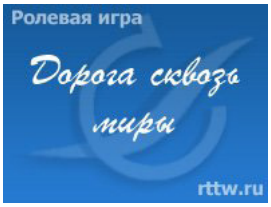
Laomikon

13

Эйлиант – религия, которой нет
Налимор
Интервью с Призраком
Лумрены
Календарь Мин Акрона
Вэрден

Немного о проекте



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 #13: 2013-2014 год

Содержание

Немного о проекте 2
Содержание 3
Вступительное слово 4
Доска объявлений 5
Калейдоскоп 5
С места происшествия 6
Эйлиант - религия, которой нет 9
Шарлакрот Алая 13
По следам приключений 15
Обратная сторона 25
Налимор 26
Интервью с... Призраком Форума 30
Внимание: мутации! 32
Лумрены 33
Календарь Мин Акрона 38
Вердэн 42
А знаете ли вы, что.... 47

иллюстрация: © LLDerP (http://llderp.deviantart.com)

Вступительное слово

Дорогие наши читатели!

После длительного перерыва мы снова спешим рассказать вам все, что успело произойти на нашем проекте: сегодня вас ждут сплетни о приключениях персонажей в мирах Великой Дороги, немного подробностей о мин акронском календаре, традиционный рассказ об одной из рас бесчисленных миров, лекция о религии Эйлиант и богине из этого пантеона, беседа с одним из мастеров нашего форума...

Но начать мы хотим с поздравления. Друзья! Совсем недавно год лошади окончательно наступил по всем календарям! Очень многие считают, что коняшка - это трудолюбивая работяга, которая пашет с восхода и до заката, и готовятся к тяжелому году без отдыха и без выходных. Однако у лошади есть и другое лицо, ведь она - извечный друг путешественников и первооткрывателей! Лошадь - это символ свободы, стремления за горизонт привычного, это воплощение силы и скорости, отваги и верности! И мы от всего сердца желаем вам, чтобы наступивший год прошел для вас под знаком Лошади Свободной, дарящей вам ветер в лицо и радость открытий!

Будьте счастливы в этом новом году!

иллюстрация: © DolphyDolphiana (http://dolphydolphiana.deviantart.com/)

Доска объявлений

Из письма в редакцию: «Я придумал отличного персонажа, но он не подходит ни в одну из текущих партий. Что мне делать?»

Драгоценные наши читатели! Если у вас есть идеи - мира, страны, расы, не так важно - мы всегда рады обсудить их и попробовать вписать в нашу общую Вселенную. Друзья, проект постоянно развивается, присоединяйтесь к совершенствованию наших миров, и может быть, уже завтра ваша идея найдет воплощение в рамках наших игр!

Как обычно, мы приглашаем вас к сотрудничеству! Ваша партия закончила сложный квест? Победила очередного босса? Сыграла свадьбу? Попала в веселую переделку? Если вы - игрок или мастер - любите свою партию, если вам есть, чем поделиться и похвастаться, если вы хотите заинтересовать новых игроков, чтобы они присоединились к вашей игре, напишите об этом нам! Это может быть большой и подробный отчет о том, что происходит в партии, или короткая сплетня о какой-то смешной или трагичной ситуации. В любом случае мы будем рады напечатать ваш текст в нашем журнале.

Пользуясь случаем, напоминаю мастерам, что 15 июля 326 года по лаомскому календарю (или 78 по всеобщему) облик Мин Акрона трагически изменится, дав старт череде глобальных событий. Memento mori!

иллюстрация: © NaionMikato (http://http://naionmikato.deviantart.com/)

Калейдоскоп

Настала пора подвести итоги очередного периода жизни нашего проекта. За прошедший год мы с вами создали 249 новых тем и написали чуть более 27 000 сообщений (27 052). Такими темпами еще через годик общее число сообщений на нашем форуме перевалит двухсоттысячных порог! Напомню вам, что за прошлый период (по странному совпадению - тоже охвативший 401 день нашей форумной жизни) количество созданных тем и сообщений было почти в два раза ниже! Та же тенденция наблюдается и в регистрациях: за год у нас появилось 211 новых аккаунтов, из них чуть больше половины - игровые персонажи (109). И это тоже почти в два раза больше, чем в прошлом году! Ай да мы!

Наибольшее внимание наши читатели уделяли следующим форумам:

- НРПГ-темы групп (65 902 просмотра) - традиционное место общения всех партий год за годом остается актуальным!

- Доска объявлений (33 778 просмотров) - здесь ищут и находят, популярность Доски объявлений тоже неудивительна.

- Мир Дня и Ночи (21 371 просмотр) - это новое место нашего проекта, где водит один из новых мастеров нашего проекта и несравненная Тошка!

- Уезд «Нейпдейл» (17 975 просмотров) - все знают, кто хозяйничает в этом форуме? Нет? Тогда знакомьтесь - это территория хитрой Лисы-Шинсу, здесь с переменным успехом играют ее веселые партии!

- Дримсвуд (13 257 просмотров) - мир, придуманный Дракошкой, в котором бродят пара водимых ей партий. Их постоянная активность обеспечивает этому форуму положение в нашем рейтинге.

Кстати, о партиях. На сегодняшний день на нашем проекте играет 41 партия. Большая часть из них (34) развлекается на просторах ДСМ, оставшиеся 7 - в Других играх. Справедливости ради следует упомянуть, что из всех партий по ДСМ 7 являются подвисшими, тогда как Другие игры показывают стабильную активность.

За прошедший год у нас закрылись четыре партии: это «Защитники света», которые играли более десяти лет и попросту «постарели» и ушли на покой, «Темная тропа», сюжет которой продолжен в рамках другой группы, «Кровавый долг», партия по Миру Тьмы, и «Беглецы», по Звездным Войнам. Еще несколько партий перенесены в «погибшие», так как в них более года не было новых постов, но если интерес к ним вновь возникнет, мы непременно вернем их в общий список.

Радует, что перечень новых партий гораздо больше! И я с удовольствием озвучу его:
- Дыхание ночи (Toshka)
- Пророки новой эпохи (Yamino Yononaka)
- Не время для героев (Drakoshka)
- Детектив+ (Крион)
- Бойня №4 (Крион)
- Жажда (Добрый День)
- Гильдия искателей (Dark Deed)
- Грозовой фронт (Призрак Форума)
- Катаклизм (Leeder)
- Охота на дракона (Darken)
- Время безумных (Skye)
- Телохранители (Toshka)
- Сумасшествие (Dark Deed)
- Нефритовый регент (Dark Deed)
- Новая жизнь (Toshka)
- Потерянные небеса (Darken)
- Восстание Лордов Рун (Dark Deed)

К нам присоединились новые мастера: Yamino Yononaka, Dark Deed, Darken; вернулись к вождению Добрый День и Leeder. А Mara, перехватив вождение очередной партии (Эмигранты), поистине достойна звания мастер-перехватчик!

Мы традиционно желаем всем новым и старым мастерам море вдохновения и легкости дельфина в написании постов!

С места происшествия

ШАХМАТНОЕ ПРОТИВОСТОЯНИЕ

Вы любите играть в шахматы? А если вы - пешка? А если вы не знаете правил и не понимаете ходов игроков? И, наконец, если игроки по-настоящему умны и непредсказуемы, а таких пешек, как вы, несколько? Наши герои оказались в самом центре непонятной им интриги в удивительной стране с неясными приезжим обычаями. И кто знает, должна ли пешка идти e2-e4, и что будет, когда она достигнет восьмой горизонтали?

ГРОЗОВАЯ ИНТРИГА

На угрюмом дождливом острове главной ценностью является электричество, и захватившие его орденцы очень обижаются, если кто-то посягает на их монополию... Что же делать самой обычной вышивальщице, волей судьбы затянутой в самый центр водоворота, вызванного известием, что найден способ собирать электричество не с таинственных кустов, как это делают орденцы, а совсем по-другому? Она бы и рада ничего не знать и жить по-прежнему, однако конфликт двух братьев-близнецов уже развивается, и она может лишь плыть по течению и молиться, чтобы впереди не было водопада.

БЕЗ ЦЕНЗУРЫ

За удивительными приключениями непотопленцев продолжает наблюдать корреспондент Юшкин. Передаваемые им сообщения свидетельствуют о том, что чудо-некромант таки доигрался и в итоге его разорвало на части. Но случилось это не во Дворце, а уже на границах земель мершанов и каких-то зеленых уродцев, что вот уже неделю держат Юшкина в плену, так как открыли его дар к кулинарному делу. Благодаря новым связям, Юшкин, тем не менее, продолжает следить чужими глазами за нарушителями закона, что направились в сторону деревни мершанов после непродолжительной беседы с местными блюстителями порядка. Компания пополнилась красивой, но туповатой, как и все мершаны, особью женского пола и одним зеленокожим охотником. Эти двое хорошо спелись и умудрились напиться воды из Веселого озера, а затем пугали всю ночь напролет животных и птиц своими голыми задницами. Хвала богам, это все на что они решились. Иначе

иллюстрация: © outlaw-161 (http://http://outlaw-161.deviantart.com/)

бы отчет Юшкина не прошёл бы цензуру нашего журнала!

ОНИ ЖИВЫ!

Дорогие наши читатели! Как оказалось, наш прежний корреспондент не врал. И все так и было. И свихнувшийся маг, и загрызенный мершан. Но список жертв не сокращается. Впрочем, он стал положительным, как бы это печально не звучало. Психопат-супер-маг был повержен! Даже не спрашивайте как. Бравые герои сами ничего не поняли, но очень рады тому факту, что их никто не убил, хотя и очень старательно пытались это сделать. Что будет дальше? Выберутся ли домиры с острова? Это мы узнаем в следующий раз.

ЗИМНЕЕ КУПАНИЕ

Никогда не стоит верить женщинам! Даже знакомым! Однако у мужчин мозги устроены так, что неожиданный стриптиз заставляет забыть о том, что нормальная девушка, пусть даже тронутая порчей леса, вряд ли пожелает купаться в реке зимой, даже если зима в этих краях довольно теплая, и река не замерзла, хотя и близка к этому. И вот, кинувшись вытаскивать из воды «тонущую» девушку, отважный спаситель внезапно осознает две вещи: во-первых, вода холодная, но руки девушки еще холоднее, а во-вторых, спасать-то на самом деле нужно уже его, иначе утащит речная дева на дно... Не верьте женщинам!

ЗНАМЕНИЕ ПУТИ

«Пойди туда, не знаю куда» - задание для большинства приключенцев вполне нормальное, ради таких их обычно и нанимают. Но, как правило, они все же знают, что ищут. Книгу, например, ну или драгоценный камень. Или вообще статуэтку или чашу. Этим ребятам повезло с точностью до наоборот: они, в общем, знают куда идти, но даже не представляют, как выглядит то, что им нужно. А это «что-то» нужно не только им, а всему миру -

ну конечно, как же без глобального квеста?

ДАЛЬШЕ, ГЛУБЖЕ, ОПАСНЕЕ...

Похоронный марш отложен на непродолжительный срок. Отряд псевдо-археологов не только удачно отыскал нужную им книгу, но ещё и благополучно покинул Старый Шантук, отделавшись гибелью всего лишь одного члена их небольшого отряда. Они думали, что на этом их кошмар закончился. Но нет. Работа продолжается и вот теперь им нужно сопроводить молодую и самовлюблённую девушку-историка, в чьи задачи входит изучить некий портал, находящийся на самом дне Глубьграда. Но путь туда закрыт и им нужно найти ключ, что остался в Проклятой Роще. Проблему усугубляет тот факт, что в отряде есть угасающий, чьё моральное состояние находится на грани фола.

ЭФ ИЛИ НЕ ЭФ - ВОТ В ЧЕМ ВОПРОС!

Хорошо быть эфом. Нормальным эфом, который видит смысл своей жизни в служении хозяину. Когда тело подчиняется малейшему жесту хозяина безо всякого сопротивления разума, не помнящего, почему эф стал эфом, ведь того требуют правила «прощения». И можно просто наслаждаться жизнью, радоваться вниманию хозяина... Но тут (внезапно!) приходит незнакомец и дает ~~красную таблетку~~ волшебное зелье, и эф начинает вспоминать. И жизнь превращается в ад: то, что еще вчера казалось единственно правильным, становится унизительным, и хочется прекратить это - любой ценой. Но нужно держаться, держаться, ведь цель, ради которой все было затеяно, еще только будет достигнута.

ДРУЗЕЙ НЕ ВЫБИРАЮТ...

Не связывайтесь с сумеречными эльфами - они все сумасшедшие! Не ищите встречи с вампирками - они притягивают неприятности! Не верьте заклинателям - они умеют манипулировать разумом! И, наконец, не дружите с пиратами - их цели, скорее всего, вам не понравятся! Но если вам не повезло влюбиться в вампирку, будьте готовы преследовать ее похитителей вместе с друзьями, даже если среди них затесались лумрены, пираты и заклинатели.

Иллюстрация: © adrilaroz (http://http://adrilaroz.deviantart.com/)

В гостях у бога
Эйлиант – религия, которой нет

Давным-давно домиры жили, полагаясь только на силу своих мускулов и на остроту своего ума. Они были быстры, сильны, но временами беспомощны - против грозы, против пожара или наводнения, против накатывающей по ночам тьмы, против ран, нанесенных хищниками, против смерти, глядящей из теней.

Но однажды после дождя на землю пролилась радуга. Она сияла и переливалась, и домиры восхищались ее красотой. Из радуги вышли семеро. Четверо женщин и трое мужчин, разных рас и разного возраста, но одинаково мудрых и счастливых. То были боги, и они принесли домирам секрет искусства магии.

Шарлакрот Красная обладала властью над огнем. Самый смелый из домиров коснулся огня в ее руке и стал первым колдуном. Анараньжадо Оранжевый управлял землей. И девочка, которая больше всех боялась темноты и тех, кто скрывается в ней, приняла от него подарок и стала шаманкой. Делора Желтая владела стихией разума. Она посмотрела в глаза старейшины, и его взгляд стал не просто проницательным - пронзающим, и его прозвали заклинателем. Девердара Зеленая вышла к домирам, окруженная цветами. Очаровательная девушка приняла от нее дар Жизни, став первой ведьмой. Целеста Голубая улыбнулась красивому юноше, что лучше всех пел, и он получил от нее способность управлять воздухом. Так появился первый чародей. Навал Синий положил руку на плечо самой мудрой женщине, и она обрела дар Воды, назвавшись впоследствии волшебницей. Инсертецца Фиолетовый выбрал маленького мальчика, который мечтал стать сильнее всех, и подарил ему свет. Мальчик вырос и стал магом.

И возрадовались домиры, осознав, что теперь у них есть защита от всех стихий, и опустились они на колени перед богами, благодаря их за щедрые дары. И в том месте, где раскрыли домиры секрет магии, был построен благословенный город, ставший впоследствии столицей огромной и могущественной Империи.

иллюстрация: © bladebandit (http://http://snowwolfmystic.deviantart.com/)

Так гласит старая легенда, одна из немногих, сохранившихся в памяти домиров после Искажения. Конечно, на самом деле все было совсем иначе, но кому есть дело до того, что было на самом деле, верно? Нет более истинной реальности, чем та, которую знают домиры. Пожалуй, это – единственная реальность, а все остальное – лишь легенды и слухи, даже то, что случилось *на самом деле*.

О вере

Впрочем, сегодня мы собрались не для разговора о реальности или нереальности нашего восприятия. Сегодня мы поговорим о религии. А точнее – о вере, с которой начинается любая религия.

Так что же такое *вера*? Вера – это не обряды, не молитвы и даже не поклонение, хотя с каждым из этих понятий она имеет общие черты. Вера – сама по себе – это признание истинности чего-либо, чаще всего – не требующее никаких доказательств, основанное на глубокой внутренней субъективной убежденности. Можно сказать, что вера – это общее свойство домиров, ведь каждый из нас во что-то верит, и эта вера становится основой нашей самоидентификации и важнейшей со-

ставной частью нашего мировоззрения, проникая во все сферы нашей жизни.

Когда у веры появляется зримое воплощение, которое принято называть богом (богами), она становится религией. И вот тогда и появляются обряды поклонения, якобы (или на самом деле) одобряемые богом, молитвы, при должной силе веры способные дать невероятные возможности, и прочие атрибуты, характеризующие религию и позволяющие отличить одну религию от другой.

О религии

Почему я начала именно с этого? Все просто, сейчас поймете. Дело в том, что, говоря о религии Эйлиант, мы вынуждены признать тот парадоксальный факт, что в ней есть вера, есть боги – но нет ритуалов. В результате мы имеем религию, которой как бы и нет. Во всем Дримсвуде, а именно там (и только там) и процветает Эйлиант, вы не найдете ни одного храма. Ни одного. И даже этого слова – «храм» – в местных языках попросту нет. Как нет и других слов, к которым мы привыкли – «молитва», «жертвоприношение», «религиозный обряд». Их здесь нет, и домиры этого мира не поймут вас, если вы попытаетесь им объяснить, что богам необходимо молиться. Для них боги — это не всемогущие и всеведущие высшие существа, у которых нужно чего-то просить. Их вера — это их образ жизни, а не ритуалы и жертвоприношения. А боги, соответственно, — указующие путь, те, кто установил законы их жизни. Идущие путем одного из богов получают доступ к его силе, и не нужно поклонения или молитв. Чей путь прям — тот будет силен, кто сбился с пути — может лишиться способностей.

И магической силы. Да, доступ к магии тоже регулируется богами — каждый из них покровительствует определенным стихиям, и только его верующие могут использовать их. По крайней мере, так считают те, кто родился в этом мире.

