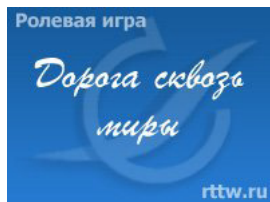


Laomíkon



Покровитель Иллюзий..... 9 стр.
Мир Пени 24 стр.
Интервью с Фородриль... 26 стр.
Ассазы..... 30 стр.
Южный Альянс (Игазар)...36 стр.

Немного о проекте



Данный журнал посвящен форумной ролевой игре “Дорога сквозь миры”.

Можно написать много громких слов о том, что мы самые лучшие, самые неповторимые и индивидуальные. Но все мы понимаем, что для каждого из нас то, что мы любим всегда самое-самое.

Наш проект основан на форумной игре по вселенной ДСМ, придуманной разработчиками проекта весной 2001 года. Любой желающий может принять участие в игре. Мы постараемся помочь вам прижиться и освоиться на сайте. Для новичков создан специальный раздел “Как играть?” (<http://rttw.ru/rpg/>), который постепенно пополняется ответами на различные вопросы, с которыми мы сталкиваемся. Все глобальные вопросы решают Администраторы проекта. Они следят за тем, чтобы мир был целостным для всех групп, которые по нему играют. Это, конечно, накладывает ограничения на фантазию Ведущих, но лишь в том случае, если они не умеют выходить из ситуаций, что случается довольно редко.

На нашем проекте есть неплохая база с описаниями мира. Сам сайт постепенно заполняется информацией (увы, у нас ее куда больше, чем времени, чтобы все привести в литературный красивый вид). Если вы что-то не можете отыскать – вы всегда можете уточнить об этом на форуме, у Администраторов лично или в чате. Вам обязательно помогут! Помимо текстов, есть базы карточек, которые при наличии времени владельца ресурса постепенно обновляются (например, на текущий момент производятся работы по интеграции базы карточек персонажей и групп с аккаунтами пользователей на форуме). Кроме этого у нас очень хороший форум, которым мы по праву гордимся. Форум полностью модернизирован под требования ролевой игры на нем. Есть множество полезных и просто приятных опций.

Например:

- мультиники (которые позволят вам писать за своих персонажей не разлогиниваясь);
- приватные части сообщений (которые позволят вам сообщать игрокам или Мастерам известную только им информацию);

- приватные темы (которые позволят вам создавать доступ к определенной теме лишь избранным);

- кубики (которые встроены прямо в сообщения и устроены таким образом, чтобы игроки не могли обманывать, перекидывая их);

- спойлеры (которые позволяют вам скрыть часть текста, чтобы он не мозолил глаза, например НРПГ-данные)

А так же еще много других опций.

Если у вас появятся идеи по улучшению форума – мы всегда вас выслушаем и попробуем реализовать идею, если это будет в наших силах или когда появится достаточно свободного времени.

Чем наш форум в какой-то мере отличается от себе подобных? Как нам кажется, самое большое отличие – это то, что в рамках одного мира (вселенной) можно играть по совершенно любым системам. Будь то словеска, D&D разных версий или GURPS и т.п. Мы подстраиваем системы под мир, а не наоборот. На текущий момент наиболее популярна на нашем форуме игра по ДСМ на основе систем D&D 3.5 и 4 Edition и GURPS 3 и 4 версий.

Помимо этого в рамках форума, наши игроки могут проводить игры и по другим проектам. Будь то «Мир тьмы», «Звездные войны» или просто чьи-то выдуманные миры. Если вы приживетесь на нашем ресурсе – обращайтесь, и мы обязательно обсудим с вами возможность создания для вас подраздела или вашей игры в уже существующих «Других играх».

Материалы, приведенные в этой книге, были скомпонованы для наиболее простого и постепенного изучения ДСМ. Если у вас есть возможность распечатать книгу - сделайте это. Читать с бумаги всегда удобнее, чем с монитора.

Содержание

Вступительное слово	4
Доска объявлений	4
Калейдоскоп	5
С места происшествия.....	6
В гостях у бога. Реффинго - Повелитель Иллюзий	9
По следам приключений.....	14
Вымысел или Реальность? Тень	24
Интервью с... Фородриль	26
Уголок менестреля	30
Зверье мое. Асказы	30
С миру по нитке. Южный Альянс. Часть вторая. Игазар.....	36
А знаете ли вы, что.....	43



Вступительное слово

Дорогие друзья! После длительного перерыва мы снова с вами! Надеюсь, вы уже успели соскучиться по нашему журналу и с удовольствием полистаете его. Итак, в этом номере:

Первая статья о Мире Тени, о котором многие что-то слышали, но никто толком ничего не знал. Читайте и будьте в курсе!

Описание расы ассазов. Эти таинственные синекоткие домиры всегда оставались загадкой для представителей других рас. Хотите разгадать их религиозную натуру?

Описание нового бога. Вы никогда не сталкивались с ним? Теперь, если столкнетесь, будете

знать, кто это и как с ним общаться.

Статья по Южному Альянсу и описание города Игазара. Помните, в прошлом номере мы начали рассказывать вам про историю и традиции южан? В этом номере мы планируем закончить экскурс по этой удивительной стране и ее столице.

Ну и, конечно, отчеты по многочисленным партиям нашего проекта, самые свежие сплетни, самая правильная статистика, самое интересное интервью...

ОСТАВАЙТЕСЬ С НАМИ И ПРИЯТНОГО ПРОЧТЕНИЯ!

Доска объявлений



Алло, мы ищем...

Да, мы всегда кого-то ищем.

Кто-то ищет партию. Кто-то ищет игроков. Кто-то - таланты.

Спешу напомнить вам, что наши корреспонденты будут рады любой помощи в сборе информации о событиях в различных партиях нашего проекта.

Если вам есть что рассказать о своей игре, сделайте это, мы будем очень благодарны.

Кстати, а ведь совсем скоро новый год! К этому восхитительному празднику мы обычно проводим наши конкурсы на самого-самого мастера!

Участвуйте, голосуйте, комментируйте!

Ваше мнение очень важно для нас!

Калейдоскоп

Статистика, статистика, любимая статистика...
Боги, сколько же времени мы ее не собирали?
Что? Целых одиннадцать месяцев? Кошмар!

Тогда я поспешу донести до вас все цифры, которые мы собрали об этом длинном и неосвещенном пока в наших журналах периоде.

За минувшие 327 дней на нашем проекте было зарегистрировано 186 аккаунтов, что в среднем больше, чем за предыдущий контрольный период! Среди них 103 неигровых и 83 персонажа. Кстати, замечено, что некоторые недобропорядочные люди используют наш проект как место, где можно кинуть дайсы. Скажем им дружное «фи» - написать простейший дайсомет способен даже начинающий программист, а регистрироваться на таком шикарном форуме как наш ради возможности кинуть кубик для какой-то другой игры, по-моему как-то неправильно.

Создано 245 тем и 18534 сообщения. По сравнению с предыдущими периодами наша активность заметно повысилась! Этим летом не было такой изнуряющей жары, а потому и привычного многим «замирания» партий тоже не наблюдалось. Давайте же активно играть и дальше! Так держать!

Теперь о партиях. Состав игровых групп нашего проекта слегка изменился за последний год. В настоящее время на нашем форуме 23 активных партии по ДСМ и 9 - по Другим Играм, причем в этом списке нет «замерших» или «притормозивших» групп, коих насчитывается 9 по ДСМ и 2 по Другим Играм.

К сожалению, были распущены целых шесть партий:

- «Большие проблемы» (ДМ: Toshka)
- «Тьма внутри тебя» (ДМ: Skye)
- «Огни новой эпохи» (ДМ: Skye)
- «Стража! Стража!» (ДМ: Toshka)
- «Властелин овец» (ДМ: Manuna)
- «Интриги по королевски» (ДМ: Toshka)

Еще одна партия («Случайные свидетели», ДМ: Toshka) заморожена на неопределенный срок. А в партии «Кружево интриг» (ДМ: Toshka) завершен сюжет, и теперь персонажей ждет новое удивительное приключение. Кроме того, несколько партий перешли в разряд «мертвых», потому что в них никто ничего не писал в течение целого года! Кроме того, как бы печально это не было, с проекта ушел на неопределенный срок замечательный мастер и отличный игрок ТомМС. Его партии официально распущены:

- «Реквием»
- «Таинственный фолиант»
- «Эхо дождя»
- «Лессагская баллада»
- «Мертвые души»



Том! Мы ждем твоего возвращения!

А теперь о радостном. Вот новые партии нашего проекта:

- «Нет золота в Серых горах» (ДМ: Drakoshka)
- «Сами мы не местные» (ДМ: Шинсу)
- «Не место для слабаков» (ДМ: Skye)
- «Сделка» (ДМ: Skye)
- «Мертвым быть» (ДМ: Добрый День)
- «Забытые эпохи» (ДМ: Toshka)
- «Темная тропа» (ДМ: Drakoshka)
- «Небесный престол» (ДМ: Toshka)
- «Вестники перемен» (ДМ: Toshka)

Кроме того, были возобновлены партии «Эмигранты» (ДМ: Фородриль и Со-ДМ: Мага) и «Я бы все отдал» (ДМ: Добрый День). Да-да, вы не ослышались. Добрый День вернулся на проект и снова радуется своим чудесными постами.

Скажу пару слов о нашем новом Водящем. Шинсу! Ты отличный мастер и прекрасный игрок. Долгой жизни и непрекращающейся активности твоей партии «Сами мы не местные»!

Напоследок расскажу вам о самых просматриваемых подфорумах:

1 место: НРПГ-темы групп (30106) - это сенсация! Этот очень нужный всем форум давно шел к первому месту нашего списка!

2 место: Доска объявлений (20361) - уступив свою позицию НРПГ-темам групп, Доска объявлений все-таки остается одним из самых посещаемых мест нашего проекта.

3 место: Уезд «Нейпдейл» (17928) - как всегда, когда стартует новая партия, ее подфорум обязательно входит в ТОП-5 ДСМ. Догадались, о какой группе речь? Правильно, это партия Шинсу «Сами мы не местные»!

4 место: Беседка (13111) - тоже не удивительно. Вот уже который раз это место непринужденного общения привлекает множество наших читателей.

5 место: Седьмое море (10865) - еще одна новая партия, сенсационно вышедшая на 5 место нашего хит-парада! Долгой жизни и активной игры партии «Нет золота в Серых горах»!

Ой, а я вам еще не рассказал о победителях соревнования персонажей? Исправляюсь!

Первое место и золотую медаль Лучшего персонажа 2010 года получила Энжи Лу (Анжелика Луиза Фрильен), партия «Эпигоны», мастер Srez. Ура победительнице! Много-много вдохновения и взаимопонимания с мастером!

Второе место и серебряную медаль наши читатели отдали Мышонку Сьюзи, партия «Корона дракона», мастер Leeder. Дорогая! Твое отсутствие в игре немного затянулось! Возвращайся, нам очень не хватает твоих живых, искренних постов.

Третье место и бронзовую медаль по праву заработала Акordia, партия «Корона дракона», мастер Leeder. Наша очаровательная кантари! Несмотря на то, что твой игрок сменился с начала старта партии, ты не устаешь удивлять нас своей неопостижимой логикой и неизменным оптимизмом!

Еще раз поздравим всех победительниц! Наши аплодисменты лучшим персонажам прошлого года!

С места происшествия

КОМАРЫ И КЛЕТКИ

Пока местные жители делают ставки на то, вернутся ли чужаки обратно и если да, то когда, наш корреспондент с большим трудом пробирается следом за отрядом. По его последним донесениям, кораблекрушенцы успели заключить какой-то подозрительный договор с месным эльфом-отшельником и отправились в глубь леса следом за маленькими летающими феями. К сожалению, мы не можем сказать, что именно произошло дальше, так как последние сообщения нашего служащего сообщают о нашествии огромных летающих монстров, от которых отряд защитился при помощи самодельной переносной клетки. Мы очень надеемся, что уважаемый Юшкин Бокенс,

следящий за приключениями маленькой группы, успел сделать себе такую же.

КО ДНУ

Никогда не связывайтесь с пиратами! А еще лучше не выходите в море вообще. Вот так вот однажды вы можете плыть себе на богатом корабле, а потом бац! А вокруг хаос, кровь, драки и вы уже в плену. А все почему? Потому что пираты очень любят золото. Особенно чужое. Они готовы даже нарушить кодекс пиратов, который царит на Архипелаге и убить своих, чтобы заполучить ценный груз. Наш тайный корреспондент с «Кровавой Эльзы» сообщает, что по красивому и быстроходному судну можно петь панихиду. Корабль по-

шел ко дну, а ее капитан вынужден был перебраться на маленький и непримечательный «Крылатый призрак». Почтим память бывшего капитана минутой молчания.

ЦВЕТОЧКИ И НЕЗНАКОМЦЫ

Найти цветок за которым их сюда послали оказалось не так-то уж и сложно. Гораздо сложнее оказалось с правиться с чувством собственного долга. Когда твоего проводника вдруг хватают призраки, унося в Тень и требуют за это, кто бы мог подумать, упокоения, но не в жестокой агонии изгнания, а при помощи мифической Чаши Смерти. Вот тогда становится совсем сложно. И ситуацию украшают лишь старые добрые попутчики, которым уже надоело дожидаться своих друзей в Мир-Городе и они решили присоединиться в их поисках. И все бы здесь ничего, но карты показывают, что дорога до нужного места займет не меньше полугода, а тут еще попался незнакомец, который как две капли воды похож на Терренса, но не он.

ЧТО ПРОИСХОДИТ?!

Связь с нашим корреспондентом неожиданно восстановилась спустя пару дней. Но его информация выглядит как-то странно. Согласно последнему сообщению, все живы, но часто кто-то пропадает и появляются новые домиры. Все они связаны все той же меткой, но практически никто уже не понимает, что вообще происходит. Известно одно - им нужно найти местного бога, который наверняка скажет им, что делать дальше???!!! Они на это очень надеются. Наш корреспондент тайно следует за отрядом вот уже несколько недель. Возможно тут опечатка? Ведь прошло не больше дня или около того.

ПОХИЩЕНИЕ

«Новенькую» в команде Аланта Малорна мина-кронку успели похитить. Интересно, кому и зачем она понадобилась на огромном корабле, где ее никто не знает? Или, может быть, это она сама пырнула Элронда ножом в живот и исчезла? Вот только зачем это ей, да и оружие ее осталось в каюте... А самое главное - где теперь ее искать и собираются ли наши герои делать это? Ведь она им, если разобраться, никто, да и Малорн, который мог бы справиться с ситуацией одним мановением руки, временно недееспособен. Значит ли это,

что несчастную девушку можно хоронить или у нее все же есть шансы в лице неприятного сыщика и странной фарфоровой красавицы, принявшей исчезновение «новенькой» как-то очень близко к сердцу...



иллюстрация: © Marta de Andrés (<http://martanael.deviantart.com>)

ПРОШЛОЕ, НАСТОЯЩЕЕ, БУДУЩЕЕ

Удивительно, как совсем крошечная группа домиров может изменить историю прошлого, настоящего и будущего буквально одним своим поступком. В поисках разгадок прошлого, баронесса Айер, подвергшаяся очередной атаке неизвестных недоброжелателей случайно активирует кристалл, который переносит ее и телохранителей в далекое прошлое, которое наши современники называют Забытой Эпохой. Предугадывая результаты своего поступка, баронесса спешит вперед к ближайшему телепортационному portalу в надежде найти способ вернуться домой, но по ее пятам, а то и опережая, идут невидимые глазу преследователи, желающие чужими руками убить баронессу. Вот и сейчас, пока меняющаяся Айер лежит в темном коридоре на полу в луже собственной крови, ее телохранители дерутся друг с другом, обезумев от чарующей музыки, расползающейся по дому в тихой деревушке как самая темная порча....

ИНТРИГИ

Небольшая, но очень влиятельная страна Севас, оплот веры и родина ассазов пережила переворот в результате которого один род императорской крови сменился другим. Мало кто знает, что старший сын мертвого императора выжил и нашел приют в небольшой стране Лаом и даже заручился ее тайной поддержкой для возвращения трона истинной королевской семье. Но беда заключается в том, что наследник престола мертв и старший сын мечтает воскресить брата и посадить его на престол. Небольшой элитный отряд, спонсируемый Лаомской короной обсуждает последние планы и собирается нанести визит новому императору для того, чтобы отыскать вход в усыпальницу бывшей императорской семьи, где должен храниться локон младшего сына императора...

ПАУКИ И ПАУЧИХИ

Общеизвестно, что дроу очень плохо ладят друг с другом - или вернее, враг с врагом, потому что друзей у них не бывает, да и слова такого в их языке нет. Но при этом мало кто знает, что нет более эффективной боевой группы, чем отряд темных эльфов. Скажете, пауки в банке? Да, верно. До тех пор, пока всему отряду не грозит смертельная опасность. А уж ее-то тот луна-парк, куда отправились ужаленные в одно место дроу в количестве пятнадцати штук, предоставляет им в полном масштабе! И что они там забыли?

