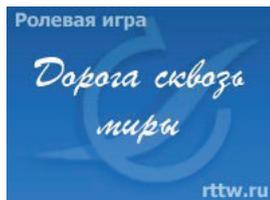


# Laomikon



Богиня Таал .....	8 стр.
Материя Вымысла .....	33 стр.
Интервью с Drakoshka .	43 стр.
Темные эльфы .....	47 стр.
Южный Альянс .....	57 стр.

## Немного о проекте



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

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

Наш проект основан на форумной игре по вселенной ДСМ, придуманной разработчиками проекта весной 2001 года. Любой желающий может принять участие в игре. Мы постараемся помочь вам прижиться и освоиться на сайте. Для новичков создан специальный раздел “Как играть?” (<http://rttw.ru/grp/>), 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 #10: 2010-2011 год

# Содержание

Вступительное слово .....	4
Доска объявлений .....	4
Калейдоскоп .....	5
С места происшествия.....	6
В гостях у бога. Гаал - богиня рек и озер .....	8
Учимся быть Мастером. Урок 4. Этот мир нарисован не мной.....	14
По следам приключений.....	16
Вымысел или Реальность? Материя Вымысла .....	33
Интервью с... Drakoshka .....	43
Уголок менестреля .....	47
Зверье мое. Темные эльфы.....	47
С миру по нитке. Южный Альянс. Часть первая. ....	57
А знаете ли вы, что.....	75



## Вступительное слово

Вот и прожит еще один год. Совсем скоро пробыют двенадцать раз часы, и тигр неспешно покинет нас, удаляясь в свою тайгу на долгие одиннадцать лет. А на его место, под елку, брезгливо отряхивая снег с мягких лапок, придет веселый котенок. Пусть он будет ласков к нам всем в течение года, пусть как можно реже вспоминает о своих острых коготках.

С новым годом вас, дорогие наши читатели! Традиционно пожелаем, чтобы все проблемы и неприятности ушли вместе со старым годом, а в новом были бы только радостные события! Пусть у каждого из нас в новом году исполнится как ми-

нимум одно желание - пусть маленькое, но самое-самое заветное!

Игрокам пожелаем терпения, большого, как сугроб. Мастерам пожелаем вдохновения - яркого и искрящегося, как новогодняя елка. И всем - обязательно здоровья, чтобы в новом году партии больше не простаивали по причине болезни тех и других. А нашему общему проекту пожелаем развития! Пусть в новом году к нам приходят новые игроки и возвращаются «потеряшки»!

**СЧАСТЛИВОГО НОВОГО ГОДА!**



## Доска объявлений

Дорогие читатели. Следующий номер Лаомикона будет отчетным, с подведением итогов за год. В связи с этим знаменательным событием мы просим вас присылать нам материалы для Ежегодника. Если хотите, чтобы весь форум знал, что происходит в вашей партии - присылайте короткие отчеты о своих походах! Если считаете, что героев нужно знать в лицо - присылайте нам свои новые фотографии, и мы обязательно опубликуем их

на страницах нашего журнала. Если в вашей жизни за минувший год произошло какое-либо знаменательное событие, которым вы хотели бы поделиться с форумчанами - присылайте нам информацию о нем, мы всем расскажем!

Ну и, конечно, голосуйте в наших традиционных опросах на лучшего игрока и «самого-самого» мастера!

# Калейдоскоп

Новый год - отличное время для подведения итогов. Давайте же все вместе подведем итоги прошедшей осени, приведя в доказательство самые неоспоримые аргументы - цифры.

Итак, начнем.

Прошло 95 дней с последнего подсчета статистики. За это время на проекте было создано 77 тем и 4759 сообщений. Да, стоит признать, что оптимистические прогнозы о том, что осенью группы «разыграются» не исполнились - похоже, многим игрокам понравилось отдыхать. Друзья! Какой может быть отдых! Скоро праздники - за это время можно столько наиграть, что наши журналисты обрадуются, когда пойдут собирать отчеты к Ежегоднику (да-да, следующий журнал будет тоооолстым годовым отчетом о жизни проекта).

Количество новых регистраций тоже не увеличилось: всего 45 против 60 за прошлый контрольный период. Среди них, по уже сложившейся традиции, больше неигровых (27), а «персонажных» всего 18. Радуемся новым людям проекта вместе! Теперь давайте посмотрим, что нового в списке партий. Так, так, ага! В текущий момент на проекте 37 партий по основному сеттингу и еще 13 по Другим Играм.

Новые мастера в эту тоскливую дождливую осень к нам не присоединились, как это не печально. Зато наши родные мастера стартовали сразу три партии:

- Том (ТомМС) запустил партию на английском языке с говорящим названием «Мертвые души»
- Toshka перенесла на форум реаловую партию «Изгои»
- Mara собрала людей, мечтающих о морских приключениях, в пиратский поход «Сундук мертве-

ца»

- Кроме того, вышла из заморозки группа Тошки «Игры городов». Любители мира Понт, возрадуйтесь!

- Возобновилась также группа нашего подмастерья Гилдера «Дорога сквозь войну».

Удачного вождения всем мастерам!

Напоследок, как всегда, список самых просматриваемых форумов нашего проекта:



**На первом месте**, как обычно, Доска объявлений - 2637. Третий (или уже четвертый) Лаомикон подряд мы видим, что объявления о поисках мастера/партии/игроков привлекают огромное внимание обитателей форума.

**2 место:** Морен - 1853. Честно говоря, я даже не знаю, где это. Похоже, я не вхожу в те 1853 посетителя, которых заинтересовал этот подфорум. Надо сходиться!

**На третье место** сенсационно поднялся форум НРПГ-темы групп - 1182. Все больше и больше игроков оценивают удобство такого чудесного инструмента, как НРПГ-тема, в которой можно не только пометагеймить

(что иногда наказуемо), но и обсудить с мастером срочные вопросы, а также просто потрепаться с другими игроками.

**4 место:** Тавийская империя - 935. Интерес форумчан к этой локации связан с тем, что все больше партий начинает появляться на Гвиларионе.

**5 место:** Играем вместе - 908. Замечательный проект, который долгое время оставался в тени. Но вот настал и его звездный час - попадание в ТОП-5 самых просматриваемых форумов гарантирует повышенное внимание наших читателей! Осталось лишь заставить Тошку не лениться вести его.

# С места происшествия

## КТО Я?

К этой юной девушке приходят видения прошлого, настоящего и будущего. Она дружит со странным существом из иного мира и враждует с сильнейшими последователями темных богов. Она умеет оборачиваться снегом, не используя при этом ману. Она умеет проникать сквозь любые преграды и читать в душах тех домиров, до кого всего лишь дотронулась. В общем, она - чистое сокровище. Вот только глупые мужчины никак не могут запомнить, что телепортироваться с ней не стоит - обязательно попадешь не туда, куда надо. Хотя, может, это и к лучшему?

## НЕ РОДИСЬ КРАСИВЫМ

В Лаоме творится какая-то чертовщина! Несколько дней назад наш корреспондент побывал в маленькой деревне не так уж и далеко от самой столицы и говорит, что видел своими глазами, как по улице носился огромный носорог размером с дом! Он заигрывал с не менее огромным големом, облаченным в черные доспехи. На усадьбе в лесу поселились скелеты, а разбойники решили стать законопослушными и назвали свое место сборища деревней! Жрецы Райзы и Лайтблэйда не смогли справиться с нечистью, а под домом бывшего настоятеля храма Лорда Жизни запечатана злобная тварь, которая в свою очередь охраняет еще более ужасного монстра. Там разгуливают вампиры и даже побывали потомки самой маташкеры! Они, правда, об этом узнали совсем недавно, но разве это имеет значение? Таким не место на Мин Акроне!

## ВО ИМЯ ДЭЙНАРА!

Можем смело заявить, что инквизиторы прекрасно умеют играть в игру «Убей духа на вылет». Они также умеют выносить толпы оборотней, чье число измеряется в десятках. Однако все интересное рано или поздно заканчивается. Нам стало известно, что лесной человек был отправлен на обучение к специалистам. В то время как кузнецу ничего не оставалось, как вступить в ряды Инквизиции. Впрочем, он не особо расстроился, судя по всему, так как добровольно согласился тут же начать обучение на Дознавателя. Сейчас отряд под командованием Следователя направился на поиски некоего лича-некроманта, которого уже уви-

## ВНИМАНИЕ

Дорогие читатели! Мы предлагаем вам угадать названия партий за которыми наблюдали наши корреспонденты. Свои ответы вы можете присылать нам на форпочту Drakoshka или Toshka и всех угадавших мы обязательно опубликуем в следующем выпуске. Не присылайте свои ответы для партий, в которых вы играете.

Более подробно о некоторых партиях вы можете прочитать в разделе «По следам приключений».

вали несколько раз, но так и не смогли обнаружить его логово. Повезет ли инквизиторам на этот раз? Это нам еще предстоит узнать!

## КТО ТАКОЙ СЛАВА?

Нам удалось заслать второго корреспондента в жилища к руманам. До того, как связь с ним так же прервалась, мы успели узнать, что наши спасатели всего Мин Акрона, успели поссориться с местными аборигенами и затем выкрутиться при помощи одной руманки, которая заключила какой-то странный союз с одним из спасателей. У отряда отобрали совершенно все, за исключением одежды и отправили добывать какие-то глаза какого-то Славы. Удалось ли это сделать - мы не знаем. Очень надеюсь, что наш третий корреспондент успеет собрать намного больше информации и при этом остаться в живых. Почтим минутой молчания всех погибающих корреспондентов на просторах нашего Вымысла...

## ДЕЛАЕМ СТАВКИ!

К нам приходят интересные послания из мира Аквалон. Говорят, что война там идет в каком-то странном режиме, не привычном для наших минакронских умов. Сейчас там наблюдается затишье, а домиры всячески пытаются покинуть пределы Агхута. Корреспонденту удалось выследить таинственного Аланта Малорна и определить, что он постоянно харкает кровью и готов откинуть копыта в любой момент. Во многих игральных домах уже начали делать ставки, когда произойдет этот сказочный и прекрасный день. Кстати говоря, на Аквалоне обнаружилась еще одна минакронка. Как она попала туда через закрытый портал - пока что остается тайной.

## МАЛЕНЬКИЕ ОСТРОВА

Почему на маленьких островах всегда такие сложные законы? Они потерпели крушение и поняли, что вынуждены остаться здесь надолго. Но, чтобы выжить, им необходимо стать гражданами этого маленького острова, который кишит совсем не маленькими проблемами. А задания на гражданство кажутся неисполнимыми. Думаете это так просто доставить главу мятежников, которая еще и вампир. Убить? Нельзя! Захватить? Практически нереально...

## ТЯЖЕЛЫЕ БУДНИ ПАДАВАНОВ

Быть падаваном - значит быть мальчиком на побегушках. Но иногда Сила преподносит тебе интересные и сложные испытания, преодолев которые, кто-то может получить наконец-то звание джедая. Их было четверо, когда они отправились на красивую и процветающую планету в поисках контрабандиста. Их план был идеален, но в какой-то момент что-то пошло не так. Все начало сыпаться из рук, а на пути то и дело возникают посторонние личности, которые прилично усложняют выполнение миссии.

## РОТАЦИЯ СОСТАВА

Наш корреспондент продолжает вести тайное наблюдение за кораблекрушенцами. Они успели

предотвратить начинающуюся драку в трактире и обнаружить в деревне старых знакомы. А, точнее знакомую, у которой оказался свой зуб на ненавистного отряду домира. Проведя ночь за закрытыми дверями полупостроенного дома, команда выдвинулась в сторону леса. Местные жители делают ставки: вернутся ли они вообще или нет?

## МАЛЬЧИК ИЛИ ДЕВОЧКА?

На границах Брунгилтрона происходят странные дела. Стража рыщет по Пограничному перевалу в поисках всего подозрительного. До нас дошли слухи, что один отряд натолкнулся на сброд нечисти и прочих тварей, которые перевалили со стороны Мглистой пустоши. Слухи так же говорят, что этот отряд сводит с ума страж-меняющийся, который никак не может определиться какого же он пола? Пограничники! Мужайтесь!

## В СОСНОВОМ ЛЕСУ ВСЕ СПОКОЙНО

Внимание! В Сосновом лесу обнаружен очередной очаг распространения веры в Ашкаэля. И откуда они только лезут? Место было уничтожено, но несколько представителей этой организации, похоже, все же успели сбежать. Друиды ликуют, а герои... Ой, а мы даже не знаем их имен! Ну, ладно. Это ведь и не важно? Главное, что Сосновый вновь обрел покой. Правда, ходят слухи, что где-то в лесу зарыт страшный артефакт Вакхары. Думаете мы шутим? Пойдите и проверьте!



## В гостях у бога Гаал – богиня рек и озер

*Русалка плыла по волне голубой,  
Озаряема полной луной;  
И хотела она доплеснуть до луны  
Серебристую пену волны.  
И шумя и крутясь, колебала река  
Отраженные в ней облака;  
И пела русалка — и звук ее слов  
Долетал до крутых берегов.  
И пела русалка: «На дне у меня  
Играет мерцание дня:  
Там рыбок золотые гуляют стада,  
Там хрустальные есть города;  
Там, на подушке из ярких песков,  
Под тенью густых тростников  
Спит витязь, добыча ревнивой волны,  
Спит витязь чуждой стороны.*

© отрывок из стихотворения М. Лермонтова

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

«...культ Гаал. Речная дева заботится о реках и озерах, всех животных и растениях, обитающих в них. Она наполняет водоемы рыбой и следит за их чистотой. Гаал представляют на рисунках в виде красивой юной асзакки с длинными серебристыми локонами, спадающими до пят, в чью кожу

вросли серебристые чешуйки. Богиня кутается в рыболовецкую сеть, сжимая в правой руке копье, символизирующее рыбную охоту. Те, кто хотят благополучно передвигаться по рекам на плотах или лодках, приносят в жертву Речной деве мелкую рыбешку, отпуская ее, если та забрела в сети рыбака.»

### Сферы влияния

Основными сферами влияния Гаал являются реки, озера и их обитатели.

### Другие имена богини

У Гаал практически нет других имен. Престарелые люди или те, кто хочет придать значимость ее сущности, нередко называют богиню Речной или Озерной девой, подчеркивая ее молодость, красоту и импульсивность.

### Ценности богини, жрецов и последователей

Гаал – хаотично-нейтральная богиня. Как и река, Озерная дева обладает переменчивым нравом. То она тиха и спокойна как небольшой ручеек, то шумна и несговорчива, как огромный водопад.

Последователи и жрецы Гаал предпочитают ве-



сти замкнутый и спокойный образ жизни на берегах рек и озер, о которых они заботятся. Но иногда среди весьма уравновешенных и склонных к оседлой жизни домиров встречаются и настоящие революционеры, с беспокойным и грозным, словно горные реки, характером.

### **Кому покровительствует богиня, и кто ей поклоняется**

Основным контингентом, составляющим поклонников Озерной девы, являются те, кто живет на берегах рек, озер и плотин. Гаал покровительствует речным обитателям и тем, кому не безразлична ее вотчина. Речной деве поклоняются рыбаки и их семьи, чья жизнь неразрывно связана с рыбным промыслом на реках и других водоемах. Паромщики и строители плотин и мостов обязательно просят богиню благословения и разрешения на свои сооружения. Немалую признательность со стороны Гаал так же вызывает поддержание чистоты рек и озер.

### **Символ богини**

Символ культа Гаал полностью совпадает с символом, изображенным на медальонах жрецов Речной девы. Это миниатюрное изображение копья, наклоненного вправо острием вверх на фоне трех волнистых линий. Символ богини лодочки и рыбаки часто вырезают на внешней стороне лодки, считая, что таким образом Речная дева увидит его, и улов будет намного лучше. Да так оно обычно и бывает.

### **Священный предмет, животное или растение**

Священным животным является лягушка. Убить лягушку считается немалым грехом, потому как через ее глаза Речная дева следит за окрестными землями рек и озер.

### **Священные цвета**

Жрецы Гаал носят светло-голубые одежды, которые символизируют речную гладь. Как дополнение к основному цвету нередко идут зеленые и синие цвета, которые используют для орнаментов и украшения наряда.

### **Священное оружие**

Священным оружием богини является копье. С его помощью можно не только прекрасно охотиться в воде, но и защищаться, а так же использовать древко как посох, если на то будет нужда.

### **Символ последователей**

Речные камушки с дырочками, которые проточила сама Гаал, приносят большую удачу любому, кто почитает Озерную деву. Именно такие находки и становятся символами для последователей. Те, что поменьше, носят на кожаном шнурке на шее, побольше – в кармане или сумке. В домах рыбаков нередко можно найти целые коллекции речных камушков, которые часто предпочитают расписывать красками, придавая силуэту образ какого-нибудь речного обитателя или рисуя несложную иллюстрацию.

### **Символ жрецов**

Священные символы жрецов Гаал выполнены из серебра, но если по каким-то причинам этот материал недоступен, то служители Речной девы, вы-



резают символ из дерева, окрашивая тот в голубой цвет. Обычно это небольшой медальон с изображением копья на фоне трех изогнутых, идущих параллельно друг другу линий, символизирующих волны. Многие жрецы так же предпочитают стилизовать свои плащи под рыболовные сети, а самые извращенные умы порой действительно носят сети поверх одежды.

### Время для молитв богине

Гаал всегда слышит молитвы тех, кто к ней обращается. Не зависимо от того, будь то день или ночь. Но большинство жрецов и последователей предпочитают отдавать дань традициям и возносят молитвы на рассвете, закате и в полдень. Не обходится без молитв ни одно начинание, связанное со строительством на воде или путешествием по рекам и озерам.

### Обязанности жрецов

Обязанности жрецов Гаал довольно разнообразны, несмотря на то, что Речная дева занимается всего лишь реками и озерами, да их обитателями. Служители культа не только поддерживают чистоту рек и других водоемов, но и наблюдают за тем, чтобы лов рыбы не был в ущерб, а взаимоотношения с речными обитателями не тяготили мирных жителей. Да и нечисть то и дело норовит ускользнуть из своих темниц и утянуть какого-нибудь растяпу с собой на дно вопреки воле Гаал. Ну и, конечно же, очень важным заданием для большинства оседлых жрецов является

предотвращение возможных наводнений во время весеннего половодья, а так же разъяснение домирам того, как правильно нужно взаимодействовать с рекой, не нарушая хрупкого равновесия водного мира.

### Обязанности последователей

Речная дева совершенно не требовательная к своим последователям. Все, что она просит от них, так это вести правильно рыбный промысел, не загрязнять ее водоемы и реки, строить плотины, мосты и переправы только с благословения ее жрецов. Те, кто чтят эти нехитрые законы, всегда будут иметь хоть какой-то улов и чистую питьевую воду в колодцах.

### Жертвоприношения

Гаал очень любит разные мелкие подарки, но наиболее распространенные дары Речной деве – это расписные камушки, которые были собраны на берегах рек и озер. Больше всего пользуются популярностью среди последователей мотивы, не связанные с рекой. Говорят, что Гаал очень любит рассматривать те края и тех существ, которых она никогда не встречала. Радуют ее так же и пейзажи рек, озер и ее обитателей. А вот что она точно не примет и камешек обязательно прибудет обратно к берегу, так это морские картинки. Речная дева любит и чтит своего отца, но из-за того, что тяжело понять, где кончается ее вотчина и начинается Винмара, между ними существуют довольно натянутые отношения.



Помимо камушков, богиня с удовольствием принимает монеты и драгоценные камешки. Знатные господа имеют привычку перед долгим путешествием по реке, бросать в нее перстень или золотую монетку. Бедняки же крошат в воду хлеб, потому как для них это самое дорогое, что они могут предложить Гаал.

### Наказания

Гнев Речной девы воистину страшен. Разливы и наводнения обрушиваются на неудобные земли, чьи обитатели оскорбили Хозяйку Рек. Если же кто то лично навлекает на себя ее гнев, то его участи не позавидуешь. Любая вода для него становится опасной, будь то хоть колодец, хоть чашка с компотом. В любой момент посланницы Речной Девы могут утащить несчастного на самое дно самого глубокого озера, где обреченный будет мучаться, передвигая камни и следя за чистотой дна; убирать лишнюю тину и водоросли под пастбища для речных лошадок. Такие утопленники работают до тех пор, пока не отработают свое прегрешение. Иногда это два-три года, а порой и целой жизни не хватит, чтобы искупить свою вину. Со временем обреченные свыкаются с такой жизнью, обрастают тиной, уменьшаются в росте, руки и ноги у них становятся похожи на лягушачьи лапки. Некоторые утверждают, что именно из таких проклятых утопленников и появляются каппа - особый вид водяных. Каппа считается очень опасным существом, которое промышляет в свободное от ра-



боты время тем, что заманивает или просто силой затаскивает домиров и животных в воду. О случайно утонувших принято говорить, что их улолок каппа, а детям всегда строго-настрого запрещают играть на берегу реки, особенно с приближением вечерних сумерек. В воде каппа поистине всемогущ. На голове у него есть особое углубление, в котором плещется вода. Именно это углубление и является местом концентрации могущества каппы: если вода из этой ложбинки вытечет, то водяной потеряет свою силу и станет абсолютно беспомощным. А ради своего спасения каппа готов исполнить любое желание, которое ему под силу. Речная Дева защищает мирных жителей от проказ капп, но она же может и натравить их на кого угодно.

### Храмы и часовни

Храмов у Речной девы не так много, как хотелось бы. Но сама богиня не унывает, говоря, что реки и озера – есть ее храмы, которые и должны посещать жрецы и последователи, следя за их чистотой и поддерживая их полноводность. Однако традиционные храмы из дерева и камня у Гаал так же имеются. Чаще всего они расположены в тихих деревушках и представляют из себя не столько храм, сколько монастырь, в котором учат и тому, как ухаживать за реками и озерами, и тому, как обуздать свой нор. Нередко сюда отправляют своих нерадивых детей родители на перевоспитание из окрестных городов и деревень.

Определенной и общепринятой архитектуры у храмов Озерной девы нет. Есть лишь заметная тенденция к постройке в виде овала или круга, символизирующей озеро и расположение монастырских домиков под углом так, что с высоты птичьего полета образуются три изогнутые линии. В центре любого монастыря всегда есть хотя бы один колодец или небольшой фонтан.

### Отношение с другими богами

Гаал – дочь Винмара, но несмотря на это, между ними существует множество разногласий, основанных на том, что очень тяжело понять, где заканчиваются владения дочери и начинаются владения отца, Речная дева трепетно относится к Винмару и всячески поддерживает его последователей и культ в целом. Гаал уважает и ценит Лайтблейда, считая, что стихии жизни и воды близки

друг другу по духу. Озерная Дева так же находится в хороших отношениях с Элланой и Гарликом. А вот Скету, хозяйку пустынь, Гаал не слишком жалуется, потому как не понимает отчего та не пускает реки в свои владения.

