

Лаотикон

Quod hodie non est, id cras erit

МАЙ-ИЮНЬ
Синий и красный кубики

ГАЗЕТА ВЫХОДИ ОДИН РАЗ В ДВА МЕСЯЦА
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ ПРОЕКТА:
[HTTP://RTTW.DMANIA.ORG](http://RTTW.DMANIA.ORG)

3

А в это время...

...парни кинулись на монстра в образе Ринн он обернулся шестилапым медведем и устроил такой шмон...



Стр. 1

Тяжело в учении...

Из ночной темноты сгустился некромант с явными признаками тяжелого душевного расстройства....



Стр. 3

А бой нам только снится...

...заявка Дремы - "Делаю 5-фут стел влево и атакую второго орка"



Стр. 4

Спой нам менестрель...

Треск сухого дерева, горящего в огне, звучал как целые симфонии, успокаивал и согревал,



Стр. 5

Лицевая стори...

...одно не дает покоя: в отличие от отмучившегося старшего, у этого отморозка на лице светится...



Стр. 5

Убийства продолжаются...

...Подробности случившегося стражи умалчивают, однако журналистам...



Стр. 6

По другому вера не поддается...

...что же им надо делать для того, чтобы не опозориться перед своим богом?



Стр. 6

Боги договариваются...

...Договор запрещает использовать силу, которая может поставить под нарушение договора другого любого бога...



Стр. 6

ОГНЕМ И МЕЧОМ

"Морские волки". ДМ Ремизов.

Ничего нового не произошло. ДМ был в отпуске.

"Иллюминат". ИО ДМ Dracon.

Сведения не поступают. И это пугает

"Sheep Quest". ДМ Vadim Mikhnevych.

День: 14.09.325г (апрель)
Время: 2 час ночи ака Полуночный (23:30 2.00)

Место: Меж Шантукским горами и Изумрудными холмами

Погода: Тепло и без значительных осадков

Адрес ДМ: maphuna@west.com.ua

В небольшой рощице встретились друид, двое людей, темный эльф и невысокий. Пытаясь скрыться от грозы, они прибежали в ближайшее селение к Маколму, знакомому друиду, у которого в гостях уже сидели дворф с дварфкой. Хозяин покормил и наполнил гостей, они поболтали, и вскоре все пошли спать. На данный момент наступило утро, и народ понемногу просыпается.

"Глубиноходы". Новый ДМ Попов.

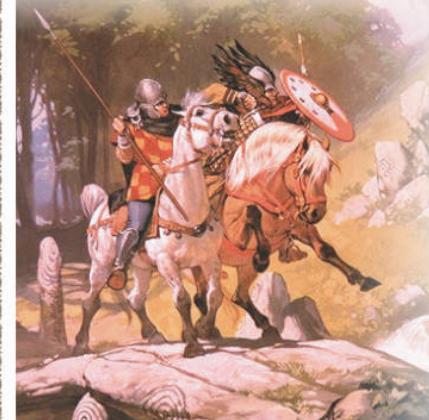
День: 15.09.325г (апрель)
Время: вечер

Место: Недалеко от Нью-Китиша на северо-востоке по дороге

Погода: Тепло и без значительных осадков

Адрес ДМ: popov.spb@tbt.ru

Тянулись томительный вечер и ночь в тюрьме... Арестованные времена от времени уводились на допрос к супровому шефу, где выкладывали свои версии произошедшего. Остальные говорили о делах своих скорбных, рассказывая друг другу о своих приключениях. С помощью так неожиданно появившегося Хельвена было более менее прояснено общее положение дел и участие в них Нарага, перевертыша и попавшихся на удачу этого гадкого поганца друзей. По



всей видимости, перевертыш, выдавая себя за оставшегося (с его помощью) в Ардоне Хельвена, беззастенчиво подставил отряд, натравив его на насолившего ему чём-то Нарага. Неизвестно, чем бы все кончилось, если бы Хельвен не донес группу и в разборку не вмешались местные власти. С такими вот мрачными мыслями камера все-таки погрузилась в сон...

Утром выяснилось, что фраза "чистосердечное признание смягчает вину" не пустой звук. Приключенцам вернули вещи и выпустили на свободу, наложив виру в 150000 медяков и оставил в залог их оружие. Также было сообщено, что перевертыш умер во время допроса. Конечно это показалось подозрительным, но, похоже, этот городок остерегался всем до зубной боли, и наводить дальнейшие справки никто не стал. Выкуп шефу внес Руперт (наниматель и хозяин каравана), приключенцы радостно расхватили возвращенное оружие, закупили припасов и, погрузившись в телеги, быстро укатили из Китиша. Однако, то ли эти дороги стали опасны в последнее время, то ли это был какой-то вселенский заговор, но к вечеру колонна натолкнулась на обстрелянный кем-то воз, торчащий поперек дороги. По общему молчаливому согласию группа собралась двигаться дальше, не вмешиваясь в это грязное дело, но не тут-то было. Караван донесли троє, представились королевскими посланцами и предъявили недавно сысканные документы, подтверждающие их полномочия. А полномочия эти заключались в защите жизни и собственности добродорядочных подданных, посему отряду было предложено поучаствовать в операции по отлову разбойников. Разбойничала, как установил королевский следопыт, дюжины гоблинов, которые удалились в направлении леса, не успев даже захватить добычу. Так что сейчас в группе идет обсуждение тактики и стратегии предстоящей охоты. Пока обсуждаются два варианта: преследование и засада у вора в надежде, что грабители вернутся...

"Дети фортуны". ДМ Элронд.

День: 13.09.325г (апрель)
Время: 2 час ночи ака Полуночный (23:00 2:00)

Место: На юго-востоке от Южного тракта

Руководитель проекта:
Toshka aka Vakhara. Mail: vakharra@dmania.org
Design & Prepress:
Lord (R). Mail: lord@aport2000.ru

Погода: Тепло и без значительных осадков
Адрес ДМ: popov.spb@tbt.ru

Пока бравые преключенцы (а их 4-мужчина, и 1-на молодая эльфийка) вышли из города и направляются в дримущий Сосновый лес. А в данный момент все кроме одного эльфа спят.

