросков против свойств кинжала (см. таблицу изменения свойств кинжала

по мере восстановления сил лилиту). В случае провала спасброска, он вонзает Сакрифайсер в себя, при этом кинжал автоматически попадает и наносит критический удар.

6 На выбор Мастера.

Постоянный телепатический контакт хозяина Сакрифайсера с демоницей-соблазнительницей не проходит даром. Даже самые чистые душой и стойкие в вере не способны долго противостоять прельщающему шёпоту, сулящему власть, богатство и наслаждения сверх всякой меры. Каждую неделю мировоззрение владельца кинжала смещается на один шаг в сторону хаотично-злого.

Если владелец Сакрифайсера попытается избавиться от кинжала с пробудившейся в нём Анэи Итан-ша, то он обнаружит, что клинок не хочет расставаться со своим владельцем. При любой попытке передать кинжал другому человеку или выбросить его, спустя несколько часов Сакрифайсер вновь окажется среди вещей владельца. Для того, чтобы освободиться от кинжала, хозяин должен провести специальную церемонию. Находясь на земле, освящённой заклинанием *святилище (hallow),* он должен отречься от лжи и соблазнов демоницы, и в подтверждение этого своей рукой нанести себе шрамы, налагающие постоянный штраф –2 к Обаянию (Cha). После этого на кинжал должно быть наложено заклинание *изгнание (banishment),* причём заклинатель должен сделать успешную проверку уровня заклинателя против DC, указанного в таблице свойств кинжала. После завершения ритуала бывший владелец кинжала будет свободен от власти Анэи Итан-ша. Новым хозяином клинка станет первый человек, который воспользуется Сакрифайсером для убийства разумного живого существа.

Лилиту нельзя изгнать из кинжала: чары божества, превратившие клинок в её тюрьму, сильнее любой магии смертных, которая могла бы освободить демоницу из плена.

Уничтожить Сакрифайсер невозможно: даже если бросить его в жерло вулкана, кинжал не будет разрушен, а вернётся к владельцу (или, если в тот момент у него не будет владельца, перенесётся в другой домен Равенлофта). Божество, покаравшее Анэи Итан-ша вечным заточением, наложило на её темницу охраняющие чары, которые не могут быть разрушены смертными.

После того, как кинжалом будет убито 370 HD живых разумных существ, демоница обретёт полную силу и попытается вырваться из своей темницы, вселившись в тело владельца кинжала. Персонаж должен сделать спасбросок на Волю (Will) с DC 28. Злые персонажи получают к спасброску ситуационный штраф (circumstance penalty) –2, а персонажи, совершающие злодеяния в тот самый момент, когда демоница пытается вселиться в их тело, получают ситуационный штраф –4. Если спасбросок был успешным, то Анэи не может вселиться в тело хозяина Сакрифайсера в течение следующих 24 часов. При провале спасброска, демоница покидает кинжал и вселяется в жертву. Обратите внимание, что заклинание *защита от зла (protection from evil),* обычно защищающее от одержимости злыми духами, не способно остановить Анэи: благодаря способности лилиту *скрывать мировоззрение (shroud alignment), защита от зла* действует на неё так, как если бы она была добрым существом, то есть не мешает ей вселиться в тело жертвы.

После того, как лилиту покидает кинжал, он теряет все новые свойства; используйте свойства кинжала до пробуждения демоницы. Одновременно с этим разрушается магическая связь между клинком и его хозяином: теперь владелец может избавиться от кинжала. Тем не менее, Анэи хочет сохранить кинжал при себе: для того, чтобы

избавиться от Сакрифайсера, одержимый демоницей владелец должен сделать спасбросок на Волю (Will) с DC 28.

Вселившись в жертву, Анэи начнёт придавать её или его телу свой демонический облик. Один раз в день лилиту может попытаться преобразить тело жертвы, шаг за шагом приближая его к своему собственному. Каждый раз, когда Анэи Итан-ша пробует изменить тело жертвы, та может сделать спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 22. Если жертва проваливает спасбросок, то её преображение продвигается на один шаг, как описано ниже. Вне зависимости от успеха первого спасброска, жертва делает второй спасбросок на Волю (Will) с DC 28. Если спасбросок сделан удачно, то жертва может сообщить своим соратникам о преображении (или неудавшейся попытке преображения). В случае провала второго спасброска жертва будет всеми силами скрывать от окружающих изменения в своём теле настолько долго, насколько это будет возможно.

Если жертва проваливает проверку Тёмных Сил, то преображение тела автоматически продвигается на один шаг. Жертва не делает спасбросок на Стойкость, однако может сделать спасбросок на Волю, как описано выше. Деяния, совершённые жертвой лилиту в тот момент, когда тело находится под контролем демоницы (см. ниже), не вызывают проверки Тёмных Сил, так как совершаются не по воле жертвы.

Первый шаг: прикосновение. Жертва обретает часть красоты и самоуверенности лилиту. Морщинки на её или его коже разглаживаются, шрамы исчезают. Персонаж получает расовый бонус +2 к Обаянию (Cha) до максимума в 32. Из-за начавшегося преображения жертва испытывает лёгкую боль, которая, тем не менее, не причиняет ей серьёзных неудобств.

Второй шаг: возбуждение. Расовый бонус к Обаянию персонажа вырастает до +4 (до максимума в 32). Изменения его тела становятся более заметными: волосы темнеют, кожа приобретает смуглый оттенок, ступни ног укорачиваются, становясь слегка похожими на копыта, радужка глаз становится совершенно чёрной. Если Анэи вселилась в тело мужчины, то черты его лица и формы тела слегка изменяются, начиная отдалённо напоминать женские. От изменений, происходящих в его теле, персонаж постоянно испытывает сильную боль. Он получает штраф –1 ко всем проверкам умений (skill check) и характеристик (ability check).

Третий шаг: искажение. Персонаж получает шаблон *fiendish*. Белки глаз темнеют, и глаза становятся совершенно чёрными. Голос персонажа становится завораживающим; расовый бонус к Обаянию увеличивается до +6 (до максимума в 32), персонаж может использовать *очарование человека (charm person,* как заклинание колдуна 14-го уровня) как заклинательную способность по желанию. Если Анэи вселилась в тело мужчины, то на третьем шаге преображения черты его лица и формы тела становятся андрогинными, затрудняя определение пола с первого взгляда (первичные половые признаки сохраняются). Каждый час персонаж должен делать спасбросок на Волю (Will) с DC 28 + 1 за каждый ранее проваленный спасбросок. В случае провала спасброска, демоница может полностью управлять телом персонажа в течение количества раундов, равного 18 + количество раз, которое демоница уже управляла телом персонажа.

Четвёртый шаг: возвышение. Персонаж получает шаблон *draconic creature*[Dr]. Расовый бонус к Обаянию увеличивается до +10 (до максимума в 32). На спине персонажа вырастают зачаточные крылья, похожие на крылья летучей мыши; каждый, увидевший их, должен сделать проверку Ужаса с DC 10. Руки персонажа покрываются тёмной чешуёй, и на них

вырастают острые чёрные когти, которыми персонаж может делать дополнительную атаку, наносящую 1d6 пунктов повреждений. Если Анэи вселилась в тело мужчины, то на четвёртом шаге преображения пол жертвы меняется, и несчастный превращается в женщину. Каждый раунд жертва лилиту должна делать спасбросок на Волю (Will) с DC 28 + 1 за каждый ранее проваленный спасбросок. В случае провала спасброска демоница может полностью управлять телом персонажа в течение количества раундов, равного 18 + количество раз, которое демоница уже управляла телом персонажа.

Пятый шаг: преображение. Тело персонажа охватывает адское пламя, полностью его испепеляющее. Это пламя наносит всем окружающим на расстоянии до 30 футов 10d6 пунктов повреждений, половина из которых является злыми повреждениями (vile damage). Из пепла сгоревшей жертвы поднимается возрождённая лилиту, которой удалось обрести новое тело.

Вплоть до третьего шага преображения жертву ещё можно спасти. Анэи Итан-ша можно экзорцировать заклинанием *изгнание (banishment),* но она получает спасбросок на Волю. Если лилиту провалит спасбросок, то она будет изгнана из тела жертвы и вернётся в кинжал. Жертва может не пережить изгнание демоницы. Несчастный должен сделать спасбросок на Стойкость (Fort, DC 15 + стадия преображения). В случае провала спасброска, жертва умирает, но смерть всё же лучше ужасной судьбы, которая в ином случае ожидала бы бывшего хозяина Сакрифайсера. К сожалению, все изменения, которые претерпело тело жертвы Анэи, сохраняются. Персонаж, спасённый на третьем шаге преображения, потеряет шаблон *fiendish*, однако его внешность навеки останется изуродованной.

Обратите внимание, что, в отличие от большинства других демонов, Анэи нельзя изгнать заклинанием *святое слово (holy word).* Благодаря способности лилиту *скрывать мировоззрение (shroud alignment),* заклинание *святое слово* действует на демоницу так, как если бы она была добрым существом, то есть не изгоняет её из тела жертвы.

На четвёртом шаге преображения спасти жертву невозможно. Тело несчастного уже настолько слилось с телом Анэи Итан-ша, что магия смертных не может разделить их. При попытке изгнания демоницы, которая в обычных обстоятельствах завершилась бы успехом, Анэи вместе с одержимой ей жертвой будет телепортирована в другой домен Равенлофта.

После пятого шага преображения судьба несчастной жертвы незавидна—она оказывается заключённой в бывшей тюрьме демоницы, становясь новым разумом кинжала. Хотя тело теперь недоступно пыткам, разум подвержен им в полной мере, и можно не сомневаться, что лилиту с радостью воспользуется своими возможностями для превращения этого разума в свой послушный инструмент. Пока душа бывшего хозяина пребывает заключённой в кинжале, он не может быть воскрешён никакой магией, доступной смертным.

После того, как демоница обретёт новое тело, Сакрифайсер становится её филактерией, как описано в Трактате Ван Рихтена о демонах. Если новое тело Анэи Итан-ша когда-либо будет уничтожено, то её дух снова вернётся в кинжал, при этом душа бывшего владельца клинка будет освобождена из заключения и он может быть воскрешён. Хотя демоница снова вернётся в место, тысячи лет служившее её тюрьмой, на этот раз она не будет ослаблена и может попытаться вселиться в новое тело уже через 24 часа.

Драконье наследие Анэи оказалось сильнее её демонической стороны: земли Царств Страха не воспринимают её, как демона, и вокруг неё не образуется искажение реальности.

Анэи Итан-ша

На первый взгляд демоницу можно было бы принять за прекрасную женщину со смуглой кожей и тонкими иссиня-чёрными волосами, ниспадающими водопадом вдоль спины, однако этому мешают короткие, но очень острые чёрные когти, покрывающая руки до локтей чешуя и чёрные глаза без белков. Над плечами демоницы поднимаются обгорелые остовы крыльев. За спиной Анэи извиваются четыре десятифутовых хвоста с острыми жалами. Хвосты эти кажутся не совсем материальными — они словно сотканы из глубоких теней.

Если демоница придаёт себе человеческий вид, то она предстаёт в облике красивой, смуглой, темноволосой и черноглазой зрелой женщины. Её глубокий грудной голос вызывает желание верить в мудрость его обладательницы.

CE Medium dragon (augmented outsider, chaotic, evil, extraplanar, tanar'ri)
Init +12; **Senses** darkvision 60 ft., low-light vision; Listen +22, Spot +28
Languages Abyssal, Common; telepathy 100 ft.
AC 30, touch 22, flat-footed 22

---

hp 128; **HD** 14d10+56; **DR** 10/cold iron or good
Immune electricity, energy drain, paralysis, poison and sleep
Resist acid 10, cold 10, fire 10; **SR** 23
Fort +14, **Ref** +17, **Will** +14
Weakness divine magic

Speed 40 ft. (8 squares)
Melee 4 stingers +23 (1d3+8 plus poison)
Melee 2 claws +21 (1d6+8)
Melee bite +21 (1d6+11)
Melee 4 stingers +21 (1d3+8 plus poison) and 2 claws +19 (1d6+8) and bite +19 (1d6+11)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft. (10 ft. with stingers)
Base Atk +14; **Grp** +21
Special actions breath weapon, lilitu's gift
Cleric Spells Prepared (CL 9th):
0th — *cure minor wounds* (3), *detect magic, no light*[BV], *mending*
1st — *cure light wounds, demonflesh*[D FCI], *dispel ward*[SpC], *ebon eyes*[SpC], *nightshield*[SpC], *obscuring mist, sanctuary* (DC 22), *vision of glory*[SpC]
2nd — *darkness, divine insight*[SpC], *divine interdiction*[SpC] (DC 23), *eagle's splendor* (DC 23), *invisibility*[D] (DC 23), *silence* (DC 23), *veil of shadow*[SpC], *wave of grief*[SpC] (DC 23)
3rd — *animate dead, awaken sin*[SpC] (DC 24), *chain of eyes*[SpC] (DC 24), *clutch of Orcus*[SpC] (2, DC 24), *nondetection*[D] (DC 24), *suppress glyph*[SpC] (DC 24)
4th — *confusion*[D] (DC 25), *consumptive field*[SpC] (DC 25), *moon bolt*[SpC] (2, DC 25), *recitation*[SpC]
5th — *divine agility*[SpC] (DC 26), *lesser planar binding*[D] (DC 26), *righteous wrath of the faithful*[SpC], *triadspell*[SpC]
D: Domain spell. Domains: Demonic, Trickery.
Spell-Like Abilities (CL 14th):
At will — *charm monster* (DC 25), *detect good, detect thoughts* (DC 23), *disguise self* (DC 22, no limit on duration), *fly, suggestion* (DC 24), *sending, tongues*
1/day — *dominate person* (DC 26), quickened *suggestion* (DC 24), *symbol of persuasion* (DC 27)

Abilities Str 25, Dex 26, Con 20, Int 21, Wis 20, Cha 32
SQ augmented outsider traits, half-dragon traits, item use, mock divinity, shroud alignment, tanar'ri traits
Feats Eschew Material, Dark Speech, Multiattack, Quicken Spell-Like Ability (*suggestion*), Weapon Finesse
Skills Bluff +28, Concentration +22, Diplomacy +28, Disguise +28, Forgery +22, Intimidate +28, Knowledge (religion) +22, Listen +22, Perform (oratory) +28, Sense Motive +22, Spot +28

Использование предметов (Item Use) (Ex): Лилиту может использовать любые волшебные предметы, как если бы она сделала успешную проверку умения Применение магических предметов (Use Magic Device).

Дар лилиту (Lilitu's Gift) (Su): Один раз в день лилиту может стандартным действием обнять не сопротивляющееся или беспомощное живое существо и даровать ему нечестивый бонус (profane bonus) +2 к Обаянию и нечестивый бонус +2 к спасброскам. Эффект действует в течение 24 часов, или до тех пор, пока существо не подвергнется действию заклинания *развеивание хаоса (dispel chaos).* В то время, пока дар лилиту продолжает действовать, существо излучает ауру хаоса, как если бы оно было хаотического мировоззрения. Более того, его естественное оружие (natural weapon), а также любое оружие, которое оно применяет, считается хаотичным для преодоления поглощения урона.

В то время, когда персонаж находится под воздействием дара лилиту, на его теле появляется маленькая татуировка с именем лилиту, написанном на языке Бездны. Обычно лилиту стараются поместить эту татуировку в такое место, где её нелегко заметить. Персонаж, получивший дар лилиту, не видит свою собственную татуировку. До тех пор, пока дар продолжает действовать, лилиту может следить за состоянием персонажа и его местонахождением, как если бы она наложила на него заклинание *состояние (status).* Демоница может в любой момент телепатически общаться с персонажем вне зависимости от расстояния между ними (даже если лилиту и персонаж находятся на разных планах существования). Сконцентрировавшись, лилиту способна обозревать мир вокруг персонажа, как если бы она находилась на его месте. Лилиту часто пользуются этой способностью, чтобы влиять на персонажей и хитростью заставлять их совершать хаотические или злые действия. Персонаж, добровольно принимающий дар лилиту, совершает хаотическое действие, которое может оказать влияние на его мировоззрение.

Когда лилиту даёт кому-либо свой дар, получатель может воспротивиться и сделать спасбросок на Волю (Will) с DC 28.

Ложная божественность (Mock Divinity) (Ex): Лилиту налагает заклинания, как жрица 9-го уровня, за тем исключением, что она использует значение Обаяния, чтобы определить количество бонусных заклинаний в день и сложность спасбросков. У неё есть доступ к Демонической сфере (Demonic) и сфере Обмана (Trickery). Лилиту не может спонтанно накладывать заклинания *лечения (cure)* или *нанесения (inflict) ран,* а также не способна изгонять или подчинять себе нежить.

Яд (Poison) (Su): Повреждение (injury), Стойкость (Fort) DC 21, 2d6 Мдр/1d4 негативных уровней. Четыре жала Анэи Итан-ша сотканы из густых теней, и их нельзя отрубить.

Скрытое мировоззрение (Shroud Alignment) (Ex): Заклинания и заклинательные способности с описателем «добро» действуют на лилиту так, как если бы она имела доброе мировоззрение. Точно так же обманываются и волшебные предметы.

Уязвимость к божественной магии (Vulnerability to Divine Magic) (Ex): Из-за своей еретической природы, лилиту особенно чувствительна к божественной магии. Она делает спасброски против божественной магии со штрафом –2, а проверки на преодоление её сопротивляемости магии (SR) против божественных заклинаний получают священный бонус (sacred bonus) +4.

Конус теней (Cone of Shadows) (Su): Будучи дочерью теневого дракона, Анэи Итан-ша способна 3 раза в день выдохнуть 30-футовый конус теней. Персонажи, попавшие в конус теней, могут сделать спасбросок на Реакцию (Ref) с DC 22, чтобы увернуться. Те, кто попадает в конус теней, получают 1 негативный уровень. Через 24 часа жертва должна сделать спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 22. При успешном спасброске негативный уровень исчезает без последствий; при провале спасброска негативный уровень исчезает, но жертва навсегда теряет 1 уровень.

Сердце обесчещенной девственницы

Цена (уровень предмета): 15 000 золотых (14-й уровень)
Занимаемое место: — (держится в руках)
Уровень заклинателя: 11-й
Аура: умеренная; (DC 21) преобразование (Trans)
Активация: — и использование
Вес: 1 фунт

Сердце обесчещенной девственницы — чудовищный артефакт, найденный среди личных вещей Агаты-Кристины Годефрой. Сердце представляет собой кусок трепещущей человеческой плоти, из недр которого непрестанно брызжут слабые потоки крови. Когда-то эта мышца была извлечена мадемуазелью Годефрой из живого человеческого тела. Ужас и шок несчастной девочки, погубленной во время этого кошмарного действа, были столь сильны, что привлечённые подобной жестокостью Тёмные Силы преобразили плоть замученной красавицы в зловещую и устрашающую реликвию. Любой персонаж, взглянувший на описываемый предмет впервые, должен совершить проверку Ужаса с DC 15.

Сердце обесчещенной девственницы может быть использовано как оружие. Если во время боя хозяин предмета надавит на мёртвое сердце (полное действие), то из мышцы во все стороны брызнут потоки чёрной крови. Противники, оказавшиеся в радиусе 20 футов от владельца артефакта, получают 3d6 пунктов урона; спасбросок на Реакцию (Ref) снижает повреждения вдвое.

Владелец артефакта получает кумулятивное поглощение урона (DR) 1/добро за каждого убитого сердцем противника, до максимального поглощения урона 10/добро. Это поглощение урона пропадает спустя 6 часов после первого повышения.

Фон Инзен нашла для описываемого артефакта крайне порочное и необычное применение. Временами маркиза использует кровоточащее пульсирующее сердце для получения плотского удовольствия. Столь омерзительное применение артефакта требует от персонажа обязательной проверки Тёмных Сил и мгновенно меняет его мировоззрение на хаотично-злое.

Требования: Изготовление чудесных предметов (Craft Wondrous Item), *дарование лёгкой защиты*[PH2] *(invest light protection), оживление вещей (animate objects), сохранение органа*[BV] *(preserve organ).*

Стоимость изготовления: 7 500 золотых, 500 XP, 15 дней.

Стилетто

Цена (уровень предмета): 3 000 золотых (7-й уровень)
Занимаемое место: туфли, на ногах
Уровень заклинателя: 12-й
Аура: умеренная; (DC 21) воплощение (Evoc)
Активация: —
Вес: 2 фунта

Эти необычные туфельки были подарены королевой Абигэйл Маргарите фон Инзен. *Стилетто* представляют собой изящные блестящие туфли на высокой платформе. Каблуки Стилетто имеют высоту 20 дюймов, а их поверхности заточены до бритвенной остроты.

Много веков назад описываемый артефакт использовался для пыток беспомощных девственниц, приносимых в жертву во время кровавых и омерзительных ритуалов. Теперь фон Инзен использует Стилетто во время своих развлечений для медленного и чрезвычайно болезненного убийства живых «игрушек». Удар каблука причиняет жертве фон Инзен 2d4+8 пунктов повреждений и повреждает Обаяние жертвы на 1 пункт (Cha damage).

Одев Стилетто, владелица артефакта должна делать успешную проверку умения Равновесие (Balance) с DC 22 на каждое совершаемое действие, включая передвижение и наложение заклинаний с соматическими компонентами. При провале проверки попытка совершить действие не удаётся. Если результат броска на Равновесие меньше 17, владелица Стилетто падает (prone). Владелица туфелек не должна делать проверку умения Равновесие лишь при атаке беспомощной (helpless) жертвы.

Фон Инзен обожает дар Абигэйл, но надевает его лишь тогда, когда полностью уверена в собственной безопасности.

Требования: Изготовление волшебного оружия и доспехов (Craft Magic Arms and Armor).

Стоимость изготовления: 1 500 золотых, 120 XP, 3 дня.

Сфера эфирных колебаний

Цена (уровень предмета): — (малый артефакт)
Занимаемое место: в руках
Уровень заклинателя: 25-й
Аура: подавляющая; (DC 27) некромантия (Necro) и заклятие (Ench)
Активация: мысленным приказом
Вес: 10 фунтов

Происхождение этого артефакта окутано покровом глубокой тайны. Согласно предположению королевы Абигэйл, *Сфера эфирных колебаний* была создана в те далёкие времена, когда предтечи Ламиард ещё имели физическую оболочку. В течение долгих тысячелетий Сфера была собственностью правителей, королей и тиранов, которые видели в ней источник своей безграничной власти. Мудрые правители держались от артефакта на расстоянии, тогда как жестокие владыки пытались использовать Сферу в своих целях, но, как правило, умирали, не овладев большей частью её секретов. Владыки слишком поздно понимали, что сокровище не подчиняется своему повелителю, а наоборот, старается подчинить его своей тёмной воле.

Королева Абигэйл никогда не воспринимала Сферу как материализованное воплощение королевской власти. Для неё артефакт был занятной игрушкой, которая позволяла ярче переживать фантазии и получать при этом сильное физическое удовольствие. Побочные эффекты, связанны с умерщвлением других ламиард, никоим образом не волновали Абигэйл, ибо королева сознательно избавилась от совести и сострадания.

Передав артефакт маркизе фон Инзен, Абигэйл не утратила эмоциональной связи со Сферой. Когда маркиза окончательно попадёт в плен эфирных иллюзий, Абигэйл убьёт колдунью и передаст артефакту эмоции поверженной хозяйки.

Сфера эфирных колебаний выглядит как небольшой прозрачный шар, с лёгкостью помещающийся в руке среднего человека. Когда Сфера поглощает эмоции, её матовые внутренности излучают резкое синеватое сияние. Большую часть времени артефакт не функционирует, и его активация происходит по мысленному приказу хозяйки.

Чтобы активировать Сферу, её владелец должен мысленно коснуться артефакта, совершив спасбросок на Волю (Will) с DC 27. Если бросок оказывается успешным, сфера «оживает» и начинает призывно мерцать. Провал броска приводит к потере 1d6 пунктов Мудрости (характеристика восстанавливается со скоростью 1 пункт в день) и требует обязательной проверки Безумия. Обратите внимание, что Мудрость персонажа не может опуститься ниже 1.

Артефакт пожирает эмоции исключительно злых и жестоких персонажей, проваливших хотя бы одну проверку Тёмных Сил. В руках нейтрального или доброго человека Сфера не функционирует. Для того, чтобы Сфера начала разрушительную работу, она должна коснуться обнажённой кожи жертвы и находиться на ней до конца обряда. За каждый уровень умирающего существа артефакт получает заряд, способный поддержать сладострастные эмоции и мечты хозяина в течение 1d10 минут. Во время следующей активации владелец артефакта может насладиться эмоциональными переживаниями пойманных жертв.

Использование заряженной Сферы сопровождается непрестанно повторяющимися сладострастными спазмами. При этом владелец артефакта оказывается оглушённым (stunned) на количество часов, равное 1d2 + количество использованных зарядов.

Наслаждаясь артефактом, хозяин сферы насыщает своё воображение яркими и жестокими эротическими фантазиями. Когда сфера перестаёт действовать, владелец артефакта впадает в сон, продолжающийся 1d12 часов.

Повторное использование артефакта приводит к зависимости владельца Сферы от собственного сокровища. Каждое применение предмета увеличивает шанс зависимости на 5% (при базовом значении 25%). Хозяева Сферы, не способные разорвать эмоциональную связь с предметом, вынуждены каждую неделю насыщать артефакт новыми образами и получать от него удовольствие, тратя при этом все имеющиеся «заряды». Если впавший в зависимость владелец Сферы не приносит артефакту жертвы, то каждый день задержки ритуала он должен делать спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 30. При провале спасброска Мудрость и Интеллект владельца Сферы понижаются на 1 пункт (ability damage). В отличие от обычного повреждения характеристик, эти повреждения не могут быть восстановлены никаким образом до тех пор, пока владелец Сферы не избавится от её влияния

или не принесёт артефакту новую жертву. Когда владелец снова приносит Сфере жертву, его Мудрость и Интеллект восстанавливаются до исходных значений, однако если Сфера пожирает эмоции жертвы после длительного перерыва (месяц и больше), то характеристики её владельца восстанавливаются стандартным образом, по 1 пункту в день. Если показатель Мудрости или Интеллекта владельца падает до нуля, то персонаж погибает.

Чтобы избавиться от зависимости, владелец артефакта должен сделать пять успешных спасбросков на Стойкость (Fort) подряд. Кроме того, избавиться от ужасной зависимости можно с помощью заклинания *исполнение желаний (wish)* или *сотворение чуда (miracle).*

После избавления от зависимости все повреждённые характеристики героя восстанавливаются обычным образом.

Жертва, плоть которой прикоснулась к артефакту, автоматически проваливает две проверки Безумия и теряет 1d6 пунктов Выносливости. Ритуальное использование предмета требует обязательной проверки Тёмных Сил.



Глава шестая: Бастионы отчаяния

Тюрьма — вселенная Сада. Тюрьма — царство насилия государства над личностью… Сад прожил в тюрьме больше, чем на воле. Все его произведения (и пристойные моральные пьесы его, и непристойные чудовищные романы — поэмы насилию) о тюрьме. Вне тюремного каземата, донжона, крепости Сад действия не мыслил.

Эдуард Лимонов. Священные монстры

После того, как Туманы отступили, открыв столицу ламиард, площадь владений маркизы фон Инзен значительно увеличилась. Новый Кланвилль простирается примерно на шесть миль с востока на запад и на десяток миль с севера на юг.

Убервальд-манор стоит посреди обширного парка, на невысоком пригорке в юго-восточной части Кланвилля. К изящному трёхэтажному особняку ведёт вымощенная булыжниками дорога, по которой без труда проедет четвёрка лошадей. С южной стороны здания расположено небольшое кладбище; за особняком находится пруд, заполненный холодной тёмной водой. Из пруда вытекает ручей, воды которого медленно струятся сквозь пустой осенний лес, через милю растворяясь в окружающих домен Туманах. Недалеко от туманной границы на берегу ручья стоит небольшая бревенчатая избушка. До мая 765 Б. К. в ней жил Джон Бердсон. После бегства рейнджера из Кланвилля избушка опустела. Уставшие герои вполне могут провести здесь ночь, но сначала им придётся избавиться от новых обитателей хижины: на чердаке и в трубе очага поселились несколько диких ламиард, которые нападут на любого, кто войдёт в избушку.