Но мы-то с вами знаем, что боги не могут влиять на законы мироздания, а рациональная магия никак не связана с полем святости! Боги не могут в общемировом масштабе блокировать мановое поле или способность домиров аккумулировать ману в своем теле! Да, так оно и есть. На самом деле нет никакого «божественного запрета» или «божественного контроля». Все проще и одновременно сложнее.

Всем управляет *вера*. Миллионы домиров этого мира – подавляющее большинство жителей Дримсвуда - верит в то, что творить магию можно только именем бога. И тот, кто пытается обращаться к мановому полю напрямую, сталкивается с верой (в том числе – собственной), что это невозможно. Не боги ограничивают магию в домирах – домиры *сами* себя ограничивают. Так что богам остается только поддерживать это положение вещей, своевременно локально блокируя проявление способностей тех, кто отказывается от путей богов.

Об отверженных

Разумеется, не бывает правил без исключений. И даже в этом странном мире, где магия стала религией, существуют те, кто способен обращаться к мановому полю без веры в бога, кто преодолел этот «барьер всеобщей веры».

Но эти исключения лишь подтверждают правило. Да, истинные маги, называемые здесь отверженными, могут использовать стихии нескольких богов. Но их мало, исчезающе мало — и не у каждого, кто отказался от веры, можно вновь пробудить способности к магии. Среди отверженных мало мастеров и практически не бывает магистров, ведь управлять стихией напрямую куда сложнее, чем с помощью богов. Это требует многих лет упорного труда, внимательности и целеустремленности. А еще — знаний, которые почти невозможно добыть в мире, не знающем истинной магии.

И даже те, кто сумел научиться использовать магию самостоятельно, не может объяснить, как им это удалось. Рациональным пониманием, что боги не могут влиять на мановое поле, обладают буквально единицы, и в интересах богов, чтобы таких домиров было как можно меньше.

Об избрании и цвете

Сейчас, когда мы поняли, чем вера жителей Дримсвуда отличается от некоторых других религий Вымысла, давайте поговорим о ритуале выбора своего бога. Итак, как же становятся на путь одного из богов?

Дети не имеют цвета. Они еще ничего не знают

о мире, о богах и путях богов – и все пути сейчас открыты перед ними. Часто бывает, что ребенок проявляет качества, находящиеся под покровительством разных богов – миролюбие Девердары, любознательность Инсертеццы, лидерство Делоры... Случается также, что дитя, имеющее дар к магии, может применять инстинктивные, простейшие, плетения сразу нескольких стихий, но, как правило, способности к магии проявляются у юного домира годам к десяти, как раз после первого избрания.

Первое избрание – это день, когда ребенок спрашивает у богов, кто из них готов взять его под свое покровительство. Для этого юный домир (обычно – в присутствии свидетелей, но это не обязательно) бросает в водоем (и неважно, будет это река, озеро или просто большая чаша с водой) семь разноцветных камешков или обычных камней, на каждом из которых есть символ одного из богов. Один или несколько камней останутся на поверхности воды – это те боги, которые благосклонны к ребенку. Бывали случаи, когда на поверхности оставались все семь камней – и это значило, что ребенок обладает талантами, подходящими для каждого из богов, но ни один из них не является для него основным. Бывало и такое, что оставался лишь один камень, означающий, что один из талантов юного домира настолько силен, что затмевает собой все остальные.

Само по себе первое избрание еще ничего не означает. Даже если остался только один камень – это еще не значит, что других путей у ребенка нет. Это всего лишь говорит о том, что его способности в определенной области очень сильны, и если он будет их развивать, то сумеет многого добиться. Однако это не мешает домиру попроситься под покровительство другого бога.

Первое избрание – это выбор богов. В отличие от него, второе избрание – это выбор домира. Нет четких сроков, когда необходимо его провести – можно хоть в день первого избрания, хоть через десять лет, однако до второго избрания домир считается ребенком, сколько бы лет ему не было, и за него отвечает родитель или опекун. После второго избрания юный домир выходит из-под их власти.
Итак, домир, готовый стать взрослым, сам выбирает, по пути какого бога он хотел бы идти. Конечно, всегда замечательно, когда он выбирает путь того из богов, кто признал его на первом избрании, но, как мы уже упоминали, это совершенно не обязательно. И вступить можно на путь любого бога – бросив соответствующий камень в воду. Если он останется плавать, значит, бог согласен принять служение домира. Если утонет, значит – бог уверен, что этот домир ему не подходит, и тогда можно попробовать еще раз, с другим камнем – если есть желание, конечно.

На самом деле ситуация, когда бог отвергает идущего к нему домира, встречается довольно редко – ведь в каждом из нас есть черты, которые можно применить на благо почти любого клана. Однако следует помнить, что чем старше домир, тем четче определяются его предпочтения – и тем ниже шанс, что его примет тот бог, который не посчитал его «подходящим» при первом избрании – ведь если в детстве еще были шансы развить нужные таланты, то чем взрослее становится домир, тем менее гибок его характер.

иллюстрация: © Estheryu (http://http://estheryu.deviantart.com/)

Оставшийся на поверхности камень – это последний шанс домира передумать. В этот момент он еще не встал на путь одного из богов и еще может изменить свой выбор. До тех пор, пока не возьмет камень в ладонь и не подтвердит свое согласие, назвав имя своего бога. Тогда и только тогда он получает метку своего цвета – особый знак, позволяющий идущих путями того же бога всегда узнать его, но невидимый и неощутимый для всех остальных. Это крошечная печать на канале домира с богом, инстинктивно воспринимаемая теми, у кого есть такая же, но не считываемая магически

— по крайней мере, так считается. И, учитывая скорость развития магии этого мира, в ближайшие тысячи лет не появится заклинания, способного определить эту печать. На самом деле, это не совсем так, и несколько сотен лет назад такое заклинание уже было изобретено одним сумасшедшим гением, но как оно работает, не понимают даже те, кто знает о его существовании — а таких домиров крайне мало. Большинство же вообще не понимает сути метки, зная только, что подделать или скрыть ее невозможно.

С этого момента домир обретает «цвет», который уже нельзя будет сменить, ибо нельзя отвергнуть одного бога и быть обласканным другим. Именно в этот момент он выбирает свой путь, которому будет следовать всю жизнь без возможности свернуть.

Что домир получает взамен? Единомышленников. Домиров, идущих тем же путем, что и он.

Обучение. Возможность развивать таланты, связанные со своим путем. Знания, книги, наставников.

Право призвания своего бога в свидетели. Для удостоверения личности. Для подтверждения клятвы.

Уважение. Признание домира полноценным членом общества. Защита прав домира законом и традициями. Безопасность и покровительство.

Силу своего бога, на которую можно надеяться в критической ситуации.

Много? Мало?

Каждый решает для себя.

О гневе

Как мы уже говорили, четких сроков проведения второго избрания нет. И в то же время проходить неизбравшим всю жизнь — практически невозможно, потому что есть такое явление, как гнев. Никто доподлинно не знает механизм его возникновения, однако в какой-то момент, точно вычислить который опять же никто не может, неизбравший начинает ощущать головную боль, давление, которое с каждым днем возрастает. Считается, что таким образом боги «ненавязчиво» напоминают домиру о необходимости выбрать свой путь.

Сильнее всего гнев проявляется в Иридисе, столице Империи Рейнбоул, постепенно ослабевая по мере удаления от нее, но не исчезая до конца даже в самых удаленных уголках материка. Этот факт позволяет предположить, что головная боль связана с напряженностью полей святости семи богов, которые имеют аналогичное распределение. Но так как понятие «поле святости» в Дримсвуде не известно, то местные подобный вывод сделать не могут, зная просто, что на периферии сильные маги встречаются гораздо реже, чем в центре, но и гнев там слабее. Поэтому же, кстати, Империю часто называют Благословенной и считают ее столицу центром мира.

Но вернемся к гневу. Избавиться от головной боли, вызываемой гневом, можно. По сути, на это способен любой из цветных — простое возложение рук избавляет неизбравшего от гнева на один рем, однако по истечению этого времени, если домир так и не выбрал путь, боль придет снова. И тот, кто на этот рем прикрыл неизбравшего собой, поручившись за него перед богами, тоже испытает гнев — правда, только одного бога, своего, и эта боль пройдет сама еще через рем. Об этом способе знают многие, но пользуются им, понятное дело, с неохотой.

Тем более, что есть куда более простой метод, избавляющий от гнева насовсем. Вступить на один из путей, обретя цвет, — или навсегда отречься от богов, став отверженным, ведь в конце концов, отказ от путей — это тоже путь, пусть и презираемый цветными.

В гостях у бога Шарлакрот Алая

Фрагмент из книги «Размышление о богах и их кланах», автор Дарина Полуденная, экземпляр единственный, библиотека Серого клана:

«…Шарлакрот Алая. Воительница и куртизанка, повелительница войн и страстей, владычица огня. Старшая богиня, упрямая, импульсивная, прекрасная, очень опасная, но… предсказуемая. И если бы у меня был выбор, я бы предпочла ее безудержный гнев ядовитой вежливости Делоры.»

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

Сферы влияния

Сферами влияния Шарлакрот являются Война, Любовь и Огонь.

Другие имена богини

Последователи называют Шарлакрот Воительницей или Огненной Девой.

Ценности

Среди последователей Шарлакрот высоко ценится физическая сила, искренность, верность и стойкость. Красные часто импульсивны и взрывоопасны, как и их богиня. Однако при этом они очень надежны, мало кто из них способен оставить в беде даже случайного товарища, что уж говорить о том, чтобы предать друга?

Кому покровительствует богиня, и кто ей поклоняется

Шарлакрот покровительствует всем, кто имеет дело с огнем в любой его ипостаси. На ее милость могут рассчитывать воины и жрицы, маги огня и кузнецы.

Символ богини

Символом богини является крест с удлиненным нижним концом, символизирующий меч, в центре которого расположен рубин. Небогатые домиры часто носят просто крест либо же вставляют в центр любой красный камушек (например, гранат) или хотя бы кусочек красного витражного стекла.

Священное животное

Священным животным богини является лев. На гербе ее клана изображен красный лев на белом фоне, что символизирует силу и искренность. Призывая богиню в свидетельницы, ее последователи зажигают на ладони алого льва, как символ своего пути.

Священные цвета

Священным цветом Богини является красный. Повседневное ношение этого цвета не обязательно, но многие все равно имеют в одежде элемент этого цвета – красный цветок в петлице, шарфик, кольцо с гранатом, алую ленту в косе. На празд-

ники большинство последователей предпочитает надевать одежды именно этого цвета.

Священное оружие

Священным оружием Богини является одноручный меч, в крестовину которого вставлен огромный рубин, сияющий изнутри, а по его лезвию пробегают сполохи пламени.

Отношения с другими богами

Шарлакрот не понимает жадности своего брата Анараджадо, однако не может без него жить - его юркий ум отлично дополняет ее прямоту и силу. Свою сестрицу Делору Огненная Дева считает занудой, но любит ее и старается поддерживать. Девердара - подруга и соперница - наиболее близка с Шарлакрот. Изменчивую Целесту Воительница часто не понимает, но защищает ее и покровительствует ей, как младшей сестре. Огненная Дева глубоко уважает брата Навала, а вот Инсертеццу, самого младшего и самого таинственного из богов она на дух не выносит - все потому, что его «темные приемчики» и вечные тайны ей абсолютно чужды.

Описание наиболее часто встречаемых аватаров богини

Богиня является в виде темноволосой кареглазой женщины, прекрасной и неукротимой, как само пламя, воительницы. Ее доспехи отсвечивают алым, а в руках она держит меч, в перекрестье которого яростно пылает рубин. Иногда приходит она и в другом облике, не как воин, а как жрица. В длинном алом платье, соблазнительная и чувственная, она не может не привлекать восхищенные взгляды мужчин и завистливые – женщин.

Пути богини

Тот, кто следует за Шарлакрот, выбирает один из трех путей:

- Путь силы – это путь воинов и боевых колдунов, путь защиты слабых, путь сражений и доблести.

- Путь горна – это путь созидания. Им идут кузнецы и ювелиры, те, кто использует огонь в мирных целях.

- Путь любви – самый простой и одновременно самый сложный из путей. Те, кто идут путем любви, не обязательно должны быть жрецами и жрицами, продающими свое тело за деньги. Нет, задача идущих путем любви — нести в мир радость и гармонию, помогать домирам разобраться в себе и сбросить с сердца тяжесть.

Описание культа богини

В разных странах «культ» Шарлакрот принял различные формы. В Ватанде это некоторые ордена — к примеру, Орден Доблести и Орден Бесстрашия. В Островной республике это гильдия стражей. У дварфов путями воительницы идут семьями. В Империи Алые объединены в Красный клан.

Общие черты

Домиров, идущих путями Огненной Девы называют воителями и валькириями Шарлакрот. Алых магов называют колдунами, и основная их стихия — огонь, причем не только в буквальном смысле: особая привлекательность жриц — это тоже, в некотором смысле, магия. Основное занятие Алых — война. Воители Шарлакрот служат в регулярной армии почти всех государств, используются в качестве телохранителей и наемников, несут стражу на воротах городов. Разумеется, это в большей степени касается тех, кто идет путем силы. Идущие путем горна становятся кузнецами и ювелирами. Ну об идущих путем любви мы уже говорили — они могут быть жрецами и жрицами, дарящими домирам любовь, либо же просто искрами — теми, кто несет в себе радость и гармонию. Искр с удовольствием нанимают горничными и официантками — они всегда милы, их улыбка делает светлее даже пасмурный день, и в этом, кстати, нет никакого волшебства — только отлично выстроенные принципы поведения и общения.

Алый клан Империи Рейнбоул

Сильнейший колдун мира, находящийся под особым покровительством Шарлакрот, носит титул Властелина Огня и возглавляет Красный клан Империи, хотя формально — может отдать приказ любому Алому, вне зависимости от подданства, являясь, по сути, наместником бога на земле. Он же владеет и великим артефактом Воительницы — Мечом Шарлакрот, который выглядит как булавка в виде изящного меча и носится на шейном плат-

иллюстрация: © SenRyuji (http://http://senryuji.deviantart.com/)

ке. Говорят, в случае необходимости безобидная булавка способна стать настоящим мечом, пробивающим любую броню и умеющим затягивать нанесенные им раны, но этого давно никто не видел.

Резиденция Властелина Огня называется Крепостью Силы — это настоящий бастион, стоящий на страже города: гладкие, отлично укрепленные стены, мощные ворота, готовые выдержать мощь вражеских орудий... правда, кто же рискнет осаждать благословенную столицу могущественнейшей Империи?

На гербе клана изображена стилизованная под сполохи пламени морда льва красного цвета на белом фоне, символизирующая искренность и силу. Боевое подразделение клана называется Кулаком, в нем состоят три воина и два колдуна, которые называются по порядку старшинства (большой, указательный, средний, безымянный, мизинец).

Хоумрулы для Алых (система ДнД 4): любой домир, идущий путем Шарлакрот, получает +2 к Endurance.

Колдуны получают +1 к атаке паверами с кейвордом evocation; +2 к дамагу паверами с типами эффекта Fire, -2 к дамагу паверами с другими типами эффекта.

Тот, кто находится под особым покровительством богини, получает +1 к атаке и урону (этот бонус почти наверняка пропадет вне Благословенной Империи).

По следам приключений

ГРУППА: ТАЙНЫ СОРА

ДМ: Мэтрим
ВРЕМЯ В ИГРЕ: 13 января 326 года
ДИСЛОКАЦИЯ: Мин Акрон, Лаом, баронство Хлард, уезд “Цветущее поле”, город Сор
СОСТАВ ПАРТИИ: Синди Мэтлок (эльврина), Крион Дуах (ассаз), Буч (человек), Эленхэл (угасающая эльфийка), Таэль (НПС, эльврин)

Краткая предыстория

Как-то раз собрались четверо приключенцев за крайне ценным лекарством в глубину подземелий... Как много историй начинается именно так, не правда ли? И, наверное, здесь было бы не о чем говорить, если бы каждый из них не оказался личностью особенной и примечательной. Крион, нечистокровный ассаз, вынужденный покинуть родину, обладал нечастым у ассазов даром к магии и был колдуном, а в фамилиарах у него ходила Мелисса, восхитительная черная кошка, умеющая гораздо больше, чем положено обычному фамилиару. Буч был, казалось, обычным воякой, охочим до выпивки и баб, но у него была маленькая тайна, о которой мы пока умолчим. Синди имела задание от главы гильдии воров и собиралась вступить в нее в качестве подмастерья. А Таэль, несмотря на то, что был приставлен к ним проводником и чуть ли не соглядатаем, на самом деле, как потом оказалось, работал не на их нанимателя, а очень даже против него. Да и задание, на которое их наняли, было, как водится, «с душком».

Последние события

Скажу сразу. Лекарства они не нашли. А вот чтобы ответить на вопрос «почему», мне придется вернуться к началу и рассказать все по порядку.
Итак, четверо домиров и одна кошка пошли в подземелья города Сор, чтобы найти там нечто очень ценное. Таэль должен был знать дорогу, но похоже, что в подземельях было нечто искажающее, так что заблудились они быстро и надежно. Впрочем, иногда очень важно вовремя заблудиться, потому что если бы не их присутствие, то угасающая эль-

фийка по имени Эленхэл наверняка погибла бы в этих самых подземельях, как ее напарник. Девушке предстояла крайне неприятная смерть в когтях зомби, однако наша великолепная четверка появилась как раз вовремя, чтобы немертвые не успели даже попробовать эльфятины. К сожалению или к счастью, но дорогу назад Эленхэл тоже не знала, ее утащили вглубь уже без сознания, так что оставался только один выход - вперед.