"Расхитители гробниц". ДМ Сказочник.
ДМ на сессии.

"Без названия". ДМ Маразматик.
Группа донастается и собирается стартовать в ближайших числах.

"Скитальцы". ДМ Тошка.
День: 15.09.325г (апрель)
Время: Первый час утра ака Рассветный (3.30 - 5.00)
Место: Переяросток, таверна (близ Нью-Китиша)
День в пути: Третий
Погода: Тепло и без значительных осадков
Адрес ДМ: yakhara@dmania.org

На удивление бой был не долгим, однако, и не слишком результативным. В тот момент, когда парни кинулись на монстра в образе Ринн он обернулся шестилапым медведем и устроил такой шмон всем, что еле в живых остались, однако и медведю не поздоровилось, но эта проклятая скотинка в последний миг обернулась за долю секунды в птицу и выпорхнула в окно. Ребята быстро пришли в себя и спустились за Брольфом, который уже был на грани жизни и смерти, но неожиданно ситуацию под контроль взял бард Дрэйк, который, пропев несложную песенку, выпечил пострадавшего. Получив небольшую передышку, те, кто попрежнему был на ногах решили достучаться до гнома, владельца таверны, но в его комнаты оказалось пусто, однако бравые мастера отыскали странные секретные двери и прочие предметы, которые похоже относились к сложным замкам со всякими фокусами. Сначала все было просто. Дрэйк отыскал под подушкой ключ и открыл одну секретную дверь за которой оказались стеллажи с черепами. Очень приятное зрелище, однако далее было труднее.



В тот момент, когда парни кинулись на монстра в образе Ринн он обернулся шестилапым медведем и устроил такой шмон...

Приблизительно где-то в это время Гринн удалось один на один столкнуться с оборотнем-медведем, который в этот раз обернулся сначала больной кошкой, заставив доброго следопыта заняться бедным животным а затем Дрэйком, который и напал на парня. Но здесь на помощь Грину пришла Шима, которая четко

вцепилась в шею оборотня и вместе с командиром чуть не добили существа, но оно опять умудрилось скрыться. Пришлось вернуться в комнату. Колодвали здесь

пожрать, но так и не дошел. По пути неосторожный клирик наткнулся на непонятных созданий отдаленно напоминающих людей, однако очень худых

В общем, разломав дверь, они пробрались таки в дом своей мечты и обнаружили, что выбраться из него нельзя.



долго, приблизительно час (по Ламскому времени) да еще и крики женщин о помощи возникшие сразу с того момента как парни начали шуметь... И вот, когда надежда была уже потеряна дверца открылась. Вид, открывшийся ребяткам был очень приятным, особенно более всех понравился он Станли, который проснулся всего несколько минут назад и стибив с кухни пригр с мясом жуя заглянул внутрь. Стойкими остались только лишь Ринн и Грин, чьи желудки не опорожнились при виде такого числа костей, снятых с трупов шкур, точнее кожи, аккуратно разложенных на полу дыбыхорошенько просохли, остатки мяса на костях... Все это навело на мысль о том что же их здесь кормили. Да и сама комната заплана кровью, извазканана по самое не хочу, орудия работы и запах... желудки быстро опорожнились.

Накрыв все это простынями, ребята открыли наконец-то люк и обнаружили там семь девиц, из которых только две были в здравом уме, а остальные давно сошли сума. Однако эти две толком не смогли объяснить, как они сюда попали. Помнили только лишь, что был шестилапый медведь, что убил всех их спутников, а дальше... Дальше этот ужасный подвал, где они и познакомились друг с дружкой.

Поковырявшись немного в вещах и выбрав кое-что из оружия убитых, группа вернулась на улицу, где уже рассвело и усевшись на травку недалеко от верблудов принялась раздумывать, что делать дальше. Надо было что-то делать с умалишенными девицами в количестве пяти штук, которыми остались заниматься Дрэйк. Да и душа многих твердила что оставлять так это все нельзя. Видимо парни были первыми кто за долгие годы, а может и десятки лет, остановившись здесь, в пустынном месте на ночь оставался в живых. Или нет. Лучше сказать так. Оставшись в живых, имел еще и шанс и желание что-то предпринять.

"Суматошные Злоки". ДМ Тошка.
День: 13.09.325г (апрель)
Время: 3 час дня (13.00 - 15.00)
Месяц: Лайблэйда.
Место: Малиновка (близ Ардоны)
Погода: Довольно тепло для весны
Адрес ДМ: yakhara@dmania.org

Я вам рассказывала о том, как эта наглая четверка попала во внутрь? Нет? Да? Ах, ну да ладно. В общем, разломав дверь, они пробрались таки в дом своей мечты и обнаружили, что выбраться из него нельзя. Какая-то магия непонятного происхождения для нашего умного орка Дремы не выпускала ничто и никого за свой установленный барьер по всему периметру здания. Хотя, по всему ли? Это еще стоило выяснить! Дом, что хоть и выглядел пустым и заброшенным, изнутри оказался куда более зловещим и недоброжелательным.

и почти что пергаментной кожей, которая обтягивала выпирающие кости. Завязалась небольшая драка в ходе которой Гак, Трой и Рустер получили по макушкам, а умный Дрема быстро сделал ноги по дороге подобрав Рустера и ввалившись на второй этаж заперся с ним в какой-то комнате. Гаку и Трою сужено было умереть, если б судьба не спасла их в честь какого-то праздника, устроенного у нее на облаках или где там судьбы обитают? Воришке попался трупик, точнее скелетик, что тихо спал мертвым сном среди пустых коробов в кладовке, где застаял Трой. Порывшись в мешке паренек выдул бытулочку с целебной жидкостью и подобравшись побежал искать своих. Найдя Дрему и Рустера наверху, пересидел немножко и уже втроем они пошли спасать отца Понга, который почти что помер, да не дали. Опять - Вернув Гака к жизни уже в комнате не втором этаже, компания принялась за осмотр верхнего этажа в процессе чего Трой опять чуть не помер, а Дрема уразумел что боевой топор в его руках порой бывает не только большой зубочисткой, но и серьезным оружием. Так же переводя дыхание в комнате и изучая какие-то записи какого-то скелета (ранее бывшего живой разумной особью) обнаружил, что эти "кошмарики", как их ласково обозвал Рустер, ужасно ловкие, но глухие как пробки, хотя, этот недостаток компенсируется с лихвой тем, что через пару часов они оживают и все начинается сначала. Обнаруженный люк в одном из коридоров, видимо ведущий на чердак, был из дерева, однако отдавал при ударе металлическим звоном. Но думать никому не хотелось, посему, свалив все на препяду, что не выпускает из дома и пообсуждав о том, что это конечно не препядра, ведь с препядрай все по-другому выходит, но так удобнее считать, группа пошла отдохнуть в комнату.

