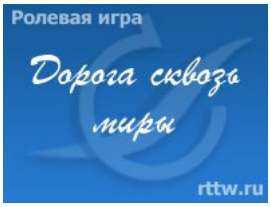
Laomikon

12

Великая воительница..... 11 стр.
Мир Дня и Ночи..... 26 стр.
Интервью с Шинсу..... 33 стр.
П'хатты..... 36 стр.
Дримсвуд.....39 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.

зимний выпуск #12: 2012-2013 год

Содержание

Вступительное слово 4
Доска объявлений 4
Калейдоскоп 5
С места происшествия 6
Дэйоненна - Великая Воительница 11
По следам приключений 16
Тень. Мир Дня и Ночи 26
Интервью с... Шинсу 33
Уголок менестреля 35
Т'хатты 36
Дримсвуд 39
А знаете ли вы, что.... 43

Вступительное слово

Прошел очередной год нашей с вами жизни... Что, уже и в самом деле целый год прошел? Кошмар! Неужели мы так долго не встречались с вами на страницах нашего Лаомикона?

Ну раз так, то мы спешим рассказать вам все-все-все, что успело произойти за это время!

У нас приготовлено специально для вас интервью с одним из интереснейших мастеров нашего проекта! В этот раз мы познакомим желающих с новым миром среди ожерелья ДСМ и подробно расскажем о т'хаттах! А тем, кто хочет получше познакомиться с основами мироздания ДСМ, советуем почитать статью про Мир Тени, которая проливает свет на этот совершенно особенный мир и его обитателей.

Поздравляем вас со всеми праздниками, которые мы пропустили в процессе длительной работы над этим сложным и долгоиграющим номером! Особенно горячо поздравляем с наступившим новым годом змеи! Пусть этот год станет для вас приятным и ненапряжным, пусть сбываются мечты - а на их место приходят новые желания, пусть за каждой покоренной вершиной показывается следующая, еще более желанная!

С НОВЫМ ГОДОМ ВАС, ДРУЗЬЯ!

иллюстрация: © Iva Fany Vyhnánková (http://fany001.deviantart.com)

Доска объявлений

Команда менестрелей, тьфу ты, журналистов... Не, не так. Менестрель и журналист с благодарностью примут посильную помощь мастеров и игроков в написании историй про свои партии.

Расскажите нам, что происходит у вас в игре - и мы обязательно напишем про вас статью в нашем журнале «Лаомикон»!

Если вы умеете рисовать, журнал с радостью разместит ваши рисунки, на которых изображены герои, пейзажи, события вселенной Дороги Сквозь Миры .

Участвуйте в жизни форума - радуйтесь вместе с нами!

Калейдоскоп

Очень коротко о цифрах. С последнего сбора статистики прошел год, и сегодня настало время подведения наших традиционных итогов.

Итак, за 401 день (с 21 ноября 2011 по 25 декабря 2012) у нас насчиталось 128 регистраций (68 аккаунтов и всего 60 персонажей), что ощутимо меньше, чем за прошлый год. За год мы создали на нашем форуме 160 тем и оставили 15701 сообщение, что также меньше, чем в предыдущий отчетный период. Этот год оказался для нас каким-то очень тяжелым, с большим количеством болезней, простоев и прочих неприятностей, мешающих нам играть. Зато нам есть куда стремиться! Давайте играть!

Самыми просматриваемыми форумами нашего проекта стали:
1 место: Уезд «Нейпдейл» (20902 просмотров) - это локация, где водит несравненная Шинсу, интервью с которой ищите в этом номере нашего журнала!
2 место: Империя Рейнбоул (10922 просмотров) - одна из локаций нового мира, с которым мы планируем знакомить вас начиная с настоящего номера и в следующих выпусках.
3 место: Морен (10475 просмотров) - игровая локация тренировочной партии лучшего мастера нашего проекта!
4 место: Доска объявлений (9069 просмотров) - здесь игроки ищут и находят мастеров, а мастера, соответственно, игроков. Место встречи изменить нельзя...
5 место: Дарованная Земля (7296 просмотров) - еще одна локация нового мира, в которой играет самая, пожалуй, злобная партия нашего проекта - «Темная тропа».

Плавно переходим к информации о партиях и мастерах. Сейчас у нас насчитывается одиннадцать мастеров, которые водят суммарно 20 активных партий по ДСМ и 7 - по другим играм. Еще три партии мы относим к пассивным, но рассчитываем на их скорейшее оживление.

К сожалению, в этом году закрылись:
- Изгои
- Нити узора
- Не место для слабаков
- Небесный престол

иллюстрация: © Iva Fany Vyhnánková (http://fany001.deviantart.com)

Это, конечно, весьма печально, однако есть и радостные новости! Вот новые партии нашего проекта:

- Неудачники (Шинсу)
- Непоседа (Дракошка)
- Смертельная банка (Призрак Форума)

Кроме того, вернулась к игре партия Мэтрима «Тайны Сора»! А партия «Таинственный фолиант» в очередной раз сменила мастера, теперь его водит Mara!

В этом году у нас появился новый мастер - Призрак Форума. Его первая (и, надеемся, не последняя) партия «Смертельная банка» играет на Гвиларионе, в Грифмере.

После длительного отсутствия на проект вернулся Крион! Надеемся, что и его партии не придется долго ждать.

А теперь о наших ежегодных соревнованиях:

В конкурсе на лучшего персонажа 2011 года победительницей стала Интьяра с результатом 18 очков, за нее отдали голоса 8 человек. Совсем немного от нее отстала Акордия с 17 очками (7 человек). Бронзу унес в «Забытые эпохи» Никс - 14 очков (6 человек). Приз зрительских симпатий единогласно получила Акордия - за все время голосования за нее свои голоса отдали 13 различных игроков!

От всего сердца поздравляем всех персонажей с желанными медалями! И ждем ваших голосов в конкурсе на лучшего персонажа прошедшего 2012 года!

Напоследок мы хотим поздравить лучших мастеров нашего форума. В этом году самой-самой стала, разумеется, несравненная Тошка - за нее отдали голоса 13 человек (28 очков). Второе место с 22 очками (11 человек) заняла Mara, а на третьем оказалась Drakoshka (16 очков и 8 человек).

Девочки, вы - лучшие! Продолжайте водить и играть, оставайтесь такими же отличными мастерами!

Ура победительницам и всем, кто не боится вести за собой игроков!

Ура всем мастерам и сторрителлерам нашего проекта!

С места происшествия

ПО СЛЕДУ

Их убивали - но они каждый раз возрождались, почти как лич, за которым они старательно гоняются вот уже не первый месяц. Словно охотничьи псы, они идут по следу, как бы их не пытались с него сбить. Они теряют своих и могут лишь с горечью следить за тем, как гибнут невинные, но не прекращают погоню, чего бы это им не стоило. Теперь их единственный призрачный след - старая сказка, которая зовет их в страну, где их принадлежность к Инквизиции станет не козырем, но опасностью.

БЕЗУМСТВУ ХРАБРЫХ ПОЕМ МЫ ПЕСНЮ

В падшем городе больше нет жизни. Есть только Зло во всех его проявлениях, которое ждет незадачливых искателей сокровищ. И ведь не переводятся горе-археологи, желающие вытащить из-под защиты немертвых древние книги. О, а этому отряду повезло забраться в Университет, представляете? Они уже неделю бродят среди сочащихся злобой стен в поисках одной-единственной книги, которую их командир кому-то там обещал. И что, если ради нее придется каждую ночь сражаться за свою жизнь? И что, если ради нее придется каждый день сопротивляться желанию покончить со всем этим самым простым и доступным способом - убийством? И что, если ради нее придется спускаться в темноте со стометровой высоты? Кому-то нужны деньги, кому-то - информация, а кто-то просто поклялся, что пойдет до конца, чего бы это ему не стоило.
«Безумству храбрых поем мы песню». И главное, чтобы она не стала похоронным маршем.

ДОЖИТЬ ДО...

Если мир обречен на гибель, то можно ли это предотвратить? Можно ли остановить волну разрушений и убийств или стоит уносить ноги, зная, что прошлого все равно не изменить? А если уходить некуда, и где-то рядом враги, по-прежнему желающие убить баронессу, не по своей воле оказавшуюся в кольце времен, то ли пытаясь спасти то, что еще можно спасти, то ли желая уничтожить не только настоящее, давно ставшее прошлым, но и будущее, которому еще только предстоит наступить? Что могут сделать шестеро домиров против целого мира? Смотрите ужастик «От заката и до бесконечности» и оставайтесь с нами!

СКАЗОЧКИ НА НОЧЬ

А мы пойдем-пойдем да в сонную лощину, позовем-покличем старую ведьму. А мы замерзнем в февральском сугробе, да погибнем под копытами безголового всадника. А мы поедем покататься по кладбищу, потревожим покой как живых, так и мертвых. А мы поймаем да убьем некроманта за волшбу его богомерзкую, и отправимся в погоню за убийцей. Мы не знаем, зачем мы рождены и куда идем, но мы вместе, и среди нас есть те, кто может указать цель и сказать «бей», а значит - мы непобедимы!

иллюстрация: © DarkSilverflame (http://darksilverflame.deviantart.com)

КОШМАРЫ В ЛЕСУ

С большим опозданием мы получили новые сведения от Юшкин Бокенса. Он пишет ужасные вещи! Совершив геройское проникновение на дно озера, заполненного зародышами огромных москитов, наши непотопленцы оставили тело погибшего при невыясненных обстоятельствах принца неизвестной страны Клинков в качестве отвлекающего трофея для комаров-переростков и быстро дали дёру, спасая по пути подозрительного некроманта, застрявшего в хижине у озера. После беседы с диковинным говорящим медведем, который угостил Юшкина пирогом и молоком, кораблекрушенцы переместились ко Дворцу, где благодаря необдуманному и откровенно-глупому поступку всё того же мутного некроманта, успели потерять одного из своих спутников. Заигрался в черное-белое до смерти.

И ЧТО ТЕПЕРЬ?

Мы вынуждены искать нового корреспондента, потому что старому перерезали глотку во время восстания на судне. Решивший пообщаться с нами призрак великодушно сообщил, что Герц спятил и решил стать честным и пушистым. Как будто это возможно! Команда попыталась его вразумить, но вместо этого почти вся погибла. Те, кто выжил, добрались до одного из островов Архипелага и отправились на поиски новой работы. Что ждёт новоиспечённого капитана призрака? Удача явно отвернулась от него.

ДЕВОЧКА В БЕДЕ!

Необычайно интересные известия пришли к нам! Поисковая группа выжила и благополучно добралась до Эрохо Авиля. Но там их ждал неприятный сюрприз. Согласившийся уже было дать свое согласие на сотрудничество, сэр Авиль внезапно пошел на попятную. Была выкрана его внучка! И теперь, пока ее жизнь в опасности, о союзе и речи никакой быть не может!

СЧАСТЛИВЧИКИ

Киднеппинг - занятие уголовно-наказуемое, а если пожаловаться на похитителя некуда, потому что похитил он собственную дочь и засел в долине посреди Нирильских гор, куда никакие силы правопорядка никогда и ни за что не доберутся, то приходится самоназначенным спасителям в лице стервозной красавицы, отчаянного лучника, двух

отличных бойцов и странной воительницы самим отправляться в жуткий Монастырь Заснеженных Пиков, где их ждет не только похищенная девочка, но и много страшных чудищ-искаженных. Кто бы мог подумать, что пятерым отчаянным домирам удастся не только вызволение юной эльврины, но и побег из долины, подальше от разгневанного вторжением жреца - аж в другой мир, где им теперь предстоит попробовать выжить.

ДРУГОЙ МИР

Они прошли ужасное место, откуда не возвращаются, насквозь и... не вернулись. Кто же знал, что жемчужина, которая должна была перенести их домой, глюкнет, открыв им путь совсем в другое место, совсем в другой мир, мало напоминающий их родной. Сумеют ли они прижиться в новой для них реальности или прогнут ее под себя? А если их новой родине угрожает смертельная опасность - на чьей стороне они окажутся?

ХОРОШО ПОГУЛЯЛИ НА СВАДЬБЕ!

Вы слышали? Печать Витольда снята! Говорят, королева-волшебница Элоиза вытащила небольшой отряд лумренов прямо со свадьбы и направила их в Долину Водопадов! Мы не знаем, у кого из несчастных была свадьба, но невеста явно останется вдовой до срока, ведь все знают, что из-за барьера Витольда вот уже тридцать лет лезут всякие жуткие твари, и только охотники спасают мирных жителей от жуткой гибели под когтями страшилищ. А восемь лумренов идут туда, за барьер - и они должны выяснить, отчего эти самые твари внутри не переводятся, несмотря на постоянное истребление. Снимем же шляпы перед храбростью отчаянных домиров, рискующих жизнью ради нашей с вами безопасности!

НАСТОЯЩЕЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Говорят, раз в асту над горами Дарованной Земли вспыхивает лосс-эре, пламенный цветок, и тот, кто увидит его, никогда не сможет забыть его красоты. Говорят, что цветок горит ровно одну ночь, и тот, кому повезет добраться до лосс-эре, встретит под ним старого мага, для которого нет ничего невозможного. Говорят... да многое говорят, всему теперь верить, что ли? Но если юный волшебник, не умеющий учиться по книгам, а только впитывать мудрость окружающих его явлений природы, встретит могущественного мага, лишь раз в асту видящего живых домиров, то что-то непременно произойдет - ведь именно так всегда и начинаются настоящие приключения!

ТЕРНИСТЫЙ ПУТЬ К СВОБОДЕ

Смерть всегда уродлива и нелепа. Она никогда не приходит вовремя, но от нее нельзя убежать, как нельзя убежать от маленькой девочки, держащей около себя взрослых мужчин и женщин, волей случая оказавшихся не в то время не в том месте. Они пытаются выяснить подробности о древнем артефакте сирнетов, но кому-то, судя по всему, не нравится сам факт их существования. Сперва потопленный корабль, потом убийство, затем поджог - что еще подстерегает героев на пути к собственной свободе?

МИНУС ОДИН МЕРШАН

С момента нашей последней связи с корреспондентом прошло так много времени, что мы уже начали подыскивать ему замену. Но вот вдруг он объявился и несет какой-то нечленораздельный бред о том, что из избранных никого толком не осталось. Какого-то капитана какого-то корабля убил свихнувшийся супер-маг, мершана загрызли волки, а служительниц Дэйнара нарядили в домотканые юбки и заставили мыть полы. Это он, вообще, о чем? Мы срочно высылаем нашего второго корреспондента для выяснения обстоятельств происходящего. Ждите известия в следующем выпуске. Ну.. или через выпуск.

РЕПУТАЦИЯ ПОД УГРОЗОЙ

Если хочешь что-то сделать хорошо, то сделай это сам. Вот уж где воистину верные слова. «Новенькая» барышня устала ждать, пока ее спасут и спаслась сама. И ведь самое главное, никто даже усом не повел, что в сходе с корабля вполне она может быть и виновата?! Может быть, эта милая особа всех заколдовала? Наши корреспонденты теряются в догадках. Но отряд, тем не менее, умудрился доплыть до граничного государства и, как и положено ему, полезть в самые глубокие черные дали, которые только можно придумать. Дались им этот археолог, заблудившийся в старых развалинах, и спасение мира? Взяли бы, встали бы на Дорогу и - айда дальше. Нет же. И куда катится репутация Аланта Малорна? С такими делами того и гля-

дишь станет добреньким и пушистым.

ВОДА И ДОМИКИ

С момента нашей последней встречи с отрядом прошло целых пол года! За это время все они... увы, не повзрослели и не поумнели. А как иначе можно назвать все эти беззаботные хождения сквозь тень то за чайком, то за ковриком? Зато они прекрасно умеют находить самые необычные места и явления на Гатерии. Хотя, это для нас они необычные, а вот для жителей маленького мирка - вполне себе закономерное явление. Ну подумаешь, вода в воздухе летает, а на ней дома стоят. Тоже мне, сенсация.