«Перед» оказался понятием растяжимым и крайне неопределенным, тем не менее, Мелисса чуяла дорогу, и домиры шли за ней, надеясь на ее нюх и собственную удачу. Удача не подкачала, хотя когда за ними опустилась плита, запирая их в тупиковой комнате, им так вовсе не показалось. А дальше начались настоящие чудеса: в комнате встретились их наниматель и Джестина, помощница управляющего в его доме, которой Крион успел назначить свидание. Спрашивается, вот зачем было их туда посылать, если наниматель мог сбегать и сам, а? Уж не лишние ли они тут?

А дальше пришлось драться, причем со всеми сразу. Форкейн, нанявший их, оказался нехилым магом. Джестина - и вовсе суккубой, но Крион все же встал на ее сторону, очарованный красотой девушки. Защищала суккубу и Эленхэл, хоть и не по своей воле - магия Джестины подчинила ее и заставила служить себе, принимая на себя удары недавних товарищей. И довольно долго было непонятно, кто одержит верх - Джестина и ее союзники или Форкейн с теми, кто хотел получить от него награду. Все решило заклинание Криона - Форкейн был мертв, а без него атаковать суккубу никто не рискнул, тем более, что она пообещала выполнить обязательства их нанимателя, а заодно и снять с них заклинание, которое должно было их убить после добычи нужной вещи, которую она, Джестина, должна была охранять.

Собственно, на этом поход и закончился. Ценную вещь они не достали, относить ее было некому, а награду они получили и так. Вот только теперь они на некоторое время были связаны странными узами, которые обрекли бы на смерть всех, если бы хоть один из них погиб. Наверное, именно поэтому пятеро домиров и не расстались сразу.
А потом Синди дали новое задание, настойчиво порекомендовав взять с собой и товарищей по походу в подземелья. На следующее утро им предстоял долгий путь на Раах, но это уже совсем другая история.

ГРУППА: ЗАБЫТЫЕ ЭПОХИ

ДМ: Toshka
ВРЕМЯ В ИГРЕ: давным-давно, несколько миллионов лет назад, десятый день пути
ДИСЛОКАЦИЯ: Мин Акрон, земли монахов Тао
СОСТАВ ПАРТИИ: Трион (ассаз), Карт (человек), Никс (человек), Эканай (тифлинг), Зег (эльврин), баронесса Кристи Айер (меняющаяся, НПС)

Краткая предыстория

Прекрасная баронесса и ее телохранители, попав в Забытую Эпоху незадолго до ее трагического конца, пытаются выбраться из обреченного мира, все больше и больше запутываясь в бывшей-будущей истории. Чтобы спастись, им необходимо изучить кристалл телепортации, с помощью которого они попали сюда. По их следу идет меняющийся, пытающийся убить леди Айер. Сумеют ли они защитить девушку и выжить?

Последние события

В прошлый раз мы отстановились на том, что баронесса и ее телохранители остались на ночь в деревне ассазов. Ночь - отличное время для нападения их врага-меняющегося, так что домиры были настороже. Но никто не ожидал того, что произошло. Заиграла музыка, и часть телохранителей попытались убить свою госпожу. Никс уничтожил шкатулку, которая производила гипнотическую музыку, и опасность была отведена, однако с каждым разом атаки меняющегося становились все опаснее, и девушка оказывалась все ближе к краю гибели.

А до спасения было все так же далеко. Им удалось без потерь добраться до Шестого Храма Тао. Но что они увидели там? Деревня была вымершей, а храм казался опустевшим, ведущий к нему через озеро мост быо опущен. С трудом перебравшись через озеро, Никс нашел единственного выжившего - мальчика-монаха, который передал баронессе послание от Гота. Бог-сын Тао предлагал ей позаботиться о мертвых, если она не хочет, чтобы мертвые позаботились о ней. Тогда и выяснилось, что произошло с домирами из храма. Гот выпил их, превратив в живых мертвецов, и если их не

уничтожить, зараза будет расползаться по округе, немертвых будет становиться все больше и больше... Не так ли погиб этот мир?

Впрочем, способ остановить мертвецов был - прочитать особую молитву. Но для этого нужно было пройти по кишащему немертвыми монахами храму до его центра, а восставшие ассазы оказались невероятно опасными врагами. И все же - отряд телохранителей сумел решить эту непростую задачу, и только их провожатый погиб. Они сумели дойти до зала, и Трион, жрец Ма-Йашри, прочел молитву, пустив в свой разум силу самого Тао. Бог снизошел к мольбе ассаза, вернув жизнь всем, кто погиб в храме, однако это лишь усложнило положение Кристины и ее телохранителей.

Гот, разумеется, ощутил, что его планы нарушены, и тот, кто помешал ему, будет непременно наказан. Это почувствовал Трион, и это же объяснили баронессе возродившиеся из небытия жрецы. Они дали Кристине три дня на изучение остатков телепортационного кристалла, а после этого вызвавшие гнев бога должны покинуть Шестой Храм.

Но самым смешным в этой ситуации было то, что в будущем Гота знали под другим именем. Его звали Ма-Йашри, и Трион, разрушивший его заклинание, черпал свою силу из веры в него. Казалось бы, после такого жрец должен был лишиться покровительства своего бога, но этого не произошло.

Так что же удастся узнать Кристине о взрыве кристаллов? И что же решит Трион о своей вере? Ждите нашего следующего отчета!

ГРУППА: ПРОРОКИ НОВОЙ ЭПОХИ

ДМ: Yamino Yononaka
ВРЕМЯ В ИГРЕ: 1-ый оборот 158-ого цикла
ДИСЛОКАЦИЯ: ДСМ, Мир Тени, Королевство Ночи
СОСТАВ ПАРТИИ: Аг'харр (рапторан), Арманд Вольф (человек), Маэтор дер Нуру (человек), Эндри (человек), Язхар Аркенвир (дроу), Киррбарис (полуогр, НПС)

Краткая предыстория

Говорят, раз в несколько тысяч циклов таинственный Темный Странник возвращается в свое поместье, чтобы провести ритуал поистине невероятной мощи, возвращающий умерших к жизни. Древний лич, путешествуя по Приграничью Мира Тени, находит тех, чьи тела мертвы, но сиан по какой-то причине не оборвался, обрекая их на скитания в виде призраков, и заключает с ними договор. Собрав достаточное количество душ, он создает им новые тела и оживляет, но только те, в ком велика воля к жизни, могут принять этот страшный дар. Тем, о ком сегодня пойдет рассказ, не повезло: они умерли. Но не обрели покоя, и в эту ночь, наряду с сотней таких же, получили шанс на возрождение.

Последние события

Они очнулись посреди огромной темной арены с высокими отвесными стенами, и были вынуждены драться за свою жизнь. Не помнящие момента своей смерти, не знающие еще о договоре, всего лишь желающие выжить - любой ценой. Только это безумное желание позволяет сохранить разум, когда душа, насильно помещенная в тело, сопротивляется удерживающей ее магии. Из сотен возрожденных на этот раз только шестеро сумели сохранить себя, и когда остальные перебили друг друга, за ними пришел острозубый домир и вывел их с арены.

Поначалу было непонятно, где они и кто вокруг, однако постепенно ситуация стала вырисовываться. Они находились в Мире Тени, но не в Приграничье, которое ошибочно считают Тенью большинство домиров, а в настоящей Тени, в Королевстве Ночи. А если еще конкретнее - в поместье Темного Странника, убежище вампиров. Оставался еще один естественный вопрос - зачем, и ответ на него дала встреча с самим Странником. Могущественнейший лич предложил им жизнь во имя цели - восстановление Королевства Ночи в его истинном

иллюстрация: © Procrust (http://procrust.deviantart.com)

виде. Их задачей был поиск книги, в которой записано некое пророчество. Да-да, задача из серии - пойди туда, не знаю куда. Можно было, конечно, и отказаться, однако этот вариант никому не понравился, так что все подписали контракт и с этого момента стали пророками.

Через две ночи, сразу после бури, они должны покинуть поместье и отправиться искать книгу. Это время они потратили на то, чтобы как можно лучше подготовиться к походу - найти информацию о мире в целом, о бурях, об обитающих здесь монстрах, выбрать (и выпросить у хозяев, да) оружие, броню, прочее снаряжение... Ну и поразвлечься - куда же без этого? Кто-то сходил с местными на охоту, кто-то проверил, какие здесь девушки (ну и что, что клыкастые и кусаются? так даже интереснее!), кто-то подружился со здешней целительницей, испытав на себе действие экспериментальных эликсиров (а вдруг что хорошего найдется?) - в общем, все развлекались, как могли. Право, жаль, что всего два дня - многого они так и не успели понять, а ведь жители поместья, хотя все и были вампирами и подданными Темного Странника, далеко не в полном составе поддерживали стремление своего господина к возрождению Королевства Ночи...

Но буря прошла, и настало время выдвигаться в путь. Для выхода из поместья им требовалось пройти по подземельям, приложив для этого ум (выбор правильной дороги), осторожность (проход по опасным местам), удачу (чтобы не встретиться с местными монстриками)... Ну а если чего-то не хватило - то и воинские навыки. Неизвестно, чего именно не хватило нашим героям, но шанс показать себя в бою им выдался очень быстро. Так что сейчас наши наблюдатели ждут исхода этого боя - кто окажется сильнее - пророки или местные ящеры?

ГРУППА: ТЕЛОХРАНИТЕЛИ

ДМ: Toshka
ВРЕМЯ В ИГРЕ: 9 день месяца Солнца 5487 года
ДИСЛОКАЦИЯ: Мин Акрон, Материк Эдифхат, Ал'Асария, д.Разан
СОСТАВ ПАРТИИ: Кейт (человек), Ландор (ассаз), Луна (человек), Марк Рэден (человек), Питерсон (человек), Тохо (человек), Амин (человек, НПС)

Краткая предыстория

В прекрасном мире Мин Акрон, в стороне от других материков лежит Эдифхат, на территории которого находится восхитительная страна Ал'Асария, где мечтают побывать все туристы этого мира. Это настоящий рай для приезжих, где все устроено так, чтобы чужестранцы могли хорошо отдохнуть. Если, конечно, у них есть деньги. А дороже денег здесь ценятся только... деньги. За деньги здесь можно почти все, и даже местные законы крайне лояльны к туристам. Города здесь дышат роскошью, по материку здесь и там разбросаны памятники древности, а местные жители неизменно вежливы, довольно красивы и весьма фривольно одеваются. Разумеется, это лишь внешняя сторона медали.

Культура аласарцев обычно не интересует приезжих, а ведь она весьма своеобразна и сложна. В Ал'Асарии разрешено рабство, но оно сильно отличается от того, что понимают под этим названием в других странах. Эфы, домиры, лишенные свободы воли, не очень-то похожи на рабов, и разница не только в названии. А асары, которые тоже являются собственностью эдифов, весьма гордятся своим положением и живут куда лучше многих оманов-свободных.

Последние события

Казалось бы, кому и зачем в этой внешне мирной и счастливой стране нужны телохранители? Однако шестеро чужестранцев все же были наняты одним эдифом, чтобы доставить к нему его когда-то пропавшую, а теперь нашедшуюся дочь. Казалось бы, задача простая, однако ее осложняют те самые традиции империи Ал'Асария, которые так неосмотрительно игнорируются обычно приезжими. В этом беда нанятых телохранителей - и их спасение, потому что не только они не знают местных, но и местные не могут предсказать их действия.
Итак, эмар Велл Локс в лице своего асара Алана... что, простите? кто такой эмар? Так называют эдифа. Да, а эдиф - это такой аласарец, богатый и весь в белом. А асар - это такой особый раб, купить которого может только эдиф. Он обычно обладает целым рядом особых знаний, умом и носит только романтичное черное... Да-да, общество, лишенное цветовой дифференциации штанов... в общем, вы поняли.

Так вот, шестерым телохранителям необходимо сопроводить асару Амин к ханне Милании Локс, а затем доставить обеих обратно. Желательно при этом сохранить инкогнито ханны, чтобы она, воспитанная как простая омана, не успела опозорить или подставить отца. По пути они, разумеется, познакомятся с эдифом, которому вполне может быть выгодно падение нанявшего их эмара Локса, отобьются от охранников обнаглевшего туриста, желающего слишком многого, побывают на местном кладбище, лучше узнают друг друга - хотя, возможно, и не подружатся, даже прикрывая товарищам спину в бою против наемников какого-то эльврина-мага... А прибыв в деревню, где воспитывалась ханна, выяснят, что уже завтра она планирует пройти Посвящение и стать... асарой. И отговорить ее от этого не удается. Остается что? Правильно, похищение. Самая работа для телохранителей - похитить свой «объект» и старательно его охранять.

Вот только так ли глупа будущая асара, чтобы не просчитать действия внезапно возникших на ее жизненном пути чужестранцев?

иллюстрация: © decorsB (http://decors.deviantart.com)

ГРУППА: ГИЛЬДИЯ ИСКАТЕЛЕЙ

ДМ: Dark Deed
ВРЕМЯ В ИГРЕ: 4 день 5 недели 976 сезона Эпохи Примирения
ДИСЛОКАЦИЯ: Вэрден, Атраз, Таолар
СОСТАВ ПАРТИИ: Келсир Рислирр (человек), Рандир (эльф), Рэндал Сильверкроун (человек), Тауриэль (эльфийка), Утепокси (гном), Эриана Мун (эльфийка)

Краткая предыстория

Наше приключение началось в Вэрдене, в стране Таолар - милитаристской, якшающейся с демонами, коррумпированной, но очень сильной стране. Последние сезонов сто идёт война, и учитывая, что большинство войск отправлены на фронт, в самой стране развелись бандиты, злые бароны не щадят крестьян, и некому позаботиться о простом люде.

На передний план выступает наёмная сила - домиры, которые за относительно небольшую плату готовы рисковать своей жизнью. В гильдии таких наёмников мы и начинаем наш рассказ.

Последние события

Группа добровольцев-новичков собралась на брифинге, и ответственная за этот брифинг опаздывала. Когда же она вошла, она выглядела точь-в-точь как одна из присутствующих. Пошутив таким образом, она получила оскорбления и угрозы, и всё перешло бы во что-нибудь серьёзное, но эта девушка была простым клерком, и против воинов ничего поделать не могла. Закончилось всё слезами.

Получив задание, члены группы рассталась с «Лисой», а такая кличка была у клерка, и решили ехать на своём танке в сторону цели. По пути им встретились бандиты, которых они успешно изрубили и расстреляли. Допросив выживших, они нашли их лагерь и направились к нему. Решив больше не испытывать судьбу, они направились дальше и прибыли в небольшую деревню, где сдали бандитов властям. Переночевав там же, они обнаружили, что тюрьму с выжившими бандитами просто взорвали. Оставив это дело властям, группа села в танк и направилась в нужный город.

Прибыв туда, они застали отряд, уходящий разби-

раться с найденными бандитами, а также заказчика – барона. Недолго думая, они приняли его приглашение и направились к нему в особняк, где узнали, что барон предлагает сделку без документов. Решив, что так дело не пойдёт, они стали искать причину этого, пропавшего юриста Пароло. Опросив прислугу особняка, а после, в городе, поворошив последние дела и узнав, где он находился в последний раз, наёмники направились на склад. Уже там они встретили группу гоблинов (которых убили) и кучу ловушек (которые сработали). На этом пока и закончилось их путешествие.

ГРУППА: ДЫХАНИЕ НОЧИ

ДМ: Toshka
ВРЕМЯ В ИГРЕ: 32 ночь седьмого оборота сорок третьего цикла
ДИСЛОКАЦИЯ: Тень, Королевство Ночи, городок Аткарт
СОСТАВ ПАРТИИ: Аарон Таркет (человек), Джастин (человек), Орфий (человек), Рейна (меняющаяся), Селена (человек), Терам Ос (человек)

Краткая предыстория

Немногие знают, что мир, который называют Тенью, - это на самом деле лишь Пограничье, а на самом деле Тень далеко не такова, как ее представляют жители остальных миров, не бывавших в Мире Дня и Ночи, как называют истинную Тень местные. Здесь стоит могущественнейший артефакт т'хаттов, солнцеон, дающий свет и тепло на огромное пространство Королевства Дня, а за его границами располагается вечная тьма, Королевство Ночи, где нередки магические Бури с жуткими низкими температурами, никогда не тает снег, и домиры выживают лишь благодаря магии и технологиям, сражаясь за жизнь как с природой и тварями Пограничья, так и с себе подобными ноитами. Именно там, в Королевстве Ночи, в небольшом городке Аткарт, и начинается наш рассказ.

Последние события

Однажды ночью (а день в Королевство Ночи, как вы понимаете, не наступает никогда) сразу после Бури шестеро ноитов собрались в доме местного богача Нуфалиота. Старик предложил им довольно несложную работу - нужно было добраться до мертвого города, откуда много циклов назад ноиты переселились в Аткарт, найти там дом его предков - с тремя одинаковыми башенками на крышах разной высоты, мимо не пройти, он на той площади один такой, и принести оттуда статуэтку - опять же, не ошибиться, она там одна. Расстояние смешное - всего-то пара-тройка ночей в пути, оплата неплохая - три тысячи каратов на всех и, кажется, никаких опасностей - ну кроме привычных тварей, холода и прочего.

Твари на наших героев, кстати, напали. В первую же ночь пути. Это была отличная проверка на вшивость - если бы хоть один из команды дрогнул, наш рассказ на этом, пожалуй, закончился бы. Однако подобного не произошло, и шестеро домиров добрались до древнего мегаполиса Картари, где безо всяких сложностей (что удивительно) нашли нужный дом и нужную статуэтку... статую. На то, чтобы доставить статую девушки в половину человеческого роста до Аткарта, потребовался шкаф в качестве саней и шесть ночей. А в конце пути, когда огни Аткарта уже были видны, их ждала засада.