В северной части домена невысокие лесистые пригорки Кланвилля постепенно переходят в обширную низменность, на которой расположены медленно разрушающиеся строения столицы ламиард. В северо-восточной части гигантского города возвышаются циклопические башни крепости Лакост — цитадели королевы Абигэйл.

Убервальд-манор

Обширное здание манора, возведённое в стиле «рококо», имеет «П»-образный вид. Внутри особняка находятся залы для увеселений, многочисленные спальни хозяев и гостей Кланвилля, а также хозяйственные помещения и комнаты слуг. Высота потолков во всех помещениях — 10 футов (за исключением помещений, занимающих два этажа). Парадные залы и спальни отделаны с потрясающей роскошью: пол выложен отполированным мрамором или дорогим паркетом, стены украшены лепниной, позолотой, резьбой по камню и драпировками, на потолках многих комнат находятся фрески. Почти все залы и спальни, за исключением нескольких запертых комнат, чисто убраны. Лестницы и коридоры в маноре проложены таким образом, что слуги не попадаются на глаза либертенам (хозяева пользуются парадной лестницей дома, тогда как слуги поднимаются с этажа на этаж по винтовой лестнице, находящейся в восточном крыле манора).

Спальни слуг располагаются в восточном крыле. Комнаты челяди меньше комнат хозяев и в них нет никакой роскоши; тем не менее,



многие слуги стараются поддерживать спальни в чистоте и порядке.

Днём комнаты, коридоры и залы Убервальд-манора освещены естественным светом, проходящим через высокие окна. Освещение дома можно назвать тусклым: сияющее солнце раздражает маркизу фон Инзен, а пасмурное небо наводит на неё депрессивные мысли.

По ночам залы особняка освещаются масляными светильниками и канделябрами с многочисленными свечами; в некоторых комнатах зажигают камины. В спальнях слуг есть масляные светильники, но ими пользуются редко, поскольку слуги работают от рассвета до заката. Огромный вестибюль дворца по ночам не освещается, так же как и многочисленные коридоры манора.

Двери, ведущие в парадные залы и комнаты развлечений, не запираются. Спальни либертенов закрываются на врезные замки; если в описании комнаты не сказано иного, то замок можно открыть броском на Взлом (Open Lock) с DC 20; дверь можно выбить (break) с DC 16. Ключи от спален есть у их обитателей, а также у слуг, которые убирают комнаты. Уникальный ключ от всех дверей (skeleton key) хранится в лаборатории маркизы фон Инзен (98). Комнаты слуг по приказу маркизы не запираются.

Спиральные лестницы Убервальд-манора закручиваются по часовой стрелке, давая преимущество в бою праворуким воинам, находящимся выше противника. Необязательное правило: если воин-правша находится ниже своего противника, то он получает штраф –1 к броскам атаки.

Подвал Убервальд-манора — угрюмое, мрачное и неприветливое место. Здесь сыро и холодно, с потолков капает вода, а в омерзительных каменных стоках застывает свернувшаяся кровь. Темницы для пленников постоянно ржавеют, несмотря на то, что маркиза заставляет слуг регулярно убирать узилище.

В подвале два этажа. Первый из них — полуподвал, частично погружённый в землю. Под потолком помещений, находящихся у наружной стены, расположены маленькие окошки. В полуподвале размещаются кладовые, винный склад и камеры пыток. Слугам разрешено заходить сюда в любое время. На втором подвальном этаже располагаются три камеры для опасных пленников. Слуги могут спускаться сюда лишь в сопровождении либертенов. Если герои станут узниками особняка, то, скорее всего, их запрут в камеры второго подземного этажа.

Каждая комната обозначена порядковым номером, указанным на плане особняка в конце книги.

1. Парадный подъезд

К парадному входу в манор ведёт вымощенная булыжниками дорога. Дорога находится в хорошем состоянии несмотря на то, что за ней давно перестали следить. Отдельные камни выбиты из покрытия, и в открывшихся выбоинах проросла трава.

2. Крыльцо

Ступени из розового мрамора поднимаются к двойным дверям. Их створки покрыты изящной резьбой, изображающей целующиеся пары. Двери ведут в прихожую (3). На углах крыльца разместились две статуи — беломраморные сидящие грифоны. У левой статуи отбит клюв, у правой — широкая, забитая грязью трещина в передней лапе.

3. Прихожая

Пол этой небольшой прихожей выложен тем же розовым мрамором, что и крыльцо (2). На потолке — фреска, изображающая любовную сцену кентавров. Напротив входных дверей расположены двойные двери, ведущие в вестибюль дворца (6). В западной и восточной стенах сделаны проёмы, ведущие в гардероб (4) и в комнату швейцара (5).

4. Гардероб

В стены гардероба ввинчена дюжина металлических крюков в форме развесистых оленьих рогов. Обычно на них висят плащи и шляпы обитателей Убервальд-манора.

5. Комната швейцара

В этой комнатушке, примыкающей к прихожей, круглые сутки дежурит швейцар. Слуга помогает господам и дамам снять или надеть верхнюю одежду и следит за чистотой вещей, оставленных в гардеробе (4).

6. Вестибюль

Просторный вестибюль занимает центральную часть дворца. Его пол и стены выложены багровым мрамором с чёрными прожилками. Посередине вестибюля находится



застеклённый зимний сад (7). Внешний свет проходит через многочисленные стёкла и рассеивается по вестибюлю. В дальних уголках помещения лежат глубокие тени. Многочисленные колонны поддерживают балконы, опоясывающие вестибюль по второму и третьему этажу (46 и 77). Напротив входной двери начинается широкая парадная лестница, застеленная красной ковровой дорожкой. Её ступени добегают до стеклянной стены зимнего сада, где разделяются на четыре лестницы, ведущие на балкон второго этажа (46).

Колоннада в западной части вестибюля отделяет его от галереи (14). Две двойные двери в северной стене помещения ведут в большую гостиную (21). Маленькая дверь в дальнем углу восточной стены ведёт в коридор (28). Две двери в стеклянной стене позволяют выйти в зимний сад (7).

7. Зимний сад

Зимний сад располагается посреди вестибюля (6) и представляет собой колодец без крыши. Стены его сделаны из стекла. На земле лежат плоские шершавые плиты из серого гранита. В их ямки въелся тёмно-зелёный мох. У северной и южной стены стоят скамейки из прутьев, железные формы которых напоминают побеги диких роз. Двери, размещённые в восточной и западной стенах, ведут в вестибюль. Середина зимнего сада засыпана крупной галькой. Два деревца толщиной в руку поднимаются до середины второго этажа. Растения давно засохли, на их мёртвых серых ветвях нет ни единого листа.

8. Мужская гримёрная

В этой полутёмной комнате пахнет несвежим гримом. На табурете лежат грязные трико телесного цвета, в сумраке похожие на содранную кожу. Вдоль стен располагаются три стола: один у западной стены, под окном, ещё два — у южной стены. На столах разложены принадлежности для гримировки: баночки с румянами и белилами, тушь, кисточки. На южной стене над столами подвешены помутневшие зеркала. На вбитых в стену крючках висят завитые парики.

Дверь в северной стене ведёт на сцену (11), дверь в восточной стене — на склад реквизитов (9). Узкая винтовая лестница поднимается в гардероб (47).

9. Склад реквизитов

Эта длинная комната полна театральных реквизитов: разрисованных задников сцены, стульев и кресел, бутафорских деревьев и тому подобных предметов. В комнате нет освещения, и во мраке легко запнуться за угол стола или торчащую ножку стула.

Дверь в восточной стене ведёт в женскую гримёрную (10), в западной — в мужскую гримёрную (8).

10. Женская гримёрная

Эта комната освещена магическим стеклянным шаром, внутри которого пылает волшебное пламя *вечного огня (continual flame).* У южной стены стоят столики, на которых разложены принадлежности для гримировки: баночки с румянами и белилами, тушь, кисточки. Над столами висят зеркала; левое из них треснуло.

Перед столиками стоят низенькие табуреты; ещё один табурет со сломанной ножкой лежит в углу.

Дверь в северной стене ведёт на сцену (11), дверь в западной стене — на склад реквизитов (9). Узкая винтовая лестница поднимается в гардероб (47).

11. Сцена

Деревянный помост сцены на два фута возвышается над уровнем зала. На подмостках видны тёмные пятна — следы впитавшейся в дерево крови. Слуги не смогли её отмыть. На задней стене сцены яркими красками нарисован цветущий сад. Если в театре готовится очередная постановка, то на сцене может быть установлен задник и другие необходимые декорации. Тяжёлый занавес из красного бархата обычно поднят; его опускают перед приходом публики.

Центральная часть сцены занимает два этажа; над боками сцены находятся механизмы для поднятия занавеса (48 и 49).

12. Зрительный зал

Просторный зал, занимающий два этажа, освещён через многочисленные окна в восточной и западной стенах. Во время представлений окна закрываются плотными портьерами, после чего помещение озаряется пламенем сотен свечей. По залу расставлены круглые деревянные столики, покрытые изящной резьбой. Рядом со столиками стоят мягкие полукресла.

Пол зрительного зала выложен плотным тёмно-зелёным ковром, заглушающим стук каблуков. Колонны, украшенные лепниной в виде танцующих пастушек и пастушков, поддерживают балкон второго этажа (51). На балкон поднимается узкая винтовая лестница. Двустворчатые двери в северной стене ведут в галерею (14).

13. Оружейная комната

В углах оружейной комнаты стоят три комплекта вычищенных до блеска *высококачественных полных доспехов (masterwork full plate).* На стенах висят пять *высококачественных тяжёлых щитов (masterwork heavy shield),* украшенных гербами рода Убервальд. До революционных событий 765 года в стойке у южной стены хранились пять мушкетов; после революции маркиза фон Инзен перенесла их в свою комнату (они хранятся в сундуке в гардеробе 76). Потолок покрыт фреской, изображающей воина, наступившего на грудь павшему противнику. Дверь в восточной стене ведёт в галерею (14).

14. Галерея

Ряд массивных мраморных колонн отделяет галерею от вестибюля (6). Пол галереи застелен тёмно-красными ковровыми дорожками, которые украшены извивающимися чёрными узорами. Ночью, при свете свечи, может показаться, что пол залит лужами подсыхающей крови. На западной стене галереи висят картины, изображающие дам и кавалеров в завитых напудренных париках, прогуливающихся по ухоженным паркам. Эти портреты — результат действия заклинания *постоянный образ (permanent image).* На самом деле на картинах изображены мертвецы, бродящие среди обгорелых развалин. Покойники одеты в грязные лохмотья и покрыты отвратительными язвами. Изучение картины в истинном облике потребует от героя проверки Ужаса с DC 10.

Двери в западной стене ведут в оружейную комнату (13), курительную комнату (15) и пудр-клозет (16). Широкие двустворчатые двери в южном конце галереи ведут в зрительный зал (12).

15. Курительная комната

Воздух этой комнаты насыщен сладковатым запахом дорогого табака. Потолок потемнел от дыма, поэтому тяжело понять, что изображено на фреске — поток бурлящей воды или грозовые облака. Вдоль стен стоят мягкие кресла, обтянутые тёмно-синей тканью. Пол выложен паркетом из тёмного дуба.

Дверь в восточной стене ведёт в галерею (14), в северной — в комнату для игр (18).

16. Пудр-клозет

Обитатели манора используют этот клозет, чтобы не подниматься из большой гостиной в собственные комнаты, где они обычно пользуются фарфоровыми ночными горшками. Комната пропитана едким химическим запахом, который исходит от стоящего в помещении бочонка, заполненного серым порошком. Этот порошок — антисептическая смесь золы и химикатов, изобретённая Шарлем де Феррандом. Вечером слуги выносят содержимое клозета в выгребную яму.

17. Потайная лестница

Эта потайная лестница спускается из комнаты барона фон Убервальда (53 и 54) в подвал (108). На лестницу нельзя войти с первого этажа.

18. Комната для игр

Окна этой комнаты задёрнуты тяжёлыми портьерами. По углам стоят четыре стола. На их зелёном сукне видны выведенные мелом отметки. У каждого стола находится по шесть стульев с резными спинками; сиденья стульев обтянуты светлой тканью с изображениями цветов. На столах разбросаны фишки и помятые игральные карты. На рубашках карт изображены обнажённые человеческие фигуры. Большая часть изображений носит непристойный характер.

19. Бильярдная

В этой комнате стоят столы для игры в бильярд. На зелёном сукне столов видны меловые отметки — записанные ставки на игру. На столах лежат шары из слоновой кости. Кии из тёмного дерева хранятся в высокой стойке у стены. Пол выложен белым мрамором, стены побелены гипсом и украшены позолоченной лепниной. Фреска на потолке изображает мужчину и женщину в великолепных одеждах; мужчина коронован, на голове женщины — высокая завитая причёска.

20. Библиотека

Вдоль стен библиотеки высятся заполненные книгами шкафы. Большая часть местных книг неизвестна в Ядре. Здесь не найти серьёзной литературы, философских трактатов или угрюмых магических томов — в библиотеке хранятся любовные и приключенческие романы. Посередине зала вокруг низких столиков расставлены мягкие кушетки с подушечками. На столиках стоят подсвечники. Пол застелен плотным ковром, заглушающим шаги. Свет в комнату поступается через высокие стрельчатые окна.

Широкий проём в восточной стене соединяет библиотеку с гостиной (21). Помещение занимает два этажа; деревянная винтовая лестница, расположенная в юго-западном углу, поднимается на балкон (56).

21. Большая гостиная

Гостиная заполнена мягкими кушетками и полукреслами. Между сиденьями располагаются низкие мраморные столики, на которых расставлены вазы с восковыми фруктами и искусственными цветами. У южной стены комнаты стоит клавесин. Пол выложен узором из белого и розового мрамора. Кушетки расположены вокруг мягких ковров с изображениями цветов. Стены драпированы светлой тканью и украшены золочёной лепниной.

Фрески на потолке изображают сцены природы с обнажёнными фавнами и нимфами. Свет проникает в комнату через окна, расположенные в северной части помещения. В ряду окон есть две двери, ведущие на террасу (22). В юго-восточном углу находится большой камин, на котором вырезаны танцующие феи. Широкие проёмы соединяют этот зал с библиотекой (20) и столовой (23).

22. Терраса

На террасе расставлены столики и стулья, сделанные из изящно переплетённых металлических прутьев. Толстые беломраморные колонны поддерживают балкон второго этажа. Терраса пустует, поскольку в домене царит вечная осень.

23. Столовая

Вдоль стен столовой тянется длинный стол, покрытый белыми льняными скатертями. На столе расставлена дюжина подсвечников. Обеденный стол окружён стульями, обтянутыми светло-зелёной тканью. В северной стене комнаты находятся высокие окна. Стены выложены зелёным мрамором и украшены позолоченной лепниной; на них висят большие картины, изображающие пейзажи и сцены охоты. В юго-западном углу помещения расположен огромный камин, украшенный изображениями резвящихся сатиров. Рядом с камином находится широкий проход, ведущий в гостиную (21).

24. Сервировочная

Вдоль стен сервировочной расставлены длинные низкие столы. На их столешницах слуги перекладывают еду на парадные блюда, после чего пища подаётся к столу либертенов. На столах стоят чистые тарелки и бокалы, подготовленные для ближайшего обеда. Под потолком подвешены две масляные лампы. Узкий коридор (26) ведёт на кухню (27).

25. Кладовая

На полках кладовой расставлены высокие стопки фарфоровых тарелок, сменяющиеся рядами хрустальных бокалов. В ящиках лежат сотни серебряных столовых приборов. На столах хранятся большие парадные блюда и серебряные подносы, украшенные искусной

чеканкой. В углу стоит бронзовая тележка с серебряным верхом. С помощью этого нехитрого приспособления в столовую манора транспортируются вкуснейшие многоэтажные торты. В шкафах хранятся белые льняные скатерти и накрахмаленные кружевные салфетки.

26. Коридор

Этот узкий коридор длиной в 30 футов ведёт из кухни (27) в сервировочную (24). В коридоре нет светильников: днём коридор хорошо освещён сквозь окна, а вечером и ночью в него проникает струящийся из кухни свет.

27. Кухня

В кухонной печи, облицованной красным кирпичом, всегда пылает жаркий огонь. На многочисленных деревянных столах разложены сковороды, кастрюли и прочая кухонная утварь. Столешницы липкие от теста и пролитого вина. Кое-где на каменных плитах пола лежат неубранные в спешке овощные очистки. Ближе к вечеру кухня полна людьми: здесь работают не только повар и помогающие ему кухарки, но и дюжина поварят, ночующих в спальне (39). Лестница в северо-западном углу комнаты ведёт в подвал. По другой лестнице оттуда можно подняться в коридор (28). Внизу, на лестничной площадке, находится запертая на засов деревянная дверь, она ведёт в коридор (115).

28. Коридор

В этом маленьком тёмном коридорчике находится лестница, ведущая в подвал. Именно по этой лестнице обитатели Убервальд-манора обычно спускаются в подземелье. Дверь в западной стене ведёт в вестибюль (6). Если спуститься в подвал, то по другой лестнице оттуда можно подняться в кухню (27). Внизу, на лестничной площадке, находится запертая на засов деревянная дверь, она ведёт в коридор (115).

29. Коридор

В этот коридор выходят комнаты слуг. Западное ответвление, расположенное в начале коридора, завершается широкой винтовой лестницей, ведущей в коридоры второго и третьего этажа (63 и 101). Чтобы подняться на верхние этажи, слуги пользуются чёрной лестницей; таким образом, они реже попадаются на глаза либертенам. Через несколько десятков футов коридор раздваивается, но потом снова соединяется и заканчивается дверью в южной стене. По ночам эта дверь заперта изнутри на задвижку, но днём она открыта. В коридоре нет освещения, кроме света, попадающего сюда из кухни (27), через открытые двери прачечной (36) и столовой слуг (37), а также сквозь маленькое стеклянное окошко в дальнем конце прохода. Стены коридора оштукатурены и побелены, некрашеный деревянный пол дочиста выскоблен.

30. Кладовая

Вдоль стен стоят мешки с мукой и крупами, корзины с фруктами, ящики с овощами и другими съестными припасами. На полках расставлены кувшины с уксусом и с льняным маслом. Под потолком подвешены вязанки лука. Чеснока по требованию барона фон Убервальда в Кланвилле не употребляют, поэтому его тут не найти.

31. Склад тканей

В этом большом тёмном помещении хранятся ткани для швейной мастерской (38). Вдоль дальней стены стоят высокие рулоны белого полотна, из которого швеи Клавнилля шьют мягкие простыни для своих господ. На полках склада можно найти свёртки с дорогими тканями из Даймонлю и Ришмюло, с хазланской парчой и даже с тонким шёлком Рокушимы-Тайо. Воздух кладовой насыщен запахами сухих трав, которые, будучи подвешенными под потолком, успешно отпугивают моль. Дверь в восточной стене ведёт в коридор (29).

По ночам на складе можно встретить призрак горничной. С его появлением связана следующая история. Однажды Эмеллина де Марье решила наказать двух служанок. Она предложила одной из девушек выбор: либо самой проглотить яд, либо незаметно подсыпать его второй служанке. Девушка отравила свою подругу, но совесть не давала ей покоя; в конечном счёте, несчастная повесилась. Смерть не избавила её от страданий: девушка превратилась в призрака 1-й магнитуды, который каждую ночь заново повторяет последние моменты своей жизни.

Каждый раз, когда персонажи входят на склад ночной порой, бросьте 1d20. Если выпадает 1 или 2, то герои увидят призрачную фигуру девушки, выходящую из маленького закутка подле лестницы. Лицо призрака искажено рыданиями. Служанка доходит до середины комнаты и останавливается. В этот

момент сверху падает верёвка, обвивается вокруг шеи девушки и вздёргивает её в воздух. Раздаётся сдавленный хрип. В течение минуты тело раскачивается на весу, а потом растворяется в воздухе.

Если персонажи заговорят с девушкой до того, как она закончит свой путь, то на все вопросы служанка будет отвечать: «Это я её убила. Я подсыпала яд. Она меня заставила…» Если герои помешают девушке дойти до середины комнаты, то верёвка охватит её шею немедленно. Служанку невозможно вынуть из петли, ибо её тело немедленно распадётся в клочья тумана.

Призрак служанки окружён *аурой отчаяния (aura of despair)* радиусом 25 футов, спасбросок на Волю DC 12 (см. RPHB 3.5, стр. 204).

32. Комната слуг

У окна стоит массивный деревянный стол и несколько трёхногих табуретов, в углу — шкаф. Вдоль стен расставлены двухэтажные койки. Рядом с каждой койкой находятся два сундучка, в которых хранятся личные вещи слуг. Между двух верхних коек через всю комнату натянута верёвка, на ней сохнут выстиранные рубахи. Под потолком висит масляный светильник. В пол между досками въелась грязь.

33. Комната горничных

У стены по обе стороны от двери стоят два шкафа, заполненные одеждой горничных. Окно закрыто ситцевой занавеской в цветочек. Три койки аккуратно застелены чистым, хотя и старым постельным бельём. Над одной из коек на стене висит маленькая акварель с изображением морского залива. Под потолком подвешен масляный светильник. В этом помещении тепло и уютно.

34. Комната горничных

Слева от двери стоит большой шкаф с одеждой. Окно закрыто кружевной занавеской, сделанной из поношенного платья. У окна стоит маленький столик с двумя старыми деревянными стульями. Легко понять, что эти стулья попали сюда из либертинской части дворца: хотя лак облупился, спинки украшены изящной резьбой. На полу комнаты лежит полосатый коврик. Три койки аккуратно застелены, одна из них украшена подушкой в кружевной наволочке. Светильника под потолком нет, но на столике стоит подсвечник с огарком свечи.

35. Комната слуг

В этой комнате стоят три двухэтажные койки, покрытые грубыми мятыми одеялами. Под каждую койку задвинуты сундуки с личными вещами слуг. На вбитых в стену крюках висит одежда. В углу лежат небрежно брошенные старые сапоги. На грязном деревянном полу расстелен лоскутный половичок. На стене рядом с дверью закреплён масляный светильник.

36. Прачечная/моечная

В этой комнате моют посуду и стирают бельё. В углу помещения стоят большие лохани, заполненные мыльной водой. На столах можно увидеть утюги, стопки грязных скатертей и груды немытых тарелок.

Слуги редко моются в этой комнате, хотя маркиза предоставила им такую возможность. Тёплую воду для стирки приносят из кухни (27) — туда ведёт дверь, расположенная в северной стене. Западная дверь выходит в коридор (29), тогда как южная — в столовую слуг (37). Деревянная винтовая лестница поднимается в комнату для омовений (67).

37. Столовая слуг

В этой комнате стоят два чисто выскобленных деревянных стола, окружённых трёхногими табуретами. На столах расставлены оловянные тарелки и кружки. В стены вбиты крюки, на которые обедающие слуги вешают верхнюю одежду. Окно закрыто занавеской, сделанной из старой пожелтевшей простыни. Дверь в северной стене ведёт в прачечную (36), в южной — в швейную мастерскую (38), в западной — в коридор (29).

38. Швейная мастерская

В комнате расставлены столы для раскройки, манекены для примерки одежды и формы для обуви. Вдоль стены стоят рулоны тканей, принесённые сюда со склада (31). На двух манекенах посреди комнаты одеты почти готовые наряды: пышное розовое платье и мужской камзол из красного сукна.

39. Комната поварят

В этой тёмной комнате нет окон. У стен стоят шесть жёстких двухэтажных коек, на которых спят поварята — заблудившиеся дети, которых либертены поймали в лесу, но не бросили в темницы сразу, а отдали на кухню в качестве прислуги.

Страшная возможность: Зов крови

Жак—дампир[DD] (dhampir), ребёнок живой женщины и вампира. Проклятие его неживого отца не успело проявить себя в полной мере; мальчик пока не нуждается в крови и сохраняет доброе мировоззрение. Единственное, что отличает его от других детей—уже проявившаяся способность *подчинения (domination),* которой он пользуется неосознанно. Означенная выше способность позволила Жаку выжить в Кланвилле так долго: провинившись, мальчик заставляет взрослых немедленно забыть о своём проступке, тем самым спасаясь от смерти в подвалах особняка.

До сих пор Жак не нуждался в крови, но он начинает взрослеть и превращается из мальчика в юношу. Уже сейчас, разделывая мясо, подросток с удовольствием облизывает окровавленные пальцы. Вскоре он, подобно взрослым дампирам, будет нуждаться в багровой жидкости для того, чтобы пользоваться своими сверхъестественными способностями. Когда это произойдёт, перед Жаком встанет страшный выбор: начать пить человеческую кровь, чтобы по-прежнему подчинять себе взрослых—или отказаться от кровавых трапез и закончить свою жизнь в мрачных подвалах манора.

Голые стены комнаты побелены известью. В трещинах деревянного пола скопилась грязь. На койках лежат тонкие соломенные тюфяки и лоскутные одеяла. Лампы или подсвечника здесь нет, но они детям не особенно нужны. Поварятам приходится вставать рано утром, чтобы помогать слугам по хозяйству, а ложиться спать их отпускают далеко за полночь, когда пир либертенов подходит к концу, и поварята заканчивают уборку кухни. Не стоит и говорить о том, что дети стараются, как могут, ибо провинившегося ждёт не подзатыльник, а мучительная агония в страшных подвалах особняка. Все поварята слушаются старшего—Жака, которому вот-вот исполнится двенадцать лет. Мальчик—сирота родом из Даймонлю; однажды он заблудился в тумане и попал в Кланвилль. Жак провёл в домене почти три года. Ни один другой поварёнок маркизы не смог превзойти этот печальный рекорд.

40. Комната с клетками

Дверь этой комнаты заперта на сложный замок (бросок на Взлом/Open Lock с DC 30), ключ от которого хранится у маркизы фон Инзен. Вдобавок к этому, на дверь наложено заклинание *волшебный замок (arcane lock)* 20-го уровня заклинателя (дверь невозможно открыть обычным образом, проверка на вышибание/break двери делается с DC 30).

В комнате нет окон; свет проникает в неё через дверь. Деревянный пол покрыт толстым слоем пыли. В трёх углах помещения висят большие клетки; одна из них пуста и открыта. Две другие клетки заперты; в них находятся тела, похожие на человеческие. На телах нет никакой одежды, за исключением набедренных повязок. Посеревшая кожа плотно присохла к костям. Головы существ непропорционально вытянуты. Лица фигур закрыты выкованными из железа масками без отверстий; маски полностью охватывают головы.

Страшная возможность: Взгляд в лицо смерти

Тела в клетках—бодаки (bodak), особый вид нежити, возникающей в тот момент, когда человек умирает от прикосновения абсолютного зла. На клетки наложено постоянно действующее заклинание, аналогичное *магическому кругу против зла (magic circle against evil),* из-за которого твари не могут вырваться из места своего заточения. Скрывающие лицо железные маски не позволяют бодакам пользоваться смертельным взглядом. Бодаки будут притворяться мёртвыми, пока с них не снимут маски или не атакуют.

Когда маркиза сняла маску с твари, вытащенной из клетки, то бодак напал на неё. Будучи могущественной волшебницей, фон Инзен без труда расправилась с нежитью и решила сохранить двух оставшихся бодаков для будущих экспериментов.

Страшная возможность: Спят усталые игрушки...

Когда в камерах пыток Убервальд-манора умирает ребёнок, его дух избегает машин агонии (см. описание камеры пыток 121) и воплощается в куклу-марионетку. Несчастные быстро забывают о своём прошлом; единственное, что связывает их с миром людей — непреодолимое желание снова стать живыми детьми. Пока что мёртвые дети не нашли способа вернуть себе жизнь и притворяются обычными игрушками, но по ночам, когда за стенами Убервальд-манора поднимаются Туманы, марионетки слышат таинственный шёпот, рассказывающий о тайне серебряных игл.

Эти куклы, одержимые духами погибших детей, имеют такие же свойства и способности, что и каррионетки[DD]. Решение об использовании ими серебряных игл принимает Мастер. Подобный сюжетный ход может на какое-то время отвлечь либертенов и позволит героям покинуть Убервальд-манор в начавшейся суматохе. Если же герои узнают об истинной природе кукол, это поставит их перед сложным моральным выбором. С одной стороны, герои могут уничтожить опасных кукол, но с другой, могут попытаться вернуть к жизни замученных либертенами детей.