ЗАГАДКА КОРОЛЯ

Небо плакало, глядя, как люди и нелюди пытаются убить друг друга. На этот раз камнем преткновения стал юноша, на свою беду ввязавшийся в неясную интригу. И ради спасения его жизни телохранители принцессы рискуют своими за ничтожную цену в тысячу золотых на всех. Будет ли этого достаточно, чтобы поднять восстание и свергнуть узурпатора? Вряд ли. Тем более, что одних денег в данном случае явно будет маловато. Так что нашим героям придется отправляться на поиски разгадки таинственной неуязвимости самозванного короля, ведь только так можно победить его и вернуть трон законной наследнице!

ЭТОТ МИР

Это мир, где небо имеет потрясающий голубой цвет, а солнце желто, как дыня. Это мир, где море бесконечно-синее, а облака отражаются в кристально-чистых озерах белоснежными овечками. Это мир, где приключенцы еще не забыли слова «честь», и даже злодеи не преступают маловажных правил - для этого есть важнейшие принципы. Это мир, где пока осталась магия, противная воле Творца, и она подчас связывает вместе людей, совершенно к этому не готовых. Это мир, где Судьба влечет Героев в известную только ей да избранным СORTE Стрега сторону, сплетая события в сложный узел. У кого достанет силы - и смелости - разрубить его?

иллюстрация: © rado javor (<http://radojavor.deviantart.com>)



В гостях у бога Реффинго – Повелитель Иллюзий

*Зеркало мира есть у меня.
Хочешь взглянуть - так не бойся огня.
Этот огонь воспоет моя лира.
Пусть люди знают - есть добрая сила
В зеркале мира.*

(К.Никольский)

Выдержки из книги «Милосердие Богов», составленной по путевым заметкам доблестных паладинов светлого Бога Лайтблеяда.

«...Реффинго. Властелин отражений и повелитель иллюзий. Созерцающий и спокойный. Таков и его культ. Никто из его последователей никогда не был замечен в противоправных действиях. Впрочем, в особо благородных поступках - тоже. Они не злы и не добры, они не стремятся к богатству или власти. Они просто есть - странные, но, как правило, вполне адекватные окружающей их действительности...»

Сферы влияния

Сферами влияния Реффинго являются отражения и иллюзии; в его власти все зеркала, какие толь-

ко существуют. Он не властен над озером, но может распоряжаться отражением в нем. Служители культа верят, что каждый домир носит маску - и лишь зеркало отражает его истинную суть. Именно поэтому многие не любят собственное отражение. Именно поэтому у Реффинго так мало последователей.

Другие имена бога

Жрецы Реффинго почтительно называют его по имени, а остальные не зовут вовсе - он приходит к ним сам, причем обычно именно тогда, когда его не ждут. Он читает отражения, как книгу, и знает помыслы домира подчас куда лучше его самого.

Ценности бога, жрецов и последователей

Повелитель иллюзий - истинно-нейтральный бог. По характеру он - созерцатель, и в своих последователях ценит то же - мастерство постоянного наблюдения за реальностью и глубокое самопознание. Жрецы Реффинго умеют контролировать собственные эмоции и сознание. Причем, это не внешний контроль, когда под маской равнодушия прячется буря чувств, а внутренний - когда домир

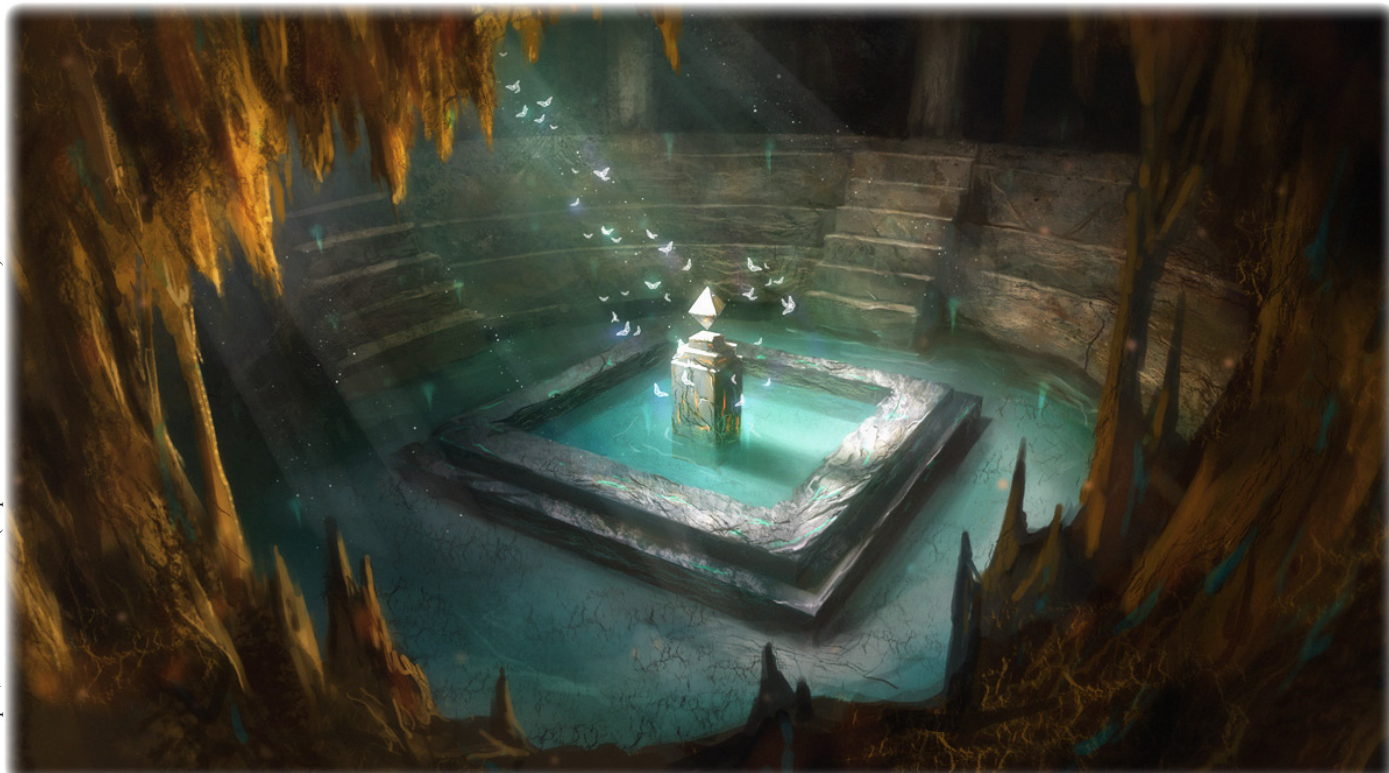


иллюстрация: © Alex Tooth (<http://alextooth.deviantart.com>)

запрещает себе ощущать эмоции, оставаясь гладкой зеркальной поверхностью, идеально, без искажений, отражающей внешний мир.

Кому покровительствует бог, и кто ему поклоняется

Реффинго покровительствует тем, кто не боится собственного отражения. Тем, кто осмеливается быть самим собой, кто не боится быть откровенным - ибо домиры обычно склонны лгать себе. Ему поклоняются те, кто хочет познать самого себя, те, кто готовы вступить на путь созерцания.

Символ бога

Символ бога - луна, которая отражается в зеркале. Ее отраженный свет, таинственный и неверный, удивительно ярок, но то, что в него попадает, видится совсем иным.

Священный предмет, животное или растение

Священным предметом Реффинго является Чаша, часто упоминаемая вместе с Зеркалом. Как Зеркало ведет в глубины иллюзии, так Чаша остается символом незыблемой реальности. В паре они как нельзя лучше формируют основной принцип самопознания: позволь воображению вести тебя, но оставайся собой.

Священные цвета

Голубой и серебряный. Два цвета, которые всегда присутствуют в храмах Реффинго и на одежде его жрецов. Голубой - цвет чистой, незамутненной воды - как знак отражения. И серебряный - как символ иллюзии, тумана, в котором искажается реальность - меняются расстояния, звуки и даже ощущения. Жрецы Реффинго носят голубые балахоны с витиеватой серебряной вышивкой.

Священное оружие

Последователи повелителя отражений не носят оружия. Их Сила - в них самих. Среди жрецов Реффинго часто бывают те, кто обладает редким талантом воздействия на разум. Впрочем, покровительствует бог и мастерам рациональной и иррациональной магии, специализирующихся на ил-

люзиях.

Символ последователей

Последователи Реффинго носят на одежде символ рожденного месяца как знак, что они знают о таинственной силе луны. Месяц может вышиваться на груди или рукаве, а может носиться в виде подвески или серьги. Некоторые делают себе татуировку в виде месяца, но это не считается хорошей идеей, ведь одежду или украшения можно снять, а знак на коже останется на всю жизнь, хочет того домир или нет.

Символ жрецов

Маленькое зеркало в серебряной оправе - символ жрецов. При этом всегда можно понять, действительно ли это знак жреца или просто зеркальце. В настоящем символе в любое время суток отразится луна - всегда полная вне зависимости от ее текущей фазы и всегда занимающая все пространство зеркала.



иллюстрация: © Cynthia Sheppard (<http://yvline.deviantart.com>)

Время для молитв богу

Реффинго не требует молитв, тем более, что проносить их, глядя на свое отражение в зеркале, как-то глупо. Жрецы говорят, что не обязательно целенаправленно взывать к богу, чтобы он услышал обращенные к нему слова. Они считают, что он легко читает в их душах - и не только тогда, когда они смотрятся в зеркало.

Однако те, кто случайно зашел в храм, вполне может помолиться - в любое время, в свободной форме. И повелитель иллюзий услышит слова, произнесенные в его храме.

Обязанности жрецов

Жрецы должны хранить свой храм. Они указывают путь тем, кто пришел в храм с просьбой. Они несут учение Реффинго тем, кто хочет его услышать.

Но самое главное - они должны уметь смотреть на ситуацию отстраненно, с любой точки зрения. И если какая-то мысль для жреца неприемлема, то

он обязан найти такой угол зрения, при котором она если и не становится верной, то хотя бы получает право на существование.

Обязанности последователей

Последователи на пути служения Реффинго учатся самоконтролю. Они познают себя и учатся понимать, что весь мир, если разобраться, является иллюзией, в котором есть только одна истина - они сами, которые и придумывают себе иллюзию. Когда им удастся осознать это, они проходят Посвящение и учатся видеть реальность - настоящую реальность, такой, какая она есть.

Жертвоприношения

Реффинго не приемлет в качестве приношения чьей-то жизни. И не потому даже, что слишком добр для этого - наверное, он просто не знает, что делать с телами, в которых уже нет души, которые не смогут совершенствоваться дальше.

Все, что в храм приносят верующие, будь то цветы или монеты, опускается в Чашу и пропадает в ней без следа. Однако говорят, что если что-то из подношений очень нужно просителю, то Чаша может вернуть предмет, но, конечно, не просто так, а только если проситель пройдет испытание Лабиринтом.

Наказания

Реффинго не приемлет лжи. Его жрецы предпочитают говорить правду, чтобы бог не отвернулся от них. Его последователи предпочитают молчать, потому что не всегда могут отделить правду от лжи. Ведь иллюзия - это тонкая и очень опасная грань между правдой и обманом, между истиной и ложью, и те, кто не сумел по ней пройти, лишаются благословения Реффинго.

В особо тяжелых случаях бог лишает домира отражения. Вместе с невозможностью увидеть себя в зеркале приходят неудачи, депрессии, потеря чего-то очень важного - вроде смысла жизни. К счастью, Реффинго очень сложно разозлить до такой степени, чтобы он посчитал нужным привести наказание в действие, а потому такие крайние случаи были во всем Вымысле считанное число раз.



иллюстрация: © wrednawiedzma (<http://wrednawiedzma.deviantart.com>)

иллюстрация: © Andreas Zafiratos (<http://albino-z.deviantart.com>)

Храмы и часовни

У властелина отражений мало храмов. Его жрецы и последователи предпочитают бродить по миру, познавая и изучая. Но каждый из них хотя бы один раз был в храме Реффинго, чтобы пройти Посвящение.

Храмы этого бога не отличаются размерами или особенной величием. Как правило, это небольшое здание, увенчанное круглой башенкой, на шпилье которой сияет маленькое круглое зеркало, всегда отражающее полную луну. Дверь не закрывается, ведь ворам нечем поживиться внутри - здесь нет сокровищницы и дорогих подношений. Только белые с серебристым отливом стены, покрытые странно несимметричным голубым узором, при взгляде на который кажется, что это что-то большее, чем просто рисунок. Только люстра, в которой всегда горят белые восковые свечи. Только огромная чаша, стоящая в центре зала; она до краев наполнена водой, и поверхность ее зеркальна и безжизненна - именно здесь исчезают все подношения богу. Только огромное зеркало в углу на постаменте, закрытое белой тканью.

Лабиринт Отражений

Жрец Реффинго - и только он - может сделать зер-

кало входом в Лабиринт, небольшой «карманный» мир властелина отражений. Тот, кто ищет милости Реффинго или хочет что-то получить от бога, должен пройти Лабиринт. Так и только так можно, например, вернуть подношение, исчезнувшее в Чаше. Иногда только так можно получить информацию о том, что случилось, случается или случится в будущем.

На первый взгляд кажется, что лабиринтом это место назвали в шутку. Никаких неожиданных поворотов, тайных дверей и постоянных разветвлений. Только зеркала - а они здесь повсюду. Под ногами - зеркальный пол. Над головами - зеркальный потолок. Стены тоже зеркальные, а потому оценить истинные размеры Лабиринта не удастся - он кажется гораздо большим, чем есть на самом деле. Многочисленные отражения начинают надоедать очень быстро. Куда не взглянешь - увидишь собственные глаза, и это раздражает. Но не смотреть никуда тоже невозможно, потому что Лабиринт предлагает своим гостям загадки. Иногда простые, иногда сложные. Решая их, домиры не замечают, что суть Лабиринта - вовсе не головоломки. Цель Реффинго - не проверить сообразительность тех, кто пытается пройти Лабиринт. Пока они пытаются справиться с логическими задачами, бог наблюдает за ними, устраивая им испытания. Если головоломка решена, но испытание не

пройдено, группа гостей будет разделена. А оди-
ночке, напротив, добавится компания.

Тот, кто пройдет все испытания, получит то, к
чему стремился. Если это, конечно, во власти Реф-
финго. Тот, кто ошибется, тоже не уйдет без на-
грады - правда, довольно своеобразной. Лабиринт
меняет домиров - даже если они не ощущают это-
го сразу.

Отношение с другими богами

Повелитель иллюзий равнодушен к остальным
богам. Его не трогают их ссоры, он одинаково хо-
лодно относится и к доброте Прекраснейшей, и
к обиде Арельны, и никогда не встревает ссоры
остальных богов. Может быть, именно поэтому
Реффинго - младший бог?

Описание наиболее часто встречаемых авата- ров бога

Никто и никогда не встречал аватаров Реффинго,
хотя некоторые склонны считать, что их отраже-
ние в зеркале - и есть его аватар, если, конечно,
это не простое зеркало, а храмовое.

Описание культа божества

В культе Реффинго есть всего два звания: после-
дователь и жрец. Путь служения Реффинго начи-
нается с того, что домир, смотря в зеркало, вдруг
видит свое отражение измененным. Тех, кто готов
принять служение, это обычно гонит из дома - не-
понятым стремлением или неосознанным стра-
хом. Гонит туда, где можно получить совет. К му-
дрому отшельнику. К случайному собеседнику в
таверне. К старому другу, который вдруг оказы-
вается не тем, кем всегда казался... Есть множество
вариантов для избранного богом встретиться со
жрецом и ступить на путь самопознания. Как пра-
вило, жрец испытывает кандидата, и если он счи-
тает, что домир действительно готов, то дает ему
самые первые наставления.

А дальше... дальше последователь учится сам. Он
встречает своего самого первого учителя и дру-
гих жрецов Реффинго куда чаще, чем это стати-
стически возможно, и учится у них. Он смотрит-
ся в зеркало - и видит там гораздо больше, чем все
остальные. Он видит сны, в которых ему прихо-
дится постоянно принимать решения, проходить

испытания... И последователь учится смотреть на
мир иначе.

Однажды он приходит в храм, который кажется
ему смутно знакомым. Еще бы, ведь он столько
раз видел его в зазеркалье - не так четко, как в ре-
альности, но все же видел. И жрец, отвечающий за
этот храм, открывает для него Лабиринт Отраже-
ний. Последователь, прошедший Лабиринт, ста-
новится жрецом. И новый жрец выносит из Лаби-
ринта свой символ, свое зеркало, в котором все-
гда отражается полная луна. Это подарок Реффин-
го, реальная иллюзия, которая остается с домиром
навсегда. Ее нельзя похитить, ведь это иллюзия.
Ее нельзя развеять, ведь она реальна.

По видимому, жрецы могут общаться друг с дру-
гом на расстоянии, используя для этого зеркала,
но это сложный ритуал, для проведения которо-
го требуется тщательная подготовка и много вре-
мени.

У Реффинго не существует четкой иерархии вну-
три культа. Хотя считается, что жрец выше по-
слушника, а оседлый жрец, отвечающий за храм,
выше бродячего. Однако друг к другу они отно-
сятся без особого пиетета, в случае несчастных
встреч общаясь на равных.