Потеряв двоих, наемники вернулись в город... только для того, чтобы узнать, что их наниматель убит. Пока они искали хоть какие-то следы вместе с двумя наследниками семей, друживших с Нуфалиотом, пропала и статуя, с таким трудом доставленная в городок. И вот теперь, чтобы получить честно заработанные караты, им нужно найти и статую, и убийцу.

ГРУППА: ТАИНСТВЕННЫЙ ФОЛИАНТ

ДМ: Mara
ВРЕМЯ В ИГРЕ: 8 день Боли 326 года
ДИСЛОКАЦИЯ: Мин Акрон, Лаом, баронство Шаруд, уезд "Малатоцкий", руины Старого Шантука
СОСТАВ ПАРТИИ: Адриан ван Бек (человек), Гадарай (человек), Иллориан (угасающий эльф), Йархи (человек), Йен Фолл (человек), Оливия Бейл (человек)

Краткая предыстория

Шантук, павший город, хранит в себе множество тайн прошлого. И несмотря на все опасности, подстерегающие внутри зашедшего несчастливца, не переводятся те, кому секреты древнего города не дают покоя, и раз за разом отправляются в смертельно опасные руины отряды археологов.

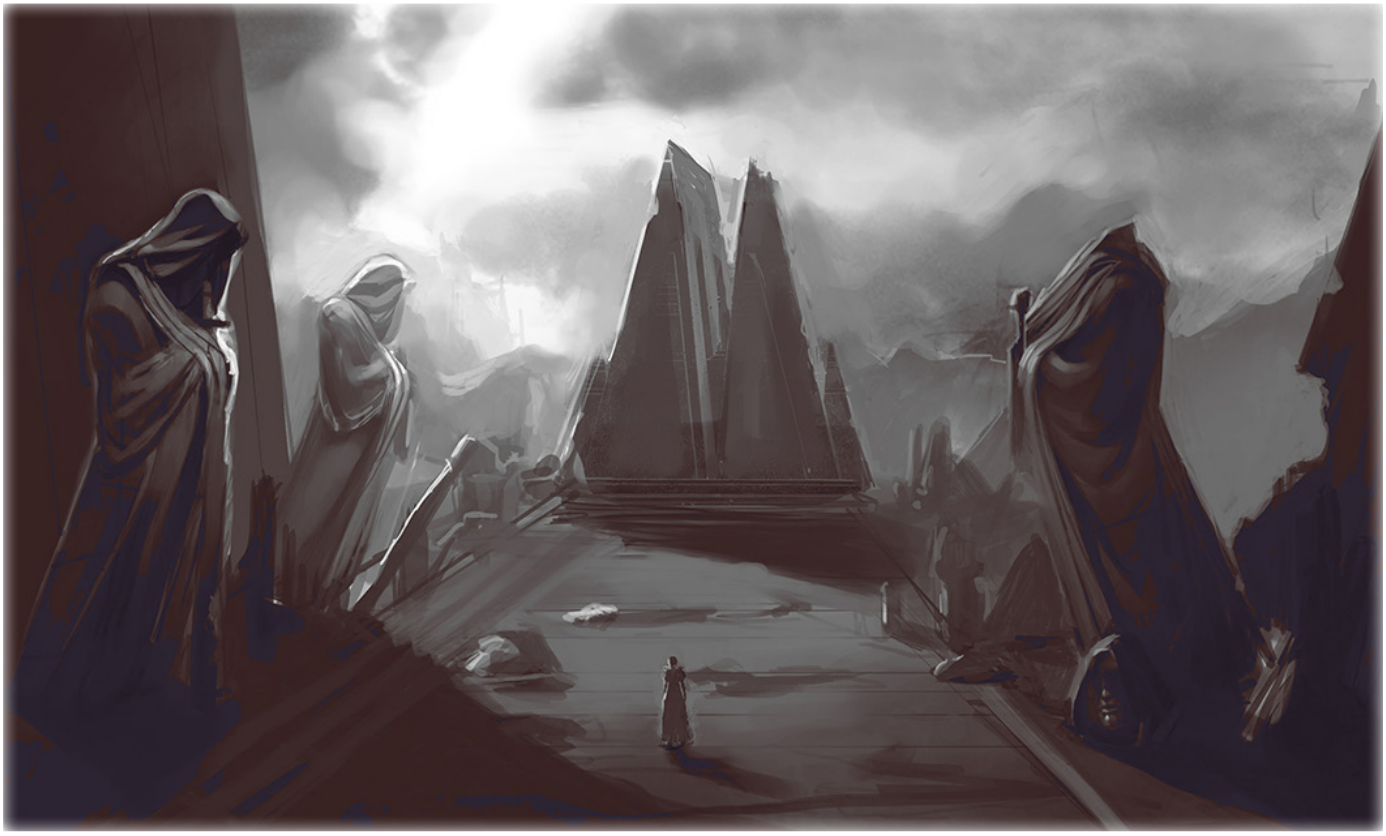


иллюстрация: © JAnivel (http://anivel.deviantart.com)

Йен из клана Фолл - командир одного из таких отрядов. Его цель - фолиант, который должен быть в стенах шантукского университета, и у него есть дневник Флилека, летописца отряда Даеридиана, угасающего эльфа, который много лет назад был в этом университете в поисках этой же книги. Вот только строки дневника отнюдь не обнадеживают - они дышат ужасом, смертельной опасностью и потусторонней жутью. Отряд Даеридиана погиб, разбудив то, чего не следовало касаться, и только летописец, сам толком не зная как, ухитрился спастись. Но и он, уже державший в руках тот самый фолиант, не сумел вынести его из университета... Осталось всего лишь пройти по указанному дневником пути и забрать книгу. Я сказала «всего лишь»?

Последние события

Первый блин комом. Юный самурай Йен из клана Фолл ощутил это на собственной шкуре. Он собрал отряд, с которым планировал войти в Старый Шантук, однако домиры струсили следовать за ним, и группа распалась. К сожалению, Йен не мог вернуться в Лаом без фолианта, и ему пришлось нанимать новый отряд, и уже новых домиров пробовать на прочность. На этот раз не сбежал никто - ни кешек Акорос, низкорослый колдун, ни воин-маг Гадарай, которому удалось отыскать подсказку там, где ее не заметили остальные, ни угасающий эльф Иллориан, ощущающий атмосферу жуткого города сильнее остальных - ведь там умерло одно из Древ его народа, ни молодой молчаливый шаман Йархи, призывающий на помощь огромного волка, ни жрец ван Бек, потомок одного из тех, кто шел с отрядом Даеридиана и погиб в этом кошмарном месте.

Первый день оказался неудачным - пройдя по городу и впитав его ужасающую атмосферу, Йен скомандовал возвращение в безопасность, не желая ночевать в мертвом городе. Однако избежать ночевок все же не удалось - университет оказался дальше, чем казалось отряду, и добраться до него, найти книгу и вернуться от рассвета и до заката оказалось попросту невозможно. Когда солнце зашло, ужасные твари Шантука выбрались на поверхность в поисках вкусной живой добычи, археологам пришлось сражаться, защищая свои жизни, и до самого рассвета никто уже не смог заснуть. Жуткая аура падшего города тянула из домиров силы одним своим существованием.

На следующий день они добрались до университета и вошли на его территорию через ту же калитку, что и отряд Даеридиана, не найдя других способов попасть внутрь. Стоит ли удивляться, что и столкнулись они с той же, описанной Флилеком, опасностью - при попытке открыть дверь университета ожили каменные статуи, охраняв-

шие парк. Плачущие ангелы напали на Иллориана, открывающего дверь, и товарищам угасающего пришлось защищать его, держась под атаками статуй. А когда последний из ангелов рассыпался - сработало древнее заклинание, берегущее университет от разрушения, и статуи начали вновь собираться из обломков! Победа едва не обернулась поражением, ведь второго такого боя археологи не выдержали бы, но двери открылись, и отряд скрылся внутри, пользуясь небольшой передышкой, пока ангелы еще не приняли своего изначального вида. И как только двери закрылись, статуи вновь окаменели, оставляя домиров в покое.

иллюстрация: © bmd247 (http://bmd247.deviantart.com)

Дальше были пять дней блуждания по университету в поисках той самой комнаты с разбитым витражом и роялем, где Флилек оставил книгу. Это были поистине кошмарные пять дней. Университет был настолько пропитан злобой и смертью, что это ощущали совершенно все, и подчас домирам хотелось покончить с собой - лишь бы не чувствовать больше ужасов этого места. Сперва их вел Иллориан, однако вскоре Йен, лучше остальных знакомый с дневником Флилека, с ужасом начал узнавать места, по которым они шли: подобно Даеридиану, угасающий вел их к своей королеве, куда идти как раз и не стоило ни в коем случае. Эльфа пришлось разворачивать силой, и через некоторое время страшный зов, тянувший его, ослаб. Но еще не скоро маленький отряд уставших от бессонных ночей и постоянного давления домиров вышел в комнату с роялем. И там они увидели замерзшего незнакомого эльфа, который держал в руках раскрытую книгу. Тот самый фолиант. Акорос выдернул его магией из рук мертвеца - и поплатился за это, вскоре став такой же ледяной статуей. Повторять пятидневный путь по университету не хотелось никому, так что домиры предпочли спуститься вниз по стене, предпочитая в случае чего быструю смерть от падения с многометровой высоты медленному угасанию в стенах ужасающего здания. И им повезло - сперва спуститься, а потом выбраться из Шантука..

Но если вы думаете, что на этом история заканчивается, вы ошибаетесь. С этого все только начинается.

Заказчик Йена сумел прочитать вынесенный из Шантука фолиант, и то, что он там прочел, заставило насторожиться всех, с кем он поделился информацией. В Глубьграде уцелел портал, и его нужно было найти. Для этого в Старый Шантук посылалась девушка-историк, а Йен и его команда должны были сопровождать ее. Обратно в этот кошмар. И все же никто из выживших не отказался - возможно, потому, что из Ардоны пережитые ужасы казались не такими уж и жуткими. Тем более, что на этот раз они были куда лучше снаряжены - и им выдали амулеты, способные защитить от кошмарной ауры Шантука, ну или хотя бы пригасить ее. И вот уже на следующий день шестеро домиров вновь пересекли границу павшего города.

Их путь лежал к Глубьграду, давным-давно запертому уходящими оттуда дварфами. Ключа у них не было - он был утерян в те же времена на территории эльфийской Рощи, сейчас уже мертвой. Зато у Оливии, их историка, был компас. И если настроить этот компас на врата, закрывающие путь в Глубьград, то он укажет путь к ключу...

Сказать, разумеется, куда проще, чем сделать. Добравшись до врат, Оливия принялась настраивать компас, и тут на отряд напали. Отбиться они отбились, но настройку пришлось отложить до завтра - а это значит, что им предстояло провести здесь дополнительную ночь. Когда компас наконец указал им путь, отряд отправился в указанном направлении, с напряженным ожиданием неприятностей входя в Рощу. Предыдущие экспедиции где-то здесь сходили с ума, но домиры Йена, защищенные амулетами, не ощутили ничего особо опасного, хотя находиться среди мертвых деревьев было довольно неприятно. Однако дойти сегодня до ключа им вновь не удалось - путь преградил барьер, убивающий любого, кто пересечет невидимую черту, за которой не было снега. Обойдя вокруг барьера, домиры выяснили две вещи: во-первых, им нужно было внутрь, а во-вторых, есть слабое место, где мог бы пройти угасающий, который, похоже, мог командовать барьером. Илло-

риану удалось пройти на ту сторону, однако провести кого-то с собой он не смог.

Собравшись за ночь с силами, он попытался еще раз, и барьер прогнулся, готовый пропустить тех, кого эльф проведет за руку. Так, одного за другим, Иллориан и провел своих товарищей через смертельную линию. Конечно, он мог бы сходить вглубь Рощи и сам, но это было бы самоубийством. И когда они добрались до своей цели - небольшого сундучка, на который и указывал компас, это стало понятно всем. Сундучок стоял совсем рядом с мертвым Древом, а в его стволе торчал... черный кинжал. Тот самый, которым это Древо было убито много веков назад! И мертвое Древо - или, может быть, кинжал, который считался уничтоженным - позвали угасающего к себе, настолько властно, что даже амулет его уже не защитил. И кто знает, что было бы, коснись эльф черной рукояти... Но Оливия успела вовремя, остановив Иллориана едва ли не ценой собственной жизни.

Вот только - станет ли теперь угасающий выводить их за пределы барьера? Или и этой экспедиции предстоит бесславно погибнуть совсем рядом со своей целью? Мы ждем продолжения приключений команды Йена вместе с вами.

ГРУППА: СМЕРТЕЛЬНАЯ БАНКА

ДМ: Призрак Форума
ВРЕМЯ В ИГРЕ: 1-2 день Цинтаро, 5478 года.
ДИСЛОКАЦИЯ: Планета Мин Акрон, Материк Гвиларион, Грифмер, гостиница “Бутылочное горлышко”
СОСТАВ ПАРТИИ: Рваник (неизвестно), Гхаир (полуорк), Милиана (неизвестно)

Краткая предыстория

По разным причинам несколько домиров собрались в одной небольшой гостинице...

Последние события

Для того сюрреализма,
Что присходит в обычной гостинице..
Ну, может, и не совсем обычной.
Одним словом, выразить происходящее
Поможет лишь верлибр.
Итак, судьба
(А может и чей-то замысел)
Свела (свёл) в не слишком большой гостинице,
Что спряталась в горном ущелье,
Несколько домиров.
Каждый хотел там просто переночевать
И утром уйти по своим делам, не касающимся остальных.
Но всё оказалось не так-то просто.
Злобная магия, то ли гостиницы, то ли гор —
И падает, кровью истекая, студент, ставший пищей гигантской крысе.
Дварфа, забыв, а, может, не зная о странных легендах
Становится статуей ледяной.
Кузнец на своей толстой шкуре
Внезапно узнаёт про магический рикошет,
Но рассказать никому уж не может.
Зато из пустого подвала
Выходит загадочная девочка,
Что имя своё лишь помнит и может ходить сквозь толщу стен.
И так, теряя случайных знакомых,
Всё глубже идут в тайны этого места
Полуорк, воин, ведьма, мершан
И странная девочка.
Но согласия нет и меж ними:
И вот, пострадав от стального клинка,
Ведьма с мершаном исчезают в неизвестном направлении.
Оставшись втроём,
Всё же добрались до сердца загадки
Рваник, Гхаир, Милиана.
Но есть ли ответ?
И стоит ли его получать?
Вопросы висят в хрупком мареве воздуха.

ГРУППА: НЕУДАЧНИКИ

ДМ: Шинсу
ВРЕМЯ В ИГРЕ: 27 мая 326 года
ДИСЛОКАЦИЯ: Мин Акрон, материк Аталас, Баронство Северобад, Уезд “Аргетрос”, Кровавые Болота
СОСТАВ ПАРТИИ: А’зирис (человек), Аниэль (эльврина), Архэль Мелегорн (угасающий эльф), Леон (человек), Маркус Звонкоглас (эльврин), Нельсон Пого (человек)

Краткая предыстория

В некотором царстве, в некотором давно сгинувшем государстве... История, наше прошлое - это тот фундамент, на котором строится будущее. Тот, кто не знает своего прошлого, недостоин будуще-

го! И это девиз общества археологов, что снаряжают экспедиции в разные части света, копаясь в мусоре, оставшемся от давно исчезнувших цивилизаций. И вот вас ждет новый поход за знаниями. Какие тайны хранит в себе древний, таинственный храм, затерявшийся где-то в Кровавых болотах? Какие опасности подстерегают смелых археологов и им сочувствующих?

Последние события

Жило да поживало в уезде Аргетрос славное семейство Фердиад, хорошо так поживало, пока все его представители скоропостижно не померли. Но, понятное дело, земли-то бесхозными не останутся, и отошел уезд со всеми своими богатствами и проблемами молодому и очень предприимчивому соседу – графу Нойса.

Граф был ассаз образованный и быстренько начал наводить порядок на вверенной ему территории. Как известно, когда начинаешь разгребать завалы барахла, оставшиеся от прежних владельцев, обязательно найдешь что-нибудь примечательное. Вот граф и нашел. Конечно, не лично нашел. Просто в один из прекраснейших дней один из его рабочих на торфяниках провалился под землю. А пока его доставали, смогли детальнее рассмотреть, куда же именно не повезло бедняге загреметь.

Оказалось, что на краю Кровавых болот имеется весьма странное, явно очень древнее сооружение неясного назначения. Граф, как домир образованный и хозяйственный, решил сначала находку изучить, а уж потом решать, что делать. И для этого в высшей степени благоразумного действа выписал из столицы специалистов.

Вот по его-то запросу и прибыли в славный город Мурленд археологи из разных уголков Лаома. Там в не менее славной таверне «Лунная кошка» они встретились со своим проводником, доверенным лицом графа неким Майло. Погуляв по ярмарке и немного отдохнув, отряд двинулся в пограничный городок Дерга.

Путь туда пролегал через местные достопримечательности, вроде старой разрушенной башни. Исследователи выразили желание детально рассмотреть это сооружение. Это бы не заняло много времени, если бы не небольшое происшествие с Маркусом. Бедняга провалился в подвал, но это оказалось очень кстати. Благодаря ему ученые нашли старинные бумаги. Но вот чтобы разобраться в них, требовалось время и спокойная обстановка. Пообедав, отряд отправился дальше.