### Описание наиболее часто встречаемых аватаров богини

Гаал изображают всегда в образе юной ассазки с распущенными серебристыми волосами. На плечах у нее наброшен плащ в виде рыболовецкой сети, а нежную голубую кожу покрывают серебристо-синие чешуйки. Нередко Гаал принимает облик речных обитателей, но ее всегда можно узнать по глазам, чей цвет постоянно меняется от темно-зеленого до нежно-голубого, словно показывая изменчивый характер Озерной девы.

### Описание культа божества

Культе Гаал не пользуется особой популярностью в крупных городах. Чаще всего Озерной деве поклоняются в деревеньках и селах, расположенных на берегах озер и рек. Но несмотря на это существует весьма развитая церковь, среди служителей которой часто можно встретить ученых, инженеров и экзорцистов. Это связано с весьма широким спектром проблем, с которыми приходится сталкиваться жрецам культа. Это и инженерные задачи по улучшению плотин и дамб, и успокоение разбушевавшейся нечести, и очистка загрязненных водоемов.

Небольшие монастыри, где селятся последователи и служители Речной девы, обычно стоят в уединенных местах подальше от шума городов. Потому как больше всего последователи Гаал чтят природу, веря в то, что все в этом мире связано и находится в равновесии. Сама Гаал славится спокойным уравновешенным нравом, но так же и своим непостоянством. Она может быть изменчива, как горная река и по-детски наивна, как чистый родник. Но все-таки Гаал отходчива.

Часто последователями Озерной девы становятся женщины. В иерархии культа даже есть несколько исключительно женских отрядов Речных воительниц. Но есть и те, кто предпочитают спокойную жизнь, посвящая себя исследованиям и обереганию выбранного озера или участка реки. Путешествуют жрецы Гаал довольно редко и в основном

по поручениям от своего монастыря.

Несмотря на простую структуру, царящую внутри культа, от остальных его отличает весьма сложная иерархия разнообразных существ, находящихся под покровительством или на службе у Речной Девы и целая система их взаимоотношений. Одних только видов речных лошадок насчитывается около нескольких десятков, среди которых есть даже такие, которые питаются мясом домиров. Надо сказать, что речные лошадки стоят на особом счету у Гаал, и любой жрец Гаал обязан знать все виды наизусть и уметь быстро различать их. Отсюда в среде культа есть огромная склонность к всевозможным классификациям и схемам. Жрецы Гаал полагают, что речные лошадки не что иное как души рек и озер обретающие видимые формы. Их еще называют келпи. Следы келпи легко узнать. Копыта у него поставлены задом наперед. Гаал очень любит свои табуны, и потому обидеть речную лошадку - значит накликать на себя гнев Речной Девы.



### Структура культа

В среде культа существует три основных направления.

*Очищающие* - речные воины и боевые жрицы Гаал.

*Ключники* – обычно ведут очень уединенный, оседлый образ жизни, посвящая себя молитвам и заботе о выбранном озере или реке.

*Хранители* – самая малочисленная ветвь культа. Хранителями называются те, кто путешествуют, проповедуя и помогая распространению культа Гаал.

Из верховных жрецов трех основных направлений состоит верховный совет во главе с первосвященником и его советником. Обычно смена власти происходит через назначение преемника, который становится сначала советником, а после смерти первосвященника, занимает его место. Советника выбирают верховные жрецы из числа наибо-

лее смысленных и одаренных служителей Речной Девы. Если же достойной кандидатуры нет, то эту должность занимает один из верховных жрецов. Вне санов находятся послушники, которые после посвящения получают свой первый сан - жрец. Церковь Гаал не запрещает переходить из одной ветви в другую. А потому чаще Хранителями становятся именно жрецы, которые затем уже переходят на более высшие саны и должности в других ветвях культа.

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

1. Water – обязательный для взятия
2. Chaos
3. Protection
4. Good



# ДыМоХог

## Учимся быть Мастером.

### Урок 4. Этот мир нарисован не мной

Настал следующий день, и прекрасная эльфийка улыбнулась вошедшему в аудиторию ученику:

- Сегодня наш последний урок. Мы уже научились создавать персонажей и НПС. Осталось последнее, что должен уметь мастер.

#### Окружающий мир.

Самые замечательные игроки, создавшие чудесных персонажей с хорошо продуманной квестной, вряд ли смогут реализовать свой потенциал без окружения. А вокруг них не только неписи, которых любовно прописывает мастер, но и мир, в котором они живут. О последнем многие забывают, теряя восхитительнейший инструмент воздействия на игру. Мир — это небо и дома, это лес и звезды, это пение птиц и шелест листьев, журчание воды и запах свежеспеченного хлеба. Да, это фон происходящих событий, но отнюдь не «всего лишь» фон. Он имеет огромное влияние на ход игры, потому что только он способен создать ощущение присутствия, а значит — побуждает игроков к качественному отыгрышу. А от этого выигрывает игра в целом, не правда ли?

Что мы должны помнить о мире?

*Первое.* Мир — какой бы он не был — живет по собственным законам. Несомненно, действия персонажей меняют его, но вовсе не определяют его жизнь. Когда герои уходят — мир остается, продолжая развиваться по своим правилам. И если они вернуться, то обнаружат его изменившимся, ведь в одну и ту же реку нельзя войти дважды.

*Второе.* Мира не может не быть. Где бы не путешествовали герои, всегда будут виды, звуки, запахи, ощущения. И даже если чего-то нет — это тоже повод рассказать им об этом. Человек, лишенный одного из чувств, ведет себя совсем не так, как обычно.

Как ни жаль, мастера часто сосредотачиваются на том, что изменилось вокруг, забывая рассказать

об отправной точке — а что же было до того, как что-то изменилось. Такой подход, конечно, экономит время и силы мастера, что в некоторых ситуациях очень даже бесполезно. И все же — даже если персонажи не осматриваются и не прислушиваются специально — рассказывай им о том, что происходит вокруг.

*Третье.* Мир, несмотря на утверждения, приведенные выше, не обязательно должен быть равнодушен к героям. Рисуи безмятежный пейзаж, чтобы оттенить трагичность происходящих на его фоне событий, или усиливай ощущения персонажей мрачностью окружающей реальности, нагнетая атмосферу. Используй описания, чтобы тонкими штрихами создавать у игроков нужные впечатления. Поверь, они быстро «откликнутся», и игра начнет приносить всем еще большее удовольствие.

*Четвертое.* Помни, что ты — не единственный. Среди мастеров есть те, которые создают собственные миры, обретая таким образом свободу от придуманных кем-то другим рамок. Не все способны на это — слишком много мелочей нужно уложить в единую картину, слишком много фактов сложить воедино, чтобы получить непротиворечивую реальность. Слишком много материалов написать — и вложить в головы игрокам (а последние обычно ленивы и предпочитают мыслить избитыми клише, которых демиурги в своих мирах стараются избегать).

Если мастер водит по «чужому» миру, ему приходится постоянно оглядываться на того, кто этот мир создал, сохранять настроение, учитывать нюансы, чтобы не разломать чужое детище. А игроки редко думают о подобных вещах, и их все время приходится возвращать к общей идее мира, которая им часто вообще чужда.

Однако если ты думаешь, что демиурги счастливо избежали такой судьбы, ты жестоко ошибаешься. Любой мастер, вне зависимости от того, по

своему или чужому миру/вселенной он водит, рано или поздно попадет в ловушку собственного восприятия мира, когда все, что он знает об окружении, противоречит его ощущениям. Каждый выходит из такой ситуации по-своему. Одни меняют себя — другие меняют правила — третьи меняют мир. Какой способ лучше? Я не знаю.

Любой мастер рано или поздно обнаружит, что его мир — даже если он его создал сам — вышел из под его контроля и развивается самостоятельно. Не всегда так, как того хотел бы создатель. Не всегда так, как планировали игроки. Но иначе обычно не получается. У каждого мира есть своя собственная логика. И даже создатель не способен, не ломая придуманную им реальность, изменить ее логику, заданную раз и навсегда при творении.

*Пятое.* И, пожалуй, самое главное. Никогда, слышишь, никогда не води по миру, который тебе не нравится. Мастер может не любить своих НПС, ограничиваясь их пониманием. Но не любить мир он не имеет никакого права! Нужно обожать каждую кочку и каждый городок в придуманной реальности, только тогда ты сумеешь хорошо их описать. Если тебе некомфортно водить по какому-то миру — перенеси действие в другой, который тебе нравится больше. Ибо нет ничего хуже для игры, чем мастер, который недолюбливает

игровую вселенную — тогда и приключения получаются бледноватыми, и игра какой-то вялой, и вдохновение приходит намного реже, чем могло бы... Многие игры затихли в том числе и по этой причине — и кто знает, не были ли бы они до сих пор интересными для всех, если бы мастер чуть-чуть больше любил мир?

Помни: даже если мир нарисован не тобой, и ты собираешься водить по нему, то его красота должна быть тебе понятна!

Привлекая внимание ученика, Навиль Хиоси подняла палец вверх и дождалась утвердительного кивка.

- Надеюсь, ты осознал и запомнил, - наставительно сказала она и поднялась на ноги. - На этом наш разговор закончен. Я рассказала тебе самое важное, а все остальное тебе придется познавать на собственном опыте. Я дала тебе самые основы, без которых не получится стать мастером. Все остальное - система, язык, психология игроков - ложится на эти основы, дополняя и раскрашивая их. Увы, в рамках наших уроков я не могу, да и не способна дать тебе знания обо всех существующих системах. За этим тебе придется обратиться к другим учителям.

До свидания, ученик. Надеюсь, ты станешь хорошим мастером.



## По следам приключений

### ГРУППА: СТРАЖА! СТРАЖА!

ДМ: Toshka

**ВРЕМЯ В ИГРЕ:** 27 апреля 325 года

**ДИСЛОКАЦИЯ:** Мин Акрон, Лаом, Город Урганзартык

**СОСТАВ ПАРТИИ:** Шамаш (драккор), Ярлан (дwarf), Даниэль (человек), Зэп (человек), Джан-Кай (генази), Яра (эльврина), Тиори (ассаза), Мэлвин (человек), Арчибальд (человек)

### Краткая предыстория

В городе Урганзартык, что находится в уезде Мятежный, начался мятеж под предводительством некоего Гетмана. Стража пытается подавить его, параллельно разбираясь, чем же был он вызван.

### Последние события

Все началось с того, что зеленых новичков - добровольцев ВГВ - направили в захваченный мятежниками район Тык с заданием найти лекаря-связного. Маленькая и совершенно «незаметная» компания из двух орков, человека-барда, еще одного человека с амнезией и красивой эльврины отправились искать приключений на нижние ммм... у кого сколько. Главным их достижением было то, что они очень быстро «нашли» красавицу Яру, которая тоже служила в Страже и вытаскивала невезунчиков (таких как они, ага) из тюрьги. Как раз подходило время очередного «спасения», но надсмотрщика сменили, и Яра не могла ничем помочь пленным, опасаясь засветиться. Пока она выясняла, что случилось с надсмотрщиком и кто теперь вместо него (по пути «заполучив» в команду еще одного человека, который должен был выполнить долг чести и хорошо знал город), Маркус со своей амнезией и стремлением к правде ухитрился попасть в лапы патрулю.

Всех, кто сидел в тюрьме, вечером продавали на невольничьем рынке. Яра и ее команда, притворяясь одной из самых уважаемых покупательниц и ее свитой, «выкупили» нужных им рабов, а потом, взявшись за руки, телепортом сбежали в штаб-квартиру ВГВ. Пришлось помучаться со снятием рабских ошейников, которые теоретически долж-

ны были убить своего носителя при попытке побега, однако обошлось ко всеобщему облегчению без жертв.

Команде, так удачно недопровалившей задание, и спасенным (которые совсем провалили свои задачи) было предложено заключить стандартный контракт с ВГВ и вступить в ряды Стражи под командование Яры. Тех, кто не согласился, но вел себя тихо - отпускали. Особо громких ждала губа и денежный штраф. А согласившихся - экипировка и новое задание: проследить, где живут и с кем встречаются четыре гильдмастера. Чтобы не светиться в Тыке всем было выдано по маскировочному кольцу, а также три браслета связи (по числу групп-троек) и три простых негатора, позволявших определить, какого рода магия использовалась.

Разбившись на тройки, наши герои отправились искать свои цели.

Первый день поисков прошел относительно спокойно. Одна из групп нашла сразу двух гильдмастеров, но до дома сумела проследить только одного из них. Второй группе повезло меньше - они обнаружили гильдмастера, но он уехал на карете, что исключало слежку. Третьей группе не повезло совсем.

Второй день ознаменовался сразу несколькими ЧП.

Для начала пропала одна из спасенных, что заключила договор с ВГВ. Она без предупреждения покинула группу, вызвав закономерные подозрения в шпионаже. Вместо нее в тройку включили проштрафившегося ВГВ-шника, который «отлично» сошелся с паладиншей-блэйдаром на почве допустимости или недопустимости убийств. Чуть позже на эту же тройку напали орки, словно вознамерившись на практике проверить убеждения воина и паладинши. Группе удалось отбиться, но при этом выяснилось, что мирный и послушный Маркус, оказывается, умеет быть наглым и опасным во время схватки, впрочем, после ее окончания юноша пришел в себя, снова стал добрым, нерешительным и беспамятным. Тройке снова повезло выйти на свою цель. Они собирались последовать за гильдмастером на карете, чтобы на этот раз он

от них не ушел, но в карете на них неожиданно напали. Разобравшись с нападавшими (и снова поспорив на тему «а надо ли было убивать»), группа вернулась в штаб-квартиру.

Вторая тройка пыталась пробраться в Верблюжий двор, но потерпела сокрушительную неудачу. Тогда они попытались воспользоваться знакомствами и даже получили адрес человека, который должен был хорошо знать их цель. Добравшись до его дома, они постучались, но не получили ответа. Войдя, они обнаружили, что хозяина дома нет, а в его кладовке засели какие-то опасные твари. С трудом отогнав их, эльврина и кешек решили продолжить осмотр дома, однако т'хаттка почему-то была против и покинула команду. Двоим оставшимся ничего не удалось найти, однако и выйти на улицу им уже не удалось тоже. Их закинуло на первый слой Бездны, где они все же встретились с искомым человеком, однако это уже совсем другая история.

От третьей тройки осталась пара - Яра и Даниэль, потому что их третьего перевели в другую группу. Однако эта пара оказалась весьма сильной, что проверили на себе трое напавших на них теней. Единственный оставшийся в живых из нападавших поспешил ретироваться, однако оба служителя закона оказались ранены, отравлены, но зато определили, что некоего Мрана Луарга охраняют (или надзирают за ним) тень, но живет он у себя дома, на Морской улице, дом 10.

Именно этот адрес и этот орк стал следующей целью переформированной группы. Требовалось доставить Мрана в ВГВ для небольшого разговора. Разумеется, живым и способным говорить. Задача осложнялась тем, что у домиров Гетмана неожиданно появилась магия, хотя все считали, что магов на стороне повстанцев нет.

Усиленный отряд отправился вглубь захваченной мятежниками территории. На этот раз им не удалось пройти мирно. Почти сразу отряд наткнулся на одну засаду, а чуть дальше - на вторую. Нашим героям удалось отбиться, хотя это и стоило им одной жизни. Эльф, который дежурил с ними в предыдущий день, погиб от лапы огромного орка. Заодно подтвердилось, что в стане врагов есть как минимум шаманы. И все же группа продвинулась вперед.

Зачистить старый склад оказалось проще, чем до него добраться. Там свила гнездо шайка мародеров, не готовых к атаке слаженного отряда. Наши герои даже собирались попросту забросить в комнату что-нибудь убийное, но там оказались два пленника - тоже сотрудники ВГВ, и начальство приказало освободить их.

В очередной раз увеличившийся отряд, добыв необходимую для успеха задания Сферу, отправился к дому Мрана. Предполагая, что гильдмастер охраняется теней, лезть в открытую было глупо. Поэтому отряд разделился на три группы, одна из которых должна была проникнуть в дом под видом теней из охраны, вторая обеспечивала путь отступления через крышу, а третья - прикрытие при отходе. Сразу скажу, что даже самые лучшие планы иногда дают осечку. Беда оказалась в том, что первая группа, которая должна была притворяться теней, не сумела ответить на кодовый жест охранника. И сражение в доме началось гораздо раньше планируемого момента. И все же, им удалось добиться своей цели, хотя и не без помощи



второй группы. Ну и третьей, конечно, которая оттянула на себя достаточно сил противника, чтобы первые две сумели выбраться из дома, который мог бы стать для них всех большой мышеловкой. Добравшись до относительно безопасного района, отряд вызвал телепортера и успешно убрался с территории мятежников вместе с пойманным в Сферу гильдмастером.

Но если вы думаете, что на этом приключения отряда Стражи были завершены, то вы не правы. При разговоре с гильдмастером начальство выяснило, что тенай (и те, кто за ними стоит, соответственно) держат в заложниках его дочь. Сам Мран не имел ничего против сотрудничества с официальными властями, но сначала он просил вернуть ему его девочку. И как вы думаете, кому досталось это задание? Правильно.

Так что на следующий день наши герои вновь отправились на территорию мятежников. Им удалось найти здание, где совсем недавно держали девочку, но куда делась она и ее сопровождающие - было неизвестно. Сумеют ли Стражи найти след?

### ГРУППА: СЛУЧАЙНЫЕ СВИДЕТЕЛИ

**ДМ:** Toshka

**ВРЕМЯ В ИГРЕ:** 11 января 101 года, 22:00 - 23:00

**ДИСЛОКАЦИЯ:** Понт, Материк Хонги, деревня Бойари

**СОСТАВ ПАРТИИ:** Китана (человек), Таим (человек)

### Краткая предыстория

Таиму и его подруге Китане везет на встречи с жрецами темных богов. Встречи эти служат причиной перемещений ребят из одного места в другое и с Мин Акрона на Понт. Оказавшись в мире с отрицательным манновым полем, Таим не может телепортироваться назад, поэтому молодым людям приходится искать дорогу к Порталу.

### Последние события

Помните, в прошлом номере мы рассказывали вам историю Защитников Света? Помните, этот отряд спас от эльфа-оборотня девушку с Понта по имени Китана? Они доставили ее в город Глендгорн, и на этом их пути разошлись. Однако приключе-

ния Китаны на этом вовсе не были завершены, ибо она отправилась на поиски информации, в библиотеку, где как раз работал Таим - лингвист и рунный маг.

Познакомившись, эти двое быстро поняли, что могут быть друг другу полезны, однако их разговор был прерван дракой двух жрецов - Ма-Йашри и Зверь-Книги. Темная сторона бога на этот раз победила, и жрец Зверь-Книги уже готовился броситься на невольных свидетелей разборок, однако рунная магия не подвела, надежно защитив своего господина от яростного врага. А потом...

Неожиданный телепорт - и вот наши герои уже в Игазаре, столице Южного Альянса. Здесь они продолжили изучение языка Китаны, а сама девушка поняла, наконец, что магия - это не сказка, а реальность в этом странном мире. Молодые люди заночевали в гостинице, а наутро туман, что клубился над Горой Богов, окутал и ее. Им не рекомендовали выходить из дома, однако они не послушались и направились во временный штаб ВГВ у подножия горы, чтобы узнать побольше информации. Выяснилось, что сбежал Мишанек, жрец Проклятого. Он прихватил с собой несколько вещей из сокровищницы императора. Там было множество различных магических вещей, но он взял далеко не самое сильное, и это наводит на неприятные мысли, что все не так просто, как кажется. Помимо множества защитных амулетов, Мишанек прихватил с собой совсем непримечательную статуэтку «Танцующая принцеса». Она даже не магическая. Возможно, Мишанек хочет улизнуть с Мин Акрона. Но пока что то ли у него нет всех ингредиентов для ритуала, то ли сил, то ли пока что не время, он предпочитает не подпускать к себе никого...

В общем, помощь сильного рунного мага отнюдь не помешала бы.

За дополнительной информацией наших героев отправили к совету 12, однако молодые люди опоздали. Комната, где должен был заседать совет, оказалась пуста, разгромлена и даже со следами крови. А потом, идя по кровавым отпечаткам, ребята наткнулись на статуи...

Они двинулись вверх по Горе Богов, то ли в поисках новой информации, то ли для того, чтобы остановить Мишанека, однако и этим планам не суждено было сбыться...



Очередной неожиданный телепорт - и вот юноша и девушка уже в мире Китаны, на Понте.

Отправив Таима к себе домой, Китана отправилась отчитываться о собранной на Мин Акроне информации. И была лишена памяти.

Тем временем, юноша познакомился с Викой, искинном Китаны, и начал постепенно разбираться в особенностях мира, куда закинула его судьба. Однако вернувшаяся домой Китана слегка подпортила идиллию - она же забыла и Таима, и Мин Акрон, а потому приняла юношу за вора, что пробрался в ее дом. Впрочем, с помощью программы одного старого знакомого девушки память вернулась к Китане.

И вот тогда на них напали. Нападающие были быстры, а Понт - мир с отрицательным зарядом манового поля, а потому Таим был почти бессилён. Почти - потому что его рунные камни сохранили немного силы, которой хватило, чтобы переместить и его, и девушку туда, откуда и начался их путь в этом мире.

Итак, возвращаться домой было нельзя. И ребята отправились бродить по городу, отмечая новый год, пытаясь затеряться от возможных наблюдателей и пробираясь все ниже и ниже, до самого первого уровня города, где у Китаны было безопасное место... Мда, не такое оно и безопасное оказалось. Взяли их там тепленькими.

Впрочем, были в этом и плюсы. Во-первых, выяснилось, что Китану лишил памяти предатель, которого уже ищут. Во-вторых, Таиму предложили сотрудничество, и он, подумав немного, согласился. В третьих, у них было новое задание, которое вполне сочеталось с желаниями Таима. Нашим героям предложили отправиться на материк Хонги, по которому проходит Великая Дорога, и пройти через портал на Мин Акрон, чтобы отыскать следы других пропавших там агентов.

Беда была в том, что Дорога шла через радиоактивную пустыню, и добраться до нее без скафандров - было дохлым номером. В том смысле, что пережить такой поход шансов не было. Соответственно, требовалось, притворившись беженцами, «прижиться» на Хонги, достать снаряжение и потом уже отправляться к portalу. В общем-то, этим они и занялись. Притворяясь мужем и женой, поработали в одной деревеньке, перебрались в другую, постепенно приближаясь к своей цели...

### ГРУППА: ВЗГЛЯД СО СТОРОНЫ

**ДМ:** Мэтрим

**ВРЕМЯ В ИГРЕ:** 15 января 326 года

**ДИСЛОКАЦИЯ:** Мин Акрон, Куэлэ, Империя Солэя

**СОСТАВ ПАРТИИ:** Ноори (человек), Дэнвил (человек), Исохоне (куэль), Фенотар (куэль)

### Краткая предыстория

Ноори получила необычные способности влияния на судьбы мира и людей и постоянно попадает в

различные передраги, наблюдая за событиями со стороны, а иногда - и влияя на них.