РАСХИТИТЕЛИ ХРАМОВ

Почтим минутой молчания нашего третьего корреспондента. Восхитимся его героизму. За пару секунд до своей смерти в пасти кровожадных ходячих деревьев он успел передать нам послание о том, что отряд избранных Хранителем наконец-то выбрался из жилищ руманов и даже успел сгонять в храм богини Фиралай, где нагло осквернил святая всех святых, отчего на утро обнаружили сотни мертвых монахов, чьи стойкие сердца не выдержали самого ужасного поступка, на который не решался никто с самого начала основания храма - осквернение статуи. Что именно там со статуей сделали эти неугодные Снежной Богине, но теперь им опасно встречаться с ее последователями. Впрочем, эта милая компания куда-то делась, и наш корреспондент так и не понял, в какой дыре мира они успели оказаться. Он что-то вопил про ходячую землю, кости, смерть и прочие ужасы семейной, ой простите, приключенческой жизни.

ПРОПАЖА НАЙДЕНА

А вы слышали, что пропавшая год назад котерия нашлась? Да-да, спустя год полного молчания они внезапно вышли на связь. Нет, они ничего так и не нашли тогда... Да и сейчас шансов на это у них, признаться, немного. Зато они уже мешают если не всем вампирам бескрайней России, то большинству вампиров Москвы точно. Сезон охоты открылся!

ВСЕ ПУЧКОМ!

А у нас новости из таинственных подземелий города Сора! Помните, туда отправлялась группа домиров за каким-то волшебным предметом для нанимателя? Ну, в этой группе еще была очаровательная эльврина, тупой воин, любвеобильный колдун и молчаливый эльврин? Они еще спасли от резвых зомби угасающую эльфийку? Вспомнили? Ну так вот, они нашли таинственный предмет, вот только охраняла его суккуба, а их наниматель хотел их убить, но в результате они убили его - и теперь у них даже нет проблем ни с суккубой, ни с нанимателем, ни с законом, однако какие тайны таят в себе подарки демоницы?

иллюстрация: © Jeremiah Morelli (http://jerry8448.deviantart.com)

ПРО ОЧЕНЬ УМНЫХ ГЕРОЕВ

Умные принцессы и хитрые воровки остаются с войсками, тогда как глупые герои, разумеется, не способны на принятие столь продуманных решений и прут вперед. Их цель - рыцарь, который должен знать много интересного об их враге, но окажется ли он настолько же тупым, чтобы повестись на двух бродячих сказительниц и выдать им все секреты своего господина?

НУ И ШУТОЧКИ У НИХ!

А вы знаете, как развлекаются дети богов? А мы понаблюдали за этими развлечениями - с безопасного расстояния, разумеется. Парень с самым большим (пистолетом, а вы о чем подумали?) воюет с циклопом. Еще один посадил самолет на остров с гарпиями и теперь активно играет с ними в салочки (они водят). Еще трое, скооперировавшись (невиданное дело!), объявили сезон охоты на диких лошадей - ну, то есть, Всадников Апокалипсиса, кентавроподобных существ с крайне скверным характером... Интересно, получится ли у них выйти из этих испытаний победителями?

ЗАТКНУТЬ ВСЕ, ЧТО МОЖНО

Маги Нью-Йорка взволнованы. Спонтанные пробуждения, демоны, маньяк, которому сам чёрт не брат. Если не остановить всю эту цепь событий, того и гляди - спящие узнают правду. А это им совершенно ни к чему. Что ж, почему бы не убить двух зайцев одним махом и не заткнуть дыры спонтанно пробудившимися?..

О СМЕРТИ И ПОСУДЕ

Ночь, гроза, шторм... В такое время хорошо собраться у камина и слушать разные интересные и страшные истории. Но вот участвовать в такой истории как-то не очень хочется. Что же скрывается за толстыми стенами гостиницы в горах? Действительно ли хозяин - некромант и ставит опыты на постояльцах? Или он кормит ими ручных демонокрыс? А может, всё совсем не так?.. Узнают ли случайно собравшиеся в одном месте домиры правду, или она исчезнет в небытие вместе с ними? Узнаем, если вернётся наш корреспондент.

НЕУДАЧНОЛОГИ

Что нужно для счастья? Хорошая компания да любимое дело. А если это дело ещё и оплачивается соответственно, то жизнь вообще удалась. Вот только проводник странный. Да и места вокруг не слишком-то дружелюбные. Но где только не ступала нога лаомского археолога, который и Кровавое болото ложкой вычерпает, чтобы древний камень со дна достать.

иллюстрация: © Jorge Jacinto (http://blinck.deviantart.com)

В гостях у бога
Дэйоненна – Великая Воительница

Мы сталь омываем водой, что в венах течет чужих.
Каждый для нас изгой, кто предал друзей своих.
Вспышка в глазах – боль в груди, взмах топором - и упал!
Кто-то кричит: «Руби!!!», кто-то тянет назад…

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

«…культ Дэйоненны. Наше отношение к нему явно двоякое. Война. Война – есть предтеча смерти, а смерть в бою – не есть конец, который завещал Лорд Жизни. Однако война - не есть смысл культа Рыжевласой воительницы. Смысл поклонения ей, смысл ее существования – это доблесть и честь, справедливость и отвага на поле боя. Если взглянуть на ее культ под таким углом, то многие блейдары с гордостью могут смотреть на тех, кто идет следом за Лордом, пусть и преклоняя колено перед другим божеством. Каждый волен выбирать свой путь. Важно лишь то, чтобы он не нарушал течение Жизни и Смерти, что, увы, далеко не всегда можно применить к последователям Дэйоненны. Там где сражения – не редко бывает и смерть. Остается лишь возносить хвалу за то, что сама Рыжевласая воительница не проповедует смерть, как обязательный исход любого сражения…»

Сферы влияния

Основными сферами влияния являются Сражения, Дуэли и Турниры, а так же сопровождающие их Честь, Доблесть, Отвага и Храбрость.

Другие имена богини

У Великой воительницы немало имен. Большинство ее последователей знают богиню как Дэйоненна. Нередко используются имена: Великая Воительница, Рыжевласая Воительница, Могучая Дева, Дева Клинка. Многие священники зовут Дэйоненну - Наставницей.

Ценности богини, жрецов и последователей

Дэйоненна – истинно нейтральная богиня. Ей нет никакого дела до противостояния Добра и Зла, Закона и Беспорядка. Ей важен лишь факт сражения, факт соревнования, доказательства того, что ты в честном бою одержал верх. Ее последователи в большинстве свое придерживаются тех же взглядов, но нередки и отклонения в любую из сторон понятия Добра-Зла или Закона-Хаоса (нейтрально-нейтральный, законно-нейтральный, хаотично-нейтральный, нейтрально-добрый, нейтрально-злой).

иллюстрация: © molybdenumgp03 (http://molybdenumgp03.deviantart.com)

Кому покровительствует богиня, и кто ей поклоняется

По праву Дэйоненна считается покровительницей

воинских структур. Она держит под своим «крылом» всех военнослужащих, а так же тех, кто выступает на аренах и турнирах не зависимо от статуса и благосостояния. Многие рабы, которым суждено провести остатки своих дней на незаконных бойцовских аренах, возносят молитвы именно Могучей воительнице. Раз уж Райза не может освободить и защитить их, то пусть хотя бы Дэйоненна даст силы выиграть бой или погибнуть с честью. Не остаются без внимания и участники дуэлей, и просто те, кто увлекается фехтованием ради спорта. Ведь первенство там тоже не менее важно. Поклоняются же Дэйоненне все, кому в той или иной мере важна честь, доблесть, отвага, храбрость на поле сражения. И неважно, какое это поле – арена турнира, запрещенного клуба или войны. Важен сам факт сражения. Красота и изящество, мастерство владения оружием. Смерть не является обязательным исходом дуэли и в большинстве случаев считается даже позорной, особенно если дело касается мирных турниров.

Символ богини

Щит, разделенный на две равных части. В левой изображен двулезвийный топор, в правом изображен двуручный меч. По центру разделителя изображен сюрикен, который плавно переходит в лезвия двух кинжалов, что и служат непосредственно разделителями правой и левой сторон щита.

Священный предмет, животное или растение

Священным животным богини является тигр. Это животное, согласно культистам, отражает изящество, силу и ловкость, которая необходима любому доблестному воину.

Священные цвета

Фиолетовый. Говорят, что когда Дэйоненна впервые явилась к своим последователям – она была закована в броню из неизвестного доселе металла фиолетового цвета. С тех пор фиолетовый является основным цветом и должен преобладать в одеяниях жреца или последователя над всеми другими цветами. Разрешены разные оттенки фиолетового – от яркого, насыщенного и до приглушенного темного.

Священное оружие

У Дэйоненны нет любимого оружия. Говорят, что она может владеть любым оружием, которое когда-либо было придумано или еще будет создано. Однако последние тысячелетия сложилась своеобразная традиция, которая разделяет храмы и ответвления культа. И разделением этим является тип оружия или стиль боевого искусства. Многие монастыри Девы клинка носят названия типа «Монастырь Парящих кинжалов» или «Монастырь Поющего топора».

Для систем линейки D&D 3-3,5, жрецы получают Владение оружием своего храма или монастыря, если их класс не позволяет с достоинством владеть выбранным оружием.

Символ последователей

Символ последователей ровным счетом ничем не отличается от символа жреца. За исключением разве что размеров. У последователей щит с изображенными на нем видами оружия, совсем крошечный, и представляет из себя маленький медальон приблизительно два на два сантиметра, а иногда и того меньше, выполненный из серебра или золота. Нередко можно встретить серьги, печатки с символикой Дэйоненны, однако пользуются подобными украшениями только последователи, а не те, кто посвятил служению всю свою жизнь.

Символ жрецов

Символ жрецов Дэйоненны представляет из себя точную копию символа богини, выполненную из серебра, мифрила или других серебристых металлов, а еще лучше - из тех, которые имеют фиолетовый оттенок. Размер символа обычно пять-шесть сантиметров в каждую сторону и в какой-то мере напоминает эдакий «значок шерифа» только не в виде звезды, а в форме круглого щита, узор на котором чаще всего вырезан очень аккуратно и искусно.

Время для молитв богине

Большинство молитв Великой Воительнице возносятся ранним утром. В песнопениях и восхвалениях от нее просят совета и помощи в грядущем дне. Помимо этого, каждый боец просто обязан вознести хоть короткую молитву непосредственно перед битвой. Тот, кто начинает бой без упоми-

нания Дэйоненны – обречен на провал.

Обязанности жрецов

Обязанности жрецов довольно простые и описать их можно парой предложений. Любой мастер или подмастерье владения оружием должен передать свои знания другому. Его обязанности нести правду домирам о том, что бой должен быть честным, что воин обязан быть храбрым и что даже смерть должна быть красивой и отважной. Что умереть ради спасения своей семьи, страны, ради защиты города или ради его захвата – это героическая смерть, которой никто не должен бояться, но в то же время удар изподтишка, обманные трюки и ложь в бою – это то, что в конце концов приведет тебя к краху, так как Рыжевласая воительница не любит обман на поле боя, как и не любит трусливых солдат, бегущих с поля брани. Любой жрец обязан раз в год принимать участие в хотя бы одном соревновании или турнире. Часть своего выигрыша он всегда приносит в свой храм или монастырь. Именно поэтому храмы Дэйоненны изобилуют турнирными кубками и полотнищами, которые выставляют прямо внутри храма вокруг фигуры Могучей воительницы в качестве даров для нее.

иллюстрация: © longai (http://longai.deviantart.com)

Обязанности последователей

Быть храбрым и честным в бою, участвовать в турнирах и развивать свое мастерство, а так же передавать его другим. Никогда не бить из-за угла, не использовать запрещенные в бою приемы типа песок в глаза, удар ниже пояса, шантаж и прочее. Бой должен быть выигран честно, а не при помощи обмана.

Жертвоприношения

Известно точно одно – Дэйоненна признает лишь трофеи и призы, полученные лично подносящим на поле брани или в турнире. Особо ярые поклонники богини передают в храмы свои кубки и прочие призы, выигранные на соревнованиях. Кто-то это делает из-за любви к Могучей воительнице, а кто-то из своих личностных меркантильных побуждений – храм посещают сотни домиров и, значит, все они будут видеть имя победителя рядом с его подношением. От простых же домиров храмы так же принимают деньги и другие подношения, которые отправляют на нужды храма для поддержания культа и жрецов, которые несут веру в массы.

Дева Клинка не принимает жертвы домиров и животных. Враг должен быть побежден в честном бою и только лишь в том случае, если смерть неизбежна, и она действительно является следствием справедливого выигрыша – таковая жертва возможна. Однако никаких спецэффектов, говорящих о том, была ли она принята или нет – не существует. Кроме того, что если после боя принесенная жертва вдруг выживает – это явно значит, что богиня не сочла бой честным.

Наказания

Говорят, что сердить Великую воительницу грешно. Она всегда отворачивается в тот миг, когда ты считаешь, что уже почти победил. Слабеют руки, забываются приемы, тело перестает слушаться и в итоге – проигрыш или смерть от врага.

Храмы и часовни

По всем мирам и планам довольно много храмов и

часовен Дэйоненны. Каждый из них уникален посвоему и преуспевает во владении каким-то определенным видом оружия или стилем боя. Нередко можно встретить монастыри Великой воительницы, в которых монахи обучаются боевым искусствам без какого-либо оружия. Главная их сила – тело, способное наносить удары острее и сильнее любого клинка.

Каждый храм, монастырь или часовня обязательно имеют в наличии статую богини, которая располагается в главном зале или на внутреннем плацу. Статуя выполняется из фиолетового камня, доступного в ближайших краях, и представляет из себя вариации на тему грозной воительницы лет 30-ти, закованной в доспехи на голое тело и вооруженную каким-либо оружием. Длинные волосы могут быть или заплетены, или распущены, или собраны в замысловатую и неестественную прическу. Пропорции тела атлетические и вызывающие.

Отношения с другими богами

В некоторых источниках говорится, что если между богами и существуют кровные узы, то Дэйоненна является сестрой Холуса и Илодара. Некогда неразделимая тройка разошлась по своим путям, став практически злейшими врагами. Великая Дева находится в открытой вражде и противостоянии с младшим братом Илодаром, на которого держит тайную обиду за то, что он предал их общие идеалы. В остальном великая воительница имеет в равной степени неплохие отношения со всеми богами. Исключение составляет, пожалуй, еще Мордартр, с которым просто невозможно иметь хоть какие-то отношения, и Фокселл, который является столь подлым божком, что честная и справедливая Дэйоненна, не терпящая обманные убийства и вообще ложь в поединках, попросту считает ниже своего достоинства иметь с ним дело.

Описание наиболее часто встречаемых аватаров богини

Чем известнее и могущественнее боги, тем реже они снисходят к простым домирам. Явление Дэйоненны всегда запоминаемо. Никто не может сравниться с ее умением владеть оружием и сочетать грацию и изящество в мастерском танце на поле боя. Поговаривают, что Рыжевласую воительницу можно увидеть на поле боя в крупномасштабных сражениях. Вот только те, кто мог сказать, что видели прекрасную рыжеволосую Деву в фиолетовых сверкающих доспехах, частенько находились не в себе или были сильно контужены в ходе битвы. Чем руководствуется Могучая Дева, принимая в сражении ту или иную сторону, никому не известно. Многие склоняются к тому, что Дэйоненна предпочитает выбирать сторону, противоположную позиции Илодара, которая часто выпадает на долю нападающих. Нередко маги защищающие город создают иллюзорный образ богини, который парит над крепостью или городом, тем самым стараясь отпугнуть агрессоров и понизить их боевой дух перед битвой.

Торгар – мастер клинков, могучий полуорк, знающий тысячи стилей и владеющий всеми видами оружия.
Лонлина – мудрая ассазка, мастер боевых искусств.
Довгуэль – великий дуэлянт в венах которого течет кровь фей, мастер фехтования и непревзойденный лучник.

Описание культа божества

Культ Дэйоненны по праву считается одним из наиболее известных во всех мирах. Он столь же популярен, как культы Райзы и Лайтблэйда. Любой мальчишка в тот или иной период своей жизни обращается к великой воительнице. Будь то просьба помочь ему справиться с соседским хулиганом или выстоять в неравном смертельном бою. Женщины просят богиню защитить их сыновей, возлюбленных и отцов, сохранить очаг в доме, спасти от грабителей и насильников. Возможно, что Могучей Деве причисляют немного больше того, за что она на самом деле несет ответственность, но домиры видят в ней не только искусную воительницу, но и защитницу, которая выступает против Илодара, всегда несущего смерти и разрушения.