На ночь археологов приютила небольшая деревенька, в которой жили знакомые Майло. Но порядки в этой деревне сильно заинтриговали гостей, так что те даже попытались выломать в отведенном им доме ставни. Застигнутым за сим неблаговидным, но крайне увлекательным занятием, господам ученым пришлось восстановить попорченное имущество и отправиться спать. Наутро отряд хотел было отправится дальше. Но тут случилась весьма романтичная, но крайне неожиданная история. Возлюбленная Майло изъявила желание отправится с ним, сбежав из родного дома из-под венца от выбранного для нее отцом жениха.

Майло, как настоящий рыцарь, отправился вразумлять отца возлюбленной и ее братьев и, видимо, просить руки прекрасной селянки. Отряд очень переживал за него, но, как оказалось, зря. К будущим родственникам Майло ходил не один, а с друзьями. После этого занимательного происшествия дальнейший путь прошел спокойно и более чем обыденно.

Дерга, в отличие от Мурленда, была куда менее приветливой. Но граф встретил столичных ученых по высшему разряду и объяснил, в чем заключается их задача. После чего, отдохнув, ученые разделились. Кто-то отправился прямиком на болота, кто-то решил исследовать рынок, а кто-то испытать свою судьбу в разговоре с местной ведьмой.

ГРУППА: ЖАЖДА

ДМ: Добрый День
ВРЕМЯ В ИГРЕ: неизвестно
ДИСЛОКАЦИЯ: Мин Акрон, Гвиларион, Грифмер
СОСТАВ ПАРТИИ: Айден, Коцит, Сакриса, Тифлий (все - мутанты)

Краткая предыстория

На что вы готовы ради силы? Ради возможности отомстить всем, кто смеялся над вами? Ради шан-

са подняться над обычными домирами? Несколько домиров шли за Силой и получили её у некоего Хозяина, при этом внешне превратившись в тех, кем они были в душе. Плотоядный кролик, Девушка-змея, Шакал-судья, нечто огненное с крыльями и внешне оставшийся нормальным домир.

Последние события

Естественно, всё это не забесплатно, и Хозяин отправил их забрать некую магшмотку у пещерных карликов. Процесс отъёма прошёл быстро, хотя пришлось действовать вслепую - никакие глаза не могли пронизвать волшебную тьму, что создавалась вокруг нужного предмета.

Второе задание оказалось посложнее. Состав команды сменился, Джуди (самый внешне не поменявшийся) напал на огнекрылого и был убит и съеден остальными. Зато из пещеры, куда Хозяин отправил приключенцев, вывалился израненный Шалох, вообще непонятно на кого похожий. Наскоро подлатав его, приключенцы пошли в пещеру. Поначалу никакой опасности не было, но когда

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

шакал-Тифлий начал добычу зародышей, за которыми их послали, откуда-то появились тучи мелких летучих тварей и, не обращая внимаия на ответные атаки, напали на приключенцев. Выйти из этого боя живыми и относительно непотрепанными сумели огнекрылый Айден и шакал Тифлий, а вскоре к ним присоединилась змея Сакриса, вытащившая ещё и голову кролика Коцита. Где не помогла сила - спас ум: Тифлий с Айденом построили плетёную структуру, прикрываясь которой, всё же смогли достать искомое.

Вымысел или Реальность?
"Обратная сторона"

Если вы спросите «Что такое Обратная сторона?» у любого просвещённого жителя Иных миров, то получите в большинстве случаев простой ответ: «Это то, что находится по ту сторону Тени». Казалось бы, все верно, но жители Обратной стороны лишь усмехнутся вам в ответ. В отличие от домиров Иных миров, они знают, как выглядит Вселенная, и что нет никакой обратной стороны. Точно так же, как нет и Иных миров. Все эти названия возникли миллиарды лет назад благодаря заблуждениям домиров с Большого плана.

Для большинства жителей Иных миров Обратная сторона представляется чем-то таинственным и непостижимым. Пожалуй, точно так же и жители Обратной стороны смотрят на обитателей Иных миров. На самом же деле, все намного проще. Хотите знать секрет? Пожалуйста! Вот только это и не секрет вовсе, а просто информация, которую, к сожалению, не всегда знают в замкнутых мирах Большого плана. И даже там, где проходит Великая Дорога встречаются миры, лишенные точного понимания что же такое на самом деле Обратная сторона.

А на самом деле Обратная сторона – это просто вся остальная часть Вселенной, которую жители Иных миров, по причине своей недальновидности, воспринимают как изнанку своей родины. Но почему так случилось? Опять же, все просто. Вам ведь известно, что путешествие между мирами возможно? И что самый распространенный, хотя и далеко не самый простой, способ на Большом плане - это хождение сквозь Тень? Точнее, если быть корректными – хождение через Пограничье, которое большинство жителей Иных Миров ошибочно принимают за Истинную Тень. А так как Пограничье разительно похоже на изнанку Вселенной, то и все миры, в которые можно попасть подобным образом, жители Большого плана назвали Обратной стороной реальности. Ну или просто Обратной стороной. Нелогично. Ошибочно. Но это название прижилось и даже стало использоваться не только на Большом плане, но и во всей Вселенной. Вместе с ним появилось и другое название – Иные миры. Именно так окрестили долгожители Вымысла Большой план, который своим видом кардинально отличался от всех из-

вестных миров во вселенной. Огромный мир, в котором живут миллиарды народов, разбросанных по маленьким островам в бескрайном черном море пустоты… Многие из них называют свой мир Вселенной и даже не подозревают, что настоящая Вселенная намного больше… 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.

Вымысел или Реальность? "Налимор"

Сегодня мы с вами поговорим о прекрасном Налиморе - родине фей и эльфов. Этот мир в первую очередь известен тем, что именно в нем живет Дитя леса - покровительница угасающих эльфов, хранительница лесов. Но далеко не вся поверхность Налимора покрыта лесами: есть здесь горы и океаны, равнины и болота, вот только по сравнению с лесами их так мало, что, говоря о Налиморе, невольно думаешь о его бескрайних лесах, среди которых на многие тысячи километров раскинулся дворец бессмертной королевы Тариноссэ, чье правление насчитывает вот уже несколько миллионов лет!

Выполненный исключительно из переплетения живых деревьев, дворец Тариноссэ, Осиндиан, поражает своими размерами. Говорят, что даже сама королева не знает, сколько в нем комнат. Он может вместить в себя с десяток крупных государств, а пройти его невозможно даже за несколько месяцев. Но для жителей Налимора это не проблема. Проживающие здесь домиры, как правило, обладают врожденной способностью к телепортации, что позволяет им быстро и легко добираться до любой точки не только Осиндиана, но и всего мира. Впрочем, на территории дворца и окрестных землях сосредоточено практически все основное население Налимора. Остальными же землями безраздельно владеет Дитя Леса, хотя официально и считается, что ими тоже управляет Тариноссэ.

Дитя Леса – богиня лесов, что испокон веков живет в Налиморе. Говорят, когда Тариноссэ решила объединить под своим началом разрозненные кланы фей и эльфов, она просила разрешения у богини возвести свой дворец как символ и оплот единой власти. Дитя Леса согласилась, но взамен потребовала сохранить Налимор в его первозданном виде. Тариноссэ приняла это условие, и под ее чарами деревья сплелись в единое целое, продолжая жить и в то же время дарить убежище всем, кто захотел присоединиться к новоиспеченной королеве. Нетрудно догадаться, что прошло немало веков, прежде чем Тариноссэ действительно стала символом единения народов Налимора, но сейчас вряд ли найдется тот, кто посмеет в этом усомниться.

Влияние королевы огромно, но когда дело касается Дитя Леса, Тариноссэ благоразумно отступает. Ведь сердцем Налимора остается хозяйка лесов, приходящая к своим последователям в образе совсем юной эльфийки. Ее молодой облик часто вводит в заблуждение, но если за пределами своего мира богиня хоть и известна, но не всесильна, то в Налиморе ее власть безгранична. Вряд ли найдется такой глупец, что рискнет противостоять Дитя Леса в ее собственных владениях. Вряд ли найдется хотя бы один здравомыслящий дроу, посмевший добровольно прийти в Налимор. Почему? Да потому, что именно Дитя Леса подарила Вымыслу угасающих эльфов.

Когда-то, давным-давно, во Вселенной не было угасающих. Тогда существовали лишь бессмертные эльфы – далекие потомки фей, сохранившие свою любовь к Налимору, но утратившие практически все силы, за исключением разве что бессмертия. Живущие по соседству с феями, эльфы не могли найти себе предназначения. Феи были лучше их во всем. И пусть жизнь эльфов была бесконечной, но рано или поздно они теряли желание жить, понимая, что все, чем они дышат – это жалкие попытки сравняться с феями. Немало прекрасных родов добровольно прекратили свое

существование, не в силах выдержать этого понимания. И вот однажды в лесах Налимора появилась маленькая эльфийская девочка, которая вдохнула смысл в бессмертные жизни, подарив эльфам новую идеологию, новый взгляд на существование. Так появились угасающие – эльфы, которые заключили договор с Дитя Леса. Связанные с Налимором крепкими узами, угасающие более не заботились о безопасности своих общин и не искали способов достичь совершенства фей. Они избрали свой путь и рассеялись по всей Вселенной, прочно войдя в жизни других народов. Тех же, кто не пожелал заключать договора с Дитя Леса, в дальнейшем стали называть свободными эльфами, их тоже осталось немало. Как и прежде, многие из них до сих пор не могут найти свой путь. Но благодаря богине свободные эльфы обрели то, чего нет у угасающих и что сделало их особенными – это свобода выбора. Свобода решать, когда ты можешь умереть и сколько тебе еще жить. Свободные эльфы могут прекратить свое существование лишь пожелав этого. Угасающим такая милость природы более недоступна. Их единственная возможность прекратить свое существование и позволить душе переродиться – это умереть от своей или чужой руки. Говорят, что именно этой свободой то и дело соблазняются слабые общины, порождая на свет все новых и новых дроу. И даже сила проклятия их не пугает.

Коренное население Налимора отличается от остальных жителей Вымысла тем, что, при рождении каждый домир получает благословение Дитя Леса. Ценный дар богини выражается каждый раз по-разному: в остроте зрения; быстрой реакции; способности понимать не только животных, но и растения; телепортации; и даже трансформации природы. Но стоит только домиру покинуть свою родину, как его дар начинает слабеть от поколения к поколению. Именно так и появляются народы фей, в чих жилах течет чистая кровь, но их способности намного слабее тех, кто живет в Налиморе. Элары – один из самых ярких тому примеров. Они не только утратили остроту зрения и возможность телепортироваться на большие расстояния, но еще и претерпели небольшие физиологические изменения, подстраиваясь под более тяжелую жизнь в других мирах.

Тот, кто хотя бы раз побывал в Налиморе, никогда его не забудет. Этот восхитительно прекрасный мир переполнен положительными эмоциями. Говорят, что так было не всегда, и когда-то это чудесное место раздирали на куски постоянные войны между феями. Но эти дни давным-давно канули в лету, и сейчас в Налимор хочется возвращаться снова и снова в надежде увидеть истинный облик Древ угасающих, услышать звонкие песни эльфов, побродить по бесконечным коридорам Осиндиан и, возможно, встретиться лицом к лицу с настоящим богом. Где еще возможно подобное?...

иллюстрация: carloscara (http://cassiopeiaart.deviantart.com)

Картограф:

Гецедаг
(Полуночные горы)
Западная возвышенность
Шамо-хава (Великая пустыня)
Шанди-нан (Южные горы)

Дримсвуд

нен (Ледяная пустыня)
урбьёрл (Северные горы)
льная
ина
Истведир
(Сумеречные
горы)
Острова
Ожерелья
Тауреносс
усавара
(Степь)

Интервью с... Призраком Форума

Дракошка (Д) старательно отполировала чешую и прилетела на балкон к Призраку Форума (ПФ). Немного побалансировала на перилах, выдохнула и когтем постучалась в окно. Призрак Формума открыл окно и впустил Дракошку.

Д: Надеюсь, я не слишком невовремя?
ПФ: Я рад тебе в любое время. Чаю? (смеется) Ты ж не возражаешь, если мы посидим на кухне?

Д: Только если чай будет вкусным
ПФ: Выбирай: Пасодобль, Черничный пирог, Липовый мёд, Матэ сицилиано или чай имени тебя? Жасминовый персик дракона

Д: Пожалуй, черничный пирог. Спасибо. Ты любишь сладкое?
ПФ: «Люблю» — мягко сказано. Я без него функционировать не могу.

Д: Вот и прекрасно (извлекает откуда-то небольшой тортик и готовится к долгой задушевной беседе) Начнем с самого стандартного вопроса. Что привело тебя в ролевые игры в целом и конкретно к нам на форум?
ПФ: Даже не знаю, с какого момента начать отвечать. В ролевые игры меня привела цепь событий, причём цепь, весьма растянутая во времени. Всё началось в уже далёком 2004 году, когда я покинул стены школы и пришёл учиться в университет. И вот, как-то раз после пар, обнаружив, что у меня нет никакого желания идти домой, стал слоняться по факультету и набрёл на репетицию КВНщиков. Там мне понравилось, и добрые КВНщики разрешили остаться с ними и потаскать ширму. На следующий год, весной 2005 мне даже разрешили выйти на сцену. Тут-то и обнаружилась харизма. Осенью я уже попал в сборную университета. И без этого не было бы следующего шага.

Еще через год, осенью 2006 года, Студенческий клуб университета был преобразован в Центр творчества, и в нём появились несколько отделений. Танца, вокала и второй в нашем городе студенческий театр. Собственно, мимо театра я пройти не смог. Потом ушёл из КВНа, оставшись исключительно театралом. «Анна Снегина», «Деревенские истории», «Свадьба», «Попрыгунья»... Четыре спектакля, в которых я поучаствовал. Потом уже универ закончился, началась работа на полный день. Поучаствовал в эпизоде спектакля с новым составом «8 любящих женщин». На большее времени не хватало.

Д: Времени или желания?
ПФ: Времени. Театр никто бы не стал переносить на три часа позже ради одного меня. Желание-то есть до сих пор, мы с тем составом театра, кстати, в начале января встречались, вспоминали былые деньки.

Д: Было жаль, и ты нашел себе другую отдушину?
ПФ: Я пытался «соскочить»...

Д: Но?
ПФ: Примерно в те времена команда башорга, читаемого нами практически с момента создания, запустила ещё два проекта ItHappens и zadolba.li
В работе техподдержки, коей я тогда занимался, времени обычно вагон и маленькая тележка. Так что читал я там истории в рабочее время.. И как-то раз наткнулся на историю от любителя форумных игр, которого не понимают окружающие. Чёрт с ними, с окружающими, но что такое эти самые форумные игры? Недолго думая, забил в яндексе это словосочетание и тыкнул на первую ссылку. Происходящее по ней мне не слишком понравилось, там было что-то не слишком логичное и про космос.

Д: Ты не любишь космос или нужна логика?
ПФ: Нужна логика. К космосу я в принципе равнодушен. Вторая ссылка привела уже на ДСМ, где я внимательно прочитал «Как начать» и написал в ЛС Тошке о своём желании присоединиться к партии новичков.

Д: Наверное, ты имеешь привычку читать мануалы?
ПФ: Да Я вообще люблю читать. Читать я научился практически после того, как ходить.

Д: Тогда расскажи нам, что ты читаешь. Какие жанры предпочитаешь? Любишь ли перечитывать полюбившиеся книги?

ПФ: Фантастику, фэнтези, детективы. Некоторые книги перечитываю, некоторые предпочитаю просто помнить так, как прочитал. Часто перечитываю Стругацких и Азимова, писатели, которые всегда актуальны, на мой взгляд. Лема тоже уважаю. Сатиру ещё люблю. Станислав Лец у меня просто настольная книга. Иногда тянет на мистику, Стокер, Кинг, Кунц в библиотеке домашней тоже живут. Много книг читаю в электронном виде, но у бумажных всё же есть особый шарм.

Д: Бывает ли, что ты используешь сюжеты прочитанных книг для своих партий?
ПФ: Для партий - вряд ли. В ходах - бывает. К примеру, Ландор недавно пытался разогнать толпу методом Остапа Бендера. (смеется)

Д: У тебя много персонажей. Пожалуй, больше, чем у кого либо еще. Наверное, ты - очень разносторонний человек?
ПФ: Может просто все мои персонажи друг на друга похожи?

Эт я так на комплимент напрашиваюсь (смеется)Наверное, да, разносторонний. Это опять же, театральные навыки - артист должен уметь всё. Если ты играешь сантехника, должен уметь поменять муфту так, чтобы сантехники в это поверили. А что касается увлечений (к ним обычно применяется эпитет «разносторонний»), я кроме программирования, рпг и чтения ещё музыку люблю. Играю на гитаре, пару композиций могу запилить на блокфлейте. Ещё у меня есть бубен и варган, на них особого умения играть не надо. Петь люблю, но не умею (смеется). Впрочем, меня это не останавливает

Д: Расскажи о своих творческих планах
ПФ: Закончить «Смертельную банку» и начать её хронологическое продолжение, где Рванику придётся сотрудничать с Алисиэль. Подбить косяки в описаниях Темпеста (а для этого надо собрать и систематизировать сами описания).

Допилить карточку для патфайндера, не получить за неё слишком сильно от Тошки, сделать с твей помощью интерактивную карту для ДСМа, таки написать скрипт для загрузки карточки из билдера на форум и привести в порядок калькулятор снаряжения.

Планов громадьё, как видишь.

Д: Нашим читателям интересны примерные сроки планируемых доработок - в частности, карточки по ПФ и интерактивной карты, а так же новой партии для Алисиэль.
ПФ: Угу. Я уже заметил, что кроме тебя никому не интересен как личность. Всем хочется знать, что я могу дать. Карточку по ПФ доработаю, как только, так сразу, карту мы будем делать, как только ты добьёшь скроллы у ангаров и сверстаешь вандмастер, а новая партия для Алисиэль начнётся, когда Рваник с Милианой закончат «Банку».