Домены (для системы D&D 3-3.5 Edition)

1. Illusion – обязательный для взятия
2. Mysticism
3. Moon
4. Dream



иллюстрация: © Noah Bradley (<http://noahbradley.deviantart.com>)

По следам приключений

ГРУППА: ИЗГОИ

ДМ: Toshka

ВРЕМЯ В ИГРЕ: 6 июня 325 года

ДИСЛОКАЦИЯ: Мин Акрон, Лаом, г. Ардона

СОСТАВ ПАРТИИ: Дарион (матаконтри),
Эдуард (матаконтри), Энн (НПС, человек)

Краткая предыстория

Эдуард и Дарион узнали, что они матаконтри. В связи с этим они навсегда изгоняются с Мин Акрона, да вдобавок должны забрать с собой шка-тулку, в которой запечатан их предок - матакшара, и выкинуть в Клотис.

Последние события

Там, где у власти Райзы культ -
Быть злым совсем непросто.
Ведёт о партии рассказ
Владимир Маяковский.

В сто сорок солнц закат пылал,
И шло к зениту лето.
Была жара, жара плыла,
В усадьбе было это.

Три друга ехали туда
С намереньем известным -
Всегда ж студенчества пора
Проходит интересно.

Прошла всего лишь пара дней
В забавах и приятствах.
Один похищен из друзей
И где-то продан в рабство.

Покоя нет и остальным -
Какое тут веселье,
Когда то призрак, то вампир
Зовут на новоселье.

Священник запечатал дом
И скрылся в неизвестность.
А что ж закрыто было в нём?
Нам знать не нужно. Честно.

Но это всё ещё цветки,
А ягодки такие:

Все эти странные дела
Сверхмонстра охранили.

На Мин Акроне мало кто
Про матакшару слышал.
Тварь эта - в чистом виде зло -
Пришла героям крышка.

Но смерти нет для тех, чья кровь
На часть от матакшары.
Домиры встали, чтобы вновь
Сносить судьбы удары.

Борьба с врагами и с собой
Закончилась не вдруг.
Но всё же прекратился бой,
Их привели на суд.

Суров был Райзы приговор -
Покинуть Мин Акрон.
Вдобавок, предка своего
Забрать с собою вон.

Остался им последний день
Чтоб друга отыскать.
За ними будем мы следить
И продолженья ждать!

Примечание: Большая часть партии была в ре-але, вся информация получена из предыстории, описанной в начале форумной партии.

ГРУППА: В ПОГОНЕ ЗА ПРАВДОЙ

ДМ: Мэтрим

ВРЕМЯ В ИГРЕ: 25 января. После обеда.

ДИСЛОКАЦИЯ: Мин Акрон, Империя Солэя,
город Кейнар

СОСТАВ ПАРТИИ: Мирриам (человек), Кин
(человек), Джерри (человек), Рионда (человек),
Милодил (эльврин)

Краткая предыстория

Шесть жестоких убийств в богатой части города Кейнар. Шесть убитых, органы которых, кажется, были искусственно состарены. Четверо из них - двадцатипятилетние женщины, у которых могли бы быть дети - но они рождались мертвыми, уби-ты с четким интервалом в 7 дней. Остальные два - замужняя дама 29 лет и детектив, который зани-

мался этим делом, сильно отличаются от остальных убитых - как возрастом и полом, так и почерком. Такое ощущение, что их убил не маньяк - или маньяк впопыхах.

Это дело для врача, детектива, мастерицы «скользких воровских дел», начинающей волшебницы и ее телохранителя!

Последние события

Юная леди по имени Мирриам лишь вчера сдала последний экзамен в Академии, а сегодня ей уже предстоит первое дело. Верховный инквизитор попросил ее принять участие в расследовании серии кровавых убийств в качестве Специалиста Инквизиции. Учítывая, что один следователь стражи уже был убит, к девушке приставляют телохранителя - Милодила, эльврина из древнего и уважаемого рода, опытного воина и командира. Отношения между волшебницей-стервочкой и хладнокровным рыцарем с загадкой не складываются - она постоянно пытается задеть его гордость, обиженная, что к ней приставили «старшего», а он сносит ее уколы с терпением, достойным лучшего применения.

Мирриам и Милодила присоединяют к маленькому отряду стражи - детективу Кину, медику-эксперту Джерри и плутовке Рионде. Все вместе они отправляются в дом убитого детектива Фрэнка, потому что в оставленных им бумагах есть явные пробелы. Молодым людям удастся найти потайную комнатку, а Рионда при поддержке Милодила с блеском обезвреживает ловушку, которая должна была уничтожить улики. И тут было что уничтожать! Деньги - да такие, каких детектив не может заработать даже за всю свою жизнь. Драгоценности, артефакты. Бухгалтерские книги, из

которых становится понятно, что Фрэнк был предателем своей страны и получал взятки - вероятно, за то, что прикрывал чьи-то темные делишки. Вполне возможно, что он должен был прикрыть и эти убийства, но его почему-то убрали.

Передав книги Инквизиции, а все остальное - в стражу, наши герои отправляются дальше: им только что сообщили, что произошло очередное убийство. И что с того, что посыльного, который принес новость, никто из них не знает, и он исчез где-то во время сборов?

Прибыв на место, стражи ощутили неприятности. Ожидания оправдались - их атаковали. Благодаря псу Кина, умениям стражей и мастерству Милонила им удалось отбиться от тех, кто шел в рукопашную, однако оставались еще двое. Один из них пытался ранить из арбалета Мирриам, второй применял мощную магию, от которой становилось на редкость отвратительно. Пока Милонил сражается с мерзким колдуном, применяя странную силу своего меча и невероятные способности коня, Мирриам и остальным удается взять арбалетчика живым.

Колдун уничтожен, однако Милонилу срочно нужна помощь. И помощь приходит в лице летучего отряда стражников и целительницы Хиль.

Милонил сопровождает Мирриам домой, а все остальные начинают все-таки осматривать место преступления. На этот раз жертва - мужчина. Судя по всему, неведомый убийца не успел завершить то, что собирался. Стражникам удастся определить его приметы.

А Мирриам, отдохнув немного, решает поехать в стражу. По пути она расспрашивает Милонила о его странном мече. Выясняется, что меч этот он получил от Ифирона, и зачарован он только на



иллюстрация: © Miguel Coimbra (http://migucoimbra.deviantart.com)

эльврина - появляется тогда, когда нужен, и проявляет свои неведомые до конца силы. Большого Милонил рассказывать своей подопечной не хочет, впрочем, она, похоже, и сама решила, что выяснит все позже.

В страже девушка торопится допросить пленного арбалетчика, пока на него еще действуют ее чары. Он послушно рассказывает, что у него заказ от анонимного лица. Он должен был ранить Мирриам стрелой с особым составом, невыводимым из организма и абсолютно безвредным - до введения второго компонента. После этого леди должна была лишиться своих способностей. Милонил определил в таком заказе почерк Церкви. В какую же интригу попала юная Мирриам?

А ведь через два дня ей предстоит дебют - первый бал, на который она должна явиться с кавалером. Казалось бы, о чем думать, если рядом есть красавец-эльврин знатного рода, который не имеет ничего против сопровождения девушки, ибо все равно обязан находиться рядом с ней, если она не дома. И все же своенравная красавица, похоже, имеет свое мнение относительно этой проблемы. Правда, опрометчиво принимая приглашение на ужин, юная леди еще не знает, к каким последствиям он может привести...

ГРУППА: ПОГРАНИЧНЫЕ ИНТЕРЕСЫ

ДМ: Мэтрим

ВРЕМЯ В ИГРЕ: 20 августа 5477 г.

ДИСЛОКАЦИЯ: Мин Акрон, материк Гвиларион, Брунгилтрон, предгорье Граничных гор

СОСТАВ ПАРТИИ: Вивьен (меняющаяся), Дариган (ассаз), Ровис (эльф), Хильк (скиминок), Сиргит (человек), Айрис (человек), Дик (человек), Джеил (человек), Талес (человек), Лим Террас (человек), Крил (человек), Ду-Иш (полуорк)

Краткая предыстория

Враг перешел Пограничные горы. Связь с фортом в горах потеряна. Отряд быстрого реагирования должен выяснить судьбу крепости, по возможности выбить оттуда врагов и подготовить плацдарм для будущего наступления.

Последние события

Отряд из десяти домиров с разведывательной миссией движется к горам. В первую же ночь их атакуют. Атаку ухитряются отбить с помощью девушки-разведчицы, которая некоторое время жила среди врагов. Похоже, ченджелинг Вивьен - крайне ценный разведчик и умелый воин. А еще она умеет менять обличья и даже... пол!

Нападение провалилось, но силы противника, судя по всему, гораздо больше предполагаемых.

На этом плохие новости не заканчиваются. Второй отряд, который должен был идти параллельно первому, попал под неожиданный обвал. Выжило всего трое домиров, которым удалось дойти до основного отряда и влиться в его ряды.

Какое зло ждет их впереди? Читайте наш журнал - и чаще пинайте мастера!

ГРУППА: ВОСТОЧНЫЕ СКАЗКИ

ДМ: Skye

ВРЕМЯ В ИГРЕ: 8 июля 5477 года, Полдень

ДИСЛОКАЦИЯ: Мин Акрон, материк Соба, Амс-Ахмар, г. Эл-Ухар

СОСТАВ ПАРТИИ: Амира Берлен (эльфийка), Ацинис (эльврин), Кирак (полуорк), Свирепый Ветер из племени Колыбели Песков (зверочеловек), Тень на Солнце из племени Сухой Травы (зверочеловек), Блинк (гном)

Краткая предыстория

Набрав снаряжение и найдя друг друга, партия выдвинулась в пустыню, чтобы найти источник странного Зова и каким-то образом прекратить его существование. Или хотя бы освободиться от него.

Последние события

Омар Безликий. Рубаи.

На ковре-самолёте домиры летят
Что бы их не ждало, нет пути им назад
Зов зловеший к себе тянет как на цепи
Может стать им последним каждый закат

Вот деревня горит на пути у отряда
И на грешную землю спуститься им надо
Оказать ли подмогу, или стать мародёром...
Или смерть отыскать, если ждёт их засада.

Не с простого костра тот посёлок горит
От такого огня вспыхнет даже гранит
Повстречались домиры со страшным драконом
Кто же в битве ужасной теперь победит?

Был грозен и свиреп дракон
Палил огонь со всех сторон
Но выстояли приключенцы
Отправлен был к богам дракон

Нелёгко был в пустыне путь -
Заночевать и отдохнуть
Поесть решили. Выжил тот лишь
Кто мяса съел совсем чуть-чуть

И вот, составом обновлённым
Огнем дракона опалённым
Отрядом к городу летят,
Комфортом малость вдохновлённым

Что дальше ждёт тех храбрецов?
Быть может, не найдут концов
В пустыне славного отряда?
Иль будет погран жуткий Зов...

ГРУППА: ДРЕВО ПОЗНАНИЯ

ДМ: NSM

ВРЕМЯ В ИГРЕ: зима 5478 года

ДИСЛОКАЦИЯ: Мин Акрон, материк Гвиларион, королевство Саретос, г. Энмери

СОСТАВ ПАРТИИ: Флориан ван Даал (человек, воин), Гыррн (гноль, воин), Латри Лостлиф (скиминок, друид), Каррик Таэдра (эльф, волшебник), Тайша Торвайт (человек, воин, предводитель отряда), Кралд Брэйди (полуорк, воин)

Краткая предыстория

Команда наемников должна довести до заданного места артефакт с очень интересными особенностями. Известно, что он нужен некой группе контрабандистов, которые не остановятся ни перед чем, чтобы добыть его. Для отвлечения их внимания пойдет еще один отряд, однако все тяготы похода лягут на плечи наемников ВГВ.

Последние события

В прошлый раз мы остановились на том, что отряд пошёл разбираться с таинственным големом в

шахте города Энмери. Кроме голема, который распугал всех шахтёров, а потом чуть не убил одного из членов отряда, ими был найден связанный кобольд. Вот у этого кобольда отряд и потребовал ответа о происходящем.

Сначала кобольд давал запутанные ответы и винил во всём «людей из города», но отряд не удовлетворился этими ответами и вопреки предупреждениям кобольда, полез ещё глубже в пещеры поисках ответов. И вот тут-то и началось самое интересное. За узким проходом, охраняемым ещё одним каменным големом, оказалась большая пещера, в которую не ступала нога человека. Здесь отряд наткнулся на целую группу кобольдов во главе с шаманом, и, что самое главное, они поймали их с поличным. Шаман именно в этот момент зачаровывал нового голема! Теперь всё встало на свои места - это кобольды строили големов, чтобы прогнать шахтёров из пещер, которые они считали своими.

Но кобольды так просто сдаваться не желали и развязалась жестокая драка. Отряд сражался отважно, несмотря на то, что против них пустили и вызванного с помощью магии духа воды, и склянки с жгучей смесью, и натасканного пса. В конце концов, все кобольды были убиты, и победа осталась за отрядом «цивилизованных домиров». Живым остался только кобольд, которого они нашли



иллюстрация: © Leopard (<http://leopardsnow.deviantart.com>)

связанным в самом начале. Теперь, когда лукавить уже не было смысла, он признался, что связали его вовсе не люди из города, а его же соплеменники, только потому, что он был против их коварного плана по изгнанию шахтёров. Флориан сжалился над бедным созданием, которому теперь больше некуда было податься, и взял к себе на службу.

Разобравшись с големами и управлявшими ими коболями, отряд вернулся на поверхность, поведал обо всём начальнику шахты и забрал заслуженную награду. После этого оставалось лишь вернуться в гостиницу и хорошенько выспаться перед предстоящей на следующий день нелёгкой дорогой.

На следующий день рано утром, отряд оседлал коней и отправился в дорогу на Ворбург. Они несли с собой ценный артефакт, который им ещё в самом начале приключения поручили охранять. Первые полдня прошли спокойно, и если бы не дождь, дорога была бы вполне приятной. Но проезжая через безлюдный лес, они заподозрили неладное, и не зря. Первым засаду заметил ушедший в разведку гнолл, но прежде, чем отряд успел что-либо предпринять, им дорогу преградил горящий канат. Таинственный голос, обладатель которого оставался невидимым, потребовал отдать артефакт, утверждая, что у держит в заложниках одного из друзей отряда. Но после недолгих переговоров, Флориан решил попытаться вырваться из засады. Он успешно перерубил преграждавший путь канат, и отряд ринулся прочь. Только пеший гнолл отстал, и когда стало ясно, что ему не удастся скрыться, отряд решил не бросить товарища в беде. Все повернули коней и приняли бой. Поначалу казалось, что им придётся туго. Из лесной чащи в них летели стрелы, и воин с огромным топором почти прикончил гнолла и Флориана. К счастью, друид Латри сумел опутать нескольких врагов своим заклинанием, тем самым сравняв шансы, и воспользовавшись этим, отряд сумел взять верх, хоть и было пролито немало крови.

После боя, подкрепившись лечебными зельями, отряд решил проверить, правда ли враги держали в заложниках их знакомую. Тщательные поиски привели их к тайному убежищу разбойников в лесной чаще. Врагов здесь не оказалось, зато была Сурра - предводительница второго отряда, который должен был отвлекать на себя внимание. Отвлек. Она оказалась единственной выжившей...

На ночевку отряд решил остановиться в деревне под названием Целефа. Пока Гыррн и Флориан ловили странного соглядатая - мерзкую синекую летучую тварь, Латри и Таиша выяснили, что в деревне есть больной «завывающей» лихорадкой. Эта страшная болезнь за считанные дни превращала здорового человека в кровожадный призрак, и даже жрец Лайтблейда (совершенно случайно оказавшийся учителем Таиши) не мог вылечить от нее. Конечно, наемникам не должно быть дела до жителей какой-то деревни, но уйти, зная, чем все может закончиться, они, разумеется, не сумели. Задержавшись на ночь, тщательно расспросили человека, после вечеринки у которого и слег несчастный домир, но он, к сожалению, ничем не смог им помочь.

А вот те, кто не пошел выяснять причины болезни, расспрашивали очень интересного наблюдателя - маленького, но довольно шустрого демоненка. Пойманный лапами Гыррна, он стал законным пленником наемников и, может быть, сумеет прояснить ситуацию. Если, конечно, нашим героям удастся его разговорить...

ГРУППА: ЗАБЫТЫЕ ЭПОХИ

ДМ: Toshka

ВРЕМЯ В ИГРЕ: давным-давно, несколько миллионов лет назад...

ДИСЛОКАЦИЯ: Мин Акрон, земли монахов Тао

СОСТАВ ПАРТИИ: Трион (ассаз), Карт (человек), Никс (человек), Эканай (тифлинг), Зег (эльврин), баронесса Кристи Айер (меняющаяся, НПС)

Краткая предыстория

Они - телохранители прекрасной баронессы, которую уже не один раз пытались убить. Казалось бы, непьющая работенка. Дежурь рядом с юной красавицей, пока она занимается научными изысканиями, отдыхай в свой черед, умирай, если нужно прикрыть меняющуюся своим телом...

Все изменилось в один прекрасный день. В забытых шахтах дварфов под Ардоной, пока Кристина исследовала какой-то кристалл, на нее напали. И кристалл активировался... И взорвался!

Последние события

Они очнулись в окружении чернокожих домиров. Им сказали, что их вытащили буквально с того света. И им пришлось пережить побочные действия сильнейших лекарств, позволивших им вообще проснуться.