Храмы Дэйоненны рады любым прихожанам. Но их службы разительно отличаются от большинства культов. Утренняя служба представляет из себя не только песнопения с молитвами, но и длительную разминку, которая позволяет укрепить тело и сохранить навыки владения оружием или боевыми искусствами. Обычно такие утренние службы проходят в теплое время суток перед хра-

мом, а в зимнее – внутри его стен, и участвовать в них может любой желающий. Весь божий день в храмах, монастырях и даже близ часовен, если рядом оказался последователь или жрец, проходят тренировки. Служители культа разучивают различные приемы и улучшают свои навыки в том или ином стиле боя. Раз в неделю жрецы проводят открытые и бесплатные тренировки для всех желающих, а в праздники устраивают массовые соревнования с денежными призами. После вечерней службы священнослужители нередко устраивают небольшие ежедневные спарринги, на которых так же могут присутствовать все желающие.
Культ Дэйоненны по сути дела является открытым. За редким исключениям, жрецы никогда не скрывают секреты мастерства и всегда открыто их демонстрируют. Но все же существует несколько тайных стилей, которые передаются исключительно внутри культа из поколения в поколение, и раскрыть их можно только избранным, которых отметила сама Дэйоненна.

Структура культа

Со стороны может показаться, что внутри культа нет никакой жесткой иерархии. Но на практике дело обстоит совершенно иначе. Просто жрецы предпочитают не афишировать свой статус и положение перед простыми прихожанами. Иерархическая лестница культа незначительна, но переход с одной ступени на другую сопровождается жесткими экзаменами и тестами на мастерство. Мало того, каждый год любой член культа обязан проходить проверку на то, что его навыки продолжают соответствовать занимаемой позиции в иерархии.

Ученик – самая низшая ступень в иерархии культа. Большинство детей и подростков, отданных в храмы и монастыри на воспитание, являются Учениками. Приблизительно с десяти лет и каждый последующий год, ученики сдают экзамен на следующую ступень, именуемую Подмастерье. Однако экзамен в основном проходят или особо одаренные дети, или в большинстве своём юноши от пятнадцати лет и старше.

Подмастерье – вторая ступень в иерархии культа и самая нелюбимая всеми священнослужителями, так как является промежуточным звеном между «сопляками» и «мастерами», как любят выражаться сами жрецы. Любой жрец находится на этой ступени ровно год, а затем сдает очередной экзамен на звание Мастера. Если уровень мастерства недостаточен, то жрец остается подмастерьем, а если провал оказался слишком большим, то его могут понизить до Ученика, что является сильным позором, и многие, не выдерживая этого, покидают стены храма.

Мастер – третья и самая многочисленная ступень в иерархии культа, которая в свою очередь делится на ранги. Всего имеется десять рангов, где десятый ранг – самый низший, а первый – самый высокий. Только священнослужители первого ранга могут претендовать на звание Наставника.

Наставник – четвертая ступень в иерархии. Наставники обладают исключительным мастерством, и их насчитывается несколько десятков в пределах одного мира. Это известные личности, чьи имена произносят с трепетом, чьи умения и навыки хочет заполучить любой король.

Благословленные – последняя ступень в иерархии, к которой причисляются лучшие из лучших. Чтобы заслужить этот ранг, недостаточно быть самым искусным воином, нужно быть еще и благословленным самой богиней. Лишь те, кто несут в

иллюстрация: © Leonardo (http://dleoblack.deviantart.com)

себе веру и силу богини, могут стать Благословленными. В отличие от всех остальных ступеней, Благословленные получают свой ранг из рук аватаров богини. Такие события случаются крайне редко и всегда входят в легенды и сказания.

Паладины Дэйоненны

Как и у большинства культов, в культе Дэйоненны есть такие священнослужители, которые считают своим долгом следить за порядком и соблюдением догм и законов богини. Долгое время они никак не выделялись из общей массы, но вот уже где-то несколько десятков тысяч лет их называют Созерцателями. Нельзя сказать, что паладины Дэйоненны исключительно созерцают. Скорее уж наоборот, но это название очень прочно закрепилось за ними после того, как на большинстве цивилизованных турниров и соревнованиях появились судьи и арбитры основной обязанностью которых является слежение за тем, что поединок проходит без нарушений.

По сути дела, Созерцателями называют священнослужителей, которые очень ревностно относятся к соблюдению всех догм и законов культа.

Существует ошибочное мнение, что Созерцатели занимаются искоренением культа Илодара. Просто обычно они куда быстрее находят следы илодаровцев, чем все остальные и чаще вступают с ними в открытый конфликт.

иллюстрация: © Mariana-Vieira (http://mariana-vieira.deviantart.com)

По следам приключений

ГРУППА: СДЕЛКА

ДМ: Skye
ВРЕМЯ В ИГРЕ: 2011 год, Июнь - сейчас, 2031 год; Июль - другое сейчас
ДИСЛОКАЦИЯ: Нью-Йорк; Марс
СОСТАВ ПАРТИИ: Zachary Keets - маг Тирса, Kim Pilgrim - маг Аканта, Bernard O'Connel - маг Мороса, Timothy Rice - маг Мастигоса, Ken Ngyuen - маг Обримоса, Maria Fernandes - ...

Краткая предыстория

Пять человек пробудились и узнали что они маги. Теперь им предстоит выжить и найти своё предназначение в мире Тьмы.....

Последние события

А мы пойдём с тобой, погуляем по астральным планам.
Позабросим в прошлом наши деньги, дела и квартиры,
Ветер будет бить в лицо и промораживать нам кости,
Путеводная звезда окажется лишь лампочкой сортира.

Если нам удастся, мы до ночи не вернёмся в клетку,
Мы должны уметь за две секунды зарываться в землю,
Чтоб уйти из поля зренья сильных магов,
Убивающих всех тех, кто не умел и не хотел в грязи валяться.

Позже мы продолжим путь к решению задачи,
Ты увидишь битву, я услышу громкий хохот Смерти,
Надо будет сжечь следы, если мы отсюда выйдем,
Если нас не встретит на пороге демон.

Если встретит, ты молчи, что мы гуляли по астральным планам,

Это первый признак преступленья или шизофрении,
А вокруг щербато будет улыбаться Бездна,
Это будет очень долго, это будет очень справедливым.

Наказанием за то, что мы гуляли по астральным планам...
Справедливым наказаньем за прогулки по астральным планам...
Нас убьют за то, что мы гуляли по астральным планам...
Нас убьют за то, что мы с тобой гуляли по астральным планам...

ГРУППА: ПО ТУ СТОРОНУ ЗАКОНА

ДМ: Mara
ВРЕМЯ В ИГРЕ: 6 марта 326 г.п.в.б.м. утро
ДИСЛОКАЦИЯ: Мин Акрон - Аталас - Восточный лес - Дворец
СОСТАВ ПАРТИИ: Интьяра (южанка), Гэррот (человек), Дориан (человек), Альдред (дварф), Мирамарт (человек), Хельга (НПС, эльврина), Мен Геле (человек)

Краткая предыстория

Мершаны - это очень ценный товар, который запрещен во всем мире. Запрещен, конечно же, в качестве товара, как и любой другой домир-товар. Но мершаны всегда были наиболее ценным и приоритетным. Каково это? Быть.. нет, не мершанами, а теми, кто их ловит и доставляет на рынок. А каково быть теми, кто лишился единственного корабля в кораблекрушении и оказался в лесах, принадлежащих не только мершанам, но и многим другим опасным существам? Итак, в погоне за тем, кто должен отдать новое быстроходное судно, команда Хельги углубляется в дебри Аталаса...

Последние события

Я стремился туда, где горячее солнце,
Я рвался туда, где песчаный берег,
Мне обещали быстрое судно,
Мне обещали волны и ветер...
Но впереди болото, позади пепелище,
Слева джунгли, направо - засада,
Птицы не кружат над проклятым местом,
Властвуют здесь комары-переростки.

Танцуй, Интьяра, давай, танцуй!
Танцуй в этой тесной избе.
Танцуй, Интьяра, танцуй, танцуй,
И эльфы, возможно, помогут тебе!
И пусть кровопийцы жужжат у лица -
Мы станцуем эту жизнь до конца,
А потом - хоть полк на Сундук мертвеца
Танцуй, Интьяра, танцуй!

У кого шкатулка - тот и хозяин,
Кто с телепортом - тот и мессия,
И вряд ли, чтоб кто-то помог вдруг задаром,
Поэтому ждать надо трудных заданий.
Я вас прошу, не открывайте шкатулку,
Только не сегодня, только не эту,
Отдайте заказчику и позабудьте,
Что в этом болоте вы что-то достали.

Танцуй, Интьяра, давай, танцуй!
Танцуй в этой тесной избе.
Танцуй, Интьяра, танцуй, танцуй,
И эльфы, возможно, помогут тебе.
И пусть кровопийцы жужжат у лица -
Мы станцуем эту жизнь до конца,
А потом - хоть полк на Сундук мертвеца
Танцуй, Интьяра, танцуй!

Руки мои - чтоб схватить это солнце,
Губы мои - чтобы пить его соки,
Плечи мои, чтоб поднять это небо
И бросить его прямо в синее море.
Позади болото, впереди - снова драка,
Но мы танцуем, пока есть силы,
И незнаком нам другой образ жизни,
Незнаком нам другой образ жизни...

Танцуй, Интьяра, давай, танцуй!
Танцуй в этой тесной избе.
Танцуй, Интьяра, танцуй, танцуй,
И эльфы, возможно, помогут тебе.
И пусть уже стрелы свистят у лица -
Мы станцуем эту жизнь до конца,
И отряд не заметит потери бойца
Танцуй, Интьяра, танцуй!

иллюстрация: © DOngIck Lee (http://artcobain.deviantart.com)

ГРУППА: В ПОИСКАХ САМИХ СЕБЯ

ДМ: Toshka
ВРЕМЯ В ИГРЕ: 18 сентября 441 года со дня становления мира
ДИСЛОКАЦИЯ: Иные миры - Морен - Лес
СОСТАВ ПАРТИИ: Тола (бывший страж, человек), Лакоци (страж-специалист инквизиции, человек), Хорргси (мершан), Далейн (страж инквизиции, человек), Нэйган (человек), София (человек)

Краткая предыстория

В данный момент партия озабочена спасением большого мира, находясь внутри маленького и игрушечного.

Последние события

Раз, два, три, пять,
Бога мы идём искать.
Бог запрятался на остров,
И найти его непросто:
Нет дороги через море,
Кто найдёт - хлебнёт тот горя,
Там чудовища живут,
Всех на лоскуты порвут,
Всех на лоскуты порвут.

Раз, два, три, пять,
Бога мы идём искать.
А зачем нам нужно это?
Чтоб конец отсрочить света!
Инквизиторы Валаны
Точно знают, без обмана:
Отман может лишь сказать,
Как нам надо мир спасать,
Как нам надо мир спасать.

Раз, два, три, пять,
Бога мы идём искать.
Что-то поиск не выходит,
По деревне кругом бродим:
Там поправили забор,
Там убрали чисто двор.
Покормились за работу,
Словно нет другой заботы,
Словно нет другой заботы...

ГРУППА: ЗАЩИТНИКИ СВЕТА

ДМ: Toshka
ВРЕМЯ В ИГРЕ: 15 мая 325 года, утро
ДИСЛОКАЦИЯ: Мин Акрон, Раах, Островная провинция Тарокун, Ташанский лес
СОСТАВ ПАРТИИ: Стил (человек), Хадарай (элар) и их отряд, насчитывающий в данный момент 19 домиров

Краткая предыстория

Эта история началась давно, очень давно. Небольшой отряд, называющий себя «Защитниками Света» совершала добрые дела везде, куда дотягивалась. Ну и дотянулась однажды... Стоило им пожелать немного отдохнуть, как случайный портал перенес их на остров Тарокун, где правил жестокий эльф-оборотень. Наши герои в кровопролитной схватке уничтожили оборотня, но лечение оказалось едва ли не хуже болезни - после гибели Владыки семеро Хозяев Башен начали раздел территории. Маг Стил и его товарищи отправились обратно в Лаом, чтобы заручиться помощью короля. Разумеется, Лаому новая провинция совершенно не помешала бы, даже если отдать эльфам их лес и назначить правителем Стила...

Вот только сперва нужно ее освободить. А с этим возник ряд сложностей. В эльфийском лесу уже шел бой с приспешниками Владыки, и Древо едва держалось под атаками огромных волков и Охотников. Атаку удалось отбить - но какой ценой! Погибли многие эльфы, слег с тяжелейшими ранениями старейшина, Стил потерял в этом бою двух близких друзей и едва не лишился возлюбленной, похищенной с целью шантажа.

Защитив деревню, наши герои пошли дальше - штурмовать замок! И эта авантюра удалась им, замок стал владением короны и базой наемных войск.

После такого внятного показа силы освободителей один из Хозяев Башен пошел на контакт. Он прислал Охотника с просьбой о встрече. Стил, взяв с собой отряд Хадарая, отправился в сопровождении Охотника к Хозяину, но в первую же ночь двое домиров Хадарая провалились под снег, и наши герои отправились им на выручку. Вот только под землей оказались не просто древние руины, а храм Закрошаха, из которого теперь им нужно выбраться живыми и желательно - в своем уме.

Последние события

Что такое храм бога безумия? Это реальность, иллюзорная настолько, что в нее веришь. Это иллюзия, реальная настолько, что способна убивать. Тысячеликий храм может предстать в любом виде, бросая вызов логике и адекватности домира, но на одного, способного найти путь в бесконечном лабиринте иллюзорных слоев реальности, найдется тысяча тех, кто поверит - и погибнет, поглощенный собственным безумием.

Кто тут может стать союзником, а кто - только убийцей? Сколько домиров умрет прежде, чем маг и его спутники сумеют понять, что иллюзия - реальна, слишком реальна, чтобы ее игнорировать, но это - единственный путь.

Висящие в воздухе плиты, недостаточно устойчивые для того, чтобы считать их мостом, но твердые настолько, что падение на них может обернуться вполне реальной гибелью? Да.

Странный город, где правят големы, а люди могут существовать только в виде рабов? Да, и Свободному приходится делать выбор - сородичи или друзья, когда местные големы пытаются убить Стила и его товарищей.
Неожиданные союзники, подсказавшие место, где можно скрыться от хозяев города? Да. И наши герои уже отправляются к центру поклонения живых големов - к огромной Башне, взламывают дверь и поднимаются по узкой, темной лестнице на самый верх, где пылает голубое пламя.

Сражение на мосту, ведущем от одной Башни к другой? Да, на узком, опасном мосту, с которого так легко упасть вниз. Полететь? Погибнуть? Стилу, Аурике и Этте не удалось этого узнать - из этого боя они вышли победителями, хотя это далось им нелегко.

Найти в Башне одного из своих, когда надежды на это уже нет? Да, но что это - везение или шальная милость не знающего пощады безумного бога?

Встретиться с огромным големом, умеющим удлинять свои клинки и победить его? Да, но потерять при этом руку - что это для воина?

Сорвать жертвоприношение, перебив молчаливых, но ничуть не менее от этого опасных культистов ради спасения товарища? Да.

И выбраться, когда кажется, что все уже кончено, когда впереди появляется заколдованный мост, и ощущения просто вопят, что ступать на него не стоит? Да. Магия Стила сумела вытащить наших героев из последней иллюзии туда, где их ждал их отряд.

Отдохнув, поредевший отряд отправился дальше - их ждал Хозяин, но путь им и ведущему их Охотнику вновь преградили волки-оборотни. Сумеют ли домиры под командованием Хадарая справиться с врагами или в следующем номере мы расскажем об их безвременной кончине?

ГРУППА: ВЕСТНИКИ ПЕРЕМЕН

ДМ: Toshka
ВРЕМЯ В ИГРЕ: 28 мая 5488 года, полдень
ДИСЛОКАЦИЯ: Мин Акрон, Гвиларион, Тавийская империя, королевство Тавия, Западная Тавия, графство Эделверо
СОСТАВ ПАРТИИ: Пит Волибэр (человек)

Краткая предыстория

Когда-то семья Волибэр была богата. Эти времена давно прошли, а вместе с богатством исчез и дворянский титул. Наследница семьи Волибэр, Ким, вышла замуж за городского, но не прошло и года, как он попал в плохую компанию, а затем и погиб, оставив молодую вдову с долгами на руках. А к ее брату, Питу, однажды вечером пришел незнакомый парень примерно одного с ним возраста. Знал ли юноша, что с этого мига начнутся его приключения?