Д: Ага, понятно, все упирается в меня. Что же, я постараюсь. Что еще в планах?
ПФ: Ещё половиной перснажей (а, чего мелочиться, всеми) пособлазнять сопартиек (а в паре партий сопартийцев, хотя это проще). И вообще всячески веселить окружающих.

Д: Любишь именно веселить окружающих своими персонажами? Никогда не хотел сыграть какую-нибудь трагическую роль?
ПФ: Именно трагическую играть не хочу. По крайней мере, не в партиях на несколько игроков. Трагедия вещь такая, что её играть один на один надо. Серьёзные вдумчивые роли пробую, да.

Д: И как, получается?
ПФ: Келли в «Тенях Ифирона» почти получился. Внезапно Матиас в «В поисках самих себя» оказался серьёзным. Бернард в «Сделке». И, наверное, Иллориан в «Таинственном фолианте».

Д: Один из наших читателей хотел бы услышать топ-3 твоих любимых смертей.
ПФ: Несмотря на ходящие слухи, не так уж и много смертей у меня было.

Первое место, конечно, у некроманта Мена, который не сумел засунуть язык в задницу, когда этого требовали обстоятельства, и был рассредоточен по лесной полянке.

Второе, пожалуй, получает самая первая смерть, из-за которой я и стал Призраком Форума, ибо умер как раз основой мой тогдашний персонаж Безликий.

И третья (потому что последняя) смерть принадлежит мершану Хорргси, который был моим первым игровым персонажем на форуме и был съе-

ден волками.

Есть ещё два персонажа, смерть которых была не окончательной. Мисато в партии, где гибель - всего лишь поворот сюжета, и Коцит. Впрочем, информация про Коцита должна стать сюрпризом (две «р», потому что сюрреализм) сопартийцам.

Д: Есть ли персонаж, которого ты бы хотел сыграть, но пока никак не удается?

ПФ: В фильме «Сталкер» есть такой персонаж. Писатель. Образ его наполовину взят из «Хромой судьбы», наполовину дописан для фильма. Вот с первого просмотра фильма (а смотрел я его уже много раз) у меня мечта его сыграть. В театре в своё время это не удалось, слишком мало персонажей, чтобы всем нашлась возможность участия. На форуме у меня есть персонажи, которые к этому образу приближаются с двух сторон. Циничный Бернард, которому не хватает человечности, и человечный Ландор, которому не хватает цинизма.

Д: Что же, тогда мне остается только поблагодарить тебя за занимательную беседу и вкусный чай, и пожелать, чтобы все «хотелки» однажды непременно сбылись - и обязательно на нашем проекте!

Интервью брала: Drakoshka

Внимание: мутации!

Эланы

Впервые термин “эланы” появился на Обратной стороне и был придуман т’хаттами. В переводе с т’хаттского “элан” означает “раскрывший разум”. Со временем слово приобрело более конкретное значение: эланами стали называть домиров, которые попали под какое-либо внешнее воздействие и в результате этого разблокировали свои психонические способности, что находились до этого в латентном состоянии. Элан – это не отдельная раса, а мутация, которая не передается по наследству.

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

Свободные эльфы

В Вымысле всех эльфов можно разделить на Угасающих и Свободных. Если с угасающими все ясно, то почему же остальные эльфы зовутся свободными? Все очень просто. Такое название сложилось лишь после того, как часть эльфов заключила контракт с Дитя Леса. Обретя новый смысл жизни и покровительницу, эльфы лишились свободы выбора покидать Вымысел и перерождаться тогда, когда им этого хочется. Лишь смерть от своей или чужой руки могла им это позволить. Но далеко не каждый эльф готов пойти на самоубийство или отправиться в опасные приключения. И дело не в слабой силе воли, а в том, что связь с Древом дает столь много знаний и искушений, что раз за разом угасающие находят для себя причины остаться, даже если это невыносимо тяжело для них. Свободные эльфы не обременены подобными условностями и очень гордятся этим. То, что ранее для них было бессмысленным, сейчас стало их особенностью. Так что Дитя Леса не только породила угасающих, но и помогла всем эльфам Вымысла в той или иной мере.

Зверье мое "Лумрены"

Они напоминают проклятых эльфов, как внешностью, так, порой, и поведением. Напоминают настолько, что домир, волей случая знающий и лумренов, и дроу, почти наверняка сперва решит, что это одна раса. И лишь позже, много позже, если ему повезет выжить и познакомиться с сумеречными эльфами ближе, он сумеет понять, что два бессмертных народа никак не связаны между собой.

иллюстрация: © Cyzra (http://iara-art.deviantart.com)

Можно встретить: в Дримсвуде

Характер

«Эрэ-хэл», «огонь подо льдом» - вот наиболее верное описание лумренов, которых называют еще сумеречными эльфами. Ходят слухи, что лумрены не скрывают эмоций, а попросту не испытывают их, как не испытывают и боли, но это неверно. Они с раннего детства учатся самоконтролю и очень не любят показывать свои чувства тем, кто не связан с ними какими-либо узами.

Представители других рас часто считают их холодными, отчужденными, надменными (ходит даже пословица: «высокомернее угасающих эльфов могут быть только сумеречные») и с огромным удивлением следят потом (если им позволяют, конечно) за взаимоотношениями двух лумренов, понимая, какой пожар полыхает под внешне-безразличной маской.

Описание внешности

Темная (от серого до почти черного цвета) кожа. Глаза, как правило, темных оттенков, большие, правильные. В темноте их зрачки настолько велики, что полностью загораживают радужку, на свету - сжимаются до нормальных размеров. Волосы часто белые, пепельные или черные в синеву. Лумрены по-эльфийски стройные и весьма изящные, достаточно высокие (170+ см), очень гибкие и стремительные. Они - типичные хищники, и их внешность внятно говорит об этом.

Несмотря на любовь к сражениям и частые ранения, шрамов у сумеречных не бывает - регенерацией они уступают разве что вампирам, в считанные дни затягивая даже довольно опасные раны, а через пару октад бесследно пропадает и шрам. Вот разве что новые конечности взамен отрубленных они отращивать не умеют.

Живут лумрены долго, как и дроу - они потенциально-бессмертны и не умирают от старости.

Отношения с другими расами

Лумрены не слишком любят общаться с представителями других рас. Их мало, очень мало относительно остальных народов, и они старательно поддерживают свою репутацию крайне опасных и непредсказуемых домиров, буквально добиваясь того, чтобы их боялись, и желательно - на расстоянии. Вести войну на своей территории у них нет ни малейшего желания, но и к другим странам они тоже не суются, вполне удовлетворенные тем, что их горы никому не мешают.

При этом сумеречные эльфы вполне адекватны. Они убивают легко и без сожалений, а то и с удовольствием, но если их к этому не вынуждают обстоятельства - чаще предпочитают обходиться без убийств, им не требуется смерть противника - до-

статочно победы над ним.

Мировоззрение

Лумрены тяготеют к злому мировоззрению, хотя нередко встречаются и нейтралы. Добрыми сумеречные эльфы практически не бывают, хотя и в огульной ненависти ко всему живому отнюдь не замечены. При этом почти все лумрены - законопослушные, они крайне редко бывают хаотичными, подчинение у них в крови, их верность - совершенно инстинктивна, и когда-то это позволило им выжить.

иллюстрация: © Flavie (http://flavie.deviantart.com)

Гибель Андома

Давным-давно мир Андом был прекрасен и развит. Сотни тысяч лет назад в нем произошла крайне мощная экологическая катастрофа, полностью уничтожившая цивилизацию. Пылевые тучи, в которых не было никакого просвета, затянули небо, началась ядерная зима, убившая большую часть населения мира.

Выжили только эльфы. Нет, не угасающие, свободные. Из всего многообразия рас, как ни странно, именно эльфы оказались наиболее выносливыми.

Они покинули зараженную поверхность гибнущей планеты, переселившись в ее глубину, туда, где подземные вулканы давали тепло, которого наверху больше не было. Отравленные смертоносным излучением, вынужденные ютиться в глубинах подземелий, они сильно изменились. Жестокость мира не могла не изменить и их образ жизни.

Прошло много, очень много лет, и мир Андом перешагнул порог, отделяющий существование от гибели. И тогда к тем, кто еще остался, пришел домир по имени Даргент, предложивший им жизнь. Жизнь в другом мире. Он создал длинный портал и вытащил почти всех лумренов с гибнущего мира в новый, который назывался Дримсвудом.

Здесь началась новая история расы. Освобожденные от необходимости выживать, лумрены, тем не менее, не стали частью формирующегося социума, на долгие годы скрывшись в отданных им Сумеречных горах.

Стоит добавить, что современные лумрены почти не помнят о том, что их раса была рождена в другом мире. Те, кто еще знал Андом, не слишком-то любили о нем говорить, поэтому в летописях, конечно, информация осталась, но знают об этом немногие. И уж точно они предпочитают не упоминать об этом при домирах других рас, потому что гордиться им, в общем-то, нечем.

Места проживания

Лумрены - раса ночная. Многие тысячелетия они провели под землей в Андоме, мире вечных сумерек, а потому их глаза куда более привычны ко тьме, чем к свету. Тем не менее, за время жизни в Дримсвуде они научились перестраивать зрение с «дневного» режима на «ночной», и могут вести жизнь на поверхности днем, хотя все же предпочитают ночной - или, чаще, подземный образ жизни. Где бы не обитали сумеречные эльфы, они предпочитают горы - в их глубине, как правило, всегда есть, чем заняться, будь то охота на местных хищников или добыча ценных руд и их обра-

ботка.

Родиной лумренов считаются Сумеречные горы, хребет Истведир, который расположен на востоке от Империи. Это почти королевство со столицей Олотэл'лар (расположенной, кстати, частично под открытым небом).

Есть сумеречные эльфы и в Дарованной Земле. Там они обитают в Туманных горах на севере страны.

Религия

Лумренов нельзя назвать особенно религиозной расой, среди них достаточно тех, кто не покоряется никому из богов, предпочитая опираться только на собственные силы. И, как правило, сумеречные эльфы относятся к этому довольно спокойно. Например, в Сумеречных горах вот уже три тысячи лет правит носсе Кладдана, дом Воинов Ночи, все сыновья и дочери которого традиционно не идут путями богов.

Тем не менее, сумеречные эльфы, которые приняли благословение бога, тоже встречаются - и весьма часто. Как правило, лумрены предпочитают выбирать себе в покровители Шарлакрот, Делору или Инсертеццу и очень редко склоняются к Девердаре, Анаранжадо или Целесте.

Власть в обществе лумренов

Жизнь сумеречных эльфов во многом построена на подчинении. А подчиняются лумрены только силе, что очень повлияло на их культуру.

Итак, во главе государства сумеречных эльфов стоит ультрин (в буквальном переводе «победитель»). Ультрином становится тот, кто победил (не обязательно убил, но обязательно - честно) предыдущего ультрина и всех, кто рискнул бросить ему вызов. Отказаться от любого брошенного ему вызова ультрин не может, а потому вынужден регулярно доказывать, что он остается сильнейшим среди своего народа. С другой стороны, подчиняются ему лумрены беспрекословно, потому что неподчинение любому приказу ультрина равнозначно вызову. Власть ультрина теоретически наследуемая, если, конечно, потомок ультрина сумеет доказать, что достоин этого титула.

Все лумрены разделены на носсе (что-то вроде родов или домов), каждый из которых носит собственное имя. Имена сумеречных эльфов непременно состоят из двух частей - имя собственное и имя носсе, к которому принадлежит лумрен или лумрина. Эти два имени разделяются частицей «ши», указывающей на статус. Обращение по полному имени без такой частицы равносильно оскорблению. Для эдлернов, изгнанников, «ши» заменяется на «эл».

Во главе носсе стоит эйн (в женском роде - айни). Как и ультрин, это сильнейший домир, только не своей расы, а своего носсе, однако власть внутри одного носсе оспаривается куда реже, чем власть ультрина, так что доказывать свое преимущество ему тоже приходится не так часто. Титул эйна - наследуемый, обычно им становится старший потомок эйна вне зависимости от пола. Приказы эйна так же выполняются беспрекословно.

иллюстрация: © Gpzang (http://gpzang.deviantart.com)

Статус и прически.

Лумрены не придают особого значения титулам (ну кроме эйна и ультрина, понятно), однако статус - другое дело. И любой сумеречный эльф видит статус сородича по прическе.

Дети до первого совершеннолетия волосы обычно вообще не заплетают, да и длина в этот период у них не настолько большая, чтобы беспокоиться о прическе. Зато любой взрослый сразу видит ребенка.

Коротко стричь волосы у сумеречных не принято, однако живущие на чужбине порой делают это - ухаживать за шевелюрой вне родины не так-то просто.

Эдлерн должен заплетать косу-цепь из четырех прядей.

Лорд заплетает волосы в косу стандартного (трехпрядевого) плетения. Леди обычно заворачивают косу петлей или укладывают вокруг головы, у девушек кос может быть больше одной.

иллюстрация: © SYoshiko (http://ukitoki.deviantart.com)

Темный лорд носит косу из пяти прядей. Темная леди создает из таких кос сложные прически.

Конечно, ничего не мешает заплести косу, не соответствующую статусу. Однако лумрены обычно так не делают - во-первых, с «не-своей» косой можно и нарваться, а во-вторых, подделывать свой статус считается позорным, а потому даже изгнанники, если не хотят откровенно светить отсутствием у них защиты в лице носсе, все же не заплетают косу лорда, а просто стригутся - они ведь в чужой стране живут, и обычаи соблюдены, и статус в глаза не бросается.

Взросление и становление лумрена

В обществе сумеречных эльфов дети - самая большая ценность. Они не могут иметь общих детей с другими расами, а собственные у них появляются довольно редко, поэтому детей берегут. До достижения первого совершеннолетия детей нельзя использовать в интригах, нередких между даже не-враждующими носсе, их нельзя убивать, даже если они принадлежат к враждебному носсе, а защита ребенка - первоочередная задача любого лумрена, вне зависимости от того, к каким носсе принадлежат ребенок и защитник.

Первого совершеннолетия сумеречные эльфы достигают примерно в 20-25 лет. Чтобы переступить порог первого совершеннолетия они должны выследить и убить врага определенной силы - изначально это была черная пантера, подземный хищник, хитрый и опасный, но возможны варианты.

После первого совершеннолетия лумрен перестает быть ребенком, но еще и не считается взрослым. Это переходный период в жизни сумеречного эльфа, в это время он уже имеет статус лорда (леди), может жениться, получает право на маниса. Лумрена уже можно вызывать на дуэль и использовать в интригах, однако противопоставить родичам с вековым опытом он еще обычно ничего не может. Поэтому после первого совершеннолетия сумеречный эльф выбирает себе каггена, «щита». Это домир, которому лумрен готов беспрекословно подчиняться и который в определенном смысле отвечает за действия своего ученика. Существует право мести каггена, если его ученика кто-то тронул.

К порогу второго совершеннолетия лумрен подходит, когда его инстинктивное подчинение каггену сходит на нет. Это обычно происходит в 115-120 лет. Когда ученик побеждает своего «щита» в ритуальном поединке (до первой крови, хотя убийство не запрещается), он становится взрослым. Особенность ритуального поединка в том, что победа в нем не приводит к передаче титула от каггена к ученику (кроме случая убийства).

Чаще всего каггеном юного лумрена становится эйн его носсе, но формального запрета на выбор другого каггена - старшего брата, наставника или вообще представителя другой расы - нет.

Взрослый лумрен подчиняется только эйну своего носсе и своему ультрину. И есть лишь один вопрос, в решении которого сумеречный эльф не подчиняется никому. Илиндис, избранная жертва. Это способ доказать самому себе и обществу лумренов свою силу. Чем сильнее илиндис - тем больше признания со стороны сородичей.

Это метод контроля «чистоты расы». Убивающий слабого - слаб и сам. Выбравший слишком сильсильного илиндиса - погибнет. Умение адекватно оценивать силу врага - основное для сумеречных эльфов, пренебрегающие им обычно не выживают.

Это способ поддержать вековой страх к лумренам - убивать илиндиса не обязательно, но не запрещено и в ряде случаев даже приветствуется.

Впрочем, есть и еще одна причина, по которой лумрены считаются самой опасной расой Дримсвуда. Другие расы называют это «боевым безумием», а сами дети сумерек говорят «ночная трансформация». Состояние, в которое лумрен входит инстинктивно, если его жизни угрожает смертельная опасность. И без того стремительный - он становится еще стремительнее. И без того опасный - становится еще опаснее. И без того выносливый - становится еще выносливее. Вот только различать своих и чужих он в ночной трансформации перестает. Или, вернее, всех считает врагами. Это мощный выплеск адреналина, когда организм до последнего сражается за свою жизнь, используя все доступные резервы. После этого лумрен может проспать, восстанавливаясь, до октады, а то и более. Но все же иногда этот защитный механизм бывает полезным. Вот после таких «срывов» и ходят слухи о непредсказуемых сумеречных эльфах, убивающих всех на своем пути.

Семья и брак

Практически все лумрены - бисексуальны, если партнер привлекателен, они не обращают особенного внимания на его пол, главное - удовольствие. А получать удовольствие (и доставлять его, разумеется) дети сумерек умеют очень хорошо, что, впрочем, совершенно неудивительно, учитывая их долгожительство. Нравы у них царят довольно свободные, а по мнению многих представителей других рас - даже распущенные. Сами сумеречные эльфы так, конечно же, не считают. Более того, они не считают сексуальную связь обязывающей партнеров к чему-либо, их воспитание полностью исключает понятие «измены» в ее сексуальном смысле. При этом им отнюдь не чужда любовь и даже ревность, хотя они вкладывают в эти понятия немного иной смысл, чем другие расы.