Половинки маски держатся на прочных заклёпках, вставленных в специальные петли. Судя по всему, сидящие в клетках создания давно мертвы: они совершенно неподвижны, не дышат, их металлические маски запылились. Запертые клетки испускают слабую магию школы Ограждения (Abjuration).

Из разговоров со слугами можно узнать, что когда-то маркиза фон Инзен приказала вытащить одно из тел (то, что находилось в опустевшей клетке) и отнести его в операционную. Тело больше никто не видел. Позже, в тот же день, маркиза заперла дверь комнаты на ключ и защитила её заклинаниями.

41. Склад игрушек

Когда в Убервальд-манор попали первые либертены, в некоторых комнатах безлюдного особняка они нашли детские игрушки. Найденные безделушки маркиза приказала перенести в одну из комнат манора.

На полу помещения в беспорядке валяются тряпичные мячи и деревянные куклы-марионетки, яркие кубики, игрушечные мечи и луки; у стены неподвижно замерли лошадки-качалки. В углу стоят *полные доспехи,* по размеру подходящие лишь ребёнку *(full plate, small).*

42. Комната повара

Около входа стоит большой шкаф с одеждой. Под окном располагается круглый столик с двумя стульями. У стены стоит широкая кровать, застеленная чистым бельём и покрытая тёплым одеялом. Под потолком висит масляный светильник.

До мая 765 года в этой комнате жил Джованни Руссо. Молодой человек не был профессиональным поваром, но одержимость огнём снова и снова тянула его на кухню. Здесь он проводил много времени, любуясь пылающей печью. В мае 765 года Руссо пал жертвой революции.

В июле того же года его место занял новый обитатель Кланвилля — монсеньор Бернар Молине, плотный невысокий мужчина 55 лет от роду. Монсеньор Молине родом из Даймонлю, но провёл много лет в Ришмюло, Борке и Инвидии, где служил поваром в лучших домах. К сожалению, монсеньору Молине приходилось часто менять хозяев: он был вынужден в спешке покидать город, как только владельцы дома узнавали про его «un petit caprice» — маленький каприз. Монсеньор Молине — каннибал, обожающий готовить и поедать человеческие тела. Молине предпочитает, чтобы его жертвы были молодыми, здоровыми людьми, которых он собственноручно убил и разделал. В Кланвилле монсеньор Молине наконец-то нашёл место, где он может предаваться своему пристрастию открыто.

Молине готовит из жертв либертенов блюда, которые подаёт на стол обитателям Убервальд-манора. Помогающие ему кухарки побаиваются монсеньора Молине, но не смеют ему перечить.

43. Комната кухарок

У окна стоит маленький столик с тремя табуретами, у стены — низкий массивный шкаф с одеждой. Четыре койки закрыты пёстрыми лоскутными одеялами. На одной из них под подушкой спрятан святой символ

Страшная возможность: Изысканные деликатесы

Монсеньор Бертран Молине — тёмный гурман (см. главу «Служители свободы») 6-го уровня. Используя способность «шеф-повар», Молине может приготовить из своих жертв блюда, дарующие избранным людям сверхъестественные способности. Либертенам известно об умениях повара. По этой причине попавшие в Кланвилль высокоуровневые персонажи могут превратиться не только в эротическую игрушку либертенов, но и в их обед! Самые лучшие блюда консервируются; маркиза фон Инзен хранит несколько таких «консервов» в своей комнате.

В случае необходимости мастер может использовать ужасные консервы для того, чтобы при необходимости даровать избранному либертену новые умения и способности.

Беленуса. Некрашеный деревянный пол чисто выскоблен. Окно закрыто простой занавеской из ситца. Под потолком висит масляный светильник.

44. Комната слуг

У двери стоит узкий высокий шкаф с одеждой. На вбитых в стену крюках висят потрёпанные плащи. Вдоль стен стоят двухэтажные койки. Некоторые из них аккуратно застелены грубыми серыми одеялами. Одеяло на одной из нижних коек помято. Под этой кроватью лежат несколько пустых винных бутылок, утащенных слугами из винного погреба (116). Около кроватей стоят сундучки с личными вещами слуг. На стене закреплён масляный светильник.

45. Комната гренадёров

В этой чистой комнате пахнет табаком, поношенными плащами и походными сапогами. У окна стоит стол с четырьмя стульями, вдоль стен — три узкие, аккуратно застеленные койки. На столе лежит разобранный для чистки пистоль.

В комнате живут три гренадёра, попавшие в Кланвилль вместе с императором Леопольдом-Фридрихом II. После того, как в мае 765 года император пал жертвой революции, один из гренадёров покинул домен, но двое других остались, присягнув на верность Маргарите фон Инзен. После смерти императора гренадёры стали самыми свободными людьми в Кланвилле: с одной стороны, они не должны, подобно либертенам, добиваться благосклонности повелительницы манора, а с другой — обитатели манора предпочитают не трогать солдат, так что им, в отличие от слуг, не грозят побои.

Двое оставшихся в Кланвилле гренадёров — любовники; хотя они не разделяют жестоких увлечений обитателей манора, воины предпочли остаться здесь, поскольку Кланвилль — одно из немногих мест, где им не приходится скрывать свои отношения. Если герои вторгнутся в манор с оружием в руках, гренадёры (воины 12-го уровня) встанут на сторону маркизы, но если персонажи войдут в замок мирно и побеседуют с солдатами, то у героев есть шанс убедить воинов присоединиться к отряду.

46. Балкон второго этажа вестибюля

Этот балкон опоясывает второй этаж вестибюля. Свет попадает сюда сквозь стеклянные стены зимнего сада (7), а также через

Страшная возможность: Волки в овечьей шкуре

Императорские гренадёры — вампуры[DD] (vampyre), живые кровососы. По ночам они пробираются в комнаты слуг и пьют их кровь; бóльшая часть слуг уже попала под доминирование вампуров. Солдаты очень осторожны и никогда не пьют кровь одного и того же человека без большого перерыва. Их жертвы объясняют ранки на шее укусами насекомых, поэтому никому — ни слугам, ни либертенам — неизвестно об истинной природе кровососов. Впрочем, если маркиза фон Инзен и узнает тайну гренадёров, она ничего не предпримет: судьба слуг и других либертенов ей безразлична, а себя она при необходимости сможет защитить могущественной магией. Вампуры, присоединившиеся к отряду, постараются подчинить героев своей тёмной воле.

многочисленные окна в южной части балкона. Пол и стены выложены тем же багрово-чёрным мрамором, что и первый этаж вестибюля; ограждение балкона сделано из чёрного камня. Балкон третьего этажа поддерживают четыре колонны, находящиеся в южной части вестибюля, и ведущие наверх лестницы.

Четыре лестницы поднимаются сюда с первого этажа; две широкие лестницы у восточной и западной стены ведут наверх, на балкон третьего этажа. В южной части балкона, над входом в манор, располагается небольшая открытая гостиная. Вдоль окон расставлены мягкие кушетки с вышитыми золотом подушками, рядом с ними стоят низкие столики.

Широкий проход за лестницей (63) ведёт к спальням; узкий коридор в дальнем углу восточной стены—к комнатам Райны и Максимилиана де Лювилль (60 и 61). За широкими, покрытыми изящной перламутровой инкрустацией двустворчатыми дверьми находится бальный зал (57). Двери в западной стене ведут на балкон театра (51), в студию (52), в комнату Григора фон Убервальда (53) и на второй этаж библиотеки (56). Маленькая дверца между библиотекой и комнатой барона фон Убервальда открывается в пудр-клозет (55).

47. Театральный гардероб

Вдоль стен этой узкой комнаты расставлены вешалки с театральными костюмами. Здесь можно найти одежду самых разных эпох и стилей: от камзолов и кринолинов, которые носят либертены, до расшитых лентами пасторальных нарядов, от мантий и высоких колпаков волшебников до воздушных женских накидок. Винтовые лестницы спускаются в мужскую и женскую гримёрную (8 и 10). Через двери в северной стене можно пройти к механизмам для поднятия занавеса (48 и 49).

48. Механизм для поднятия занавеса

На этом балкончике находится механизм, поднимающий занавес театра. Для того, чтобы поднять занавес, нужно вращать два ворота по обе стороны сцены (второй ворот находится в помещении 49). Зачастую для выполнения этой несложной работы используют зомби.

49. Механизм для поднятия занавеса

Это помещение выглядит почти так же, как комната (48). Единственное отличие—большое пятно подсохшей крови на полу. Однажды ворот подъёмного механизма сорвался со стопора и его рукоять пробила голову слуги, поднимавшего занавес. Представление не остановилось, а когда оно было закончено, несчастный был уже мёртв. Маркиза фон Инзен подняла покойного в виде зомби, и несчастный слуга продолжал поднимать занавес до тех пор, пока куски зловонной плоти не стали отваливаться с его костей. Запах, исходящий от мертвеца, был столь ужасающим, что маркиза уничтожила отвратительного слугу.

Дух погибшего не обрёл покоя: его призрак продолжает появляться на месте своей гибели каждую ночь. Бесплотный мертвец выглядит так же, как в момент своей смерти: его одежда пропитана кровью, льющейся из глубокой раны в левом виске. Когда кровь призрака капает на пол, она становится реальной. Дух снова и снова пытается повернуть ворот механизма, но безуспешно: его нематериальные руки проходят сквозь рукоятку. Спустя 1d6+10 минут призрак отчаивается и растворяется в воздухе. Этот дух безобиден и не будет нападать первым. В случае необходимости мастер может наделить слугу способностями призрака первой магнитуды (например, *парализующим прикосновением/paralyzing touch,* см. RPHB 3.5, стр. 205).

50. Театральные ложи

Ложи соединяются с театральным балконом (51). Стены и потолок лож обтянуты тёмно-красным бархатом, из такого же бархата сделаны и занавески. На полу лежит мягкий пушистый ковёр. Внутри каждой ложи находится мягкая кушетка, на которой можно предаваться любовным играм или смотреть театральное представление.

51. Балкон театра

Узкий балкон опоясывает весь зрительный зал (12). Боковые проходы балкона вдоль западной и восточной стен освещаются сквозь окна, северная часть помещения погружена в полумрак: сюда попадает лишь тот свет, что проходит в окна первого этажа. Край балкона ограждён невысокими перилами, украшенными лепниной в виде танцующих пастушек и пастухов. Узкая винтовая лестница спускается вниз, в зрительный зал. Двери в стенах боковых проходов ведут в ложи (50). Дверь в северной стене ведёт в студию (52), дверь в восточной стене—на балкон второго этажа вестибюля (46).

52. Студия

Эта просторная комната хорошо освещена естественным светом, проходящим сквозь три окна в западной стене. Здесь обитатели Убервальд-манора занимаются творчеством: рисуют картины, придумывают новые театральные представления и развлечения.

Ближе к окнам стоят две рамы с неоконченными картинами; на одной из рам натянут холст, на другой—бумага. На холсте изображён рыцарь в сияющих доспехах, стоящий на колене перед обнажённой женщиной. Эта картина принадлежит Райне де Ювилль (призрачная художница может управлять кистью с помощью телекинеза) и изображает её мечту о воссоединении с Максимилианом. Если младший брат Райны уже освобождён из тюремной камеры, то видно, что картина была заброшена некоторое время назад: на холсте осела пыль. Вторая картина, на которой чёрной тушью изображён парящий в небесах дракон, принадлежит принцессе Ками.

Дверь в южной стене ведёт на балкон театра (51), дверь в восточной стене—на балкон вестибюля (46).

53. Комната Григора фон Убервальда

В комнате очень темно, поскольку на окна опущены плотные чёрные шторы. В комнате стоит массивная тяжёлая мебель без украшений, изготовленная из почерневшего морёного дуба. Большая кровать стоит между четырёх деревянных столбов, поддерживающих балдахин. Завесы балдахина опущены и полностью закрывают ложе. На стенах висят старинные, потемневшие от времени портреты мужчин в тяжёлых доспехах и женщин в старинных чепцах, похожих на рога. У северной стены расположен камин, украшенный двумя бронзовыми львиными головами с раскрытыми пастями.

Бросок на Внимательность (Spot) с DC 15 или бросок на Поиск (Search) с DC 10 позволит заметить на саже в камине отпечатки ног. В восточной стенке камина находится запертая потайная дверь, ведущая на лестницу (54). Чтобы обнаружить дверь, необходимо сделать бросок на Поиск (Search) с DC 25. Бросок на Внимательность (Spot) с DC 20 позволит заметить, что язык правого льва словно отполирован—он блестит ярче, чем остальная часть статуи. В глотке этого льва находится незаметный снаружи рычаг, открывающий потайную дверь в камине. Чтобы нажать на рычаг, необходимо засунуть руку в пасть льва почти по плечо.

54. Потайная лестница

Проникнуть сюда можно через потайную дверь, ведущую из камина в комнате Григора фон Убервальда (53). Со стороны потайной лестницы дверь не замаскирована; её можно открыть, нажав на рычаг в стене. Узкая металлическая винтовая лестница ведёт вниз, проходя через первый этаж (17). Стены покрыты паутиной; ступени лестницы сильно запылились, но на них видны свежие следы.

55. Пудр-клозет

Обитатели манора используют этот клозет, чтобы не подниматься из бального зала в собственные комнаты, где они обычно пользуются фарфоровыми ночными горшками. Комната пропитана едким химическим запахом, исходящим из бочонка, заполненного серым порошком. Этот порошок—антисептическую смесь золы и химикатов—засыпают в клозет после отправления естественных надобностей. Вечером слуги выносят содержимое клозета в выгребную яму.

56. Второй этаж библиотеки

Второй этаж библиотеки подобен первому (20), куда можно спуститься по винтовой лестнице. На балконе, опоясывающем первый этаж библиотеки, расставлены вазоны с живыми цветами. Кроме любовных и приключенческих романов, на этом этаже хранится большое собрание нот—как сольных произведений, так и музыки для небольших ансамблей. В одном из шкафов содержится многотомное собрание пьес, написанных Лемотом Седамом Жюстом. Маркиза фон Инзен—давняя поклонница Жюста, она любит ставить его трагические произведения на подмостках Кланвилля.

57. Бальный зал

Пол огромного зала выложен слегка поистёршимся паркетом. Южная стена сплошь покрыта зеркалами, из-за чего зал кажется просторнее, чем он есть на самом деле. Потолок покрыт фреской, изображающей пастухов и пастушек, танцующих среди зелёных лугов. В юго-восточной части зала располагается большой камин, украшенный изображениями обнажённых фигур. У западной стены стоит ряд мягких кушеток.

После событий мая 765 года в северо-западном углу бального зала было выставлено чучело Агаты-Клариссы-Катерины Годефрой, наряженное в прекрасное бальное платье.

Высокие — от пола до потолка — окна северной стены выходят на балкон (58); туда же ведут две двери. Проём в восточной стене соединяет бальный зал с музыкальной комнатой (59). Широкие двустворчатые двери в южной стене ведут на балкон второго этажа вестибюля (46).

58. Балкон

Пол балкона выложен потрескавшимися гранитными плитами, в щелях которых растёт мох. Из расставленных по балкону вазонов торчат высохшие стебли мёртвых цветов; листья их давно оборвал и унёс ветер. С балкона открывается унылый вид на тёмное озеро. Стеклянные двери в южной стене ведут в бальный зал (57), дверь в восточной стене открывается в музыкальную комнату (59).

59. Музыкальная комната

Посреди комнаты стоит клавесин и две арфы. На стойке у стены лежат виолы да гамбо, виолины, флейты и блокфлейты. В большом футляре, прислонённом к стене, угадываются контуры виолончели. Около высоких окон, занимающих всю северную стену, стоят мягкие стулья для музыкантов; перед ними высятся пюпитры с развёрнутыми нотами. Нотные тетради открыты на куранте ре минор для двух виол и флейты, написанной Джованни Траттоне, известным борканским композитором.

На стенах комнаты развешаны портреты мужчин в белых напудренных париках и женщин с высокими причёсками. Один из портретов принадлежит кисти Райны де Лювилль, на нем изображена маркиза фон Инзен. К несчастью, черты лица маркизы выглядят грубовато, поскольку во время создания портрета Райне не хватило мастерства.

В юго-восточной части зала расположен камин, украшенный изображениями обнажённых женских фигур. Широкий проход соединяет музыкальную комнату с бальным залом (57).

60. Комната Райны Альбасете де Лювилль

В южной части комнаты стоят обтянутые светлой тканью кушетки, между которыми расположился низенький деревянный столик. Столешница украшена мозаикой, изображающей танцующие пары. В центре комнаты стоит маленький клавесин, на стенах висят акварели с пейзажами. В северной части комнаты располагается большая кровать с четырьмя резными колоннами, поддерживающими балдахин. До июня 764 года хозяйка этой комнаты, Райна де Лювилль, проводила ночи одна. Чтобы не скучать, пока другие обитатели манора отсыпаются после ночных развлечений, Райна начала рисовать. Поначалу призрачной женщине было нелегко удерживать тонкую кисточку с помощью телекинеза, но постепенно она научилась двигать ей по холсту так же ловко, как живой художник действует пальцами. Акварели на стенах этой комнаты и в комнате (61) принадлежат Райне;

Страшная возможность: Авторские постановки

Владыка Скаены знает о существовании Кланвилля. Более того, Жюст несколько раз посещал домен фон Инзен и давал представления на подмостках манора. Известного автора и композитора привлекла возможность постановки трагедии, завершившейся смертью всех участвующих актёров. Поскольку постановка вызвала овации, Жюст решил провести в Кланвилле новые представления.

Обратите внимание, что Скаена не полностью накладывается на Кланвилль. Бóльшая часть жюстовского театра остаётся в туманах, тогда как сцена карманного домена подменяет собой сцену театра Убервальд-манора. При этом задние комнаты театра принадлежат Скаене, и выбраться через них в Убервальд-манор невозможно.

Простые обитатели Кланвилля, герои и либертены могут беспрепятственно перемещаться между доменами. Однако Жюст и фон Инзен вынуждены оставаться в своих собственных темницах (впрочем, последний момент не мешает им разговаривать и обмениваться предметами).

Скаена находится в домене фон Инзен до конца представления и 1d4 часа после его завершения. Персонажи, оставшиеся в театре Жюста после названного срока, покидают Кланвилль и становятся заложниками сумасшедшего автора.

ещё одна незаконченная картина стоит в студии (52), завершённый призраком портрет Маргариты фон Инзен висит в музыкальной комнате (59).

С тех пор, как брат Райны Максимилиан присоединился к обществу либертенов, призрачная женщина получила возможность реализовывать свои развращённые фантазии. Почти каждую ночь Райна и Максимилиан проводят в объятиях друг друга, при этом Райна находится в одержимом ею теле одной из пленниц Убервальд-манора. Райна не может оставаться в чужом теле круглые сутки напролёт. Пленница будет сидеть на цепи в углу спальни за ширмой до тех пор, пока призрак не пожелает вселиться в жертву.

61. Комната Максимилиана де Ювилль

Долгое время эта комната не имела постоянного обитателя. Временами в ней ночевали гости, решившие остановиться в маноре. Максимилиан поселился здесь, рядом со своей сестрой (комната 60) лишь после того, как предал свои обеты паладина.

Помещение разделено ширмой на две неравные части. Рядом с окнами стоят три кушетки, между которыми находится низенький столик. На тумбочке рядом с камином расставлены бутылки с крепкими наливками и настойками. Максимилиан прибегает к ним, чтобы уснуть, когда его разум начинают терзать кровавые кошмары. Бывшего рыцаря света продолжает мучить совесть: она изводит предателя ужасающими видениями, в которых участвуют невинные жертвы его злодеяний.

На южной стене комнаты висят акварельные пейзажи Райны. За ширмой в западной части помещения стоит гардероб и узкая кровать. Легко заметить, что ложе практически не используется, его покрывало слегка запылилось. Обычно Максимилиан проводит ночи в комнате сестры, а здесь спит лишь тогда, когда Райна не хочет его видеть.

62. Комната Эммелины де Марье

Комната обставлена мягкими полукреслами и оттоманками, обтянутыми красным бархатом. У мебели изящно изогнутые ножки и спинки. У стены стоит шкафчик со стеклянными дверцами. Его полки заполнены безделушками: маленькими статуэтками, яркими перьями, причудливыми ракушками. Обстановку завершает большая кровать под балдахином.

В западной части комнаты, за высокими ширмами, располагается лаборатория Эммелины де Марье. Именно здесь отравительница создаёт новые яды. На лабораторных столах расставлены закрытые пробками склянки и баночки, в которых плескаются разноцветные жидкости. На полке у стены находятся клетки с мышами. На этих тварях Эмеллина проверяет действие ядов.

После смерти Эммелины де Марье все составы, созданные отравительницей, забрала маркиза фон Инзен, а клетки с мышами получил де Ферранд. Комната была превращена в спальню для гостей. После мая 765 года у этой комнаты нет постоянного обитателя.

63. Коридор

Этот просторный коридор имеет форму буквы «Т». Через его левое крыло проходит винтовая лестница. Она поднимается из коридора (29) и ведёт вверх в холл (101). Ножка буквы «Т» тянется на юг через всё крыло и заканчивается у стены с небольшим окном. Пол коридора выстлан тёмно-зелёной дорожкой, по краям которой бегут серебряные узоры, светящиеся в темноте.

64. Лаборатория Франсуазы д'Магро

Это помещение напоминает одновременно и операционную, и комнату алхимика. Комната пропитана тяжёлым запахом, в котором можно уловить едва заметные ноты мускуса, гармонично смешанные с ароматом солёного морского ветра. Здесь нет окон. Освещение создают стоящая в углу печь и два закреплённых в подставках металлических прута, на которые наложено заклинание *вечный огонь (continual flame).* В шкафах и на столах вдоль стен расставлены колбы и пробирки с разноцветными жидкостями. На печи установлен массивный перегонный куб. Выходящие из него шланги погружены в бочонок с холодной водой.

Посреди комнаты стоит обитый жестью стол с колёсиками. С потолка свисают крючья для подвешивания жертв. У северной стены установлены три толстых стеклянных цилиндра высотой в человеческий рост. Они обвиты многочисленными трубочками и шлангами. Один из цилиндров заполнен зеленоватой флюоресцирующей жидкостью. В жидкости плавает обнажённое тело красивого молодого мужчины; его длинные волосы колышутся вокруг головы, подобно диковинным водорослям.

В этой комнате Франсуаза д'Магро погружается в таинственный мир алхимии — искусства выделения истинной сущности вещей. Франсуаза, вошедшая в этот мир Франциском, пытается найти сущность мужественности, чтобы избавиться от проклятого пояса, сорок лет назад превратившего его в женщину.

Франсуаза не любит раскрывать свои тайны перед посторонними и всегда держит лабораторию запертой на ключ. Дверь в восточной стене, ведущая в коридор (63), заперта и задвинута изнутри тяжёлым шкафом (Взлом/Open Lock DC 20, и выбивание двери/break DC 25). Дверь в южной стене ведёт в комнату Франсуазы д'Магро (65).

После смерти Франсуазы в мае 765 года, маркиза фон Инзен заперла южную дверь и наложила на неё заклинание *волшебный замок (arcane lock)* 20-го уровня заклинателя (дверь невозможно открыть обычным образом, вышибание двери/break DC 30). Маркиза сохранила мебель и оборудование лаборатории в надежде, что когда-нибудь в Кланвилле поселится другой алхимик. Персонаж, знакомый с алхимией, найдёт в комнате любое требуемое сырьё и оборудование.

65. Комната Франсуазы д'Магро

Окна этой комнаты закрыты тяжёлыми занавесями из плотной тёмной ткани. Пол покрыт толстыми мягкими коврами. Стены задрапированы тёмно-красным бархатом, украшенным золотыми кистями. Большая кровать в углу закрыта опущенным занавесом. За драпировками северной стены находится дверь, ведущая в лабораторию (64).

После смерти Франсуазы в мае 765 года, эту комнату превратили в спальню для гостей. Дверь в северной стене заперли на ключ и защитили заклинаниями (см. описание лаборатории 64).

66. Склад мебели

В этой комнате собрана мебель, вынесенная из других комнат. Вдоль северной стены в два ряда стоят шкафы и гардеробы, оставшаяся часть комнаты заполнена столами, стульями, креслами и кушетками. Вся стоящая в комнате мебель закрыта полотняными чехлами. Стены украшены облупившейся гипсовой лепниной. Под потолком висит пустой масляный светильник.

67. Комната для омовений

В этой комнате стоят две большие ванны, в которых моются либертены, за исключением маркизы фон Инзен. У Маргариты есть собственная ванная (75), оборудованная специально для кровавых омовений. Тёплую воду слуги доставляют по винтовой лестнице, спускающейся в прачечную (36). На подставке в углу комнаты лежит стопка мягких полотенец. Пол выложен розовым мрамором, стены побелены гипсом и украшены лепниной, изображающей наяд, риверов и вооружённых трезубцами тритонов.

68. Спальня для гостей

Пол покрыт толстым шерстяным ковром, украшенным геометрическими узорами. В комнате стоят кровать, гардероб, письменный стол и мягкий стул. Под потолком висит масляный светильник. Дверь в южной стене заперта.

69. Спальня для гостей

Комната похожа на спальню для гостей (68), только вместо письменного стола в ней стоит изящный низкий столик; его столешница украшена деревянной мозаикой. На стене висит полка с книгами (низкопробными любовными романами). Страницы книг помечены многочисленными заметками, принадлежащими руке Агаты Годефрой. Двери в северной и южной стенах заперты.

70. Гостиная Арианы Дювари

До декабря 764 года эта комната служила спальней для гостей. На полу лежит толстый ковёр. В комнате стоят кровать, тумбочка, гардероб, два мягких стула и маленький столик с резными ножками. Под потолком висит масляный светильник. Двери в северной и южной стенах заперты.

С декабря 764 года в этой комнате обитает Ариана Дювари. Стены затянуты драпировками из светлой ткани. Старая мебель исчезла, её заменили три мягкие кушетки, обтянутые зелёной тканью, и низкий резной столик из тёмно-красного дерева. Дверь в южной стене ведёт в спальню Арианы Дювари (71), дверь в северной стене по-прежнему заперта (теперь её скрывают драпировки).

71. Спальня Арианы Дювари

До декабря 764 года здесь размещалась спальня для гостей. Пол выложен паркетной

мозаикой. В комнате стоят кровать, резной гардероб и три мягких кресла. Под потолком висит масляный светильник. Двери в северной и южной стенах заперты.

С декабря 764 года здесь живёт Ариана Дювари. Кресла исчезли, у стены появился туалетный столик с большим зеркалом. На столике и в его ящиках хранятся многочисленные баночки и флакончики с притирками. С их помощью Дювари пытается скрыть следы болезней, уродующих её лицо. Дверь в северной стене ведёт в гостиную Арианы Дювари (70), дверь в южной стене—в её лабораторию (72).

72. Лаборатория Арианы Дювари

До февраля 764 года эта комната не имела обитателей и была заперта. Пол её выложен светлым паркетом, у северной стены стоит застеленная кровать, напротив—шкаф для одежды. Он закрывает проход в соседнюю комнату (73). У окна разместились письменный столик и деревянный стул. Под потолком висит масляный светильник. Двери в северной и южной стенах заперты.

После февраля 764 года Ариана-Беатриса Дювари превратила эту комнату в лабораторию. Именно здесь злодейка создаёт новые и выделяет известные болезни.

В настенных клетках комнаты сидят десятки белых мышей. Плоть некоторых грызунов покрыта кровавыми язвами, другие неестественно раздуты или почти высохли. На столе возле окна расположились колбы с разноцветными жидкостями.

Чтобы избежать распространения заразы, дверь в западной стене заперта и плотно законопачена. Дверь в северной стене ведёт в спальню Арианы Дювари (71), дверь в южной стене—в лазарет (73), где злодейка испытывает болезни на пленниках. В лаборатории всегда находится один голем де Ферранда[DCG I] (CR 5). Он охраняет комнату Дювари и помогает хозяйке в омерзительных опытах.

73. Лазарет Арианы Дювари

До декабря 764 года эта комната не имела обитателей и была заперта. Пол выложен паркетом из тёмного дерева, у одной стены стоит застеленная кровать, напротив—шкаф для одежды, у окна—два мягких полукресла и столик. Под потолком висит масляный светильник. На полу тонкий слой пыли. Стены исписаны непонятными словами и изрисованы странными символами.