Последние события

Парень назвался Оливером и искал он сестру Пита, Ким, которая два дня назад ушла из свое-

иллюстрация: © IIDanmrak (http://iidanmrak.deviantart.com)

го городского дома и до сих пор не вернулась. Неужели она, устав от своей жизни с матерью умершего мужа, постоянно ее шпыняющей, решила бежать, даже не предупредив родных? Нет, она не могла так поступить, не могла! И Пит вместе с Оливером отправился в город на поиск единственной сестры.

Оливер предложил обратиться к ассазке, которая славилась умением находить пропавшее. Поразмыслив, Пит согласился - он не знал, с чего еще можно начать поиски. Ассазка согласилась помочь, но взамен потребовала от Пита исполнение любого ее одного желания. Надо ли говорить, что юноша согласился? О, конечно, можно было расплатиться деньгами, но тех денег, которые хотела старуха за свою услугу, ни у Оливера, ни у самого Пита никогда не было. Юноша подписал договор, по которому он обязывался исполнить желание ассазки, а старуха взамен показала ему, где найти весточку от Ким, записку, которую молодая женщина оставила в своей комнате, а вот саму Ким ведьме увидеть не удалось, словно что-то или кто-то скрыл ее от взглядов.

Двое молодых людей пробрались в комнату Ким, нашли записку - и были обвинены свекровью девушки сначала в похищении невестки, а потом - в банальном воровстве. Но самое главное, что письмо сестры попало в руки Пита. И из него следовало, что Кими ушла все же сама - и она звала брата последовать за ней...

ГРУППА: ТАЙНЫ МИРА

ДМ: Toshka
ВРЕМЯ В ИГРЕ: 5 июля 5477 года
ДИСЛОКАЦИЯ: Мин Акрон, Гвиларион, Туманы Терсе Л'Амат
СОСТАВ ПАРТИИ: Ракдор (человек), Эльмира (эльврина), Маа-Таа (руманка, НПС), Форест (человек), Гаррет (человек), Снежный Волк (полуорк), Раозур (полуорк), Трисс (человек, НПС), Вивьен (меняющаяся)

Краткая предыстория

Эти домиры - части единого целого. Они преодолевают время и пространство, чтобы вернуть Сентоверу, Хранителю, утраченные части Звезды Судьбы, артефакта, способного уничтожить мир. И их согласия на эту авантюру традиционно никто не спрашивает. Как не спрашивает и согласия на перенос их команды поближе к местонахождению первой из частей. К пику Фиралай.

Вы знаете, что такое пик Фиралай? Нет? Тогда считайте, что вам повезло в жизни. Здесь холодно. Нет, не так. Здесь ХОЛОДНО, очень холодно, дует пронизывающий ветер, от которого негде спрятаться. Хотя, почему негде? Если короткий путь к пику - мост через пропасть - уничтожен, то можно спрятаться в пещерах - ну и заодно поискать обходной путь... Что? Руманы? Какие руманы? А, такие беловолосые домиры с круглыми черными глазами и серой кожей, одетые только в набедренные повязки (по такому-то холоду!)? Не, не слышали...

Что такое плен у руманов? Это когда холодно, нет - ХОЛОДНО, кормят замороженным сырым мясом, держат в каменном подвале и обещают сделать кта'да'тала... Осталось только понять, кто это такие и нужно ли ими становиться или стоит срочно (нет - СРОЧНО) искать способ сбежать.

Последние события

Способ отыскался внезапно, когда руманка по имени Маа-Таа предложила Норду стать ее доэро. Никто особо не понял, что это значит, но все дружно понадеялись, что, в отличие от кта'да'тала, это не требует смерти. И Норд прошел испытания, чтобы получить копье - и пообещать защищать, беречь и любить Маа-Таа. Тогда руманы отпустили его друзей, и даже Эльмира, которую они уже отчаялись увидеть вновь, тоже пришла «разделить радость Норда». На следующий день они могли покинуть жилище руманов и уйти во внешний мир, им давалось на это три дня. Три дня, в которые у них была защита.

Но что могли сделать домиры без своих вещей? Оружие, одежда, пища... Все это стало трофеями тех, кто взял их в плен, и ни просьбы, ни угрозы не помогли нашим героям вернуть их. Более того, даже одна попытка вернуть свои вещи, которые они утратили, проиграв бой, засчиталась им как позор. Тогда один из них остался с руманами по собственной воле, чтобы искупить этот позор.

И - как всегда - когда один из Избранных ушел, на его место сразу пришел другой. Угасающий эльф, судьба которого отныне была связана с судьба-

ми тех, кто ищет части Звезды Судьбы. Судя по всему, Сентовер все же вмешался и поговорил с местной «мудрой» - после появления новичка та сменила гнев на милость, позволив им заслужить свои вещи обратно. Для этого требовалось всего лишь пройти Подвал Вечности и принести глаза славы.

Что рассказать вам о Подвале Вечности? Там оказалось холодно (внезапно, ага?), и там бегали шустрые каменные статуи, глядящие теми самыми глазами славы, которые нужно было достать нашим героям. И им предстояло развалить эти статуи в буквальном смысле голыми руками, без оружия и доспехов. Хорошо хоть магию не запретили. А потом был обрушенный мост через пропасть, и домирам пришлось прыгать между его сохранившимися частями. Недолго правда - ровно до тех пор, пока Бранн не рухнул в пропасть, заставив всех ощутить рвущуюся связь. А самое печальное было то, что прыжки не помогли Избранным перебраться на ту сторону, а лишь дали им понять, что это плохой и смертельно опасный выход.

К счастью, среди них была руманка Маа-Таа, которая со своим ночным зрением видела куда лучше остальных. И ей удалось найти старые символы, позволившие нашим героям поднять мост через пропасть.

Потом было еще одно сражение с двумя статуями сразу, из которого Избранным тоже удалось выйти победителями. Теперь у них было нужное количество глаз славы, а еще - теперь они знали судьбу тех, кто стал кта'да'тала - вот этими каменными статуями, не живыми, но и не мертвыми, что должны были вечно охранять покой руманского Отца.

Так или иначе, они вернули себе свои вещи и готовы были идти дальше - к пику Фиралай, где ждала их часть артефакта...

Что? Вы хотите знать, куда исчезли Келик, Квинси и Норд? А также, почему Маа-Таа стала Избранной? И откуда взялись еще двое неудачников, отныне связанные с командой нерушимыми узами? Увы мне, я не могу этого знать. Мне неведомы помыслы домиров, я рассказываю лишь о том, что достигло моих ушей.

А я слышала, что нашим героям удалось добраться до деревни Соннот, что у подножия пика Фиралай, и там отдохнуть и прийти в себя перед походом в храм Матери Холода. А потом и до храма Фиралай. А потом и до главной статуи в храме... Да, им удалось достать осколок Звезды Судьбы - и Шана загадала желание, покинув их ряды ради... чего? Жизни? Смерти?

Но вот их снова семеро, и они вновь готовы идти дальше, туда, куда зовет их знак на запястье.

Иллюстрация: © Jorge Jacinto (http://blinck.deviantart.com)

А куда это, собственно? Нет! Только не это! Ракдор и Эльмира уже были здесь, давным-давно, в то время, когда они еще не утратили своей силы и своих знаний, и даже тогда им пришлось бежать отсюда, бежать на пределе их возможностей - и тогда они не сумели достать часть Звезды. Неужели Сентовер был так жесток, что вновь вернул их сюда, в край грозы, туманов и живых мертвецов? Но зомби - не самая большая проблема этого жуткого места. Голем из мертвой плоти, страшная болезнь, ужасный лес, постоянное ощущение чего-то... И снова, как и в прошлый раз, им на помощь пришла мертвая девочка по имени Лалла - которую тогда, в прошлый раз, освободил их друг. Но почему она снова здесь? Почему она снова ждет брата? Почему она не помнит ни Ракдора, ни Эльмиру, ни Трисс - странную девушку из прошлого, внезапно пришедшую на помощь отряду?

Впрочем, не помнит - не беда. Главное, что она снова согласилась помочь отряду. Выбравшись к деревне, жители которой были пусть и не очень гостеприимными, но живыми, Избранные, наконец, выспались и переоделись в сухое. И теперь Ракдор и Эльмира знали, куда они должны идти - в город. Город, который был центром этого кошмара, средоточием зла, город, в котором находился нужный им осколок Звезды Судьбы.

ГРУППА: КРОВАВЫЙ ДОЛГ

ДМ: Toshka
ВРЕМЯ В ИГРЕ: 3 мая 2009
ДИСЛОКАЦИЯ: Москва
СОСТАВ ПАРТИИ: Аркадий (тремере), Виктор (НПС), Марина (малкавианка), Сергей (из независимых)

Краткая предыстория

Это началось на питерской дороге - обычная авария, столкнулись четыре машины, а Сергею нужно было проехать мимо. Он остановился, желая спросить у двух милиционеров объезд, и тут... подало сигнал чувство опасности. Неизвестно, хотели ли его там убить или подставить, но молодому вампиру пришлось взывать к своим силам, зачаровывать милиционеров и обезвреживать видеокамеру, что была нацелена на него.

Такая, казалось бы, мелочь дала начало странным событиям.

Вампир не тронул двух людей. Не тронул. Но ко времени приезда эвакуатора, что должен был растащить аварию, один из милиционеров был мертв, а второго удалось доставить в больницу с разорванной шеей. Официальная версия - бешеная собака, но мы-то с вами понимаем, что никаких собак там не было. А вот выживший милиционер оказался гулем пропавшего малкавиана, сменившим сира. Так вот, его нового сира и предстоит найти свежесобранной котерии молодых вампиров.

иллюстрация: © Federico Musetti (http://federicomusetti.deviantart.com)

Хотя нет, все началось гораздо раньше, когда за одну ночь погибло множество вампиров. И котерия должна пройти по следам убийцы.
Начали они, разумеется, с больницы, куда привезли неудачливого гуля. «Убедив» врачей позволить им поговорить с пациентом, они вошли в палату - и обнаружили там измененных гулей. С ними пришлось разбираться боевикам, тогда как Марина и Сергей «уговаривали» персонал не паниковать. Крови было много, настолько много, что потребовалось вызывать команду зачистки, чтобы не допускать нарушения Маскарада, однако котерии удалось допросить Евушкина, того самого гуля.

И гуль дал вампирам два направления расследования. Во-первых, он указал на человека, который знает, где бывает его хозяин каждое утро. А во-вторых, малкавианка увидела, что жить Евушкину осталось недолго - его вскоре перевезут в Москву, где его и убьет чайлд нужного им вампира.

Представителям котерии удалось поговорить с психом, к которому ходил раз в неделю Денис, но тот сумел сказать им только то, что у Дениса дела

в Москве, а значит - путь вампиров лежит туда, в самое сердца Шабаша.

Последние события

Это оказалось ловушкой, мастерски подстроенной ловушкой. Впрочем, давайте по порядку.

Выяснив адрес больницы, в которую перевезли Евушкина, вампиры направились туда, но опоздали. В палате гуля не было, под окнами была окровавленная больничная одежда, но погибшим был другой пациент, это увидела Марина. А значит, у них оставался только один след - адрес, который им сказал псих. И котерия двинулась туда. Во дворе хрущевки стояла «газель», там был Евушкин и Денис... И там их ждали.

Ждал монстр, до поры до времени спрятанный в газели.
Ждали вампиры, куда более сильные, чем котерия.
Ждали снайперы, хорошо знающие, как останавливать неживых.
Ждал взрыв, унесший сознание тех, кто увернулся от монстра, сородичей и пуль.
Неживые тела, получив несовместимые с нежизнью повреждения, погрузились в спячку...

Они проснулись от крови, капли крови, что скользнула в их рты. Вампиры были обездвижены, высушены жаждой, почти бессильны. А в соседней комнате их ждал подарок - живые жертвы со вкусной, свежей кровью, которая для иссохших мумий была настоящей живительной жаждой. Не всем удалось удержать в себе Зверя, не все сумели быть умеренными в еде, не все сумели сдержаться после нескольких необходимых глотков и не выпить жертв досуха... С другой стороны, кто знает, что ждет их там, наверху? Может быть, битва за свою нежизнь? И тогда каждая выпитая капля крови будет на счету?

Наверху их ждал праздник. Люди пили и праздновали, не зная, что голодная и злая котерия выбралась из подвала и теперь пытается понять, что им делать. Конечно, нужно добыть хоть какие-то вещи - они очнулись полностью обнаженными. И выяснить, что за синие татуировки появились на их телах. И доложить в Питер о результатах их поездки...

Они вернули себе вещи - ключи, документы, разрядившиеся телефоны. Они обследовали место, где их почти убили - и не нашли ничего, что бы могло подсказать им, где искать их цель. А потом, после дневки в гостинице... внезапно все встало на свои места. Их не было вовсе не пять дней, как они считали. Вампиров не было ГОД и пять дней. Целый год выпал из их нежизни, и кланы, наверняка, считали их всех окончательно мертвыми.

Впрочем, с некоторыми так и было - молодой тореадор Александр не проснулся этим вечером, он был сожжен изнутри. А вентру Самаэль исчез, и Мэри сказала, что он не хочет, чтобы его искали. Но их не отозвали с задания. И теперь оставалось только понять, что делать дальше и как искать следы, потерянные больше года назад?

ГРУППА: ТЕМНАЯ ТРОПА

ДМ: Drakoshka
ВРЕМЯ В ИГРЕ: 37 день асты разума (начало лета), год 999 от Исхода, ночь
ДИСЛОКАЦИЯ: Дримсвуд, Дарованная Земля, около Долины Водопадов
СОСТАВ ПАРТИИ: Язхар Аркенвир (дроу, Второй Дом), Элькатар Кладдретт (дроу, Седьмой Дом), Закетрин (дроу, Тринадцатый Дом), Келнозз ши'Сарол (лумрен), Кзакут'чатх Элг'хиннир (дроу, Первый Дом, НПС), Джаллил Алеанар (дроу, Третий Дом, НПС), Далхара (дроу, Десятый Дом, НПС), Вэлдрин'олат Тантатзар (дроу, Четырнадцатый Дом, НПС)

Краткая предыстория

Жил-был город Ноамус'аул в Охранных горах, что отделяют север Аталаса от его же юга. И обитали в этом подгорном городе семнадцать Домов дроу. И вот однажды направили лидеры Домов отряд в Эл'лар Джив'андус, Обитель Ужаса, где много лет хранится таинственная сфера отречения, что способна, по слухам, снять проклятие темных эльфов...

Последние события

Меня зовут Кзакут'чатх Элг'хиннир, Сердце Пламени из Дома Некромантов, и эта история началась для меня с того, что я выбрал не ту женщину. Мне казалось, я достаточно силен, чтобы претендовать на благосклонность Дилксены, но она отказала мне сразу, даже не предложив померяться

силами, унизила меня, даже не позволив мне ничего доказать. С этого момента я твердо знал, чего хочу в этой жизни. Я набирался сил, не упуская случая устроить несчастный случай тем, кому повезло больше, чем мне. Доказательств против меня ни у кого не было, и Дилксена не могла прямо убить меня, но, как оказалось, у нее есть более изящные способы решения такого рода проблем.
Через некоторое время мне объявили, что меня ставят во главе отряда, который отправляется с очень важной для всего Ноамус'аула миссией в Эл'лар Джив'андус. О, да, это был «замечательный» отряд! Думаете, мне дали лучших воинов Первого Дома? Ага, сейчас же. Мне дали неудачников, которым не было места в их собственных Домах. Да-да, вы не ослышались - в моем так называемом «отряде» было по одному дроу из каждого Дома Ноамус'аула! Семнадцать темных эльфов, каждый из которых думает только о собственных проблемах! В первую же ночь отряд стал на одного домира меньше - младшие Дома что-то не поделили. Впрочем, мне плевать, что именно - пока я возглавляю отряд, междоусобиц в нем не будет. Потому что я убью любого, кто осмелится поднять руку на своих, иначе нам не дойти до сферы!