"Первое знамение". ДМ Тошка.
День: 15.09.325г (апрель)
Время: Второй час утра (5.00 до 7.30)
Месяц: Лайблэйда.
Место: Пригорье / Гостиница (северо-восток Ламы)
Погода: Тепло и без осадков
Адрес ДМ: yakhara@dmania.org

Концерты, выступления, пьяные волги, похотливые взгляды и крепкие руки Грора, не подпускающие особо ретивых к соблазнительной Уини. Все шло как по маслу, и принесло не мало медяков отряда. Однако уже под утро настроение начало немного портиться. Шетли напомнила, что пора идти хоронить Лаки и длинная процесия потянулась следом, желая

Пусть его мастерство было лучше, но, видимо, в драке на кулаках противник был куда опытнее, да и один его кулак был чуть ли не в размер с головой Кнайта.

присутствовать при погребении отважной паладина Лайтблэйда. Священник произнес речь и каждый из отряда бросил по горсточке земли в могилку, а затем, простояв так до восхода солнца над свежевыкапанным гробом, парни быстро забросали землей яму и водрузив неказистый крест побрали обратно, а следом за ними и все те, кто мечтал продолжить сабантуй в таверне, хотя, вроде и настроение было уже не то... Но кому какое дело до горя других? В таверне было по-прежнему людно. Здесь пили, орали похабные песни и играли в карты. Маэдар увидев видимо знакомое ему лицо попытался заговорить с высокой чернавой девушкой, но ему помешал добротный мужлан, что начал было kleиться к той и испортил всю картину, обозвав девушку ведьмой и сказав, что это она виновата во всех несчастях деревни. Обиженная такими словами, девица выехала парню промеж ног и быстренько смывшась из таверны, а Маэдар и Балу прямехонько побежали за ней. Что же касается мужланы, то его не оставили в покое, а заставили извиниться уже передпустым местом, но тот отказался. Кнайт продолжал настаивать, а Грор, не особо охотный до слов, сразу выехал в пятах и тут началось... Драка обещала быть красивой и по всем правилам, но вскочивший на стол Шагар принял дико верещать, указывая на большую сумму денег и говоря о выгоде поединка между Кнайтом и местным, мол, вы только подумайте. «Делайте ставки! Делайте ставки!». Не совсем понимая, что происходит Кнайт оказался на улице в небольшом круге со своим противником.

Выхода не было, нужно было драться и как стало понятно с самого начала боя – командир бравого отряда потерпел удачу. Пусть его мастерство было лучше, но, видимо, в драке на кулаках противник был куда опытнее, да и один его кулак был чуть ли не в размер с головой Кнайта. Спустя несколько секунд он уже был в нокауте, а как всегда чересчур заботливые девушки из

совсем не понима я Че сделать бы такого просто наложил Добродетель и к удивлению Валия и его самого приступ прошел, а Кнайт даже очнулся. Он был очень слаб и еле-еле говорил. Воцарившееся на некоторое время спокойствие неожиданно нарушил женский крик, казалось, служанка отыскала труп в пятом номере, который принадлежал, как выяснилось позже, Шурфу. Экс-жрец явно съехал с катушек и принял угрожать всем подряд, чуть не убив ни в чем не повинного Хэна – хозяина таверны и объявив, что вся таверна берется в заложники, однако юркие паренки, помощники владельца уже мчались со всех ног от таверны, спеша доложить о случившемся туда, куда нужно. Шурф же был удачно обезврежен Чоном при попытке взять в плен Шетли. Кнайт же не выдержав своего неведения потребовал чтоб его вытащили в коридор и быстро объяснили что к чему. Там же его вылечила Уини, впечатавши лицо в свои роскошные груди и бормоча молитвы своей богине. Как же здесь не вылечишься? Командир тут же принялся допрашивать связанных Шурфа, попутно беседуя с появившимися через минут 15-20 стражниками, которые разрешили несколько минут побеседовать Кнайту с пленным, а затем сказали что заберут его с собой. Хотя, кэпа это уже не особо волновало, что там будет с Шурфом позже. Шурф нес всякую ахинею про то, что он чуть-ли не посланник богов и что Элберет и Арельна защищают его и не дадут умереть, что он проклят Латблэйдом, точнее весь его род и что он вампир ныне. Кто-то верил. А кто-то нет. И все ж Шурф больше бахвалился своей силой, ведь не смотря на свои угрозы, он продолжал лежать связанным и ничего не предпринимал для своего освобождения, даже тогда, когда Уини принесла ему страшную весть – ее богиня забрала тело Лизы к себе, чтоб ее сестра (Уини) не страдала, видя, как оно гниет. Время подходило к концу, да и вопросы как-то закончились сами собой. Кнайт немного подумав поинтересовался чего можно такого сделать с Шурфом. Видимо совсем подзабыл, что он не его командир вот уже давно и что обязан отдать пленного стражникам.

Toshka aka Vakhara
mail: vakhara@dmania.org

Рисунки: галерея сайта www.wizards.com



отряда быстро приказали огигевшим товарищам внести копа в его номер и ужтам приводить в сознание. Куда им было понять, что командину просто важно было подняться и пусть с чужой помощью, но уйти с поля боя, а не быть унесенным. Но бабы есть бабы... Оставив Кнайта вместе с Фредериком и Валием, девушки удалились к себе о чем-то споря и хорошо что ушли, ибо стали бы наблюдателями очередного приступа, которым наградила Кнайта Вакхара за особо важные заслуги в ее храме. Приступ теребил не совсем еще зажившие раны и парни не знали что делать с командином. С перепугу Фредерик поперегу вниз, оставив умирающего на руках у воина, что в мединице не бум бум. Увидев внизу Шурфа жрец устроил с ним грызню, поругался с владельцем гостиницы и чуть ли не вступил в бой с бывшим жрецом Лайтблэйда, но вовремя очухался и опрометью побежал наверх к Кнайту, где уже

ТРЕНИНГ

ДМ: Тощка
День: 14-ое
Место: город Ласка
Время: похоже ночь...