Именно в здесь в декабре 764 года либертены обнаружили Ариану-Беатрису Дювари. Спустя два месяца Ариана превратила помещение в лазарет для пленников.

После революционных событий из комнаты исчезли столик, полукресла и шкаф. Теперь здесь стоят четыре кровати с привязанными пациентами. Все жертвы страдают от ужасных заболеваний, созданных безумной женщиной (Мастер может выбрать любые заболевания, описанные в DMG или иных источниках). Дювари не лечит несчастных, а наблюдает за развитием болезней. Чтобы избежать распространения заразы, двери комнаты заперты, а щели их плотно законопачены. В лазарет можно пройти через лабораторию (72). Внутри помещения всегда находится один голем де Ферранда[DCG I] (CR 5). Создание охраняет комнату и помогает Дювари во время опытов.

74. Комната Маргариты фон Инзен

Пол этой роскошной комнаты застелен пушистыми коврами с изображениями кроваво-красных маков. Стены задрапированы шёлковыми занавесями с вышитыми соцветиями алых роз. Вдоль восточной стены стоят открытые шкафы, в которых маркиза хранит свою коллекцию туфелек—все восемьсот пар. Жемчужина коллекции—Стилетто, подарок королевы Абигэйл—занимает отдельную полку (описание Стилетто см. в главе «Артефакты террора»). Маркиза настолько без ума от своей обуви, что сама смахивает пыль со всех коллекционных туфелек.

В южной части комнаты, рядом с высокими окнами, стоит кровать с балдахином из красного дерева. На поддерживающих балдахин колоннах вырезаны прелестные завитушки и реалистичные изображения совокупляющихся фигур. Кровать госпожи столь огромна, что на ней могут поместиться десяток человек. Маркиза часто пользуется вместительностью своего ложа, проводя на нём грандиозные оргии.

На полу около ложа маркизы брошен тонкий тюфяк, набитый колючей шерстью. До мая 765 года маркиза фон Инзен заставляла спать на нём свою дочь Ноэллу, когда та не была заперта в темницу (132). После бегства Ноэллы из Кланвилля этот тюфяк убрали из комнаты маркизы.

Потолок поддерживают две толстые колонны. Внутри восточной колонны (она помечена



на плане особняка буквой «К») находится потайная винтовая лестница, спускающаяся в коридор (125) первого этажа подвала. Потайную дверь в колонне можно обнаружить Поиском (Search) с DC 30. Чтобы открыть её, надо повернуть одну из статуэток, украшающих колонну. Обнаружить нужную статуэтку можно Поиском (Search) с DC 30. Кроме того, на потайную дверь наложено заклинание *волшебный замок (arcane lock)* 20-го уровня заклинателя.

Фреска на потолке изображает четырёх всадников, стоящих посреди клубов светящегося тумана. Первый из них облачён в тяжёлые доспехи; к луке его седла подвешены три отрубленные человеческие головы. Второй всадник необычайно худ, так же как и его скакун, рёбра которого вот-вот прорвут тонкую шкуру. Кожа третьего всадника покрыта зияющими гнойными язвами. На четвёртом коне восседает тёмная расплывчатая фигура, виден сверкающий белизной череп и кости рук. Четыре всадника салютуют (трое — мечами, последний — боевой косой) чему-то, находящемуся в правой части фрески. К сожалению, эта часть изображения сильно повреждена; внизу можно различить колёса боевой колесницы с закреплёнными в них клинками, а сверху — бледно-голубое пламя.

Увидев эту фреску, Дювари на несколько дней впала в кататонию. Придя в себя, безумная пророчица наотрез отказалась снова заходить в комнату маркизы. Любые попытки заговорить с ней о фреске приводят к слезам и истерике. Маркиза фон Инзен полагает, что на фреске изображён повелитель Некрополиса, известный как Смерть, и три всадника, посланные им в Даркон в годы Утопляющих снов.

Кровавые забавы маркизы превратили комнату в средоточие зла второго ранга с проявлениями вожделения и ненависти. На первый взгляд кажется, что на эфирном плане спальня ничем не отличается от реального помещения. Однако стоит присмотреться поближе, как глаза начинают замечать различия. Вместо ковра на полу растут настоящие цветы. Их маковые головки представляют собой набухшие, призывно раскрытые женские органы. Стоит прикоснуться к такому «цветку», как он расплывается в кровавую, дурнопахнущую слизь. Тот, кто дотронется до роз, растущих на стене комнаты, сильно пожалеет о своём поступке: стебли цветков защищены острыми зазубренными металлическими шипами. Но страшнее стеблей розовые соцветия: они состоят не из нежных лепестков, а из окровавленных девичьих ноготков.

На эфирном плане невозможно освободиться от звуков комнаты. Даже заткнув уши, вы будете слышать возбуждённое женское дыхание, перемежающееся вздохами и стонами. Источник звука определить невозможно, хотя посетителям помещения кажется, что стоны исходят от ложа маркизы. Назойливые звуки отвлекают персонажей, поэтому все броски

на атаку и броски, связанные с концентрацией, сопровождаются ситуационным штрафом –2 (circumstance penalty).

Средоточие зла второго ранга обладает следующими свойствами (RDMG 3.5, стр. 88):

- DC спасбросков на Волю против эффектов, вызывающих эмоции вожделения и ненависти, на эфирном плане увеличивается на +1.
- Броски на изгнание нежити делаются на эфирном плане со штрафом –1.

75. Туалетная комната

В этой небольшой комнате, выложенной розовым мрамором, стоит ванна маркизы фон Инзен. Обычно маркиза моется в воде, в которой растворено розовое масло. Раз в году госпожа принимает ванну из крови невинных девушек. Таким жестоким образом фон Инзен пытается спасти от увядания свою красоту.

На стене туалетной комнаты закреплено зеркало высотой в человеческий рост. На ввинченных в стену золотых крюках висят большие пушистые полотенца.

76. Гардероб

В этой небольшой тёмной комнатке стоят вешалки, занятые многочисленными платьями маркизы фон Инзен. На угловом столике на подставках ждут своего часа завитые парики—два белых и один рыжий. В другом углу комнаты стоит жёсткая койка Жюстины. В случае провинности девушка отправляется в карцер (123). С апреля 764 по май 765 года здесь же спала и Жюльетта (в те ночи, когда она не разделяла ложе с маркизой). С того момента, как Жюльетта попала в Кланвилль, и до самой революции маркиза требовала, чтобы сёстры-близняшки покидали комнату только по очереди: таким образом, фон Инзен целый год скрывала от либертенов присутствие Жюльетты. После революции Жюльетта заняла комнату (92), ранее принадлежавшую Агате Годефрой.

После мая 765 года у стены стоит большой запертый сундук (Взлом/Open Lock DC 25), в котором хранятся мушкеты, ранее находившиеся в оружейной комнате (13), а также рапиры графа Риволи, изъятые из комнаты (93).

77. Балкон третьего этажа вестибюля

Этот балкон опоясывает третий этаж вестибюля. Пол и стены его выложены багрово-чёрным мрамором. Балкон освещается через два окна в южной стене и через стеклянную стену зимнего сада (7). Две лестницы у восточной и западной стены спускаются на второй этаж. Значительную часть балкона занимает комната маркизы фон Инзен (74). В юго-западном углу начинается коридор (78), ведущий к спальням для гостей. Дальше по часовой стрелке расположены большие комнаты для гостей, а затем—комната Агаты Годефрой (92), после революции занятая Жюльеттой. Узкий балкон вдоль северной стены позволяет пройти в комнаты (93), (94) и (95); до революции их занимали граф и графиня Риволи. Поздним летом 765 года туда въехала принцесса Ками и её служанки. Проход возле восточной лестницы ведёт в большой холл (101).

78. Коридор

Этот узкий тёмный коридор в форме буквы «Т» ведёт к спальням для гостей (79–86) и к комнате Элбереса Фауссина (87). Пол выложен клетчатым узором из белого и чёрного мрамора.

79. Спальня для гостей

Пол застелен мягким ковром, стены закрыты драпировками из розового муслина. В комнате стоит кровать с балдахином, стол с тремя мягкими полукреслами и гардероб. На столе стоит канделябр с тремя свечами. Потолок украшен гипсовым карнизом и фреской с изображением девочки, собирающей цветы на лугу.

80. Комната с портретом

Дверь в эту комнату заперта и забита двумя досками крест-на-крест. Кроме того, на дверь наложено заклятие *волшебный замок (arcane lock)* 20-го уровня заклинателя, и поставлена магическая ловушка, поражающая неудачливого взломщика заклинанием *волшебная стрела (magic missile)* 10-го уровня заклинателя (Поиск/Search DC 26, Поломка/Disable Device DC 26).

Комната совершенно пуста. На тёмном паркете хорошо различимы следы от ножек мебели. На потолке расплылось большое тёмное пятно, оставшееся от светильника. На южной стене висит картина, закрытая плотной чёрной тканью. Персонаж, приблизившийся к картине, почувствует исходящую от неё жуткую ауру зла. Если посетители комнаты откроют портрет, то увидят, что на нём изображена маркиза фон Инзен. Лицо волшебницы искажено

гримасой боли и ужаса. Тело Маргариты покрыто порезами в виде рун, из которых сочится густая багровая кровь. Маркиза держит на руках маленького ребёнка, на каждой руке которого можно различить по шесть пальцев. Мальчик связан с матерью длинными нитями органических волокон, которые входят в живот, грудь и горло маркизы. Персонажи, рассматривающие картину, должны сделать проверку Ужаса с DC 15.

Картина появилась в маноре в тот момент, когда в него вошла Маргарита фон Инзен. Маркиза пыталась сжечь картину, утопить её в тёмном озере или закопать в лесу, но все попытки закончились безуспешно: на следующий день картину снова находили в маноре. В конце концов, фон Инзен приказала вынести из комнаты всю мебель, заставила слуг забить дверь досками и наложила охраняющие заклинания.

81. Спальня для гостей

Пол выложен клеткой из белого и коричневого мрамора, стены побелены гипсом и украшены лепниной. В комнате стоит кровать с балдахином, тумбочка, мягкая кушетка, обтянутая светлой тканью с изображением голубых цветов-колокольчиков, два глубоких мягких кресла и широкий шкаф. На тумбочке стоит канделябр с тремя свечами. Потолок украшен фреской, изображающей облачённую в красное величественную женщину. Она восседает на престоле и держит в руках посох, пылающий огнём. Черты лица женщины неразличимы, поскольку её лик сияет, словно солнце.

82. Спальня для гостей

Пол выложен светлым паркетом, стены побелены гипсом. В комнате стоит широкая двуспальная кровать, кушетка, туалетный столик с зеркалом и гардероб. На столе стоит подсвечник со свечой.

83. Спальня для гостей

Пол застелен ковром, на котором вытканы фрукты: персики, абрикосы и виноград. Стены украшены светло-зелёными драпировками. В комнате стоят кровать с балдахином, резной деревянный столик, четыре мягких полукресла и гардероб. На столике стоит канделябр с тремя свечами. Фреска на потолке изображает рыцаря в чёрных доспехах, восседающего на крылатом коне. Грива и хвост коня развеваются на ветру, точно так же, как и длинные распущенные волосы рыцаря. Всадник держит в вытянутых руках большую чашу, поднимая её к небесам.

84. Спальня для гостей

Пол застелен шерстяным ковром. В комнате стоит узкая кровать, кушетка и шкаф, у окна — письменный стол с деревянным стулом. На столе виднеется подсвечник со свечой.

85. Спальня для гостей

Пол выложен серым мрамором, стены побелены гипсом и украшены позолоченной лепниной. В комнате стоит кровать с балдахином, мягкая кушетка, обтянутая белым атласом, подходящие к ней четыре мягких полукресла, низкий столик с мраморной столешницей и гардероб. На столике стоит канделябр с тремя свечами. Потолок украшен фреской, изображающей поле битвы, усеянное телами павших воинов. В центре фрески — призрак рыцаря без шлема. Герой в отчаянии припал к собственному мёртвому телу, пронзённому дюжиной чёрных стрел.

86. Спальня для гостей

Пол покрыт тёмным паркетом. В комнате стоит большая двуспальная кровать, овальный стол с четырьмя мягкими стульями и большой гардероб с зеркальными дверцами. На столе стоит подсвечник со свечой.

87. Комната Элбереса Фауссина

Пол этой комнаты выложен чёрным мрамором с белыми прожилками. Стены побелены гипсом и украшены резьбой по малахиту. Фреска на потолке изображает обнажённую женщину, лицо которой скрывает золотая маска. Фигура, сжимающая в поднятой руке молнию, стоит на старинной колеснице, запряжённой двумя лошадьми, несущимися по предгрозовому небу среди облаков.

Комната обставлена стульями с высокими заострёнными спинками, напоминающими листья ландыша. Посреди комнаты стоит большой низкий стол, столешница которого вырезана из одного куска малахита. У южной стены находится большая кровать с балдахином, занавес которого поднят; бросок на Внимательность (Spot) с DC 15 позволит заметить, что ей давно не пользовались (живущий здесь лич не нуждается во сне). Около окна стоит маленький клавесин, на пюпитре которого раскрыт третий том фуг Иеремии Флусса. Ширма в северо-западном углу отгораживает стол

и несколько шкафов. В одном из ящиков, запертом заклинанием *волшебный замок (arcane lock)* с 12-м уровнем заклинателя, хранится книга заклинаний Элбереса Фауссина. Страницы книги пропитаны желчью балора[BV] (контактный яд, спасбросок на Стойкость с DC 25, первичное и вторичное поражение 1d6 Силы, спасбросок кидается отдельно на каждую открытую страницу). Сам Элберес Фауссин, будучи нежитью, неуязвим для ядов и может прикасаться к книге заклинаний голыми руками.

Во время событий мая 765 года лич спешно покинул Убервальд-манор и скрылся в городе ламиард, захватив с собой лишь книгу заклинаний. Маркиза фон Инзен заперла комнату на замок, на случай, если Элберес вернётся.

88. Большая комната для гостей

Пол этой комнаты выложен причудливой геометрической мозаикой из белого, красного и чёрного мрамора. Стены побелены гипсом и украшены лепниной. В комнате стоит большая кровать с балдахином, гардероб, две кушетки и несколько полукресел, а также низкий резной столик, на котором живописно разложены яркие восковые фрукты.

89. Большая комната для гостей

Пол этой комнаты покрыт светлым паркетом. Недалеко от окна стоит кровать с балдахином. Толстые колонны, поддерживающие балдахин, украшены причудливой резьбой с изображениями фантастических птиц. Напротив кровати можно увидеть два массивных невысоких шкафа из тёмного полированного дерева. Ближе к двери располагается столик со столешницей из коричневого мрамора, вокруг него—три кушетки. На их ткани вышиты павлины, распустившие разноцветные хвосты.

90. Большая комната для гостей

Пол выложен лентами из белого и розового мрамора. У северной стены, ближе к двери, стоит кровать под балдахином, на её колоннах вырезаны извивающиеся змеи. Рядом с кроватью стоят тумбочка и гардероб. У окна на толстом шерстяном ковре расставлена дюжина мягких стульев, там же располагается одна длинная кушетка.

91. Запертая комната

Эта комната, примыкающая к комнате Агаты Годефрой/Жюльетты (92), заперта на замок. Запылившийся пол выложен переплетающимися узорами из мраморных плит. Фреска на потолке сильно облупилась, на сохранившейся части видны обнажённые торсы двух бородатых воинов. Мужчины пронзают друг друга мечами.

В комнате нет мебели, за исключением большой кровати с балдахином, затянутой паутиной.

По ночам в этой комнате появляется призрак женщины, на животе которой расплывается большое кровавое пятно. Существо одето в длинные белые одежды, развевающиеся по ветру. Призрак пытается обнять любое живое существо, вошедшее в комнату. От прикосновения духа жертва стареет на 1d4×10 лет. Дабы избежать эффектов старения, жертва может сделать спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 15. Комната была заперта после того, как оставшаяся в ней на ночь молоденькая либертинка к утру превратилась в древнюю старуху.

92. Комната Агаты Годефрой/Жюльетты

Пол выложен чёрным мрамором, по которому разбегаются переплетающиеся белые линии. В нишах между высокими окнами стоят скульптуры высотой в человеческий рост. Высеченные из чёрного мрамора женщины, отдалённо похожие на эльфиек, заносят над головой руки с кинжалами, как будто хотят совершить жертвоприношение. Фреска на потолке изображает сцену битвы между беловолосой женщиной-скорпионом и молодым мужчиной. Человек проиграл схватку, и из его пронзённой жалом груди струится алая кровь.

В комнате стоят три кушетки, невысокий столик из тёмного резного дерева, ножки которого похожи на крылатых быков, и большая кровать. На столике рядом с кроватью разложены плети, длинные иглы и кандалы. Рядом с кроватью стоит большой шкаф с зеркальными дверцами. В потайном отделении (Поиск/Search DC 30) хранится самая страшная тайна Агаты Годефрой—секретный алтарь Эзры. Любой персонаж, прикоснувшийся рукой к статуэтке богини, один раз в сутки получает эффект заклинания *полное исцеление (heal),* наложенного священником 15-го уровня.

До мая 765 года в этой комнате жила Агата-Кларисса-Катерина Годефрой. В мае 765 года Жюльетта застрелила Агату Годефрой и несколькими днями позже заняла её комнату. Тело мадам Годефрой, превращённое в мумию, выставлено в бальном зале (57).

93. Комната графа Риволи/Спальня слуг принцессы Ками

Пол этой просторной светлой комнаты выложен белым мрамором с серыми прожилками. Стены закрыты светлыми драпировками. На западной стене висит коллекция оружия Жозефа-Франсуа Риволи: четыре рапиры, сабля и два пистоля, а также его щит с родовым гербом. У северной стены вдоль высоких окон расставлены кушетки, обитые зелёной парчой; перед кушетками стоит длинный столик из тёмного дерева. У южной стены располагается большая кровать с балдахином. Потолок украшен гипсовым карнизом и фреской. На изображении нарисован маленький мальчик, доверчиво прижимающийся к огромной багровой морде дракона. На заднем плане фрески виден горящий город.

После того, как в мае 765 года граф Риволи покинул Кланвилль, эта комната пустовала. Граф захватил с собой щит и лучшую рапиру; оставшееся оружие маркиза фон Инзен заперла в сундук в своём гардеробе (76).

В августе 765 года комнату заняли шестеро служанок принцессы Ками. Кушетки перенесли в бывшую спальню графини Риволи (95), а кровати убрали на склад (66). В комнате нет стульев: сидят здесь на полу, на пятках, как принято на родине принцессы. Спят служанки на тонких матах-футонах. Драпировки со стен исчезли; белые стены помещения украшены стилизованными гипсовыми колоннами.

94. Гостиная Риволи/Спальня принцессы Ками

Пол выложен бело-голубоватым мрамором, побелённые гипсом стены украшены резьбой по травянисто-зелёному нефриту и небесно-синему лазуриту. У высоких окон в северной части комнаты стоит длинная кушетка. Она обтянута голубой тканью. Напротив неё расположены шесть глубоких кресел. Между кушеткой и креслами стоит низкий длинный стол, столешница которого вырезана из большого куска белого мрамора. Гипсовый карниз на потолке, окрашенный зелёным цветом, опоясывает фреску: две женщины восседают на тронах перед столом, на котором находится большое серебряное блюдо с отсечённой головой бородатого мужчины. Головы женщин увенчаны тяжёлыми золотыми коронами, украшенными драгоценными камнями. Рот левой женщины и веки правой женщины зашиты золотыми нитками. Обе женщины держат левую руку прижатой к груди, развернув её ладонью вверх; правые их руки подняты перед собой ладонью к зрителю.

После того, как в мае 765 года граф и графиня Риволи покинули Кланвилль, эта комната пустовала. В августе 765 года её заняла принцесса Ками. Всю мебель вынесли в гостиную принцессы (95) и на склад (66). Здесь нет стульев: гости сидят на полу, на пятках, как принято на родине принцессы. За раздвигающимися бумажными ширмами находится тонкий мат-футон, служащий постелью Ками. Ширмы украшены рисунками тушью, изображающими летящих ласточек.

95. Комната графини Риволи/Гостиная принцессы Ками

Пол этой светлой комнаты выложен клеткой из розового и пурпурного мрамора. Перед кроватью с балдахином лежит толстый пушистый ковёр. В юго-восточном углу находится большой камин, напротив которого расположены две кушетки, обтянутые тёмно-красным бархатом; перед ними стоят низкие деревянные скамеечки для ног. Фреска на потолке изображает молодую женщину, восседающую на спине крылатого коронованного льва. Женщина почти обнажена: её наготу скрывают роящиеся вокруг неё пятна света.

После того, как в мае 765 года графиня Риволи покинула Кланвилль, её спальня начала пустовать. В августе 765 года в соседней комнате (94) поселилась принцесса Ками, превратившая комнату (95) в свою гостиную. Кровать унесли на склад (66), а сюда собрали кушетки и кресла из комнат (93) и (94). Мебели немного, но она хорошо подобрана, расставлена с художественным вкусом и создаёт впечатление уюта.

96. Комната Леопольда-Фридриха II

Пол этой комнаты покрыт мягким и пушистым бело-розовым ковром. Побелённые гипсом стены украшены резьбой по красному мрамору. Фреска на потолке изображает существо, выше пояса похожее на обнажённую женщину, а ниже пояса—на покрытую серой чешуёй змею. Из пустых глазниц фигуры течёт кровь, оставившая на прекрасном лице тёмные дорожки.

Существо протягивает руки к зрителю, на ладонях лежат вырванные глаза чудовища. Во второй паре рук, поднятых над головой—весы и меч. Над головой существа парит пылающий феникс.

Ручки и спинки мягких полукресел и оттоманок, расставленных по комнате, покрыты позолотой, так же как и два столика с ножками в виде изящно изогнувшихся нимф. Около большого камина стоят высокие часы с маятником. Каждый раз, когда механизм отбивает очередной час, из отверстий на циферблате выходят два солдата, салютующие друг другу мушкетами. Под высокими окнами у северной стены стоит просторная открытая кровать.

До мая 765 года в этой комнате жил император Леопольд-Фридрих II. После смерти императора комната была заперта, и сейчас в ней никто не живёт. Мебель запылилась, по кровати разбросаны одеяла и подушки.

97. Комната Шарля де Ферранда

Пол выложен зеленоватым мрамором с чёрными прожилками, белые стены украшены гипсовой лепниной. Напротив камина в южной стене расставлены стулья и полукресла, они обиты тканью в розовую и красную клетку. Стоящую на возвышении кровать обегает оградка из позолоченного дерева. Фреска на потолке изображает стоящую на вершине перевёрнутую пирамиду. Из окон и дверей последней выглядывают миниатюрные, едва различимые фигурки людей. Вершина пирамиды опирается на зелёный пейзаж, где под облачной дымкой угадываются поля и леса. На верхнем основании пирамиды лежат голые песчаные дюны.

Описываемую комнату охраняют два голема де Ферранда[DCG I] (CR 5). Если доктор в комнате отсутствует, големы не пустят в неё чужаков и при необходимости атакуют их. Големы будут защищать доктора и в том случае, если де Ферранду будет угрожать опасность.

98. Лаборатория маркизы фон Инзен

Пол кабинета выложен светлым паркетом, стены украшены стилизованными колоннами и опоясывающими комнату карнизами, вылепленными из гипса. Окон в комнате нет; её освещают четыре стеклянных шара с пылающим в них заклинанием *вечный огонь (continual flame).* В запертом адамантиновом сейфе (Взлом/Open Lock DC 40) хранится книга заклинаний маркизы фон Инзен, а также векселя, драгоценные камни и наличные деньги, всего на один миллион золотых. Ручка сейфа смазана экстрактом чёрного лотоса (black lotus extract, DMG, стр. 297)—контактным ядом, спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 20, первичное и вторичное поражение 3d6 Выносливости (Con). Яд можно обнаружить Поиском (Search) с DC 22, обезвредить его можно Поломкой (Disable Device) с DC 26. Сама маркиза прикасается к отравленной ручке сейфа, предварительно надев защитные перчатки. В шкафах хранятся и другие волшебные предметы, принадлежащие маркизе. На столике из чёрного мрамора на специальной подставке лежит *сфера эфирных колебаний* (см. главу «Артефакты террора»).

Дверь в комнату заперта заклинанием *волшебный замок (arcane lock)* с 20-м уровнем заклинателя.

99. Коридор

Пол коридора застелен плотной жёлтой дорожкой с геометрическими узорами. Коридор начинается в холле (101) и ведёт к комнате императора Леопольда-Фридриха II (96), к комнате Шарля де Ферранда (97), к лаборатории маркизы фон Инзен (98) и к кабинету Шарля де Ферранда (100).

100. Кабинет Шарля де Ферранда

Пол кабинета выложен мозаичным паркетом. На окнах висят занавеси из красной парчи с золотыми кистями. У стены стоят шкафы, заполненные анатомическими атласами, фармацевтическими книгами и анатомическими дневниками де Ферранда. В своих журналах исследователь подробно описывает все проведённые эксперименты, а также запланированные опыты. Чтение дневников неподготовленным читателем может потребовать проверки Ужаса с DC 12. На столиках размещены клетки, в которых обитают десятки белых крыс. Стоящий поблизости стеклянный шкафчик заполнен бутылками с растворами; проверка на поиск (Search) с DC 12 позволит найти 3 дозы *зелья лечения ран (cure moderate wounds)* и одну дозу *эликсира регенерации. Эликсир регенерации*—уникальная смесь, случайно созданная де Феррандом. Действует он подобно заклинанию *регенерация (regeneration),* наложенному жрецом 13-го уровня. Де Ферранд не запомнил процесс создания смеси (декокт не заинтересовал его, так как не мог действовать на мёртвые тела) и может создать ещё одну дозу подобного вещества исключительно по воле случая. На каминной полке расставлены сосуды с законсервированными результатами опытов—кошмарными созданиями, сшитыми из нескольких животных. На рабочем

столе стоит последний эксперимент де Ферранда—трёхголовый голем из крыс. Существо закреплено в стойке специальными толстыми спицами, которые проходят через тело чудовища. В шею твари вставлен тонкий шланг, подсоединённый к лабораторному флакону. По шлангу в тело голема медленно сочится ядовито-жёлтая жидкость.

101. Большой холл

Пол холла выложен чередующимися треугольными плитами из белого и красного мрамора. У окна стоят две кушетки, обтянутые ярким сафьяном, между ними расположился деревянный резной столик. По сторонам от кушеток стоят вазоны с живыми розовыми кустами. На стенах с южной стороны холла висят две большие картины. На одной изображены поднимающиеся из облаков высокие стеклянные башни, в которых преломляются лучи кровавого заката. На второй картине—погружённое в глубины океана здание. Строение окружено двумя рядами колонн, между которыми плавают крупные рыбы. Здание похоже на храм; из его полуобвалившихся дверей исходит бледное сияние. В западной части холла находится широкая винтовая лестница, спускающаяся в коридор (63), и выход на балкон вестибюля (77).

102. Коридор

Пол коридора выложен извивающимися узорами из белого и чёрного мрамора. Коридор ведёт к спальням для гостей (103, 105–107) и к комнате Рудольфа Мэллори (104).

103. Спальня для гостей

Пол выложен кроваво-красной яшмой. Стены побелены гипсом и украшены позолоченными розетками. В южном углу помещения стоит кровать с балдахином, в северном—расположен камин. Напротив камина стоят четыре мягких полукресла со скамеечками для ног. На потолке комнаты можно увидеть фреску, изображающую угрюмого воина в чёрных доспехах.

104. Комната Рудольфа Мэллори

Пол комнаты выложен мозаикой из розового и белого мрамора, на покрытых драпировками стенах закреплены массивные масляные светильники. Фреска на потолке изображает парящую фигуру, одетую в длинные тёмные развевающиеся одежды. Пол существа определить невозможно. Вместо лица у фигуры—бронзовая маска, окружённая нимбом сверкающих клинков. Крылья существа оперены кинжалами.

Комната обставлена мягкими полукреслами с гнутыми ножками и спинками. Возле кресел стоит длинный стол. На столешнице стоит чернильница с пером и лежат листки бумаги с неоконченными любовными стихами. У южной стены, за ширмой—большая кровать. Под несколькими толстыми тюфяками спрятана трёххвостая плётка со свинцовыми шариками на концах бичей. Мэллори бичует себя плёткой во время запоздалых приступов раскаяния.