Нас было пятнадцать, когда мы вошли в Эл'лар Джив'андус. По правде говоря, особого впечатления она на меня поначалу не произвела - непривычная растительность, непривычные твари - и это все? Это все, на что способна легендарная Обитель Ужаса, откуда не возвращались подготовленные отряды? Со мной шли зеленые новички, совсем недавно окончившие школы меча и магии, но даже они ухитрялись выживать в этих подземельях...

Впрочем, халява длилась недолго. На третьем уровне привычные пещеры сменились странной, чужеродной архитектурой, а вместо обычных тварей путь нам преградили ловушки. Повезло не всем. Кто-то остался в зале, где нас захватила непонятная, но крайне опасная иллюзия. Кто-то не сумел преодолеть ловушки. Кто-то погиб в сражении с тварями - они здесь были совсем другими, почти-разумными и зверски опасными. Но мы все же шли вперед. Нас осталось семеро, но долгие дни опасного путешествия почти научили нас работать вместе.

Почти - потому что с нарастанием слаженности в отряде росла и проблема. Мои невольные спутники набирались опыта, делая выводы из своих и чужих ошибок. Я видел, как они матерели, с каждым днем становясь все сильнее. И если в начале путешествия я был уверен, что сумею справиться один на один с любым из них, то теперь неотвратимо приближался момент, когда они, почуяв свою силу, осмелятся претендовать на мое место. Я следил за ними всеми, так внимательно, как только мог. И самыми опасными среди них были трое. Язхар, воин Второго Дома, великолепный лучник. Элькатар, воин Седьмого Дома, бьющий в открытую спину. Вэлдрин, маг Четырнадцатого Дома, чернокнижник и ловец червей. И именно последний вел себя наиболее нагло. Нет, он не оспаривал моих приказов - он просто не подчинялся им. Он осмеливался считать себя единственным магом, упиваться своей способностью, словно она могла защитить его от моего клинка - а самое печальное, что недалек был день, когда это окажется правдой. Моя власть в отряде пошатнулась.

Впрочем, главное, что мы продолжали идти вперед и вниз, туда, куда тянул нас зов сферы. И с каждой ночью, с каждым пройденным уровнем мы становились все ближе и ближе к цели. А значит, все ближе и ближе к тому моменту, когда нам предстоит решить, кому из Домов достанется ценный приз. Каждый из нас готовился к этой последней схватке, но... мы ошибались, когда не ожидали других претендентов на сферу.

Стоило нам зайти в зал, где по нашим ощущениям она должна была находиться, как нас атаковали. Их было семеро, всего лишь семеро, но среди жалких жителей поверхности была темная эльфийка. Дроу, которая не боялась света. И ее стрелы били в нашу тьму, разя наповал. Свет, проклятый свет не позволил нам почти ничего сделать. Мы убили двоих, мы сумели выжить - но сферу темная воровка утащила с собой в портал.

Наверное, на этом историю можно было бы закончить. Скорее всего, нам бы не удалось справиться с восемью стражами, охранявшими зал со сферой. Скорее всего, нам бы не удалось вернуться обратно к выходу из Обители Ужаса, которая оказалась совсем не такой, как мы все ожидали. Скорее всего, мы бы не вернулись в свои Дома в Ноамус'ауле - потому что лучше не вернуться, чем вернуться побежденными...

Но портал остался открытым. Достаточное вре-

мя, чтобы мы успели добраться до него и бездумно прыгнуть следом за воровкой. Потому что других вариантов у нас не было.

Портал выкинул нас посреди праздника угасающих. Вот это сюрприз! А самое главное, что темной эльфийки, утащившей сферу, здесь не было, как не было ее товарищей - ну, кроме той девчонки, которую ее «соратники» бросили умирать в нашей тьме. Угасающие, когда к ним на свадьбу завалились семеро «дагэлов», отчего-то отреагировали на это очень спокойно. Нет, ну вы только представьте, нам предложили чувствовать себя как дома! Семерым дроу, запыленным, окровавленным, с пленницей на руках! Как дома! Так нас еще никто не оскорблял!

От такого приема мы ошалели настолько, что послушно отправились умываться в местную купальню, где нас и нашла человеческая женщина по имени Элоиза. Я говорил, что так нас никто не оскорблял? Я ошибался. Снисходительный тон Элоизы, относящейся к нам как к своим домашним зверькам, бесил куда больше, чем поведение угасающих. Бесил - и заводил. А я и не подозревал, насколько устал сдерживать собственные инстинкты, обеспечивая хотя бы относительный порядок в «своем» отряде. Это было безумием - но и удовольствием.

иллюстрация: © Michael Gauss (http://helmutt.deviantart.com)

Дальнейшее слилось для меня во что-то совершенно непонятное. Мы куда-то шли, потом отсиживались в моей тьме, пока солнце не скрылось за горизонтом, потом снова шли - к огненному цветку, нестерпимо пылающему над зубцами гор, потом карабкались куда-то вверх, потом странный человек что-то долго пытался до нас донести, а его ученица продолжала доводить меня своей близостью...

А потом я сорвался. Не повезло Вэлдрину, который в очередной раз изрек пафосную глупость с далеко идущими намеками... И мне жаль, что я его тогда не убил. Хотя иногда я даже благодарен Элоизе, приказ которой заставил меня замереть, не нанеся смертельного удара. Все же было бы печально лишиться воина перед походом в Долину Водопадов... Стоп. А куда и зачем мы теперь-то полезли?

ГРУППА: ЖЕРТВЫ ОБСТОЯТЕЛЬСТВ

ДМ: Toshka
ВРЕМЯ В ИГРЕ: 16 марта 78 года 31 цикла (Лаом: 27 февраля 326 года), день
ДИСЛОКАЦИЯ: Аквалон, королевство Берна, лагерь археологов рядом с г. Сиальвинт
СОСТАВ ПАРТИИ: Алант (человек), Ричард (человек), Элронд (эльврин) [НПС], Птогар (человек) [НПС], Джейн (эльврина) [НПС], Фридрих (человек), Магнус (человек), Эгвейн (человек), Тамис (человек)

Краткая предыстория

Спасение похищенной девушки по имени Мерси слилось с операцией по спасению целого мира, обреченного пророчеством на ужасную гибель. Чужаки, которым в иное время не было бы до этого мира никакого дела, вынуждены искать свою нанимательницу, надеясь вытащить ее раньше, чем пророчество исполнится.

Последние события

В прошлый раз мы остановились на том, что наши герои поехали в порт, в надежде уплыть в Берну, королевство, где обрывались следы похищенных волшебных предметов, которые, в свою очередь, могли подсказать, где искать Мерси... Сразу скажу, что в порту Мерси, разумеется, не было. Зато Алант и его товарищи наткнулись на странную девушку. Эгвейн утверждала, что она с Мин Акрона, но ведь портал на Понт открылся незадолго до того, как они через него прошли, а портал с Понта на Аквалон и вовсе открыли они сами - и за ними он закрылся... Как тогда девушка, одетая во вполне минакронскую одежду и даже знающая слухи об Аланте, попала на Аквалон? Да еще и догнала их? Отложив загадки на потом, команда Аланта приняла к себе Эгвейн, которой было с ними «по пути», хотя о своей цели она им так и не рассказала - а они и не интересовались, ведь каждому

из них было, что скрывать. Все вместе они отплыли на корабле поближе к Занавесу, отделяющему магическую часть мира от немагичной, и поближе к Берне. Хотелось бы доплыть без приключений - но увы, домир предполагает, а судьба располагает. По дороге Эгвейн похитили, и ее похитители требовали только одного - чтобы команда Аланта сошла на берег в ближайшем порту. Казалось бы, какое дело самому черному магу современности и его спутникам до почти незнакомой девушки? И все же они подчинились требованиям шантажистов, и Эгвейн, хоть и провела бессонную ночь в полной неопределенности относительно своей дальнейшей судьбы, все же спаслась - и нашла тех, кто не пожалел своего времени на ее спасение. Так они оказались без корабля, без билетов и почти без денег в совершенно чужой для них стране. Тамис и Эгвейн попытались заработать на улице - но здесь не понимали минакронских танцев - или минакронской музыки. Зато нашлись ценители фарфоровой красоты Тамис, и девушке удалось за ночь заработать вполне приличную сумму, которой им хватило на то, чтобы добраться, наконец, до Берны. И там, по жуткому бездорожью, доехать до города Сиальвинт, рядом с которым стояли лагерем археологи, среди которых и был нужный им домир. Который, к сожалению, ушел вглубь развалин и, как водится, не вернулся... И как вы думаете, что сделали наши герои? Ну конечно! Они собрались отправляться за ним следом! Так что следующего репортажа ждите из глубины опаснейших подземелий - если отчет, конечно, вообще до вас доберется...

Вымысел или Реальность? "Тень. Мир Дня и Ночи"

иллюстрация: © Jorge Jacinto (http://blinck.deviantart.com)

Удивительно, но реальный мир Тени далеко не таков, как Пограничье. Этот мир полон света и красок. Он полон жизни. Странно, не правда ли? Мало того, жители Тени называют свой мир миром Дня и Ночи. Но почему именно такое название? С чем связано его возникновение?

Когда-то давным-давно, возможно, что миллиарды лет тому назад, мир Тени лежал в кромешной тьме, и не было солнца, которое могло бы разогнать ее. Тень жила своей жизнью, наполненная существами, которые привыкли к вечной ночи. Их было мало, и они не отличались выдающимся интеллектом, но они жили, и эта жизнь их вполне устраивала. Мало кто знает, что именно здесь находилась первая Цитадель Матери Тьмы - Вак-

хары. Прошла целая бесконечность, прежде чем все изменилось, когда сюда пришли т'хатты. Зачем они пришли в мир Тени? От чего бежали? Что искали? Об этом уже не помнят даже их потомки. Но именно т'хатты принесли в Тень свое собственное солнце.

К тому времени Цитадель Тьмы уже давно опустела. Вакхара, как и другие боги, возвысившись, более не могла посещать земли, что некогда принадлежали ей. Со временем цитадель покинули и последователи, отстроив новые храмы в более комфортных условиях существования. И Обитель Тьмы опустела, став одним из многих памятников, которыми усеян ныне весь мир Тени.

Пришедшие т'хатты принесли с собой свет, который был заточен в кристаллах, чьи размеры могли соперничать с замками. Солнцеоны, так называли эти сосредоточения света т'хатты, разогнали тьму, обнажая скрытые миллиарды лет равнины, горы, реки. Мир Тени явил себя во всей своей красе. Простирающаяся на многие тысячи километров плоскость упиралась своими краями в Пограничье, чей внешний облик т'хатты уже не могли исправить. Но и освещенных земель было достаточно, чтобы могли жить и процветать десятки или даже сотни народов. Однако случилось то, чего переселенцы никак не ожидали.

Перепуганные и ошарашенные светом коренные жители, далекие предки меняющихся, приспособившиеся жить в полной темноте, в панике принялись уничтожать все на своем пути. Когда им стало ясно, что именно жжет их несчастные глаза, они объединились и обрушились на цитадели, в которых были установлены солнцеоны. Т'хатты, казалось бы, привыкшие защищать себя испокон веков, не выдержали этого напора. Было решено сосредоточить всю защиту на одном солнцеоне, который находился в центре Тени. Долгие десятки тысячелетий шла непрерывная война между меняющимися и т'хаттами. Война, напоминающая больше попытки первых прогнять со своих земель чужаков, которые ничего не предпринимали, чтобы урезонить аборигенов, и лишь защищали свою территорию.

Шли тысячелетия. Меняющиеся постепенно начали привыкать к своим новым соседям, которые не пытались их поработить и больше не горели желанием восстановить другие солнцеоны. Казалось, что им было достаточно всего лишь одного оставшегося. Чувствительные глаза аборигенов постепенно привыкли к свету. Он больше не вредил им, но все еще оставался неприятным. Растения и животные вместе с разумными существами приспосабливались к новой жизни. Но холодный, снежный климат оставался неизменным. Солнцеоны давали свет, но не тепло. Со временем маги Дня научились управлять погодой, создав более мягкий климат на своих землях, тем самым сделав их еще более привлекательными для жизни.

Мир Тени распался на две части, и с каждым ты-

иллюстрация: © gamefan84 (http://gamefan84.deviantart.com)

сячелетием трещина между этими частями неуклонно увеличивалась. Одна часть, а точнее центр, была освещена солнцеоном на тысячи километров. Все остальные земли утопали в непроглядной ночи. В освещенных районах хозяйничали т'хатты. В темных – меняющиеся. Именно так и появились на свет две империи. Империя Дня и Королевство Ночи, соединённые друг с другом узкой полосой сумерек, шириною всего в сотню километров. Эта полоса со временем получила название Сумеречный пояс.

Королевство Дня

Жители Дня испокон веков считали именно Тень центром вселенной, а солнцеон, установленный в сердце империи - точкой отсчета для всего, что существует в Вымысле. По правде сказать, этой позиции придерживаются исключительно днеаны (жители Империи Дня). Все остальные жители Тени (ноиты), а так же прочая часть вселенной так совершенно не считают, и называют мир Дня и Ночи задворками Вымысла. Местом, в которое не стоит устраивать даже туристические прогулки, хотя как раз именно это мнение ошибочно. Мир Тени изобилует интересными постройками, которые насчитывают миллионы лет, если не больше.

Взять хотя бы единственный уцелевший солнцеон, который на сотни метров возвышается над окружающей его равниной. Давая чистый, дневной свет, кристалл не дает тепла, и маги Дня потратили не одно тысячелетие, чтобы сделать климат Тени комфортным и пригодным для жизни. Однако увидеть солнцеон не так-то и просто. Яркий свет в радиусе ближайших ста километров буквально ослепляет. И даже специальные линзы, которые разработали т'хатты для нормальной жизни в сильноосвещенных районах, не спасают вблизи кристалла. Либо ты ничего не видишь сквозь защитные очки, либо ты рискуешь ослепнуть. Но почему т'хатты, гении рациональной магии, не смогли защитить себя от света своего же творения? Оказывается, это связано с тем, что мановое поле на территории Дня и даже Сумеречного пояса сильно разряжено. Установленному солнцеону необходимо очень много как положительной, так и отрицательной маны, и она просто не успевает восстанавливаться настолько, чтобы ее было достаточно в окружающей среде. По этой причине солнцеоны вытягивают ману и из жителей Тени, которые находятся к кристаллу ближе всего, и именно поэтому вокруг Цитадели света практически нет городов, зато построено множество исправительных колоний и клиник для душевнобольных, а так же обителей религиозных сообществ.

Религиозных? Неужели?! Всем известно, что т'хатты - народ неверующий, однако Цитадель света контролирует полурелигиозное сообщество, которое тысячелетия тому назад ухитрилось не только узнать секрет управления солнцеоном, но и захватить весь комплекс, а затем распространить свое влияние и на всю империю. Именно в те далекие и страшные для многих простых обывателей годы между Днем и Ночью было наконец-то заключено первое шаткое перемирие, которое положило начало новому витку в истории Тени. Сейчас империей Дня управляет династия Толсеп, чья кровь смешана в равных долях с кровью людей, которых здесь немало. Императорская династия Толсеп преумножила значение веры в жизни Дня, но до сих пор пропаганда религии райз скорее носит условный характер. Являясь по натуре очень практичными, т'хатты вовсю пользуются плодами религиозного общества, но, как и раньше, относятся к богам исключительно как к более могущественным домирам. При этом среди простых жителей немало настоящих верующих, а по всей империи раскинулась целая сеть храмов, в стенах которых изо дня в день проходят службы, и ведется пропаганда веры. Династия Толсеп смотрит на это спокойно, как и многие другие правящие семьи до них.