Ночь с 14-го на 15-е в Ласке началась неспокойно. Посреди невнятного темного закутка вдруг возникло несколько фигур. Первым из ниоткуда проявился некий файтер и узрев фигуры напоминающие врагов начал угрожать им предметом похожим на полуторник, выкрикивая при этом что-то невнятно-матерное. А чего вы хотели? Файтер - он везде файтер, будь он хоть дважды человек и четырежды чокнутый. Вслед за ним из туманной мглы возник некий лысый жрец и



оценив ситуевину выдал болезненный целый набор целебных фраз. В переводе на цензурный всеобщий эта игра слов означала примерно следующее: «Глубокоуважаемый воин Азраф, разве вы не видите, что своими необдуманными действиями вы можете нанести непоправимый вред вашим товарищам?». Сие еще раз подтвердило, что у клириков есть свой предел прочности. Будь они хоть трижды под Лайтблэйдом. Однако, и спасение душ пришлось отложить. Из ночной темноты сгустился некромант с явными признаками тяжелого душевного расстройства: бормоча что-то про пещеры ма-зумичко плел на луну и читал заклинание темновидения. Видимо и у эльфов нервы не железные. Эта душеспасительная сцена была мерзки нарушена появлением еще одного типа. По началу он идеально вписывался в кампанию, хоть Закрошаха взвывай застыл на одной ноге, появившийся попузльф врезал себе в челюсть и засмеялся, достойно завершая вышеописанный натюрморт. Но сразу вслед за этим следольг зачем-то успокоился и в глазах его протая разум. Дурной пример оказался заранееенным, так что материализовавшийся меднокожий орк по прозвищу Бер сразу уловил суть дела и попытался убраться куда-нибудь повыше. Видимо чтобы поразмыслить о вечном.



Однако близлежащие стены домов не располагали к философии - пришлоось приводить народ в чувство. Первым привелся в чувство некромант с красивым именем Элглейд. Он сразу почувствовал вкус жизни и поинтересовался у окружающих где находится ближайшее кладбище. Блеснув интеллектом Бер догадался что некромант явно не местный и предложил свою помощь в организации вышеуказанного мероприятия, обещая прям-таки завалить некроманта трупами. Однако последний оказался редкостным привередой - и не соглашался ни на что кроме скелетов, дескать остальное не нежить, а просто ерунда-чистюля.

Составитель отчета: Лана
Рисунки: галерея сайта www.wizards.com

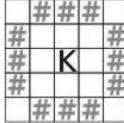
ИГРАЕМ

1. Зона угрозы - это зона досягаемости вашего оружия (обычно 5 футов) вокруг вас!!! У копья зона досягаемости 10 футов, но им нельзя биться вблизи!

Д - Дрема, # - его зона угрозы



K - копейщик # - его зона угрозы

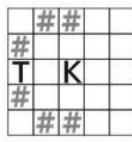


1.1. Вхождение в такую зону угрозы как у копейщика вызывает атаку по возможности от него по вам! :

ДМ: Вот-вот. Пожалуйста, уточни почему он нападает, грубо говоря, два раза. Ведь выходит, что если я подхожу к копейщику, то мало того что он меня один раз бьет так и еще один раз за то, что я вошла в его зону.

Дрема: У тебя оружие достает на 5 футов, к примеру. Чтобы его атаковать тебе надо подойти к нему вплотную. Значит, ты будешь проходить его зону попадания. У него она 10 футов!!! Вот в этот момент ты и получишь атаку по возможности! А перед этим он просто входит в тебя копье - потому что он достает до тебя!:

Т - Тоска K - копейщик # - зона копейщика



1.1.1. Подходишь к копейщику. В этот момент копейщик достает до тебя. Значит, он атакует (естественно, если он выиграл инициативу, либо же заявлялся на то что ждет приближения противника, тогда он атакует). Если в этот раунд у него не осталось действий то, естественно, нет это его стандартная атака в раунд.)

1.2. Подходишь к копейщику вплотную, следовательно, выходишь из его зоны угрозы, при этом не пятифутовым шагом, так как ты приближалась к расположению раньше его зоны, такие условия у задачи? (: следовательно, в этот самый момент ограбишь копьем (атака по возможности) и все в тот раунд пока ты до него доходила(:



1.3. Ну, вот ты и дошла! (: Теперь ты его дерешь до смерти!!! Так как ему что действовать копьем нужна зона 10 футов - вблизи оно бесполезно!!! Чего не скажешь про монстров с длинными конечностями): или про великанов с дублем)): они могут использовать свои конечности и вблизи. Короче, монстры с большой зоной - это еще не для нас маленьких и пушистых правда?

2. Противники осуществляющие в зоне угрозы следующие действия:

а) Стреляют из дистанционного оружия (лук, арбалет и т.д.)

б) Атакуют (кого бы то ни было) голыми руками (исключение монахи)

в) Кастиут без концентрации (т.е. если прокинул чек на концентрацию, то все ок!)

г) Активирует магический девайс

д) Использует спел-похожую возможность (spell-like ability)

е) Прячет оружие в ножны (или лук за спину, в петлю булаву)

г) БЕЖИТ! (: но здесь попрошую заметить - бежит в зоне, а не в зону)

д) Поднимается что-то с земли

е) достает спрятанную (stored) (в блокнот например, за спиной за ремнем) вещь

ж) Двигает тяжелый объект

з) Заряжает тяжелый или легкий арбалет или репитинг арбалет

и) Управляет испуганным животным

к) Лечит умирающего друга

л) Зажигает факел

а) начало в такой ситуации никаких атак по возможности ни у кого если все дерутся оружием ближнего боя.