Оказалось, что они находятся далеко в прошлом. Настолько далеко, что ничего не знают ни о мире, который называется вовсе не Мин Акрон, а Сансада, ни о своих гостеприимных хозяевах, не пожалевших сил на их спасение, которые оказались ассазами такой невероятной чистоты крови, что их кожа обладала чернильно-черным цветом, ни о храме, Первом храме Тао, в котором оказались. Наскоро подлечив наших героев, монахи Тао отправили их в свободное плавание, то есть, путешествие, с единственной просьбой - если вдруг они будут проходить мимо другого храма Тао, в котором недавно тоже взорвался телепортационный кристалл, изучить причины его взрыва. Честно говоря, всех слегка насторожил взрыв сразу двух кристаллов с небольшой разницей во времени. А пришельцев из будущего, которые знали, что Забытая Эпоха, в которую они попали, закончилась гибелью всего живого на Мин Акроне, эти взрывы даже напугали.

Впрочем, пока им стоит бояться чего-то более вероятного, чем армагеддон. Их враг-меняющийся, пытавшийся убить Кристину, тоже где-то в этом времени. И не похоже, что он собирается оставить баронессу в покое: в первую же ночь вне безопасных стен храма на отряд напала целая стая волков. Телохранителям удалось отбить атаку обезумевших животных, но главного врага они так и не увидели, вынужденные подозревать даже своих. А на следующий день Никс попал в ловушку. И, похоже, не только он. Чернокожий монах, первый, встреченный путешественниками на этой дороге, тоже был ранен похожей ловушкой. Вот только - настоящий ли это ассаз или меняющийся, решивший сыграть на жалости прекрасной баронессы? Придя к выводу, что убивать всех подряд на своем пути только потому, что под них мог замаскироваться настоящий враг, как-то негуманно, наши герои вытащили ассазу из ловушки, а он в благодарность отвел их в свою деревню и предложил остаться на ночлег. Наступало время, когда меняющийся мог нанести очередной удар. Сколько те-

лохранителей переживут эту ночь?



иллюстрация: © B l i n c k (<http://blink.deviantart.com>)

ГРУППА: СУНДУК МЕРТВЕЦА

ДМ: Mara

ВРЕМЯ В ИГРЕ: 1 день Райзы (июль) 5477 года, полдень

ДИСЛОКАЦИЯ: Планета Мин Акрон, Моря и океаны Мин Акрона, корабль "Крылатый призрак"

СОСТАВ ПАРТИИ: баронесса Джессика Нетшер (эльврина), баронет Вильям Дрейк (человек), баронетта Катрина Дрейк (человек), Косичка Джеси (человек), Нэйтан (человек)

Краткая предыстория

Все началось с предательства...

Хотя нет. Все началось давным-давно, когда дальний предок баронессы Нетшер, который, как это водится у некоторых знатных родов, был пиратом, закопал где-то сундук с сокровищами. Долгие годы его медальон, открывающий (по семейным преданиям) путь к кладу, хранился в роду Нетшер, пока одна юная эльврина по имени Джессика не решила выяснить источники этой легенды.

И вот тут-то в рассказе и появляется предательство. Куда без него в истории про сокровища и пиратов? Один очаровательный молодой человек самоотверженно помогал прекрасной баронессе в поисках информации... чтобы потом, когда она села на корабль, отдать ее в руки пиратов.

Баронета Дрейка, который пошел на такую низость, мог оправдать только тот факт, что его любимая сестра томила у пиратов в плену, и ради ее спасения юноша готов был на все. Но увы, он

недооценил подлость пиратов. Вильям не только не спас Катрину, но и оказался в плену вместе с ненавидящей его (ага, после предательства-то) эльвриной...

Последние события

А дальше было весело. Во-первых, не всем пиратам понравилось, что они потопили корабль, с которого почти не получили прибыли. И некоторые готовы были сместить капитана, чтобы получить от того абордажа хоть что-то. А некоторые сочувствовали пленникам - или просто получили информацию о кладе, делить который на весь корабль никто не собирался. А помощник капитана вообще оказался знакомым Джессики, и ради спасения девушки попросту убил его.

Однако сюрпризы на этом не закончились. В нарушение всех пиратских традиций, на «Крылатый призрак» напал еще один корабль, капитаном на котором был некий Нэйтан, еще один знакомый шустрой баронессы. Его судно во время абордажа затонуло, но власть на «Призраке» теперь в его руках. Спрашивается, облегчил этот поворот событий положение пленников, уже наостривших лыжи бежать, или только усугубил?

ГРУППА: ПОЙДИ ТУДА, НЕ ЗНАЮ КУДА

ДМ: Toshka

ВРЕМЯ В ИГРЕ: 21 день месяца Пантеры 2005 год эпохи Противостояния

ДИСЛОКАЦИЯ: Гатерия, Дом Горной Пантеры, Холд

СОСТАВ ПАРТИИ: Нэил (солар), Марвелл (мершан), Са'ир (человек), Ледяной Рассвет (человек), Аскольд (человек), Чико (человек), Эмили (НПС, асимар), Кулили (НПС, мершанка), Радион (НПС, человек), Нинай (НПС, асура).

Краткая предыстория

Приключения ангела (то есть, простите, солара) Нэила и его друзей продолжают! Краткое содержание предыдущих серий:

Ангел Нэил присоединился к группе домиров, идущих по давно забытому всеми заданию, во время боя с отрубленными руками. Маленький отряд вошел в проклятый город Ласка, и город этот изменил все. Волей судьбы они прикоснулись к тай-

не проклятия Ласки и познакомились с удивительными людьми и нелюдьми, служащими жрецами разных богов в этом странном городе. Они едва не поспособствовали проведению ритуала, для которого еще не настало время, и это обернулось пленом в Бездне для ангела и знакомством с эладринами для остальных.

Найдя способ спасти ангела, который не сломался под пытками, а переродился в солара и был убит жрецом Громом, наши герои отправились в Мир-Город в поисках пропавших товарищей. И, как ни странно, нашли их - частично утратившими память, но вполне целыми и здоровыми. Затем их ждал Элизиум, где они надеялись найти информацию о Сфере и проклятье Ласки, но увы, выяснилось, что сфер таких по планам множество, и сказать что-то определенное может только тот, кто наложил проклятие, но найти его можно... в Бездне или Бааторе.

Чтобы заработать деньги на безопасность подобного путешествия, отряд отправляется в мир под названием Гатерия в поисках очень редкого и ценного цветка. Заручившись поддержкой местных жителей, наши герои отправляются на да'та'хал, где растет чудесный цветок.

Последние события

Путь их был долог и труден. Они нашли древнее хранилище и карту, которая впоследствии не спасала им жизнь, подсказывая безопасный путь. Они спасли одного родича из местных, но потеряли другого. Увы, защитить всех не всегда может даже возрожденный солар.

Они нашли цветок, но их проводник - следопыт из Южного Септа - была захвачена в плен тенями, что требовали в обмен на ее жизнь найти древнюю чашу, что способна дать им свободу. К сожалению, мир сильно изменился, и теперь даже тени не знали, где найти эту чашу, хотя и сумели дать путешественникам карту, которая могла бы вывести их к цели.

В принципе, цветок они достали, и могли бы спокойно возвращаться к заказчику, тем более, что срок их контракта и так давно истек, но солар не мог оставить следопыта в беде. И отряд направляется в Холд, чтобы посоветоваться с самым мудрым шаманом этих земель - может быть, он су-

иллюстрация: © Viccolatte (<http://viccolatte.deviantart.com>)

меет помочь им сопоставить древнюю карту с современной географией Гатерии. В Холде их ждала встреча со старыми друзьями и неожиданно с... Они думали, что потеряли Терренса, странного человека, что присоединился к ним в Мир-Городе, но в библиотеке, куда их направил шаман, они нашли родича, как две капли воды похожего на «потеряшку». Однако это был не он и, вопреки надеждам Кулили, не ее хозяин-демон. И все же такая встреча не могла быть случайной! Или все-таки могла?

Древние карты помогли путешественникам найти зацепку, но до того места, где, возможно, хранилась чаша, было далеко, очень далеко. И теперь им предстоит полугодовое путешествие, а мы продолжим пристально следить за их приключениями.

ГРУППА: ТЕНЬ ИФИРОНА

ДМ: Toshka

ВРЕМЯ В ИГРЕ: 27 января 1958 год Новой Эры

ДИСЛОКАЦИЯ: Мин Акрон, Куэлэ, Бертолия, г. Мэнтор

СОСТАВ ПАРТИИ: Патрик (человек), Ариадна (эльврина), Лири (гном), Сэммет (НПС, эльврин), Эссэра (НПС, эльврина), Мелиан (НПС, человек), Кристан (НПС, человек)

Краткая предыстория

Отряд инквизиторов идет по следу странных и пу-

гающих событий на границе Бертолии. Повстречавшись с оборотнями и лесными людьми, победив темных жрецов Ифирона, попав в смертельную ловушку и выбравшись из таинственной и опасной Тени, отважные служители Дэйнара пытаются спасти детей от жертвоприношения в ходе мерзкого ритуала.

Последние события

Им удалось найти штольню, в которой прятали похищенных в деревне детей. Они сумели уничтожить охрану и даже страшного лича, который пытался преградить им путь. И все же они опоздали. Из детей выжил только один, молчаливый и никого не узнающий. И победа инквизиторов стала бессмысленной. О да, им удалось уничтожить темного мага - но его уничтожали и раньше, уже не один раз, и он всегда возрождался вновь. А дети... детей было не вернуть. И смысл страшного ритуала так и остался непонятым.

После такого горького опыта отряду пришлось вернуться в Мэнтор. Молодые инквизиторы пострадали, отравленные волшебством лича, да и делать на границе было уже нечего. Следы вели обратно в столицу.

Злата отправили учиться, и нашим героям пришлось попрощаться с товарищем. А Патрика приняли в дознаватели и тут же отправили с уже знакомыми инквизиторами - Эссэрой, Мелианом и Ариадной - в особняк лича. Предположительно, где-то там было его тайное убежище, в котором он

раз за разом возвращался к жизни. И до тех пор, пока убежище это существует, не будет им освобождения от темного мага, служащего Ифирону. Особняк много лет стоял заколоченным, но инквизиторы обнаружили внутри свежие следы. А потом и тело того несчастного, который на свою беду залез в дом лича. Патрик, воспользовавшись божественной мощью, допросил мертвеца, и последние его воспоминания указали нашим героям тайник, который не удалось обнаружить предыдущим группам, тщательно обыскивавшим особняк. Сэммет и Лири в это время проверяли второй след - таверну, через которую ифиронцы перегоняли подводы с золотом, однако на этот раз удача не сопровождала их. Никто ничего не знал, никто ничего не видел, а те, кто знали и видели - успели сбежать раньше, чем инквизиторы увидели их.

Объединившись вновь в один отряд, домиры отправились по обнаруженному тайному ходу вниз. Они нашли комнату, в которой стоял саркофаг, но на двери лежала магическая защита, пропустившая внутрь только Эссэру, Ариадну и Кристана. И тут же появились призраки. Совсем не такие, как в Тени, они были куда менее опасны и куда более уязвимы для магии трех специалистов... Но не все. Пока девушки сражались с мертвым ребенком, его брат-близнец вместе с призраком, который весьма мастерски пользовался магией, сделали попытку улизнуть. И если ужасных детей удалось уничтожить, то маг все еще угрожает жизням инквизиторов, оставшихся вне комнаты. А Ариадна, серьезно раненая богомерзкой магией, стала сама похожа на умертвие, и теперь ей предстоит доказать Кристану, что убивать ее пока не стоит...

ГРУППА: САМИ МЫ НЕ МЕСТНЫЕ

ДМ: Шинсу

ВРЕМЯ В ИГРЕ: 19 февраля 326 г

ДИСЛОКАЦИЯ: Мин Акрон, Лаом, Баронство Северобад, Уезд "Нейпдейл", г. Мурленд

СОСТАВ ПАРТИИ: Сол (человек), Мемфис (человек), Безликий (человек), Брон Отщепенец (дwarf), Эверин де Фалькон (человек), Рюноске Шинко (НПС, эльврина)

Краткая предыстория

Началась эта история в одной маленькой деревеньке под названием «Драконий зуб». Хотя для каждого из участников тех событий приключе-

ния начались гораздо раньше, но свела их судьба именно здесь.

Где подлые деревенские жители задумали скормить гостей своему хозяину-вампиру. Для чего хитро заманили и опоили честных и не очень домиров, а потом, заковав в цепи, посадили в подвал дожидаться ночи. Но brave путешественники все же сумели освободиться и ценой золотого жезла, да под угрозой кровавой расправы с помощью кровожадного речного монстра, который служил одному из них ездовым животным, проложили себе путь к свободе.

Удрав из гостеприимной деревеньки, авантюристы переночевали в лесной сторожке. Попутно познакомившись и отвадив от дверей голодного ночного хищника. Более того, под аккомпанемент волынки их небольшой отряд пополнился еще на одного путешественника.

Последние события

И вот к воротам Мурленда прибыл отряд из семи домиров: Сола – хозяина страхолюдного речного монстра, красавицы Мемфис, любителя женщин и чужого добра Шорге, brave баронета Эверина, мрачной эльвринки Шинко, жреца бога Жизни Брона и талантливой, но страшного на лицо Деймоса.

Тут-то и выяснилось, что во время пребывания в гостеприимной деревеньке им подложили письмо адресованное некому Грофману из Мурленда. Этим письмом весьма заинтересовалась стража. Настолько, что не менее гостеприимно предложила путникам переночевать в камере предварительного заключения. Впрочем, предложение приняли не все.

Сол, Мемфис и Шинко решили избежать знакомства с представителями местного закона и устроиться на ночлег в частном доме.

Утром после более детального знакомства с начальником стражи, допроса и досмотра личного имущества, путешественники приняли предложение помочь страже поисках некоего артефакта и раскрытии темных личностей—культистов, которых обвиняли во всех безобразиях творящихся в Мурленде и его окрестностях.

Распроставшись со стражей, компания направилась на рынок, благоразумно решив, что отбившись от основного состава личности тоже почтут своим вниманием это достопримечательное место.

И не ошиблись. Там они все и встретились. Правда, по ходу дела выяснилось, что пропал шептун Шорге. Впрочем, пропажа нашлась быстро – в ближайшей подворотне с ножом в груди и без кошелька. Горе их от утраты не знало границ.

И вот наша дружная компания направилась на кладбище хоронить своего боевого товарища. Но и там их ждал сюрприз: в виде разграбленной часовни Холуса. Что же предпримут наши авантюристы, там где местные блюстители порядка сплоховали.

ГРУППА: НЕТ ЗОЛОТА В СЕРЫХ ГОРАХ (ДИ)

ДМ: Drakoshka

ВРЕМЯ В ИГРЕ: 26 квинта 1668 года, терд

ДИСЛОКАЦИЯ: Тэйя, Авалон, Карлеон

СОСТАВ ПАРТИИ: Питер Роджерс (авалонец), Джульен Валру дюМартиз (монтенец), Анастасия Орлова (уссурийка), Нико Феррейра де Сольдано дель Кастилья (кастилец), Лоренцо ди Маре (НПС, водачче), Люсия Родригес де Лопес (НПС, кастилийка), Франческа Росси (НПС, водачче), Джейсон Аткинс Хантер (НПС, авалонец)

Краткая предыстория

Одним прекрасным весенним вечером в Пенном море встретились два корабля. Одним из них был водаччианский пинасс «Сирена ди Канто», совершавший рейс из Империи Полумесяца в Вендель. Вторым оказалась авалонская шхуна «Морской дракон». Разумеется, встреча была совершенно «случайной», как и последовавший за ней абордаж. Совсем обнаглели авалонские пираты! Ни с того, ни с сего атаковали корабль невраждебного государства! Но самое смешное, что они потерпели неудачу. Несколько отважных путешественников сдержали пиратскую атаку.

Веселье началось, когда победа водаччианского экипажа была уже несомненной. На «Сирене» неожиданно появилась давняя подруга капитана, монтенийка, и немедленно стала заложницей в руках еще одного старого знакомого капитана, айзенца. Как выяснилось, пиратам не был нужен корабль. Абордаж преследовал одну-единственную цель – добыть подвеску, которую капитан «Сирены» носил на груди. Однако даже ради прекрасных глаз монтенийки водаччианец не отдал свое сокровище, а пронзил им собственную ладонь.

Потом были молнии, буря и беспамятство, а когда восемь человек очнулись, они лежали вокруг подвески, корабль болтался на волнах, пустой и предоставленный самому себе, а второго судна и след простыл.

Последние события

Им удалось добраться до берега, до Авалона. Там они планировали расстаться, отправившись каждый по своим делам, но не тут-то было. Ночью исчезла подвеска, а утром в их маленькой группе появилась очаровательная молчаливая девочка. А затем... каждый, кто пытался уйти от группы, чувствовал боль и возвращался обратно. Проведя несколько простых опытов, путешественники выяснили, что неведомая сила притягивает их к маленькой девочке-найденышу. Наши герои отправились в Карлеон в надежде, что королева Элейн сумеет разорвать непонятную и опасную связь.