Надо сказать, что испокон веков империя Дня управлялась императорскими династиями. Если перевороты и случались, то проходили они всегда достаточно тихо, без лишней шумихи. Сегодня был один император, а завтра уже другой. Другие монеты, другая символика, но жизнь все та же. С самого начала становления империи все земли принадлежали короне. Однако ими распоряжались и распоряжаются до сих пор коренные жители, которые отчисляют империи немаленький налог, но в остальном совершенно самостоятельно решают, кто будет жить на их земле, как они будут жить, и сколько им это будет стоить. Конечно, тоталитарного самоуправства на территории Дня не существует. Любой владелец земель, которого называют «ханном», обязан соблюдать общие законы империи, но они построены таким образом, что власть собственников достаточно высока. Именно

поэтому владение землей является одной из наивысших ценностей и мерок в обществе. Правда, здесь все зависит от самой ценности и полезности земли. Да и власть распространяется только на территории владений. Согласитесь, что быть хозяином куска болот в какой-то далекой дали не только непрестижно, но еще и затратно. Ведь налоги-то все равно платить надо. И именно поэтому слияние земель случается довольно часто. Это могут быть как браки по расчёту, так и продажа своих прав, а иногда - и просто их лишение, если деньги в императорскую казну не поступают. Управлять землей и получать от нее доход, не так-то просто. И именно поэтому нередко мелкие куски земли постепенно сливаются друг с другом.. Так целые города и даже регионы могут практически полностью находиться под контролем одного домира, где его власть столь же велика, как и императора. Но нередки случаи и распада, дарения небольших клочков земли. Самая оживленная ротация и перераспределение земли происходит на территории столицы Дня, Антал-Оло. Здесь все разделено чуть ли не на квадратные метры и такое деление совершенно не способствует спокойной жизни. Представьте себе, что ваша кухня принадлежит одному ханну, а половина спальни – другому. Уборная стоит на территории третьего, а коридор и часть спальни – четвертого. И хорошо, если проблемами аренды от каждого ханна занимается посредник, которому принадлежит дом, стоящий на этих землях. А что, если все ханны поссорились или решили ввести какие-то свои глупые требования? Да, хорошая квартира в столице стоит очень дорого… А те, кому повезло жить на своей земле, да еще и в своей квартире или даже доме, заносчивы настолько, что общаться с ними просто невозможно. Первое, что вы узнаете, так это сколько сотен поколений насчитывает их родословная.

Мир Тени лежит вдали от Великой Дороги, да и попасть сюда, как уже известно, достаточно сложно. Лишь особенно опытные путешественники могут заглянуть в мир Дня и Ночи, да и то они обчно оказываются на самой ее границе с Пограничьем. Дорога в Империю Дня может занять не один месяц путешествия. «А как же порталы, телепортация?» - спросите вы. Дело в том, что даже один солнцеон вносит настолько сильный дисбаланс в мановое поле, что перемещение при помощи магии в пределах Тени довольно проблематичное, ресурсозатратное и даже опасное для жизни. Лишенный прямого контакта с остальной частью вселенной, мир Дня и Ночи не изобилует передовыми технологиями, а суровый климат подчас губит на корню даже самые гениальные идеи. Постоянные конфликты и вспышки агрессии со стороны Ночи из поколения в поколение отбрасывают Тень назад. На чердаках можно найти старые телевизоры, телефоны, радиоприемники, которые сейчас не работают из-за того, что нет больше телевышек и радиостанций. Свет и тепло – вот основное использование электроэнергии. Да и то

иллюстрация: © gamefan84 (http://gamefan84.deviantart.com)

- в основном на территории королевства Ночи. Впрочем, недостаток развития технологий с лихвой компенсируется магическими достижениями. С одной стороны, т'хатты, светоч рациональной магии, постоянно экспериментируют с разработкой магических предметов и заклинаний, у которых потребление маны будет минимальным, с другой стороны, королевство Ночи перенасыщено маной и является отличным местом для разработок и опытов, давая возможность местным жителям зарабатывать на потребностях империи.

Симбиоз магии и технологии на сегодняшний день выглядит очень непрочно, хотя оба государства активно работают в этом направлении, но у каждого есть свои препятствия на пути. Империя Дня страдает от нестабильности манового поля, а в королевстве Ночи недостаточно специалистов высокого профиля. И несмотря на заключенный нейтралитет, День и Ночь предпочитают двигаться по пути развития самостоятельно. Постоянный шпионаж, воровство идей накаливают и без того натянутые отношения, в основе которых лежат не только политические предубеждения. Сама жизнь, история и менталитет заставляют днеанов (жителей Дня) и ноитов (жителей Ночи) недолюбливать и даже презирать друг друга по своим, определенным причинам.

Королевство Ночи.

Но давайте обратим наш взор на королевство Ночи. «Ночь – суровый край, не терпящий слабаков и неженок» - именно так характеризуют свою родину ноиты, и остальные жители Тени полностью согласны с этим определением. Жителю Ночи изо дня в день приходиться бороться за свое существование, и эта борьба заканчивается лишь на смертном одре.

Как и в империи Дня, в Ночи нет времен года. Но если днеаны позаботились о комфортном климате для себя, то ноиты за долгие эпохи так и не смогли прийти к общему знаменателю и установить на территории Ночи необходимые магические устройства. Та неприязнь, которая впитывается с молоком матери к «захватчикам т'хаттам», заставляет жителей холодного и сурового края не доверять многим технологиям Империи Дня. И именно по этой причине королевство Ночи до сих пор погружено в вечную тьму и холод – основное и нормальное состояние мира Тени. Температура в Ночи практически неизменна, но изобилует спонтанными и быстрыми перепадами температур, которые подпитываются насыщенным мановым полем и вызывают магические ураганы. Нетрудно догадаться, что подобные погодные явления не способствуют процветанию и росту королевства, и оно, несмотря на свои внушительные размеры, остается малонаселенным.

иллюстрация: © Jorge Jacinto (http://blinck.deviantart.com)

Расстояние между соседними городами в Ночи может достигать сотни километров. Впрочем, нередко среди снежной пустыни попадаются мертвые города. Нет, там не живут мертвые. Это всего лишь печальные памятники прошлого, говорящие о том, что даже самые сильные заклинания ноитов и новейшие технологии не смогли устоять перед природой Тени. А принять помощь т'хаттов – это все равно, что предать самого себя.

Императору Ночи нет дела до проблем простых жителей. Под его руководством страна, которая каждый день балансирует между жизнью и смертью. Опасные границы, постоянные проникновения теневых обитателей Пограничья, которые с большей легкостью просачиваются в те уголки Тени, где света мало. Наместники, тянущие одеяло каждый на себя и не думающие о проблемах соседних регионов. Недостаток квалифицированных специалистов и огромная магическая индустрия, которую необходимо контролировать, иначе это сделают другие, более умные и проворные домиры. И хорошо, если это будут ноиты, а не днеаны.

Пришедшая вместе с т'хаттами цивилизация, если и принесла в Тень много страданий для его коренных жителей, в то же время подарила им самое ценное – тепло в домах, электричество, горячую воду. Всего этого можно было добиться и при помощи магии, но технологии оказались дешевле и доступнее. Впрочем, при этом менее долговечными, особенно в Ночи, где сильные перепады температур постоянно выводят технику из строя, а ближайшие квалифицированные специалисты находятся в лучшем случае ближе к Сумеречному поясу и в лежащей за ним Империи Дня. И все же, т'хатты своим приходом подняли уровень жизни в мире Тени как минимум на десяток ступеней вверх, пусть это и далось им ценой многих жертв и лишений. Вопрос лишь в том, нужно ли было это?

Жизнь в Ночи кардинальным образом отличается от жизни в Империи Дня. Основными ценностями здесь является верность, надежность, выносливость и смелость, тепло и еда. Обитатели Пограничья частые гости в мире Тени. Они могут появиться совершенно в любом месте и в любое время. Домир может уснуть и больше никогда не проснуться, потому что призрачная тень выпила досуха его и все поселение за считанные часы. Домир может замерзнуть до того, как горе-электрик починит генератор на электростанции или штатный маг отыщет альтернативный источник тепла. Домир может умереть с голоду, потому что еда стоит слишком дорого, а денег на магических заводах платят слишком мало. Может произойти еще множество других неприятных случаев, в результате которых житель Ночи окончит свой путь в объятиях смерти. Впрочем, самое частое ее проявление заключается именно в тенях, что приходят из Пограничья.

иллюстрация: © Jorge Jacinto (http://blinck.deviantart.com)

Еще давным-давно было замечено, что жители Пограничья не любят свет. Именно поэтому их практически нет на территории Империи Дня и так много в Ночи. Именно поэтому ноиты столь трепетно относятся к электричеству и любому другому способу добыть свет. А сделать это в условиях вечного холода довольно сложно. Магические шары и генераторы электроэнергии – пожалуй, самое ценное после еды в Империи Ночи. С незапамятных времен Королевство Ночи обнесено высокой, под тридцать метров, внешней стеной по всему периметру, которая определяет границу между Пограничьем и Тенью. Стоит пройти всего несколько километров за стеной, чья ширина достигает десятка метров, и мир выцветает, выворачивается наизнанку. Вы оказываетесь в Пограничье. Несмотря на свою колоссальную древность, стены Великой Преграды до сих пор стоят, как новые. Местный черный камень, из которого сложен этот физический барьер, устойчив к саморазрушению под воздействием дождей, ветра и перепада температур. Этот камень не редкость в здешних краях, и из него сложены практически все жилища. Днеаны также не брезгуют использовать черный камень, но предпочитают его зачаровывать, превращая в белый. В Великой Преграде есть несколько врат, которые неустанно охраняются По-

граничными Дозорами. Пройти через ворота может любой желающий, впрочем, как и перелезть через стену, если хватит для этого навыков и сил. Основная и главная задача стены – это защитить окраины Тени от постоянного проникновения агрессивных обитателей Пограничья. Управляет Пограничным Дозором культ Закрошаха. Границы Тени неустанно охраняют исключительно неживые домиры, способные мыслить и не нуждающиеся в постоянном тепле. Возможно, что именно поэтому Пограничный Дозор никто не любит, а многие считают его совершенно бесполезным.
Куда больше жителей Ночи волнует вторая, внутренняя стена, которая определяет границу, за которой начинается территория Империи Дня. На протяжении многих тысячелетий эта Граница тщательно охраняется с обеих сторон. Ноиты патрулируют стены, а днеаны наблюдают за ними со сторожевых вышек в десятке километров. Всего в Тень ведут четверо врат. Каждое из них получило свое собственное название, связанное с именами крупных ночных городов, в которые они ведут: Анабельские, Дахатские, Ландорские и Меонские. Самое популярное направление – Дахатское, так как ведет в столицу империи – Дахат, один из самых крупных и богатых городов Ночи. Все четыре дороги в Ночь жестко контролируются. Сами же стены, если раньше несли защитный характер от узурпаторов т'хаттов, сегодня защищают Империю Ночи от рассадника преступности, который, словно паразит, разросся вокруг стен Границы, образовав так называемый Сумеречный пояс – окраины Империи Дня, где свет уже слаб, но еще не настолько, чтобы быть полностью поглощенным тьмой.

Сумеречный пояс

Сумеречный пояс – самое гнилое место во всей Тени. Так уж исторически сложилось, что вблизи Границы селились лишь те, кто был недостаточно хорош для жизни в Империи Дня. В основном это были приезжие, не сумевшие прижиться в Дне и не желавшие отправляться в вечный холод Ночи. Плодотворно влияло на моральную деградацию и то, что в Сумеречном поясе базировался культ Холуса, который пришел в Тень сразу после того, как меняющиеся разрушили практически все солнцеоны, и на границе последнего образовалась небольшая, километров в сто, сумеречная зона.

На сегодняшний день Сумеречный пояс представляет из себя независимое королевство, но пока без централизованного управления. Юридически земли Сумеречного пояса все еще принадлежат империи Дня, так как официального отказа от них произведено не было. Но вот уже ровно тысяча лет, как со стороны Дня отстроена Новая стена, отделяющая Пояс очередным барьером, теперь уже от земель т'хаттов, и как бы тонко намекающая о том, что жители Сумеречного пояса предоставлены сами себе.

Сумеречный пояс, пожалуй, одно из самых оживленных мест в Тени, но и самое коварное. Его жители существуют исключительно за счет наемного дела, зачастую не самого чистого, а так же за счет «налогов», которые взымаются в хаотичном порядке со всех, кто пытается пересечь Пояс из Королевства Дня в Ночь и наоборот. Обычно такие налоги собираются с торговцев различными группировками. Богатые домиры предпочитают воздушный способ пересечения границы. Обычных домиров здесь не трогают, хотя, конечно, всякое бывает. Простому и наивному здесь не прожить и пары часов.

Мир Тени значительно сложнее и многограннее, чем полагает большая часть жителей Вымысла. Несмотря на свою многолетнюю историю, Тень смогла сохранить свою самобытность, которая привлекает сюда немало искателей приключений и наемников. Жаль лишь, что пройдет еще немало времени, прежде чем истинное очарование Тени откроют для себя жители других миров. И остается лишь надеяться на то, что рано или поздно это время настанет, как и время окончательного перемирия между двумя извечными противостоящими народами: днеанами и ноитами. И пусть сейчас среди тех и других куда меньше т'хаттов и меняющихся, память о прошлых обидах и переживаниях живет в самой земле, пропитывает воздух Тени. Но, может быть, когда-нибудь внутренние стены разрушат, и наступит Век Примирения? Так гласят пророчества. Вот только истины ли они?

Иллюстрация: © Jorge Jacinto (http://blinck.deviantart.com)

Интервью с... Шинсу

Сегодня у нас в гостях один из самых веселых и бесшабашных мастеров нашего проекта. Встречайте, Лиса-Шинсу!

Привет. Для начала расскажи, как ты попала в ролевое движение в целом и на наш проект в частности
У-ууу это было давно... Когда деревья были зеленее, солнце ярче, а Лиса моложе.

Еще в школе по каналу 2х2 я увидела передачу про толкиенистов. Ну и, собственно, из нее узнала про все это дело. Долго пыталась отыскать эльфов в Нескучном саду, но не нашла. А потом в институте познакомилась с ребятами, тоже увлеченными рпг играми, тогда еще компьютерными. Вот с одним из них я и откопала ролевой клуб в родном институте. Так и началась моя ролевая жизнь.

Потом, правда, институт закончился, и началась работа. Мне было скучно, и стала я искать развлечений, так сказать, без отрыва от производства. Нашла Золотую шахту гномов. Проект был скорее мертв, чем жив, но на нем я познакомилась с Тошкой, мы оказались в одной партии, игравшей по почте. Когда партия встала, Тошка предложила нам перебраться на форум. Ну а там разговорились, и мне предложили взять моего первого перса на ДСМ - Мэллис в Защитниках света. Вот так я оказалась на проекте.

С тех пор прошло много лет. Если не сложно, расскажи пару слов о себе настоящей.
Эм… а конкретизировать вопрос можно, что именно интересно?

Я могу часами рассказывать о работе, личной жизни, увлечениях и т.д.

Возраст можешь не светить. Лучше расскажи о семье.
Замужем, ребенок.

Муж тоже «из наших»? Как он относится к твоему увлечению фрпг?
Снисходительно, но не мешает. Хотя раньше было много разговоров на тему, что я не на то трачу свою жизнь. Сейчас смирился.

Известно, что все дети в определенном возрасте играют в ролевые игры. Как ты относишься к мысли, что ребенок тоже может вырасти ролевиком? Будешь ли способствовать этому или, напротив, сдерживать его?
Не вижу смысла препятствовать, если это не будет мешать учебе и ограничиваться сидением за компом. ИМХО - ребенку надо больше бывать в компаниях и на свежем воздухе.

Расскажи, что именно тебя привлекает в ролевых играх. Я знаю многих, кто играл в возрасте 15-20 лет, а потом как бы вырос из игр. Почему ты остаешься в ролевом движении?
Мменя привлекает то же, что и в 20 лет – возможность поиграть со своим воображением.

Мне всегда хотелось стать писателем, но таланта не хватает. А ролевые игры вполне помогают мне заполнить мою тягу к придумыванию историй, персонажей и т.д.

Ты - один из интереснейших мастеров ДСМ. Почему ты начала водить и чем для тебя отличается вождение от игры?
Спасибо за комплимент. Будем считать, что я в него даже поверила.

Особо ничем. Ну кроме того, что при вождении надо еще следить за механикой, что я редко делаю, когда играю сама.