#	#	D	#	#
P	01	#	02	#
#	#	#	#	#
#	#	#	#	#
#	#	#	#	#

б) Заявка Дремы - "Ухожу от орков" Не вызывает атаки по возможности (в этот раунд Дрема ничего не делал, естественно уходит он в свою инициативу (:)

ДМ: он выходит из зоны орков вничью зону, но так как ты ничего не делаешь, а только

D		
#	#	#
#	#	#
P	01	#
#	#	#

б) Поднимается что-то с земли

е) достает спрятанную (stored)

(в блокнот например, за спиной за ремнем) вещь

ж) Двигает тяжелый объект

з) Заряжает тяжелый или легкий арбалет или репитинг арбалет

и) Управляет испуганным животным

к) Лечит умирающего друга

л) Зажигает факел

Актриса: Игрок - Дрема
Игрок - Дрема

Амака

ДМ: Давайте, помогайте вашему ДМу изучать эти гребаные атаки при возможности! Ну, не доходят они до меня!:

Игрок Рустер: Ну-ка товарищ Дрема, вы вроде шарите в этом деле? Объясните нам, неразумный, как же используются эти проклятые атаки? Четко и последовательно :)

Актриса: Игрок - Рустер

Амака

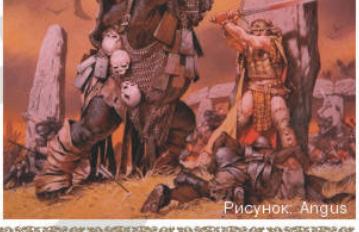


Рисунок: Angus

м) Использует умение длительность которого больше 1 акции

н) Ударяет по объекту который кто-то держит, носит или который одет на другом

о) Проводит Coup De Grace (Чаша милосердия)

п) Изменяет свои формы (заклятие полиморф)

р) Пристегивает или отстегивает оружие от перчатки

с) Готовится метнуть что-то (гранату например)

т) Кидает двуручное оружие одной рукой (:)

у) Использует тачспелл (когда надо до кого то дотронуться) больше чем на шестерых

ф) Пытается выбраться из сети или заклятий разными путями

х) Пытается задисармить (выбить у вас оружие из рук)

ц) Пытается заграплильть (борьба в партере ((, обхватить)) вызывает атаку по возможности от всех кто дотягивается до него в этот момент своим оружием. (ПХБ стр. 122, 128 табл. 8-1, 8-4)

з) Если противник движется или выходит из зоны угрозы, по нему проходит атака по возможности. Но!

3.1. Но, если в свой раунд он только и делает, что идет (не бежит!), то та клетка откуда он начинает движение рассматривается не как зона чьей либо угрозы! (даже если кто-то до него дотягивается!). Если следующая клетка является тоже чьей-то зоной угрозы, то по нему проводят атаку по возможности если он из этой зоны будет выходить в этот же раунд.

3.2. Если его муз за раунд - 5 футов, то по нему не проводят никаких атак по возможности.

Д - Дремма, 01 - орк 1 02 - орк 2 - зона угрозы орков, Р - Рустер

уходишь, то клетка откуда ты уходишь не вызывает атаки, даже не смотря на то что это зона атаки орков?

Дрема: Да, Здесь действует примечание 3.1.

в) другая ситуация, заявка Дремы - Делаю 5-фут стел влево и атакую второго орка" (не вызывает атаку по возможности). Это примечание 3.2.

#	#	D	#
P	01	#	02
#	#	#	#
#	#	#	#
#	#	#	#

4. Продолжение этой ситуации - 01 решил зафланкать Дрему (глукая ситуация, но это только пример)

- зоны угрозы Дремы и Рустера

4.1. Рустер имеет атаку по возможности в этот раунд когда 01 сделал первый шаг, так как он идет дальше и потом собирается атаковать, а не просто идет.

#	#	#	#
#	01	D	#
R	#	#	02
#	#	#	#
#	#	#	#

ДМ: Т.е. это если 01 пошел вверх по карте а потом направо :)

Верно? Он выходит из зоны вторым своим шагом. Ну а если орк будет умнее и пойдет по диагонали, сделав только один шаг к Дремме? Итак же нанес удар, то выходит никакой атаки нет? Ведь он сделал тока 5ф мувмент и ударил.

Дрема: Ну вот - теперь я вижу, что ты действительно это понимаешь! (: именно так! в

следующий раунд он сделает еще 5-фут стел за спину Дремы и будет его рвать (((: так как зафланкирует его(:

ДМ: Аналогично, если Орк пойдет сначала направо, то попадет в зону Дремы, но выйдет из зоны Рустера, однако если он решит отсюда не нападать, а пойдет вверх (вот идиот) то сразу же получит атаку от Дремы так как остался в его зоне. Но не получит атаку от Рустера, ибо только вошел в его зону верно?

Дрема: Если он все это делает в 1 раунд, то получит атаку по возможности и от Рустера - так как пойдет его зону и не пятифутовым стелом, а мувом (: и от Дремы - потому что двигался в его зоне.

ДМ: А если за два хода, то так как написала я?

Дрема: Да.

4.2. Тот же раунд 01 идет дальше. Теперь Дрема наносит ему атаку по возможности и от Рустера - потому что 01 проходил через его зону угрозы или ходил в ней, не важно (: Теперь 01 атакует (если жив остался после 2-х атак по возможности в этот раунд (:

ДМ: А почему две? Ведь в раунд персонаж получает только одно атаку, если у него нет, конечно, специального навыка.

Дрема: Одна от Рустера, другая от Дремы (: Он покинул зону угрозы Рустера не пятифутовым стелом а мувом и проходил в зоне угрозы Дремы (: такая же ситуация как ты выше чтила спрашивала(:

5. Атака по возможности - это один удар оружием ближнего боя, можно сделать только 1 атаку по возможности в раунд, независимо после этого сколько мимо вас будет шнырять противников (: или сколько будут кидать двуручное оружие одной рукой (((:

6. Вы можете и не делать атаки по возможности если не хотите (((:

7. Атака проводится по максимальному бонусу, даже если в этот раунд вы уже сделали свои ходы.

8. Ну и есть фиты которые позволяют делать несколько атак по возможности (разным противникам), которые попались на такое) в раунд количество их равно бонусу за дектосту.