### Последние события

Юная девушка по имени Ноори давно покинула свой дом, отправившись в путешествие. Первого января длинный путь, проделанный девушкой, подошел к концу, и она решила остановиться в таверне с странным названием «Шерстяная голова». Тогда она еще не знала, что в этот момент, когда она переступила порог этого чистого и приятного заведения, новое, более длинное, опасное и безусловно интересное приключение для нее только началось.

Она стала невольным свидетелем разговора, которого слышать не могла и не должна была. Ну, почему «не должна была» - понятно, среди сильных мира сего часто происходят разговоры, которым не нужны свидетели. Но почему «не могла»? Да потому, что собеседники были надежно защищены от прослушивания, однако на Ноори эта защита почему-то не подействовала. Впрочем, вмешаться девушка не стала, решив немного подзаработать на жизнь игрой в кости.

Ей удалось выиграть немного денег, однако ее партнеры были не слишком этим довольны. Назревал скандал, который вполне мог закончиться банальной поножовщиной, но тут вмешался незнакомец - один из собеседников - и разогнал шайку. А попутно пояснил ей, что за прослушивание чужого разговора (учитывая его важность) он должен был ее убить, но раз уж она сумела выиграть в зачарованные кости, значит, в ней есть таинственные способности, поэтому - он не станет ее преследовать.

Казалось бы, все опасности позади - шулеры покинули заведение, незнакомец не собирается ни за что наказывать Ноори... И девушка осталась ночевать в таверне. Было ли это ошибкой или единственным способом выжить? Это нам неизвестно. Мы знаем только, что ночью на девушку напал один из игроков, оказавшийся монстром, поклоняющимся Ашкаэлю. И если бы не помощь Эдуарда, хозяина таверны, и его товарищей, возможно, на этом приключения нашей героини и закончились бы. Нападение сумели отбить, однако часть монстра успела ускользнуть куда-то в канализацию, а значит, девушке пока рано расслабляться.

Стоит ли удивляться тому, что оставаться в своем номере у нее не было ни малейшего желания? Добрая Элина, жена Эдуарда, предложила Ноори новую комнату и горячий чай. А к этому чаю в маленькой таверне собралась очень странная компания. Помимо Ноори и хозяев, в гости заглянули принц Кен Канли (им оказался тот таинственный незнакомец) и король Лаома Дэнвил. В эту ночь девушка поступила на службу короне (за отличные деньги, надо сказать). А потом, во сне, к Ноори пришло первое видение, в котором она наблюдала за красивой девушкой, чем-то похожей на короля Дэнвила, и сопровождающими ее людьми, среди которых был очень красивый болезненно-го вида юноша. Они обсуждали телепортацию, и юноша грозился открыть Врата.

По рассказу Ноори принц Кен понял, где искать сестру и с кем она. А еще стало понятно, что принцессу не похитили, что она в данный момент свободна и идет своим путем. И с утра вместе с Кеном девушка отправилась на поиски сбежавшей сестры короля Мерседес.

Судьба иногда выкидывает непредсказуемые колена, вместо того, чтобы оказаться на месте, где в последний раз видели беглянку, двое молодых людей оказались где-то глубоко под землей. Намного глубже самых низких уровней под столицей.

Надо сказать, Кен был очень удивлен, что телепортация сработала неправильно. Он еще не знал, что рядом с Ноори так будет происходить регулярно.

Юноша и девушка вдосталь побродили по подземельям, которые явно были созданы рукой домира. Здесь было множество прелюбопытных вещей. Повозки, которые ездили сами. Кнопки, которые не стоит нажимать (вновь накатило видение, которое ясно показало, что случится с нажавшим их). Двери, которые не стоит открывать. Кокон, мешающий телепортации (только из-за его короткого сбоя они и умудрились сюда попасть). А потом молодые люди наткнулись на женщину. Она не была живой, но и не была мертвой. Она была душой этого странного места.

Оказалось, что они попали на станцию, сохранившуюся еще со времен Забытой Эпохи. Это была

огромная база, в которой остатки выжившей древней цивилизации должны были находиться в состоянии стазиса до тех пор, пока земля вновь не станет пригодной к жизни. Две трети населения станции не дождалось: сиан, что был привязан к телам, оборвался. Но все же были еще выжившие. А женщина - душа станции - следила за состоянием базы и ее обитателей. Из-за смены законов физики вследствие катаклизма, станции пришлось полностью перейти на магическое обеспечение, благо цивилизация, что покоилась под километровыми толщами земной коры, была цивилизацией ученых, которые достигли высот как в технологических аспектах науки, так и в магических. Она рассказала лаомчанам много интересного... Не просто так, конечно. Взамен она хотела знать, как сейчас обстояли дела на поверхности, чтобы начать оживление тех, кто еще мог проснуться. А им нужно было где-то жить. Душа станции попросила о встрече с королем, чтобы она могла договориться о выделении территории проснувшимся. И когда Кен согласился, она отправилась вместе с ними в королевский дворец, где и провела первый (надо сказать, весьма удачный для всех) этап переговоров

Ноори поселили в том крыле дворца, где обитала королевская семья. Кен не преминул проехать по «особому отношению» короля к ней, упо-

мянув, что раньше Дэнвил смотрел так только на одну женщину, но она никогда не станет его женой. Да-да, король Лаома до сих пор холост. А все потому, что считает, что короли могут жениться на том, на ком захотят.

Дворец был прекрасен, но в нем было очень скучно. Зато около него был замечательный сад. А в этом саду было озеро, которое не замерзало даже зимой. Купаться в нем было нельзя, даже стояла мощная защита... Но девушка в очередной раз доказала, что всякие там защиты ей нипочем. Она поплыла поближе посмотреть на статую, которая показалась ей странно знакомой. Там ее и застал король.

Дэнвил рассказал ей историю статуи и забрал девушку в свою комнату, чтобы она могла согреться после такого необычного купания. Ну и рассказать о своих видениях, конечно. К сожалению (а может быть, и к счастью) девушка могла рассказать далеко не все - она знала, что о некоторых вещах и событиях никто не должен знать. И все же разговор получился крайне интересным. А еще выяснилось, что Ноори умеет делать удивительные вещи со стеклянным шаром, который стоял у короля на столе и служил для наблюдения за городом. Тогда Дэнвил подарил шар ей и велел тренироваться.



Тренировками Ноори и занялась. Глядя в шар, она вызвала снежную бурю и даже написала на каком-то сугробе имя короля.

Разумеется, Дэнвил захотел увидеть, как ей это удастся, и... выяснил, что Ноори не вызывает снег - она становится снегом. И это позволяет ей невидимой проникать в малейшие щели, проходить любые преграды. А еще при этом она не использует ни ману, ни псионическую силу.

Король, который и так был восхищен красотой девушки и ее манерой общаться, окончательно влюбился в свою странную гостью. По крайней мере, лично мне хотелось бы так думать...

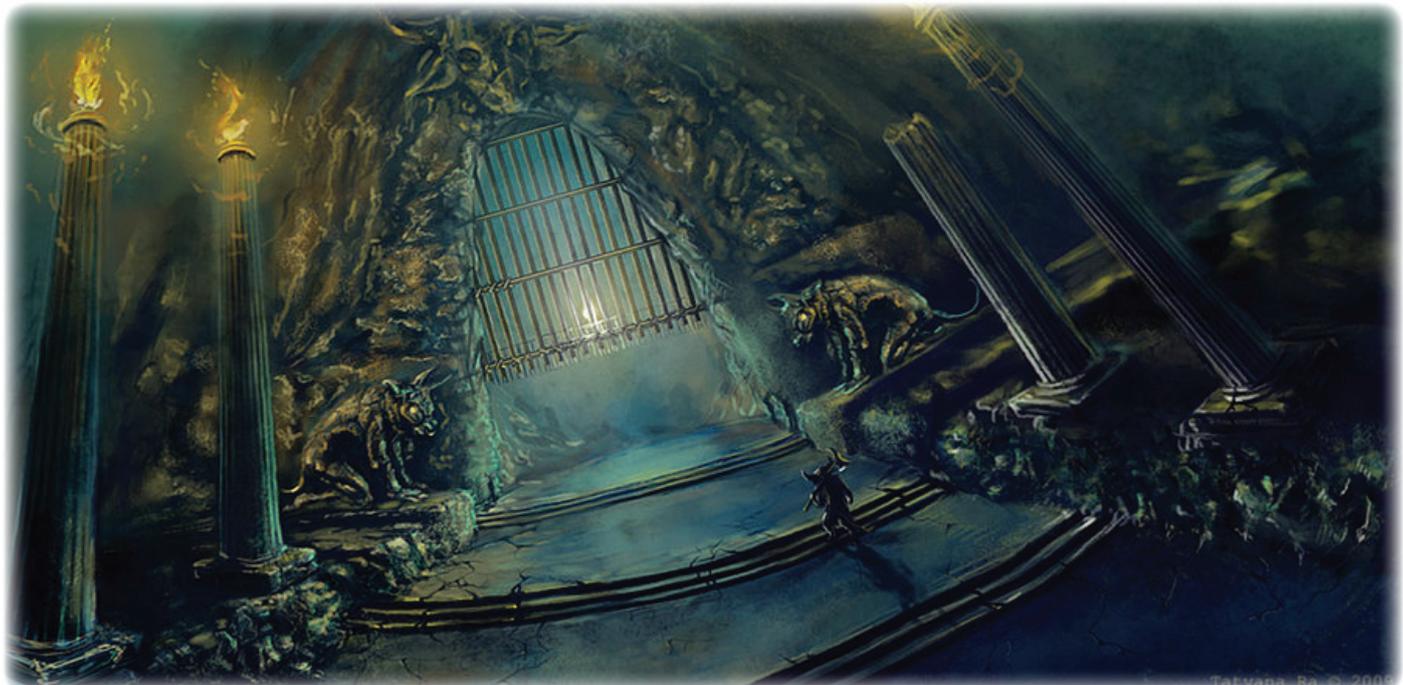
Через некоторое время за Ноори пришел Эдуард. Он взял девушку за руку, чтобы телепортироваться к себе в таверну, и... Ну вы догадались.

Их закинуло совсем не туда. Глубоко под землю. Правда, на этот раз не в гостеприимную станцию, а в настоящие катакомбы, в которых гнездились что-то жуткое. Ожившая тьма кинулась на Ноори, но... девушка неожиданно для себя сумела уничтожить ужасное существо. Эти места срочно нужно было чистить! Но для этого требовалось узнать, как сюда попасть. И двое путешественников отправились искать выход.

Ноори чувствовала себя ужасно. То ли она сильно вложила в тот удар, что уничтожил тварь, то

ли ее просто вновь беспокоили видения - и на этот раз они были гаже некуда. О крови, льющейся рекой. О боли и смерти. О человеке, который на своих собственных внутренностях строил странный ритуал, чтобы его можно было воскресить даже по прошествии большого количества времени. И тело его лежит воон за той дверью... на которой стояла ловушка. И не одна. Ловушки эти должны были испепелить чужаков, но видения вновь успели вовремя - и Ноори успела предупредить спутника о том, чего делать не стоит. А заодно - узнала о том, как сюда вернуться.

Они выбрались из подземелий телепортом, и Эдуард собрал свою команду, которая занималась разоблачением и уничтожением различных запрещенных культов, что пытались обосноваться как в столице, так и на территории страны. Все вместе они отправились вниз, чтобы очистить катакомбы и воскресить человека. Первая задача с помощью Ноори была частично решена в самом начале, однако маг, который этим занимался, потерял много сил, и девушке пришлось доставить его во дворец, а потом вернуться к остальным. Затем они начали ритуал воскрешения - и снова им ничего не удалось бы, если бы Ноори не нашла мощный Камень душ. Он мог бы уничтожить всех, кто был в комнате, однако в руках девушки почему-то был безопасен... В общем, ритуал удался, и человек воскрес. У него была информация для жрецов, но чтобы доставить сообщение - требовалось выбраться наверх, а это неожиданно оказалось невозможным. Какой-то кокон блокировал выход, как обычный, так и с помощью телепорта.



И команде пришлось направиться вниз, туда, где творилось какое-то жуткое зло. Как оказалось, культисты проводили там ужасный ритуал, защищенные мощнейшим куполом. Никто не мог бы пробить его и помешать им... Никто - кроме Ноори.

Девушка превратилась в снег и проникла сквозь преграду. Она сумела спасти домиров, которые должны были стать жертвами ритуала, однако культист убил своих же и умер сам, завершив таким образом начатое им черное дело. К чему приведет этот ритуал? Поживем - увидим.

Но даже тогда кокон, что держал команду в подземельях, не распался. Как поняла Ноори (ей вновь было видением), в катакомбах было заточено чужое существо из далекого мира. Он должен был уничтожить всех, кто остался в месте расположения культа. Но он вовсе не был злым. Как и не был добрым. Он был другим, совсем другим. И он очень хотел домой.

Ноори сумела связаться с Дэнвиллом, и король нашел выход. Он попросил женщину, которая следила за станцией, сделать Ноори каналом жизненной силы. И когда сила эта выплеснулась наружу, существо стало свободным, а команда Эдуарда сумела выбраться на поверхность.

Правда, Ноори при этом оказалась настолько переполнена жизненной энергией, что ощутила безумную эйфорию. Она так радовалась жизни, что случайно переместилась в спальню короля, где выпросила себе в награду ленту, которой он шнуровал рубашку. В смысле, сняла с него эту ленту.

На следующий день, когда девушка выпалась и пришла в себя, она почувствовала себя виноватой, и попыталась извиниться перед Дэнвиллом, однако извинений он не принял. Зато с удивлением и шоком узнал, что Аринор жив, и это и есть та самая новость, которую воскрешенный человек должен передать всем жрецам. Чем это грозит многострадальной стране?

А потом он взял девушку за руку, чтобы переместиться в столовую, и...

Сколько раз нужно повторять этим самонадеянным мужчинам, что рядом с Ноори телепорты

вечно глючат!

На этот раз их закинуло куда-то совсем далеко от Ардоны. Они оказались в какой-то стране, где не знали не языка, ни обычаев. Впрочем, это не особенно мешало Дэнвиллу с его умением читать и внушать мысли, да и Ноори, как оказалось, не понимает слов, но вполне улавливает смысл сказанных фраз.

Конечно, можно было попытаться вернуться обратно в замок, тем более, что манновое поле здесь было весьма разряженным, но король решил, что глупо упускать шанс познакомиться с неизвестным государством. Молодые люди купили себе местную одежду и отправились гулять по городу. Впрочем, далеко уйти им не удалось. Пока они обедали в трактире, Дэнвилл заметил, что за ними следят две фигуры в плащах с накинутыми капюшонами. Мужчина увлек Ноори на улицу, но там был отряд местной стражи, которые явно хотели познакомиться с ними поближе. И, пожалуй, не было бы в этом знакомстве ничего страшного, но король так хотел отдохнуть от своих обязанностей. И молодые люди бросились бежать. Скорее всего, им не удалось бы укрыться от местных в незнакомом городе, но им на помощь пришла та самая странная парочка. Двое в плащах переместили Ноори и ее спутника в лес.

Тогда и выяснилось, что двое незнакомцев были представителями странного народа, похожего на эльфов, но в то же время совсем другого. Куэльэ - так они себя называли - не имели к эльфам никакого отношения, ибо (как узнала Ноори из очередного видения) не пришли через портал, а прилетели с неба на каком-то метеорите. А материк, на котором они жили и который считали единственным живым на Мин Акроне, назывался Куэльэ.

Девушку-куэльэ звали Исохоне, и она была королевой эльфов. А юноша, который был с ней, оказался ее младшим братом, но имени у него пока еще не было, потому что он еще не постиг своего предназначения.

Исохоне обладала пророческим даром и узнала о том, что Ноори и Дэнвилл попадут на континент и будут в опасности. Поэтому тайно покинула свой дворец и проникла в земли империи Солэя. Она не знала, почему именно эту пару должна была спасти. Хотя, посмотрев на Ноори и узнав о ее неве-

роятных способностях (Ноори превратилась сначала в снег, а потом в опавшую листву, заставив спутников ощутить себя частью огромного Леса), она уверилась в правильности своего поступка. Королева привела гостей в свое поселение, однако по их следам шли местные, поэтому эльфы снялись с места (потрясающим способом «расплетя» свои дома обратно в деревья) и отправились по тропе туда, где должны были оказаться вне опасности.

Но даже на тропе враги сумели выследить Ноори, Дэнвила, Исохоне и ее брата. Неожиданно засветили камни. Два из них попали в голову Дэнвилу, один отправил в бессознательное состояние брата королевы. Исохоне успела защититься, но ей нечего было противопоставить нападавшим, она быстро слабела. Зато у Ноори появился шанс порезвиться вовсю. Которым она и воспользовалась. Поднялась жестокая буря, которая разбрасывала людей, пугала, уничтожала. И только один человек, от которого шла сильная эманация Зла, сумел устоять на ногах. Он подхватил брата Исохоне и скрылся в портале.

Оставшись одна рядом с обессиленной Исохоне и бессознательным Дэнвиллом, Ноори научилась делиться с другими энергией Леса и, похоже, немного перестаралась. Мужчина, чьи раны почти затянулись, спокойно заснул, а вот королева неожиданно перешла в состояние чистой энергии. Это было волшебство, но немного страшно. Подождав немного и убедившись, что просыпаться ее товарищи не собираются, Ноори проникла в сон короля и...

Увидела будущее, в котором она знала имя человека, похитившего брата Исохоне, - он был вовсе не священником Дэйнара, которым притворялся, а жрецом темных богов Ифирона. Знала она и имя брата королевы, которое он получил после похищения. А еще она поняла, что несмотря на все страшные пророчества все еще может быть хорошо. Она видела Дэнвила, живого и здорового, и знала, что они могут быть вместе.

Когда все, наконец, проснулись, Исохоне была поражена и обрадована своими новыми возможностями и восхищена способностями Ноори. Они решили отправиться следом за похитителем, чтобы освободить брата королевы. На ночь Исохоне хотела «спеть» маленькую хижину, но вместо это-

го у нее получился прекрасный замок, в котором даже нашлось место бассейну. Бассейну Жизни, который был сродни Озеру Жизни, что даровал силу и существование.

Разумеется, Ноори не могла упустить возможность искупаться. Разумеется, Дэнвилл присоединился к ней. И там они получили возможность разобраться, наконец, с теми чувствами, которые связывали их вместе. Бассейн принял их поцелуй и даровал им силы, а Исохоне пояснила, что теперь они помолвлены, и что такое могло случиться только с домирами, предназначенными друг для друга. Ноори не была готова принять это, но Дэнвилл, судя по всему, был не только не против, но и всеми руками за.

К сожалению, времени отдохнуть у наших героев не было. На следующий день они вышли на город людей в Империи Солэя и выяснили, что город окутан злом. И брат был заперт глубоко под одним из храмов, а похититель оказался местным первосвященником. Ноори поняла, где он находится, но освободить куэлье не могла, опасаясь за его жизнь. Зато она помогла еще одной яркой искорке света в этом злом городе, окутанном черной паутиной.



Сняв комнату в понравившейся им гостинице (она выглядела чистой и ухоженной, и здесь не ощущалось Зла), Исохоне и ее спутники собирались обсудить, как освободить ее брата, как вдруг к ним пришел куэлье. Эльфа звали Фенотар, и он был Голосом Леса. Он знал многое о городе и пытался помочь ему освободиться от паутины. Фенотар и предложил им способ освобождения похищенного - внушить осведомителям первосвященника, что в город прибывает большой отряд инквизиции для проверки, это должно заставить его покинуть город вместе с пленником.

Придерживаясь этого плана они начали действовать. Дэнвил и Ноори отправились в бордель, искать одного из осведомителей, а Исохоне и Фенотаром должны были найти второго.

Ноори собиралась наняться на работу горничной, а король должен был прикрывать ее, если вдруг что-то пойдет не так. Но «что-то» пошло совсем не так, как они планировали. Хозяйкой борделя была Госпожа, аура Зла от которой была даже сильнее, чем от монстров в катакомбах Ардоны, чем от первосвященника... К счастью для нашей героини, Госпожа не собиралась ни принуждать ее к чему-либо, ни выдавать. Она всего лишь заставила Ноори ощутить себя красивой, желанной и желающей. Присутствие Госпожи даже некрасивых женщин делало привлекательными, а из Ноори получилась просто богиня. Девушка с трудом нашла в себе силы отказать от предложенной Госпожи.

Несмотря на затуманенный аурой Госпожи разум, Дэнвил справился со своей задачей и убедил осведомителя, что проверка грядет. Однако у королевских дела шли не так гладко. Ноори почуяла беду...



## ГРУППА: КОРОНА ДРАКОНА (ДИ)

**ДМ:** Leeder

**ВРЕМЯ В ИГРЕ:** Младший Первыдник июня 756 года от Основания Раймского Трона

**ДИСЛОКАЦИЯ:** Другие игры, Покров, неподалёку от переправы через Верхний Байд

**СОСТАВ ПАРТИИ:** Дайана Чедд (человек), Акordia (кантари), Мышонок Съюзи (человек), Релисс Аксимияль (дизаре), Мелани (полуэльфийка-дизаре), Франсуа де ла Фэр (человек)

### Краткая предыстория

Правитель Драконьего Королевства Райм и его семья убиты. Чудом спасаясь принцесса бежит из страны, чтобы найти способ противостоять убийце, надежно защищенному от магии древним артефактом.

### Последние события

В последний день весны традиционный турнир закончился совсем не традиционно. Победитель, Ганс Ферер, поднялся по лестнице к ложе короля Стивена Раймского, но вместо того, чтобы принять из его рук награду, вскинул меч. И короля не спасли ни телохранители, ни могущественная магия, которой он владел... Солдаты Ферера захватили город и вырезали дворец. Всех, в ком могла течь кровь Чеддов, королевской династии Райма. И только старшей дочери Стивена - Дайане Чедд - удалось покинуть сначала турнирную арену, ставшую могилой ее отца и матери, а потом - и королевский замок, в котором погибли ее младшие брат и сестра.

Андриэль, архимаг Райма, сумел вытащить Дайану из смертельной ловушки трибун для зрителей, но дальше она должна была выбираться сама. К счастью, принцесса была не одна. Ученица архимага, юная колдунья-кантари. Следопыт и лучник дизаре. Подруга принцессы Мелани, обладающая, как и Дайана, псионическим даром, что не могло не наводить на подозрения об их как минимум дальнем родстве. И - маленькая воровка Съюзан, которая задолжала принцессе жизнь и не могла не попытаться ее спасти.

Впятером они выбрались из дворца через тайный ход. Но на поверхности их уже ждали. Наемники

были готовы не выпустить из дворца даже мышь, однако им не повезло. Им противостояли вовсе не мыши - а опытные (и не очень) воины, которые после обрушившихся на них утрат уже ничего не боялись.

