



Из серии статей: «Выковывая Королевства»

Архив от 15.10.2013г.

«Я смеюсь над тобой!»

Автор: Эд Гринвуд;

Перевод: Amethyst Bard;

Нет, нет, подождите. Это не язвительное замечание, я обещаю. Это я о тех неловких моментах, когда злодей перед триумфом и убийством героев, начинает злорадствовать о своем успехе, и рассказывает свои дьявольские планы.

Иногда такое необходимо, чтобы читатель (или игрок D&D) понял направление сюжета или у героев появилось время сбежать, дабы потом, вооружившись нужными вещами и дьявольским планом злодея, разрушить его замыслы.

Почему злодеи настолько глупы?

Почему злодеям нужно рассказывать все героям, и злорадствовать над ними? Почему бы не убить героев, или хотя бы не переломать им предварительно все суставы и не заблокировать магию, отрезая путь к бегству?

Почему они так не делают, значения не имеет. Я мог бы покопаться в глубинных психологических потребностях злодея в унижении героев или наслаждении их бесплотными попытками выбраться, но, в конце концов, все сводится к различным вариациям оправданий действий конкретного злодея.

Более полезным для ДМа, (хорошо, некоторых ДМов) я считаю, определение четкой причины, почему так ведут себя злодеи Королевств?

Во-первых, из-за мести (за павшего союзника, друга или любимую) злодей может захотеть рассказать героям, что они заслуживают подобной участи и почему. Злодей может рассказать им, что их постигло проклятие старика, которого они убили давным-давно. Короче говоря, злодей должен действовать из побуждений справедливости (и, если





он провел годы в поисках и подготовке, ему нужно оправдать потраченное время). Так мы сводим все психологические потребности в один фактор.

Во-вторых, подобное поведение (если герои, так или иначе, выберутся из его лап или он намеренно оставит одного выжившего) может заставить героев действовать по плану злодея, основываясь на сказанном им. Возможно злодей хочет уничтожить всю семью или другого противника, которого он не может найти, или желает разжечь войну между королевствами. Тогда он скажет ВСЕ чтобы использовать героев в своих интересах. И его дело могут продолжать герои, даже если он умрет или будет заключен в тюрьму. Этот фактор упускают большинство ДМов и игроков, потому что думают о злодеях как об эгоистичных и жутко честолюбивых натурах, которые занимаются только собой.

Например, действия злодея были приманкой, чтобы собрать героев и защитников в одном месте, в то время как беда произойдет совершенно в другом. Злодей может своим рассказом направить их мысли в неправильное русло, в то время как угроза будет таиться в другом месте. Гарнизоны замка, спешно строящие укрепления для отражения падающих с небес всадников на драконах, могут не заметить даже солидную группу войск пробирающихся по их коллекторам и темницам.

В-третьих, злодей может быть марионеткой в чужих руках, которым управляет бог, могущественный жрец, сильный волшебник или владелец мощного магического предмета (например, короны управляющей мыслями). Такие злодеи достаточно интересны, при случае они могут бороться с собственными телами, пытаясь нанести удар героям или кому-то еще. (Этот фактор включает и ситуации, когда злодей хочет устранить пойманных в ловушку или побежденных героев, но властвующее над злодеем существо желает оставить их для дальнейшего использования.)

В-четвертых – это безумие. Такой аспект используют достаточно часто: злодей, хихикая, удаляется, когда до триумфа оставался всего удар, игнорирует потенциальную опасность или сдается героям, а то и вовсе воспринимает противостояние как непрерывную игру. Такие злодеи могут по своим причинам просто лепетать и смеяться, вместо того, чтобы добить героя. Безумцы могут править городами или стоять у власти, обезглавливая слабых врагов, прыгая вокруг и распевая песенки об отрубленных головах или наслаждаясь другими ужасными вещами (например: «Я всегда хотел пожать твою руку, поэтому я отрублю ее и буду носить с собой, чтобы мог пожать ее, когда захочу!»).