Комната закрыта с августа 764 года, с того момента, как Мэллори покинул Кланвилль.

105. Спальня для гостей

Пол выложен отполированным агатом, на котором причудливо извиваются белые, зелёные и голубые полосы. Стены задрапированы голубым шёлком. В комнате разместилась кровать с балдахином, тумбочка и гардероб. Рядом с окном стоит кресло и кушетка, обтянутая светло-зелёным атласом.

В западной стене комнаты замурован труп молодой девушки. Найти покойницу можно Поиском (Search) с DC 25.

106. Спальня для гостей

Пол покрыт светлым паркетом. Стены побелены гипсом и украшены декоративными колоннами. В комнате стоит большая двуспальная кровать, широкий шкаф, резной деревянный столик с ножками в виде играющих на флейтах сатиров и два мягких полукресла. Фреска на потолке изображает мужчину в набедренной повязке. Он заносит серп над обнажённой женщиной. Несчастная прикована к скале.

107. Спальня для гостей

Пол выложен светлым паркетом. Стены побелены гипсом и украшены позолоченными розетками. В углу—большая нефритовая ваза. В комнате стоит широкая двуспальная кровать, гардероб, кушетка и четыре мягких стула. Фреска на потолке изображает мужчину и волка. Оба персонажа сидят рядом друг с другом и смотрят на зрителя. На дальнем плане картины виден плывущий по реке пароход.

108. Коридор

Стены этого коридора сложены из гладко обтёсанных камней, плотно подогнанных друг к другу. Источников освещения в коридоре нет.

Видимые на лестнице следы бегут из комнаты Григора фон Убервальда (53, 54 и 17) и исчезают в самом начале коридора. Пол в глубине прохода покрыт толстым слоем пыли, которую никто не тревожил в течение нескольких столетий. Когда барон фон Убервальд спускается в склеп (126), то превращается в туман и движется по коридору, не оставляя следов.

В 20 футах от винтовой лестницы в полу находится ловушка—яма глубиной 50 футов, наполненная острыми кольями. Поверх ямы наложено заклинание *постоянный образ (permanent image),* которое делает ловушку неотличимой от окружающего пола. По ширине яма занимает весь коридор, длина её—10 футов. Персонаж может сделать спасбросок на Реакцию (Ref) с DC 20, чтобы избежать опасностей иллюзорной поверхности. Провалившийся в яму персонаж получает 5d6 пунктов повреждения от падения и падает на 1d4 заострённых кольев, каждый из которых атакует персонажа с бонусом +10 и при успехе наносит 1d4+5 пунктов повреждений. В стенах по обе стороны от ловушки находятся скрытые механизмы, закрывающие яму каменной плитой. Обнаружить механизмы можно Поиском (Search) с DC 25. Активированная плита вновь скрывается в пазах через 1 минуту.

109. Склеп братоубийцы

На каменной двери этого склепа высечена надпись: «Братоубийца спит, но не обретёт покоя». Внутри могилы стоит гранитный саркофаг, закрытый тяжёлой плитой. Этот саркофаг, так же, как и другие в склепах 110–114, стоит на небольших ножках, их высота равна 1 дюйму. В склепе под саркофагом находится люк, ведущий в усыпальницу барона Григора фон Убервальда (126). Обнаружить люк можно, сдвинув в сторону саркофаг. Вес саркофага без крышки—5100 фунтов, вес покровной плиты—2400 фунтов. Люк лежит неплотно, вследствие чего фон Убервальд проскальзывает через его щель в туманном облике.

В самом саркофаге лежит скелет, одетый в рассыпающиеся белые одежды. Возможно, надпись на гробнице относится не к нему, а к барону фон Убервальду.

110. Склеп кровопийцы

На каменной двери склепа высечена надпись: «Она пролила кровь тысяч, но не утолила жажду». Внутри могилы заточена кровавая смерть[MM2] (crimson death, CR 11). Если открыть саркофаг, то кровавая смерть нападёт на присутствующих живых существ. В гробнице можно найти украшенную рубинами золотую диадему стоимостью 1500 золотых.

111. Склеп боли

На каменной двери склепа высечена надпись: «Он шёл путём боли, но не достиг цели». В саркофаге покоится скелет, в череп которого вбиты тонкие серебряные гвозди, инкрустированные драгоценными камнями (общей стоимостью 1000 золотых). Хотя скелет и похож на человеческий, внимательный осмотр покажет, что за спиной его находятся кости, оставшиеся от изувеченных крыльев. Оперение—если оно вообще когда-либо существовало—не сохранилось.

112. Пустой склеп

На каменной двери склепа высечена надпись: «Она стремилась к наслаждениям, но обрела лишь муки». Саркофаг внутри склепа открыт, покровная плита прислонена к стене. Барон фон Убервальд уверен, что склеп никогда не использовался по назначению. Безымянные архитекторы Убервальд-манора создали описываемую могилу для маркизы фон Инзен. Если маркиза когда-либо увидит надпись на дверях этого склепа, то сразу же поймёт её смысл и получит на 1 час моральный штраф –2 (moral penalty) к броскам на атаку и к спасброскам.

Ночной порой внутри склепа слышны непонятные щелчки и похрустывание. Каждые 12 часов, проведённых внутри могилы, персонаж должен совершать обязательную проверку Безумия с DC 12.

113. Склеп ненависти

На каменной двери склепа высечена надпись: «Её сердце остановилось, но по-прежнему пылает ненавистью». В этой могиле очень тепло, почти жарко. Саркофаг столь горяч, что коснувшись его, легко обжечься. В гробнице заточён пылающий образ[MM2] (effigy, CR 17)—сжигаемая ненавистью неживая тварь. Если саркофаг будет открыт, то чудовище нападёт на своих «освободителей».

114. Склеп ярости

На каменной двери склепа высечена надпись: «Не они обрели ярость, но ярость обрела их». В саркофаге покоятся десятки человеческих черепов, между костями лежит разнообразное оружие: мечи, топоры, копья и секиры. Если прикоснуться к черепам или к оружию, то неживая тварь, покоящаяся в саркофаге, очнётся от векового забвения. Вихрь ярости[ММ2] (ragewind, CR 19) поднимет в воздух хранящееся в саркофаге оружие и нападёт на своих «освободителей».

115. Коридор

Этот коридор соединяет все основные помещения первого подвального этажа. Стены его выложены из серых кирпичей, пол вымощен каменными плитами. В стены вмурованы проржавевшие подставки для факелов. Некоторые из подставок оборудованы металлическими прутами, на которые наложено заклинание *вечный огонь (continual flame).* Первый вечный факел находится около винного погреба (116), второй — рядом с ответвлением, ведущим к камерам пыток. Третий факел находится возле второй тюремной камеры, а последний разместился в южном конце коридора.

Деревянная дверь в северной стене коридора закрыта на деревянный засов с другой стороны (выбивание двери/break DC 25). Напротив расположена железная дверь, которая заперта на замок, ключ от него хранится у маркизы фон Инзен (Взлом/Open Lock DC 25, выбивание двери/break DC 30). За дверью находится лестница, спускающаяся в коридор (133) второго подвального этажа.

Западный проход ведёт к винному погребу (116), леднику (117) и кладовой (118). Восточный проход через 20 футов разветвляется: северный коридор ведёт к пыточным камерам (121 и 122) и операционной Шарля де Ферранда (120), южный — к карцерам (123) и тюремным помещениям (124).

116. Винный погреб

Стены этого помещения опоясаны стойками, в которых ждут своего часа сотни запылившихся винных бутылок. Стены, сложенные из неоштукатуренного серого кирпича, оплетены свисающей с потолка паутиной. Поскольку маркиза не любит сухие вина, северная часть склада либертенами практически не тронута.

Оставшиеся в погребе бокалы начинают самопроизвольно «петь». Либертены не знают причину, вызывающую к жизни подобный эффект.

117. Ледник

В этом помещении очень холодно. У дальней стены лежат глыбы льда, на которых хранятся скоропортящиеся продукты: мясо и свежее молоко в глиняных кувшинах.

Если герои осматривают продукты на леднике, то бросьте 1d20: при результате 1—5 они найдут здесь части человеческих тел. Догадка о том, с какой целью человеческие останки хранятся вместе с продуктами, может вызвать проверку Ужаса с DC 20. Если герои успели разделить обед с либертенами, то DC проверки Ужаса повышается до 25.

118. Кладовая

Близость ледника привносит в кладовую зимний холод. В ларях вдоль стен хранятся овощи: морковь, репа, капуста и брюква. На полках вдоль стен расставлены маринады, там же лежат большие круги сыров, над головами посетителей свисают копчёные колбасы и окорока. В корзинах хранятся сотни яиц, пересыпанных соломой и известью. В углу стоит бочка с солониной.

В южной стене кладовой находится потайная дверь, ведущая в коридор (125). Чтобы открыть дверь, необходимо нажать на один из кирпичей в тёмном углу. Обнаружить дверь можно Поиском (Search) с DC 30, кирпич — Поиском (Search) с DC 35.

119. Мертвецкая

Стены этой маленькой холодной комнаты задрапированы чёрной тканью. В центре помещения возвышается каменный постамент, на котором стоит массивный лакированный гроб. Внутри величественного гроба покоится необычайно красивая женщина-эльфийка, лицо её украшено гирляндами живых цветов. Лик девушки безмятежен. Кажется, что покойница умерла несколько часов назад, но в действительности она пребывает в гробу уже несколько месяцев. Магические машины и уникальные бальзамы доктора де Ферранда предохраняют тело красавицы от разложения. Эльфийка — одна из жертв исследователя. Де Ферранд умертвил её с помощью яда, а затем попытался воскресить. К сожалению, жертва ученого умерла безвозвратно, и все усилия

Шарля не смогли вернуть её к жизни. Впрочем, разочарование хирурга было кратковременным. Мёртвая красота девушки столь сильно поразила исследователя, что де Ферранд решил не избавляться от тела покойницы, а поместил труп в специальную комнату. Исследователь попытается воскресить женщину лишь в том случае, если ему откроется тайна возвращения из мёртвых или в его руках окажется могущественный артефакт, способный вернуть дух эльфийки из Серого королевства. Раз в неделю де Ферранд посещает мертвецкую. Исследователь вытирает пыль с гроба, меняет свечи в подсвечниках и втирает в плоть мёртвой девушки редкие мумифицирующие бальзамы. Шарль любит разговаривать с эльфийкой и подолгу сидит рядом с гробом, держа мёртвое тело за руку.

Обитая железом дверь мертвецкой заперта на замок средней сложности, ключ от которого де Ферранд носит во внутреннем кармане камзола (Взлом/Open Lock DC 25, выбивание двери/break DC 23).

120. Операционная Шарля де Ферранда

В этом месте сумасшедший учёный проводит свои отвратительные попытки «воскрешения». В центре комнаты стоит тяжёлый деревянный стол. Его поверхность обита жестью, а по углам сделаны стоки для крови. Стол оборудован стальными зажимами, позволяющими неподвижно зафиксировать тело. Вдоль стен стоят ещё три стола. На их узких столешницах хирург разместил свежий «материал», над которым ему предстоит поработать. В углу возвышается шкаф, где хранятся инструменты де Ферранда: разнообразные скальпели, ножи и пилки, а также иглы и нитки. Комната освещена естественным светом, который льётся сквозь зарешёченные окна, находящиеся высоко под потолком. В операционной есть несколько масляных ламп и бутылочки с горючим маслом.

Обитая железом дверь операционной запирается на замок, ключ от которого хранится у Шарля де Ферранда (Взлом/Open Lock DC 20, выбивание двери/break DC 23).

Страдания, испытанные жертвами безумца, превратили это помещение в средоточие зла 3-го ранга, наполненное проявлениями агонии и вожделения.

На эфирном плане комната залита ослепительно-белым светом, источник которого невозможно определить. На всех столах лежат покрытые простынями женские фигуры. Их молодые и красивые лица свободны от покровов.

Если персонаж подойдёт к девушке, лежащей на центральном столе, то последняя откроет глаза. Герои заметят, что она пытается что-то сказать, но чтобы расслышать голос, персонажу необходимо прижаться ухом к самому рту. Девушка едва слышно прошепчет, что она прикована к столу и не чувствует собственное тело. Если герои решат помочь несчастной и откинут простыню, то увидят, что грудь и живот женщины покрыты страшными кровавыми рубцами, края которых стянуты грубыми нитками. Если герои поведают девушке о её ранах, то она не поверит, поскольку не чувствует боли, и вновь попросит освободить её из оков.

В любом случае, освободить девушку невозможно. Как только герои прикоснутся к зажимам, кожа красавицы лопнет, обнажая зловонную сероватую массу, заражённую отвратительными паразитами. Если герои не прекратят попыток освобождения, то на их глазах незнакомка обратится в отвратительный разлагающийся труп.

По желанию Мастера, лежащие на столах тела могу оказаться призраками замученных женщин. Мертвецы атакуют героев в тот момент, когда последние начнут спасать девушку, лежащую на центральном столе.

Средоточие зла третьего ранга обладает следующими свойствами (RDMG 3.5, стр. 88):

- DC спасбросков на Волю против эффектов, вызывающих эмоции агонии и вожделения, увеличивается на +1 на материальном плане и на +2 на эфирном плане.
- Броски на изгнание нежити совершаются со штрафом –1 на материальном плане и –2 на эфирном плане.

121. Пыточная камера

Эту мрачную камеру с низким сводчатым потолком освещают закреплённые на стенах факелы. В дрожащем свете пламени видны кровавые пятна, покрывающие пол, вмурованные в стены кандалы, столы с ремнями для привязывания жертв и многочисленные приспособления для кровавых убийств. Фантастические машины для пыток были порождены извращённой фантазией фон Инзен и реализованы её сообщниками по преступлениям.

На тяжёлом, обитом жестью столе, стоящем у западной стены, разложены сверкающие

изогнутые лезвия и расставлены склянки с мутными растворами. Принцесса Ками проводит здесь ужасающие эксперименты, вживляя своим «пациентам» органы других существ. Около стола на короткой цепи сидит последняя жертва принцессы — шестилетняя девочка. Нижняя часть её лица заменена зубастой пастью огромной змеи. Несчастный ребёнок обезумел от боли и ужаса, и будет с шипением бросаться на всех, кто попытается к нему приблизиться.

Мучения сотен жертв превратили эту камеру и камеру (122) в средоточия зла 5-го ранга, наполненные проявлениями агонии и отчаяния.

На эфирном плане камера пыток выглядит как бесконечная равнина мёртвой плоти. Пустошь усеяна пятнами разложения, зловонными язвами глубиной в человеческий рост и лужами гноя. Воздух равнины заполнен кровавым туманом, снижающим видимость до 60 футов. Повсюду из разрывов в мёртвой плоти поднимаются сверкающие сталью конструкции, сотканные из лезвий и шипов. Рост этих ужасных форм не прерывается ни на одно мгновение. Внутри каждой конструкции за мельканием ножей, пил и скребков можно разглядеть трепещущее тело. Изуродованную до неузнаваемости человеческую форму непрестанно пронзают длинные зазубренные иглы. По исходящим из конструкций стальным желобам струится густая багровая жидкость. Если персонаж увидит это зрелище, то он должен сделать проверку Ужаса с DC 20.

В каждой конструкции заперт призрак одного из несчастных, замученных в подвалах Убервальд-манора. Агония его была ужасной, но смерть не принесла освобождения: сверкающие стальные конструкции продолжают терзать эфирные тела мертвецов, по каплям извлекая из них жидкую, концентрированную агонию (BV, стр. 33). Агония сотен жертв, подобно удобрению, подпитывает кошмарное средоточие зла, с каждым днём увеличивая его силу. Машины извлекают из каждого призрака по одной порции жидкой агонии в сутки. При этом призраки не способны умереть, а значит, их страдания могут продолжаться вечно.

Эфирный резонанс жутких камер затягивает в себя души людей, погибших в подвалах особняка. Это касается не только жертв либертенов, но и персонажей, павших в бою. Редкий ветеран выдержит зрелище бесконечной пытки, которая обрушилась на нематериальное, но все ещё страдающее тело его товарища (см. подходящие к такому случаю дополнительные модификаторы к проверке Ужаса в RPHB 3.5, стр. 80).

Если герои решат разрушить машины боли, то им придётся на своём опыте узнать, что в этом адском месте каждое благое деяние вызывает неотвратимую кару. Пытаемые призраки полностью потеряли рассудок. Освобождённый мученик будет атаковать своих «спасителей» до тех пор, пока не погибнет. Спустя час после уничтожения мертвеца на поверхности равнины образуется очередной гнойный нарыв. Вскрывается он через час, открывая новый адский инструмент, внутри которого будет страдать недавно уничтоженный дух. Единственный способ даровать мученикам вечный покой — разрушить поглотившее их средоточие зла.

Эфирный резонанс, породивший это кошмарное место, столь силён, что границы между материальным и эфирным планом истончились. Любое живое существо, находящееся в пыточных камерах Кланвилля более суток, обязано раз в 24 часа делать проверку Безумия с DC 15. Типичные эффекты провала броска могут включать в себя:

- Малый эффект безумия: ужас (Horrified).
- Средний эффект безумия: галлюцинации (Hallucinations). Жертве кажется, будто она окружена адским пейзажем, существующим на эфирном плане.
- Большой эффект безумия: мысли о самоубийстве (Suicidal Thoughts). Силы эфирного резонанса столь мощно воздействуют на разум жертвы, что та теряет желание жить.

Описание этих и других эффектов безумия см. в Руководстве Игрока по Равенлофту (RPHB 3.5, стр. 83).

Средоточие зла пятого ранга обладает следующими свойствами (RDMG 3.5, стр. 88):

- DC спасбросков на Волю против эффектов, вызывающих эмоции агонии и отчаяния, увеличивается до +3 на материальном плане и до +6 на эфирном плане.
- Броски на изгнание нежити совершаются со штрафом –3 на материальном плане и –6 на эфирном плане.

122. Пыточная камера

Эта камера во многом подобна камере (121) и также является средоточием зла 5-го ранга. В верхней части восточной стены находится небольшое окно, забранное прочной

Страшная возможность: негасимое пламя

Пламя, пылающее в печи камеры (122)—не обычный огонь, а рой жестоких угольков[MM3] (cinder swarm, CR 13). Маркиза фон Инзен регулярно скармливает угольками пленников, которых бросают прямо в печь. Создания завершают убийство за живых палачей. До сих пор угольки не пытались покинуть печь, но если в помещение войдёт отряд добрых героев, то рой может вырваться на волю и напасть на нарушителей спокойствия.

решёткой. Возле южной стены камеры возвышается открытая печь.

Внутри комнаты стоят столы с зажимами для рук, ног и головы. На крюках, вмурованных в стену над печью, висят многочисленные щипцы и крючья, а также железные маски различных размеров. Если персонажи осмотрят маски, то обнаружат на их внутренней поверхности обгоревшие остатки человеческих волос. Это открытие может вызвать проверку Ужаса с DC 15.

Хозяйка Убервальд-манора получила маски в подарок от королевы Абигэйл. Маркиза использует их для пыток либертенов, должных насытить сферу эфирных колебаний (см. главу «Артефакты террора»). Прорези в масках сохраняют жертвам глаза, дабы те могли увидеть в зеркале своё «обновлённое» лицо.

123. Карцер

За толстыми деревянными дверьми находятся пять ледяных каморок. Двери заперты снаружи на железный засов (выбивание двери/break DC 30). В каждой двери есть маленькое смотровое окошко. Пол камер выложен влажными каменными плитами, между кирпичами в стенах просачивается вода.

124. Тюремная камера

Дверей у камер нет—их заменяют прочные железные решётки, запирающиеся снаружи на замок. Расстояние между прутьями решётки столь узкое, что средний человек не может просунуть в него свою голову. На противоположной от входа стене камеры, на высоте 7 футов, находятся узкие окошки шириной в один фут. Они забраны тремя рядами решёток. Стёкол в окошках нет, поэтому в камеры попадает холодный свежий воздух. Стены камер сложены из неоштукатуренных серых кирпичей. На них виднеются надписи, выцарапанные заключёнными—имена жертв и проклятия тюремщикам.

В каждой камере лежит охапка старой, кишащей насекомыми соломы и рваное одеяло, в углу стоит ведро для справления нужды. В стены вмурованы ручные кандалы и цепи с металлическими ошейниками. Некоторые ошейники имеют на внутренней стороне острые шипы: закованные в них заключённые не могут лечь или прислонится к стене для того, чтобы заснуть.

В эти тюремные камеры помещают провинившихся слуг или пленников, не представляющих опасности для либертенов. Слугам Убервальд-манора разрешено заходить в коридор (115), ведущий к камерам, и самостоятельно кормить заключённых.

Чтобы определить обитателя камеры, бросьте 1d20 и выберите соответствующую строку из следующей таблицы.

1–4	Камера пуста.
5–9	Провинившаяся служанка или слуга.
10–13	1d4 пойманных в лесу пленника—простые люди (commoner) или ремесленники (expert) 1—2 уровня.
14–15	1d4 пойманных в лесу ребёнка.
16–17	Низкоуровневый (уровень 1d4) персонаж. Класс персонажа определяет Мастер.
18	Персонаж среднего уровня (1d6+6), подвергнутый жестоким пыткам, от которых его Выносливость (Con) снизилась до 2.
19	Персонаж среднего уровня (1d6+6), подвергнутый жестоким пыткам, повредившим его разум (снизьте Мудрость или Интеллект персонажа до 1d4+4 и дайте ему один из средних эффектов Безумия, описанных в RPHB 3.5).
20	На выбор Мастера.

125. Коридор

Стены и пол этого коридора выложены массивными камнями. Начавшись у винтовой лестницы, узкий проход ведёт на восток, где разветвляется. Коридор, бегущий на север, заканчивается потайной дверью, ведущей в кладовую (118). Со стороны коридора дверь не замаскирована; её можно открыть, нажав на позеленевшую от времени стенную пластину.

Южная часть коридора устремляется вниз, превращаясь в узкий проход, потолок которого укреплён каменными арками. С потолка подземного хода капает вода, собирающаяся на полу в глубокие лужи. Некоторые из этих «луж» живые. Подземелья манора облюбовала серая слизь[MM] (gray ooze, CR 4), которая неконтролируемо размножается вдали от человеческих глаз. Маргарита фон Инзен время от времени очищает подземелье с помощью заклинаний, но слизь продолжает заводиться в холоде древнего туннеля.

Подземный ход ведёт к кладбищу Кланвилля и заканчивается в одном из склепов.

126. Склеп Григора фон Убервальда

В этом склепе Григор фон Убервальд проводит бóльшую часть светового дня. Проникнуть сюда можно только из склепа (109) через люк в потолке. Стены, пол и потолок помещения выложены серым гранитом. На стенах выбиты барельефы, изображающие древних королей. Лица правителей раскрошились — их стёрло безжалостное время. Барельефы едва можно разглядеть за слоями древней паутины. Посреди склепа находится постамент из отполированного серого гранита, на возвышении покоится большой чёрный гроб, украшенный золотыми кистями. Крышка гроба закрыта.

Во тьме, сгустившейся в углах могилы, можно угадать очертания четырёх человеческих фигур. Кажется, что древние формы неподвижно застыли на постаментах. В действительности это не статуи, а четыре высшие тени[MM] (greater shadow, CR 8), охраняющие склеп. Хотя барон фон Убервальд не способен подчинять себе нежить, тени признали его своим хозяином и нападут на любое живое существо, осмелившееся вторгнуться в склеп (они атакуют даже маркизу фон Инзен).

Если герои попадут в могилу до революционных событий, то они застанут барона в гробу лишь в дневные часы; после захода солнца мёртвый аристократ развлекается с другими либертенами. Учтите, что Григор фон Убервальд обладает способностью «поверхностный сон» (Light Sleep, RPHB 3.5, стр. 199). Чтобы защитить себя от непрошеных гостей, барон может проснуться даже днём. Если герои начинают сражаться с охраняющими склеп тенями, то барон просыпается автоматически.

Во время революционных событий барон фон Убервальд был столь тяжело ранен, что ему пришлось впасть в гибернацию. Барон выйдет из гибернации, если его гроб будет открыт, или если в склепе начнётся битва между тенями и незваными гостями. Досрочное пробуждение подействует на Григора фон Убервальда следующим образом:

- От шока, связанного с внезапным пробуждением, барон потеряет 1 HD.
- Пробуждение занимает определённое время, поэтому 1d4 раунда после него барон будет действовать так, как если бы он был оглушён (stunned). Обратите внимание: хотя фон Убервальд, будучи нежитью, не может быть оглушён обычным образом, неожиданный выход из гибернации оказывает на него эффект, полностью аналогичный оглушению.
- В течение 2d6 часов после пробуждения барон не может пользоваться заклинаниями или заклинательными способностями (spell-like ability).
- В течение 2d4 дней после пробуждения барон не может изменять форму по собственной воле (но превратится в туман, если его пункты жизни упадут до 0), и получает штраф –3 ко всем спасброскам.

127. Коридор

Узкий проход оканчивается дверью, ведущей в коридор (129). Со стороны коридора дверь не замаскирована; её легко открыть, нажав на рычаг в стене. Лестница в западном конце прохода поднимается в коридор (108). Стены проёма сложены из крупных, грубо обтёсанных камней, по которым сочится вода. В северной стене прохода расположена потайная дверь, ведущая в комнату (128). Дверь хорошо замаскирована: чтобы заметить её, надо сделать проверку на Поиск (Search) с DC 30. Проход откроется, если нажать на три секретных камня в стене (Поиск/Search с DC 25).

128. Потайная комната

О существовании этой комнаты неизвестно никому из обитателей манора. На полу комнаты расположен круг диаметром в 15 футов, состоящий из непостоянных, изменчивых линий, непрерывно извивающихся и меняющих цвет. Этот круг — постоянно действующий эквивалент заклинания *магический круг против порядка (magic circle against law).* Внутри круга возвышается облицованная золотом

Страшная возможность: Древняя тьма

В луже, скопившейся в коридоре (127), под несколькими дюймами воды притаилась древняя чёрная слизь[MM] (elder black pudding, CR 12). Чудовище нападёт на каждого, кто войдёт в лужу, и будет преследовать тех убегающих, что устремятся по лестнице, вплоть до ямы-ловушки (а если яма закрыта, то до винтовой лестницы). Если чёрная слизь в погоне за героями упадёт в яму-ловушку, то ей понадобится несколько недель, чтобы выбраться оттуда.

статуя кентавра. Сквозь щели между пластинами статуи видны шестерёнки и механизмы; из некоторых отверстий свисают шипованные цепи (spiked chain).

В действительности, это не простая статуя, а зелекут[MM] (zelekhut, CR 9), один из видов неизбежных[MM] (inevitable) — сверхъестественное создание, порождённое силами вселенского Порядка, чтобы карать злодеев, избежавших заслуженного наказания. Неизбежный был заключён неизвестными силами внутри магического круга, из которого он не может выйти. Если обнаружившие его герои повредят круг, то неизбежный сможет покинуть темницу.

К несчастью, пребывание в Кланвилле не прошло для зелекута даром: разум неизбежного был искажён, и теперь он считает преступниками всех посетителей манора, за исключением детей и истинно невинных[HoL] (True Innocent). Перед тем, как напасть на героев, зелекут напомнит персонажам о свершённых ими преступлениях (Мастер может назвать любое деяние персонажа, хоть сколько-нибудь сомнительное с моральной точки зрения, включая проникновение в Убервальд-манор без позволения хозяев) и огласит кару, полагающуюся за прегрешения (она одинакова для всех преступников — смертная казнь).

Если обычный зелекут (CR 9) не представляет для персонажей серьёзной опасности, Мастер может использовать усиленный вариант существа, повысив его HD до подходящего уровня.

129. Коридор

Этот узкий проход ведёт из коридора (133) к камерам (130, 131 и 132). Стены его сложены из крупных, грубо обтёсанных кусков гранита. По стенам сочится вода. В западной части прохода расположена потайная дверь, ведущая в коридор (127). Чтобы обнаружить дверь, необходимо сделать проверку Поиска (Search) с DC 25. Открыть её можно, повернув держатель факела (обнаружить держатель можно Поиском с DC 30).

Так как узники, томящиеся в камерах (130, 131 и 132), могут быть опасны для обитателей манора, слугам разрешено заходить сюда и в коридор (133) лишь под присмотром вооружённых либертенов. Железная дверь, ведущая в коридор (133), запирается на засов с противоположной стороны (выбивание двери/break DC 30).