Игрок Рустер: В общем, мальчики и девочки, прикол ясен. Система на самом деле клеточная со стороной клетки 5 футов. Атаку по возможности ты получаешь, когда враг передвигается на две и более клеток по твоей зоне (перемещение по диагонали считается двухклеточным движением). Вот и вся загадка. Отсюда и возможность безопасного 5-футового перемещения, и базовые скорости и ричи кратные 5, и отсутствие атак при входе в зону (он прошел по ней только одну клетку). Так что если хотите нормально по правилам играть боевку, играйте на бумаге в клеточку и все будет просто и легко.

Дрема: А да, чуть не забыл. Смотрите дети, я нарисую на доске, так будет понятнее (:

7. Тоска 5-5футов Z-10футов Y-15футов дальше затрудняюсь сказать (: сами уже чего-нибудь сочините, но это вот так вот по правильнно диагонали дальше первой клетки прибавляйте по 10 футов!



ЧЕРНЫЙ МЕНЕСТРЕЛЬ

Эдруа подбросил дров в костёр. Маленькие язычки пламени конвульсивно забились, выпуская из себя сотни искр и посыпая их в холодное, ночное небо. Треск сухого дерева, горящего в огне, звучал как целые симфонии, успокаивал и согревал. Эдруа любил этот звук, может быть просто свыкшийся с ним, а может и холящий это чувство от самого раннего своего детства, когда коротал летние вечера у дворового костра. Ветер шептал свои, понятные только ему одному, мысли, иногда переходя на крик и тем самым ещё более раздувая огненное пламя. Ночь выдалась на редкость ясная и недавние облака рассеявшись по небу, освободили миллионы маленьких огней, подарив Эдруа невероятное зрелище. Теперь он не чувствовал себя таким одиноким, потому, что великолепно умел разговаривать с гигантскими исполнами, которые отсюда виделись лишь ничтожными точками на фоне чёрного неба. Дерево, под которым расположился Эдруа, было чуть наклонено назад, поэтому с одной стороны густые ветви могли скрыть даже от сильного дождя, а с другой виднелись огромные куски неба.

**Надпись смущила Эдруа, ибо не было
ещё в его жизни книг, которые смогли
бы видеть вещи, которыми он занимался...**

открывающие его невероятный вид. Эдруа уже не знал, где находится, да его это как-то особенно и не волновало, и поэтому он уже давно перестал ориентироваться на местности, просто отдаваясь порыву идти



вперёд. Его кормил лес, поили пруды и реки. Мягкая, зелёная трава давала отдыши и ничего из былой цивилизации, в которой он когда-то жил, не было потребно. Иногда Эдруа натыкался на маленькие городки и останавливался в них на день, но больше, что бы поговорить с местными людьми и поделиться той красотой, что накопила его душа. Часто люди спрашивали его, сколько

ли жить вот так, отказавшись, от всего, ради мечты. На, что он отвечал, что нет ничего счастливее, чем жить в унисон со своей мечтой и следовать её зову, не ограничивая себя в порывах. Люди молча слушали и кивали, крутив за его спиной пальцем у виска. Но были и те, кто понимал его и восхищался частотою мыслей и силой, что сумел объединить в себе этот человек. Он свободен и достаточно силен, чтобы пронести и сохранить эту свободу, - говорили они. Многие вызывались идти вместе с ним, но Эдруа всегда предпочитал одиночество, не находя нужного спутника, с которым хотел бы разделить своё путешествие.

Вся мудрость заключена в нас самих, - подумал он и спустя минуту, вспугнувшись, - а кто же поможет нам раскрыть самих себя? Звёзды нервно помигивали, но молчали, видимо не зная ответа, или просто не желая отвечать тупому вопросу, ответ на который так прост и очевиден. Эдруа потянулся, за большой толстый сумкой, которая всегда была с ним, будь он в дороге или, отдыхая на мягкой, городской кровати, чего он, кстати, уже не делал целую вечность. Достав оттуда потрёпанную книжку в бледно сером переплете, он оперся о толстый ствол дерева и принялся за чтение. Если ты раскрыл меня на этой странице, значит тебе снова грустно, - таскала книга.

Значит, ты снова хочешь прочитать, что-нибудь, что поможет тебе в дальнейшей странствии. Значит, не смотря на мои советы и помощь, ты всё же немного теряешь веру. К сожалению, - подумал Эдруа и стал читать дальше. После просмотра этих иллюстраций, тебе станет легче - писалось в книге. Эдруа перевернул страницу и не обнаружил ничего кроме чистого разворота из слегка поклеившей бумаги. Особо долго не думая и проклиная автора, на чём стоит этот грешный свет, Эдруа достал маленький угольный карандаш и начертил в книге большую дугу, на всю страницу. Вскоре на бумаге появился небо, большие, кучевые облака на нём, а также множество деревьев, неустанно тянувшихся к их плечу. Спустя несколько минут нарисовалась небольшая речушка,

**Вдруг желание читать дальше пропало
так же неожиданно, как и появилось.**

рассекающая рисунок на двое и удивительно большую, для такого препятствия, мост, эскизом которого и была, нарисованная первым делом дуга. Закончив рисунок, Эдруа улыбнулся и перевернул страницу. Ты всё сделал правильно, - прочитал он в самой первой строке. Надпись смущила Эдруа, ибо не было еще в его жизни книг, которые смогли бы видеть вещи, которыми он занимался, хотя о хитрости и уме автора, он понял ещё с первых страниц. То, что ты нарисовал, является твоим ближайшим будущим и сыграет не мало важную роль в твоей жизни. Эдруа ухмыльнулся и ещё раз поразился тонкости ума, писавшего эту книгу. Как ни странно, но не на переплётте, не внутри книги, он так и не смог найти имя автора. Только едва читаемое и очень странное название "Белые Тени". Вдруг желание читать дальше пропало также неожиданно, как и появилось. Эдруа уже замечал это раньше, но не предавал особого значения. Закрыв книгу, он спрятал её во всё ту же толстую сумку и прилег на траву. Мысли переплетались, втискиваясь одна в другую и, наконец, на какой то стадии своего размышления Эдруа, обессиленный тяжёлым днём, уснул.