Спрашивается, причем тут Рыцарь Элейн Лоренс Лок и его подозрения? А ведь еще есть айзенец, который сумел пережить молнии и кораблекрушение. Похоже, в столице Авалона путешественников ждет множество неожиданностей!



иллюстрация: © rado javor (<http://radojavor.deviantart.com>)

Вымысел и Реальность? "Тень"

«Тот, кто считает, что в тени свет слабеет, вынужден всю жизнь прожить в неведении»

Как много домиров из Вымысла задумывались о том, что есть для них Тень? Большинство ответит на этот вопрос просто и незамысловато – это то, что отбрасывает один предмет на другой с противоположной от света стороны. Люди ученые расширят понятие более точным определением со стороны физики или магии, но лишь малая горсть из всего бесконечного числа обитателей Вселенной скажут, что Тень – это уникальная реальность на полотне бытия, которая, словно раствор для фундамента, соединяет между собой все остальные миры, измерения и реальности в Вымысле...

В чем же заключается уникальность Тени? Чем этот мир так не похож на все остальные? Самое острое и яркое отличие Тени заключается в том, что она есть везде. Этот мир обволакивает собою каждый атом Вымысла, покрывая его тонкой невидимой пленкой, и если в другие миры мы можем попасть лишь в определенных случаях и из

определенных мест, то оказаться в Тени можно откуда угодно и когда угодно. И это далеко не всё.

Большинству образованных домиров из развитых миров известно, что преодолеть грань между мирами можно, лишь обладая врожденным даром или упорно трудясь и развивая навык хождения сквозь грань самостоятельно. Но на оттачивание таланта могут уйти десятки, а то и сотни лет, в то время как с хождением в Тень все намного проще. Грань этого мира настолько тонка и ранима, что любой всплеск в окружающей среде, как эмоциональный, так и природный, может породить краткосрочный разрыв в границе, благодаря которому домиры иногда непроизвольно оказываются в другой реальности – в Тени. И уж поверьте, далеко не все рады такому событию. Ведь Тень – это опасное место, в котором даже один единственный шаг может привести тебя к мгновенной гибели или унести на другой конец Вымысла... Возможно, именно поэтому до сих пор подавляющее число путешественников между мирами предпочитают старый, добрый и проверенный способ

иллюстрация: © Blink (<http://blink.deviantart.com>)



хождения по Дороге Сквозь Миры.

Но чем же так опасна Тень? И что это вообще за место? Ответить на эти вопросы коротко будет довольно сложно. Как и любой другой мир, Тень сочетает в себе бесконечное число особенностей и тонкостей, присущих только для этого мира. Но мы постараемся рассказать вам о наиболее характерных его чертах.

ПОГРАНИЧЬЕ - ЗЕМЛИ НЕПРИКАЯННЫХ

«Тень – это очень странное и парадоксальное место». Вот, что можно сказать в первую очередь об этом мире. Оказавшись по другую сторону от грани, путешественник попадает в место, которое очень похоже на то, где он был только что. И это понятно, ведь, как мы уже говорили ранее, Тень обволакивает Вымысел целиком и практически является его точной копией. Практически, но не совсем. На самом деле его копией является лишь тонкий слой между настоящей Тенью и другими Мирами. Этот слой носит название Пограничье, но, к сожалению, далеко не все знают об этом, да и о том, что есть что-то больше, нежели сумеречная копия других реальностей. Но не будем забегать вперед.

Итак, что же видит тот, кто по воле случая или специально оказался в Пограничье? Мир вокруг стремительно выцветает, становясь черно-белым. Исчезают запахи, пропадает тепло. Все кажется холодным и безжизненным. В довершении ко всему прочему светлое становится темным, а темное – светлым, словно реальный мир превратился в негатив. Звуки здесь кажутся более глухими, невзрачными, и даже песня сирены может показаться унылым карканьем вороны. Ко всему этому привыкнуть не сложно, как и к тому, что в самой Тени все существующие энергетические поля находятся на некотором среднем уровне. Здесь работает совершенно все, что только могло быть придумано в Вымысле, но создать самостоятельно что-то новое в Тени довольно сложно, ведь для создания, разработок, экспериментов нужно в десятки раз больше ресурсов и затрат, нежели для работы уже готового прибора или заклинания. Но и это сущий пустяк с другими проблемами Пограничья.

Те, кто изучал феномен призраков, знают, что именно в Тени ждут своего часа неупокоенные души, тех, кто застрял между жизнью и смертью,

удерживаемые в Вымысле незавершенными при жизни делами. Мало того, эти души могут просачиваться сквозь грань, проникая в другие миры, и пусть они довольно часто привязаны к определенному месту, но и этого порой достаточно для причинения немалого вреда живым домирам и самим мирам. Находясь чуть ли не одновременно в двух реальностях сразу, призраки неплохо защищены от простых физических и магических атак. Говорят, что убить их проще из самой Тени, но даже там эта задача граничит со смертью.

И все бы ничего, но есть одно большое «но», которое делает пребывание в Пограничье практически невозможным. И заключается это «но» в том, что Тень находится в постоянном движении. Оказавшись в ней, путешественник попадает изначально в место, которое очень похоже на то, в котором он был до этого, но стоит ему пройти несколько сотен метров, а то и всего пару шагов, как все вокруг резко меняется, и вы оказываетесь там, где, скорее всего, не желали бы оказаться даже в самом худшем из своих кошмаров. Например, на дне океана или в тысяче метрах над землей...

Так почему же такое случается? Дело в том, что понятие пространства в Тени нарушено, причем до такой степени, что за один маленький шаг можно оказаться на другом конце Вымысла и, пройдя вновь сквозь грань, выйти, например, в реальности, до которой по обычной Дороге пришлось бы идти не один день. С одной стороны – это просто великолепно! Но беда заключается в том, что даже используя сложнейшие математические расчеты, которыми полнятся десятки и сотни тысяч книг по тeneвым путешествиям, существует лишь пятьдесят процентов того, что вы окажетесь именно там, где хотели быть шаг назад. А до желаемого места иногда нужно пройти не один шаг, а тысячи, десятки тысяч... Мало того, одними и теми же расчётами вряд ли получится воспользоваться дважды. Каждые выкладки опираются на конкретное время, когда путешественник преодолеет грань и сделает свой первый шаг. И если он по каким-нибудь причинам задержится больше, чем то было учтено, он уже никогда не попадет туда, куда ему нужно, опираясь на свои текущие расчёты. Именно поэтому чаще всего проще пойти по Великой Дороге через Мир-Город, нежели заниматься столь долгим и опасным занятием, как тeneвое путешествие. Однако далеко не все миры соединены с Золотым Трактором, а в некоторые ме-

ста иногда проще попасть, рискуя заблудиться и погибнуть в Тени, нежели пройти другими еще более опасными дорогами. Впрочем, как знать... Тень всегда полна такими сюрпризами, каждый из которых может стать последним...

Если взглянуть на все, что было сказано ранее, возникает закономерный вопрос: «А есть ли жизнь в Пограничье?» Да, в Пограничье есть жизнь, но вряд ли это слово будет здесь уместным. В Пограничье не живут – в нем пытаются выжить. Не смотря на то, что это место является копией остальных миров, в здесь существует своя неповторимая и довольно опасная фауна. Она не только обладает уникальными свойствами окутывать себя тенями, из-за которых опасность тяжело разглядеть с первого раза, но и заставляет путешественника оставаться в определенной местности столь долго, сколь это будет ей необходимо. А необходимость у любого теневого существа вполне себе примитивная – это пропитание. Таким образом получается, что и без того малая вероятность теневого путешествия становится еще ниже, если на пути попадаются хищники, желающие закусить путешественником. И даже если тому и удастся выжить, то необходимо будет не только вернуться на

исходное место, с которого был прерван путь, но еще и уповать на то, что прошло не так уж и много времени, и расчеты все еще остаются в силе. А узнать это можно будет лишь тогда, когда будет пройден весь оставшийся путь. Если конечно беда не настигнет раньше в виде болот, лютых морозов или лавы в извергающемся вулкане...

И все же, остается до сих пор не отвеченным еще один вопрос. Почему если в Тень так легко попасть, мы блуждаем по Пограничью, но практически никогда не попадаем в настоящую Тень? Как же так? Ответ довольно прост – чтобы попасть в настоящую Тень из Пограничья, нужно знать туда дорогу. Но где же она скрывается? Это еще один очень сложный вопрос. Ученые и исследователи потратили немало времени, чтобы понять, что не существует какой-то конкретной формулы. Каждый домир находит свою собственную дорогу в Тень и, рассказав о ней на словах, вряд ли получится помочь пройти по ней постороннему, если только не последовать вместе с ним...

А побывать в истинной Тени стоит каждому путешественнику! Но об этом удивительном месте мы расскажем вам в следующий раз....

Интервью с... Фородриль

Драгоценные наши читатели! Сегодня у нас в студии главный мершан всея ДСМ - Фородриль!

Рассказывай давай, как ты дошел до жизни такой. Начнем со стандартного вопроса: как ты попал в ролевое движение в целом и в фрпг в частности?

О! Это долгая история. А началось всё с того, что к ролевым играм я пришёл, как и многие до меня, - от ролевых, только компьютерных игр. Сейчас даже страшно вспомнить сколько консолей я за свою жизнь перепробовал (и ведь на каждой из них я совсем не в гонки играл). Потом был компьютер, старенький модем и Ультима Онлайн. А уже оттуда один мой товарищ по гильдии и позвал меня на форум, где группа единомышленников собиралась возродить ФРПГ, в которую они ранее играли. К тому времени на компьютерах уже вышел Балдурс Гейтс, да и в прессе про АДнД заметки иногда встречались. Так что интерес к настольным РПГ у меня был уже тогда. Мешало только то, что правила были на английском, да и то, что одному в них играть нельзя. Так что, подумав, я



согласился. И до сих пор думаю, что сделал это не зря.

Затянуло?

А как же! Я ведь ещё и книги любил читать, начиная от фэнтези и заканчивая научной фантастикой. Раньше. Это сейчас времени на книги почти нет. А ФРПГ - это почти тоже самое что и книга. Только сюжет может развиваться до бесконечности, и у тебя есть возможность самому на него повлиять.

Расскажи, как ты попал на ДСМ

По блату. ... Шучу. Хотя на самом деле это было почти так. На том самом форуме, где я и начал когда-то играть, я познакомился с Тошкой, Мэтримом и некоторыми другими игроками, которые, как оказалось, играют ещё и на другом форуме. Действуя сначала на чистом любопытстве - «Мои знакомые где-то играют ещё, а я и не в курсе», я нашёл этот форум и огляделся. В итоге мне понравилось, и я попросился к Тошке, а нельзя, мол, присоединиться и мне.

Она не отказала, конечно?

Естественно. Иначе как бы я ещё оказался здесь сейчас.

Тошка сказала о тебе много хороших слов в истории проекта. Расскажи поподробнее о твоём вкладе в наш общий игровой мир?

Хм. Вообще-то я не люблю хвастаться. К тому же ничего такого особенного я и не делал. Просто иногда у меня появляются интересные идеи, которые я развивал и выкладывал на форум или у себя в дневнике. Или же рассказывал Тошке при личной встрече. А уж она что-то из них использовала при описании мира. Ещё я придумал целое островное государство и два мира, до описания которых у меня всё никак руки не доходят из-за нехватки времени. Хотя в одной вещи я могу показаться точно - в существовании мершанов на ДСМ виноват я, целиком и полностью.

Значит, мершаны? Почему именно эта чудесная раса?

Это тоже долгая история. Но если коротко, то так получилось. Была у меня на другом форуме НПС-богиня. Получеловек - полукошка. И вот пришла мне в голову мысль создать на ДСМ похожего непися, только рангом гораздо ниже. Чтобы лучше проработать её характер на практике, так ска-

зать. Я поискал по интернету техническую информацию по похожим расам, придумал какую-то дику историю про трёх то ли магов, то ли друидов, в результате эксперимента которых и получилась подобная девушка. Ну и, конечно, обратился за разрешением к Тошке. Та выслушала просьбу и спросила, есть ли у меня техническое описание. Оно у меня, естественно, было. А Тошка посмотрела его и вдруг спросила: «А обязательно так мудрить с этой кошкой? На карте Мин Акрона всё ещё полным полно белых пятен, так почему бы где-нибудь не существовать целой расе вот таких вот созданий?». Причин не соглашаться у меня не было. Так что в дальнейшем мне потом пришлось придумывать и описание для этой расы, и делать набросок для их Дома.

Насколько я знаю, ты играешь одним из немногим мершанов на нашем проекте. Скажи, это твой самый любимый персонаж?

Самый любимый? Ну... не знаю. У меня несколько любимых персонажей и выделить из них «самого» довольно сложно. Хотя, конечно, мне бы очень не хотелось его потерять. Даже не смотря на то, что одна из причин появления этого персонажа - обещание, я к нему очень привязался.

Обещание? как интересно!

Ну... Наверное это была одна из моих дурацких идей. Работая ещё над первым описанием Мершанов, я вдруг для себя решил, что раз я был причиной появления у Тошки на проекте этой расы, я должен принять за это ответственность. И потому я себе пообещал, что первым моим персонажем здесь будет представитель именно этой расы.

Это действительно твой самый первый персонаж на ДСМ?

Если бы сейчас всё ещё существовала старая версия Тошкиного сайта, та, которая была с «гостевой книгой», то, посмотрев в ней, вы бы увидели, что впервые я появился там под именем Марвелл Дрейк. Наверное это что-то да значит?

Когда ты начал водить и с чем это было связано?

Начал я водить ещё на другом форуме, так что вполне естественно, что я стал этим заниматься ещё и на ДСМ. А с чем это связано. Хм. Как бы это объяснить. Обычный игрок, конечно, имеет возможность повлиять на сюжет, но у ДМа таких возможностей намного больше. А я люблю придум-

мывать всяческие истории. И хотя сюжеты моих походов бывает скатываются до «рельс», зато на протяжении этих «рельс» постоянно встречаются всяческие неожиданности, чаще приятные для игроков, хотя иногда бывает и не очень.

Какое направление историй ты предпочитаешь?

Приключения! Мечтаю о большом детективном походе, но пока кроме небольших интриг ничего вплести в сюжет не получается. А вот боёвки, напротив, не люблю. Не очень-то они у меня выйдут, да и боюсь я нечаянно убить кого-то из персонажей.

В последнее время твои походы замерли. Недостаток вдохновения или времени?

Поначалу были проблемы с вдохновением, а сейчас просто времени нет. Но я не думаю насовсем забрасывать свои походы, и как только у меня будет побольше свободного времени, я их восстановлю.

Тогда давай немного поговорим о том, что происходит вне ДСМ. Расскажи немного о себе.

Ещё одна трудная тема. Даже не знаю что про себя рассказать. Коренной москвич. Заядлый холостяк. Из еды очень люблю плов и свиные рёбрышки, из напитков, томатный сок (я его немного разбавляю водой, чтобы он был немного по кислее). Из книг предпочитаю читать детективы, фантастику и фэнтези. Причём тематика и авторы зависят от интереса, который у меня постоянно (и самопроизвольно) меняется. Пробовал как-то и сам писать. Вернее до сих пор пробую. И до сих пор этот путь для меня - путь из ошибок и нехватки времени.

Какие книги интересовали тебя в последнее время и почему?

Честно говоря в последнее время таковых было не много. Работа съедает большую часть свободного времени, так что мне как-то не до чтения книг. Хотя не могу не отметить последние из понравившихся мне книг - серию книг Оксаны Панкеевой «Судьба короля». Интересный мир (хоть он и «собран» из всяческих «шаблонов»), продуманный сюжет, с интригами и не без некоторого юмора, с проблемами, нарастающими по ходу книги и логически разрешаемыми в конце. На тот момент когда я читал, в свет вышли 8 книг, а сейчас их должно быть 10, а то и одиннадцатая вышла - из-за нехватки времени я немного поотстал от собы-

тий.

Цикл называется «Хроника странного королевства». А тебе никогда не хотелось поводить по такому «книжному» миру?

Нет. Лучше автора я не смог бы ничего в этом мире создать, а хуже - не хотелось бы.

А твои миры? Какие они и как появились на свет?

Это которые на ДСМ? Или речь о мирах из моих ненаписанных книг?

О любых. Расскажи о тех, которые тебе дороги. Ну тогда всё-таки о мирах ДСМ. Для начала.

Пожалуй первым моим миром на ДСМ можно считать Зиорию. Хотя на самом деле с ней получилась почти тоже самое, что и с мершанами. Я хотел создать игру в «Других играх», но Тошка сказала, что на Дороге полно всяческих миров, так что там может поместиться и мой, каким бы он ни был. Не буду скрывать, идею для этого мира я почерпнул в одном анимешном мире, по которому существуют несколько почти не связанных между собой аниме-сериалов. Правда информации об истории того мира, во всяком случае на русском языке, я нигде не нашёл, так что придумывать всё пришлось самому с нуля. Да к тому же ещё и адаптировать ко вселенной ДСМ. Так что в результате и сам мир получился совсем другим. Так что называть это плагиатом я бы не рекомендовал.

Никто и не собирается. Чем тебе дорог этот мир? Тем, что он - первый?