Нашим героям удалось прорваться через оцепление. Они собирались дожидаться ночи в тайной квартирке Сьюзан, а потом покинуть город, но - не успели. Их выследили раньше. Три огненных пса ворвались в маленькую комнату и погрузили ее в пылающий ад. Казалось, это смерть, но в доме воровки тоже оказался предусмотрен тайный ход. Пятеро товарищей - и приведенный к ним рыцарь Франсуа, которому «повезло» вернуться в город во время бунта - убили одного из псов и сумели без потерь покинуть пылающую квартиру. Оставшейся без дома и без любимого зеркала Сью не оставалось ничего другого, как отправиться вместе с остальными - ведь только так она могла рассчитывать на компенсацию.

Без сложностей покинув город, маленький отряд направился на север, там, в маленькой таверне в дне пути от Хэйвена, их должен был ждать архимаг. Однако раньше, чем они увидели Андриэля, в таверну вошел патруль. Солдаты искали беглую принцессу по приказу нового короля. Нельзя было допустить, чтобы Дайану узнали. К счастью, ловкость Сью и умение воздействовать на эмоции Мелани достаточно отвлекли офицера, чтобы Дайана с помощью плаща скрытности Акордии и умения убеждать Франсуа сумела покинуть таверну.

Но встреча все же состоялась. И архимаг рассказал друзьям, что все гораздо хуже, чем всем казалось. Ферер действовал не в одиночку - он вступил в союз с чернокнижниками, и путей быстрого разрешения ситуации никто пока не видел. Принцессе следовало как можно быстрее покинуть страну.

И наши герои отправились в путь. Увы, адские гончие способны были отыскать их где угодно. Рыцарь-маг Франсуа попытался оборвать связь, но ритуал пошел кривь и вкось - и через час преследователи настигли маленький отряд. Врагов было всего пятеро. Две собаки, их хозяин-чернокнижник и два его телохранителя. Они были уверены, что победа неизбежна. Они очень сильно ошибались. Двое рыцарей с трудом, но удерживали на себе адских псов, позволяя остальным сражаться с их хозяином. И напор их был настоль-

ко силен, что чернокнижник, потерявший связь с псами, готов был отступить.

И вдруг... От переправы прискакал отряд. Что это? Спасение? Или верная гибель?

## ГРУППА: ИСКАТЕЛИ НАДЕЖДЫ

**ДМ:** Drakoshka

**ВРЕМЯ В ИГРЕ:** 4 апреля 326 года (9-ый месяц, месяц Лайтблейда)

**ДИСЛОКАЦИЯ:** Мин Акрон, Аталас, Южный Альянс, г. Игазар

**СОСТАВ ПАРТИИ:** Мран Р'риош (драккор), Кетти Муха (человек), Эмиль (человек), Даймер Либит (НПС, человек), Кристиан Раймонд (НПС, человек), Эрелинда (дроу)

### Краткая предыстория

По заказу одного купца, они идут в Обитель Ужаса, чтобы извлечь оттуда ценный артефакт. Им уже удалось найти карту, которая должна привести их к нему, но знают ли они, что это лишь начало приключения?

### Последние события

Мран, Кетти и Даймер впервые встретились Далкрее, в доме купца Хонхеля, который предложил им чертовски заманчивый контракт - прогуляться до соседнего континента, заглянуть в Обитель Ужаса и принести оттуда Сферу Отречения. И он готов заплатить за это 50 золотых - и еще немного, если они успеют вернуться раньше, чем через 3 месяца. А чтобы они не заблудились, он дает им в сопровождающие темную эльфийку - типа, она знает дорогу.

Эрелинда не против отправляться в путь с такой разношерстной компанией (драккор, маг и воровка), но прежде, чем уезжать из Брунгилтрона, нужно достать некую карту, которая - по странному стечению обстоятельств - находится в одной из Гильдии Воров Далкрея. Не затем ли в отряде воровка?

К сожалению отряда, в Гильдии Воров Тени, в которой состоит Кетти Муха, карты не оказалось. Поэтому им пришлось отправляться в куда менее презентабельный район трущоб, где должна быть

штаб-квартира второй Гильдии.

Вы можете удивляться, но маленькой группе удалось то, что не удавалось ни стражам порядка, ни ворам из Теней. Они нашли таверну, через которую воры Аристократа ходили в свою штаб-квартиру. Они даже нашли потайной ход в погребе и сломали ведущую в него дверь. Им удалось пройти сложнейший подземный лабиринт, в конце которого они вошли в незапертую дверь.

На этом везение закончилось. Не успели они осмотреться, как сверху в ту же подземную комнату (которая, судя по всему, использовалась для заседаний гильдейцев) спустился сам Аристократ с охраной. У него не было желания разбираться, с чем пожаловали нежданные «гости», поэтому охрана отправилась разбираться с ними.

В кровопролитном сражении маленькому отряду удалось удивить главу Гильдии Воров и он согласился пообщаться с ними. А узнав, куда и зачем они отправляются, отдал им карту и посоветовал взять в группу своего человека Эмиля (в качестве платы за карту).

Все вместе они разгадали тайну карты, заставив удивительную магическую вещь работать на полную мощность. Заодно обнаружилось, что помимо местонахождения собственно Сферы, карта показывает еще один важный элемент - по словам Эрелинды, это был ключ, способный открыть более быстрый и безопасный путь в глубины Обители Ужаса.

И наши герои отправились на территорию Южного Альянса, в город Игазар, с целью отыскать храм, в котором хранится ключ, и изъять ценный предмет.

До столицы южан группа добралась телепортом. Вздумав отдохнуть и обсудить ситуацию, они за-

глянули в очень уютный ресторанчик, где им порекомендовали фирменные блюда. Оказалось, что местные кушанья - с секретом. Кетти, например, попробовала восхитительно вкусное Сердце нимфы, которое вызвало в ней не самые приличные желания.

Эрелинда отправилась мстить за обиженного члена группы, однако на ее пути встал Эмиль, не желающий лишних осложнений до того, как они достигнут своей цели. К сожалению, его слова оказались недостаточно убедительными для дроу...

Спрашивается, можно ли удержать темную эльфийку, которую захлестнула жажда убийства? Как показала практика - можно. Общими усилиями удалось оглушить

Эрелинду и покинуть «гостеприимное» заведение без проблем.

Теперь их ждет храм неизвестно какого бога, и кто знает, все ли секреты пицци они определили?

## ГРУППА: ТАИНСТВЕННЫЙ ФОЛИАНТ

**ДМ:** TomMc

**ВРЕМЯ В ИГРЕ:** 20 января 326 года.

**ДИСЛОКАЦИЯ:** Мин Акрон, Лаом, Лаом, баронство Шаруд, руины Старого Шантука.

**СОСТАВ ПАРТИИ:** Йен Фолл (человек), Скайл (человек), Сарине (эльврина), Альгорно (человек), Морра Тиу (ассазка), Дульфгор (дварф, НПС), Элендор (эльф, НПС), Эллурит (эльф, НПС)

## Краткая предыстория

Знатный и уважаемый ардонский маг в своих научных изысканиях натолкнулся на упоминание страшной тайны. Эта тайна, как он полагает, содержится в некой рукописи, существующей лишь в одном-единственном экземпляре. Он считает эту



рукопись настолько важной, что, едва лишь узнав о её существовании, он немедленно снарядил экспедицию на её поиски. Набрать состав и возглавить экспедицию было поручено молодому воину по имени Йен из Клана Фолл.

По объявлению в экспедицию записалась разношерстная компания. Одним из них был Скайл – бывалый воин и жрец Илодара, безжалостного бога войны. Другим – его полная противоположность, молодой и робкий начинающий маг Альгорно. Третьей была Морра Тиу, ассазка-колдунья с аурой грациозного, но слегка холодного обаяния. И, наконец, милостивая эльвринка, представившаяся как Сарине и не пожелавшая назвать род своей деятельности. Так как заказчик очень торопил, времени для сборов едва хватило на то, чтобы познакомиться и набрать минимум необходимых припасов, перед тем как выступить в долгий и трудный путь по заснеженным дорогам Лаома.

### Последние события

Отряду Йена предстояло направиться в обвитый жуткими легендами Шантук – древнейший город мира, ныне уже много сотен лет стоящий безмолвными руинами в отдалённом уголке Лаома. Дабы помочь в поисках заветного фолианта, маг дал

Йену старую рукопись – дневник одного из первых исследователей древних руин Шантука.

Первый этап пути прошёл без препятствий. Через две недели отряд добрался до крупного города Вертиса, где планировал заночевать. Но тут их поджидало известие от мага нанимателя: он решил присоединить к отряду ещё троих. Эти трое были странной компанией: один из них был дварфом опасного вида с двумя секирами за поясом, а остальные два были эльфами, судя по всему привыкшими к лесу больше, чем к городским условиям. Несмотря на странные обстоятельства, Йен решил принять пополнение, и наутро, после небольшой разминки в виде состязания дровоколов, отряд отправился дальше.

И вот тут они столкнулись с первыми неприятностями. Уже вечерело, когда на уединённом в глуши участке дороги они увидели остатки ограбленного фургона. Только отряд успел спешиться, чтобы осмотреть место происшествия, как оказалось, что разбойники ещё рядом! Застав двух членов шайки врасплох, Йен с товарищами вынудил их показать дорогу к убежищу банды, чтобы освободить пленника, которого разбойники якобы взяли. Оставив Сарине и Альгорно в компании молчаливого Эллурита охранять повозки и лошадей, Йен



с остальными проследовал за бандитами и вскоре вышел к затерянному в лесной чаще домику, где располагалась шайка. Но внутри их ждал другой сюрприз. Оказалось, что это не просто разбойники с большой дороги. Вернее, по большей части действительно просто разбойники, но сейчас их шайкой управляет профессиональный наёмник, орк по имени Борн. И что самое неприятное, он охотится именно за отрядом Йена. Борн потребовал отдать ему дневник с описанием Шантука; Йен, разумеется, отказался, и завязалась драка. После быстрого, но кровавого боя, отряду Йена удалось одержать верх. Лишившись главаря, оставшиеся в живых разбойники разбежались.

В задней комнате дома отряд нашёл пленника, но оказалось, что на самом деле пленников двое. Вернее, было двое человек, каждый из которых утверждал, что он пленник, а второй – лжец. Впрочем, применив должные методы убеждения, отряду удалось выяснить, кто из них был жертвой, а кто одним из наёмников. Итак, удовлетворённые победой, члены экспедиции направились обратно к повозкам, где их, умирая со скуки, ждали Альгорно и Сарине. В ближайшем селении отряд сдал пленённого наёмника местному шерифу, и на этом посчитал инцидент исчерпанным.

Ещё несколько дней спустя Йен с отрядом добрался до Нового Шантука. Оказалось, что этот город пока представляет собой не более чем огромную стройплощадку, однако здесь нужно было уладить кое-какие формальности, и отряду пришлось задержаться в нём на один день. Йен как командир отряда отправился оформлять пропуск у местного комиссара, взяв с собой Морру, а остальные тем временем решили заняться покупками. В магической лавке, куда они забрели в своих поисках, им не повезло стать свидетелями того, как проклятый артефакт завладел телом несчастного шахтёра, и в результате им ничего не оставалось, кроме как убить одержимого беднягу. Это печальное событие было бы не более чем досадной неприятностью, если бы не привело к неожиданной встрече. Скайл и его спутники познакомились с Орлом Рейнардом – квестором Петрайдена и, судя по всему, весьма весомой фигурой в этом городе. В беседе с квестором выяснилось, что Борн был не просто случайным наёмником, а членом сильной и опасной подпольной организации, а значит, у отряда неприятности только начинались.

Впрочем, сейчас с этим делать было нечего, и на следующий день отряд продолжил свой путь. До руин Древнего Шантука оставалось всего день пути, и вот тогда-то Йен снова вспомнил о доверенном ему дневнике давнего путешественника. Этой ночью отряд заночевал в сторожевом посту королевской армии под самыми стенами Шантука, и молодой воин решил, что наступила пора ознакомиться с содержимым дневника.

Оказалось, что дневник принадлежал некому Флилеку Летописцу, гному, умершему несколько десятилетий тому назад. В нём описывалось путешествие Флилека в составе отряда, который направлялся исследовать руины Древнего Шантука по просьбе угасающего эльфа Даеридиана. Даеридиан, насколько понял Йен из дневника, получил какое-то странное видение, которое непреодолимо тянуло его к Шантуку. Вместе с ним шли Гвен – его телохранительница; Эрика – обладательница странных необъяснимых талантов; братья Ристан и Иландр Локкард – паладин Лайтблейда и маг Ардонского университета соответственно; Лой – монах, присоединившийся к отряду по каким-то своим причинам; и, наконец, Адриан ван Бек – ветеран лаомской армии, который выступал в роли командира отряда.

Я сижу у открытого окна и смотрю, как светлый лик Райзы ласкает своими лучами стройные крыши королевского града Ардоны. Я слышу гул голосов, поднимающийся с бурлящих жизнью улиц, и пытаюсь представить, как тысячи домиров спешат по повседневным делам, болтают о пустяках, смеются, радуются жизни. Но я не могу. Кошмары, которые снились мне каждую ночь с того самого дня, когда я бежал из царства мёртвых, теперь преследуют меня даже днём. Даже сейчас, когда я пишу эти строки, я чувствую на себе чей-то взгляд, от которого в моих жилах стынет кровь. Я знаю, что обернувшись никого не увижу, но мой разум уже не верит глазам. Существуют порождения, которые наши глаза милосердно отказываются видеть, ибо лишь не зная об их существовании домиры могут жить на этой брэнной земле, сохраняя рассудок. Ах, если бы я мог вернуться в блаженное неведение! Я молил богов стереть из моей памяти события, которые произошли, с тех пор как я покинул Ардону год назад, но боги отвернулись от меня. Я видел то, что ни один смертный не должен видеть, и за это я буду проклят до конца моих дней. Но это уже не важно, ибо мой конец близок.

Последний год стоил мне десятилетия. Мои волосы седее, чем у моего деда, мои ноги уже отказали мне. Мне не пережить предстоящей зимы, и, видит Райза, я с нетерпением жду избавления, которое принесёт смерть. Я надеюсь...

Так начинался дневник Флилека, и этот эпиграф не сулил ничего хорошего. По мере того, как Йен всё больше углублялся в описания этого давнего путешествия, он всё больше убеждался, что какими бы страшными ни казались легенды, окружавшие этот древний город, действительность Шантука могла оказаться гораздо хуже. Не оставалось сомнений, что город наполнен нежитью, и даже сами камни пропитаны злыми чарами, сулящими смерть всему живому. Йен прочитал о том, как отряд Даеридиана провёл бессонную ночь под вой и рык блуждавших за стенами их убежища мёртвых. И о том, как они столкнулись с оживлёнными древней магией каменными статуями у входа в Великий шантукский университет. И о том, как они много часов блуждали по бесконечным коридорам, едва избегая встреч с тварями, от одного упоминания которых кровь стынет в жилах. И наконец о том, как отряд встретил в глубинах университета кого-то, кого никто не ожидал здесь встретить – живого человека, некроманта, проводившего какой-то жуткий ритуал.

Был уже предрассветный час, когда Йен закончил читать о том, как отряд под предводительством Адриана ван Бека сразился с некромантом и его гнусными противоестественными творениями и почти лишился одного из своих товарищей – отважного Ристана. В дневнике оставалось всего несколько страниц. Конец этой жуткой истории был близок, и Йен уже предчувствовал, каким он будет. Но нужно было дочитать. Нужно было узнать, чем закончился этот давний поход в недра Шантука, ибо завтра отряду Йена предстояло отправиться по их стопам...



## ГРУППА: ДОРОГА СКВОЗЬ ВОЙНУ

**ДМ:** Гилдер

**ВРЕМЯ В ИГРЕ:** 2 день четвертой недели месяца Мордартра - 1 час. (2:00)

**ДИСЛОКАЦИЯ:** планета Мин Акрон, материк Антавон, Празен, Деревня Йордал

**СОСТАВ ПАРТИИ:** Павло (человек), Сентилелл (дрю), Соджин (ассаз), Бирюк (человек)

### Краткая предыстория

Война между Империей и Празеном зашла в тупик. Границы укрепляются Империей и остается все меньше и меньше возможностей потеснить узурпатора. И Празен уже готов смириться, но неожиданно Империя захватывает граничные шахты, лишившись которых, Празен потеряет очень многое. Один из отрядов отправляется в разведку для того, чтобы вызнать ситуацию и отбить первые несколько шахт, подготовив плацдарм остальным группам. На кону стоит многое!

### Последние события

Не пора ль нам, братие, начать  
Сказ о героическом походе:  
Как домиры, общим числом пять,  
Дрались с монстром злобнейшим в болоте,  
Как они ловили муравья,  
Что был ростом с небольшого пони,  
И как плыл, спасаясь от огня,  
Волк, что на себя призвал погоню...  
Отложите в стороны мечи.  
Эй, трактирщик, подплесни-ка браги!  
Под отсветы из большой печи  
Сказ пойдёт о чести и отваге.

...  
Хмурый вечер тихо наступал,  
Солнце начало прощаться с миром.  
В лагерь тренировочный прошли  
Иноземных четверо домиров.  
«Мне курьером привезён приказ, -  
Командир к ним обратился с речью, -  
Выпустить как можно раньше вас,  
Не сидеть чтоб вам тут бесконечно»

Завтра, с первым проблеском зари,  
Предстоит команде испытанье.  
Так что нынче, что ни говори,  
Спать, подьем-то будет ранним.

Но не всё, что быстро говорят  
Так же быстро обрастает делом:  
Снаряжением затарился отряд  
И в его составе пополнело.

На заданье отправлялись вшестером,  
А седьмым шёл с ними волк друида.  
Командиром встал над ними дроу,  
Что один из них принял в обиду.  
Впрочем, на болоте места нет  
Личным распрям, если хочешь жить!  
Выстроились цепочкой след в след,  
Чтоб друид мог путь им проложить.

То ль нелёгко по болотам путь,  
То ль колдунство чьё-то повлияло...  
Вроде негде было им свернуть, -  
Глядь, а одного из них не стало.  
Поискав и не найдя следов,  
Двинулся отряд составом меньшим.  
Каждый к бою был уже готов –  
Вдруг им монстр выскочит навстречу?

Монстра первым увидел друид,  
Был тот монстр велик и зело грозен.  
«Главное, не поднимайте крик.  
Может, подойдём, и просто спросим?  
Мол, не нужен вам вот этот вот предмет?  
Раз не нужен, мы его прихватим...»  
«Прекращайте мне нести тут бред!  
Есть тут тот, кто с головою ладит?»

«Невидимок кольца есть у нас,  
Может быть воспользуемся ими?  
Прокрадёмся тихо и тотчас  
Артефакт из логова изыдем»  
Как гласит народная молва,  
Если гладко было на бумаге,  
Всё равно коррекция нужна,  
А не то окажешься в овраге.

Монстр был хоть недалёк умом,  
Всё равно ж неладное почуял.  
В битву им пришлось вступить гуртом  
Да на счастье их случилось чудо:  
Вспышка света озарила всё вокруг  
И упала половина монстра.  
Но отряд лишился членов двух -  
Дальше было им идти непросто.

Впрочем, взяли первый артефакт:  
Повезло, что не исчез он тоже.



Пусть с потерями, но есть же результат.  
Шанс пройти сей квест остался всё же.

...

Дальше трое шли и с ними волк,  
Муравья искали что есть мочи,  
Муравей же раньше их нашёл,  
Чем был каждый сильно озабочен  
Муравей тот был как муравей,  
Разве что поболее размером...  
Отвлеклись мы – пара уж зверей  
На него как буря налетела.

Первый зверь – друида верный волк,  
А вторым был сам друид-ликантроп.  
И с двоих оставшихся был толк –  
Поддержали арбалетным залпом.  
Муравей не стал пытаться судьбу  
И сбежал, оставив часть хитина.  
Командир сказал: «Я подберу.  
Часть заданья эта нам пластина»

Вот команда подошла к мосту,  
Что вёл к башне с третьим артефактом.  
Чу! Стоят элементали на посту,  
Трудно примириться с этим фактом.  
Снова в бой решил идти друид  
Увести тупых созданий за собою.  
Артефакт пусть ищет следопыт...

И понёсся волк к мосту стрелюю.

Бросили элементали все дела  
И гурьбой за волком побежали.  
Башня обесстражена была –  
Без помех её до верха обыскали.  
Выловили волка из реки –  
Так он спасся от элементалей.  
И направили свои шаги  
К выходу из зоны испытаний.

Много подвигов свершит ещё отряд.  
Мы следим за их передвиженьем.  
А пока герои наши спят.  
Впереди тяжёлые сраженья.

### ГРУППА: ЖИТЬ ВЕСЕЛО

**ДМ:** Добрый День

**ВРЕМЯ В ИГРЕ:** неизвестно

**ДИСЛОКАЦИЯ:** планета Мин Акрон, материк Гвиларион, Грифмер, г. Нижний Лад

**СОСТАВ ПАРТИИ:** Тэфи (человек), Риардон (угасающий эльф), Арамил (угасающий эльф)

### Краткая предыстория

Судьба свела их вместе в удивительной стране Грифмер, где им предстоит столкнуться с самыми необычными приключениями.

### Последние события

Риардон – молодой маг эльфийской крови прибыл в Грифмер в поисках знаний и приключений. И приключения нашли его сразу же, как он спустился с корабля на твёрдую землю. То ли специально, то ли случайно на него налетел местный купец склочного нрава. Этот купец тут же потребовал извинений в весьма грубой форме. Естественно, магу это не понравилось, и желания подчиняться у него не возникло, от чего и разгорелась словесная перепалка. Вокруг спорщиков постепенно начала уплотняться толпа зевак.

И неизвестно как бы повернулась эта ситуация, если бы не вмешался третий допр, который, воспользовавшись удобным случаем, украл у купца дорогой кинжал и мгновенно затерялся в толпе. Риардон имел несчастье заметить вора, чем и

поделился с прибежавшей на крики купца стражей. Вор попытался «помочь» Риардону бежать от стражи и этим бросил тень на непричастность эльфа к криминалу. Вскоре вор был пойман и обыскан, как нетрудно догадаться, кинжала при нем не было. Стража, по настоянию купца, решила обыскать и Риардона.

А тем временем пара наемников - искусный в обращении с мечем Арамил и красавица Тэфи, не лишённая силы в голосе, - подрядились провести расследование странного, но высоко оплачиваемого дела. По неизвестной причине в недалёкой деревне погибли все магически оживлённые прислужники (не стоит забывать, что основной физической рабочей силой в Грифмере являются зомби).

Наёмники, не теряя времени, решили отыскать транспорт до этой деревни. Но, как оказалось, их финансов было недостаточно для найма лошадей, и потому они решили взять транспорт на льготных условиях у одного из знакомых обаятельной Тэфи. Лишним будет описывать, как они потерпели фиаско. Всё-таки деревня не такая уж и далёкая и они посчитали, что дойти пешком будет быстрее, чем искать бесплатный транспорт в этом корыстном мире.