Максим Контарев
ISO #: 174714053

Рисунок Fred Fields

ИСТОРИЯ В ЛИЦАХ

Хе!. Автопортрет... Скетч, накал яканный простым карандашом на обрывке исписанного листочка в клетку...

По заснеженной замерзшей улице широкими шагами несется почти лысый очкастый молодой человек с блаженной ухмылкой и безумно-пьяным блеском в глазах. Расплахнутая куртка, легкие туфли, удивленные жалостливые взгляды прохожих... На три метра вокруг башню сносят рвущиеся из наушников звуки Rage, Iron Maiden, Metallica или Manowar. В левой руке - пара-трокая книжек серии "Звездный лабиринт", в правой - две бутылки "Балтика № 6". За спиной странным призраком маячит полка, заставленная видеокассетами Акира Кurosавы, Такэши Китано, Джона Ву, Серджо Леоне, Кевинтина Тарантино, Дэвида Финчера, Гая Ричи, Оливера Стоуна, Роберта Родригеса, и Джеки Чана :) Вокруг попки витают, меся друг друга, Баг Банни и Дафи ДиКаприо скромно жмутся Шрек, Рупалочка, Доктор Ливи и Красавица с Чудовищем... На лбу - одиннадцать классов плюс вышка, рядом с полкой степенно плывет здоровенный системный блок; на висящем рядом мониторе светится "Delphi" форева" и маленькая фотка какой-то там похоже девушки... Подпись: "Сегодня ХОРОШО... завтра плохо." Не удержался...) Да и продолжение будет неплохим...

За неудержимым (или одержимым) очкариком, как может, поспевает напытый и самоуверенный не по годам малец, прижимающий к груди обрывки бумаги, которым быть может суждено стать его собственной системой ролевых игр, и

пакетиком костей инструментом наказания особо надоедливых игроков. В голове парнишки играют в салочки мысли (об всем понемногу): сначала водят мыслишка о том, что надо бы доработать талии Сор и Анабад, потом приходит через новые строки для очередной песни (и его не кольщет, как соратники ни на музыку класть будут), затем бегут мыслишки о собственных наработках для своей ролевухи, новые повороты сюжета для игроков, и только где-то в самом конце вереницы, с тяжелой отышкой, плетется еле живая мысль о том, что надо бы и на учебу время выкраивать... хоть иногда.

В частично свободной руке зажат трофеиный бутылка Сибирской короны (пиво форева!), на голове покоятся трофеиные наушники, а на поясе трофеинный плейер. Были времена, когда от старшего брата младшему передавались штаны да рубахи. Но эти времена канули в прошлое. Этому мальчику перепадает все то, что он называет трофеином. Пиво не в счет (оно просто до трофеиного попахивает халвой).

В рюзаке, прихваченном на всякие пожарные, висят фотографии любимиго (и себя любимого), парочка его настольных книг (Мифы Роберта Лин Асприна, Плоскомирье Терри Прэтчетта и эпохальный Властилин колец, сами знаете, кого; ну и муть всякая разная, вроде трудов Эрика Бёрна, Хейзинга и иже с ними), упаковка контрацептивов (гормоны еще плещут, будь здоров:), своды правил



Искусства Волшебства и Эры Водолея.

Надо упомянуть, что и вкусы мальчику почти полностью перепали от старшего. Это относится к фильмам, и к музыке, и от части к одежде.

Одно не дает покоя: в отличие от отмучившегося старшего, у этого отморозка на публике светится только кривоватая и размытая (или смытая пивом) циферка "11", да загадочные иероглифы "ИЗ-21" (пять лет дали - вышку осталось еще 3,5). И скромная подпись: "Бери от жизни все... и даже больше!"

Информация для размышлений или почему со мной сложно сладить:

Я ярко-выраженный ХОЛЕРИК (неуравновешенное поведение; сильные кратковременные эмоции на острые переживания; настроение неустойчивое с преобладанием бодрого; речь громкая резкая и неравномерная, терпение слабое; адаптация хорошоая; общительность высокая; агрессивность в поведении; отношение к критике возбужденное; страстные, увлеченные поведение и деятельность; отношение к новому положительное; отношение к опасности бодрое, рискованное, без особого расчета; стремление к цели сильное, с полной отдачей; значительная переоценка своих способностей; умеренная вспышчивость и минительность).

ЭКСТРАВЕРТ (обращен на окружающий мир). Тускло выраженный ПАРАНОИК.

Вот такой вот я... а кудадеваться?)

Гы... А я типа сангвинический интровертный флегматик;) Спокойный, как слон и такой же неторопливый (неллохая замена слова "тормоз", да?).)

Toshioka Valkara
mail: valkara@dmaria.org

ДОГОВОР МЕЖДУ БОГАМИ

УЧТИТЕ ЧТО ДОГОВОР ДЕЙСТВУЕТ ТОЛЬКО
НА ПЛАНЕТЕ МИН-АКРОН!!!!



1. К договору относятся главные боги
2. К договору относятся все младшие боги
3. Договор запрещает использовать силу против других богов.
4. Договор запрещает использовать силу против последователей богов. (Даже наделение своего последователя огигиными плюшками не считается, но если вынаделили его для того, чтобы он пришиб следователя другого бога, то это уже статя!)
5. Договор запрещает использовать силу против храмов богов и священных рощ.
6. Договор запрещает использовать силу против артефактов богов и прочей атрибутики.

7. Договор запрещает использовать силу, которая может поставить под нарушение договора другого любого бога. (т.е. вроде как не ты это сделал а другой бог, типа убить во имя любви и обыграть это будто это сделала Элберет, в противном случае если это хоть и было убийство во имя любви, но было четко ясно чьих рук(бога) это дело, то можно)

Примечание к пунктам 3-7:

- Запрещает, означает что запрещает вообще, кроме случаев самозащиты. Разрешение для остального можно получить только через суд!

Замечания:

1. К договору не относятся поступки жрецов, если они не были специально подписаны богом.
2. К договору не относятся поступки жрецов, если задание не было выдано самим богом.
3. К договору не относятся жертвоприношения любого рода, даже сжигание храмов иной веры, уничтожение последователей и прочее, ибо это дело рук следователя, а не бога. Исключением составляет только случаи, когда бог сам требует чужой храм, последователя в жертву.