И там, и там для меня очень важен контакт с другими участниками. Если я мастерю, от игроков требуется, чтобы мне было весело наблюдать за их реакцией на ту или иную ситуацию. У меня практически нет такого понятия как рельсы, игра подстраивается под персонажей. Конечно, при условии, что мне интересно с ними играть. Когда меня водят, важно чтобы мастер выделял моего персонажа. Я это люблю и, как показывает практика, играть начинаю лучше.

Тогда поделись с нами, как ты пришла к решению повести свою первую партию?
Первую партию... дайте вспомнить...

В своем дневнике я познакомилась с очаровательным человечком Ниротэн, и она высказала жела-

ние поиграть. Я начала искать партию, и первым мастером, к которому мы попросились, был Ашъ. Мы быстренько сгенерились, придумали квенты и готовы были отправиться в путешествие. Но мастер тормозил, а энтузиазм буквально не давал спокойно усидеть на месте. И тогда в ожидании начала похода мы начали игру на дневниках. Ну а потом появилась идея продолжить уже полноценным походом, но под моим руководством.
Так появились «Сами мы не местные».

Партия существует не так уж давно, однако в ней уже неоднократно происходили «кадровые перестановки», когда игроки оставляли персонажей. Как ты относишься к оставленным персонажам? Есть ли для тебя разница между твоими неписями и оставленными кем-то персонажами?
Если я прикипела к персонажу - то я буду искать для него игрока, если игрок не смог раскрыть персонажа - я его выведу, тем или иным образом. Но в любом случае я стараюсь использовать персонажей для сюжета, а не просто бросать или передавать абы кому

Расскажи, как ты относишься к своим нпс. Они созданы для сюжета и игроков или у них есть своя жизнь?
Я люблю своих нпс. Как я уже говорила я стараюсь играть с теми персонажами, которые у меня есть, нпс ли это или игрок. У каждого появляется какой-то свой интерес в сюжете.

И все-таки, нпс - это полноценный персонаж, которого водит мастер, или просто способ двигать сюжет?
Ну «полноценный» бы я не сказала, в конце концов по сюжету все-таки должны идти игроки, а не мастерские персонажи. От того, что я люблю своих нпс, они не перестают быть моими инструментами для поддержания интереса у игроков и помощи игрокам при необходимости. Я считаю, что нельзя скидывать на нпс функции игрока. Иначе у игрока теряется ощущение влияния на сюжет. Он начинает постоянно оглядываться на мастерских персонажей, ожидая от них подсказки или прямого указания, а это неправильно.

Движущей силой сюжета должен быть игрок, а мастер уже реагирует и описывает последствия тех или иных движений игрока.

А что ты делаешь, если игроки не желают двигать сюжет, зависая на неинтересных для тебя как мастера вопросах?
Многое зависит от ситуации. Если от игры, пускай и зависшей на какой нибудь мелочевке, игроки получают фан, зачем мешать? Можно просто поменять под эту ситуацию сюжет. Так, к примеру, было у меня с кладбищем, когда игроки бросились искать то, чего по сюжету не было. В итоге в сюжете появилась новая линия. Бывают ситуации, когда игроки зависают от того, что не знают, куда лучше идти сейчас, для этого у меня есть инструменты, причем это не только нпс, но и сами игроки. Например, ситуация с отправкой партии в лощину. У одного из персонажей сработала такая замечательная штука, как предчувствие. И в итоге получился весьма интересный игровой момент. Если игроки идут на контакт и получают удовольствие от процесса - мне всегда интересно играть с ними и как результат - у меня нет провисаний. Если же игроки не заинтересованы в игре, малоинициативны, то тут уже и я начинаю терять интерес, вот тогда и появляются так называемые провисания.

Давай вновь вернемся к жизни вне форума. Чем ты увлекаешься?
Вообще я фанат активного хобби. Спорт - я люблю. Но сейчас я больше занята домостроем, в виду наличия маленького ребенка.

Каким спортом увлекалась до рождения ребенка? К чему планируешь вернуться, когда он подрастет?
Чем я только не увлекалась, за моей спиной: айкидо, конный спорт, кендо. Сейчас вот хотела было пойти на фламенко, прельстившись близостью группы, но как-то не сложилось. Вообще хотелось бы вернутся в кендо, но загадывать не стоит.

Хотела у тебя спросить, любишь ли ты книги и фильмы. Если да, то какие?
Да, люблю.

Книги я люблю нестандартные: всяких там Рю Мураками, Милемина и тому подобное. Еще больше люблю энциклопедии всякие. Фильмы - раньше арт-хаус любила, сейчас что-нибудь мозг не напрягающее. Типо Джекки Чана. Вообще восточное кино люблю.

Расскажи, откуда взялось имя Шинсу. Мне

очень любопытно.
Из аниме. Был такой загадочный персонаж Ичимару Гин в аниме Блич, вот его меч носил имя Шинсу.

Смотришь аниме? Любишь блича?
Я по этому аниме писала текст, основанный на шашечной партии «Тычок», задумка была разбить текст как ходы на доске, был пронумерованный набор белых и набор черных, и в соответствии с развитием партии персонажи погибали или выходили из игры.

Этот текст я собиралась выкладывать на сообществе, посвященном данному аниме на дайри, там надо было регистрироваться и вот взяла этот ник
Да, я смотрю аниме. Блич, правда, бросила уже давно - слишком предсказуемо и персонажи однотипные. Да и сюжет малек себя изжил.

Вообще предпочитаю короткие сериалы, не больше 24 серий. Из гигантов только за Наруто слежу, но там мне мир очень нравится.

А по бличу год играла на форумках, как раз за Гина. Потом надоело.

Расскажи немного о планах на будущее.
В планах у меня раскрутить новую партию, а то пока на мой взгляд там как-то скучновато сейчас. Надо собрать игроков всех вместе и наконец-таки начать веселье. Ну а в «не местных» вроде более-менее все движется своим чередом. Про реал я распространяться не буду, чтобы удачу не спугнуть.

Значит, нам остается только пожелать тебе удачи во всем! Спасибо!

Интервью брала: Drakoshka

Уголок менестреля

Песня об опасности частных коллекций

Однажды два друга из города шли, возвращаясь домой.
И срезали путь по тропе незнакомой, прямой
Откуда тропа та взялась, не задумался даже никто
Ведь к жизни они относились довольно легко

Запнувшись о камень, один умудрился упасть
И подлый тот камень со злости решил откопать
Чтоб выбросить гада с дороги подальше в овраг
Чтоб больше под ноги прохожим не вылез никак.

Выкопав, он камень подлый чуть не уронил
Лик на нём
Его пленил
Улыбалась с камня дева неземной красы
А в глазах
Словно капли росы.

И камень тот взяв, не забывши в мешок завернуть
Приятели к дому продолжили свой дальний путь
История кончилась было, но это не так
Ведь взявший тот камень, как видно, был круглый дурак.

Грустить стал и чахнуть хозяин находки в лесу
И стал замечать вновь в глазах у портрета росу
Значения этому он так и не придавал
Пока не повесился как-то, спустившись в подвал.

И соседи, взволновавшись, выломали дверь
А за нею,
Верь, не верь
В луже слёз солёных камень на столе стоял
И безмолвно
Он рыдал..

Автор: Маркус Звонкоглас

Зверье мое
"Т'хатты"

«Что есть самое главное? Самое главное - это сила и ловкость!» - заявит т'хатт, и, услышав такие слова от своего собеседника, уютно потирающего пухленький животик непривычными к работе нежными руками, домир удивленно поднимет брови. Но т'хатт, довольный тем, что сумел в который раз сбить собеседника с толку, тут же добавит: «Сила знания и ловкость ума - вот настоящее достоинство разумного существа».

Можно встретить: во всех мирах

иллюстрация: © GeniusFetus (http://geniusfetus.deviantart.com)

Характер

Т'хатты любят знания в любом виде, лишь бы побольше. Они обожают вести умные беседы и споры по любой теме. Неудивительно, что т'хатты питают слабость ко всякого рода наукам, и в особенности - к магии. Какая еще отрасль способна предложить пытливому уму столько тайн и загадок? И все эти тайны и загадки можно раскрыть, записать, классифицировать, и затем долго обсуждать малейшие детали. Нет, ну можно, конечно, еще попытаться применить полученные знания, хотя обычно лень этим заниматься… Еще можно упомянуть любовь т'хаттов к загадкам. Они любят говорить обиняками, сбивать с толку своих собеседников и подшучивать над их «тормознутостью».

Описание внешности

Т'хатты с первого взгляда очень похожи на людей. Т'хатт напоминает тучного человека, и этим описанием можно было бы ограничиться, если бы не было доказано, что это совсем другая раса. На самом деле «доказывали» в основном сами т'хатты, и хотя большинство других народов этому особого значения не придают, тем не менее, на это есть определенные основания. Если поставить рядом среднего человека и среднего т'хатта, то покажется, что перед вами стоят два человека – один нормального телосложения, а один весьма грузного. Но если лицом к лицу поставить две шеренги по сто человек с одной стороны и сто т'хаттов с другой, то обнаружится интересная деталь. В шеренге людей, конечно, попадутся несколько лиц с круглыми щеками и обвислыми животами, но в другой шеренге такими будут практически все! Полнота - характерная черта т'хаттов - не следствие переедания, а особенность расы, которая служит их основной физической приметой, и они ее не стыдятся, даже наоборот. Есть, однако, еще одна примета, по которой т'хатта с уверенностью можно отличить от просто полного человека – это маленькие рожки на лбу. У взрослого т'хатта рожки не превышают двух с половиной - трех сантиметров от основания, а в среднем они и вовсе примерно сантиметр-полтора. Называемые рогами мудрости, они являются предметом тщательного ухода и одним из главных критериев красоты в т'хаттском обществе. Волосы, чаще всего темные, жесткие и густые, у т'хаттов никогда не вырастают длинными. Бородка, если и есть, то небольшая, зато многие мужчины щеголяют огромными пышными усами. Черты лица добродушные, часто также весьма пухлые, хотя необязательно. Кожа смуглая. Рост т'хаттов почти такой же как у людей, в среднем около 165-170 см, но средний вес больше – около 100 кг. Из-за своего излишнего веса т'хатты довольно неповоротливы, но неверно считать, что все они слабые. Многие т'хатты весьма сильны, и у них развился традиционный вид ру

копашной борьбы, основанный на выталкивании противника из круга. Неудивительно, что при таком тяжелом телосложении у т'хаттов весьма хороший аппетит. «Будешь много есть, рога вырастут» полушутливо журят мамы других народов своих прожорливых детей, имея в виду, конечно же, т'хаттов. Живут т'хатты около 100 лет, что скорее вызвано рациональным подходом к жизни, а не физиологическими свойствами.

Отношения с другими расами

Т'хатты довольно неплохо ладят с другими народами. Они общительны и меркантильны. Их часто можно встретить в чужих странах и городах в качестве торговцев или учителей. Единственной серьезной проблемой является то, что в представлении других рас т'хатты являются магами в той или иной степени, а магам, как известно, особо доверять не стоит. Зато военное дело т'хатты не уважают, и их соседи могут спать спокойно. Во многих мирах были случаи, когда воинственно настроенный народ шел на т'хаттов войной, почти не встретив сопротивления, покорял их, а спустя некоторое время мудрые т'хатты умом и хитростью незаметно подчиняли себе своих прежних завоевателей.

Т'хатты постоянно соперничают с ассазами. Оба народа ценят знания и внутреннюю силу, но если ассазы отдают предпочтение духовному началу и общению с богами, то т'хатты однозначно склоняются к магии и материальным наукам. Впрочем, и те, и другие питают слабость к философии, и где бы не встретились ассаз и т'хатт, всегда вспыхнут горячие дебаты, в которых любой представитель другого народа очень быстро теряет нить рассуждений.

Мировоззрение

Т'хатты могут иметь самое различное мировоззрение. Они не проявляют строгой склонности к какому-либо определенному образу поведения. Хотя самые умные из них, как правило, тяготеют к порядку, так как это позволяет достичь больших успехов на стезе познания.

Места проживания

Т'хатты любят тепло, а потому отдают предпочтение теплым южным землям. Чем холоднее климат, тем меньше т'хаттов. Любовь т'хаттов к комфорту также определяет их стремление селиться поближе к культурным центрам цивилизованных земель и подальше от малоосвоенных регионов, в которых кишит всякая нежить и варварские племена. Существует немало и чисто т'хаттских государств. Общество т'хатов демократично, каждый может делать всё, что угодно, пока это не нарушает закон. Законодательная и исполнительная власть выбирается общим голосованием. Т'хатты - домоседы, и они серьёзно относятся к своему дому и городу. Улицы их тщательно спланированных городов прямые и чистые, а в домах для каждой мелочи отведено своё место. Любое их поселение обнесено стенами и другими защитными сооружениями, в том числе и магическими. Имея мало хороших бойцов, они стараются привлечь для охраны дварфов, ценя их за сопротивление к магии, стойкость и честь. Часто т'хатты разрешают им селиться в своих городах и щедро оплачивают их услуги. Т'хатты практически не используют метательное оружие, успешно заменяя его дистанционными заклинаниями.

Религия

Т'хатты уделяют мало внимания религии. Среди них совсем мало жрецов - настолько мало, что проще встретить бога, чем его жреца-т'хатта. Самым распространенным культом среди т'хаттов является культ бога знаний Ма-Йашри. Также почитается Оракул и Петрайден, а также в ограниченной степени Райза, Лайтблейд, Холус и некоторые другие боги. Есть среди них и поклонники Вакхары, ищущие темные секреты вселенной. Однако в целом т'хатты - в некотором роде атеисты. Нет-нет, они не отрицают существование богов, но не поклоняются им, считая их просто весьма могущественными домирами, а вовсе не божественными сущностями.

Язык

У т'хаттов есть свой язык, в основе которого лежит сложная система рун и иероглифов, с очень сложной и громоздкой грамматикой. Этот язык называется старот'хаттским, и мало кто кроме самих т'хаттов способен его выучить, тем более, что носители языка не слишком горят желанием кого-то с ним знакомить.

Впрочем, и сами т'хатты не используют его в

обыденной жизни, предпочитая новот'хаттский - упрощенную и более лаконичную форму языка, свою для каждого мира их обитания. На этом языке пишутся философские трактаты и научные работы, его используют т'хаттские мудрецы в своих изысканных диспутах, на нем написано примерно 70% всех магических книг во Вселенной (еще 20% написаны на старот'хаттском, да), но... для обычного домира и этот язык слишком сложен.

Поэтому т’хатты с удовольствием изучают другие языки, практически все они знают несколько языков, а также умеют писать и считать.

Приключенцы

Т’хатты любят комфорт и безопасность. Чтобы выгнать их из уютных кабинетов в большой неприветливый мир, нужно найти серьезную причину. Впрочем, такую причину часто находят сами т’хатты. Эта причина – жажда знаний. Посулите т’хатту потерянные свитки давно забытого знания, и он с готовностью пойдет с вами в логово дракона. Правда, при этом он будет держаться у вас за спиной, и если станет действительно жарко, то от смелого т’хатта и след простынет. С другой стороны, их ум и знания могут оказаться очень полезными, не говоря уже о том, что всегда полезно иметь под рукой хорошего волшебника, каковыми, безусловно, являются очень многие т’хатты. Именно магией и незаурядным умом они компенсируют свою несостоятельность в качестве воинов, и этого обычно вполне достаточно для того, чтобы приключенцы с удовольствием приняли в свою команду грузного, пыхтящего, немного занудного, но умного т’хатта. Среди приключенцев также встречаются т’хатты-воины , хотя в целом эта профессия не очень распространена в обществе т’хаттов (но ведь приключенцы на то и приключенцы, что выделяются из своих соплеменников). Т’хатты-воины быть может несколько медлительны, но, обладая достаточной силой, могут стать серьезным противником, с учетом того, что любой уважающий себя т’хатт хоть немного разбирается в магии, обычно достаточно, чтобы подсобить себе в бою. Даже если т’хатт - не волшебник, он обязательно будет носить с собой хотя бы один-два свитка заклинаний.