иллюстрация: © Killfaeh (http://killfaeh.deviantart.com)

Семья, впрочем, у них вполне обычная - мужчина и женщина, правда, браки лумрены заключают куда реже людей и относятся к ним сумеречные гораздо серьезнее: такая степень доверия между мужем и женой в человеческой семье практически

недостижима.

Язык

Сумеречные эльфы говорят на ломэа, который является одним из диалектов эльфийского языка. Правда, настолько необычным диалектом, что понимание эльфийского не поможет общаться с лумренами. Впрочем, за свою долгую жизнь дети сумерек успевают выучить не один язык, а потому можно рассчитывать на то, что встреченный лумрен будет неплохо говорить на имперском, пусть и с характерным акцентом (легким «растяжением» вибрирующих звуков), который будет тем заметнее, чем моложе сумеречный эльф.

В ломэа нет слова «Вы» (как уважительного обращения к одному домиру), поэтому лумрены ко всем обращаются исключительно на «ты», даже к своему правителю, а разница между «ты» обычным и «ты» уважительным - в интонации.

Обычное обращение к лумрену - лорд (милорд), к эйну и ультрину - темный лорд, к лумрине - леди (миледи), к айни и лумрине-ультрину (ультрин не имеет женского рода) - темная леди. Допустимо так же обращение «мой ультрин». К лидеру носсе обычно обращаются по имени.

Также в сумеречном языке нет слова «друг», ближайшее к нему понятие - «соратник».

Приключенцы

Свои горы лумрены покидают не так уж и редко. Традиция отправлять юных сумеречных учиться в другие страны сохраняется уже много веков, расширяя кругозор лумренов. Чаще всего учатся они в Империи, там к ним относятся куда спокойнее, чем в других странах - а взамен государство лумренов бережет восточные границы Рейнбоула от молодой Островной Республики.

Лумрены в других мирах

Андом, родной мир лумренов, давно погиб. Большая часть сумеречных эльфов была выведена Даргентом в Дримсвуд, но это не значит, что встретить их в других мирах невозможно.

Говорят, в Мир-Городе есть пара носсе лумренов, и сумеречные подчас выбираются и в другие миры. Стоит помнить только, что происходит это редко.

Характеристики по системам

В ДнД 4 лумрены генерятся как дроу, но вместо облака тьмы или темного пламени (расовый павер) получают хоумрульный power «трансформация»:
immediate interrupt, daily
trigger: урон от атаки роняет вас в 0 или ниже
requirement: вы должны быть bloodied
effect: вы игнорируете урон от триггера. Вы переходите в состояние трансформации, которое имеет следующие эффекты:
+2/+4/+6 ко всем защитам
+1/+2/+3 к атаке
+2/+4/+6 к урону
+1 к скорости
регенерация 5/10/15
вы обязаны атаковать ближайшую к вам кричу
(сейв прекращает все, каждый раунд, проведенный в состоянии трансформации дает штраф -1 к спасу)
aftereffect: вы находитесь в состоянии «без сознания» в течение 1 часа за каждый раунд, проведенный в трансформации

В фокусе
Календарь Мин Акрона

Летоисчисление на Мин Акроне пережило немало изменений за каких-то пять с лишним тысяч лет. Однако, ближе к концу Эры Пустоты, которая последовала сразу же за Забытыми Эпохами, календарь Мин Акрона вернулся к своему первоначальному виду, как наиболее удобному. С наступлением Новой Эры изменился лишь год исчисления и новый виток истории был записан как первый год после Великого Искажения или первый год Новой Эры.

Испокон веков число 13 на Мин Акроне называлось «Счастливой дюжиной», в то время, как 12, наоборот, именовалось «Нищей» или «Халоровой

дюжиной» и обозначало неудачу, раздоры, бедность. Многие до сих пор верят в то, что такое отношение к числам появилось благодаря составу Высших богов на Мин Акроне. Всегда нужно почитать и уделять внимание одинаково всем тринадцати главенствующим богам и если забудешь хотя бы одного, то тебя обязательно постигнет неудача. Однако суть распространенности числа тринадцать кроется совсем в другом. Доказать это смогли лишь в Эпоху Арканидов, когда ученые мужи решили выяснить, почему пришедшим переселенцам так полюбилось это число.

Все оказалось невероятно просто. Арканиды выяснили, что астрономический цикл Мин Акрона составляет ровно 364 дня и это число прекрасно делится на 13, образуя одинаковые отрезки по двадцать восемь дней. Как ни бились ученые, они так и не смогли объяснить, почему было предложено разделение каждого месяца на четыре недели по семь дней. Но деление это было крайне удобным, так как каждый календарный день каждого месяца всегда приходился на один и тот же день недели, что было очень удобно. Зато обнаружилась другая примечательная закономерность. В году существовало четыре естественных сезона – осень, зима, весна и лето, и на каждый из этих сезонов, как выяснили Арканиды, приходилось ровным счетом по тринадцать недель! Кроме того, суточный цикл так же хорошо укладывался в тринадцать часов. Дальнейшее же деление так иосталось для ученых загадкой. Почему в каждом часе было четыре четверти, каждая из которых состояла из трех десятков? Впрочем, после того, как Мин Акрон в очередной раз постигла ужасная катастрофа, точность времени на долгие годы потеряла свою актуальность. И лишь в 5477 году на Мин Акроне было повсеместно принято единое летоисчисление, и время было приведено к общему знаменателю с небольшим шагом, в зависимости от удаления от Тавийской республики, где располагались главные часы Мин Акрона, что непрерывно подпитывались маной из тринадцати огромных кристаллов. Ведь вплоть до Новой Эры механические часы на Мин Акроне отказывались работать по неясным причинам.

Итак, подводя итоги, можно сказать следующее.
- В году 364 дня, 13 месяцев
- В месяце 28 дней, 4 недели по 7 дней
- Первый день месяца всегда понедельник; каждый день месяца всегда выпадает на один и тот же день недели.
- В сутках 13 часов.
- В часе 120 минут: 4 четверти по 30 минут.
- Каждый месяц и каждый час посвящен одному из 13-ти богов.

1 месяц: месяц Истины (осень)

Месяц Истины – первый месяц в году, он посвящен Петрайдену, покровителю порядка и соблюдения законов. Первого числа Истины празднуется Новый год. Согласно традициям, к этому дню необходимо рассчитаться со всеми своими долгами. В связи с этим многие домиры берут выходные

иллюстрация: © sans-art (http://sans-art.deviantart.com)

перед Новым годом в надежде решить как можно больше поставленных перед собой в начале уходящего года задач. Празднование Нового года во всех странах проходит шумно и пышно. Центром внимания становятся парки со столбами Истины, которые обычно располагают вокруг статуи Петрайдена. На эти столбы повязывают цветные ленты, покупаемые в храме. Храмовники волшебными красками записывают на них планы домира на год. Говорят, что этот ритуал действительно помогает осуществиться задуманному. И если желанное будет достигнуто, то лента исчезнет со столба. Ранее месяц Истины ассоциировался с богом истинных знаний - Ма-Йашри, однако со временем, когда Петрайден крепко вошел в жизни минакронцев, Ма-Йашри потерял свои позиции, уступив первенство богу Порядка. Но месяц так и не переименовали, а в некоторых провинциальных городках до сих пор можно встретить столбы Истины вокруг статуи бога Знаний, а не Петрайдена.

2 месяц: месяц Дождей (осень)

Второй месяц года – время, когда дни становятся короче, а ночи – длиннее. Все еще теплые ветра приносят первые дожди, и природа начинает свои приготовления к зиме. На рынках вовсю кипит оживленная торговля, но вместе с ней расцветает и воровство. И несмотря на то, что месяц Дождей, казалось бы, должен быть самым прибыльным месяцем в году, именно из-за покровительства Фокселла он считается неудачным для сделок – обязательно обманут или оберут до нитки. Говорят, что если сделка во втором месяце удалась, то за тобой присматривал сам Лодолл, но большинство старается не рисковать. Ведь всем известно, что обмануть самого Фокселла невозможно.

3 месяц: месяц Тени (конец осени – начало зимы)

Природа застыла в унылом оцепенении. Тоскливо воет ветер темными бесснежными ночами, то и дело льют, не переставая, холодные дожди. Невольно мерещатся за окном призраки, недовольно копошатся и гремят посудой в кладовках духи. Месяц Тени – это время, когда вспоминают ушедших, почитают предков. Первая неделя третьего месяца называется Памятной. Семь первый дней месяца Холуса домиры вспоминают умерших. От одной страны к другой, в зависимости от культуры и быта, неделя Памяти проходит по-разному. Но практически всегда в эти дни на стол во время еды ставят на одну тарелку и кружку больше.

4 месяц: месяц Тьмы (зима)

Самый темный месяц года посвящен Властительнице тьмы - Вакхаре. На конец третьей недели выпадает зимнее солнцестояние. Всю четвертую неделю в году в храмах Райзы, священники буквально беспрерывно молятся, практически не реагируя на внешний мир. Считается, что это помогает избежать окончательного воцарения Вакхары над миром. В то же время в империи Тьм этот ме-

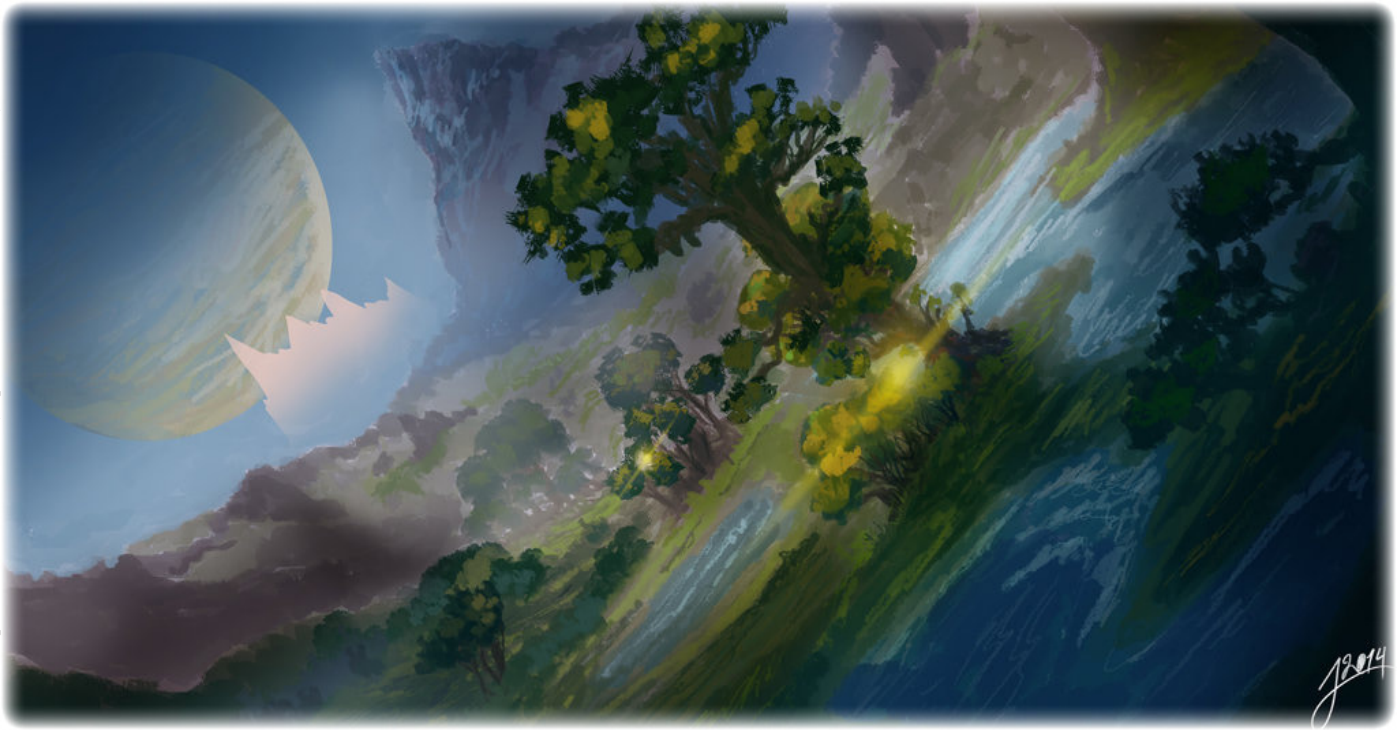


иллюстрация: © machinimator (http://machinimator.deviantart.com/)

сяц, наоборот, является долгожданным событием. Последний день месяца называется Днем Единения. В этот день принято собираться шумными компаниями и праздновать победу над силами зла. компаниями и праздновать победу над силами зла.

5 месяц: месяц Ярости (зима)

Но на смену Тьме приходит Ярость. Казалось бы, страх Вакхары не смог поработить домирские сердца, но настоящее испытание еще впереди. С первыми числами пятого месяца о себе дает знать Тот Чье Имя Нельзя Называть – Мордартр или Гром, как попросту зовут его домиры, опасаясь упоминать истинное имя безумного божества. В месяц Ярости даже в самых тихих деревушках предпочитают запирать двери на двойной засов. Ибо не столь страшен холод, как сам Мордартр, который безлунными ночами с воем носится по земле и безжалостно уничтожает все живое на своем пути.

6 месяц: месяц Боли (конец зимы – начало весны)

Говорят, что «Кого не достал Многоликий своими ледяными когтями, того прикончит Арельна своим стылым поцелуем». Недаром месяц Боли ассоциируется с богиней Болезней. Истощенные долгой зимой организмы в это время года особенно подвержены болезням. Единственной радостью считается праздник Капели, который приходится на 15 день Боли и считается первым днем весны.

7 месяц: месяц Надежды (весна)

Месяц Надежды – словно глоток чистого воздуха. Ветра становятся теплее, журчат ручейки тающей воды, из-под покрова снега пробиваются первые цветы. Могучий Торантор вместе со своими извечными помощниками, младшими богами, пробуждает природу ото сна. В этом месяце Торантора восхваляют не только почитающие его дварфы, но и все остальные народы Мин Акрона. В первый день Надежды дварфы отмечают свой Новый Год, а двадцатого числа проходит всемирный день Красоты, который изначально был Днем Ремесла и Искусства, но со временем видоизменился, став более всеобъемлющим.

8 месяц: месяц Жизни (весна)

Восьмой месяц посвящен Лайтблейду и именно поэтому называется месяцем Жизни. В это время наиболее ярко проявляется сила Лорда Жизни – природа окончательно пробуждается ото сна, и весна вступает в свои законные права. В первый день второй недели по всему Мин Акрону проходит праздник, который получил название Павалидов день или День Исцеления. В этот день любой может попросить жрецов Лайтблэйда исцелить его. И если жрец в состоянии сделать это, то он не вправе отказать просящему. Многие культы других богов и даже медицинские учреждения так же присоединяются к празднованию Дня Исцеления и оказывают свои целебные услуги совершенно бесплатно или по крайне низким ценам.

9 месяц: месяц Путехода (конец весны – начало лета)

В месяц Путехода звезды горят особенно ярко. Девятый месяц – это месяц Цинтаро, одного из наиболее таинственных и неизученных богов. Месяц Путехода считается самым удачным для начала больших путешествий, а так же переезда. Многие стараются начать свою «новую жизнь» именно в этом месяце. Последняя неделя Путехода называется Ярмарочной и считается первой неделей лета.

10 месяц: месяц Цветка (лето)

Десятый месяц года – самый красивый и счастливый месяц в году. Именно тогда краше всего расцветает природа. Только-только отгремела Ярмарочная неделя, и лето наконец-то вступило в свои права. Месяц Цветка в народе часто называют Венчальным месяцем. Посвященный прекраснейшей из богинь, Лотэмелии, десятый месяц считается наиболее удачным для проведения свадеб и зачатия потомства. Начиная с первого дня месяца, домиры готовятся к шумному празднику Цветка, который проходит в первое воскресенье. Праздник длится с самого утра и до глубокой ночи, домиры веселятся, поют, танцуют. В городах и даже деревнях проходят массовые гуляния и карнавалы. Говорят, что в этот день можно встретить саму богиню под видом юной человеческой девушки.

11 месяц: месяц Солнца (лето)

Месяц Солнца – самый жаркий месяц лета. На середину первой недели приходится летнее солнце-

стояние. В некоторых уголках Мин Акрона наступают Белые ночи – время, когда Тьма не способна победить величие Райзы. Для культа Райзы 4 день Солнца является праздничным днем. В тех странах, где богиня Солнца является главенствующий, четвертое число является официальным праздником, который по своей пышности и грандиозности не уступает международному дню Цветка.

12 месяц: месяц Силы (лето)

Последний месяц лета являет собой воплощение Силы и посвящен прекрасной воительнице Дэйоненне. Испокон веков считалось, что месяц Силы самый удачный для проведения военных операций. Многие исторические битвы происходили именно в это время года. В последний день Силы раз в два года по всему Мин Акрону проходит праздник Воинского Мастерства. Победители получают щедрые призы, а богатые домиры обретают хорошую возможность подыскать себе профессионалов на роль телохранителей, охранников или подобрать вольных наемников.

13 месяц: месяц Жатвы (конец лета – начало осени)

Месяц Жатвы – последний месяц в году и посвящен он богине Эллане. Согласно календарю Арканидов, первый день месяца Жатвы ранее считался Новым годом, однако в дальнейшем это празднование сместили на конец месяца, когда урожай уже собран.