Как Риардон очистится от подозрений? Что найдёт стража в карманах мага? Кого повстречают наемники на своем пути? Что закажет Арамил себе на обед? Читайте в следующих выпусках.

### Дорогие наши читатели!

Если вы не нашли среди отчетов свою группу, если нашли, но отчет вам не понравился, если считаете, что журналисты не упомянули важные факты из ваших - или чужих - приключений. Пишите нам!

Мы обязательно включим ваш отчет в следующие номера нашего журнала!

# Вымысел или Реальность? "Материя Вымысла"

*«Мана – универсальный материал, из которого состоит весь Вымысел»*

## МАТЕРИЯ ВЫМЫСЛА

Во все времена, во многих культурах и религиях, стихиям, желаниям, чувствам выделяют особое место, превращая их в движущие силы, управляющие Вселенной. Но так ли это на самом деле? Вселенной управляют совершенно бездушные законы мироздания, и мы знаем, что именно благодаря им и появился Вымысел. Но что движет самым Вымыслом? Что самое ценное и востребованное в нем? Ответ прост – то, из чего он сотворен, то, из чего появляется все и во что распадается каждый из обитателей Вымысла. Будь то простая букашка, соринка или домир. И имя этому всему – мана. Мана – это универсальный материал, из которого изначально был создан Вымысел. Это нечто неосязаемое, нечто, что нельзя потрогать или увидеть простым взглядом, но существует множество способов использовать ману для различных целей. От простого создания света до оживления умерших, сотворения целого мира или даже рождения бога. Изучением маны и манового поля, которое точно невидимый туман окутывает весь Вымысел, занимается большая ветвь в науке, именуемая метафизикой.

Долгое время в состав метафизики входила и сама физика, являясь лишь ее небольшим ответвлением, однако, когда стало известно о существовании так называемого техногенного поля, отвечающего за точность исполнения физических законов, это ответвление вынесли в отдельную науку, которая впоследствии получила столь же широкое развитие, как и метафизика. Сама же метафизика была разделена на три крупных направления (иррациональная магия, рациональная магия и псионическая магия), каждое из которых достойно отдельного повествования и связано с определенным энергетическим полем или несколькими из них.

## МАНА И МАНОВОЕ ПОЛЕ

То, что для нас испокон веков считалось волшебством и вымыслом, загадочным и невозможным,

для большинства миров Вымысла является лишь одной из крупнейших наук, не имеющей ничего сказочного. Конечно, существует немало замкнутых миров, в которых метафизика рассматривается сродни нашим понятиям и представлениям о магии, но от этого суть самой науки совершенно не меняется.

В основе метафизики лежит особый вид энергии, являющий собой нечто вроде поля, отдаленным аналогом которого можно считать электромагнитное поле. Единица измерения этого поля называется «мана», соответственно само поле именуется «мановым». Известно, что мана - это первородный материал, из которого сделан весь Вымысел и, обладая нужными знаниями, с ее помощью вполне реально добавить пару мазков от себя или перерисовать то, что было создано другими. Согласно этой теории, манипуляции маной открывают поистине великие, почти безграничные возможности воздействия на окружающий мир. Проблема в том, что ограничена сама способность домиров оперировать столь мощным инструментом. За многие миллиарды бесконечностей мановое поле было изучено достаточно хорошо, однако мы не будем углубляться в точные определения и значения и ограничимся лишь тем, что известно рядовому жителю Вымысла. Большинство миров, по которым доводится путешествовать нашим героям, не обладают даже сотой долей тех знаний,



которые собраны в самой огромной Библиотеке Знаний, расположенной в Мир-Городе. Да и большая часть простых обывателей за всю свою, порой бесконечную, жизнь не прочитали и десятой части всех доступных им сведений, потому как наука – это всегда скучные теоретические выкладки, лишённые красивых описаний и красочных картинок.

Как уже говорилось ранее, мана – это первородный материал, из которого был создан Вымысел, а так же всё и вся в нем. Ученые полагают, что то, что можно наблюдать в виде манового поля, скорее всего, является дополнительным материалом, который необходим для продолжения развития и совершенствования Вымысла. Когда мана перестанет вырабатываться и полностью израсходуется, Вымысел будет завершен, достигнув своей наивысшей точки развития. Многие философы полагают, что это будет концом света, ведь без развития нет эволюции, но пока что это лишь предположения и догадки, да и до совершенствования Вселенной еще ой как далеко...

Мановое поле присутствует практически везде – над поверхностью земли и под нею; высоко в атмосфере и глубоко в воде; в закрытых помещениях и в свободном пространстве. Его интенсивность может варьироваться от почти полного отсутствия и до перенасыщенности, при которой ману можно ощутить даже обычными органами чувств, что, правда, крайне редко даже в масштабах целой Вселенной. Говорят, что если бы ману можно было увидеть глазами, то весь Вымысел бы окутывал туман, который где-то гуще, где-то реже, и при этом постоянно, словно колыхается на ветру и медленно перетекает с одного места на другое. Именно такую картину видят волшебники, когда смотрят магическим зрением на мир. Учеными Вымысла было замечено, что мана обладает необычным свойством тяготеть к объектам с большой массой внутри Большого плана. К этой категории относятся звёзды, планеты, спутники и даже большие транспортные средства, бороздящие космические просторы между мирами. Однако до сих пор не было выявлено четкой закономерности между массой объекта и концентрацией манового поля. Большинство миров соответствуют общепринятым межмировым стандартам концентрации маны, но есть и такие уголки в Вымысле, где первородного материала в мире больше или меньше, а где-то он отсутствует пол-

ностью или носит так называемый «отрицательный показатель». В таких мирах мана вытягивается окружающим миром из создающих ее организмов с невероятной скоростью и тут же растворяется в пространстве. Ученые называют такой феномен магическими черными дырами. Домиры в таких зонах ощущают дискомфорт: им тяжело дышать, кружится голова, появляется слабость во всем теле. Но адаптация всегда проходит довольно быстро – буквально за несколько недель пропадают все симптомы. При возвращении же затем в места с полноценным показателем маны, домиры могут ощутить состояние передоза, так, словно бы они попали в зону с повышенным содержанием маны. Появляется ощущение эйфории, легкости и помутнения разума, что так же проходит спустя несколько недель.

Мана имеет несколько состояний, о которых знает каждый ученик мага, потому как именно с этими состояниями и приходится работать любому волшебнику. Эти состояния принято называть зарядами – положительный и отрицательный. Само мановое поле аморфно и имеет так называемый нейтральный заряд, что практически означает отсутствие какого-либо заряда. Именно благодаря этому состоянию мановое поле присутствует в фоне существования, но никак не влияет на окружающий мир, потому как только мана, наделенная положительным или отрицательным зарядами, воздействует на Вымысел теми или иными способами.

Говоря языком мудрецов, позитивно-заряженная мана, создает «порядок» и лежит в его основе. Это означает, что такая мана позволяет создавать материальные объекты и изменять их согласно существующим законам природы, которые и именуются просто «порядком» или «законом». Весь воспринимаемый органами чувств Вымысел создан позитивной маной и подчинен порядку. В противоположность позитивной мане, негативно-заряженная мана способна разрушать структуру объектов, обходить «закон», создавать эффекты, кажущиеся противоречащими здравому смыслу, одним словом – создавать «хаос». Оба заряда могут существовать в том или ином виде, хотя негативная мана по своей сути крайне непостоянна. Отрицательная мана очень опасна, но при этом и положительно-заряженная мана может быть ничуть не менее опасной, поэтому домиры, осмелившиеся заняться магией, всегда должны быть хоро-

шо подготовленными и осторожными при сотворении даже самого крошечного эффекта.

Итак, ясно, что для применения магии необходима мана с определенным зарядом. Но где же ее взять? Ответ на этот вопрос любому домиру следует в первую очередь искать в самом себе. В прямом смысле этого слова. Дело в том, что каждое существо, обладающее душой, способно вырабатывать самостоятельно или аккумулировать в своем «организме» из окружающей среды некоторое количество маны. С неодушевленными предметами дело обстоит немного иначе. Объекты с определенной молекулярной структурой могут аккумулировать ману извне самостоятельно (самые распространенные: золото, платина, серебро, драгоценные камни и самоцветы), а при помощи магии можно ускорить процесс накопления. В то время как все остальные объекты пригодны лишь для хранения маны, если ее вложить в них искусственным способом при помощи магии. Так же стоит заметить, что ману вырабатывают и растения, сродни тому, как происходит процесс образования органических веществ из углекислого газа и воды на свету при участии фотосинтетических пигментов.

Организм домира вырабатывает ману довольно медленно, поэтому куда быстрее он восстанавливает свои запасы из окружающей среды. Он слов-

но губка, впитывает в себя нейтральную ману, восполняя потерю, а затем начинает медленно отдавать излишки обратно. Сама по себе мана в теле любого домира хранится с тем зарядом, с каким она была вобрана в организм. Непосредственно выработка чаще всего происходит с нейтральным зарядом, однако бывают случаи, когда «тело» может вырабатывать только положительно-заряженную ману или отрицательную. Из окружающей же среды берется мана таковой, какой она есть. Однако положительная и отрицательная мана, как мы уже знаем, довольно опасна, и если организм домира не приспособлен к самостоятельной выработке подобного заряда, то с ним могут случиться довольно серьезные проблемы (от простой мигрени и до летального исхода), если он будет находиться в таких местах слишком долго. Особенно это касается тех, у кого заряд вырабатываемой маны противоположен заряду окружающего мира. Обычно такие домиры долго не живут, а младенцы рождаются уже мертвыми.

Но вернемся к более приятным моментам. Организм домира имеет определенный предел накопления маны, который не связан ни с расой, ни с возрастом, ни с полом. Существует недоказанная теория о том, что запас маны напрямую зависит от Силы Души, но даже это еще не значит, что во время своей очередной жизни в Вымысле, поток мироздания сможет раскрыть в себе все скрытые способности и запасы. Точно известно, что у существ, обладающих кровеносной системой, мана аккумулируется непосредственно в крови. Другие же организмы могут хранить ману в костях, тканях, специальных органах или еще где-либо.

Скорость накопления маны так же индивидуальна и может быть изменена лишь различными внешними факторами, например, концентрацией манового поля. Там, где поле более насыщено, мана восстанавливается быстрее, где ее мало – медленнее. Точно известно, что полноценный и здоровый сон может восстановить запас маны целиком при средней концентрации манового поля, хотя врачи категорически не советуют использовать полностью ману организма, так как это может привести к потере сознания или даже серьезным заболеваниям организма. Мана в теле домира является реальной энергией, которая может быть весьма опасной для него самого. Слишком быстрое высвобождение слишком большого количества маны, может вызвать проблемы со здоровьем, так же как



и полное истощение или долгий ее «голод». Проблемы могут быть как физические, так и психологические, причем последние пугают большинство домиров куда больше. Хорошо известны случаи полного сумасшествия или даже вскипания крови в венах или порчи других органов, отвечающих за хранение маны. По этой причине даже опытные маги стараются не пользоваться особо сложными и непроверенными заклинаниями. Мало того, для большинства домиров, а особенно для тех, у кого имеется кровеносная система, ранения могут привести к потере крови, что так же может ускорить приближение смерти пострадавшего. С другой стороны, за счет чужой крови можно восполнить запасы маны и это, в свою очередь, порождает целый ряд интересных, но малоприятных тем – вампиризм, ритуальные убийства, охота на домиров. Но зачем вообще использовать ману и рисковать своим здоровьем? Все очень просто. Использование маны позволяет домиру влиять на окружающий мир, подстраивая тот под свои нужды и это влияние порой бывает колоссальным. А кто откажется от возможности хоть на мгновение почувствовать себя всемогущим?

### Использование маны

Процесс использования маны происходит, очевидно, через «мозг». В принципе, чтобы создать что-то реальное, достаточно того, что в народе называют «силой мысли». Вопреки общепринятому мнению, для применения магии вовсе не обязательно бормотать таинственные фразы или делать финты руками, хотя для некоторых заклинаний все же требуются определенные манипуляции и это правда. Это лишь следствие методов обучения и способ достижения нужной степени концентрации, которая является важнейшим условием выполнения любого заклинания. Только очень опытные мастера могут превращать ману в реальные эффекты одним лишь усилием воли. Остальные же вынуждены совершать дополнительные процедуры. При высвобождении маны из организма, волшебник расщепляет ее на положительный и отрицательный заряды, используя ту составляющую, которая ему необходима для достижения эффекта. Мана извне используется в качестве фундамента, на котором формируется заклинание, и поэтому концентрация поля, а так же заряд может кардинально повлиять на конечный результат. Там, где маны нет вообще, заклинание может просто не сработать, а высвобожденная мана

рассеется в пространстве в виде безобидных искорок. С другой стороны, там, где наблюдается большая концентрация, даже незначительное закливание может вызвать эффект спички в комнате, наполненной газом. То есть эффект может по мощности превзойти все ожидания, или даже превратиться в неконтролируемый взрыв энергии, от которого пострадает прежде всего сам волшебник. Но в то же время, если очень умело распорядиться своими знаниями и запасами маны, можно совершать довольно много вещей, практически не тратя ману. Такой подход называется рациональным и благодаря ему появилась наука о рациональной магии – разумное и сбалансированное использование маны с минимальными затратами.



### Рациональная магия

Понятие рациональной магии возникло в противовес иррациональной магии, которая включила в себя все необъяснимые явления Вымысла, в основном связанные с божественным вмешательством. Рациональная магия опирается на четкие магические законы, правила и догмы, которые выстроены для того, чтобы как можно более гибко

и эффективно использовать мановое поле для достижения своих целей. Она основана непосредственно на научном исследовании магии и осознанном моделировании эффектов с учетом внешних факторов. В народе приверженцев этого подхода обычно называют магами, чародеями, волшебниками. Использование маны для достижения определенных эффектов с опорой на законы метафизики и рациональной магии называется заклинанием. Например, заклинание левитации, позволяющее достичь эффекта полета. Существует бесконечное число способов и методов концентрации и как следствие – созданий заклинания. Обычно в каждом обществе вырабатываются свои техники и универсальные методики, которые наилучшим образом подходят под законы и реалии конкретного мира. А поскольку каждый домир по-своему воспринимает эти методики через призму своего личного жизненного опыта и восприятия, практически невозможно найти двух одинаковых магов, чьи техники плетения заклинаний были бы точь-в-точь похожи друг на друга. Таким образом, у каждого мага существует свой стиль и почерк, точно так же, как он есть у любого домира, увлекающегося искусством. В какой-то мере магия – это тоже искусство, только довольно опасное.

Научный подход к магии позволил ученым мужам достичь небывалых высот в практическом применении магии: создание волшебных предметов, накопление маны, коллективная практика, исследование природных магических феноменов. Однако довольно строгие рамки правил и теоретические выкладки заставляют выполнять сложные ритуалы и процедуры, а на создание совершенно нового заклинания, могут уйти годы, а то и вся жизнь мага.

Маги составляют заклинания по выработанным научным методам. Это довольно трудоемкий процесс, но он позволяет практически всегда добиться желаемого эффекта в полном объеме, а так же использовать полученный результат для дальнейшей работы, например, для создания волшебных предметов на основе данного эффекта или для разработки новых заклинаний. Кроме того, полученные таким образом заклинания можно записать на бумаге благодаря унифицированной системе записи, и их достаточно легко смогут изучить другие маги, даже если им не знакома данная формулировка заклинаний. Стоит потратить немного времени, и маг спокойно разберется практиче-

ски в любых теоретических выкладках, если он, конечно, был прилежным учеником в свое время. Для того, чтобы привести заклинание в действие, маг должен четко выполнить определенные действия, используя записанное заклинание в качестве инструкции. Цель этих действий состоит в том, чтобы привести разум мага в нужное состояние, в результате чего организм сможет высвободить необходимое количество маны с определенными зарядами, которая при взаимодействии с маной окружающего мира даст желаемый эффект. Как видно, ключевую роль в процессе всегда играет концентрация. Всевозможные жесты, слова и подручный материал играют сугубо психологическую роль, как мы, например, проводя в уме сложные расчеты, загибаем пальцы на руках или вполголоса произносим промежуточные результаты. Сложность заклинаний магов заключается в том, что при их выполнении они целиком полагаются на свой разум, стараясь при этом четко контролировать каждый этап выполнения заклинания. Из-за этого многие из них вынуждены регулярно освежать в памяти инструкции заклинаний и носить с собой множество книг, содержащих сотни сносок и примечаний по каждому выученному заклинанию на все случаи жизни, в которых чаще всего описывается, как уменьшить затраты маны, опираясь на окружающий мир и подручные средства. При таком подходе к использованию маны, у большинства магов просто не получается импровизация как факт. Однако существует немалое число домиров, которые используют рациональную магию по-своему, отринув все сложные расчеты и пользуясь законами метафизики и рациональной магии так, как пользуется художник-импрессионист своими кистями, красками и настроением. Таких волшебников называют колдунами. Маги относятся к ним пренебрежительно, считая их недоучками, самоучками и любителями, но среди них рождается немалое число талантливых чародеев, способных поспорить по своей эффективности и силе со многими опытными магами.

Итак, если кто-то применяет магию и при этом не может объяснить, как он это делает – это называется колдовством. Основную массу практикующих колдовство, составляют те, кто магией овладел неосознанно. Они пользуются ею по наитию, но есть и те, кто сознательно избрал этот путь познания магии и целенаправленно отвергает рациональный подход, считая, что он убивает искру

творца в волшебнике. На самом деле колдовство – это просто философский подход к магии в противоположность научному. Колдуны используют все те же законы и порой даже инструкции, но практически никогда не записывают их, а подсматривают или разрабатывают свои собственные методом проб и ошибок. Тех, кто серьезно увлекается колдовством как одним из ответвлений рациональной магии, называют волхвами. Волхвы подходят к определениям магии философски. Они опираются на то, что душа является связующим звеном между Истинной Реальностью и Вымыслом. А так как все в Вымысле создано из маны, и сиан в том числе, то изучение магии, по мнению волхвов, сводится к познанию своей души и достижению гармонии между домиром и Вселенной. Колдуны не считают необходимым классифицировать магические эффекты, как это делают маги, и полагаются исключительно на творческое вдохновение.



У такого подхода так же есть свои плюсы и минусы. Колдуны довольно легко справляются с концентрацией для высвобождения маны. Они не обременены лишними жестами и сотней инструк-

ций. Их заклинания обладают большей гибкостью и зачастую могут превосходить заклинания магов по мощности. Однако, самым большим недостатком самоучек является то, что они практически не способны передавать свои знания другим. Довольно сложно объяснить состояние своей души, при котором ты добиваешься подобных результатов. Обмениваться опытом так же довольно сложно, да и в создании вещей и накоплении знаний колдуны практически необразованные. Это приводит к тому, что большинство колдунов узкой направленности и их общество, в отличие от универсальных магов слишком разобщено – каждый сам по себе и сам себе учитель.

В отличие от магов, свои заклинания колдуны сочиняют в минуты озарения. Этот процесс не поддается анализу, он как вдохновение, посетившее художника. Колдун никогда заранее не может предугадать, что он сможет узнать или воссоздать в минуты своего творческого порыва. Сами заклинания колдунов выглядят намного проще, чем заклинания магов. Для колдуна – это особенное состояние души, которое можно вызвать из подсознания как давнее воспоминание. Практически все заклинания содержатся именно в памяти, и весь процесс колдовства заключается в том, чтобы его оттуда выудить. Но для этого, опять же, нужна концентрация и здесь снова помогают простые психологические методы, как повторение фраз, жестов, которые колдун связывает и ассоциирует с данным заклинанием. Чаще всего это те действия, которые он делал во время своего озарения и порой можно встретить довольно занятные интерпретации уже известных магам заклинаний. Тем не менее, именно это делает выполнение заклинания достаточно простым и быстрым делом, хотя колдуны не обладают все же такой степенью контроля эффектов, как маги. С другой стороны, из-за того, что колдовство проходит в основном на подсознательном уровне, у колдунов нередко получается так называемое спонтанное колдовство – неосознанное срабатывание заклинаний в ответ на некую сложившуюся ситуацию. Например, если во время разговора собеседник внезапно чем-то сильно оскорбил колдуна, то он рискует получить молнию между глаз еще до того, как сам колдун толком успеет осознать, что произошло. Подсознание колдуна срабатывает быстрее сознания. Точно так же как мышечные рефлексы заставляют отскочить еще до того, как домир осознает, что ему на голову падает люстра.

## Почерк волшебника

Каковы бы ни были методы использования маны, результат всегда один – или провал, или определенный эффект. Как мы уже знаем, эффект заклинания возникает в результате взаимодействия заряженной маны, высвобожденной из организма домира, с мановым полем окружающей среды. Такое взаимодействие приводит к колебанию манового поля и создает в нем своего рода след, по которому при помощи магического зрения можно определить не только сам факт того, что здесь использовали магию, но и «почерк» волшебника, а значит - и попытаться отыскать его в случае, если он причинил кому-то вред. Однако, несмотря на это, маги и колдуны продолжают использовать магию в корыстных и варварских целях, потому как подделать или исказить свой почерк не так уж и сложно, хотя это требует определенной доли сноровки, багажа знаний и магического опыта.

Понятие следа проистекает из более обширного понятия «узла». Специалисты по чтению почерка волшебников говорят, что узлы чародеи сплетают каждый по-своему. Связанная заклинанием мана, до того момента, пока она вновь не распалась и не высвободилась (или не уничтожилась), уплотняется и приобретает форму нитей, которые скручиваются в диковинный разноцветный узор, именуемый «узлом». По сути дела «след» - это отчасти растворившийся узел, который медленно исчезает, распадаясь после окончания действия заклинания. Нити заклинания могут иметь разнообразные оттенки и толщину. Наука о рациональной магии содержит целое направление, посвященное изучению нитей и узлов, разбивая их на школы, стихии и множество других классификаций. Колдуны предпочитают интерпретировать видимое по-своему, хотя в большинстве случаев они вообще не понимают строения узора, потому как это связано с точной наукой, к которой они не имеют отношения.

Подводя итоги из всего вышесказанного, можно сделать выводы, что мана есть универсальный материал Вымысла, который очень активно используется в повседневной жизни. В большинстве миров магия хорошо развита, и мановое поле используется магами и колдунами для разрешения множества проблем, однако есть и такие места в Вымысле, где магией занимаются лишь избранные, либо ее вообще считают сказкой и плодом нашего

воображения...

## ПОЛЕ СВЯТОСТИ

Итак, что такое мана и мановое поле мы с вами уже определились. Но далеко не все в Вымысле можно подогнать под четкие рамки рациональной магии или других точных наук. Возьмем, к примеру, тот факт, что все последователи богов так же используют ману для создания своих чудес, но при этом они могут их творить даже там, где манового поля как такового и нет. Такой подход к использованию маны получил название иррациональная магия, потому как до сих пор нет точных и логических объяснений природы поля святости и принципов передачи маны от бога к его последователю. Мы постараемся описать в общих чертах то, что известно на сегодняшний день об этой малоизученной, но древней науке.