Разборы:

1. Любой бог имеет право созвать божественный суд для решения своей проблемы.
2. Если бог не является свидетелем или обвинителем или податчиком жалобы, то он может не явиться на суд. В данном случае его голос не засчитывается.
3. Если бог давший жалобу выдвинул ложное обвинение и это будет доказано, то ему назначаются мелкие санкции, размер которых назначается судом в том же составе, что и присутствовал на заседании. За беспокойство так сказать.
4. Если бог, давший жалобу не прибыл на заседание, то ему так же выдвигаются санкции (если оказывается что он в состоянии прийти на суд (т.е. есть энергия для этого)[Короче, просто не захотел или струсил], а обвинение снимается апелляция невозможна.
5. Апелляция невозможна вообще.
6. Если свидетель не пребывает на суде, то на него накладываются мелкие санкции за неуважение к суду.
7. Если обвиняемый не появляется на суде (с учетом что у него для этого достаточно энергии), то он автоматически считается виновным.
8. На суде могут присутствовать последователи в качестве свидетелей.

Примечание: на суд является только душа, а тело в этот момент находится в состоянии сна.

9. Только главные боги имеют право собирать суд для решения своих проблем.

Наказание:

1. Для наказания может быть выбран один из пунктов пострадавшим (под пострадавшим понимается тот против кого была применена агрессия, либо против кого были нарушены правила, либо если это был податель жалобы или если это был обвиняемый, но оказался оправданным (в данном случае он имеет право совершить что-либо из нижеперечисленного против своего обвинителя)).
2. Выбранный пункт должен получить поддержку суда. Если поддержки не получилось, то наказание смягчается. После второй не поддержки, третью предложение вступает в силу.
3. Суд имеет право давать рекомендации по тяжести наказания.
4. Суд имеет право сузить круг списка выбираемых наказаний в зависимости от тяжести нарушения.
5. Суд имеет право вносить новые пункты
6. Пострадавший имеет право вносить свои временные предложения, которые сначала должны быть поддержаны 2/3 голосов суда.
7. Если пострадавший отказывается выбирать наказание, то его выбирает суд путем голосования.

Виды наказаний:

- лишение всей энергии на какое-то число лет
- лишение всей энергии на какое-то число лет и заточение
- возможность выполнить аналогичное действие против данного бога
- возможность выполнить реверсивное действие против данного бога
- возможность уничтожить определенное число последователей
- возможность уничтожить определенное число артефактов
- возможность уничтожить определенное число храмов
- конфисковать/ "изгнать" и заточить артефакт
- изгнать или заточить последователя (повинного)
- конфисковать или уничтожить ОДИН храм (повинный)

Примечание: лишить силы нельзя, а энергии можно. По природе нельзя.

Голосование завершено. К договору относятся все боги, но собирать суд имеют право только главные. Ну-ну!

Договор принят и обжаловано не подлежит по крайней мере на первые 13 разборок.) Я его выложу для прикола на форуме?:)

С БОЖЬЕЙ ПОМОЩЬЮ



Вот представьте, есть у нас дорога. Возле неё стоит старушка, и хочет попасть на другую сторону. А ещё у нас есть жрецы разных богов, в качестве представителей разных взглядов на мир. Итак, что же им надо делать для того, чтобы не опозориться перед своим богом?

1. Жрец Лайтгледа должен будет перевести старушку через дорогу, при этом всячески оберегая её от превратностей судьбы, типа сдувания пылини.

2. Жрец Холуса должен пнуть эту старушку под ближайшую повозку.

3. Жрец Райзы... Ну, наверное, убедиться что в старушке зла нет, избавить на этодело-эла-тонет!

4. Жрец Арельны должен посыпать бабушку подозрительным белым порошком и отвести её в ближайший густонаселённый пункт.

5. Жрец Петрайден должен изобрести светофор.

6. Жрец Мордата должен этот светофор попломать. И вообще пробку устроить.

7. Жрецу Цинтаро пофиг.

8. Жрец Кропма должен устроить граждансскую войну за право старушки перейти дорогу там где хотят и когда хотят.

9. Ваахбит - замучать бабульку к чёртовой бабушке.

10. Жрец Торантора - построить мост. Или подземный переход выкопать.

11. А жрец Элланы - убрать куда-нибудь эту дорогу, чтобы природе не вредила.

Инасчет пары младших богов...

12. Жрец Фоксеппа(Протротия) должен убедить старушку, что она уже на той стороне, и вообще у неё склероз в двенадцатом колене

13. А жрец Азраила - придушить старушку, всех вышеупомянутых жрецов, а затем совершить ритуальное самоубийство - ведь такая компания уходит, жалко...

Автор: Элронд.
Рисунок: Brom.

12.09.325 г.

Bароне произошло громкое убийство высокопоставленной эльфийки Мио. Подробности случившегося стража умалчивает, однако журналистам стало известно, что на поиски преступника выслано трое представителей властей, которые обязались доставить убийцу в ближайший месяц обратно в столицу.

13.09.325 г.

B связи с повышенной активностью преступников, а также рядом громких убийств произошедших 12-го числа в Ардоне. Таких как - убийство эльфийки Мио, реальная дварфы таверне Потребок (убито около 30-ти дварфов), поджог крупной гостиницы Синее солнце в городе введен запрет на использование оружия. Каждый носящий оружие за исключением кинжала или ножа должен простоять пломбу в течение один суток у стражников и расписаться в книге. Каждый проходящий в столице так же проводит пломбирование оружия. С 15-го числа стражники имеют право проверять оружие на пломбирование и при наличии нарушений сопровождать нарушителя к начальству, где с него возьмут штраф в размере от 10 серебряных монет в зависимости от вида оружия. Не исключены случаи долгих разбирательств к причастности к перекрытым преступлениям, дальнейший арест и суд.



Рисунок: Brom.



Примечание: лишить силы нельзя, а энергии можно. По природе нельзя.

Голосование завершено. К договору относятся все боги, но собирать суд имеют право только главные. Ну-ну!

Договор принят и обжаловано не подлежит по крайней мере на первые 13 разборок.) Я его выложу для прикола на форуме?:)

Tosha aka Valhara
mail: valhara@dmmania.org