С миру по нитке
Вердэн

Космология

Как известно, Вымысел разнообразен, и ничьей жизни не хватит, чтобы хотя бы увидеть все его миры во всем их невероятном многообразии. Среди них существуют большие и совсем маленькие, густо населенные и совершенно бездомирные, привычные нам - и с абсолютно иными законами физики. Некоторые из них, словно бусины, нанизаны на Великую Дорогу, составляя бесконечное, невероятно прекрасное ожерелье миров, а другие, словно жемчужины в раковине, сияют своим собственным светом в бесконечномерном пространстве Вымысла.

Сегодня наш рассказ пойдет о странном слепом мире, который его обитатели называют Вэрден. Он плоский, как монета, и вокруг него вращаются два светила. Нет-нет, мы не оговорились: местные светила действительно вращаются вокруг Вэрдена, а не наоборот, как обычно бывает. И всем известно, что это вовсе не звезды в привычном нам понимании, а просто два огромных огненных шара, наполненных магией. Их движение по небу контролируется любым из множества полубогов, населяющих этот мир, или даже смертными магами с помощью специальных механизмов на одном из континентов.

иллюстрация: © AlwynT (http://alwynt.deviantart.com)

Более крупное и яркое светило называют Сол, так же как и полубога, что обычно вращает его вокруг Вэрдена. На Сол можно смотреть без боязни ослепнуть, хотя для глаз это и не слишком приятно. Меньшее светило называют Вун, и она восходит на Вэрденом ночью. В отличие от луны, Вун светится отнюдь не отраженным светом Сола, а своим собственным, очень красивым голубоватым пламенем, и, по сути, является вторым солнцем этого мира - ночным, дающим не столько свет, сколько тепло.

На Вэрдене нет смены времен года, а потому и понятия года тоже нет. Есть понятие «сезона» как периода, который нужен на то, чтобы вырастить один урожай. Сезоны складываются в эпохи, но большинству домиров лениво считать до тысячи

(а именно столько сезонов в эпохе), так что этот термин используется разве что архивистами, у которых просто работа такая, что им приходится. Обычные домиры считают сезоны с последнего крупного события и не мучаются.

Сезоны делятся на недели, недели на дни, дни на часы, часы на минуты, минуты на... то есть, ни на что не делятся, потому что такой мелкий промежуток как секунда практически никому не нужен, и на часах нет секундной стрелки.

Но в целом - в минуте шестьдесят секунд, в часе шестьдесят минут, в сутках двадцать четыре часа, в неделе восемь дней, из которых один выходной, в сезоне двадцать недель, в эпохе тысяча сезонов... о чем мы, впрочем, уже говорили.

Если вам интересно, то сейчас идет 976 сезон эпохи примирения, 223 сезон с исчезновения Куалина... Что, вы не знаете, кто такой Куалин? Ну тогда читайте дальше, мы постараемся обо всем рассказать.

Экономика, магия, религия и технология

Начнем, пожалуй, с религии, она приобрела здесь необычную форму. Все дело в том, что богов на Вэрдене нет, есть только полубоги, и домиры, в основном, поклоняются принципам - например, кто-то верит в справедливость, кто-то - в честность, кто-то - в хитрость. И раз здесь нет богов, что могли бы откликнуться на зов смертных, то все «клерики» - это маги, выбравшие необычную стезю в волшебстве и получающие свою магическую силу от полубогов.

Тем не менее, хотя местные лидеры являются всего лишь полубогами, здесь их считают истинными богами, и именно так, во избежание путаницы, мы будем называть их дальше. Поклонение же настоящим богам здешние жители не воспринимают всерьез. Действительно, какой смысл поклоняться неизвестной энигме, если в мире есть боги во плоти, с вполне божественными силами и возможностями?

Мановое поле на Вэрдене среднее, однако с ним тоже связана одна весьма интересная особенность. Магии здесь не обучают, ее передают. Жители Вэрдена абсолютно уверены, что домир без дара к творению не способен пользоваться магией. Этот дар он может получить от богов, родиться с ним или даже получить в наследство - так, к примеру, ученики магов по завершении ученичества получают часть или даже все силы учителя и продолжают его дело, а учитель, разумеется, свои силы при этом теряет. Существуют целые кланы магов, которые передают свои силы и знания будущим поколениям, а ведь шанс рождения кого-то с даром творца в семье магов довольно велик. Это создало некую элиту заклинателей, способных уже в юном возрасте творить настоящие чудеса.
О том, что мана аккумулируется в теле любого домира, и ее использованию можно научить почти любого, а не только передать по наследству или получить в подарок от богов, знают лишь единицы, и их принимают за сумасшедших.

Техногенное поле на Вэрдене позволяет вполне успешно использовать пар, электричество и порох, однако здесь не может зародиться нефть и не работают микросхемы, что существенно ограничивает дальнейшее развитие технологии. Впрочем, никого это особенно не смущает, так как сложные устройства прекрасно заменяются магией.

Здесь изобретена паровая машина и печатный станок, повсеместно используется огнестрельное оружие, примитивные летательные машины соседствуют с эларскими глайдерами - магическими летающими судами, хорошо развита литейная промышленность. С магической точки зрения развитие не отстало, во многом благодаря кланам магов.

Вэрден - экономически богатый мир. Здесь можно встретить как мощные волшебные предметы, стоящие целые состояния, так и дешевые обычные предметы хорошего качества. Уровень жизни тоже довольно высок, и драгоценности у семей среднего достатка - отнюдь не редкость. Огнестрельное оружие стоит совсем недорого, и меч можно купить за сущие серебряники, а вот латы, например, обойдутся вам в приличную сумму, так как они нуждаются в индивидуальной подгонке.

Кстати, в двух словах о деньгах. На Вэрдене используют медные, серебряные и золотые монеты. За золотую монету вам дадут сотню серебряников, а за серебряную - сотню медяков. Разумеется, каждая страна чеканит свои собственные монеты, которые, однако, имеют хождение по всему

миру, так что расплатиться в большинстве случаев можно любой монетой. Это объясняется тем, что давным-давно между богами была заключена сделка, и во всех монетах приблизительно одинаковое количество драгоценного металла - за этим следят сами боги!

География и немного истории.

Как мы уже упоминали, Вэрден не знает смены времен года. От сезона к сезону температура остается примерно постоянной и зависит в первую очередь от погоды. Да, здешние жители не знают морозов зимой и зноя летом - как правило, им знакомо только что-то одно в зависимости от места их обитания. Климат разнится от континента к континенту, но в общем - на краях «монеты» холодно, а чем ближе к центру - тем выше температура.

Раз уж мы заговорили о континентах, то, пожалуй, настало время перечислить их. Атраз, Луран, Целем, Черный, Центральный. У каждого из этих континентов есть свои особенности, и с каждым из них связана собственная история.

Итак, давным-давно Вэрден был пустым миром, одна сторона которого погибала под палящими лучами Сол и Вун (ее до сих пор называют Палящей), а вторая - замерзала без их тепла (за ней сохранилось название Темной). Так продолжалось тысячи и миллионы лет, пока в мир не пришли боги. Они взяли под контроль звезды и заставили их вращаться вокруг Вэрдена. Постепенно, в течение многих лет, климат изменялся на более комфортный и размеренный.

Когда боги решили, что мир пригоден для жизни, они позвали в него смертных. Первыми, разумеется, явились эльфы, причем не угасающие, а - невиданное дело! - те, что когда-то отказались от дара Дитя Леса, сохранив бессмертие, но не получив ни Веерэ алда, ни поддержки Древа. Впрочем, единственными они оставались недолго - вскоре за ними последовали люди, хоббиты, гномы, дварфы и другие расы. Каждая из них заняла подходящие им территории, создала свое государство и выбрала своего бога-покровителя. Да, боги, открыв для рас порталы в новый мир, отнюдь не самоустранились от их проблем - они взяли любимые расы «под крыло» и стали вести их как правители. Боги никогда не скрывали от смертных существование других миров, но настаивали, что пути в них давно потеряны, а все попытки покинуть Вэрден заранее обречены на провал.

Самый большой континент палящей стороны называется Атраз. На нем расположено несколько стран, в которых правят разные боги. Самая большая и самая богатая из них носит название Таолар, и правит там бог по имени Перей. Это процветающая страна полей и лиственных лесов, гор и холмов, очень стабильный регион, раскинувшийся на половину всего континента и занимающий большую часть дальнего от центра побережья. Вот только домиры там живут довольно-таки подлые - в Таоларе есть рабство, местные маги с удовольствием призывают демонов, а создание нежити легализовано, хоть и не слишком распространено. Что, впрочем, неудивительно, ведь местные жители избрали своим покровителем Перея, бога-человека, признающего только силу и порядок и не стесняющегося марать руки в уверенности, что любой стране нужен сильный правитель.

В отличие от них, жители Ардании, первой страны от Островов Свободы по ближнему к центру побережью материка, поклоняются богу Аро, который, хоть и тоже человек, но почти полная противоположность Перея. Аро представляет собой все, что можно сказать о рыцарстве, и правит людьми честно и достойно. Ардания холмиста, там мало полей, зато множество хвойных лесов и дичи.

Далее по побережью идет Вольный Союз - страна гномов, дварфов и хоббитов. У них единый бог - золотой дракон Веспа, обитающая на обратной стороне вместе с большей частью этих народов. Местность гномов более пустынна и холмиста, представители этого народа живут в подземных городах. Затем холмы переходят в горный хребет, где живут и трудятся кланы дварфов. За горами раскинулись равнины, луга и леса, принадлежащие хоббитам - самые, пожалуй, плодородные земли на континенте.

Оконечность континента заполнена лесами. Это земля, где правит бал закон природы, и называют ее лесной или дикой. Обитают в этих лесах звероподобные домиры и покровительствует им звериный бог Ниирахан.

Когда-то был и еще один бог-человек, которого

звали Куалин, и трое богов-людей сообща правили одной страной. Не будучи ни фанатичным рыцарем, ни циничным правителем, он долгое время был посредником между Аро и Переем, и ему удавалось решать возникающие между ними противоречия. Однако потом он исчез неизвестно куда, и тогда Аро и Перей дружно обвинили в его пропаже друг друга, разделив надвое когда-то единое государство. Так началась война, в которой Перей одерживал одну победу за другой, пока фронт не растянулся на весь континент, а все страны не присоединились к Ардании против Таолара. Сейчас наступило шаткое равновесие в войне, но чаши весов еще не склонились ни на одну сторону.

Центральный континент или попросту Центр - самый странный и непостоянный. Он относительно невелик, пожалуй, его правильнее было бы называть большим островом, и имеет форму головы дракона. Эти два факта - размер и форма - единственное, что о нем можно сказать точно. Все остальное постоянно меняется из-за нестабильного манового поля: горы становятся равнинами, а затем болотами, джунгли могут стать пустыней, а потом сразу может пойти снег, несмотря на то, что континент расположен в самом центре, где, как мы помним, температура должна быть выше, чем по краям... Но слово «должна» не имеет на Центр ни малейшего влияния - это место, где царит хаос и постоянно меняется погода. По этой причине обычным людям жить здесь крайне неудобно, зато его облюбовали элементали и элементальные расы.

Центр - это одна сплошная аномалия, где правит Эо, бог элементалей. Именно он спланировал чертежи башен, которые управляют светилами, но знают об этом лишь самые посвящённые жрецы.

На Черном континенте давным-давно жили орки, гоблины и кобольды, которые устраивали набеги на другие континенты. Считается, что эльфам и эларам однажды надоели «визиты» их беспокойных соседей, и тогда Вун опустила свое светило прямо над центром континента и продержала его там целую неделю. И бог-орк Тарчех, несмотря на всю свою силу, ничего не сумел сделать для своих народов, бросив их погибать в огне Вун. Центр континента был выжжен до состояния лавы, и с тех самых пор континент и получил свое название - Черный. Жители континента тогда частично погибли, частично покинули непригодные для жизни места. Гоблины ушли на обратную сторону, орки и кобольды скрылись в подземелье.

Настоящая история сильно отличается от этой легенды. Каким-то непостижимым образом на Черном континенте начала распространяться религия настоящего бога. И тогда полубоги, узнав о появлении своего главного врага, имени которого история, разумеется, не сохранила, собрались вместе и решили кардинальным образом решить проблему, от которой бежали в этот мир. Идея в буквальном смысле выжечь веру в истинного бога принадлежала Тарчеху, и это он вел светило в этом уничтожающем акте.

После этого инцидента прошло много тысяч лет, и лишь самый центр выжженной пустыни так и не восстановился, до сих пор оставаясь многомильной гладкой, совершенно черной поверхностью. Остальной же континент покрыт снегом и лесами, немного разбавленными горячими источниками при полном отсутствии гор. Населения почти нет, это, в основном, дикая местность, на которой иногда встречаются племена орков. Лишь на крайней его части есть небольшая страна, населенная людьми, которая процветает за счет торговли темной и палящей стороны мира, так как это единственный безопасный путь на обратную сторону.

Луран представляет собой один огромный лес с многовековыми эльфийскими деревьями. Они настолько огромны, что можно пересечь континент по сплетению ветвей, ни разу не опустившись на землю. Здесь обитают эльфы, а правит ими богиня-эльфийка Вун, что вращает ночную звезду.

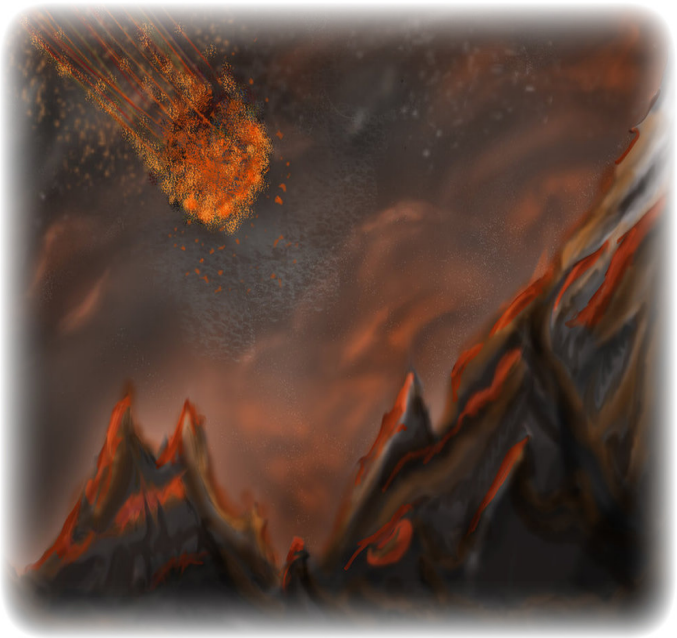


иллюстрация: © AMCM74 (http://amcm74.deviantart.com/)

Небольшой пролив отделяет Луран от Целема, и сильный домир способен просто переплыть с одного континента на другой. Однако климат Целема разительно отличается от эльфийского леса - это континент пустынь и степей. Живут здесь элары, и их бог тоже элар по имени Сол, тот самый, который отвечает за дневное светило Вэрдена. Именно на Целеме стоят солнечные башни, мощные магические механизмы, способные вращать светила силой смертных домиров. И эльфы, и элары прекрасно знают о солнечных башнях и о том, что светилами можно управлять и без помощи их богов.

Когда-то между Сол и Вун не было мира, ссорились и их последователи. Разногласия были так велики, что вспыхнувшая война поглотила оба континента. Двое богов яростно сражались, и звезды, которыми они управляли, замедлили свой бег. Стал дольше день, и длиннее ночь, климат начал катастрофически меняться во всем мире. И тогда остальные боги, объединившись, поставили ультиматум вздорящим богам. Либо они прекращают конфликт, либо их прогоняют из этого мира навсегда. Ради выживания мира Сол и Вун помирились, объединив два континента в единое государство с диерархией. Спустя многие годы бог и богиня поняли, что не так сильны различия между ними, и полюбили друг друга. Сейчас они являются правящей парой страны звезд.

А чтобы конфликт богов никогда больше не подверг существование мира угрозе, были созданы солнечные башни, огромные машины, способные перехватить контроль над светилами.

Кроме пяти континентов существует множество островов, названных Острова Свободы. На них живет бог-полуэльф Эландиль. Живет - но не правит, а потому на этих островах царит анархия.

иллюстрация: © HoiHoiSan (http://hoihoisan.deviantart.com)

А знаете ли вы, что....

...в Ал'Асарии разрешено рабство, но эфы, здешние рабы, вряд ли взбунтуются: благодаря операции на мозге служение господину навсегда стало смыслом их жизни?

...в Дримсвуде не изобрели переводчик, как, впрочем, и очки, позволяющие читать на всех языках?

...на магической стороне мира Аквалон есть остров Темпест, где технологии запрещены, а магия невозможна, и лишь загадочные кусты-ловушки молний способны поддерживать жизнь его обитателей?

...в Ал'Асарии только одно кладбище, расположенное в строении древних, куда привозят урны с прахом со всей страны?

...меднолицые орки называют своих деградировавших сородичей ругхами, тогда как остальные предпочитают звать их орками, что нередко приводит к путанице?

...мир Вэрден плоский, как монета, и, как у любой монеты, у него две стороны, одну из которых называют Палящей, а вторую Темной?

...в мире Кельвания условно отсутствует мановое поле: его поглощает металл под названием кельвий, и домиры не могут использовать магию напрямую?

...два светила Вэрдена - Сол и Вун - могут контролироваться любым из множества обитающих в этом мире полубогов и даже смертными магами с помощью специальных механизмов?

...меднолицые орки (которые настоящие) всегда стремятся занять лидирующие позиции, но если получают по ушам, то довольно быстро деградируют в ругхов, орков обычных?

...Дитя Леса живет в Налиморе, родине фей, и это она, заключив договор с эльфами, подарила им защиту Древа и Вээрэ Алда?

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

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

Материалы для вас готовили: Toshka, Drakoshka, Призрак Форума, Darken, Dark Deed, Шинсу, 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.