Наука об иррациональной магии основана на существовании энергетического поля, называемого полем святости. Доподлинно известно, что данное поле обволакивает весь Вымысел равномерно, и на сегодняшний день не было обнаружено



таких мест, где оно бы отсутствовало или наблюдалось его уплотнение. Изначально энергия поля святости находится в абсолютно инертном состоянии, и управлять им как-либо совершенно невозможно. Однако стоит лишь в мире появиться кому-либо, верующему в какую-либо высшую силу, как поле святости начинает резонировать на «частоте его веры». Но одного-двух верующих, к сожалению или к счастью, все же недостаточно для того, чтобы вызвать резонанс. Ученые сходятся к тому, что существует некая критическая масса верующих, при которой может (именно может) начаться процесс резонанса и чем больше эта масса, тем сильнее резонанс. А чем сильнее резонанс, тем менее инертной становится энергия поля святости по отношению к последователям этой высшей силы, которых часто именуют богами, и тем сильнее они становятся. Соответственно, и наоборот.

У разных конфессий и разных религий существует своё собственное мнение о существовании поля святости и способе его работы. В том числе и о том, как последователь творит божественные чудеса при помощи поля святости. Ведь, как известно (и это неопровержимо), даже для иррациональной магии используется мана, но как же могут происходить чудеса там, где манового поля нет? И при чем тогда вообще какое-то поле святости там, где это самое поле есть в достатке?

Начнем сначала. Все мы знаем о существовании молитв, без которых не обходится ни одна из религий. Многие находят их бесполезными, но на самом деле молитвы предназначаются для упрощения вхождения в состояние, подобное трансу. В этом состоянии резонирующее поле святости открывает некое подобие канала, который сохраняется довольно долго, но со временем все же истончается и исчезает. Благодаря этому каналу последователь может слышать бога, общаться с ним, ощущать его присутствие, гнев или поддержку. Но самое главное, именно благодаря ему последователь может попросить у своего покровителя сотворение чуда и получить возможность донести его до других самостоятельно. В отличие от волшебников, служителям богов совершенно не нужно что-либо заучивать или исследовать. Все, на чем держится их способность творить чудеса – это вера в бога и праведность деяний. Чем активнее последователь и преданнее, тем больше таинств и откровений ему снисходит. Он может не

уметь читать, писать, быть нищим и необразованным, но при этом творить такие вещи, которым позавидует любой волшебник.

Но как именно создаются чудеса? Вопрос более чем интересный и не до конца изученный. На сегодняшний день основная версия заключается в том, что резонанс поля святости служит своего рода буфером между мановым полем и домиром. Если маны недостаточно для создания чуда без усердия, поле святости через все тот же самый мифический канал перенаправляет ману божества в окружающую среду вокруг последователя. Ровно столько, сколько необходимо для сотворения чуда. Затем, благодаря все тому же полю святости, вся необходимая мана вступает в реакцию, и на выходе мы получаем эффект, который священнослужитель всего лишь направляет в нужное ему русло. После этого вся излишняя мана исчезает, словно ее и не было. Однако на мановом поле остаются возмущения в виде следов и узлов, свидетельствующие о том, что здесь было сотворено заклинание. Особенно опытные волшебники и последователи могут по следам и узлам указать, было ли здесь задействовано поле святости или нет. Как они видят различия? Творцы заклинаний лишь разводят руками: «Ну, это все равно, что попробовать два яблока и понять, что одно кислое, а другое сладкое...»

Однако не все так заоблачно и прекрасно. Что бывает в тех случаях, когда вера в бога в том или ином месте недостаточно сильна для того, чтобы вызвать резонанс? Тогда на помощь последователю приходит так называемый «посредник» - бог, схожий по взглядам, а иногда и полностью отвергающий их, но позволяющий использовать резонанс поля святости для того, чтобы через себя установить канал с божеством последователя. Представьте себе, что вы уехали за границу, и местный оператор предоставляет вам услуги роуминга по некоторой договоренности с вашим оператором или еще каким-то посредником. Такие услуги несут ряд проблем в виде денежных затрат. В Вымысле же, в случае с полем святости, дело обстоит похожим образом, но затраты там совсем не денежные. Чем больше последователь пользуется посредником, тем сильнее он начинает понимать его идеологию и в какой-то неопределенный момент он и сам того не осознавая, меняет свои взгляды на жизнь, на мир и на то, кому именно он должен служить и чью веру нести неспросвещен-

ным. Нередки так же случаи, когда посредник может запросить какую-то плату, но, к сожалению, обычно большинство божеств не озабочиваются предварительными договоренностями, а намного позже просто приходят во снах и требуют ответную услугу. И дать отказ порой крайне опасно для жизни. В тех же случаях, когда по какой-то причине в том месте, где последователь хочет сотворить чудо, нет даже посредников, он может попытаться вызвать резонанс своей веры самостоятельно. Задействовав неизученное поныне одно из свойств сиана, при хорошей доле везения и жизненного опыта, последователь может повлиять на поле святости, вызывая необходимый последователью резонанс буквально на долю секунд, которых иногда оказывается достаточно для того, чтобы установить временный канал с божеством и сотворить чудо.

И все же, как ни крути, иррациональная магия имеет большой плюс перед рациональной с практической точки зрения. Заключается он в том, что в большинстве миров всегда есть хотя бы одно божество, а в Иных мирах существует с сотню широко известных божественных обитателей, а это значит, что священнослужители могут творить свои чудеса практически всегда и везде, в то время как маги ограничены мановым полем и своими знаниями. Но есть, конечно же, и обратная сторона медали. Священники – лишь инструмент в руках богов, способ донести их веру. Сами по себе, без покровителя, они не могут сотворить даже простенького заклинания, если только не учились рациональной магии самостоятельно или в них не открылась спонтанно предрасположенность к колдовству. Маги гордятся тем, что они сами венец своей судьбы и выбирают что им доступно, а что нет. Только их разум и знания являются их ограничителем, а не кто-то другой, манипулирующий ими как марионетками. Не стоит говорить, что священнослужители мнение магов не разделяют и считают чудеса великим даром и благодатью, которой просто нужно уметь пользоваться и что то время, которое волшебники тратят на обучение, они могут посвятить правому делу. А это ведь самое главное – счастливая жизнь и совершенствование Вымысла!

## ПСИОНИЧЕСКОЕ ПОЛЕ

Еще одним малоизученным полем на сегодняшний день является псионическое поле. Связано это с тем, что псионика довольно новое открытие

в Вымысле, насчитывающее всего лишь десятки миллионов лет. Согласно проведенным исследованиям, псионическое поле невозможно увидеть или как-то еще почувствовать. Точно неизвестно, существует ли оно вообще, и если да - то каково его истинное предназначение, ведь в чем смысл еще одного вида энергии, который лишь отчасти повторяет принцип работы манового поля, да и то со слишком большими ограничениями? Согласно сегодняшним данным, концентрация энергии псионического поля, подобно полю святости, одинакова и равномерна практически по всему Вымыслу, однако все те же данные свидетельствуют о том, что существуют места, где псионики не могут использовать свои способности или, наоборот, используют этот дар с куда большей легкостью, но таких мест достаточно мало.

Дар псионики уникален. В отличие от рациональной и иррациональной магии, псионикой могут пользоваться далеко не все. Большинство организмов еще недостаточно эволюционировали для того, чтобы взаимодействовать с новым типом энергии, но даже среди тех рас, которые приспособились к псионическому полю, на сегодняшний день лишь каждый десятый, а то и сотый имеет



COPYRIGHT  
WIZARDS OF THE COAST

латентную предрасположенность к псионике. И это еще совершенно не означает, что у него есть хоть какой-то шанс узнать о скрытом даре и развить его.

Вторым немаловажным отличием от магии является то, что домиру совершенно нет никакой нужды на какой-либо запас энергии. Все необходимое он берет извне, трансформируя в момент применения силы при помощи своего Разума и Воли в нужный ему эффект энергии поля. Таким образом, псионика совершенно никак не влияет на организм домира и исключительно безопасна, если только не прибегать к особым приемам, которые могут пошатнуть здоровье, но прилично увеличить силу эффекта. А так, если у тебя что-то не получается, то тебе не грозит сгореть или превратиться в лягушку. Ученые умы возлагают большие надежды на псионику, полагая, что это очередной виток развития Вымысла, и вскоре (эдак через миллиард лет) псионика целиком заменит магию, потому как она безопасна и удобна, но на сегодняшний день репертуар этого вида «магии» очень ограничен.

## ТЕХНОГЕННОЕ ПОЛЕ

Что есть техногенное поле? Техногенное поле – это такое энергетическое поле, которое вызывает различного рода аномалии в законах физики и ничего более не делает. Многие ученые подозревают, что техногенное поле возникло как побочный результат какого-то эксперимента Вымысла. С течением времени наблюдается постепенное снижение активности поля, но окончательно инертным оно станет лишь тогда, когда сама бесконечность устанет от своего существования. Техногенное поле присутствует повсеместно. В большинстве областей оно находится в инертном состоянии и никак не влияет на Вымысел. Но существуют такие области, где по каким-то неизвестным причинам энергетическое поле активно и хаотичным образом вносит свои поправки в законы физики. Результаты таких искривлений могут быть совершенно разнообразными. Как от простой блокировки частного случая в каком-либо законе, так и целое веерное искажение реальности. В таких аномальных местах, тем не менее, вполне сносно живут и существуют домиры. Обычно влияние техногенного поля проявляется в том, что порох может не взрываться или лампочка не хочет гореть, хотя из глицерина делают первоклассную взрыв-



чатку, а бензин используют в автомобильной индустрии. Помимо этого нередки случаи, когда завезенные в таковые зоны предметы не только перестают работать, но и могут начать разрушаться. В таких случаях результаты могут быть совершенно различными. От тысячелетнего медленного разложения до молниеносного взрыва или распада на мелкие частицы без каких-либо визуальных эффектов или последствий.

Никакой защиты от влияния техногенного поля на сегодняшний день не существует. Единственное, что можно сделать – это использовать мощные магические эффекты, но затраты маны в таком случае совершенно не оправдывают результата, ведь любое научное достижение можно реализовать при помощи магического заклинания. Непосредственно на законы магии техногенное поле не оказывает никакого влияния.

## ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ПОЛЕЙ

За время существования Вымысла, его обитатели научились прекрасно сочетать все имеющиеся ресурсы, которыми так щедро делится с ними Вселенная. В особо развитых мирах существуют пре-

красные симбиозы магии и технологии, которые позволяют поднять цивилизацию на еще один виток вверх. Добавление штрихов псионики и использование любых особенностей местности, даже ее изъяны, заставляют Вымысел продвигаться все выше и выше, укладывая новую ступень к совершенству.

На сегодняшний день метафизика является точной наукой, в которой существует немало пробелов и неясностей, но устоявшиеся догмы и теории непогрешимы. С ними тяжело конкурировать новым идеям и версиям. К примеру, так и не получила развития версия о том, что всего существует одно поле – мановое, а описанные ныне четыре энергетических поля есть лишь его частные слу-

чай, проявляющие свойства в том или ином месте. Теория была стройна и удобна, но она так и не нашла поддержки и применения хотя бы потому, что никому за долгие миллионы лет не удалось увидеть то самое единственное поле, на полотне которого были бы видны возмущения сразу всех четырех полей. Однако, мановое поле до сих пор считается единственным первородным материалом Вымысла и при его помощи можно прекрасно блокировать взаимодействие с любым другим полем, чего нельзя сказать о трех других полях. Возможно, в далеком будущем эта теория получит новые факты, обличающие ее как единственную и неопровержимую истину или разбивающие ее в пух и прах. Но мы об этом, скорее всего, так и не узнаем...

## Интервью с... Drakoshka

Не найдя кандидатуры на очередное интервью, мы устроили в редакции маленький междусобойчик и пообщались «о своем, о женском» с нашим журналистом. Сегодня на вопросы строгого главного администратора отвечает Drakoshka.



**Начну как обычно, с самого банального вопроса, который меня интересует обычно больше всего. Ну и надо же с чего-то начать. Как ты узнала о проекте? Сейчас ведь очень много разнообразных форумных игр.**

Я как раз искала себе новый форумный проект. Запустила поиск в гугл (о сайтах статистики ролевых форумов я тогда не знала), а потом вручную смотрела сайты, которые вылезли. Сумерки меня не интересуют. Гарри Поттером я не увлекаюсь. И наткнулась на рттв. Сначала посмотрела на посещаемость - прошлый проект заглох, потому что там было мало народу. Количество сообщений в день меня порадовало. Начала читать материалы по миру - и неожиданно наткнулась на расу ассазов. Давным-давно, когда интернета еще не было, у меня был персонаж-ассазка, правда, называли мы ее по-другому. И тогда я поняла, что прижиться на форуме

**Значит о том, что ты осталась с нами стоит благодарить ТомМс Запомним :D**

Да, пользуясь случаем, хочу передать благодарность Тому :)

**Твоя первая партия у нас была по D&D 4 редакции, но позже ты успела познакомиться еще и с GURPS и вот сейчас с 7-ым морем. Есть ли среди них какая-то фаворитная система? И если да, то в чем она тебя привлекает больше всего? А еще я играю по Скионам ;)**

У каждой системы есть свои плюсы и свои ми-

нусы. ДнД4 мне нравится жесткой классовой системой и отточенными боями. ГУРПС привлекает тем, что в нем можно реализовать любую задумку. 7-е море восхищает атмосферой и очень стильной магией.

А в целом, система - это всего лишь костяк. В игре для меня самое важное - персонажи, вне зависимости от того, по какой системе они созданы.

### **То есть ты можешь допустить в своих играх уход от канонов системы в сторону сюжета?**

Мне кажется, что у системы не бывает канонов. Единственное правило, которое ни в коем случае нельзя нарушать, звучит так: «игра должна приносить удовольствие». Разумеется, я стараюсь не нарушать правил системы - это позволяет игрокам планировать свою игру и не ошибаться в ожиданиях. Однако я не вижу криминала в том, чтобы немного (совсем чуть-чуть) отступить от канонов ради красоты игры.

### **Планируешь ли ты изучать новые системы в ближайшем году? Ну или старые? Например D&D 3.5 или, может быть, что-то еще?**

ДнД 3,5 я почитать пыталась. Не пошло почему-то. Возможно, конечно, мне просто было лениво - и если понадобится, то я смогу его изучить, но не в ближайшее. На самом деле у меня сейчас предельное число партий. Как мне кажется, если их будет больше, качество перейдет в количество и удовольствия игра станет приносить меньше. Так что, наверное, пока не планирую. С другой стороны, изучать 7-е море я тоже не планировала ;)

### **Да, здесь однозначно нельзя говорить что-то наперед. Но, что мы вроде бы как знаем, так это то, что ты планируешь описать свой мир в рамках ДСМ? Можешь ли ты рассказать читателям что-нибудь про этот мир? Какой он будет?**

Это небольшой фэнтезийный мир, в котором есть забавная империя. Ее фишка в том, что она не делит жителей по полу или расе. Главное - какому богу молится домир и, соответственно, к какому клану он принадлежит. Такой порядок устоялся за много лет, однако назрела необходимость перемен. И... а дальше уже идет сюжет для модуля ;)

Вторая особенность этого мира - открытая система магии. Я пока не совсем определилась, как это будет выглядеть на форуме в рамках ДнД, но на

городской игре (для которой мир и был придуман некоторое время назад) система показала себя отлично. Так что в этом мире можно будет ставить очень любопытные эксперименты с заклинаниями :)

### **Когда мы сможем лицезреть твое детище? И, так сказать, опробовать самим?**

К сожалению, это зависит не только от меня. Я собираюсь закинуть туда существующую партию, а не создавать новую. Для того, чтобы попасть туда, Искателям необходимо закончить текущую сюжетную линию. Если мы не будем тормозить, то это займет немногим больше времени, чем описание мира - месяца три-четыре. Если же игра застопорится... то возможно, я передумаю и пушу туда кого-нибудь еще :D

### **В твоей партии произошла небольшая ротация состава. Многие Мастера, которые сталкиваются с текучкой игроков на форумах относятся негативно к подобному и иногда даже закрывают партии, считая, что проще набрать новую и начать новый сюжет. Тяжело ли тебе нести бремя появляющихся незапланированных НПС?**

Я стараюсь работать с игроками. Я пытаюсь научиться понимать их персонажей для того, чтобы у меня не возникло сложностей с ведением их нпс, если они вдруг исчезнут. Конечно, меня огорчает пропажа игроков - из-за этого некоторые сюжетные ветки могут остаться нереализованными, однако мне кажется, что это неизбежное зло. До тех пор, пока сюжет интересен мне и игрокам, которые еще не оставили партию, я буду тянуть на себе неписей, выводя тех, которые уже не нужны, и добавляя тех, которые кажутся мне необходимыми.

### **Действительно мудрое решение. Кстати, по поводу тяжелой ноши. Ты с легкостью взяла на себя практически все самое сложное в журнале Лаомикон. Мне кажется, что ты на сегодняшний день единственный человек, который знает события во всех партиях и читала их больше других. Есть ли среди партий, в которых ты не играешь те, к которым ты возвращаешься даже после того, как соберешь материал для очередного номера?**

Я не считаю сбор отчетов для Лаомикона и написание мелких статей самым сложным в журнале. Мне кажется, что материалы по мирам гораздо важнее и сложнее.

За год, который занимаюсь Лаомиконом, я еще не успела перечитать абсолютно все партии, хотя до этого осталось уже совсем недолго :). Для меня чтение чужих походов - это замечательное развлечение, которое позволяет лучше узнать сеттинг и насладиться тем, как играют другие игроки и мастера. К сожалению, возвращаться к партиям у меня времени практически нет. Обычно в течение сезона я стараюсь следить за теми походами, по которым писала отчет к предыдущему журналу ;)

**Для этого номера ты занималась не только подготовкой отчетов и остальных сопутствующих разделов, но и описывала расу дроу. Было ли у тебя желание полностью переписать расу так, как тебе хочется, и много ли материала пришлось изучить? Я часто сталкивалась с мнением, что писать под уже готовые рамки очень сложно, скучно и не интересно.**

Я не столько переписывала расу, сколько изучала ее. Нет, у меня не было желания менять что-то. Я ценю Мин Акрон и ДСМ в целом такими, какие они есть. Разумеется, я внесла в расу некоторые коррективы, но постаралась сохранить характер дроу.

И на самом деле - это очень интересно. Соединять воедино разрозненные описания, интерес-

ные идеи, собственные ощущения - и чувствовать, как неигровая раса обретает объем.

**Да, соединять разрозненные кусочки информации и видеть, как они обретают жизнь действительно интересно. Я вижу, что ты с легкостью применяешь свои знания и за персонажей, и за мастера. Это приятно греет душу. А что ты больше любишь? Водить или играть по сюжету?**

Это очень сложный вопрос. Приятно отдаваться на волю мастера и идти следом за ним по пути его фантазии. Приятно ощущать себя ведущей и создавать приключения для игроков, каждый раз с замиранием сердца ожидая, как они отреагируют на новый поворот сюжета.

Хотя, наверное, если бы играть мне нравилось больше, чем водить, я бы не становилась мастером ;)

**Это точно! Ну а как тебе быть Мастером? Сложно или легко? Совпали ли твои ожидания и предположения, когда ты только планировала стать Мастером с тем, что есть на сегодняшний день?**

Быть Мастером - интересно . Это не совсем так, как я себе представляла, потому что игроки, не



зная сюжета так, как знаю его я, то и дело застревают на моментах, которые мне казались «проходными». Зато игра становится интереснее. Более живой, что ли. Игроки заставляют меня задумываться о том, что мне без них и в голову не приходило.

**Ты ведешь партию не так давно, но в то же время уже отыгран приличный кусок игры. Были ли случаи, когда тебе приходилось менять сюжет или персонажи поступали так, что какой-то ключевой момент находился на грани срыва?**

Да, как минимум один случай вспомнить могу. В последнем бою персонажи, пытаясь оглушить обезумевшую дроу, «слегка» перестарались и едва не убили ее. Это было бы крайне неприятно.

В остальном же они у меня мирные и покладистые :)

**Немного отвлечемся от твоей карьеры Мастера. Можешь немного рассказать о себе? Ну, то, что возможно. Семья, увлечения помимо ролевых игр, работа, что-то еще?**

У меня семья - муж и маленькая дочь. Любимая работа. Ну и вообще - я очень счастливый человек :)

Все мои увлечения так или иначе связаны с ролевыми играми - я люблю танцевать, шью (вышиваю, плету и т.п.), много читаю, слегка страдаю графоманией. И... вроде бы все :)

**Какой интересный набор! А что ты любишь читать?**

Обожаю фэнтези. По большому счету, редко читаю что-то другое.

Если говорить об авторах - очень люблю Пехова, Панова, Желязны, Асприна, Коша. Из новинок мне очень понравилась книга «Житие мое» Сыромятниковой. Имею привычку раз в несколько лет перечитывать Толкина. А если мне грустно, на помощь приходит Раткевич - настолько позитивного автора я больше не встречала, ее книги до такой степени жизнеутверждающие, что любая тоска проходит бесследно.

**Ну и последний вопрос. У тебя очень красочно получается описывать окружающий мир вплоть до мелких деталей, которые многие Ма-**

**стера упускают из вида. То же самое касается и НПС. Это получается само собой или ты всегда стараешься держать в голове, что стоит упомянуть то-то и то-то и не забыть написать за НПС? Ну и в заключение еще что ты можешь пожелать и посоветовать тем, кто только подумывает стать Мастером или кто им уже стал?**

Для меня мои нпс - то же самое, что и персонажи. И я держу их образ в голове и размышляю о них, об их характере так же, как делаю это по своим персонажам. Так что можно сказать, получается само собой :)

Мастерам традиционно желают вдохновения. А я еще пожелаю любви - любви к своим модулям, к своим игрокам, к своим мирам, любви к жизни, в конце концов. Ведь мы играем для того, чтобы получать удовольствие. И чтобы дарить игрокам это удовольствие, нужно быть очень позитивным человеком. Любите свои миры и себя - а все остальное обязательно приложится со временем ;)

*Интервью брала: Toshka*



## Уголок менестреля

Я не помню имен и дат,  
 Я не помню песен и слов.  
 Но я помню чувство тепла,  
 То, что ты называл “любовь”.  
 Я не вижу дорог и миров,  
 По которым иду за тобой,  
 Я не слышу ничьих голосов -  
 Ведь они не похожи на твой.  
 Ну и пусть, что с тобой родились  
 Мы по разные стороны Тьмы.  
 Милый друг, мне в глаза загляни  
 И проникнись, что я - это ты,  
 Тень твоя, отраженье в судьбе.