Этот мир уникальный! Он мало похож на обычные ДнД миры. Я даже сомневаюсь, что захотел я, у меня всё равно не получилось бы водить по нему, используя любые ДнДшные правила. К тому же этот мир - колыбель новой расы, механической. Хотя об этом ещё никто и не догадывается.

В этом мире играла «Академия воинов», почему ты не продолжишь эту партию?

Вообще-то я как раз планирую продолжить эту партию. Правда, почти все игроки из неё уже исчезли. А те, которые остались... Один вроде бы как хотел бы продолжить, но сам по себе он редко появляется. Плюс, вместо другого я, возможно, нашёл другого игрока. Хотя вообще, прежде чем устраивать переключку и искать новых игроков, я планирую как следует пересмотреть одну из ключевых вещей Зиории - зоидов.

Расскажешь нам о них или сохранишь интригу?

Лучше сохранию. Хотя не такая уж там и интрига, но в двух словах это не описать, а если как следует, то никакого журнала не хватит.

Тогда Расскажи для разнообразия об одном из ненаписанных миров.

Кто ж меня за язык то тянул? Ну тогда расскажу про мир, придуманный мной для своей первой, так и не дописанной книги. Тем более что он и к ДСМ имеет непосредственное отношение. Это был мир, ставший для главного героя второй родиной, и потому я его довольно подробно успел продумать. Во всяком случае тот материк, на котором происходили все действия. Некогда большая Империя объединяла всю территорию континента единой властью, но с тех времён многое успело измениться. Империя зачахла, и сейчас в большинстве своём люди проживают спокойной, пасторальной жизнью, обходясь без чьего-то над собой правления. Большинство живут в небольших деревнях, разбросанных тут и там в лесах (которые занимают больше 80% территории всего материка). Конечно, парочка городов ещё остались, например, столица бывшей Империи, но проживают там... как бы попроще сказать?... ну, можно сказать «бюрократы», которые всё ещё считают что у них есть власть, хотя на самом деле их мнение никого не интересует.

В общем-то напридумывал я там много: и географические подробности, и политические, и историю, во всяком случае некоторую её часть. Вот только однажды я наконец понял, что дописывать эту книгу не стоит, так как я испортил сюжет ещё в самом начале, и исправить это нельзя. Но поскольку придуманного материала было жалко (в особенности этого мира, который мне и самому нравится), я решил, а почему бы хотя бы его не перенести к Тошке на проект. Так на Дороге и появился мир, называемый Пелия.

Пелия - планета немного большего размера, чем Мин Акрон, однако из-за строения (больших пустот под землёй), редких минералов, а так же (не исключено) из-за каких-то магических эффектов, имеет и массу и притяжение на поверхности, как и у Мин Акрона. Во всяком случае разница не большая. Первоначально я планировал поместить Пелию на тот же перекрёсток Дороги, связанный с Мин Акроном, но как потом выяснилось, там все

места уже заняты. Поэтому мне пришлось импровизировать - и так появился такой космический феномен как планета-близнец. То есть, проще говоря, в звёздной системе, на одной с Мин Акроном орбите, вращается ещё одна планета, только расположенная ровно с другой стороны, за солнцем. Это и есть Пелия. (Если подумать, даже некоторые из наших учёных в реале выдвигают предположения, что у нашей Земли может быть подобный двойник. А раз такое может быть в теории в реале, то значит не грешно и в Вымысле подобному быть!).

Помимо вышеупомянутого материка, на Пелии есть ещё несколько. У меня на них есть большие планы, однако на данный момент вся информация находится под грифом «Секретно!». Могу разве что сказать, что страна, находящаяся там, проходит у меня пока под рабочим названием «Забытая империя».

Как создатель миров со стажем, что ты можешь пожелать новичкам в сложном занятии демиурга?

Старайтесь увидеть всю картину в целом. И почаще задумывайтесь, а как может повлиять на мир очередной вводимый вами элемент. И ещё, не бойтесь, если в процессе придумывания мира у вас появится «лишняя» информация. Забытая всеми легенда, разговор какого-нибудь исторического лица с кем-то, и тому подобное - такое не всегда специально придумывается, но бывает оно придумывается само. И хотя для описания мира это может и не нести большого значения, но для лучшего понимания мира вами - автором, это очень важно.

Спасибо и удачи!

Интервью брала: Drakoshka



Уголок менестреля

Не грусти, мой таинственный друг.
Разлетится по ветру зола,
Облака улетают на юг -
Тоже, видимо, ищут тепла.

Верь мне. Холод - не навсегда:
И под снегом проснутся цветы.
Расцветет на деревьях листва,
Вместе с нею оттаешь и ты.

Холод смерти, предчувствие беды
Вмиг отступят под зовом весны.
Разожмутся на сердце тиски,
О любви запоют соловьи.

Шепот лун и пророчество тьмы
Сгинут там, где пылает закат.
Поделись со мной страхом своим,
Не молчи, мой неназванный брат!

Автор: Drakoshka

Зверье мое "Ассазы"

Задумчивые, таинственные и несколько высокомерные. Ассазы осторожно относятся к другим расам, но охотно идут на контакт с ними, стараясь узнать как можно больше, но в то же время предпочитают молчать, когда дело касается их самих. Именно поэтому об ассазах знают гораздо меньше, чем о любой другой расе в Иных мирах. Они любят философские диалоги и личные беседы, и всегда уделяют огромное внимание личности собеседника, при этом оставляя свою за призрачной завесой из недосказанности и немногословности. Говорят, что именно ассазы наиболее сильно приближены к богам. Именно среди них по всему Вымыслу то и дело появляются мессии и аватары, несущие слово божие как никто другой...

Можно встретить: во всех мирах



Характер

Многие домиры глубоко заблуждаются, считая, что прекрасно знают характер этой таинственной расы. Устоявшееся мнение о том, что большинство ассязов это немногословные, жеманные, наивные

иллюстрация: © Marta de Andrés (<http://martanael.deviantart.com>)

и слабые физически домиры, способные лишь беседовать на философские темы. Да, ассазов можно назвать замкнутыми, но не малословными, высокомерными, но не жеманными или слабохарактерными, загадочными, но не капризными. Они редко проявляют бурные чувства в виде сильной радости или злости, но это совершенно не значит, что они их не испытывают. Многие ассазы предпочитают путь веры, но среди них достаточно воинов, прекрасных стратегов, магов и представителей других профессий. Но именно ассазы, как никто другой, связаны мистическими силами Вымысла с богами. Именно среди них чаще всего на свет появляются мессии и аватары, несущие слово божие. Эта раса очень хорошо понимает и разбирается в тонкостях любой веры, культа, религии. Они всегда могут найти объяснение тому, что другим никак не понять или не принять. И именно среди них практически не существует предрассудков к религиям, как у большинства других народов и рас.

В общении ассазы всегда большое внимание уделяют пониманию личности собеседника. Тому, кто разделяет беседу с представителем этой расы, нередко кажется, что ассаз видит его насквозь, и чем дольше идет беседа, тем больше начинает казаться, что в любое слово ассаз вкладывает куда больше смысла, чем это есть на самом деле. Из-за некоторого, хотя обычно тщательно скрываемого, высокомерия, ассазы редко заводят крепкую дружбу, но уж если считают кого-то другом, то очень сильно привязываются к нему. Истории известно много случаев, когда ассазы убивали себя, если их друзья погибали или предавали. Эта черта ассазов даже вошла в пословицу об этом народе.

Описание внешности

Большинство ассазов ростом примерно с человека (в среднем около 170 см), но весят несколько меньше своих бледнокожих собратьев, хотя избыточный вес у представителей этой расы так же встречается, правда редко.

Многие домиры считают, что раз ассазы весят меньше, то это значит, что они хрупкие, слабые и выглядят как тростинки. На самом деле это совершенно не так. Не смотря на свой небольшой вес и врожденную изящность, среди ассазов нередко представители, отличающиеся при этом крепким телосложением и высокой силой, способные терпеть нос большинству орков, славящихся сво-

ей бычьей выносливостью и силой.

Важной особенностью во внешности ассазов является цвет кожи. Прочие народы часто называют эту расу «синекожими», но, хотя это название прочно укрепилось за ними, его употребляют в основном те, кто плохо знаком ассазами или вообще никогда их не видел. Что не так уж и удивительно, так как даже по меркам Вымысла, ассазов очень мало.

На сегодняшний день у ассазов встречается цвет кожи самых разнообразных оттенков синего – от индиго до почти белого. Мало вероятно, что хоть кто-то из ныне живущих еще помнит, что миллионы лет тому назад цвет кожи ассазов был чернильно черным, и даже самое ничтожное отклонение в оттенке и светлоте от нормы представляло собой «порченную кровь», нечистую. За миллионы лет мало что изменилось в отношении ассазов к нечистой крови, но сам цвет кожи, как ни печально, выцвел, и на сегодняшний день во всем Вымысле вряд ли найдется хотя бы один действительно чистокровный ассаз по меркам прошлого. Тем не менее, принцип высокородства до сих пор сохранился как понятие у этой расы. И, как и прежде, зиждется он на интенсивности синего цвета кожи. Чем насыщеннее цвет, тем более чистой и благородной крови считается ассаз. Члены королевских семей и верховные жрецы главенствующих культов имеют самую темную кожу, в то время как у простого народа и полукровок очень бледный голубой цвет, который часто напоминает цвет кожи человека, прожившего много лет без солнечного света. Кстати говоря, ассазы практически не загорают. Благодаря этому, можно без особого труда отличить благородного ассазу от простолюдина, а значит и угадать его социальный статус в ассазском обществе. Конечно, незнакомый со всеми этими тонкостями домир, вряд ли сможет определить и установить малозаметные для него различия в оттенках цвета кожи у двух ассазов разной степени благородства, но, в принципе, это вполне возможно. Ассазы разбираются в цвете кожи и благородности лучше других исключительно потому, что имеют с этим дело на протяжении всей своей жизни. Но рожденный вдали от своего общества ассаз будет столь же невежественен в данном вопросе, как и другие народы.

Если вернуться к вопросу о том, каким именно образом цвет кожи ассазов выцвел так сильно, то здесь стоит заметить, что дети, рожденные у асса-



зов, получают цвет кожи средний между цветом его родителей. По этой причине полукровки рождаются очень бледными, а сами ассазы, передающие из поколения в поколение кодекс о чистоте крови, стараются не вступать в отношения с представителями из других рас и очень трепетно относятся к выбору своих партнеров, особенно когда дело касается высокородных семей. Кстати говоря, словосочетание «голубая кровь» является не просто оборотом речи. Для ассазов эти слова звучат буквально, потому что у этого народа кровь действительно имеет синий, практически чернильный цвет, который влияет на цвет кожи, чей покров очень более тонок и прозрачен, чем, к при-

меру, у людей. У полукровок же, цвет крови нередко бывает красным или любого другого цвета, присущего его родителю не-ассазу. По всем этим причинам незаконнорожденного ребенка можно определить уже при рождении по цвету его кожи и по цвету крови. Именно сочетание этих двух аспектов и определяет у ассазов их чистокровность в полной мере. Но такие тонкости знают, за исключением самих ассазов, единицы.

Вся эта система с цветом заставляет общество ассазов довольно сильно расслаиваться, и среди этого народа часто встречаются браки по расчету, основанному на сохранении чистоты крови. Чем светлее кожа ассазы, тем ниже его положение в обществе. В некоторых ассазских странах нередко проявляется ярко выраженное презрение к «светлокожим» представителям своего народа, но чаще всего это влияет лишь на отсутствие возможности занимать главные посты на государственных должностях.

Возвращаясь к другим особенностям внешности ассазов, стоит заметить, что совершенно у всех ассазов очень тонкие, шелковистые волосы серебристого или белого цвета. Борода и остальной волосяной покров такой же, как и у людей, но более редкий и появляется значительно позже – ближе к старости. Цвет глаз обычно имеет разные оттенки синего, фиолетового и серого.

Абсолютно все ассазы предпочитают хорошо ухаживать за своим внешним видом. Они не любят длинных ногтей, грязную одежду, и встретить неопрятного ассазы – это то же самое, что встретить злого мершана. Такое щепетильное отношение к своей внешности создает немало различных обманчивых толков о характере ассазов. Их считают неженками, которые падают в обморок при виде грязи и картинно заламывают руки и морщат нос, если увидят неухоженного домира. На самом деле все совершенно не так. Ассазы терпимо относятся к недостаткам других, адекватно реагируют на грязь и неприятные запахи, они не жеманны и не являются соц. меньшинствами, к которым нередко причисляют их расисты. Они просто любят чистоту и любят себя. В одежде представители этого народа предпочитают просторную, удобную и красивую одежду не слишком броских цветов.

Живут ассазы до ста – ста двадцати лет, ведя размеренный и спокойный образ жизни.

Отношения с другими расами

Какими бы странными и высокомерными не казались ассазы, в целом они относятся к другим народам довольно дружелюбно, но в то же время несколько дистанцируются от них, предпочитая держать свою жизнь подальше от чужого любопытного взора. Они с удовольствием изучают обычаи и культуру других народов, легко приспосабливаются к их менталитету, но попытки чужака вникнуть в их собственную культуру, ассазы воспринимают без особого энтузиазма и даже очень часто расценивают это как оскорбление и посягательство на их личную жизнь.

Основным камнем преткновения в отношении с другими расами является религиозные и философские убеждения ассазов. Если они не противоречат взглядам домира, то он может найти в ассазе достаточно приятного компаньона для бесед, разве что при этом немного таинственного и временами непонятного. Среди ассазов встречается немало прекрасных дипломатов, но многие относятся к ним с подозрением, отлично помня тот факт, что представители этого народа умеют хорошо слушать, анализировать и сообщать лишь то, что им нужно.

Особенно тяжелые отношения у ассазов складываются разве что с их собственными полукровками. Ассазы стараются держаться вежливо и в то же время холодно с ними, но как бы они не старались, презрение к порченной крови заложено у них в генах. Чаще всего это проявляется в нежелании иметь какие-либо отношения с «светлокожими» ассазами или сведение его к минимуму.

Как уже говорилось ранее, в Вымысле существует не так много представителей этой древней расы. Ассазы любят уединение и редко когда собираются в большом количестве, чтобы сплотиться в целостное государство. Но если такое и случается, то этот народ предпочитает ограждать места своего обитания еще более тщательно, чем эльфы или даже дварфы. Не имея пристрастия к лесам и подземельям, ассазы они часто выбирают труднодоступные скрытые горные долины или отдаленные острова. Те же, кому довелось жить в землях других народов, стараются селиться в тихих уголках, вдали от суеты или хотя бы окружать себя высокими заборами и толстыми стенами.

Мировоззрение

Еще один факт из жизни ассазов, который приводит многие народы в замешательство – их умение приспосабливаться и, порой, буквально полностью менять свои взгляды на жизнь и переосмысливать жизненные ценности. В целом, мировоззрение ассазов можно охарактеризовать, как нейтральное. Эта раса поддерживает великое множество разнообразных культов, и мировоззрение конкретно взятого ассазы зависит в первую очередь от того, какому богу он поклоняется именно сейчас. Заметьте, что «именно сейчас». И эта оговорка стоит неспроста. Благодаря врожденной способности переоценивать и переосмысливать свои жизненные ценности, любой ассаз может за месяц медитаций и отшельничества, а то даже и за дни, часы, минуты полностью изменить свое мировоззрение, став, к примеру, из законопослушного и добропорядочного гражданина, домиром с повадками и взглядами на жизнь как у серийного убийцы. Многие домиры не понимают и не принимают этого. Поняв сей факт еще очень давно, ассазы постарались как можно меньше распространяться о нем и держать в тайне.

Религия

Ни для кого не секрет, что ассазы помешаны на религии, но это еще одно заблуждение, которое ассазы не спешат рассеивать, скрывая свою истинную сущность за вуалью недосказанности и ошибочных мнений. Дело в том, что у ассазов очень странный взгляд на религию. Настолько непривычный для других народов, что они попросту уже давно перестали пытаться кому-то что-то объяснить.

Религия очень тесно вплетена в жизнь любого ассазского общества и нередко сильно влияет на государственный аппарат, что заставляет ассазов считать религию еще одним аспектом в самой обыденной жизни. А повышенная восприимчивость к пониманию некоторых аспектов Истинной Реальности провоцирует их к активному приобщению других народов к божественному присутствию. Дело все в том, что если многие представители прочих рас либо не верят в существование богов, либо считают их слишком далекими, то для любого ассазы боги – это нечто такое же реальное, как небо, земля, солнце или домир. Их взгляд на

богов и божественную сущность, чудо и нерациональность происходящего настолько сильно отличается от общепринятого, что порой сложно понять, как совсем недавно, будучи самым ярким верующим одного бога, ассаз вдруг резко охладевает и меняет свой выбор на совершенно другого и, что самое важное и непонятное – боги его принимают. Суть же всего происходящего заключается в том, что ассазы видят в богах не источник для служения, а еще одно очень серьезное обстоятельство во вселенной, с которым надо считаться и с которым можно плодотворно сотрудничать. В какой-то мере взгляды ассазов пересекаются со взглядами т'хаттов, но лежат они в разных плоскостях понимания.

