

Переведено Дрого.

Источник: Журнал «Дракон» №126 (октябрь 1987)

Система AD&D1

Сеттинг generic

Журнал «Дракон» №126 (октябрь 1987)

Изгнанники мира теней

Экология сумрака

(Shade)

Дэн Салас

(Dan Salas)



Спальный покой наполняли тени и бесформенные черные пятна. На кровати спала Карисса, госпожа имения Грэм. Ее юное лицо слабо освещал звездный свет из единственного окна в спальне. До полуночи она безмятежно спала, утомленная дневными заботами.



Внезапно она села в кровати, уставившись в темноту широко раскрытыми глазами. Переход от снов к погруженной в тень реальности был пугающ. Леди Карисса знала, что сон у нее чуткий, но лишь какое-то беспокойство поблизости могло пробудить столь резко. Тишина и темнота покоев лишь добавила ей тревоги. Взмокшими ладонями она нащупала прикроватный столик и произнесла слово простенького трюка, зажигающего свечу. Маленький желтый огонек не прогнал тьму полностью, но это было лучше чем ничего. Этому ее обучила волшебница.

Карисса огляделась, пока ее глаза привыкали к слабому свету. Они увидела знакомую мебель, толстые ковры, фиолетовые статуи драконов, яркие гобелены и шелковые простыни. Тяжелые камни стен казалось заверяли ее в том, что крепость по прежнему сильна. Затем ее взгляд отыскал чужака, и она замерла.

В кресле на другом конце комнаты сидел неподвижно человек, одетый в серое и черное. Его лицо частично скрывала черная тряпица, обернутая вокруг нижней части лица, а глаза прятались в тени черного капюшона. Он был больше похож на призрака, чем человека. Хотя его поза не была угрожающей, Карисса уставилась на него

парализованная страхом. Если она позовет на помощь, успеет ли кто-нибудь вовремя? Не наемный ли это убийца?

Чужак поднял затянутую в перчатку руку.

- Пожалуйста, не зовите охрану, - мягко сказал он, - я пришел помочь вам, а не навредить.

Карисса нахмурила бровь. Голос показался ей знакомым, но она не могла узнать его. Будучи госпожой крупных и могущественных владений, она даже сейчас не теряла рассудительности и привычки повелевать. Она в своем праве!

- Кто вы? – Свирепо прошептала она.

На мгновение чужак замешкался с ответом. И в этом молчании Карисса заметила кинжал на его бедре, длинный меч на боку и клепаный кожаный нагрудник под темным плащом. Поняв, что перед ней воин, а не ночной демон, она взглянула на него более спокойным взглядом.

- В эту ночь я ваш советник, - наконец произнес он. – Я здесь, чтобы рассказать о человеке, ранившем вашего возлюбленного, лорда Грэма.

Каисса уловила горечь в словах незнакомца, когда тот произнес имя ее мужа. Проигнорировав оскорбление, чья причина была ей неясна, она попыталась мыслить четко.

- Откуда вам известно о ране моего лорда?

- В этом самый момент он лежит в часовне с вашими священниками. Он выживет, на этот раз. Но вам нужно знать больше о нападшем на него, если хотите, чтобы ваш муж остался на этом свете.

Карисса опешила. Возможно перед ней шпион?

- Похоже, вам многое известно.

- Тогда прислушайтесь к моим словам. Лорда Грэма атаковал не демон, и не обычный наемный убийца. Ваш враг сумрак.

В памяти всплыла детская сказка.

- Сумрак?

- Да. Бывший человек, но сейчас создание тьмы. Сумрак – это человек, обменявший свою душу на постоянную связь с Планом Теней. Там Позитивный и Негативный Материальные Планы встречаются в тени Первичного Материального Плана. Вы понимаете, о чем я?

Карисса зачарованно кивнула. Она была не только дворянкой, но и ученой, и этот таинственный гость пробудил ее метафизические интересы.