Больше я не уйду и не струшу.  
 Говоришь, допельгангер - к беде?  
 Так умри - и верни мою душу!

*Автор: Drakoshka*

## Зверье мое “Темные эльфы”

*Заключает в объятия беззвёздная ночь  
 Мир холодных сердец и жестоких интриг.  
 Тем, кто слаб и напуган, ничем не помочь -  
 В Подземелье утонет о помощи крик.*

*Неприметные тени на сводах пещер,  
 Лоскутами висит паутины вельвет.  
 Через годы скитаний лежит путь наверх,  
 Где тебя ослепит Солнца яркого свет.*

*(с) Эпидемия*

Можно встретить: во всех мирах

### Характер

Странная и пугающая раса. Внутри каждого дроу живет безумие – обычно явное, редко – скрытое, но от этого ничуть не менее опасное. Став темными, дроу не перестали видеть красоту – но теперь они видят ее иначе, через призму своего искажен-

ного обезумевшим разумом восприятия. Там, где другой домир отшатнется в ужасе, темный эльф замрет в восхищении и добавит еще пару штрихов, создавая истинный шедевр.

Эльфы всегда славились чувством прекрасного. Однако не все и не всегда понимают, что именно эльфы считают прекрасным и почему. К примеру, дварф, возвращенный в полумраке каменных подземелий, вряд ли когда-нибудь оценит красоту леса. В случае с темными эльфами, которых и эльфами-то называть никто не хочет, «прекрасное» становится еще более спорным понятием. Впрочем, сами дроу так не считают. Они уверены, что только они способны видеть настоящую красоту мира. Его естественную красоту – потому что, по их мнению, мир никогда не был добр, изначально он был полон злобы и ненависти, и те, кто пытается переделать этот мир к лучшему, на

самом деле ломают его. И как эльфы убивают тех, кто поднимает топор на их деревья, так и дроу защищают свое видение мира.

В дроу нет безмятежности угасающих, вместо нее осознание собственной силы и бесконечная жестокость. Преувеличение? Напротив. Слово «жестокость» не способно выразить всей глубины ужаса, в которую дроу способны погрузить свою жертву.

Тем не менее, темные эльфы не являются расой злобной самой по себе. Не больше, чем людская раса, готовая срубить дерево, чтобы получить возможность рисовать впоследствии картины. Дроу не так часто испытывают ненависть, как это кажется представителям других рас. Получая эстетическое удовольствие от ненависти, темные эльфы не тратят столь ценное чувство на никчемные создания, к какой бы расе они не принадлежали. В то же время ненависть считается в среде дроу одним из низших, животных способов получения удовольствия. Ненависть не считается чем-то способным создать настоящую красоту.

### Описание внешности

Утонченные, изящные, безумные убийцы. Дроу прекрасны, но их красота - это красота страшно-

го хищника, опаснейшего проклятья, смертоносного клинка.

Дроу напоминают эльфов - эльфов, отраженных в темном подземном озере. У них темная кожа - черная, в редких случаях - серая. У дроу, как и у угасающих, отсутствуют усы и борода, а волосы (как правило, снежно-белые, однако встречаются и платиново-серебристые, и даже угольно-черные) растут исключительно на голове. Как и эльфы, дроу никогда не набирают лишнего веса - и дело не только в физиологии: тот, кто забросил свою физическую форму, вряд ли долго проживет в подземельях. У них заостренные уши и большие глаза (обычно темных оттенков) с увеличенными почти до размера радужной оболочки зрачками. Дроу выше своих светлых «собратьев» (170-175 см ростом, иногда и больше) и крепче физически, но все равно остаются стройными и грациозными.

### Отношения с другими расами

Замкнутые не менее своих светлых «сородичей», дроу предпочитают жить в местах, недоступных для других рас. Их глаза не могут видеть солнечный свет, поэтому большинство темных эльфов обитает в скрытых глубоко под горами пещерах. Они не стремятся завоевать другие земли - ведь все равно жить под светом проклятого солнца невозможно - но свою территорию защищают оже-



сточенно, поэтому к ним давно никто не рискует соваться, хотя приз очень велик – богатейшие подземные месторождения позволяют дреоу создавать превосходное оружие и замечательную броню.

Сами темные эльфы лишь изредка покидают свои земли. На поверхность обычно выходят опытные воины и сильнейшие маги из древних Домов, те, что сумели немного адаптироваться к ярости дневного светила. И походы эти часто дают новый виток страшным сказкам про безжалостных дреоу. Хотя они убивают и мало, но страшно, ярко и заметно.

Таинственность и жуткие слухи делают из дреоу изгоев, которых боятся домиры самых разных рас. Главные враги темных эльфов – эльфы угасающие. На самом деле угасающие даже не считают их расой, а называют просто «дагэл» - тот, кто был проклят, или тот, кто пал очень низко. Эльфы предпочитают не иметь ничего общего с дреоу и всячески их избегают. Но нередки случаи, когда между ними происходят и стычки, инициатором которых зачастую оказывается угасающий. Для эльфов дагэлы – это позор, который они не могут смыть с себя вот уже который миллион лет.

Однако сами дреоу практически чужды ненависти. Несмотря на то, что в дреувийском языке нет слова «друг», а слово «враг» имеет огромное множество смысловых оттенков, среди них нет понятия «враждебная раса». Враг может быть намеченной жертвой или целью мести, но никогда темный эльф не станет ненавидеть целый народ и тем более – целую расу.

## Мировоззрение

Мировоззрение дреоу тяготеет к хаотично-злomu или нейтрально-злomu. Среди тех родов, которые насчитывают более 2 тысяч лет от Падения (гибели Древа), могут встречаться хаотично-нейтральные или законно-нейтральные представители, и очень-очень редко – добрые, однако последние долго не живут.

## Древо Жизни и Падение эльфов

Давным-давно, когда Планы еще не были связаны Великой Дорогой, многие расы только зарождались, а миры терпеливо ждали своих будущих обитателей, на Арбореа эльфы, которых позже назовут угасающими, заключили договор с Дитя

Леса. Они отказались от своего бессмертия, получив взамен мощную защиту от всех остальных народов и даже стихий. Защита эта носила (и носит до сих пор) название Древо Жизни. Древо объединяет эльфов с помощью Веерэ алда, но оно же и ограничивает срок их жизни, *призывая* к себе. И эльфы послушно возвращаются к своему Древу, чтобы родить детей и медленно угаснуть в своем лесу, растворившись в Веерэ алда, став частью некоего «единого разума». Угасание не есть смерть, но для непосвященных не видно разницы. Взрослые эльфы, те, кто уже испытал Зов и ощутил Веерэ алда, знают, что, угаснув в своем мире, они возродятся на Арбореа, и в них уже нет страха.

Увы. Для того, чтобы стать взрослым, требуется время. А к молодым эльфам приходит Пустота. Та самая, что гонит их прочь из родного леса. Та самая, под влиянием которой они порой совершают необычные поступки, не вяжущиеся с репутацией их миролюбивой и бесконфликтной расы. Та самая, что заставляет их бояться. Любой домир хотя бы раз в жизни испытывает страх перед смертью – это естественно.

Однако страх – темное чувство. Именно на страхе и сыграл Холус.

В далекие-далекие времена Лотэмелия бросила его и стала женой Лайтблейда. Долгие века Холус вынашивал план мести светлой чете. А потом искусил эльфов одной безвестной общины, пообещав им если не бессмертие — ведь даже Планы однажды исчезнут — то долгую, очень долгую жизнь и свободу от унизительных ограничений, и они сами срубили свое Древо. Дитя Леса впала в ярость и отвернулась от них. Не понимая такого ужасного поступка, от предателей отвернулись и другие светлые боги. И одно из проклятий, упавшее на них, было проклятием Райзы, которая запретила дагэлам видеть свет.

Но не это было самым страшным. Угасающие слишком сильно зависели от своего Древа, чтобы его уничтожение могло пройти для них бесследно. Разрыв связи заставил эльфов испытать такую боль и шок, что они впали в безумие и начали убивать друг друга. Об этом мстительный бог и не подумал упоминать, и с тех пор его безумные создания — дреоу — стали истинным проклятием миров.

И по сей день некоторые общины угасающих падают в бездну проклятия и срубают свое Древо, сходя с ума и становясь темными эльфами.

История новой расы могла бы закончиться, толком не начавшись, однако среди богов существует достаточно и таких, кому данный поступок пришелся по душе, и те эльфы, что смогли пережить безумие, и не были убиты своими же собратьями в порыве ярости и сумасшествия, смогли уйти под землю. Их волосы побелели от страха, их кожа потемнела от боли, их глаза более не могли нормально смотреть на солнечный свет. Однако, падшие и проклятые, они все еще могли видеть в темноте, и тьма приняла их. Они назвали себя «дроу», что значит «иные», и так их зовут остальные расы, кроме эльфов, которые до сих пор презрительно называют их «дагэл», не собираясь признавать в них отдельную расу, насчитывающую ныне миллионы лет существования.

### Жизнь и культура дроу

Дроу рождаются во тьме и для тьмы. Их глаза не нуждаются в свете, чтобы видеть. Их кожа темна, чтобы малейшие лучи света не выдали их местонахождение. Самым страшным оружием против них является свет, однако мало кто из темных эльфов рискует использовать его против своих соотечественников, ибо свет еще более обоюдоостр, чем самый лучший клинок.

В каждом, абсолютно в каждом дроу живет безумие и жажда убийства. Это их страсть, их боль, их проклятие и их удовольствие. Они ходят по тонкой грани между наслаждением и страданием. И при этом они по-своему счастливы. Самые старые темные эльфы, те, что научились справляться со своим безумием, очень высоко ценятся в обществе проклятых: они умеют владеть собой и одновременно оставаться кровожадными и жестокими – именно таков недостижимый идеал дроу.

Этому народу не нужна война. Сам термин «война» почти чужд пониманию дроу. Они хорошо представляют себе, что такое смерть, страдания или охота, но война для них скорее труднопонятный термин из других языков. В войне их отталкивает именно её массовость. Лишь за редким исключением они видят красоту боевых действий, но не войны в целом. Массовость, как считают дроу, убивает в войне красоту. У них есть поня-

тие рабства, они совершают набеги на окружающие поселения и города... Но им не нужно мировое господство. Дроу просто не понимают, зачем оно может им понадобиться. Более того - темные эльфы уверены, что тотальное подчинение других народов разрушит очарование смерти отдельных представителей. Дроу как никто другой знают, что долгий страх в итоге убивает саму возможность бояться. Рабство в итоге рождает безразличие. А желание жить или страх редко вырастают на почве безразличия. По-видимому, дроу живут только для того, чтобы получать удовольствие от жизни. Причём наибольшее удовольствие им доставляет сотворение красоты. Красоты в их понимании.



Наряду с войной и мировым господством дроу считают неприемлемым для себя уничтожение какой-либо расы. Утрируя, можно сказать, что дроу определили для себя некий спектр, части которого разделяют между собой другие расы. Представители каждой расы по-своему боятся, страдают и умирают. Уничтожение какой-либо расы приведёт к тому, что количество цветов и оттенков удовольствий для темных эльфов резко сокра-

тится. Конечно, такое описание культуры темных эльфов упрощено до крайности, но дроу не нужны записи для понимания своей культуры – они рождаются с чувством прекрасного, свойственным для их расы.

Дроу — раса охотников-одиночек, каждый из которых остается яркой индивидуальностью. Каждый из них слегка по-своему видит красоту смерти и разрушения. И в этом спасение домиров других рас – ведь если бы все проклятые могли объединиться под знаменем одного правителя, то перед такой армией не устоял бы никто. Темным эльфам не знакомо понятие дисциплины, они не признают власти над собой, но в подземелье в одиночку не выжить. Поэтому при малейшей опасности даже малознакомые дроу, враждовавшие несколькими мгновениями раньше, инстинктивно объединяются в весьма эффективную боевую единицу, которая, впрочем, почти моментально распадается, как только опасность отступает. И замешкавшийся бывший союзник вполне может получить клинок в спину.

Темные эльфы могут прокормиться грибами и подземной живностью. У них собственное оружие и броня, они сами шьют одежду из шкур или подземного хлопка, который для них выращивают рабы. Они не могут только одного — жить в мире. Безумие заставляет их постоянно плести интриги и убивать, убивать — и строить на этом новые интриги. Дроу стремятся интриговать везде (и эта их черта тоже не находит понимания у домиров других рас). Они не видят для себя другого смысла существования. Это и есть жизнь расы темных эльфов внутри их собственного мирка. Это бесконечная Игра Домов.

### Игра Домов

Дроу считаются с родством. Семья — которая в культуре темных эльфов приняла вид Дома — это самое прочное объединение дроу, ибо все остальные союзы распадаются в считанные дни, а то и часы. Это совершенно не значит, что родственник является другом — проклятые вообще не понимают понятия «друг», но до тех пор, пока во главе Дома стоит сильный лидер (а Главой может стать только сильнейший в роду, такова уж природа дроу, что подчиняться они способны только силе), и его положение не шатается, от родственника можно не ждать удара в спину. Разумеется,

интриги встречаются и внутри одного Дома, но это не всегда целесообразно — если Глава решит, что интрига понижает боевые качества Дома в целом, он предпочтет избавиться от враждующих родственников. Хотя, что значит слово «целесообразно» для безумной расы?

Тяга темных эльфов к интригам выливается в постоянную Игру Домов, которой дроу живут на протяжении тысячелетий. Постоянная борьба за возвышение собственного Дома и снижение влияния других Домов. В ход идет все — убийства, яды, шантаж, хитрые заклинания и мастерство контроля чужого разума.

Грубая сила как способ уничтожения враждебного Дома не прижилась. Во-первых, в этом нет красоты и изящества. Во-вторых, это возможно только при существенно превосходстве атакующего Дома над защищающимся, потому что если останется хотя бы один живой представитель защищавшихся, то остальные Дома не преминут уничтожить атаковавших — они оступились, они не сумели верно определить силу врага, они слабы и должны быть уничтожены.

А самое главное — убийство себе подобных не доставляет того болезненного удовольствия, как смерть домиров других рас, ведь безумные дроу редко испытывают страх, а потому убийца не может сполна насладиться видом страданий жертвы.

### Охота

Охота — вторая сторона безумия дроу. Стремление убивать для них так же естественно (и так же необъяснимо для представителей остальных рас), как и вечное плетение интриг. Безумие гонит темного из своего маленького мирка наружу, чтобы, тщательно подобрав жертву, поохотиться на нее.

Дроу не любят шаблонов, когда речь заходит о смерти, страхе или страданиях. Они старательно ищут новые пути создания шедевров. Шедевров, которые заставляют многих содрогаться. Есть даже многие направления, как, например, в культуре и искусстве людей. Часть дроу изучает яды, которые воздействуют не только на тело домира, но и на его разум. Яды эти используются для многих целей - некоторые подавляют волю и способность сопротивляться, некоторые многократно усиливают болевые ощущения и в то же время

поднимают порог, который необходимо преодолеть, чтобы потерять сознание. С помощью ядов, убивающих через многие дни или даже месяцы, дроу стараются создавать шедевры убийства. Впрочем, для этой цели чаще используются яды, состоящие из нескольких частей, которые сами по себе по отдельности не опасны для здоровья, но имеют способность годами удерживаться в организме жертвы. Также народ тёмных эльфов поднял на высокий уровень искусство гипноза и другие способы воздействия на сознание. Очень ценится среди дроу способность изменить сознание жертвы до такой степени, что последняя не только не изъявит желания избежать своей участи, но и наоборот - жертва прилагает все усилия, чтобы помочь тому, кого с полным основанием можно назвать теперь её хозяином. Правда, последний способ достаточно сложен как для обучения, так и для применения. Гораздо более распространён метод «загонщика». Заключается он в том, чтобы заставить жертву бежать в страхе за свою или чужую жизнь. Уже после того как жертва начинает бег, у неё не будет возможности отдохнуть до самого конца. Дроу знают много способов, чтобы подогреть страх жертвы, а страх не даёт ей остановиться. Бег может продолжаться минуты, часы или даже дни. Зачастую жертве кажется, что она в безопасности, но в тот момент, когда жертва готова остановиться, ей дают понять, что преследователи рядом, и гонка продолжается. Продолжается гонка до тех пор, пока жертва не обессиливает до конца. Обычно в конце погони жертва не может не только бежать, но и бояться или испытывать какие-либо другие чувства – она просто покорно ждёт приближения своей участи. Стоит заметить, что среди тёмных эльфов существует группа дроу, считающих этот момент квинтэссенцией эстетического наслаждения, а убийство после этого момента - банальностью, граничащей с пошлостью. Крайне трудно перечислить все возможные пути, которыми дроу создают свои шедевры. Да и зачастую тонкие различия между ними не способны понять те, кто не является темным эльфом.

Убийство вводит дроу в состояние, близкое к экстазу, заставляя убивать снова и снова, тогда как даже мысль о прекращении смертей причиняет жуткую боль. Проклятые не способны противостоять стремлению вновь испытать извращенное удовольствие, хотя и могут — ценой собственной боли — сопротивляться жажде убийства, оттягивая экстаз и в разы усиливая его. Чем силь-

нее страдает жертва, тем больше получаемое темными эльфами удовольствие. Именно поэтому те, кто дольше сумеет сдерживаться от убийств, заслужит в обществе дроу уважение. Тот, кто длительное время может ходить по тончайшей грани между адской болью и восхитительнейшим наслаждением, держа жертву у края безумия и гибели, но затягивая момент убийства (а то и вовсе отказываясь от него), будет обладать очень большим авторитетом, а его Дом поднимется на недостижимую высоту. Может быть, он станет Главой своего Дома? И интриги выйдут на новый виток, обеспечивая Игру Домов новой кровью и новой целью.

А потом безумие вновь погонит его на поверхность. Конечно, скорее всего, это произойдет не сразу. Вполне возможно, пройдет не один десяток лет – ведь дроу есть чем заняться и в своих подземельях. Но однажды он вновь вернется наверх, в под-солнечный мир, чтобы еще раз (а потом еще и еще) испытать это бесконечное удовольствие всевластия над жертвой, это странное чувство, которое можно назвать благодарностью и чувственной или даже нежной привязанностью к своей жертве. И тогда жажда убийства ненадолго отступит, а на ее место придет ее брат-близнец — стремление плести интриги, и темный эльф вернется в подземелья.

Где бы не находился дроу, он вынужден все время мотаться между двумя мирами — враждебным солнечным и ничуть не менее враждебным подземным, чтобы хотя бы ненадолго избавиться от своего безумия...

### Перерождение безумия

С тысячелетиями проклятие безумия ослабевает. Те дроу, чье Древо было срублено более двух тысяч лет назад, уже способны держать себя в узде, контролируя как стремление к интригам, так и жажду убийства. Свет по-прежнему ранит их, но уже не заставляет бежать от него. Привыкшие к тьме чувствительные глаза страдают от солнечного света, но могут видеть даже днем.

Однако «ослабевает» не означает «исчезает», а уж тем более не «исчезает без следа». Оно всего лишь перерождается в нечто совершенно иное, заставляя темных эльфов скитаться и не находить себе места. Иногда оно превращается в навязчивую манию преследования. Иногда оно заставля-

ет окунаться во все новые и новые истории, не давая останавливаться там, где ничего не происходит. Иногда оно создает из дреу фанатичных последователей какой-нибудь совершенно бредовой идеи... Но никогда — **никогда!** — безумие окончательно не покидает проклятых созданий Холуса.

А если *перерожденный* темный эльф попытается принять участие в заговоре или убьет кого-либо, его извечное проклятие напоминает о себе, затягивая обратно, в пучину интриг и убийств, рана ставшие неожиданно чувствительными глаза, заставляя убивать вновь и вновь и убеждая вернуться к своему народу. И все начнется по новой...

### Религия

Боги отвернулись от темных эльфов. Те дреу, которые пережили это, в свою очередь отвернулись от богов.

Некоторые дреу почитают Холуса как своего создателя. Впрочем, не меньшее число темных эльфов за это же ненавидит его.

Есть дреу, которые, руководствуясь единством целей, возносят свои молитвы Вакхаре, правда, законно-злая богиня в меру равнодушна к ним до тех пор, пока темные эльфы «не дорастают» до понимания «законности».

Иногда дреу просят о заступничестве Темного Кабудалана, дреу-полубога. Считается, что тот, кто часто упоминает его, будет реже поддаваться безумию. Однако просьбы сами по себе противны гордыне темных эльфов. Может быть, поэтому никто из богов постоянно не покровительствует этой заносчивой расе?

### Язык

Когда Древо пало, и Дитя Леса отвернулась от проклятых, они утратили знание силвана. Первые дреу создали свой язык, опираясь на воспоминания об эльфийских диалектах и необходимость сохранять тишину в подземельях. Их язык с одной стороны мелодичен, с другой – в нем множество «тихих» шипящих звуков. В критичной ситуации гласные опускаются, и речь становится похожей на тихий шорох сползающих по склону камней, готовых сойти лавиной на неосторожных путников.



© Diane Ozdamar - 2008  
<http://dianeozdamar.over-blog.com>  
 Do not use for any purpose.  
 Usage strictement interdit.

Дроувийский трудно назвать некрасивым языком, однако он слишком непривычен для слуха большинства наземных домиров и порождает слишком страшные ассоциации, чтобы кто-либо мог искренне восхититься им.

### Приключения

Дроу, который покинул свои подземелья почти наверняка является охотником. Однако в поисках своей цели ему, возможно, придется немало побродить по миру, вселяя ужас, изучая чужую для него культуру, сражаясь за свое право на жизнь. И, может быть, когда жажда интриг погонит его обратно в подземелья, из этого приключения он принесет не только доказательства своей извращенной фантазии, но и новые травы для ядов, новые приемы ментального контроля, новые идеи пыток, да и просто новую информацию о том, что творится там, наверху, под лучами враждебного темным эльфам солнца.

Либо же он может оказаться перерожденным, тем,

кто не может усидеть на одном месте, вынужденный вечно искать приключений, рискуя при этом вновь обезуметь.

### Темные эльфы на Мин Акроне

История дроу на Мин Акроне началась в Древнем лесу около двух с половиной тысяч лет назад. Во времена падения Империи Меднолицых угасающие скрылись за Охранными горами, стремясь уйти от войны всех со всеми. Около 50 лет они наслаждались покоем, ощущая свой лес островком безопасности среди сошедшего с ума мира. Однако именно здесь, в надежном месте, окруженном неприступными горами, где эльфы чувствовали себя в полной безопасности, случилось страшное — Древо пало, и связь Веерэ алда оборвалась, заставляя тех, кто предал ее, корчиться от боли и метаться в ужасе, убивая всех, кто встанет на их пути. Они еще не понимали, что их жизнь изменилась безвозвратно. Они еще не знали, что теперь они — проклятые, падшие, что теперь безумие станет их самым близким другом, а самым



опасным врагом себе будут они сами. Стремясь уйти от ставшего неожиданно нестерпимым света, темные эльфы оставили свой лес и скрылись под Охранными горами. Жалкая горстка выживших, тех, кто сумел устоять против собственных обезумевших сородичей и невредимым добраться по ставшему вдруг негостеприимным лесу до спасительной тьмы подгорного мира, расплзлась по пещерам, зализывая раны. Может быть, они надеялись, что безумие ненадолго?