Т'хатты на Мин Акроне

История т’хаттов не избалована войнами и геройскими поступками. В основном их история говорит о мудрецах и их открытиях, а также о государственном благоустройстве. Т’хатты всегда жили мирно, на чужие земли не зарились, а коли кто на них нападал, то они старались превозмочь врага мирными способами. Единственным временем, когда т’хатты оказались в центре мирового внимания, была эпоха Арканидов. Т’хатты внесли большой вклад в достижения того времени, вклад, который трудно переоценить. Не секрет, что многие Арканиды были т’хаттами. Благодаря им была работана и внедрен по всему Мин Акрону новый язык, который, к сожалению, так и не успел прижиться. Зато породил, в дальнейшем, новую языковую группу, на основе которой родились многие современные языки: новотхаттский, лаомский, морской, торговый. Они же разработали единый календарь, установили справедливые законы и сделали многое во благо всех живущих на Мин Акроне. После печального конца эпохи Арканидов, т’хатты ушли в тень и занялись неспешным совершенствованием своих собственных небольших государств. Они сумели сохранить многие знания, утерянные остальными народами во время эпохи Искупления, и охотно поделятся ими, если к ним придут и попросят. Но сами они ни к кому не пойдут, во-первых, лень, во-вторых, не безопасно, да и благодарности не дождешься.

иллюстрация: © Jonatan Iversen-Ejve (http://einen.deviantart.com)

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

+2 к Интеллекту, -2 к Ловкости
Размер средний (M)
Базовая скорость – 20 футов
Зрение: обычное.
Вне зависимости от класса, т'хатты приобретают любые умения группы Knowledge, как классовые.
Ко всем умениям Knowledge т'хатты получают расовый бонус +2.
Умение Spellcraft т'хатты также получают в качестве классового, вне зависимости от их настоящего класса.
Кроме того, к умению Spellcraft т'хатты получают расовый бонус +2.
Т'хаттам доступно умение Decipher Script, даже если для их класса это умение запрещено.
Независимо от их класса, т'хаттам доступно умение Use magic device в отношении свитков с заклинаниями и волшебных палочек. Ранги этого умения они приобретают, как если бы это было полуклассовое умение (cross-class).
В начале игры т'хатт может выбрать одно арканное заклинание 0-го уровня, которое он впредь сможет сотворить 1 раз в день на каждые два уровня персонажа.
Предпочитаемый класс: Волшебник (Wizard). При вычислении штрафов на опыт за мультиклассирование, класс, имеющий самый высокий уровень, не считается.

С миру по нитке
Дримсвуд

Некоторое время назад во Вселенной ДСМ появился новый мир, и сегодня я приглашаю вас на первую обзорную экскурсию по Дримсвуду.

Космология

Начнем мы, пожалуй, с некоторых особенностей космологии. Дримсвуд – мир слепой, через него не проходит Дорога, а потому попасть в него очень сложно – только «длинным» порталом, для которого нужен либо ключ этого мира, либо хотя бы знать, как он выглядит (ну и знать о самом мире, да). Это означает, что «случайных» гостей здесь нет – ну или практически нет, и большинство жителей Дримсвуда не знает о существовании других миров, Дороги и прочих прелестях Вселенной ДСМ.

Итак, посмотрим на планету повнимательнее. Как большинство планет Вселенной ДСМ, Дримсвуд имеет форму сплюснутого эллипсоида – или, проще говоря, почти шара. Местную звезду, вокруг которого вращается планета, называют Солнцем (внезапно, ага?). Есть спутник планеты, называемый Луной – он довольно крупный и медлительный, полный оборот вокруг Дримсвуда занимает у Луны примерно 45 дней.

Период обращения Дримсвуда вокруг своего Солнца (иначе говоря – местный год) составляет 368 дней и разделен на четыре привычных нам времени года (весна, лето, осень, зима) по 90 дней в каждом или на восемь аст по 45 дней в каждой. Оставшиеся восемь дней не считаются частью сезона или асты, они называются Днями Богов – и в это время празднуется Новый Год. Неделя здесь восьмидневная и называется, соответственно, октадой. Местные сутки примерно аналогичны по длине минакронским и делятся на восемь ремов (соответственно, в каждом реме примерно полтора минакронских часа).

С этим понятно? Тогда пойдем дальше.

Климат

На планете известен только один материк (заметьте – известен, а не существует), и его жители никак его не называют. Расположен единственный материк в северном полушарии, окружен огромными океанами, которые никто и не пытается пересечь – ведь считается, что там ничего нет.

Север материка находится в полярном климатическом поясе, там лежит ледяная пустыня, таящая в себе огромные богатства. Если двигаться на юг и перейти через Северные горы (хребет Нордурбьёрл), мы попадем в зону умеренного климата – от умеренно-морского на западе через умеренно-континентальный в центре матери-

ка и до снова умеренно-морского на востоке. Далее на западе климат становится субтропическим континентальным (что обусловлено отсутствием ветров с океана большую часть года), а затем – и сухим тропическим на территории, называемой Великой пустыней (Шамо-хава), которая тянется вдоль западного побережья до самых Южных гор (Шанди-нан).

К югу от умеренного климатического пояса, за бесконечными лесами, расположена зона субтропического континентального климата – Степь (Кусавара), которая доходит почти до самого южного океана. На востоке, за Сумеречными горами (хребет Истведир), климат становится тропическим, а затем и экваториальным на южных островах.

География

На политической карте материка центральное в буквальном и переносном смысле место занимает Рейнбоул, Благословенная Империя, называемая также Радужной, которой принадлежит почти четверть территории суши.

С севера Империю ограничивают Северные горы, за которыми находятся государства дварфов Талон и Ниевиг. К западу от Империи и к северу от Великой пустыни расположено государство ассазов Ватанд, довольно закрытая для других рас территория. В Южных горах тоже есть небольшое государство, о котором никто не знает – оно называется Дарованной Землей и попасть туда невозможно, равно как и выбраться оттуда – ну хорошо, почти невозможно. Далее к востоку лежит Степь, в которой обитают многочисленные племена орков. К северу от них, отделяя степные народы от Благословенной Империи раскинулись бесконечные леса Тауреносс, принадлежащие угасающим эльфам за исключением довольно небольшого кусочка на западе, называемом Лаунтич, где находится легендарная родина вампиров.

С востока Рейнбоул упирается в Сумеречные горы, где обитают лумрены. А за хребтом Истведир лежат территории Островной Республики, занимающие весь восток материка (кроме небольшого государства Хеймланд, которое считают своей родиной гномы) и целое ожерелье островов в восточном океане. Далее к югу лежат тропические леса, являющиеся родиной мершан.

На словах звучит сложно, но если взглянуть на карту, то все станет куда понятнее.

История

Мир, который позже назовут Дримсвудом, был девственно пуст (по крайней мере, о том, что с ним было до этого никто не знает) до тех пор, пока однажды, примерно пять тысяч лет назад, на него «случайно» не наткнулся домир по имени Даргент. Он работал с магией пространства, изучал работу длинных порталов и достиг немалого мастерства в магии в принципе.

иллюстрация: © Jonas De Ro (http://jonasdero.deviantart.com)

Случайности неслучайны, хотя сейчас, конечно, уже трудно сказать, как Даргенту удалось найти чистый мир. Так или иначе, но магу Дримсвуд невероятно понравился, и он принялся «совершенствовать» его в меру своего понимания совершенства. В частности, маг (которого сперва считали создателем мира, потом старшим богом, потом одним из богов, а теперь и вовсе почти никто не помнит) поспособствовал «заселению» мира. Так как Дримсвуд - слепой мир, то привести в него домиров можно было только длинными порталами, чем, собственно, Даргент и занялся.

Примерно четыре с половиной тысячи лет назад «великое переселение» было завершено. И тогда же (внезапно) обнаружилась незапланированная раса. То ли они всегда здесь жили, то ли как-то ухитрились незаметно проникнуть в порталы, то ли в какой-то момент «проснулись»... Но это уже совсем другой разговор, и об этой расе я расскажу вам в другой раз.

А сейчас мы говорим о том, что расовая «картина» сформировалась примерно четыре с половиной тысячи лет назад. Тогда домиры жили обособленными расовыми общинами, практически не контактируя друг с другом и молясь своим собственным богам. И длилось это еще несколько веков. Примерно четыре тысячи лет назад расы, наконец, освоили «свою» территорию и начали предпринимать определенные шаги к ее расширению. Катализатором этого процесса стали, разумеется, люди. Размножающиеся с большей (относительно других рас) скоростью и не умеющие сидеть на одном месте, они дали старт череде расовых войн. Сперва - человеческо-эльфийской, потом человеческо-дварфийской, потом (внезапно) человеческо-эльфийско-лумренской, в которой люди и эльфы выступали союзниками против общего врага, потом эльфийско-человеческо-орочьей, где эльфы с людьми снова были союзниками, затем человеческо-ассазской, которая довольно быстро стала человеческо-ассазско-эльфийской, где эльфы и люди были уже противниками... Потом лумрены пытались выгнать дварфов, потом дварфы мстили лумренам, потом угасающие решили, что сумеречных нужно наказать, потом вышли из своих лесов вампиры, на которых немедленно сагрились все остальные расы – на счастье вампиров, по очереди, а не одновременно…

В общем, так прошло еще несколько веков, в течение которых то здесь, то там на материке вспыхивали конфликты, в которых сталкивались интересы разных рас – и разных религий. Никто уже доподлинно не может рассказать, откуда взялись боги, что стояли за каждой расой – может быть, они пришли за своими детьми из тех миров, откуда Даргент вытащил домиров. А может быть, они спали в Дримсвуде, оставаясь последним свидетельством давно прошедших времен, и проснулись, когда новопришедшие вознесли свои первые молитвы, на которые кто-то должен был ответить. Так или иначе, но сталкивались расы – и сталкивались боги, покровительствующие определенной расе. И если домиры искали новых территорий, то богам была нужна только вера.

Примерно три с половиной тысячи лет назад Даргенту надоели постоянные конфликты. И тогда он собрал в одном месте сильнейших жрецов богов и предложил им заключить мир. Так была основан Рейнбоул. Империя, в которой находилось место для любого домира, какой бы расы он не был и какому бы богу не поклонялся. Страна, где не было места религиозным разногласиям.

Шли годы и столетия, новорожденная Империя набиралась сил, становясь все более могущественной. Территории Рейнбоула росли, домиры, получив возможность действовать сообща, забыв о расовых и религиозных разногласиях, добились многого. Раскрыли тайны магии и физики, астрономии и философии, научились управлять природой и живыми существами. Империя достигла своего расцвета.

иллюстрация: © Jonas De Ro (http://jonasdero.deviantart.com)

К сожалению, ничего этого жители Дримсвуда не помнят, потому что тысячу лет назад произошло событие, изменившее все. История разделилась на то, что было до Искажения, и то, что осталось после него, и этого оставшегося, к сожалению, крайне мало. Ранние хроники государств были утеря-

ны, сохранившись лишь в памяти домиров в виде древних легенд, и то – весьма искаженных.

Само Искажение тоже стало почти легендой. Известно только, что началось все с природных бедствий: эпидемии, засухи, наводнения, извержения вулканов потрясли практически весь материк, но сильнее всего они прошли по Благословенной Империи. Южный регион Империи в те времена был опустошен орочьим нашествием, в Северный пришла вечная мерзлота (отступившая лишь пару столетий спустя), Западный попал в зону жутчайшей засухи, в Восточном рвались ввысь вулканы. И вся мощь магов оказалась бессильна – сила стихий словно бы сбесилась, отказываясь подчиняться своим хозяевам. Привычные заклинания переставали работать вовсе или же их работа искажалась настолько, что лучше бы они отказывали, чем так изворачиваться.

В это время в Рейнбоуле кардинально сменился политический строй – последний Император погиб, не оставив наследников, и власть перешла в руки Совета Кланов, который действует до сих пор. Тогда же от Империи отделилась Островная Республика, а дварфы перестали быть верными союзниками Рейнбоула, увлекшись своими внутренними проблемами – именно тогда они разделились на два условно-враждующих государства. В этот же период бесследно исчез – или, возможно, просто наконец умер Даргент, причем не только с политически-религиозной арены, но и из памяти домиров. Казалось, его кто-то попросту вычеркнул из жизни мира, и теперь это имя забыто.

Общеполитическая ситуация

И вот последние десять столетий мир пытается оправиться от катастрофы. Глобальных конфликтов больше нет, и можно сказать, что в Дримсвуде сейчас мир и покой.

Границы Рейнбоула никто не осмеливается трогать, затихли даже лумрены, раньше частенько совершавшие набеги на Восточный регион Империи – теперь они ходят развлекаться в Островную Республику, там тоже весело. В свою очередь, Благословенная Империя тоже не проявляет ни к кому враждебности, сосредоточившись на своих внутренних делах.

Угасающие эльфы не слишком любят вампиров (да, это очень мягко сказано), но всерьез штурмовать Ночной замок – не хотят. Сумеречных эльфов они тоже традиционно не любят, но ловить лумренов в Сумеречных горах – занятие совершенно неблагодарное, поэтому угасающие предпочитают не любить их на расстоянии. На большом расстоянии.

Племена орков не менее традиционно грызутся между собой, но к остальным не лезут.
Два государства дварфов в очередной раз спорят о землях – и о богах, Империя лениво следит за их спором, старательно не поддерживая ни одну из сторон.

Ватанд по привычке заперся на своей территории и тихо варится в собственном соку, не пуская к себе чужаков.

иллюстрация: © Jonas De Ro (http://jonasdero.deviantart.com)

Про Хеймланд все вообще, похоже, забыли.

Зато не забыли про мершан – к ним то орки набеги совершают, то пираты Островной Республики, но это чисто за рабами, завоевывать земли мершан – слишком хлопотно.

Островная Республика ищет, где бы урвать кусочек, но у дварфов – слишком холодно, дорогу к Империи им преграждают сумеречные эльфы (а ловить лумренов в Сумеречных горах – помним, да?), идти к оркам опасно объединением Степи, а у мершанов излишне мокро. Так что Республика тоже ограничивается дипломатическими миссиями.

Про Дарованную Землю, напоминаю, вообще никто во внешнем мире не знает, так что к ней тоже никто не имеет ни малейших претензий. Да и у жителей этого уединенного края своих дел более, чем достаточно, так что они тоже не особо стремятся выбраться из своих горных долин… Не стремились.

Беда только в том, что этой идиллии существовать осталось совсем недолго...

А знаете ли вы, что....

... особо могущественные полубоги вполне могут быть даже сильнее некоторых мелких богов?
... Тень, которую мы привыкли называть Тенью, на самом деле есть лишь ее отдаленные границы с остальными мирами?
... в Вымысле есть раса, настолько же похожая на дроу внешне, насколько отличается от них по традициям и жизненному укладу? Они называют себя лумренами и в основном обитают в мире под названием Дримсвуд.
... в настоящем мире Тени есть Империя Дня и Королевство Ночи, но попасть туда крайне сложно.
... на Великой Дороге не работает телепортация? Это означает, что с помощью телепорта нельзя попасть на Дорогу или передвигаться по ней, а также нельзя телепортом ее покинуть.
... Империя Дня и Королевство Ночи разделены или, напротив, соединенны Сумеречным поясом?
... т'хатты довольно дружелюбный народ, но это не мешает им разрабатывать необычайно мощные и опасные заклинания. Для защиты, конечно же.
... Архипелаг Пиратов на Мин Акроне вот уже многие годы является непризнанным государством со своими законами и порядками.
... предков нынешних орков с Мин Акрона можно до сих пор встретить в соседнем мире Икстлан.
... в большинстве стран на Мин Акроне магия, влияющая на разум, запрещена законом.

Ролевая игра "Дорога сквозь миры" - http://rttw.ru

Автор проекта: Мельниченко Антонина (Toshka)
Дизайн: Грин
Верстка: Toshka
Иллюстрации взяты с сайта: http://deviantart.com

Материалы для вас готовили: Toshka, Drakoshka, Призрак форума, Mara

Материал защищен авторским правом. Перепечатка, коммерческое или иное использование материалов сеттинга "Дорога сквозь миры" возможно только при письменном разрешении автора проекта. Данный журнал представляет из себя некоммерческое издание и не может использоваться для получения денежной выгоды. Предоставленные материалы (за исключением изображений), а так же схематические иллюстрации являются собственностью автора. По вопросам использования материалов обращайтесь на форум http://rttw.ru/forum/
Все иллюстрации взяты с сайта http://deaviantart.com. Авторство и сайты художников указаны рядом с изображениями.