- На сумрака воздействуют Позитивный и Негативный Планы, - продолжал тот. – От Позитивного он получает иммунитет к старению и болезни, плюс силы исцелять. Негативному он отдает свою душу. Внешне он становится черным как ночь, а личность становится еще чернее. (1)

- Кто же проделает с собой подобное?

Незнакомец издал саркастический, печальный смешок.

- Любой, кто не находит радости в дневном свете, и кого не волнует общество других. Любой, кто охотно обменяет свою душу на силы ночи.

Незнакомец задумчиво умолк. Чувствуя неловкость, но гораздо меньший страх, Карисса спросила:

- Как это происходит?

- Есть священники, которые проведут трансформацию за деньги – обычно 3,000 золотых (2). Я не знаю, какие именно заклинания используются, но я знаю, что человека нужно доставить на План Теней, где священник... убивает его и проводит трансформацию (3). Человек теперь сумрак. Отныне он не может вернуться из мертвых, потому что у него нет ни души, ни духа. Он не может совершенствовать свои умения (4). Не может иметь детей.

- В мире, должно быть, таких очень немного.

- Да, немного. Жертвы слишком велики, чтобы большинство пошло на них. Но есть несколько... (5) – Мысли незнакомца, похоже, где-то блуждали, пока он говорил. Карисса внимательно слушала, неуверенная, насколько его рассказ правдив, и все больше сомневаясь в его рассудке. – Не все сумраки по натуре злые, но среди них нет ни одного по-настоящему доброго. Те, кто некогда был доброго мировоззрения, иногда стремятся отомстить тем, кто виновен в их несчастьях. Законные сумраки обычно продолжают свою войну против хаоса. Злые сумраки обычно продолжают свою войну против ВСЕХ.

Когда мужчина умолк, Карисса решила сменить тему.

- Вы говорили о нападшем на моего мужа...

- Да, конечно же. – Незнакомец как будто собрался с мыслями и заговорил с новой энергией. – Напавшего зовут Вариан. Этот сумрак пришел ко мне четыре дня назад и попросил помочь убить лорда Грэма. Он желал отомстить по каким-то личным причинам. Я отверг его предложение.

- Как же нам сражаться с ним?

- Свет ваше лучшее оружие. На ярком свету сумрак становится слабым и более уязвим для магических атак. Пусть ваши священники наложат на фонари «продолжительный свет». Не оставляйте неосвещенным ни один коридор, ведущий к вашему лорду. В тени сумрак может переносить себя на План Теней, поэтому вы должны поместить Вариана на яркий свет или в полнейшую темноту. В качестве последней меры используйте «святое слово», чтобы вернуть его на План Теней.

В дневное время Вариан остается на Первичном Материальной Плана. Он спит в развалинах замка Турид. Там вы можете поймать его в ловушку и убить.

Карисса кивнула.

- Если ваши слова верны, вас щедро вознаградят.

Человек с отвращением фыркнул.

- Мне не нужно ваше золото.

- Тогда почему вы нам помогли?

Незнакомец умолк, вперившись в нее взглядом. Затем встал и медленно направился к ней. Карисса отпрянула, готовая позвать охрану, но чужак не потянулся к оружию. Вместо этого он сел на край кровати. Но Карисса все равно не видела его глаз.

- Я помог лорду Грэму, потому что знаю, что вы не перенесете его смерть. Я не желаю, чтобы вам был причинен хоть малейший вред, Карисса. Я все еще люблю вас, даже сильнее, чем десять лет назад.

И тут она узнала этот голос, узнала фигуру под черной одеждой, узнала манеру двигаться и говорить. Сердце ее подпрыгнуло, и она закричала:

- Димитрий!

Мужчина наклонился к ней и протянул руку. С дикой радостью она придвинулась к нему, но тут он схватил свечу и раздавил ее. Тени вновь заполнили комнату.