Подмечено в Королевствах:

В Королевствах достаточно существ любящих злорадствовать над своими жертвами. Давайте рассмотрим пару случаев, которые упустили большинство мудрецов Королевств.

Представьте себе последнюю душную летнюю ночь 1271 ЛД, на званом ужине в поместье аристократической семьи Глубоководья Артемел, вокруг стола во внутренней галерее приемного зала сидят три беспомощных дворянина(Нелдор Артемел, Ларондрас Бронегальф и Илгор Иглсшилд – все «дяди», не патриархи и не правители семей) парализованных напитком поданным служанкой. Служанка злобно сказала им, что она – Релда Винтерсар, некогда известная вотерхэвианская красавица. Все трое обещали ей замужество и благородный статус, но насладившись ее обществом, изменили своему слову. Они приказали слугам гнать ее кнутами и дубинками, и отдали Дозору, сказав, что она воровка. С израненным сердцем и телом, душой полной горечи, оскорбленная и изгнанная из приличного общества девушка поклялась отомстить.

Она протащила беспомощных людей по галерее, и они покатались вниз ломая мебель на своем пути. Артемел и Иглсшилд были убиты, Брокенгальф остался калекой и доживал свой недолгий век хромым в болезненной агонии.

В тот вечер она достала откуда-то меч и кинжал и неистово сражалась с охранниками, слугами и дворянами, которые стояли у нее на пути, оставляя за собой трупы, которым она горько шептала: «Женись на мне! Женись!».

Случай, конечно, замяли, но за десятидневье он облетел все Глубоководье. Дворяне все еще помнят этот горький урок о последствиях дурного обращения с незнатными людьми. В чертогах поместий и даже палаты Лордов по сей день можно услышать «Женись на мне!» в качестве циничного и мрачного предупреждения.

Или холодным, туманным утром 1355 ЛД мы посетим сырой заплесневелый подвал Марсембера, где три Боевых мага загнали в угол местного жителя Махлона Вэркроу, которого долго пытались поймать за контрабанду, торговлю рабами и перевозку наркотиков из Вестгейта в Марсембер.

Волшебники мрачно говорят Вэркроу, что карьера его закончилась, и читают заклятие, чтобы обездвигить его и вторгнуться в разум, узнавая, на что он способен. Но это они узнали на своем горьком опыте, когда их ударила намного более мощная магия, и они поняли, что за маской человека скрывается иллитид, чья магическая сила возможно даже выше мощи Ванджердагаста. Иллитид убивает одного боевого мага, второму вторгается в сознание, чтобы узнать все, что знает, и делает его бессмысленно пускающим слюни «овощем» на всю оставшуюся жизнь. Третьего волшебника он калечит, но оставляет в живых, дабы он передал «особое предупреждение» Ванджердагасту.





К счастью для Лесного Королевства, Ванджердагаст в ответ на слова Вэркроу продолжил осторожные расследования, подозревая обман. Иллидид давно уже был в прошлом, но основываясь на его словах, был раскрыт заговор семи благородных влиятельных людей против Короны. Предатели обнаружили только в одной семье, остальные были повинны лишь в рьяном сопротивлении королевским декретам. Не смотря на то, что предупреждение помогло Ванджердагасту избежать гражданской войны, Боевые маги несколько лет искали информацию об иллидиде. В это время Вэркроу (как было выяснено много позже) совершал преступления в другом месте Королевств, разработав еще две личности, которые были вне подозрений еще несколько десятилетий.

Вот два случая подобных разговоров, из которых выжившими были извлечены уроки. Случаи выделяются тем, что зачастую уроки из разговоров злодеев либо не усваиваются, либо живых просто не остается.

Злодеи, ждем ваших новых коварств.



**Информацию о других переводах
можно узнать по:**

e-mail: moon_bard@mail.ru

Skype: [amethyst_bard](#)

Site: <http://cormyr.nethouse.ru>

**Информация предоставляется в
ознакомительных целях, не для
коммерческого использования. Вся
информация, а так же изображения
принадлежат их авторам и
используются в ознакомительных
целях.**