130. Камера Максимилиана де Лювилль

В этой камере нет окон, и поэтому в ней царит абсолютная тьма. Железная дверь камеры запирается снаружи на два тяжёлых засова (выбивание двери/break DC 35). В двери проделана маленькая щель, через которую узнику подают пищу. Стены и пол узилища сложены из крупных влажных камней.

До июня 764 года в этой камере томился Максимилиан де Лювилль. После того, как павший паладин потерял надежду, сломался и вступил в ряды либертенов, он живёт в комнате (61).

Чтобы определить текущего обитателя камеры, бросьте 1d20 и выберите соответствующий результат из нижеприведённой таблицы.

1–10	Камера пуста.
9–10	Воин доброго мировоззрения (уровень 1d6+6).
11–12	Волшебник или колдун доброго мировоззрения (уровень 1d6+6).
13–14	Паладин (уровень 1d6+6).
15–16	Добрый священник или друид (уровень 1d6+6).
17–18	Нейтральный священник или друид (уровень 1d6+6).
19	Злой священник или друид (уровень 1d6+6). Хотя персонаж злой, он был заключён в камеру, так как отказался отречься от своего божества (либертены — убеждённые атеисты, ненавидящие всех священников). Злой священник или друид может временно присоединиться и к отряду добрых персонажей, если те освободят его.

Законопослушный персонаж выполнит свои обязательства перед героями, тогда как хаотический персонаж способен, при определённых обстоятельствах, предать искателей приключений.

20 На выбор Мастера.

Герои попадут в описываемую камеру, если во время приключения станут узниками либертенов.

Несколько камней в юго-восточном углу камеры едва держатся, и их можно вытащить, открыв узкое, чуть шире руки, отверстие, ведущее в соседнюю камеру (131). Обнаружить неплотно сидящие камни можно только на ощупь (Поиск/Search DC 25). Для того, чтобы полностью скрыть следы отверстия, заключённые сгребают в юго-восточный угол всю имеющуюся в камере солому. После своего освобождения Максимилиан не стал рассказывать либертенам о выпавших камнях.

131. Камера Гастона де Ювилль

Эта камера подобна узилищу Максимилиана де Ювилль (130). До мая 765 года здесь томился Гастон, брат Максимилиана. На стене камеры Гастон выцарапал своё имя и некоторые подробности заключения. Чтобы определить, кто находится в камере после бегства священника, бросьте 1d20 и выберите соответствующую строку из таблицы, приведённой в описании камеры (130).

Несколько камней в юго-западном углу камеры едва держатся, и их можно вытащить, открыв узкое, чуть шире руки, отверстие, ведущее в соседнюю камеру (130). Обнаружить неплотно сидящие камни можно только на ощупь (Поиск/Search DC 25). Для того, чтобы полностью скрыть следы отверстия, заключённые сгребают в юго-западный угол всю имеющуюся в камере солому.

132. Камера Ноэллы фон Инзен

Эта камера подобна узилищу Максимилиана де Ювилль (130). В юго-восточном углу помещения постоянно скапливается вода. В камни темницы вмурована цепь с железным ошейником. Стена между этой камерой и камерой (131) столь тонка, что заключённые могут переговариваться друг с другом. На камнях выцарапано изображение лабиринта; в полной темноте под рисунком становится видна загадочная надпись *БАЭРНА МАЛЕКУМ ДОРАД (Baerna Malecum Dorad)*. Буквы её светятся тусклым зелёным светом.

До мая 765 года маркиза фон Инзен частенько запирала в камеру свою дочь, Ноэллу фон Инзен.

Чтобы определить, кто находится в камере после бегства Ноэллы, бросьте 1d20 и выберите соответствующую строку из таблицы, приведённой в описании камеры (130).

133. Коридор

Это маленький коридорчик должен затруднить бегство тех заключённых, что умудрились сбежать из своего узилища. В западной части туннеля находится ловушка, срабатывающая

Страшная возможность: Слова отчаяния

Надпись на стене камеры способна активировать наложенное на стену заклинание. Если повторить фразу не менее трёх раз подряд, то на поверхности древних камней появится светящееся изображение прохода.

Пройти через туннель может лишь тот, кто не видит проход (персонаж должен закрыть глаза или идти спиной вперёд). Портал односторонний: прошедший через него не сможет вернуться назад. Проход закроется через 3 оборота после своего появления; его нельзя открыть чаще, чем один раз в сутки. За порталом находится бесконечный каменный лабиринт таинственной природы.

Безусловно, проход не ведёт к спасению—в бесконечном лабиринте нет ни еды, ни воды, и попавший туда герой несомненно обречён на смерть от жажды и голода. Тем не менее, эта дорога может спасти персонажа от мучительной гибели от рук либертенов.

Ноэлла фон Инзен смогла открыть проход, но не догадалась, как выйти через него. Она не рассказала о проходе ни либертенам, ни томящемуся в соседней камере Гастону.

при появлении живого существа. Триггер ловушки действует подобно заклинанию *сигнал тревоги (alarm).* Ловушка срабатывает только для живых существ; нежить, конструкты и другие неживые создания могут проходить через этот коридор без помех. Если ловушка сработала, то фон Инзен получает мысленный сигнал, подобный действию заклинания *сигнал тревоги (alarm).* В тот же самый момент активируется заклинание *узилище (forcecage)* в виде сплошного куба с ребром 10 футов. Внутрь куба попадают все существа, находящиеся в западной части коридора (133). Силовое поле ловушки полностью перегораживает проход, так что во время действия заклинания пройти из коридора (129) в восточную часть коридора (133) невозможно. Заклинание действует так, как если бы оно было наложено заклинателем 20-го уровня (длительность действия до 40 часов). Заклинание *узилище (forcecage)* не позволяет жертвам совершать спасбросок и игнорирует сопротивляемость магии.

Чтобы заметить ловушку, необходимо совершить бросок на Поиск (Search) с DC 32; обезвредить её можно броском на Поломку (Disable Device) с DC 32. Ловушка отключается рычагом, находящимся в восточной части коридора (133), в верхней части лестницы. Выключенная ловушка активируется автоматически через 1 час.

Либертены, решившие спуститься к камерам (130, 131 или 132), должны предварительно отключить ловушку. Так как узники, томящиеся в камерах, могут быть опасны для обитателей манора, слугам разрешено заходить в этот коридор лишь под присмотром вооружённых либертенов.

Прочная железная дверь, ведущая в тунель (129), закрывается на железный засов с этой стороны. Лестница в восточной части коридора заканчивается ещё одной запертой дверью, ведущей в коридор (115) на первом этаже подземелья (Взлом/Open Lock DC 25, выбивание двери/break DC 30).

134 Убежище Маргариты фон Инзен

Эта тесная комната без входов и выходов находится глубоко под фундаментом Убервальд-манора. Попасть сюда можно лишь с помощью магии. Маркиза всегда накладывает на себя заклинание *предосторожность (contingency),* которое перенесёт её в это убежище, если пункты жизни волшебницы упадут ниже ⅓ от базового значения (то есть опустятся ниже 50 пунктов).

Убежище скрывает в себе запасы маркизы, приготовленные на случай тяжёлого сражения: бутылочки с лечащими смесями, свитки с заклинаниями, волшебные предметы. В запертом адамантиновом сейфе (Взлом/Open Lock DC 40) хранится копия книги заклинаний маркизы, а также бóльшая часть её состояния—два миллиона золотых, преимущественно в векселях и драгоценных камнях. Ручка сейфа смазана злобозвёздником (vilestar, BV, стр. 44)— контактным ядом, спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 24, первичное и вторичное поражение 2d6 Силы. Поражение является злым повреждением (vile damage), которое может быть исцелено только в освящённых местах (см. описание в BV). Яд можно обнаружить Поиском (Search) с DC 25, обезвредить его можно Поломкой (Disable Device) с DC 29. Сама маркиза прикасается к отравленной ручке сейфа только в защитных перчатках.

В комнате действует постоянный эффект, аналогичный действию заклинания *защитный экран (screen).* При попытке магического наблюдения за комнатой зритель увидит тёмный подвал, заваленный прогнившими досками, между которыми шныряют крупные крысы.

Если герои вынудят маркизу отступить в убежище, то Мастер сам решает, какими именно магическими предметами может вооружиться злодейка.

Тёмный пруд

Ранг средоточия зла: 5

Проявления: отчаяние, страх

Описание: Этот заполненный тёмной водой пруд расположен за особняком фон Инзен. Вода в пруду очень холодная, а по ночам его затягивает тонкий лёд. Даже в солнечную погоду в пруду отражается мрачное, словно предгрозовое небо с несущимися по нему чёрными облаками. Берег пруда покрыт мелким серым песком, похожим на рассыпавшиеся в прах мёртвые кости. Поблизости от берега нет ни единого живого дерева; лишь высохшие скелеты ив склоняются над тёмными водами, окружая пруд так, как будто бы охраняют его от живых. Звуки, произнесённые рядом с прудом, кажутся приглушёнными. Цвета в этом месте лишены естественных красок; они выглядят траурными и затенёнными.

На эфирном плане пруд заполнен густой чёрно-багровой слизью, издающей запах застоявшейся крови. Время от времени из глубин



пруда всплывают крупные (больше человеческой головы) пузыри, покрытые пульсирующими прожилками кровеносных сосудов. Пузыри плавают по поверхности пруда несколько минут, а затем лопаются, открывая своё отвратительное содержимое. Внутри каждого пузыря находится существо, похожее на недоношенного человеческого младенца: его формы не завершены актом творения, сквозь омерзительно-розовую кожицу просвечивают багровые сосуды и внутренние органы. Существо слабо шевелит недоразвитыми беспалыми ручками и ножками, его безгубый рот открывается в немом крике. По толстой пуповине, уходящей в отвратительную слизь пруда, пробегают волны сокращений, из-за чего отросток кажется похожим на огромную пиявку, впившуюся в живот младенца. Существо плавает по поверхности слизи до получаса, медленно погружаясь в изрыгнувшие его глубины.

Персонажи, увидевшие это кошмарное зрелище, должны сделать проверку Ужаса с DC 15. Каждый персонаж, который проведёт 12 часов на расстоянии не более 100 футов от озера, должен сделать проверку Безумия с DC 15.

История: Пруд был создан Тёмными Силами в момент формирования Кланвилля, однако тогда он не был средоточием зла. Страшная история озера началась в тот момент, когда одна из служанок Маргариты фон Инзен забеременела от «развлечений» либертенов. Увидев несчастную в положении, маркиза приказала бросить молодую женщину в пруд. Когда либертены притащили женщину на берег озера, та уже не надеялась на спасение. Она молила лишь о том, чтобы прожить ещё несколько месяцев и дать жизнь ребёнку. Присутствовавшая при расправе Ага-та Годефрой рассмеялась в лицо матери и жестоко расправилась с несчастной. Свидетельства ужасного преступления были сброшены в тёмные глубины пруда. В течение следующих месяцев маленькое озерцо непрестанно принимало в себя изуродованные женские тела, подвергнутые ужасающим пыткам. Страдания несчастных матерей, умирающих в водах пруда вместе со своими недоношенными детьми, превратили это место в средоточие зла пятого ранга.

Обитатели: Предсмертные страдания утонувших женщин не дали их душам покоя. Жертвы пыток превратились в призраков. Некоторые покойницы были подчинены магами Кланвилля, другие остались на свободе, и их ненависть к живым людям не знает границ. От мучений, испытанных перед смертью, призраки совершенно обезумели. В них не осталось ничего человеческого. Единственное, что ещё связывает несчастных с этим миром—непреодолимое желание защитить своих мёртвых детей. Призраки нападут на каждого, кто войдёт в пруд дальше, чем на пару шагов (независимо от того, находится ли противник в материальном мире или на эфирном

плане) и будут пытаться уничтожить его изо всех сил. Призраки прекратят нападать, как только жертва выйдет из воды, и не будут преследовать своего противника.

Количество призраков и их магнитуда может быть изменена в зависимости от опытности героев. Рекомендуется использовать призраков первой или второй магнитуды. Типичная для призраков тёмного пруда способность—*аура отчаяния (aura of despair).*

Эффекты: Средоточие зла пятого ранга обладает следующими свойствами (RDMG 3.5, стр. 88):

- DC спасбросков на Волю против эффектов, вызывающих эмоции отчаяния и страха, увеличивается на +3 на материальном плане и на +6 на эфирном плане.
- Броски на изгнание нежити делаются со штрафом –3 на материальном плане и –6 на эфирном плане.

Имперская столица ламиард

Имперская столица ламиард—огромный город, площадь которого приблизительно равна 8 квадратным милям. Бóльшая часть воздвигнутых на этой территории зданий разрушена. Те маноры и особняки, что уцелели в последние дни столицы, стоят заброшенными и медленно разваливаются в прах. Стёкла их разбиты, а двери выбиты. В комнатах домов царит жутковатая темнота. Согласно предположениям Бердсона, в подвалах некоторых маноров скрываются злые огни и другие нематериальные чудовища.

Туманы Кланвилля вплотную прилегают к застроенным районам города. На периферии домена частенько бывает так, что одна половина дома находится в домене, тогда как вторая погружена в туман. Попытка изучения туманных комнат многоэтажных домов сопряжена с многочисленными опасностями. Во-первых, в белёсой мгле скрываются ужасающие монстры, а во-вторых, вошедший в туманы человек может запросто в них заблудиться. Велика вероятность того, что потерявший дорогу исследователь окажется за пределами домена и не сможет отыскать дорогу назад. Стоит отметить, что ламиард никогда не посещают дома, частично погруженные в пелену. Судя по всему, злые огни испытывают суеверный страх перед подобными постройками.

Имперскую столицу Ламиард можно условно разделить на четыре больших квартала: имперский квартал, квартал багровых домов, аллею статуй и крепость Лакост. Ниже мы даём краткое описание каждого района огромного города и нескольких примечательных зданий.

Имперский квартал

Площадь имперского квартала равна двум квадратным милям. Квартал состоит из некогда вычурных, но ныне обвалившихся особняков, украшенных отвратительными и непристойными изваяниями. Крыши домов располагаются столь близко друг к другу, что ловкий человек может с легкостью путешествовать над улицами города. Архитектура квартала склоняется к барочному стилю. Дома здесь помпезные, но их облик внушает душам людей не столько возвышенные чувства, сколько страх, ужас и трепет.

Строения имперского квартала состоят из трёх—четырёх этажей. Одноэтажных домов здесь нет вообще. Двухэтажные постройки, возведённые в этой части города, некогда выполняли общественные функции, но истинное их предназначение до сих пор неизвестно. В юго-западной части района можно наткнуться на руины обвалившегося акведука.

В имперском квартале путник может наткнуться на кровавые фонтаны, которые некогда развлекали местных жителей, но давно перестали использоваться по своему прямому назначению.

Квартал багровых домов

Этот маленький городской район занимает площадь меньше одной квадратной мили. На его территории находится комплекс строений, стены которых выкрашены тёмно-красной краской. Судя по всему, данные постройки использовались королевой Абигэйл для проведения массовых казней и пыток.

Внутри маноров путник может найти многочисленные тюремные камеры, заржавевшие орудия пыток, а также следы чудовищных зверств. Все пять багровых строений являются средоточиями зла второго ранга.

Ночной порой в этом квартале нередки встречи с элементалами крови и элементалами погребального костра. Когда тусклое солнце Кланвилля заходит за линию горизонта,

квартал озаряется тысячами слабых розоватых огоньков. Эти «слезы отчаяния» — свидетельства гибели многочисленных ламиард.

Аллея статуй

Длинная пустынная аллея обрамлена двумя рядами засохших деревьев. По обеим сторонам дорожки можно увидеть изваяния безумной королевы Абигэйл. Бóльшая часть статуй носит непристойный характер и восславляет экстравагантные склонности королевы и её верных прислужниц.

Поскольку за монументами никто не ухаживает, статуи медленно разваливаются на части. Днём аллея пустынна и тиха, но в сумерки эта часть города становится смертельно опасной для путешественников. В руинах разбитых изваяний таятся колонии диких ламиард. Твари агрессивно атакуют странников, решивших проникнуть на их территорию.

Озёра и акведук имперской столицы

Имперская столица ламиард была построена на пересечении двух рек. Создавая город, архитекторы позаботились о том, чтобы один из водных потоков пересекал крепость Лакост, извиваясь под сотнями вычурных мостиков. Южные и западные районы столицы упирались в берега огромных озёр, которые поставляли питьевую воду живущим в городе ламиард.

Когда власть над империей перешла в руки королевы Абигэйл, озёра начали мелеть. Плотины, регулирующие уровень воды, оказались разрушены, и вода стала быстро покидать пределы городской черты. В конце концов озёра высохли, превратившись в непроходимую топь или неприятные илистые воронки, заполненные тёмной водой. Зловещие остатки великих озёр можно найти поблизости от городской черты. Подходить к ним нужно с чрезвычайной осторожностью, поскольку топь регулярно порождает кровавых элементалов.

Река, протекавшая через город, давным-давно сменила русло, и ныне городские мосты возвышаются над опустевшими каналами. Рядом с крепостью можно увидеть обломки королевской яхты, которая легла на бок и больше никогда не отправится в плаванье. Внутри изувеченного корпуса судна прячется семейство злых огней.

Жители имперской столицы получали пресную воду не только из озёр. Имеющийся в городе акведук успешно справлялся с возложенной на него задачей и спасал от жажды тысячи ламиард. Это великолепное сооружение не использовали по назначению с тех самых пор, как королева, забавы ради, пустила по нему отравленную воду. Вне всякого сомнения, вода, оставшаяся в пределах города, до сих пор заражена ужасным ядом и представляет опасность для всякого неосторожного путника. Пить её смертельно опасно!

Конструкция древнего акведука разрушена. Его отдельные секции полностью обвалились. Иногда конструкция оживает и по её ржавым стокам начинает сочиться отвратительная жижа, смешанная с кровью и частями изуродованных тел. Откуда намывается весь этот ужас, не знает даже королева Абигэйл.

В центральной части города сохранился обвалившийся фонтан, связанный с подземными минеральными источниками. Это единственный источник питьевой воды, расположенный в пределах имперской столицы ламиард. Рядом с ним всегда стоит стража (1d4+2 возвышенных).

Имперский оперный театр

Оперный театр — помпезное трёхэтажное сооружение, выстроенное в вычурном стиле позднего барокко. Крыша здания обвалилась. Стены частично разрушились. Тёмные провалы окон угрюмо смотрят на окружающие улицы. Ночной порой внутри театра можно заметить призрачный свет, который медленно перемещается по галереям и залам некогда прекрасного увеселительного заведения. Источник этого света остаётся загадкой для выживших ламиард.

Некогда имперский театр был самой известной оперой королевства. Лучшие режиссёры ставили на его подмостках эпические спектакли, размах которых поражал воображение искушённого зрителя. Когда к власти пришла Абигэйл, оперное искусство ламиард претерпело зловещее преображение. Сначала на сцене начали демонстрировать непристойные постановки, способные смутить зрителя и даже напугать его. Когда королевское безумие распространилось на всю страну, спектакли стали не только аморальными, но и жестокими. Иногда актёры вынужденно выходили на сцену, понимая, что не доживут даже до конца первого акта.



Спустя десять лет жестоких безумств, королеве приелись кровавые оперы, имеющие хоть какое-то осмысленное содержание. Абигэйл так жаждала пыток и крови, что требовала пропускать большую часть диалогов, и демонстрировать зрителям исключительно сцены жестокости. Для того, чтобы извращённые ламиард с охотой посещали жуткие представления, императрица убрала с постановок возрастной ценз и упразднила плату за билеты. В конце концов, зачем платить актёрам, которых убивают на сцене, и режиссёрам, которых после завершения представления убивают зрители?

Оргии и бесчинства в оперном театре продолжались до тех пор, пока королева не устала от театрального искусства. Разуверившись в опере, Абигэйл приказала разрушить сцену.

Примечание для мастера: Имперский оперный театр—средоточие зла первого ранга. В его комнатах и залах частенько встречаются злые блуждающие огни, а также раздаются крики боли и агонии. Иногда на разрушенной сцене театра появляются призрачные фигуры, играющие жуткие, аморальные постановки. Любой персонаж, решивший досмотреть представление до конца, должен сделать проверку Ужаса с DC 15.

Кафедрал

На просторной площади, раскинувшейся перед кафедралом, простираются два ряда колонн. Между колонн возвышаются постаменты высотой в человеческий рост. Находившиеся на них скульптуры разрушены: можно различить лишь ступни ног, а кое-где и части крыльев. Надписи на постаментах сбиты, на их месте красуются грубо высеченные непристойные рисунки. Широкая лестница поднимается к зияющей пасти разбитых дверей храма. Те немногие лучи света, что пробиваются сквозь дыры купола, не в силах рассеять царящую внутри тьму. Каждый шаг отдаётся гулким эхом, которому вторит шорох крыльев летучих мышей—твари гнездятся под сводами собора.

Когда-то это здание было главным храмом империи, но после воцарения королевы Абигэйл святилище было осквернено, а священники замучены. Кафедрал был заброшен сразу же после того, как Абигэйл устала убивать его обитателей.

Живой человек, осмелившийся потревожить покой кафедрала, рискует встретиться с обезумевшими призраками замученных ламиард.

Лакост—крепость королевы Абигэйл

Ранг средоточия зла: 5
Проявления: боль, похоть
Описание: Лакост—громадный полуразрушенный замок, выполненный в стилистике позднего барокко. Даже сейчас он впечатляет наблюдателей своими громадными размерами и невообразимой атмосферой вмороженного в металл ужаса. Центральная часть Лакоста многократно перестраивалась. Шпили и башенки громоздились друг на друге, пока перед поражёнными жителями столицы не предстал монументальный шпиль, впитавший в себя множество архитектурных элементов.

Центральная башня Лакоста соединяется с крыльями крепости при помощи полуобвалившихся ажурных мостов, выполненных в готическом стиле. Величественные башни и переходы цитадели по большей части не сохранились. Ныне они лежат в руинах и дают пристанище злым огням и чудовищам.

Персонажи, попавшие в Лакост, скорее всего будут подавлены внешним видом крепости. Несмотря на то, что Абигэйл живёт в крохотном левом крыле замка, остальные части цитадели не кажутся заброшенными. Персонаж, решивший прогуляться по Лакосту в одиночестве, будет шокирован зловещими гобеленами, изображающими акты пыток и омерзительных казней. В некоторых местах Лакоста кровавые образы сменяются галереями непристойных изображений, в которых фантастическим образом переплелись эротика, брутальная жестокость и мрачный символизм похоронных обрядов.

Внутри крепости королевы Абигэйл чуткие посетители частенько слышат отзвуки далёкой печальной музыки—красивой и наполненной смертельной усталостью от жизни. Эти марши могут звучать десятки минут, и чем дольше слушает их посетитель, тем более сильны в нем мысли о самоубийстве.

Эманации боли и похоти в Лакосте переплелись столь интенсивно, что их уже невозможно отделить друг от друга.

История: Лакост был древней королевской цитаделью расы Ламиард. Большая часть архитектурных изменений, коснувшихся крепости, была проведена во время, предшествующее правлению Абигэйл. Королева превратила бывшую имперскую святыню в самое омерзительное место своей крохотной империи. Шикарные обеденные залы были переоборудованы в места для проведения оргий. Комнаты для гостей превратились в камеры пыток, а бывшие библиотеки стали склепами, где хоронили жертв массовых убийств.

Для того, чтобы подчеркнуть «красоту» и необычность нового мира, Абигэйл приказала разрушить прежнее убранство замка и возвела новые интерьеры в чёрно-красном, готическом ключе. Лакост до сих пор сохранил частичку прежнего величия. Однако это тяжёлая красота, порождённая больным, до последней степени извращённым воображением.

Обитатели: Лакост до сих пор не заброшен. В глубинах разрушенных камер и переходов живут чудовищные существа-полукровки, а также многочисленные призраки ламиард, умерших в физической форме.

Южное крыло цитадели оказалось во власти сумасшедшей Иветты Мируа (Wiz 15)—верной последовательницы Абигэйл, разум которой помутился после того, как королева обрекла её на жестокие пытки. Мируа сбежала из камеры, убив своих тюремщиков, и теперь вынашивает планы мщения.

Эффекты: В пределах Лакоста все проваленные проверки Страха и Ужаса требуют сделать дополнительную проверку Безумия, сложность которой на 5 меньше DC исходной проверки. Кроме того, средоточие зла пятого ранга обладает следующими свойствами (RDMG 3.5, стр. 88):

- DC спасбросков на Волю против эффектов, вызывающих эмоции похоти и боли, увеличивается на +3 на материальном плане и на +6 на эфирном плане.
- Броски на изгнание нежити делаются со штрафом –3 на материальном плане и –6 на эфирном плане.



Глава седьмая: Путь власти

Лейтенант-полковник Курц: «Я видел ужасы… ужасы, которые видел и ты. Но у тебя нет права называть меня убийцей. Ты можешь убить меня, у тебя есть на это право. Но у тебя нет права судить меня. Человеку невозможно объяснить словами, что такое необходимость, если он не знает, что значит ужас. Ужас. Ужас имеет своё лицо… и ужас должен стать твоим другом, иначе он станет твоим врагом, которого ты будешь бояться… злейшим врагом».

Дж. Милиус. Апокалипсис сегодня

Хотя игра по Кланвиллю может проходить и в традиционном для D&D стиле сражений с противниками-злодеями, такая игра не будет иметь никакого отношения к произведениям маркиза де Сада и будет мало отличаться от битв с любыми другими противниками, будь то жрецы Векны или поселившийся в заброшенном замке выводок вампиров. Чтобы провести игру, в полной мере раскрывающую особенности зловещего, но по-своему завораживающего мира, созданного безумным гением де Сада, Мастер должен понимать философские концепции, на которых основан этот мир, а также уметь воплотить эти концепции в игре.

Цель этой главы — познакомить Мастера с идеями и образами, придающими своеобразие миру де Сада, и помочь ему ввести эти образы в свою игровую кампанию.

Вселенная насилия

Вселенная насилия, созданная маркизом де Садом, вне всякого сомнения не имеет аналогов в мировой литературе. Мир маркиза зациклен на тотальном зле и эгоизме персонажей. Он приводится в действие не только главными героями книги, но также их жертвами и жестоким, ничего не прощающим демиургом всего сущего. Безусловно, мир маркиза чудовищен и отвратителен в своей гиперболизированной жестокости. Однако, вместе с тем, он интересен. Интересен в первую очередь для исследователя-философа. Человека, способного изучить книги маркиза с карандашом в руке.

Человек, связующий творчество де Сада с одними лишь извращениями и сексуальными перверсиями, в действительности совершает серьёзную ошибку. Книги маркиза рассказывают не столько о запретных удовольствиях плоти, сколько о чудовищной природе власти и том насилии, которое неотделимо от неё. По сути дела, все великие романы де Сада — будь то «Жюстина», «Жюльетта», «Философия в будуаре» или «120 дней Содома» — являются одой неограниченному владению одного живого существа другим живым существом.

Кланвилль, как домен Равенлофта, целиком и полностью опирается на де-садовскую концепцию зла, в основании которой лежат нижеследующие постулаты, чуждые гуманизму и добродетели. Обратите внимание на тот факт, что само существование вселенной насилия невозможно без использования этих элементов.

Итак, перед вами основные аксиомы де Сада, на основе которых строится его необычный и жестокий мир:

- Зло всегда побеждает добро.
- Добродетель беспомощна.
- В мире правят законы природы.
- Сверхсущность отсутствует (если же она и существует, то способствует Злу).
- Деяниями людей управляет эгоизм.

Ролевое приключение, основанное на пяти вышеозначенных принципах, удачно вписывается в сюжетную канву Кланвилля и может быть реализовано при наличии умелого Мастера и предварительно подготовленных игроков. Перед тем, как начать ролевую игру в «мирке» маркизы фон Инзен, Мастеру следует прочитать эту главу до конца и осмыслить прочитанный материал.

Перед тем как приступить к обсуждению ролевой составляющей, рассмотрим способы воплощения базовых де-садовских концепций в рамках игрового модуля.