Именно благодаря такому взгляду на религию, в городах и государствах ассазов можно найти официальные храмы всех богов, известных в этом мире. Не редки случаи создания общих храмов, в которых выделены секции для каждого отдельного божества. Так что среди ассазов одной страны обычно несложно найти жреца практически любого бога или религии. Мало того, любой жрец любого неизвестного ранее ассазу бога будет восприниматься совершенно нормально, не зависимо от того, кому поклоняется сейчас сам ассаз. Конечно, между жрецом Райзы и жрецом Ваххары никого не будет теплых отношений, но они будут терпеть друг друга так же, как терпят лидеры соперничающих политических партий и не более того.

Ввиду своих убеждений о том, что остальная часть домиров глубоко заблуждается в понятии религиозности и ее влияния на жизнь любого общества, ассазы много сил тратят на распространение своей веры среди других народов, стараясь хотя бы таким образом привить им близость к божественным силам, а там, глядишь, до них и самих снизойдет озарение. Нередко самые активные ассазы становятся аватарами, мессиями, дэвами или просто посланниками своих богов.

Посланники богов

В каждом народе и каждом обществе существуют свои названия тем, над кем не властно время, кто давно уже перестал быть просто смертным домиром, а стал вестником высших сил. Чаще всего их называют аватарами, мессиями, дэвами или просто посланниками богов.

Обычно у таких домиров нет прошлого и будущего. Все, чем они живут – это настоящее, пропитанное волей их бога. Многие из них когда-то просто исчезли или вовсе никогда не рождались. Как именно появляются аватары, и почему спящие в ожидании реинкарнации души, обретают плоть взрослого домира, минуя утробу матери – это тайна, которая неизвестна никому по сей день.

Чаще всего посланники богов выглядят как ассазы, но нередко встречаются люди, эльврины или даже дварфы. Какими принципами руководствуются боги, порождая дэву, никому не известно. Мало того, лишь сама дэва осознает, что оно такое. Но как бы там ни было, любой аватар остается домиром с присущими его расе достоинствами или недостатками, иногда помнящий все свои прошлые рождения на алтаре божества, но обычно он, словно слепой котенок, начинает новую жизнь с первого шага уже в облике взрослого домира.



Язык

Как и у других народов, у ассазов есть своя неповторимый язык, который они тщательно хранят в секрете и неохотно учат ему другие народы. Но даже если кто-то и найдет учителя-ассазы, то язык дастся ему очень нелегко. Ассазский язык имеет

сложную грамматику и произношение, в котором малейшие интонации имеют большое значение. Письменность иероглифическая и из-за своей экзотичности практически не поддается расшифровке тому, кто не владеет языком в совершенстве.

Сами же ассазы легко осваивают другие язык и большинство представителей этого народа кроме родного языка владеют еще, по крайней мере, одним-двумя иностранными языками.

Приключения

Обычно те ассазы, что пускаются в путешествия, покинув отчий дом, с наибольшей вероятностью являются представителями какого-либо культа. Скорее всего, это странствующий жрец, распространяющий веру и принципы своего бога, или слугитель, выполняющий какое-то поручение своего культа. Однако это совершенно не означает, что не могут быть странники-ассазы, которые путешествуют по каким-либо другим причинам.

Надо заметить, что ассазы не слишком любят рациональную магию, а, если быть еще точнее, то ту ее часть, которая основана на четких знаниях и формулах. Они считают главной ценностью свою душу и все, что исходит из нее. Именно поэтому они предпочитают использовать мистической силой, которая даруется им богами или же высвобождают свою внутреннюю силу спонтанно, становясь колдунами и чародеями. Такие ассазы довольно часто не могут раскрыть свой потенциал в родном обществе, где все пропитано религией и нередко покидают дом навсегда.

Кроме жрецов и колдунов нередко встречаются ассазы-барды или просто авантюристы без определенного рода деятельности, продающие свои таланты за деньги. Надо сказать, что среди представителей этой расы немало мастеров клинка и лука, что очень сильно расходится с устоявшимся мнением о том, что ассазы совершенно не умеют владеть любыми видами оружия.

Ассазы на Мин Акроне

История ассазов на Мин Акроне началась в Эпоху Империи Меднолицых. Этот народ пришел на Землю Дарованную тем же путем, что и меднолицые орки – через западный портал на Гвиларионе. Любопытно то, что время прихода ассазов совпа-



иллюстрация: © amndr (<http://amndr.deviantart.com>)

ло с крушением Империи, но существует ли здесь какая-то связь? История об этом умалчивает. Так или иначе, но ассазы пришли небольшим числом в смутное время и, почти никем не замеченные, ушли в незаселенную местность на Аталасе, где и основали свое маленькое государство Севас. После падения Империи Меднолицых, во времена, когда территории Мин Акрона изучались и заселялись с новым рвением, ассазы вступили в контакт со своими новыми соседями, но даже тогда они старались держаться особняком и ни во что не вмешиваться.

Ближе к концу Эпохи Арканидов ассазы усилили свое влияние в мире и приняли довольно активное участие в тех событиях, которые, в конце концов, привели к Битве Богов. Трудно сказать, спасло ли их вмешательство мир от окончательного уничтожения, или наоборот, привело к катастрофе, но после Битвы ассазы вновь ушли в тень, но, в отличие от других народов, они не потеряли веру в то, что боги вернуться. Ассазы сохранили культы большинства богов и позднее сильно помогли возрождению религий по всему миру, когда боги появились вновь. Ныне, в Эпоху Возрождения, ас-

сазы почитаются как одна из самых духовных наций, и многие считают, что этот народ пользуется особым благоволением богов. Возможно так оно и есть на самом деле.

На Мин Акроне асазы встречаются, но довольно редко. После Севаса можно назвать разве что Южный Альянс, где асазы составляют чуть ли не треть всего населения страны. А так же баронство Северобад небольшого государства Лаом, в котором четверть населения – это асазы. В других странах существуют небольшие общины, которые размещены, в основном, в крупных городах.

Расовые характеристики (для системы D&D 3-3.5 Edition)

+2 к Мудрости, +2 к Обаянию, -2 к Силе
Размер средний (М)
Базовая скорость – 30 футов
Зрение обычное

Расовый бонус +2 Проницательность (Sense Motive), +4 Знание (Религия)

Предпочитаемый класс: Жрец и Колдун. Класс жреца превалирует.

Любой асаз, независимо от класса, может сотворить заклинание 0-го уровня (cantrip) Обнаружение Магии (Detect Magic) один раз в день (spell-like ability: Detect Magic 1/day) – следствие чувствительности в отношении к Истинной Реальности. Заклинание считается врожденной способностью асазов и не требует от него каких-либо дополнительных концентраций в виде слов, жестов или материальных компонентов.

Расовые характеристики (для системы D&D 4 Edition)

Для асазов используются все технические параметры дэв.

С миру по нитке Южный Альянс. Часть вторая. Игазар.

Игазар – единственный город на все пять стран Южного Альянса. Единственный и очень большой. Настолько большой, что его протяженность измеряется в десятках километров, а самый короткий путь от главных ворот города до всемирно известной Горы Богов занимает почти целые сутки. Расположен Игазар на севере Альянса. Огромный город медленно карабкается по склонам Горы Богов и обрывается едва-едва не достигнув снежной вершины. Известен этот город тем, что является вторым самым религиозным городом на всем Мин Акроне. Первое место по праву занимает столица Севаса - Вириэйн. Однако именно здесь можно найти храмы когда-либо встречавшихся в мире богов. Говорят, что приблизительно две трети построенных храмов восхваляют придуманных и никогда не существовавших богов. Но к такому обману здесь относятся спокойно и даже поощрительно. Ведь новые храмы – это новые доходы с арендованных земель в казну Альянса.

Услыхав первый раз об Игазаре, домир может воскликнуть: «У них анархия и хаос!». Но это далеко не так. Несмотря на то, что во всем Альянсе нет ограничений на вероисповедание, законы, привычные для большинства цивилизованных стран

существуют в полном объеме. И это еще в довесок к строгим правилам, связанным с взаимоотношением различных каст. Убийство, насилие, воровство, клевета по-прежнему остаются преступлением и караются со всей строгостью.

С незапамятных времен Игазар строился хаотично, постепенно обрастая новыми строениями вокруг Горы Богов. Когда пять государств объединились, вокруг Игазара была воздвигнута стена, внутри которой оставалось еще немало места для роста города. Но спустя годы пустое пространство полностью исчезло, и новые постройки стали появляться уже по ту сторону от стен, вокруг которых из года в год достраивались новые стены, а в старых проделывались проходы. В результате этого окраины Игазара последнее время похожи на бесконечные лабиринты, в которые немудрено заблудиться. Называют эти районы просто Лабиринтом, а остальная часть города делится на Горный и Предгорный районы.

Предгорный район представляет из себя обычный мегаполис, раскинувшийся на идеально ровном плато у подножья Горы Богов. Каменные сооружения имеют максимум два-три этажа; кры-

ши пологие, снабженные сборником дождевой воды; окна большие, часто лишенные стекол, чтобы гулял сквозняк.

Горный район – это та часть города, что расположена на склонах гор, соединенных узкими лестницами и веревочными мостиками, а так же огромная сеть пещер, которыми пронизана Гора Богов. Многие из тоннелей уходят глубоко в горы, и часто заложены толстыми сломи кладки, предупреждая возможные вылазки подземных обитателей, хотя вблизи Игазара их не видели уже очень и очень давно. В этом районе живет огромная община дварфов Альянса и, как ни странно, орков, которых в Игазаре не так уж и мало.

Лабиринтом, по сути дела, являются несколько крупных районов, расположенных на западе и востоке города. Небольшие кварталы отделены друг от друга стенами с узкими проемами, которые расположены в совершенно хаотичном беспорядке. Эти уголки Игазара не самые безопасные, и живут здесь, в основном, домиры бедные или относящиеся к низшим кастам.

ВОРОТА ГОРОДА (ЮГ ИГАЗАРА, ПРЕДГОРНЫЙ РАЙОН)

В Игазаре существуют лишь одни ворота, ведущие в город. Расположены они на юге и закрываются лишь в крайних случаях. За вход в город не взимается никаких плат, поэтому каждый желающий может в любое время суток войти или покинуть пределы города.

«Здесь, как ни странно, не было столпотворения у ворот, и они были широко распахнуты, хотя нависшая массивная решетка над воротами выглядела вполне внушающей. Никто не остановил путешественников, не потребовал предъявить оружие, не спросил, состоят ли они в каких-либо гильдиях.. Столь обычные и привычные процедуры для других стран здесь напрочь отсутствовали.

Но стоило только отряду пересечь ворота, как они тут же окунулись в шум столицы Альянса. Прямо вдоль массивных городских стен в обе стороны убегали широкие улицы. На каждом перекрестке находились столбы с указателями, на которых на южном языке были написаны названия улиц. Например, вдоль стены тянулась «Камен-

ная улица», а та, что убегала напрямик от ворот к горе, носила название «улица Богов». Она была настолько широкой, что на ней без проблем могли разъехаться сразу с десятков карет, и что самое страшное - она была просто забита снующим туда-сюда народом!. Вся эта толпа пестрела различной одеждой и оттенками кожи, но, как и правильно полагали домиры, знакомые с Альянсом, преобладали здесь, в основном, предки меднолицых и людей, а так же немалая доля ассазов и полуассазов, походящих всем своим видом на простых людей за исключением мертвенно-бледной кожи и серебристых локонов, легких как шелк. Хотя, встречались и такие, в чьих жилах кровь других рас настолько переплонула кровь ассазов, что даже и эта примета стерлась напрочь...»

ГОСТИНИЦЫ ГОРОДА

Гостиница «Каштановые свечи» (юг Игазара, Предгорный район, 3*)

Прямо на углу Каменной и улицы богов, по правую руку, располагается большое здание гостиницы «Каштановые свечи», чей парадный вход выводит на улицу Богов, а по Каменной улице тянется низенькое, но длинное здание конюшни, двери которой расположены во внутреннем дворе гостиницы. Соединяются оба здания высокой каменной аркой, за которой и расположен внутренний двор подсобными помещениями.

По левую сторону, прямо напротив гостиницы располагаются два храма. Один высокий, со стрельчатыми башенками и символикой Цинтаро. Другой – округлый, низенький, песчаных тонов - храм Скеты.

«Гостиница «Каштановые свечи» представляла собою старинное трехэтажное здание, сложенное из камня. Большие окна были забраны решеткой, выкрашенной в песочный цвет, за которыми висели тяжелые шторы, закрывающие комнаты от любопытных взглядов прохожих.

Изнутри гостиница оказалась очень большой, но не слишком богатой. Впрочем, здесь наверняка можно было найти номера, достойные постояльцев из высшего общества. За парадными дверями раскинулся большой холл, который обычно пустовал. Недалеко от дверей стояла высокая стойка, за которой расположился ассаз. На левом его виске красовалась замысловатая руна-

знак в виде домика. Те, кто разбирался в тонкостях каст Южного Альянса, знали, что этот незнакомец относился к обширной касте Домоведов, которая держала в своих руках все доходные дома и гостиницы города.»

Описание апартаментов на третьем этаже

«Служащий гостиницы повел постояльцев по широкой лестнице наверх. Кашитановые свечи были далеко не самым лучшим местом в Игазаре, так что номера, которые выделили отряду, хоть и были преподнесены наилучшими, на деле оказались лишь просто множеством простеньких комнат. За одной из четырех дверей третьего этажа находился просторный холл из которого можно было попасть в гостиную с двумя комнатами и уборной, а так же в узкий коридор с тремя маленькими комнатиками и еще одной гостиной. Еще три двери из этого коридора вели в три комнаты. Помимо этого в апартаментах была кухня и три уборных, которые располагались в одном просторном блоке. На всех спальнях комнатах были замки, что позволяло в случае необходимости сдавать комнаты по отдельности.»

События в гостинице 17 мая 325 года

Произошли убийства в одном из номеров люкс. Были убиты шесть домиров. Свидетели сказали, что опустился туман, а потом, когда он рассеялся, тела были найдены полностью покрытые тонкими порезами, из которых вытекла вся кровь. Некоторые из несчастных были пришпилены к потолку, стенам и диванам обломками копий Гаал.

Гостиница «Обитель Богов» (Предгорный район; у подножья Горы богов; 5*)

Гостиница «Обитель богов» располагается на восточной окраине Торговой площади, по правую руку от Горы богов, практически у самого ее подножья. То, что гостиница великолепна – не вызывает сомнения ни у кого, кто взглянул на нее хоть раз. Высокое здание скорее напоминает огромный замок, который выбивается из общего стиля, присущего южным постройкам. Массивное, сложенное из аккуратных, прямоугольных каменных блоков, здание скорее напоминает дворцы Северного Аталаса. Стрельчатые окна, острые шпили и башенки, величие и непоколебимость. Внутреннее убранство гостиницы так же несет в себе се-

верные нотки, переплетенные с южными. Просторный холл освещен висящими в воздухе магическими шарами, заключенными в тончайшее прозрачное стекло. Бархатная дорожка ведет от самого входа вверх по широкой лестнице, уводящей на верхние этажи. Среди массивных колонн расставлены многочисленные диванчики и столики, за которыми так любят отдыхать постояльцы, особенно в жаркую погоду, когда здесь все так же прохладно и свежо. А огромное количество вазонов с различными заморскими растениями лишь усиливает ощущение нереальности этого места. Внутри самой гостиницы существует сад, расположенный вне пространства Игазара. Многие комнаты имеют вид на этот сад, а так же выход на небольшие балкончики, с которых можно опуститься в живописный уголок и прогуляться под тенистыми сводами деревьев, слушая пение экзотических птиц. Помимо этого в сад можно попасть из главного холла, откуда в него ведут огромные стеклянные двери. Пожалуй, только один этот сад делает гостиницу не только необычайно популярной, но и очень дорогой.

Процедура оплаты номеров в «Обители богов» довольно простая и быстрая. У посетителей интересуются именами и фамилиями исключительно для того, чтобы знать, как к ним обращаться. Уточняют информацию о предпочтениях в номере, когда их можно тревожить и какие дополнительные услуги желают будущие постояльцы.

Управляющим гостиницей - невысокий южанин с небольшой долей ассазских кровей. Бледная кожа, небольшой рост, острые черты лица, белые волосы, стянутые в хвост, в строгом северном костюме, привычном для иностранцев.

УЛИЦЫ И ПЛОЩАДИ ГОРОДА

Улица Богов (Предгорный район)

Улица Богов считается главной улицей города. Это связано с тем, что начинается она от ворот города и ведет на протяжении двадцати километров по прямой, к подножью Горы Богов, куда обычно и стекаются все приезжие, чтобы поглазеть на местную достопримечательность. Заканчивается улица огромной Рыночной площадью, преодолев которую по краю можно попасть к началу лестницы, ведущей на гору.

«Улица Богов была воистину божественной. Широкая настолько, что спокойно могли развезаться почти с десятков карет, улица тянулась на пару десятков километров, убегая далеко-далеко в сторону Горы Богов. И все это пространство было заполнено как муравейник жителями и приезжими, что спешили по своим важным делам. Раскинувшиеся вдоль вымощенной улицы сады, окружающие храмы, часовни, часовеньки и даже просто алтарные камни, кишели домирами, что спорили о религиях, толкали философские речи и даже дрались.