С колотящимся сердцем Карисса водила перед собой рукой. Она не могла нащупать Димитрия. Пока она торопливо разжигала свечу своим последним трюком, она думала о Димитрии – потерянная любовь из ее прошлого, достойный муж, которого она глубоко любила, пока ее отец не выдал ее за лорда Грэма. Мысли ее путались и сбивались, пока вновь не загорелся свет свечи.

Она быстро осмотрела комнату, но Димитрий исчез. Карисса знала, что он не вернется. В тишине трепещущего огонька свечи, Карисса закрыла лицо ладонями и разрыдалась.

Примечания

1. При превращении в сумрака персонаж обретает новые черты личности, становясь мрачным, вспыльчивым, циничным и подозрительным. Из-за такого характера снижается его Обаяние. Точный штраф равен одной трети прежнего Обаяния, округляя вниз.

Привлекательность персонажа падает из-за нового облика – темные глаза, серая кожа, черная одежда. Штраф Привлекательности высчитывается так же, как и штраф Обаяния. Лишь у драу к снижению Привлекательности иммунитет, поскольку от подобных изменений их кожа все равно темнее не станет – меняется лишь цвет глаз и волос.

2. Ни один священник доброго мировоззрения не превратит человека в сумрака, хочет ли пациент того или нет. Нейтрально-злой священник с вероятностью 50% непреднамеренно убьет пациента во время превращения, а хаотично-злой убьет с вероятностью 75%. Чтобы выполнить трансформацию, священник должен быть как минимум 10-го уровня.

3. Процесс превращения в сумрака начинается на Первичном Материальном Плана, где пациент выпивает смертельный яд и умирает. Затем священник использует «предельный переход», чтобы перенестись вместе с пациентом на План Теней. Там он накладывает на пациента «нейтрализовать яд», затем «пропитать способностью к заклинаниям» (если пациент не относился к заклинательному классу). После чего священник накладывает «защиту от негативного плана», чтобы позволить силам Позитивного и Негативного Материальных Планов войти в тело пациента, вызывая тем самым физические, психологические и магические изменения. И наконец священник накладывает «поднять мертвых» (это заклинание действует даже на эльфов и полу-орков благодаря смешению энергий Позитивного и Негативного Материальных Планов). Пациент должен успешно выполнить проверку выживания при воскрешении, иначе вновь умрет – на этот раз навсегда.

Теперь пациенту нужно поправиться, как указано в описании заклинания «поднять мертвых». После чего он становится полным сумраком со всеми особыми силами, специальными способностями и прочими спецэффектами, описанными в «Руководстве по монстрам II» и в этой статье.

4. Сумрак не может набирать опыт, повышать уровень или навыки и получать новые круги заклинаний. Смесь Позитивного и Негативного Материальных Планов навсегда удерживают сумрака на том же уровне, при этом делая его иммунным к магическим повышениям или понижениям уровня.

5. Класс случайно встреченного сумрака набрасывайте на 1d20 по таблице 1. Мировоззрение набрасывайте по таблице 2 – наемные убийцы бросают 1d4+6, все остальные 1d10. Уровень и снаряжение сумрака необходимо подбирать в соответствии с силой персонажей.

Значения характеристик сумрака можно определить по таблице на стр. 74. «Раскопанной тайны». Обратите внимание, Обаяние и Привлекательность необходимо снизить на ту же самую треть, что и при превращении в сумрака.

При высчитывании награды опытом за НИПа-сумрака («руководство Хозяина Подземелья», стр. 85), считайте его сумеречное состояние исключительной способностью.

Таблица 1: Класс сумрака

Бросок	Класс
1	Кавалер
2-7	Боец
8-10	Пользователь магии
11-12	Иллюзионист
13-17	Вор
18-20	Наемный убийца

Таблица 2: Мировоззрение сумрака

Бросок	Мировоззрение
1-2	Законно-нейтральный
3	Нейтральный
4-5	Хаотично-нейтральный
6-7	Законно-злой
8-9	Нейтрально-злой
10	Хаотично-злой

Примечание: перебросьте мировоззрение, если оно не стыкуется с классом наемного убийцы.