Зло всегда побеждает добро

Большая часть кланвилльских обитателей — злодеи. Причём злодеи, объективно осознающие творимое ими зло и стремящиеся творить зло в ещё больших масштабах. Существование подобных персонажей в одном домене возможно лишь в том случае, если Мастер использует хитроумную систему сдержек и противовесов, балансирующую устремления всех отрицательных персонажей. Любое нарушение равновесия в данной системе приводит к тому, что злодеи начинают активно интриговать друг против друга, что в конечном счёте выливается в череду убийств.

При нарастании «качества» преступлений, многие либертены вынуждены отойти в сторону. У них, как и у большинства читателей, сдают нервы. Этих «несчастных» уничтожают, ибо персонажи де Сада нетерпимы к любым компромиссам. Однажды став на путь порока, де-садовские злодеи или достигают на нём высших степеней развращённости, или умирают, как жертвы своих же бывших товарищей*.

* Читатель, к счастью, волен не погибать. Ему достаточно лишь отложить в сторону книгу.

В общем-то, сама концепция де Сада предполагает, что идеология злодеев губительна в первую очередь для них самих. Согласно либертенской концепции, доведённой до абсолюта, высшая форма злодейства — это злодейство, совершенное против злодеев. Однако Мастер должен обойти эту логическую ловушку и во имя целостности своей истории не изображать злодеев, которые начали творить добро, считая его максимальной формой злодейства. Если персонажи поведут себя подобным образом, то домен превратится в театр, на подмостках которого ставится чёрная комедия нравов.

Мы можем смело заключить, что в рамках Вселенной насилия Зло является Злом до тех пор, пока оно бросает вызов мировой добродетели и общности положительных персонажей.

Сама по себе концепция победы зла над добром регулярно встречается в трагедиях и не всегда вызывает гневный отрицательный отклик со стороны зрителя и читателя. В книгах де Сада зло отвратительно, потому что оно побеждает добро во имя собственного эгоизма и животного сладострастия.

Герои маркиза — не возвышенные персонажи, движимые велением рока, подобно романтическим злодеям, встречающимся в прочих доменах Равенлофта. По миру их влекут лишь собственные страсти, что, безусловно, отражается на их деградирующем моральном облике.

Добродетель беспомощна

Герои де Сада — напрочь мизантропические персонажи. Они враждебны добру с первого и до последнего дня своей жизни. Один из героев маркиза говорит так: «Гоните добродетель из ваших империй, ибо ваши народы прозреют, когда она воцарится, и ваши троны, которые держатся лишь на пороке, будут тогда сметены: пробуждение свободного человека станет жестоким для деспотов».

Исповедуя в своих книгах подобный подход, де Сад был вынужден методично и чрезвычайно жестоко уничтожать добродетель. Маркиз прекрасно понимал, что любая добродетель терпит лишь до тех пор, пока злодеи не переходят известные границы. После этого творящий добро персонаж берётся за оружие и зачастую безжалостно наказывает своих обидчиков.

Для того, чтобы избежать подобного преждевременного развития событий, де Сад был вынужден обречь свою добродетель на беспомощность. Добрые герои его книг по своей сути последовательно пацифистичны. Они ропщут против жестокости лишь в слезах и мольбах, но не совершают никаких действий для того, чтобы противодействовать довлеющей над ними тирании. Персонажи де Сада не готовы противостоять окружающему их злу, но автор умышленно помещает своих героев в такие обстоятельства, когда непротивление злу насилием ведёт лишь к победе и торжеству Зла. Каждое доброе деяние влечёт за собой ужасающие страдания; злодеяния же, напротив, способствуют успехам персонажей.

Добродетель беспомощна ещё и потому, что её слабость даёт злодеям де Сада шанс проявиться во всей своей демонической мощи. В других, более реалистичных условиях, подобная демонстрация была бы попросту невозможна.

В мире правят законы природы

Герои де Сада считают природу универсальным проявлением сути жизни. Она подводит черту под всеми деяниями человека и является судьёй всех совершённых поступков. Однако, с точки зрения маркиза, природа — несправедливый судья. Это судья, придерживающийся концепции Ницше и активно философствующий молотом. С точки зрения природы, как судьи, добродетель и порок равнозначны. Более того, единственным смыслом существования является разрушение. Как пишет сам маркиз: «Посмотрите хорошенько на все её поступки и вы найдёте её хищной, разрушительной и злобной, непоследовательной, противоречивой, опустошающей… зло есть её единственный элемент и… лишь для того, чтобы наполнить мир кровью, слезами и печалью, она осуществляет свои созидательные способности».

Совершая злодеяния, герой де Сада действует в согласии со своим высшим судьёй — природой. В случае с Кланвиллем либертены опираются на коварную поддержку Тёмных Сил.

Сверхсущность отсутствует

В эпоху Просвещения одним из самых популярных философских течений был деизм. Теории его основывались на идее Бога-демиурга,



сотворившего мир и установившего его законы, но с того момента не вмешивающегося в своё творение.

Мы можем предположить, что маркиз был деистом. В произведениях де Сада Бог никогда не вмешивается в дела людей и остаётся к ним равнодушным. Очень часто в книгах маркиза проскальзывает идея о жестоком творце, который создал этот мир лишь для ужаса и страдания его обитателей.

Если герои де Сада лишь философствовали на тему творца-наблюдателя и вряд ли всегда были согласны с ней, то обитатели Кланвилля могут на своём примере убедиться в истинности деизма, как философской идеи. Тёмные Силы создали Кланвилль лишь для того, чтобы потом взирать на разложение его обитателей. Они действительно сотворили новый домен, как камеру пыток для либертенов. Однако ни королева Абигэйл, ни маркиза фон Инзен не смогли пока осознать эту мысль в полном объёме.

Тёмные Силы будут дремать в бескрайних туманах Равенлофта до тех пор, пока фон Инзен не попытается покинуть свою мрачную ловушку. В последнем случае они отойдут ото сна и обрушат на либертенов свою сокрушительную ярость. Или же они могут оставаться скрытыми за бесконечными завесами Туманов, так что фон Инзен и королева Абигэйл никогда не смогут отомстить своим недосягаемым тюремщикам.

Деяниями людей управляет эгоизм

Многие правители Равенлофта являются трагическими персонажами, глубоко переживающими совершённое злодеяние. Иногда они скрывают свою личную трагедию за ещё более жестокими деяниями, но оставшись наедине с самими собой, они раз за разом возвращаются к событиям, сподвигнувшим их на дорогу зла. Самые известные злодеи Царств Страха, такие как Страд фон Заровић, лорд Лорен Сот или Уилфред Годефрой, непрестанно находятся в тисках личного ада, вырваться из которого у них нет ни малейшей возможности. Однако в сердце всех подобных злодеев существует частица добра, и именно она даёт героям надежду на конечную победу света.

Кроме трагических дарклордов в Царствах Страха обитают и «эпические злодеи». Как правило, это тираны, владыки и повелители царств, решившие пожертвовать своими людьми и своей добродетелью во имя великой цели. Дарклордами подобного типа являются Азалин, Драков, Векна и Кас Разрушитель. О сочувствии к этим персонажам не может идти и речи, но зло их имеет черты осмысленности и, как правило, не является злом, совершаемым исключительно ради зла. Подобные тираны чётко видят свою текущую цель и стремятся к ней, используя любые возможные средства, не обязательно тёмные. Для этих персонажей

зло — лишь один из способов достижения поставленных целей, будь то неограниченная власть, месть или, в случае Векны, обретение божественности.

Либертены Кланвилля — злодеи совсем другого типа. Их личные трагедии остались в далёком прошлом и более не служат объектом раскаяния. Трусость, эгоизм и врождённая склонность к пороку привели к тому, что эти персонажи не могут стать эпическими злодеями. Либертены Кланвилля представляют собой эпатажное зло, которое существует лишь для того, чтобы дразнить добро.

Акты злодеяния, совершаемые либертенами, имеют своей целью попрание добродетели и тех принципов, на основе которых существует человеческий социум. Моральные рамки злодеяний для кланвилльских либертенов существуют лишь для того, чтобы перейти их и удариться в ещё больший порок.

Мастер, отыгрывающий в своём модуле м-м фон Инзен и её товарищей, должен помнить, что либертенами движет лишь собственное удовольствие и чувство противоречия, которое находит своё выражение в поступках, находящихся за границей общественной морали. Если флагелляция служанок станет вдруг общепризнанной добродетелью, то обитатели Кланвилля будут относиться к порке с презрением.

Поскольку либертены трусы, они будут активно использовать коварные приёмы в бою и предательство в социальном взаимодействии с другими персонажами.

Слово об игроках

Вероятно, Кланвилль — один из самых жестоких и безжалостных доменов Равенлофта. Его обитатели не просто попирают мораль, а делают это сознательно и намеренно. Обитатели Кланвилля совершают жестокие поступки не из ненависти к другим живым существам и вовсе не под давлением обстоятельств. Они творят свои страшные преступления только потому, что осознание совершённого зла будоражит их нервы и усиливает получаемое физическое удовольствие.

Игроки, решившие отправиться в путешествие по Кланвиллю, должны быть подготовлены к тому образу мысли, который исповедует м-м фон Инзен и её последователи. Безусловно, Кланвилль не предназначен для вождения детей, начинающих игроков и впечатлительных личностей. Вопросы морали и добродетели, рассматриваемые в кланвилльских модулях, предполагают, что в игру вовлечены образованные люди, обладающие, как минимум, базовыми философскими познаниями.

Весьма вероятно, что игрокам пригодится знакомство с эротико-философскими книгами де Сада, в которых маркиз описывает свой взгляд на вселенную тотального зла. Естественно, игроки, не согласные с творчеством маркиза или испытывающие к нему живейшую антипатию, вряд ли получат удовольствие от игры, проводимой по мотивам подобных произведений. Этот факт следует учитывать, и Мастер должен огласить его перед непосредственным проведением приключения, дабы избежать разногласий и возможного непонимания среди игроков.

Стоит отметить, что внезапное погружение игроков в царство де-садовского ужаса является плохой идеей. Для того, чтобы ваши игроки не получили психологической травмы, расскажите им, чему именно будет посвящён ваш модуль и на какой философской концепции будет базироваться ваш рассказ.

Четыре стиля игры

Способ ведения приключений в Кланвилле во многом зависит от Мастера и от пожеланий тех игроков, что решили принять участие в модуле. В рамках Вселенной насилия ведущий может провести приключение в одном из четырёх базовых стилей. Смешения между стилями допускаются в строго очерченных рамках. У каждого стиля игры есть свои достоинства и недостатки. Каждый стиль подходит для определённой группы игроков, вследствие чего вопрос его выбора следует решать до начала приключения.

Стиль первый: Фон Инзен должна умереть

Это, пожалуй, самый простой и нетребовательный стиль ведения игры. Приключение данного типа можно провести даже в компании тех игроков, которые знают о творчестве маркиза де Сада лишь понаслышке, или вообще никогда не слышали об этом писателе.

Стиль «фон Инзен должна умереть» предполагает, что персонажи попадают в Кланвилль, уже имея информацию о маркизе (или они могут быстро узнать те принципы, которым следует хозяйка домена). Приключение сводится к уничтожению либертенов и спасению положительных персонажей. Поскольку философская линия в сюжете отсутствует, игра превращается в hack & slash в декорациях в стиле рококо.

Хочется отметить тот факт, что попытка убийства маркизы и её последователей— достаточно сложная задача. Фон Инзен— одна из самых могущественных волшебниц Равенлофта, готовая драться до победного конца с любым противником. Фон Инзен способна вступить в бой с группой эпических героев и одержать в нём победу. Маркиза, обратившаяся за помощью к своим друзьям-либертенам, становится практически непобедимой. Герои, отправившиеся на зачистку Кланвилля, могут попасть в серьёзные неприятности, и лишь выручка, чувство взаимопомощи и правильно выбранная тактика помогут им достичь победы над злодейкой.

Обратите внимание, что этот стиль игры не укладывается в концепцию де Сада и не может считаться игрой, созданной по мотивам его произведений.

Стиль второй: Ода жестокости

Второй стиль игры предполагает наличие игроков, которым нравятся эротические или чувственные переживания де-садовских героев. Безусловно, чувственность де Сада холодна, словно лёд, но человеческий разум, знакомый с описаниями маркиза и принявший логику его повествования, вполне способен растопить пламя отстранённости и нарисовать яркие картины происходящих событий. Эти образы, несмотря на свою извращённость, способны при определённых обстоятельствах взбудоражить воображение вполне нормальных читателей и игроков.

Второй стиль вождения предполагает, что игровые персонажи желают принять участие в развлечениях маркизы фон Инзен или стремятся стать жертвами её удовольствий. В первом случае герои становятся либертенами, тогда как во втором—бесправными существами, отданными на погибель и с восторгом принимающими свою судьбу. Оба варианта игры представляют чрезвычайный интерес для Мастера-экспериментатора, решившего исследовать проблему «неограниченной свободы в тепличных условиях».

«Ода жестокости» предназначена для игроков, ищущих новые переживания и стремящихся получить опыт, который невозможно приобрести в реальной жизни.

Стиль третий: Классический Кланвилль

Приключения в стиле классического Кланвилля возможно лишь в том случае, если Мастер желает представить на суд игроков философскую драму о вреде порока. Путешествуя по Кланвиллю и знакомясь с его обитателями, игроки должны осознать весь ужас и порочность принятого злодеями философского подхода.

Подобная манера игры предполагает, что герои вступают с либертенами не столько в физическую борьбу, сколько в моральное, идеологическое или философское противостояние. Финал модуля должен сподвигнуть героев к размышлению о сути случившегося и, возможно, продемонстрировать игрокам преимущества истинной добродетели.

Этот стиль игры подразумевает, что игроки знакомы с трудами философов времён Великой Французской революции и достаточно свободно оперируют философскими понятиями. Модули, выполненные в стилистике классического Кланвилля, требуют длительной предварительной подготовки и накладывают серьёзные моральные требования как на игроков, так и на Мастера.

Если Мастер желает следовать логике созданной де Садом Вселенной насилия до конца, то он не должен забывать, что борьба героев против зла не может завершиться успехом. В мире де Сада добродетель не может победить; зло обречено торжествовать. В лучшем случае, герои смогут покинуть Кланвилль, освободив пленников маркизы; в худшем—их ждёт ужасная смерть в пыточных камерах манора и не менее страшное послесмертие в средоточии зла, образовавшемся в подвалах особняка. Если Мастер собирается последовательно воплощать в игре идеи де Сада и обрекает героев на поражение, стоит сообщить об этом игрокам до начала игры, чтобы избежать последующих конфликтов.

Стиль четвёртый: Герои-жертвы

Четвёртый стиль игры предназначен для опытных игроков и тех любителей Равенлофта, которые предпочитают преодолевать трудности. Согласно ему, искатели приключений, ставшие безвольными жертвами злодеев, пытаются выбраться из ужасного особняка маркизы.

Персонажи попадают в Кланвилль и оказываются в полной власти либертенов. Так как герои не в силах самостоятельно бежать из домена, то им придётся вести осторожную игру против обитателей манора, соревнуясь в коварстве с самой Маргаритой фон Инзен. Успешное развитие событий неминуемо приведёт домен к революции.

Главная сложность для персонажей — не забыть, кем именно являются герои, и не встать на ту тропу зла, по которой уже бредут многие либертены. Выжить и избежать соблазнов маркизы — задача сложная и невероятно интересная.

Атмосфера Кланвилля

Для незваных гостей фон Инзен Кланвилль является предельно мрачным местом. Однако не стоит думать, что все обитатели Убервальд-манора воспринимают домен, как врата в Серое Королевство или место, вобравшее в себя все ужасы Ядра. В действительности, подавляющее большинство либертенов считают Кланвилль «тёмным раем». Вечерами здесь играет приятная музыка, а звуки веселья слышны до самого утра. Гости маркизы вкушают изысканную пищу, проводят время, размышляя о сложных философских вопросах, предаются удовольствиям плоти или играют в азартные игры. Для аристократов и либертенов Кланвилль — место вечной радости, приют наслаждения и счастья, но горе тем гостям, сердце которых окажется преисполненно жалости к жертвам маркизы! Свои жизни они закончат в подвалах манора, а их судьба будет страшным напоминанием для выживших.

Развлечения в Кланвилле

Нижеследующая таблица, безусловно, не претендует на полноту описания всех кланвиллльских балов и вечеринок. В ней мы приводим лишь самые распространённые развлечения из тех, что ежедневно происходят в Убервальд-маноре. Мастер, создающий кланвиллльское приключение, может воспользоваться данной информацией для того, чтобы разнообразить вечера героев и либертенов.

В своей книге «120 дней Содома» де Сад приводит детальные списки разнообразных «забав», которые Мастер может использовать в ходе развернувшейся игры. Поскольку автор книги предусмотрительно пронумеровал



все «развлечения» и разбил их по типам, Мастер с легкость может использовать это художественное произведение как огромную таблицу, описания которой соответствуют броскам различных кубиков. Стоит, однако, учесть, что подробные описания некоторых «развлечений», приводимые маркизом, могут вызвать отвращение и шок даже у бывалых игроков. Перед тем, как вводить в игру наиболее шокирующие сцены, Мастер должен оценить их возможное влияние на игроков (с учётом их возраста, пола и жизненного опыта), дабы избежать психологической травмы.

Итак, перед вами возможные варианты аристократического вечера, организованного маркизой фон Инзен:

1. Изысканный ужин под звуки музыки, с последующим фейерверком и оргией.
2. Аристократическая вечеринка с найденными в лесу пленниками. Пытки и убийства по желанию либертенов.
3. Обед, на котором гостям подают кусочки хорошо прожаренных жертв и дорогое красное вино.
4. Танцевальный вечер. После завершения представления — порка служанок плетьми с осколками стекла.
5. Фейерверк и ужин, во время которого светильниками служат облитые смолой и подожжённые сироты, пойманные на окраине леса.
6. Пытки служанок с перерывами на чай и торт.
7. Оргия с девушками, случайно попавшими в Кланвилль. После оргии — ужин и убийство несчастных (приветствуется нестандартный подход). По итогам соревнования фон Инзен оказывает милость их победителю.
8. Поиски спрятанной верёвки и повешение незваных гостей.
9. Лесная охота. В качестве дичи выступают отпущенные на свободу жертвы.
10. Роскошный пир с дарением украшений и драгоценностей. В заключение вечера — пытки девственницы. Тело несчастной засыпают грудой золотых монет.
11. Стрельба по служанкам, предварительно выпущенным в сад. Вечерний чай и оргия.
12. Развлечения в камере пыток. Гости манора вольны развлекаться с жертвами по своему желанию и усмотрению.
13. Пир и отравление гостей, не приглянувшихся фон Инзен. Убийство отмечается оргией.
14. Женский вечер с оргией. Мужчины на него не приглашаются.
15. Магическая вечеринка. Одна из пойманных девушек является целью для магии либертенов. В конце вечера несчастная взрывается, разлетаясь на тысячу мелких кусочков.

Случайные столкновения в Кланвилле

Нижеследующая информация может помочь Мастеру в том случае, если герои решили прогуляться по домену и зашли в те части Кланвилля, которые редко посещаются либертенами. Примерами подобных территорий могут служить лесные массивы домена, а также земли рядом с имперской столицей ламиард. Бросьте 1d20 и выберите из таблицы соответствующую строку:

1	Заблудившийся в лесу ребёнок
2	Джудит
3—4	Дикие ламиард (перемещаются группами по 1d4+2 живых огня)
5	Группа либертенов (1d4 человека)
6—7	Возвышенные королевы Абигэйл (1d4 колдуньи)
8—12	Отряд путников, случайно попавших в Кланвилль (1d6 людей различных классов)
12—15	Кланвиллльский голем
16—17	Призрак женщины с ребёнком
18—19	Теневой единорог
20	Туманные фигуры, рассеивающиеся в порыве ветра. Наблюдение за ними требует проверки Страха с DC 10.

Игра на равных

Характеристики кланвилльских злодеев таковы, что драться с ними на равных практически невозможно. Маргарита фон Инзен в состоянии уничтожить подавляющее большинство персонажей в течение одного оборота. Её последователи, в большинстве случаев, также могущественны и легко смогут победить средний по силе отряд равенлофтовских героев.



Характеристики злодеев были сделаны столь высокими для того, чтобы оттенить слабость добрых персонажей и заставить игроков противостоять либертенам не столько силой оружия, сколько силой мысли. Победа в философском споре уничтожит фон Инзен быстрее, чем метко пущенная пуля или внезапный удар ножа. В то же самое время, мы не можем не осознавать тот факт, что среди читателей книги есть Мастера и игроки, которые решили провести игру в стиле «фон Инзен должна умереть».

Если ваш отряд видит в маркизе лишь кровавое чудовище, то, вероятнее всего, схватка с хозяйкой манора неизбежна. Для того, чтобы сравнять силы противоборствующих сторон, ниже приводится ослабленный вариант злодейки. Могущество «облегчённой» фон Инзен сравнимо с могуществом типичного равенлофтовского дарклорда.

Однако, уважаемые читатели, вступая в бой с маркизой, помните о её женском коварстве, хитрости и изворотливости. Даже в ослабленном состоянии маркиза может причинить множество бед неосторожным искателям приключений!

Маргарита фон Инзен CR9

Female human Wizard 6/Metaphysical Spellshaper[BoEF] 3
CE medium humanoid (human)
Init +3; **Senses** Listen +0, Spot +0
Languages Abyssal, Darkonese, Draconic, Falkovnian, Infernal, Mordentish

AC 21, touch 16, flat-footed 18
hp 50; **HD** 9d4+27
Immune mind-affecting effects
Fort +6, **Ref** +6, **Will** +8

Speed 30 ft. (6 squares)
Melee skillful[CAr] blood whip* +7/+2 (1d3+1 plus desiccating or wounding 20/×2, reach 15 ft.)
Space 5 ft., **Reach** 15 ft. (skillful[CAr] blood whip*) or 5 ft. (unarmed)
Base Atk 4; **Grp** 4
Atk Options Arcane Thesis (*orb of fire*[SpC]), Corrupt Spell (*orb of fire*[SpC]), Empower Spell, Maximize Spell, metamagic manipulation, metamagic mastery, Quicken Spell
Special Actions detect innocent
Combat Gear *potion of heal,* 2 *potions of restoration*
Wizard Spells Prepared (CL 9th) (4/7/7/5/4/3):
0th — *caltrops*[SpC], *no light*[BV], *slash tongue*[BV] (DC 20), *touch of fatigue* (DC 20)
1st — *block the seed*[BoEF], *charm person* (DC 21), *cheat*[BV], *detect weaponry*[Cl], *discern bloodline*[RD] (DC 21), *power word pain*[RDr], *true strike*
2nd — *blade of pain and fear*[LM] (DC 22), *disrobe*[BoEF] (DC 22), *ghoul touch* (DC 22), *invisibility* (DC 22), *mirror image, unseen lover*[BoEF], *wracking touch*[SpC] (DC 22)
3rd — *fireball* (DC 23), *fly* (DC 23), *curse of putrid husk*[BV] (DC 23), *drown*[BV] (DC 23), *sound lance*[SpC] (DC 23)
4th — *burning blood*[SpC] (DC 24), *dimension door* (DC 24), *greater invisibility* (DC 24),

orb of fire[SpC] (corrupted[CD], with Arcane Thesis[PH2]) (DC 24)

5th — *flesh to ice*[Fr] (DC 25), *greater blink*[CAr], *touch of Vecna*[CM] (DC 25)

Abilities Str 10, Dex 16, Con 16, Int 31, Wis 11, Cha 17

SA metamagic manipulation, metamagic mastery

SQ master of excruciation, victim of blades, rejuvenation

Feats Able Learner[RD], Empower Spell, Maximize Spell, Quicken Spell, Sadistic Reward[DrU], Arcane Thesis[PH2] (*orb of fire*[SpC]), Corrupt Spell[CD] (*orb of fire*[SpC])

Skills Bluff +9, Concentration +15, Craft (sculpting) +13, Diplomacy +15, Intimidate +11, Knowledge (anatomy) +22, Knowledge (arcane) +22, Knowledge (architecture) +11, Knowledge (history) +13, Knowledge (nobility) +15, Knowledge (psychology) +14, Knowledge (religion) +12, Perform (dance) +7, Perform (harpsichord) +5, Perform (sexual techniques) +9, Profession (executioner) +12, Sense Motive +9, Spellcraft +24

Signature possessions combat gear plus *Amulet of Health +2, Blood Star* (1/3 month *eternity of torture*[BV]), *Bracers of Armor +5, Headband of Intellect +6, Mirror of Youth* (1/year *Forever Youth*), *Ring of Protection +3, Skillful*[CAr] *Blood Whip*[*], *Staff of Sexually Perverse*[BoEF], *Tome of Clear Thought +5* (used), *Wand of Polymorph* (1/day), 3 000 000 gp

[*] Новое оружие, описанное в главе «Артефакты Террора»

Spellbook

0th — *arcane mark, caltrops*[SpC], *depilatory*[BoEF], *detect magic, disrupt undead, grope*[BoEF], *light, mage hand, mending, message, no light*[BV], *ray of frost, read magic, silent portal*[SpC], *slash tongue*[BV], *touch of fatigue*

1st — *alarm, babau slime*[SpC], *backbiter*[SpC], *bestow wound*[BV], *blade of blood*[PH2], *block the seed*[BoEF], *blood wind*[SpC], *burning hands, charm person, cheat*[BV], *chill touch, comprehend languages, corrosive grasp*[SpC], *death's call*[CM], *detect weaponry*[Ci], *discern bloodline*[RD], *disguise self, ebon eyes*[SpC], *grease, greater mage hand*[SpC], *hail of stone*[Und], *hold portal, identify, lesser orb of acid*[CAr], *lesser orb of cold*[CAr], *lesser orb of electricity*[CAr], *lesser orb of fire*[CAr], *lesser orb of sound*[CAr], *lesser shriveling touch*[Fr], *mage armor, magic missiles, parching touch*[Sa], *power word fatigue*[RDr], *power word pain*[RDr], *ray of enfeeblement, rot of ages*[DM], *scholar's touch*[RD], *share sensation*[BoEF], *shocking grasp, silent image, stupor*[BV], *tongue tendrils*[BV], *true casting*[CM], *true strike, unseen servant*

2nd — *alter self, arcane lock, belker claws*[SpC], *blade of pain and fear*[LM], *blindsight*[Und], *boiling blood*[CM], *bonefiddle*[SpC], *darkbolt*[BV], *darkness, darkvision, death armor*[SpC], *desiccate*[Sa], *detect thoughts, disrobe*[BoEF], *ghoul touch, heat leech*[Fr], *invisibility, masochism*[BV], *mindless rage*[SpC], *mirror image, knock, phantasmal assailants*[SpC], *protection from arrow, rainbow beam*[SpC], *rebuke*[SpC], *sadism*[BV], *scare, scorching ray, scourge of force*[CR], *see invisibility, slow consumption*[BV], *touch me not*[BoEF], *unseen lover*[BoEF], *web, wither limb*[BV], *wracking touch*[SpC]

3rd — *acid breath*[SpC], *amorphous form*[SpC], *arcane sight, blacklight*[SpC], *blink, blood snow*[Fr], *chain missiles*[SpC], *claws of darkness*[SpC], *contagious fog*[SpC], *curse of putrid husk*[BV], *cursed orgasm*[BoEF], *dispel magic, drown*[BV], *fireball, fly, gaseous form, greater mage armor*[SpC], *haste, hold person, lightning bolt, major image, nondetection, phantasmal lover*[BoEF], *prickling torment*[CM], *rage, ray of exhaustion,* reverse arrows[SpC], *scintillating sphere*[SpC], *sound lance*[SpC], *spell vulnerability*[SpC], *suggestion, tongues, vampiric touch, Von Inzen's Veiled Secret*[**], *water breathing, wall of chains*[BV]

4th — *aboleth curse*[Sto], *assay spell resistance*[SpC], *balor nimbus*[PLH], *bestow curse, bloodstar*[LM], *burning blood*[SpC], *charm monster, corporeal instability*[SpC], *dancing chains*[BoVD], *desperation*[BoEF], *dimension door, dimensional anchor, Evard's black tentacles, evil glare*[PLH], *fear, finger of agony*[CM], *force chest*[SpC], *force claw*[SpC], *greater invisibility, grim revenge*[BoVD], *horrid sickness*[CM], *infernal wound*[PLH], *jealousy*[BoEF], *liar's curse*[BoEF], *lower spell resistance*[Dr], *orb of acid*[SpC], *orb of cold*[SpC], *orb of electricity*[SpC], *orb of fire*[SpC], *orb of force*[SpC], *orb of sound*[SpC], *orgasmic vibrations*[BoEF], *phantasmal killer, polymorph, ray deflection*[SpC], *remove curse, solid fog, stoneskin, touch of the blackened soul*[DM], *touch of years*[CM], *unluck*[CAr], *wall of deadly chains*[BoVD], *wither*[Sa], *wrack*[BoVD]

5th — *absorption of pregnancy*[**], *acid rain*[HB], *acid sheath*[SpC], *baleful polymorph, break enchantment, cacophonic burst*[SpC], *cloudkill, channeled lifetheft*[CM], *cone of cold, dance of blades*[PH2], *dominate person, flesh to ice*[Fr], *flesh to salt*[Sa], *greater blink*[CAr], *greater fireburst*[SpC], *hold monster, ice to flesh*[Fr], *kiss of the vampire*[LM], *magic jar, mass charm person*[RD], *nightmare, permanency, pillow talk*[BoEF], *seduction*[BoEF], *soul shackles*[BoVD], *stone sphere*[Und], *stop heart*[BoVD], *telekinesis, teleport, touch of Vecna*[CM], *wall of force, wall of limbs*[SpC]

[**] Новое заклинание, описанное в главе «Либертинаж, как наука»

Манипуляция метамагией (Metamagic Manipulation) (Su): Маркиза фон Инзен может использовать метамагию без предварительной подготовки, получая повреждение характеристик (ability damage) вместо повышения эффективного уровня заклинания. За каждый уровень, на который заклинание повышается метамагией, волшебница получает 1 пункт повреждения характеристики. Она сама выбирает, какая характеристика будет повреждена. Все повреждения от одного заклинания должны причиняться одной и той же характеристике. Использование этой способности позволяет повысить эффективный уровень заклинания выше того, на что заклинатель способен в обычных обстоятельствах.