Солнце давно уже стояло в зените и прилично припекало непокрытые головы прохожих. Своими небольшими клочками тени манили таверны и трактиры, кабаки и рестораны, которые в странном танце перемешивались с храмами и прочими религиозными зданиями. Гостиницы пытались протиснуться в этот коктейль, разбавляя его и делая еще более непонятным и непонятным. Голоса лавочников призывно зазывали опробовать их товар на себе, нарядиться в дорогие роскошные тончайшие ткани, ополоснуть лицо священной водой или остричь волосы по современной моде... Во все стороны от улицы Богов убегали прямые, как копыта Хранителей Порядка, улицы, улочки, подворотни.... Казалось, город был с самого начала спроектирован именно таким, что создан он был словно в один день, а не многие века, достраиваясь и расширяясь постепенно.

Время шло. Но идти было все еще далеко. Странно, а ведь от входа в город улица казалась такой короткой, но здесь, в предгорье, расстояние всегда было так обманчиво. Мимо в который раз пронеслась телега, которую тянул за собой человек, быстро топая босыми ногами и свистя в деревянный свисток, зажатый губами, требуя расступиться толпе, ловко виляя между зазевавшимися прохожими и другими повозками. Мимо проплывали таверны. Вот “Красный камень” с отделкой из красного дерева, а это “Туманы Агирана”, “Королевская серьга”, “Дочь жреца” и прочие, прочие...»

Рыночная площадь (Предгорный район)

Рыночная площадь прилегает своим восточным крылом к Улице Богов прямо у входа на Гору Богов. Сама по себе площадь просто необъятная. Ее размеры составляют приблизительно киломе-

тров десять в длину и пять в ширину. Это огромное пространство заставлено всевозможными палатками и самодельными рядами, которые никогда не бывают пустыми. Здесь даже ночью идет оживленная торговля, так как большинство торговцев прямо тут и живут в своих палатках или даже просто под прилавками. В какой-то мере Рынок – это небольшой город в городе. Несмотря на то, что это одно из самых криминальных мест во всем Игазаре, понятие криминала здесь довольно расплывчатое. Это связано с тем, что помимо приезжих торговцев, основная часть продавцов относится к местной касте Торгашей, которая, согласно многочисленным заверениям, является создательницей языка жестов и с каждым годом расширяет и усовершенствует его все больше и больше. Так же Торгаши одна из тех неблагополучных каст, которые не слишком чтят Обет Молчания. Нет, они все так же соблюдают его, и в случае нарушения виновник будет изгнан, но, вынужденные продавать свои товары, торговцы научились разговаривать сами с собой таким образом, что к ним тяжело прицепиться в плане нарушения закона. Но и по сей день, эта каста является самой неблагополучной в плане соблюдения Обета молчания и, как следствие, одной из тех, чьи ряды постоянно редеют.

«Время летело незаметно и вскоре уже действительно начало смеркаться. А возникший только только вывез свою повозку на открытое пространство, которое... было заполнено галдящим народом сплошь и рядом. Кто-то кричал о свежих булочках, кто-то о расписных платках, где-то визжала женщина, у которой украли кошель, где-то кого-то били.... хотя, в целом, хоть рынок и был большим, но ничем не отличался от многих остальных. Такая же неразбериха и куча левого народа.»

«Выйдя из гостиницы, домиры обнаружили, что уже наступила ночь. Точнее, вот-вот уже должно было стать окончательно темно. На Рыночной площади, уходящей далеко на запад, по-прежнему кишел народ. Правда, сейчас его стало намного меньше, и остались лишь те торговцы, которые успели расположиться здесь со своими палатками и прилавками. Многие из них сейчас занимались тем, что искали место повыгоднее и поудобнее. Мальчуганы из касты Говорящих, в ободренных бриджах, закатанных до колен, бродили по рынку и собирали мусор в большие льняные меш-

ки, которые складывали на повозки, что раскинулись вдоль подножья горы. Зажигались фонари, и город наполнялся своим незабываемым сказочным очарованием. Где-то далеко слышалась музыка, которая перекрывала и накладывалась на хор мужских голосов, рвущихся звонким криком из соседнего храма, женский тонкий голос возносил хвалебен из другого. Смешение религий и культур в одном месте. Но все же культура южан здесь была явно налицо. Коротко-стриженные волосы или стянутые в тугий хвост; широкие бриджи, стянутые внизу, широкие пояса, тугие ленты на груди у женщин, иногда тонкие полупрозрачные туники с глубокими вырезами поперек, как и у тех, так и у других.»

РЕСТОРАНЫ И ТАВЕРНЫ

Ресторан «Туманы Агирана» (Предгорный район; ул. Богов)

«Туманы Агирана» - очень дорогой ресторан, расположенный в нескольких часах ходьбы от ворот города. Заведение занимает практически весь первый этаж трехэтажного здания, выкрашенного в бело-золотистые цвета.

«Войдя внутрь, путешественники словно окунулись в легкую прохладную дымку, царившую здесь. Желтоватые фонари рассеивали туман над аккуратными круглыми столиками, рассчитанными максимум на четыре персоны. Были здесь и кабинки, специально изолированные шелковыми белоснежными ширмами с золотистой бахромой по низу. То тут, то там в этом белоснежном тумане проглядывались фигуры обедающих посетителей. Голоса сильно искажались, и как бы не вслу-

шиваться, смысл их уловить было очень сложно. Посетители не заметили, когда именно перед ними появился молчаливый южанин хорошего сложения в белоснежных шелковых шароварах, перетянутых на талии толстым золотистым поясом. Он сделал приглашающий жест, указывая, следовать за ним.

Словно угадывая желания посетителей, южанин не слишком спешно и как-то даже слегка плавно вел их к одной из многих кабинок. Кое-где шторки были закрыты, но звуки словно терялись в тончайших белоснежных тканях, что не позволяли также подсмотреть за происходящим внутри. Подведя домиров к кабинке, в которой оказался небольшой столик и два мягких кресла, удобных, как для обеда, так и для простого отдыха, южанин низко, насколько только мог, поклонился и легким движением руки задернул ширму. Почти сразу же внутри воцарилась полная тишина. На застланном белой скатертью столике лежали две книги-меню в тонком кожаном переплете. Спустя некоторое время южанин вернулся, молчаливо выслушал заказ и снова исчез, а вместо него пришли другие, принося все, что было заказано.

Появился молчаливый спутник в конце завтрака так же бесшумно, как и в прошлые разы. В руках у него была кожаная книжечка, в которой посетители обнаружили стоимость за завтрак в целых 30 серебряных, причем, для такого места, они еще скромно посидели. Получив деньги, южанин даже не взглянул на число монет и раскрыл шторку, кланяясь вновь до пояса, после чего проводил домиров к выходу, а сам скрылся где-то в сизовой дымке.»



иллюстрация: © Noah Bradley (<http://noahbradley.deviantart.com>)

ЦЕХА, ПОСТЫ И ГИЛЬДИИ ГОРОДА

Пост Возничих (Предгорный район)

Посты возничих, относящихся к касте Быстроходящих, раскиданы по всему городу. На улице Богов расположено несколько десятков постов. Все они выглядят одинаково, и любой прохожий может всегда воспользоваться услугами Быстроходящих. Плата за проезд не слишком высокая, но на короткие расстояния жители предпочитают передвигаться на своих двоих.

Возничие относятся к той касте, которой разрешено говорить, и этой возможностью они всецело пользуются, когда пытаются завлечь прохожих к себе на станцию. Стоит лишь прохожему остановиться недалеко, как его тут же окружает целая толпа Быстроходящих и все наперебой пытаются предложить свои услуги. Здесь главное не растеряться и выбрать наиболее оптимальный по цене вариант, хотя обычно тариф всегда одинаковый и измеряется в шагах. За каждые сорок шагов Быстроходящие берут 1 хот. С наступлением темноты цена удваивается, а в особо неблагоприятных условиях может увеличиться еще в несколько раз, но это случается крайне редко. Среди возничих немало и женщин. Они, в отличие от мужчин, на которых обычно надеты только лишь бежевые шаровары, перебинтованы тугими льняными повязками на груди.

Подавляющее большинство повозок рассчитано на двоих пассажиров, и представляют они из себя небольшое сиденье на двух колесах, иногда снабженное навесом. Впереди прикреплены длинные рога, за которые держится во время бега возничий. Быстроходящие активно используют для перевозки различные магические браслеты на руки и ноги, которые повышают силу, скорость, ловкость и внимательность. Практически на каждом посту можно найти переносные шатры, как от маленьких, так и до огромных размеров, на которых могут разместиться с десятков домиров. Такие паланкины переносят сразу несколько Быстроходящих. Ими часто пользуются аристократы и состоятельные горожане, которые отдают предпочтение комфорту, а не спешке.

Цех менял (Предгорный район ; ул. Богов; ~10 км от ворот)

Один из многочисленных цехов менял располагался где-то на середине улицы Богов от Ворот города до Горы Богов. Расположен цех рядом с постом возничих. Небольшое, узкое, трехэтажное здание зажато между двумя домами побольше. Маленький холл оканчивается небольшой лестницей, ведущей на верхние этажи. Здесь же находится дверь, за которой расположено отделение цеха менял.

«Открыв дверь, домиры вошли в довольно просторное помещение, обставленное довольно богато. В самом его конце, среди ряда всевозможных статуэток и декоративных украшений, тянувшихся вдоль стен, стоял большой стол, за которым сидел гном и читал газету. Заметив посетителей, он отложил газету и поправил свое пенсне, а затем сложив руки в замок на столе, стал дожидаться, когда подойдут гости. Когда меняла понял, что перед ним чужаки, он вздохнул и перешел с жестов на слова.

Достав специальную луну, меняла принялся изучать монеты, затем поднялся и, пройдясь к окну, снял оттуда одни из многочисленных весов. Положив на одну чашу врученное ему лаомское серебро, гном принялся отмерять серебро местной чеканки. Затем, когда чаши весов уравнились, снял полученную сумму и, пересчитав, вычел один серебряный. А затем положил перед клиентом полученную стопочку из серебряных червонцев.»

Стоит заметить, что в отличие от серебра, золото в Игазаре принимают любой чеканки. К серебру и меди относятся более предвзято и принимают исключительно местную валюту ютар и мелкую разменную монету хот.

Дом Хранителей порядка (Предгорный район)

В какой-то мере Дом Хранителей Порядка можно сравнить с Великой Гильдией Воинов в других государствах. Однако так как сам по себе дом есть оплот касты Хранителей Порядка, то здесь все не так-то и просто. Несмотря на то, что хранители порядка активно пользуются услугами иностранцев, принимая их на те посты, где требуется контакт с населением, эта каста очень замкнутая и подвержена строгим порядкам и традициям. На сегодняшний день главой касты является сэр Наван Ин Узад Бирану. Это высокий, крепкий южанин с идеально-выбранной головой. Строгие, карие

глаза смотрят из-под кустистых бровей хмуро и оценивающе, а тонкая туника идеально подчеркивает мускулистое тело домира, способного убить голыми руками в считанные секунды даже самого опытного теней Вайрата.

Дом Связи (Предгорный район)

Дом Связи – это местный аналог цеха Связи в северных странах и странах Гвилариона. Управляет этим домом немногочисленная каста Писцов. Их символ – перо с заостренным кончиком и маленькой каплей чернил. Внутри здания всегда очень много охраны и большая часть служащих – это иностранцы. Рядом с Домом Связи расположен так же пост Быстроходящих, где те днюют и ночуют. Нередко Писцы пользуются их услугами для быстрой доставки сообщений.

МАГАЗИНЫ ГОРОДА

Магазины братьев Бонн (Предгорный район; у подножья Горы богов)

Рядом с гостиницей «Обитель богов» находится двухэтажное, каменное здание очень дорогого комплекса, представляющего из себя целую серию разнообразных магазинов, собранных под единой вывеской «Магазины братьев Бонн». Здесь можно найти одежду, обувь, посуду, еду и многое другое. Большинство товаров привезены из-за границы и совершенно все отличного качества. Что значительно влияет на цены. Находится здесь так же на первом этаже небольшая чайная, в которой нет ничего особенно кроме тихой обстановки, связанной со все теми же занебесными ценами. Внешние фасады здания утром, днем и вечером пестрят магическими рекламами и проспектами.

Магическая лавка #753 (Предгорный район; возле арки, ведущей в Изумрудный город)

В часе ходьбы от городских ворот на запад, можно отыскать одну из многочисленных магических лавок, которыми управляет Гильдия Магов, что состоит вне каст, так как является инородной структурой, сумевшей влиться в жизнь Южного Альянса еще на заре его создания и до сих пор сохранить себя вне кастовой системы – весь руководящий состав иностранцы, однако гильдия с радостью принимает в свои ряды всех увлекающихся и практикующих магией. Лавка номер 753 доволь-

но просторная и в ней можно отыскать практически все необходимые и не редкие ингредиенты для любой магии. Магические вещи, свитки и разнообразные снадобья покоятся за защитными барьерами на сотнях длинных полок. Лавка работает от рассвета и до заката. Помимо пожилого продавца и сотни невидимых защитных заклинаний, в магазине так же имеются несколько вполне себе живых охранников.

ИЗУМРУДНЫЙ ГОРОД (ПРЕДГОРНЫЙ РАЙОН)

Изумрудный город – это небольшая часть города, примыкающая к Парадной площади и Хрустальному дворцу. Обнесенная высокой, декоративной стеною, эта территория хоть и не закрыта для посещения любым приезжим или жителем Игазара, но тщательно охраняется Хранителями Порядка. Живут здесь исключительно знатные и богатые семьи. Многие здания были построены сотни лет назад и успели повидать несколько смен поколений.

ГОРА БОГОВ (ПРЕДГОРНЫЙ РАЙОН)

«Ловко лавируя между рядами бабулек с семечками и вязаными шарфами, торговцев с лотками настоек, яблок и прочей мишуры, возникший наконец-то выскочил на большой, просторный пятак у самой горы. За высокими калеными воротами, которые были распахнуты круглый год, вверх уходила лестница.»

Путь по лестнице до самой вершины горы занимает очень много времени. С небольшими перепадами на привал, подъем занимает почти весь день. Где-то до полудня лестница практически по прямой медленно карабкается, вверх и лишь когда солнце начинает свой обратный ход, ступени начинают спиралью завиваться вокруг сужающейся вершины. На склонах появляется снег, но при этом здесь по-прежнему тепло. Под конец путешествия лестница выводит идущего на большое ровное плато, окутанное облаками. Здесь практически всегда стоит легкий туман. Прямо в центре плато расположен огромный прямоугольный камень приблизительно метров сто в длину, столько же в ширину и десять в высоту. Весь камень испещрен именами богов, о многих из которых подавляющее большинство паломников никогда не слышали. Говорят, что на камне можно высечь

имя бога, но если оно ложное, то имя тут же исчезает. Именно благодаря этому остальные склонны считать, что все имена, высеченные на каменной плите, это имена богов всего Вымысла. Но как камень оказался здесь? Кто высек все эти имена? Никто не знает. Возможно, загадка кроется в далекой Забытой эпохе. А может, и еще дальше.

иллюстрация: © Noah Bradley (<http://noahbradley.deviantart.com>)

А знаете ли вы, что....

.. дэв из D&D 4 как таковых в Вымысле нет. Но существуют так называемые аватары, которые описаны в расе ассазов и для которых в правилах D&D 4 используются характеристики Дэв.

... общепринятое мнение о том, что все ассазы хрупкие, утонченные и склонные к жеманности - миф. Большинство ассазов обладают крепким телосложением и немалой физической силой.

... период восстановления мира после катастрофы, поставившей жирную точку на Забытой Эпохе, и нашим временем составил пять с лишним миллионов лет.

... живые големы живут на небольшом вулканическом острове Тиочи. Численность населения, воспроизводимая при помощи мощного артефакта, жестко контролируется правительством острова.

... на самом деле Истинная Тень полна света, цвета и жизни. Но попасть в нее может далеко не каждый.

... сильный эмоциональный всплеск, будь то смерть или рождение ребенка, может истончить грань с Тенью на долю секунд или на тысячелетия.

... несмотря на то, что в Южном Альянсе существует обет молчания, у южан помимо языка жестов существует и свой собственный язык - южный. Им они пользуются для общения внутри своей касты, письма или с чужаками.

... читать и писать в Южном Альянсе может практически каждый домиир. Общение при помощи деревянных табличек и мела - самый распространенный и безопасный способ после языка жестов.

... настоящее название планеты Понт - Глона. Название Понт появилось из-за ошибки в летописях в Смутные времена Мин Акрона.

... родина меняющихся - огромное государство Амс-Ахмар, расположенное на материке Соба.

Ролевая игра “Дорога сквозь миры” - <http://rttw.ru>

Автор проекта: Мельниченко Антонина (Toshka)

Дизайн: Грин

Верстка: Toshka

Изображения взяты с сайта: <http://deviantart.com>

Материалы для вас готовили: Toshka, Drakoshka, Безликий, Шинсу, ТомМС

Материал защищен авторским правом. Перепечатка, коммерческое или иное использование материалов сеттинга “Дорога сквозь миры” возможно только при письменном разрешении автора проекта. Предоставленные материалы (за исключением изображений), а так же схематические иллюстрации являются собственностью автора. По вопросам использования материалов обращайтесь на форум <http://rttw.ru/forum/>