Повреждения характеристик, полученные от применения этой способности, нелегко исцелить магически. Персонаж, пытающийся наложить заклинание, чтобы восстановить характеристики, повреждённые использованием этой способности, должен сделать проверку уровня заклинателя с DC 20, или заклинание не подействует. С течением времени повреждённые характеристики восстанавливаются естественным образом.

Наложение заклинаний с помощью этой способности длиться дольше, чем обычно. Если обычно на наложение заклинания требуется стандартное действие, то для наложения заклинания с метамагической манипуляцией потребуется полное действие. Заклинания с бóльшим временем наложения требуют одного дополнительного полного действия.

Мастерство метамагии (Metamagic Mastery): Эффективный уровень заклинания, налагаемого с помощью метамагии, уменьшается на 1 (до минимума 1). Это уменьшение происходит после того, как к заклинанию были применены все метамагические способности. Мастерство метамагии влияет как на заклинания, подготовленные с помощью метамагических навыков, так и на заклинания, налагаемые с помощью способности Манипуляция Метамагией.

Обнаружение невинных (Detect Innocent) (Ex): Если в домен фон Инзен вступает персонаж класса Паладин, или герой с престиж-классом Истинно-Невинный[HoL], то маркиза сразу же узнает об этом и может немедленно определить местоположение персонажа. Вдобавок к этому, маркиза постоянно знает, где находится её любимая служанка Жюстина.

Умелая мучительница (Master of Excruciation) (Ex): Во время пыток своих жертв Маргарита фон Инзен проявляет изощрённую жестокость. Те несчастные, что навлекли на себя гнев волшебницы, очень часто страдают в течение нескольких дней, прежде чем обретают долгожданное освобождение в объятиях смерти. Каждый час пытки наносит жертве маркизы 1d4 пункта урона. Вдобавок к этому, персонаж теряет 1 пункт Выносливости (Con) или 1 пункт Обаяния (Cha). Фон Инзен будет пытать свою жертву до тех пор, пока у неё не останется минимума пунктов жизни, а все базовые характеристики будут иметь пороговое значение. Только после этого жертва погибает в результате деяния, являющегося актом Абсолютного Зла.

Жертва лезвий (Victim of Blades) (Ex): Некогда прелестное тело Маргариты ныне обезображено и изуродовано в результате тех жестоких страстей, что обрушились на её разум. Персонаж, впервые увидевший м-м фон Инзен в обнажённом виде, должен в обязательном порядке сделать проверку Страха с DC 12. В одетом виде фон Инзен кажется окружающим красавицей и редкой прелестницей.

Естественно, если Маргарита хочет доставить своему любовнику удовольствие, а не ужас, она накладывает на себя заклинание *превращение (polymorph)* — его накладывает 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 её внешнюю красоту.

Омоложение (Rejuvenation) (Su): Раз в год Маргарита фон Инзен омолаживается при помощи артефактного зеркала и ванны, наполненной до краёв кровью специально отобранных девственниц (все девушки должны быть красивыми сиротами, имеющими самое благородное происхождение).

Как победить маркизу

Маргарита фон Инзен — поистине страшный противник. Она владеет множеством могущественных заклятий, позволяющих быстро и эффективно отправить противника на тот свет, и подчас весьма болезненным способом. Однако в своём безумии госпожа зачастую забывает о защите. Последний момент, вкупе с эффектом неожиданности

и весьма сомнительными талантами маркизы в ближнем бою, даёт героям известный шанс на победу.

Совет для Мастера: Если Мастер планирует победу героев в открытом противостоянии с маркизой, то игрокам стоит намекнуть, что их основное оружие—эффект неожиданности (surprise round) и ближний бой на минимальных дистанциях (сбивание с ног, захват и т. д.)

Не забывайте, что Маргарита предпочитает вести индивидуальный бой против каждого искателя приключений. Магические эффекты массового воздействия она оставляет на самый крайний случай.

Кланвилль в пределах Ядра и кластеров

Мастер, ведущий кампанию в пределах Ядра, может включить кланвилльских персонажей в собственное приключение. Если в силу тех или иных обстоятельств герои не могут покинуть крупнейший кластер Равенлофта и вынуждены оставаться в его туманных границах, Мастер может перенести Убервальд-манор на территорию одного из существующих доменов.

Даймонлю

На первый взгляд, Даймонлю легко может стать новым домом для Маргариты фон Инзен. Действительно, общество домена привычно к самым изысканным развлечениям. Местная аристократия ведёт праздный образ жизни и не собирается его менять. Благородные не считаются с представителями средних классов, а о пропаже очередного бродяжки или сироты никто не вспомнит уже на следующий день после его исчезновения. Высокий уровень культуры и богатство, свойственное верхушке общества, позволит маркизе реализовать все свои порочные и извращённые желания без всяких ограничений.

Однако тайная психическая война, ведущаяся в домене, не даст маркизе ни единого шанса на спокойное существование. Скорее всего, Рудольф фон Аубрекер и Доминик Д'Онэр попытаются перетащить могущественную колдунью на свою сторону. Учитывая своеволие маркизы, велика вероятность того, что аристократку попытаются устранить физическим способом, так как в силу своих особенностей маркиза не может быть зачарована.

Даркон

Большая часть дарконийского общества до сих пор придерживается феодальных порядков. Однако крупные города гигантской страны совсем немного отстали в своём развитии от поселений Ришмюло и Даймонлю.

Либертены ведут в Дарконе полуподпольное существование, скрываясь от провокаторов и наёмников Каргата. Учитывая тяжёлое экономическое положение в крупных городах домена, сильнейшее социальное неравенство между бедными и богатыми членами общества, а также разрушительное противостояние между Смертью и Азалином, маркиза фон Инзен не опасается искать для своих развлечений новые и новые жертвы.

При удачном стечении обстоятельств, маркиза восстановит былую дружбу с генералом Кассандрой. Добившись покровительства руководительницы тайной полиции Даркона и переехав в Мартира Бей, фон Инзен может оставаться безнаказанной после самых жестоких преступлений. Если Маргарита будет соблюдать осторожность, доказывая верность Кассандре, и не станет переходить дорогу другим высокопоставленным генералам, её кровавые развлечения могут продолжаться десятилетиями.

Безусловно, в тёмных, феодальных и нечеловеческих регионах домена существование фон Инзен окажется невозможным. Народ в этих местах тёмный и некрасивый, а аристократия лишена тех привычных удовольствий, к которым пристрастилась Маргарита.

Ламордия и Мордент

Аристократия Мордента и Ламордии ведёт простой и аскетический, по сравнению с соседями, образ жизни. Местная знать ещё не забыла, что их предки были выходцами из народа, и поэтому пренебрежительное отношение к простым людям вызывает откровенное непонимание в обществе. Кроме того, Мордент, и особенно Ламордия, наиболее технически продвинутые регионы Ядра. В этих доменах господствует буржуазия, а значит, местное население придерживается строгих



моральных постулатов. Общество Мордента и Ламордии накладывает табу на поведение индивидов и не приветствует сексуальную распущенность.

Маргарита фон Инзен может поселиться в лесах Мордента и на побережье Ламордии, но в обоих случаях ей придётся смириться с тем, что празднества её утратят былой размах. Более того, маркизе придётся сдерживать свои страсти, поскольку население домена малочисленно, люди хорошо знают друг друга и пропажа очередного бродяжки привлечёт к себе внимание местной милиции.

Паридон

Громадный индустриальный Паридон может дать убежище маркизе фон Инзен и снабдить её многочисленными удовольствиями. Аристократия Паридона по большей части трусливая, запуганная и погрязшая во множестве отвратительных грехов. В пределах города маркиза может свить себе «любовное гнёздышко». Поиск жертв также не доставит Маргарите серьёзных трудностей. Окраины города полны трущоб, в которых живут деклассированные элементы. Местная беднота с радостью продаст аристократке своих детей, ибо на содержание последних у них просто нет денег.

С другой стороны, находясь в Паридоне, маркиза должна соблюдать изрядную осторожность. Данный момент связан с двумя уникальными особенностями домена. Во-первых, полицейская работа в Паридоне превратилась в настоящую науку, и местная полиция приложит максимум усилий к тому, чтобы найти очередного убийцу детей или молоденьких девушек. Во-вторых, маркизе следует опасаться марикитов и доппельгангеров, которые, вне всякого сомнения, попытаются внедриться в небольшой кружок либертенов.

Есть вероятность того, что Паридон может стать центром культа Связанной Богини. Местная аристократия давно устала от буржуазных условностей и готова сбросить с себя цепи аскетической морали.

Ришмюло

Наилучший домен для переезда фон Инзен. Социум Ришмюло уже избавился от феодальных предрассудков, а его верхние слои достигли такой степени порочности и развращённости, что появление либертинажа стало неизбежным (более того, мы уверены, что данное философское течение будет с восторгом воспринято веракрысами домена). Конечно же, либертинаж Ришмюло не такой яркий и изысканный, как либертинаж Даймонлю. Он более порочен, безжалостен и жесток.

В громадных городах домена исчезновение людей стало нормой. По этой причине кровавые оргии маркизы не привлекут к либертинке особенного внимания рядовых граждан. В то же самое время, дарклорд домена вряд ли потерпит присутствие столь кровожадной и властолюбивой персоны, как фон Инзен, а значит, тайная война между женщинами неизбежна. Если же дамы сумеют подружиться друг с другом, то для обитателей домена начнутся тяжёлые времена…

Фальковния

Поселиться внутри милитаризованной Фальковнии фон Инзен сможет лишь в том случае, если наладит хорошие отношения с военной элитой домена и найдёт среди придворных Влада Дракова благосклонных покровителей. Во всех остальных случаях маркизе лучше держаться подальше от этой жестокой и брутальной земли.



Вместо послесловия: Рождение Каанвилля

Идея создания Кланвилля зародилась у нас с Garret-ом в мае 2007-го года. Тем вечером мы выпили изрядно абсента и два часа занимались тем, что метали друг в друга пуховые подушки.

По телевизору крутились какие-то глупые клипы и мне приходилось регулярно переключать каналы, дабы найти благословенный Star Trek. Щёлкая по кнопкам, я внезапно наткнулась на мрачный клип группы Rammstein, выполненный в стилистике XVIII века. Взглянув на девушку в красном платье, Mr. Garret откинул в сторону подушку и сказал, что давненько думает над созданием домена, вдохновлённого мрачной реальностью революционной эпохи.

Выяснилось, что изначальный концепт Кланвилля базировался на идее «Парфюмера» Патрика Зюйскинда. Garret, прочитавший эту книгу в начале 90-х, долгое время находился во власти её странного очарования, но так и не смог вычленить из неё монолитное ядро, способное лечь в основу оригинального туманного острова (я более чем уверена, что Mr. Garret до сих пор не отказался от этой идеи, хотя популяризация книги посредством художественного фильма серьёзно усложнила описываемое начинание).

Остаток вечера мы занимались тем, что спорили друг с другом, пытаясь понять, как именно воспримут Тёмные Силы домен, полный тёмной чувственности и эротики. Стоит ли отталкиваться в его создании от «Парфюмера», и кто может стать дарклордом подобного места?

Споры продолжались до поздней ночи, но прийти к единому видению кланвилльской реальности мы так и не смогли.

Mr. Garret, движимый креативными идеями, решил в одиночку описать подобный домен, и сразу же встал перед новой проблемой. Для демонстрации своего могущества парфюмеру были нужны люди, а значит, подобному тёмному лорду следовало даровать огромный остров страха. В противном случае, он должен был перебраться в Ядро, а значит терял статус тёмного лорда и становился обычным злодеем. Таким образом, изначальная парфюмерская концепция домена потерпела полный крах. Нам пришлось искать новые источники вдохновения.

Я сделала ставку на Кланвилль в духе де Сада, поскольку мрачный мир маркизовых книг впечатлил меня ещё в студенческие годы. Я решила, что наработки вечного узника могут быть использованы для создания домена, жестокость которого не имела себе равных в Равенлофте.

Mr. Garret взял в качестве базиса менее экстремальный художественный источник — Forever Night, сотворённый известным эротическим креативщиком Майклом Нинном. Кланвилль, созданный в стиле «Вечной ночи», представлял собой домен, в котором обитал дарклорд, уничтоживший свою единственную любовь. Жестокий тиран не мог получить физического удовольствия с другими женщинами и был вынужден искать мёртвую любимую среди призраков ближнего эфира.

«Ночной Кланвилль» был тёмным местом, в котором находились кладбища, мрачные дома, тени умерших и призрачные любовницы, испивавшие кровь своих возлюбленных. Мертвецов в домене было больше, чем живых людей. Более того, мёртвыми были все местные женщины! Данный вариант Кланвилля обладал уникальным, истинного готическим очарованием, но, к сожалению, от него отказался сам Garret.

Прочитав за одну ночь Жюстину и за две следующие Жюльетту, Mr. Garret сформировал окончательный вариант Кланвилля, в котором от Вечной ночи осталась единственная локация — Тёмный пруд.

Наполнившись вдохновением, Garret очень быстро превратил изначальную задумку в полноценный word-документ. На этом работы должны были быть закончены, но в историю Кланвилля вмешался Кракен. Если бы не его нелепый спор по поводу де Сада, Garret никогда бы не стал превращать два листочка текста в полноценную книгу.

Боюсь, что Garret воспринял речи Кракена, как вызов. Преисполнившись креативного упрямства, он начал работы над «Большим Кланвиллем», который впоследствии превратился в «Дневник прелестницы».

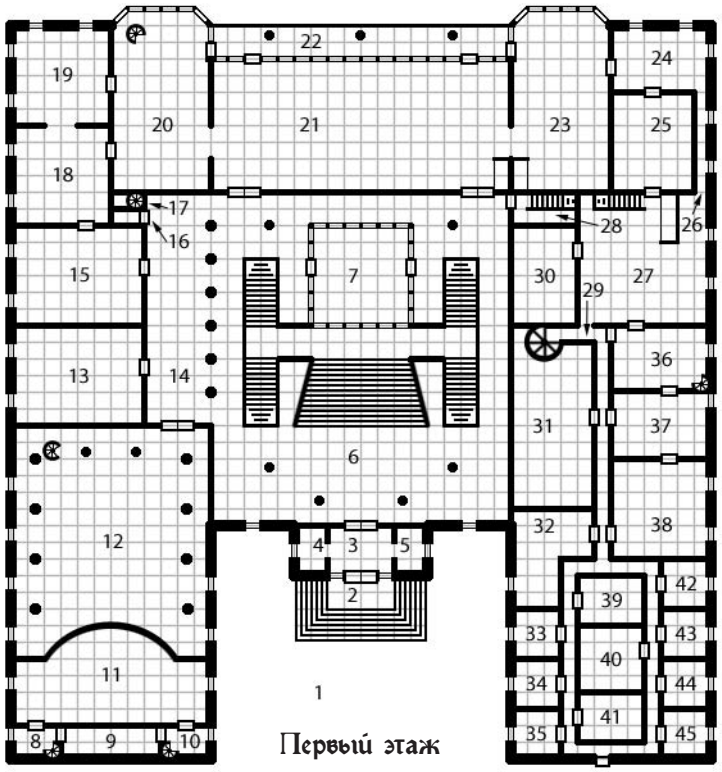
Вот, в общем-то, и вся история. Надеюсь, читатели с интересом прочитали её и не клянут автора данных строк за зря потраченное время.

Klarissa

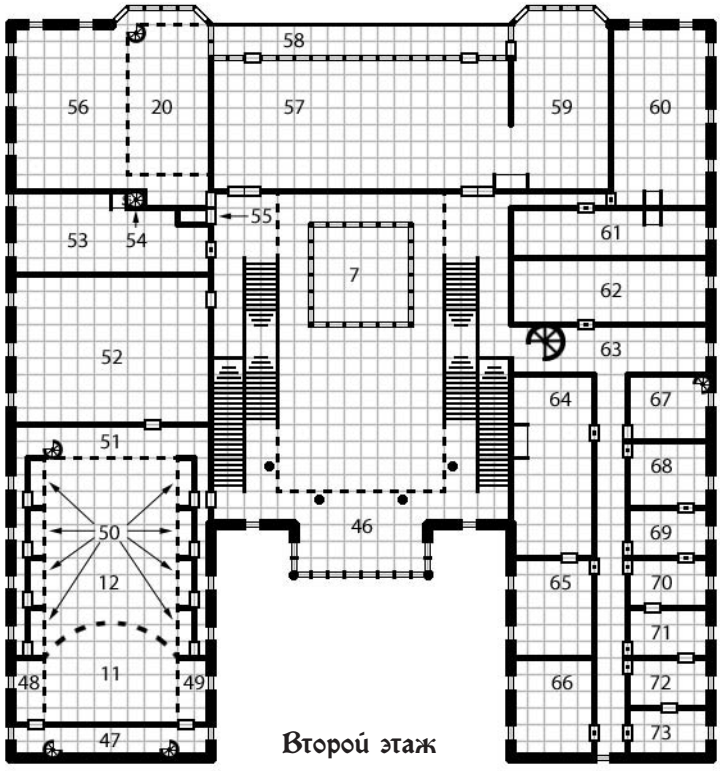


Приложение: Карты

Убервальд-манор



Первый этаж

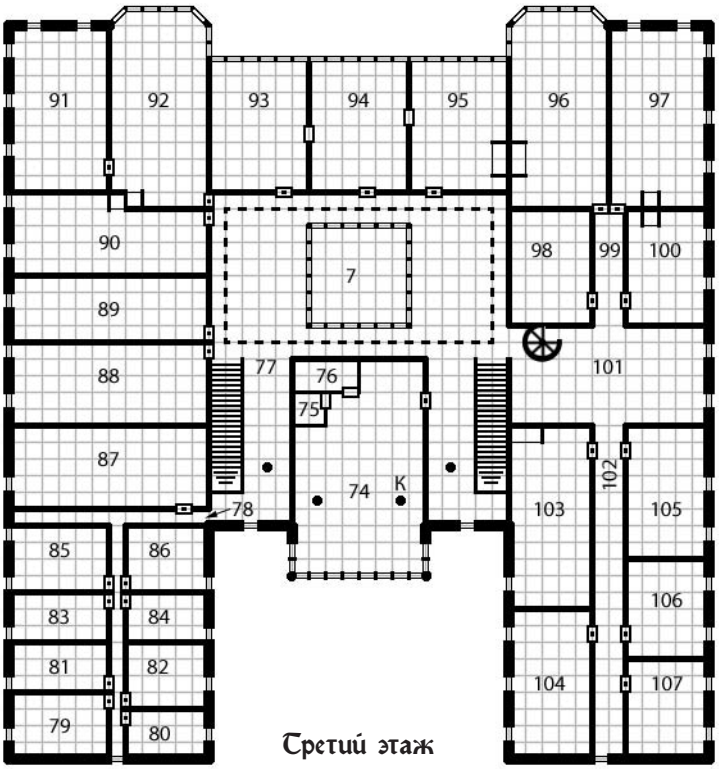


Второй этаж

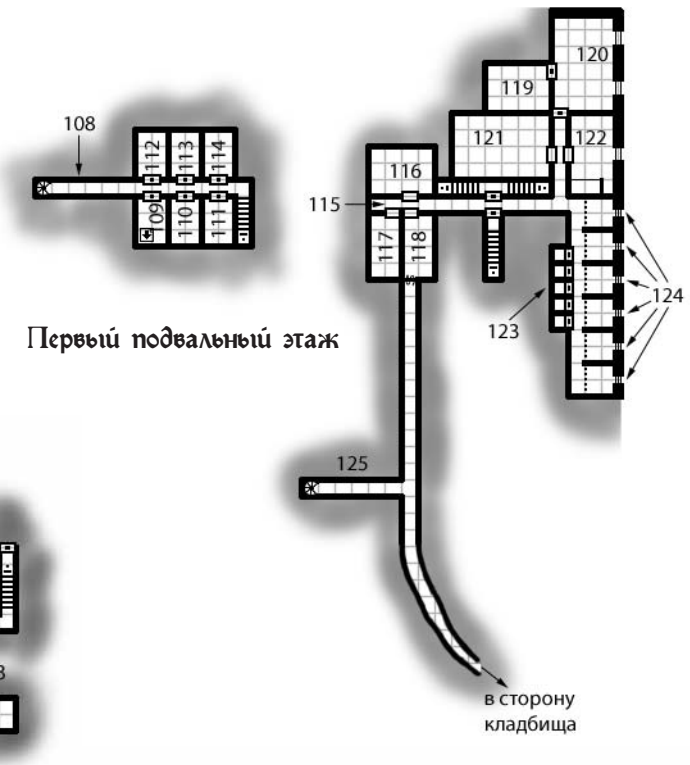
- Окно
- Дверь
- Запертая дверь
- Потайная дверь
- Колонна
- Лестница
- Винтовая лестница
- Решётка
- Камин, печь
- Люк в потолке
- Люк в полу

1 квадрат = 5 футов

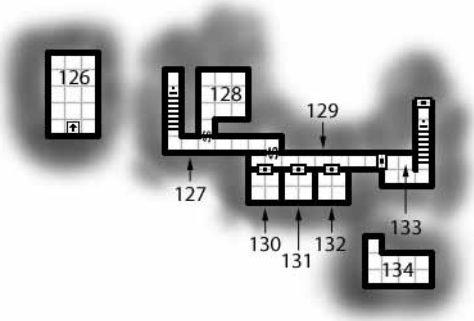
Убервальд-манор



Третий этаж

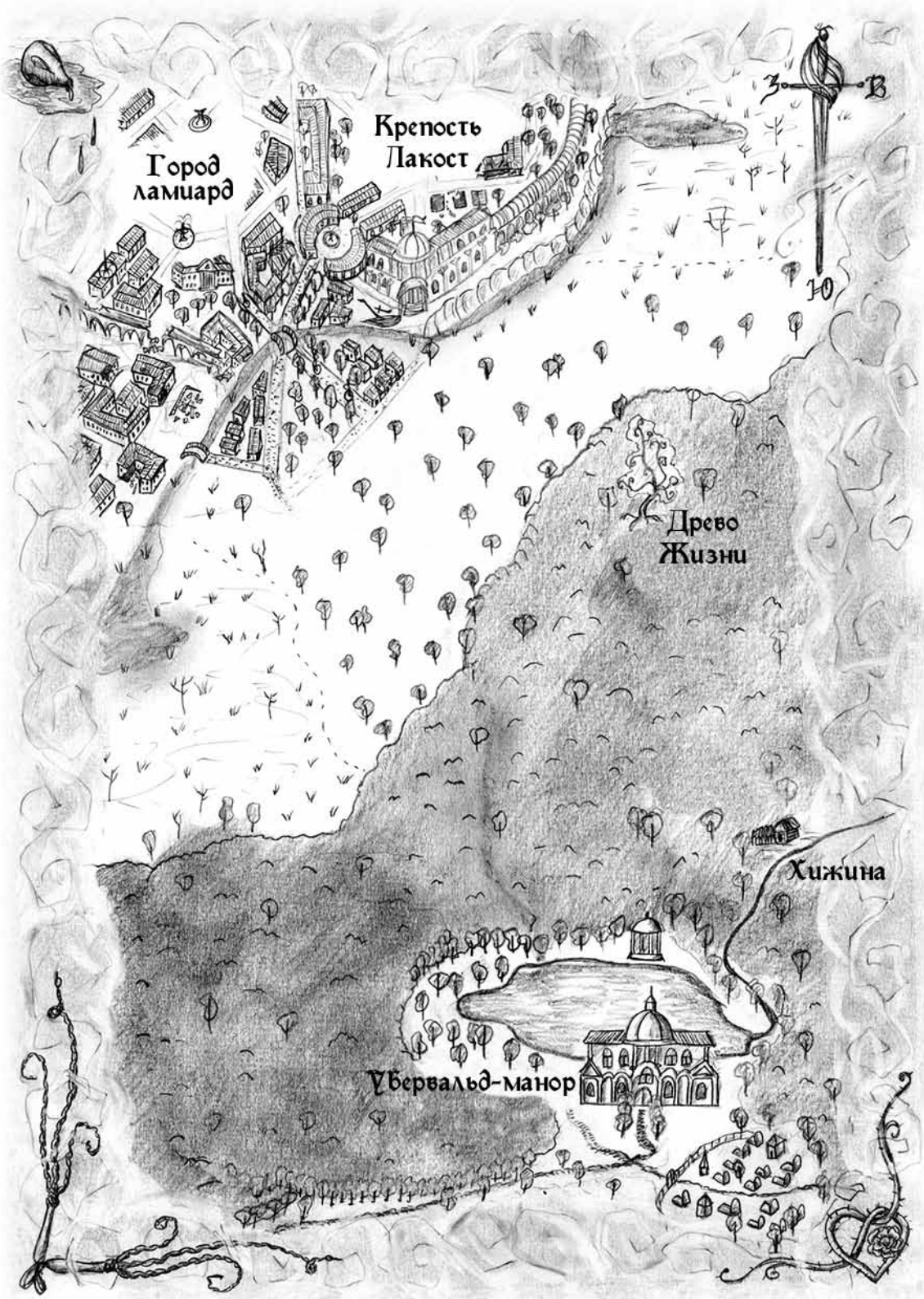


Первый подвальный этаж



Второй подвальный этаж

Кланвилль


Крепость
Лакост
Город
ламиард
З
В
Ю
Древо
Жизни
Хижина
Убервальд-манор

Diary of Charming Girl: Decadence

Революция свершилась

Старые либертены были безжалостно вычеркнуты из памяти маркизы. Новым было суждено разделить участь жертв и стать пешками в тайной игре, развернувшейся между повелительницей Кланвилля и незримыми тюремщиками Равенлофта.

Первый день свободы должен был принести веяния новой жизни, но вместе с ним в Кланвилль пришла ранняя осень. Время упадка и забвения. Время надвигающейся смерти. Переждав бурные события революции, Туманы отошли от особняка, раскрыв перед маркизой тайны древней и порочной цивилизации. Секреты мистической расы, которая погибла тысячелетия назад, не оставив после себя ничего, кроме жестокого и безумного артефакта, способного подарить своей хозяйке вечное наслаждение.

Радость, некогда царящая в Кланвилле, сменилась мучительным предчувствием неизбежного увядания.

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

ETO2100
© 2009 Eternal Order
ravenloft@mail.ru
www.graycardinal.narod.ru
www.forums.rpg-world.ru

OGL
3.5 SYSTEM COMPATIBLE

ВЕЧНЫЙ ОРДЕН