Но время шло, легче не становилось, а горы тоже оказались не особо дружелюбными к проклятым. В них водились разные существа, так же, как и дроу, страшась солнца, однако этот факт не делал их союзниками. Более того, многие чудовища рассматривали темных эльфов как приятное дополнение к ужину. Враждебная среда заставила выживших дроу вновь объединиться – потому что по одному они все стали бы добычей подземных тварей. Так образовался первый Дом. Мы предполагаем, что единство Дома сохранилось ненадолго – до тех пор, пока темные не обустроились немного на своей новой территории и не научились справляться с различными опасностями. А когда непосредственной угрозы не стало – жажда интриг взяла верх, и первый Дом распался на несколько более мелких, которые немедленно начали борьбу за власть.

Время шло. Еще несколько общин угасающих обезумели, лишившись Древа, и новые дроу пришли под Охранные горы. Места там хватило бы на всех, но страсть к интригам сводила проклятых вместе. Буквально лет через 500 количество Домов выросло с одного до сотни. Многие из них уже давно погибли, но многие продолжают жить под Охранными горами до сих пор, создав неповторимое общество дроу.

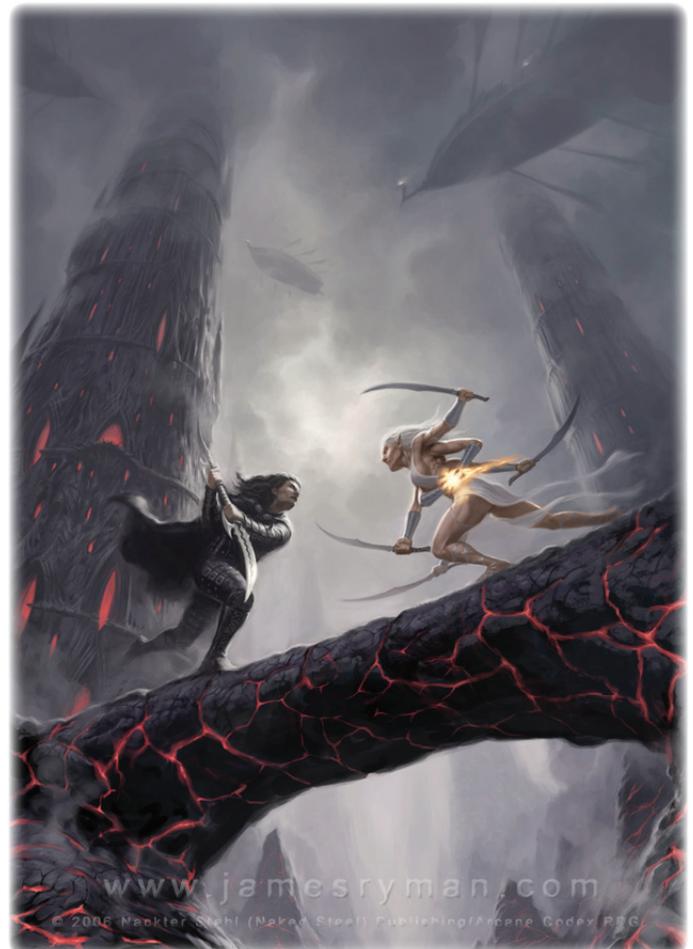
Через две тысячи лет проклятие начало слабеть, и дроу из самых первых Домов смогли вернуться в оставленный ими Древний лес. Сомкнутые над головой кроны могучих деревьев давали достаточную защиту от света, который перестал быть нестерпимым, но все же был неприятен для чувствительных глаз. Еды хватало на всех, не было нужды держаться вместе, строить города, объединяться в охотничьи группы...

Но темные эльфы рано обрадовались. Безумие не исчезло. Оно переродилось, растворившись в са-

мой сути дроу. Очень быстро проклятые поняли, что жить без интриг они уже не умеют – и Игра, разрушительная и бессмысленная, началась снова. Вместо Домов появились племена, вместо городов – поселения, Глава Дома стал Старейшиной, но жажда интриг и убийств осталась даже в перерожденных дроу.

Многие темные эльфы покидают Древний лес, скитаясь по свету, однако рано или поздно безумие позовет их обратно, и зов это будет непреодолим – как Пустота у угасающих.

В середине четвертого тысячелетия (3413 г.п.п.) угасающие эльфы Шантука срубили свое Древо (именно эту дату обычно считают первым появлением дроу на Мин Акроне, однако мы с вами знаем, что первые проклятые родились в Древнем Лесу - но это событие остальной мир пропустил, ибо Охранные горы надежно хранили секреты новой расы). Позже это ужасающее событие связали со вторым падением великого города. Возможно, именно обезумевшие новые дроу и дали толчок к разрушению Шантука. Не в силах оставаться под лучами ставшего враждебным светила, дроу отплыли на запад и по пути к Гвилариону осели на острове Глория. Там они нашли себе уютное ме-



сто под горами, где и поселились на следующие сто с лишним лет – до самой Трехлетней ночи. Культура этого ответвления дреу существенно отличалась от остальных. Они поклонялись Холусу и построили свое религиозное государство. Может быть, их соседи даже научились бы жить с ними в мире, но тут весь мир покрыл мрак, и темные эльфы покинули свои города.

Их Старейшины, самые могущественные маги, пользуясь силой и покровительством Холуса, открыли портал, в котором часть народа дреу сумела укрыться.

Они попали в замкнутую реальность, возможно, созданную Холусом, чтобы защитить их. Долгие века провели дреу под куполом в изоляции. Потом портал должен был открыться вновь, чтобы выпустить их в ставший безопасным мир. Но увы. Холус забыл о своих созданиях, и тщетно они зывали к нему.

Тогда Старейшины придумали нового бога для поклонения. Он похож на Холуса настолько, что, возможно, это он и есть, но они назвали его по-другому – Тором – и эта простая ложь дала целому народу надежду.

И вот однажды двери миров распахнулись, и тем-

ные эльфы вновь увидели земли Глории, которая теперь называлась Лорией, с удивлением узнав, что многие народы, оказывается, вовсе не вымерли после катастрофы, а Великая ночь длилась всего три года.

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

В рамках системы 3-3.5 дреу могут быть двух типов.

*Вариант 1* - дреу, чье Древо погибло более 2-х тысяч лет назад. Это стандартные дреу с LA 2.

*Вариант 2* - дреу, чье Древо погибло менее 2-х тысяч лет назад. Это стандартные дреу у которых LA 1 и Light Blindness работает иначе. Вместо dazzled используйте значение dazed. Если дреу берут фит Daylight adaptation, то вместо снятия штрафов, данный фит превращает dazed в dazzled.

### **Расовые характеристики (для системы D&D 4 Edition, приведено на официально языке системы для удобства)**

В рамках системы 4 расы обычно не получают штрафов, поэтому мы сделали опять же два варианта дреу.

*Вариант 1* - дреу, чье Древо погибло более 2-х тысяч лет назад. Это стандартные дреу, которые имеют по-умолчанию фит Daylight adaptation, что снимает Condition Daze за недостаток Light Blindness, когда на глаза темного эльфа попадает источник дневного света. Персонажи должны упоминать, тем не менее, в своих ходах, что им неприятен дневной свет все равно.

*Вариант 2* - дреу, чье Древо погибло менее 2-х тысяч лет назад. Это стандартные дреу, у которых есть недостаток Light Blindness, который автоматически вешает Condition Daze на темного, пока на его глаза падает источник дневного света.



# Смару по нитке Южный Альянс. Часть первая.



Южный Альянс – колыбель гордого и упрямого народа, именуемого себя южанами. Их предки еще в незапамятные времена добровольно присягнули на верность Империи Меднолицых, а когда та пала, потомки, стыдясь поступка своих родителей, обязались нести обет молчания. Они более не помнили свой язык, а язык меднолицых заставлял страдать их от позора. Обет молчания хранится и по сей день. Он сильно изменился, появился язык жестов, образовались касты. Но, несмотря на все попытки отгородиться от прошлого, в каждом южанине до сих пор течет кровь меднолицых, достаточная не только для бронзового или медного оттенков кожи, но и для гордого и воинственного нрава, способного порой сровнять горы с землей. Историки в шутку говорят, что так оно и случилось, ведь до падения Империи Южное плато было прекрасной равниной, где произрастало довольно много диковинных растений, ныне ушедших в легенды. Когда в центр империи ударил метеорит, многие земли ушли под воду, но Южная равнина поднялась вверх – реки пересохли, большая часть растительности погибла, и единственной ценностью южан осталась Гора Богов. Воистину великий дар и прощение тем, кто позво-

лил поработить себя и помог поставить на колени практически весь Мин Акрон, истинно веруя в то, что они вершат великое благо...

## ГЕОГРАФИЯ И КЛИМАТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ

Южный Альянс представляет из себя союз пяти стран (Гунбар, Кизир, Нарамон, Ширук-Хизир, Анзур), расположенных на Южном плато Аталаса и отделенных неприступными Охранными горами от остальной части материка. Омывается Южное плато тремя морями: Урэй-Гонским, Шич Ир Латарским, Догар-Бонским на юге и Сиджинским океаном на востоке. Урэй-Гонское и Шич Ир Латарские моря полны мелких и крупных островов и соединяются с Отщепенским морем широким Торговым проливом.

Климат в этих краях в основном аридный. Сухой, с высокими температурами воздуха, испытывающими большие суточные колебания, и малым количеством атмосферных осадков (100—150 мм/год). Вся получаемая влага на Южном плато быстро испаряется. Реки, протекающие через пу-

стыни и полупустыни из соседних более влажных областей союза, мелеют и часто заканчиваются бессточными котловинами с солёными озёрами. Обнажённая земная поверхность **испытывает резкие колебания температуры в течение суток** (ночь - единственное время, когда температура воздуха может опуститься гораздо ниже нуля), из-за чего даже плотные горные породы разрушаются и превращаются в песок. Ветер беспрепятственно переносит массы сухого песка, создавая в некоторых районах волнистый рельеф песчаных барханов и дюн. Vegetация растений здесь затруднена и земледелие возможно только при искусственном орошении либо в субтропических зонах на южном побережье. Температура летом иногда достигает 40-ка градусов, но в среднем держится на уровне 30-35 градусов выше нуля, а зимой не опускается ниже 10-15 градусов. Снег на Южном плато выпадает крайне редко – последний раз с этим феноменом южане сталкивались более тысячи лет назад.

Почвы, образующиеся в сухом климате Южного плато, богаты солями. Так как атмосферные осадки малочисленны, и соли задерживаются в почве, она превращается в плотную бесструктурную светлую массу с трудноразличимым горизонтом.

По сравнению с атмосферными осадками, подземные и речные воды здесь гораздо солонее.

Основной промысел Южного Альянса - пастбищное животноводство. Моря, расположенные на южном побережье Аталаса богаты солями, что позволяет заниматься ее добычей, но уменьшает качество рыболовства. Развито кустарное производство ковров. Среди важнейших сельскохозяйственных культур, выращиваемых на орошаемых полях и побережьях, можно выделить пшеницу, ячмень, рис, бобовые, хлопчатник, сахарную свёклу, сахарный тростник, табак, чай, орехи, фишашки. Животноводство основано на разведении овец, коз, верблюдов и крупного рогатого скота.

На сегодняшний день Южное плато представляет из себя смесь пустынь, полупустынь и десятков мелких горных цепей и хребтов, отделяющих речные бассейны друг от друга. Только лишь на побережье Шич Ир Латарского и Догар-Бонского морей раскинулись плодородные равнины.

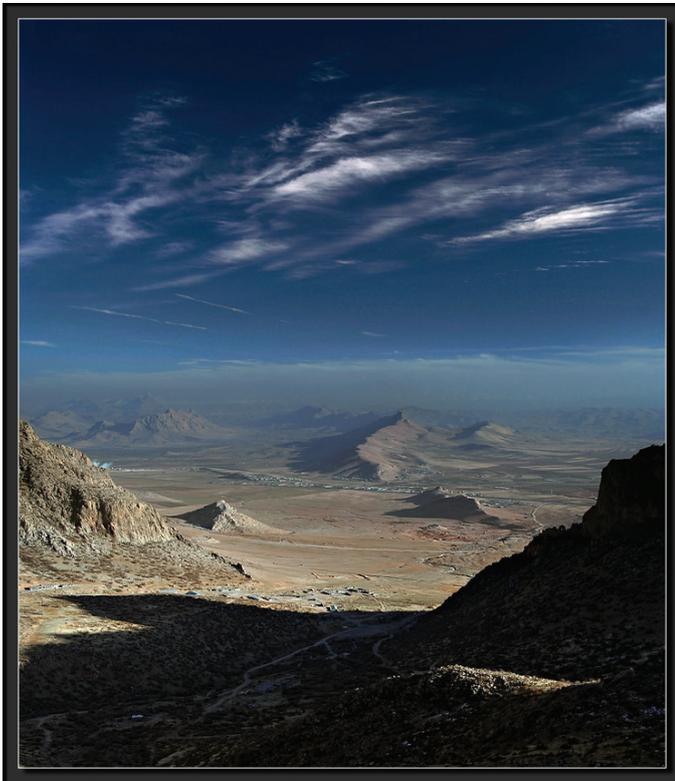
Не стоит так же забывать, что Южный Альянс на-

ходится в Южном полушарии, а это значит, что зимой там тепло, а летом намного прохладнее. Приближенность к экватору делает время сумерек довольно коротким. Темнеет на территории Альянса буквально за десятки минут.

## ИСТОРИЯ

Южный Альянс насчитывает всего около шести сотен лет, в то время как пять королевств, входящих в его состав, появились еще в эпоху Путехода. Южная равнина привлекла колонизаторов своей богатой почвой, удивительной флорой и фауной, не похожей на остальные уголки Мин Акрона. Охранные горы оберегали земли от северных ветров, а множество сквозных пещер позволяли вести активную торговлю с эльфами из Таурэя Альмаре. Первыми Южную равнину заселили люди и эльврины. Люди построили город Игазар возле знаменитой Горы Богов, что своей вершиной уходила высоко к небесам, а эльврины отстроили порт Олиганд на побережье Догар-Бонского моря, в прекрасном заливе Олиан. Плодородные земли позволяли расселяться практически по всей Южной равнине и к тому времени, когда Великая Империя Меднолицых начала свой победный марш по Мин Акрону, пять королевств, чьи имена не изменились и по сей день, были высокоразвитыми и богатыми. Но меднолицые были крайне умны. Они воспользовались тем, что большинство южан были довольно набожными – этому способствовала знаменитая Гора Богов, на вершине которой переселенцы обнаружили крупнейшую стену-алтарь с высеченными на ней миллионами имен богов, о большинстве из которых даже самые продвинутые умы ничего ранее не слышали. Император меднолицых посетил Гору Богов, и, спустившись с нее, сообщил, что ему было видение. Боги предрекли его Империи долгое и светлое будущее и что лишь под его мудрым руководством они смогут избежать участи, что грозит обрушиться на Мин Акрон - орды захватчиков и узурпаторов. Южан удалось убедить очень легко. Настолько легко, что они не только добровольно преклонили колени перед Императором Меднолицых, но и встали в ряды его армии, помогая поработить тех, кто сопротивлялся достижению великой цели о спасении мира. Даже угнетение и рабство, в которое попали совершенно все поработанные расы, включая и южан, не смогло открыть им глаза на истинную суть вещей.

Прозрение пришло неожиданно. В тот день, когда пала столица Империи и по всему миру начали вспыхивать восстания, южане словно очнулись от сковывающего их многие столетия дурмана. Они безжалостно уничтожали не только меднолицых, но и друг друга, видя даже в своем сыне, брате, сестре, матери ненавистных поработителей. Возможно, род южан был бы оборван, если бы не вмешалась сама природа. Поднявшаяся вверх Южная равнина начала стремительно умирать: пересохли реки и озера; поля и леса, лишённые воды зачахли и погибли. И для того, чтобы хоть как-то выжить, оставшимся южанам пришлось сплотиться. Но призирая друг друга и самих себя, южане перестали общаться. Так появился Обет молчания, который потомки меднолицых сами наложили на себя. Спустя столетия начал развиваться язык жестов, но вместе с ним пропасть между семьями стала еще шире. Южане общались словами лишь со своими родственниками, в то время как слово, сказанное кому-то другому из рода южан, начало расцениваться как самый тяжкий грех. Так появились касты, которые поначалу были ни чем иным, как просто представителями одной семьи. Но чем бесплодное становилось Южное плато, тем меньше городов на нем оставалось...



Трехлетняя ночь заставила выжившие остатки южан скрыться в пещерах Охранных гор. Когда же солнце вновь взошло на небосклоне, южане вернулись в свои земли, с радостью вдыхая горя-

чий соленый воздух. Рассыпавшись по Южному плато, они собрались в небольшие касты, которые и по нынешний день ведут кочевой образ жизни. Каждая каста – это отдельная большая семья, у которой есть не только свой знак, но и свои обычаи. Из всех ранее существовавших городов сохранился и был отстроен заново лишь Игазар. Случилось это потому, что сам город изначально прилегал к Горе Богов, а она в любое время года и при любых событиях всегда привлекала к себе толпы паломников со всего света. На сегодняшний день Игазар считается самым крупным городом на всем Аталасе, и это еще при том, что где-то три четверти его до сих пор лежит в руинах....

Единственное, что изменилось после Трехлетней ночи, так это отношение южан к богам. Несмотря на то, что этот народ до сих пор уважает и почитает богов, они перестали прислушиваться к ним. Со стороны это может показаться странным – самое ценное место для любого верующего находится в сердце страны, которая отвернулась от богов, воспринимая их сродни т'хаттам, как просто кого-то, кто сильнее тебя, но не достоин при этом поклонения.

Оказавшись среди развалин своих бывших государств, южане постарались вновь проложить границы. Но сделать это было крайне сложно. Каждая каста не собиралась подчиняться кому-либо еще, и пять королевств оставались лишь королевствами на словах. Касты воевали друг с другом, безжалостно истребляя себе подобных. И это длилось до тех пор, пока во времена Эпохи Искупления прибывший из Севаса ассаз Лучигаро не объединил народ в Альянс, предложив им чуть более, чем постепенное истребление своего народа – он предложил им жизнь в мире. Нельзя сказать, что это далось с легкостью. Правление Лучигаро Уз Ин Бахот Абанда было долгим, но тяжелым. Пять народов не желали отринуть вражду, которая стала частью их натуры, однако когда на престол взошел его сын, Южный Альянс стал совсем иным. Годы правления Панара Уз Ин Лучигаро Абанда запомнились как самым светлым и примиряющим правлением с того самого дня, как южане преклонились перед Империей Меднолицых.

С тех пор пять королевств стали единым целым. Столицей Альянса был избран единственный город Игазар, который принимал не только всех желающих осесть южан, но и поставлял немало про-

визии и прочих полезных предметов быта в отдаленные касты страны. Жизнь в самой столице разительно отличалась не только по культуре общения (хотя обет молчания так же крепок там, как и во всех других уголках Альянса), но и в плане восприятия каст. Если за пределами города под кастами понимался целый род, члены которого занимались и кузнечным делом, и охотой, и защитой, и всем остальным, что необходимо для выживания, то в городе касты разделились по роду деятельности, в результате чего сформировалось несколько крупных и влиятельных каст, наряду с множеством мелких.

За прошедшие столетия со дня образования Южного Альянса, императорская семья ни разу не менялась. Несмотря на гордый и взрывной характер южан, они ни разу не поднимали бунта. Это связано с тем, что структура каст и образ жизни еще до возникновения общего государства, настолько крепко вошли в обиход, что правление императора и его законы рассматриваются населением как нечто само собой разумеющееся. Все они состоят в кастах, которые в свою очередь состоят в королевствах, что входят в состав Альянса. Все просто и логично. Для южан.

Надо сказать, что с момента основания Альянса, общество южан значительно пополнилось представителями ассазской крови. Эта раса сама по себе очень религиозна, и Гора Богов буквально притягивает их к себе как магнит. На сегодняшний день приблизительно одна треть южан – это ассазы и полуассазы с приличной примесью крови южан. Нынешнее общество не делает различия между потомками меднолицых и примкнувшими ассазами – все они считаются южанами и соблюдают общие законы. Разница остается лишь в том, что ассазы более набожны, в то время как остальные до сих пор сохранили неприязнь к богам, из-за которых они так низко пали в далеком прошлом.

## ОБЩЕСТВО ЮЖАН

Основное население Южного Альянса – южане и ассазы. Последнее время, когда ассазы прочно вошли в жизнь Южного Альянса, смешав свою кровь с кровью местных жителей (хотя до сих пор среди южных ассазов очень ценна чистая голубая кровь), их стали считать частью южного народа. Особенно, когда ассаз Лучигаро объединил пять

стран в Альянс, который принес южанам всемирное признание.

Южане появились в эпоху правления Меднолицых благодаря смешению орков с людьми и эльвринами Южного плато. В отличие от мулакан, второй многочисленной ветви потомков меднолицых, южане имеют бронзовый, а не медный оттенок кожи. Значительно позже кровосмешение распространилось на другие расы, но потомками меднолицых считаются непосредственно люди и эльврины с бронзовым или медным оттенками кожи. Южане сохранили от своих прародителей основные черты – воинственность, крепость тела и духа, а так же красоту. Это очень гордый и свободолюбивый народ, презирующий законы, однако в то же время четко соблюдающий их, если им подчинится.

У южан своя устоявшаяся культура, частично заимствованная еще у меднолицых орков. Женщины и мужчины этого гордого народа равноправны. Однако, при всем при этом, южанки не занимаются политической деятельностью, но нередко их можно встретить в роли военных, состоящих на службе альянса или среди быстроходящих.

Сегодня южанами называют всех жителей Южного плато, проживших там как минимум пятьдесят лет, и прочувствовавших дух этой страны. Выделяют гунабарцев, кизирцев, анзурцев, ширухетов и нарамонцев. Каждый народ имеет свои нравы и обычаи, но все они подчиняются закону каст и обету молчания.

## Обет молчания

В основе всей культуры южан лежит обет молчания, возникший в незапамятные времена падения Империи Меднолицых. Дабы показать, как сильно им противен свой род, южане добровольно приняли на себя обет молчания, перестав разговаривать с себе подобными. Однако общаться как-то надо было, и со временем появился и хорошо развитый язык жестов, который полностью вытеснил простое общение. С развитием и становлением каст, общение внутри семьи стало делом привычным, в то время как общение с представителем другой касты посредством языка, а не жестов оказалось под запретом, граничащим со смертной казнью. Чем больше крепились касты, тем больше укоренялось такое положение дел. И лишь во времена правле-

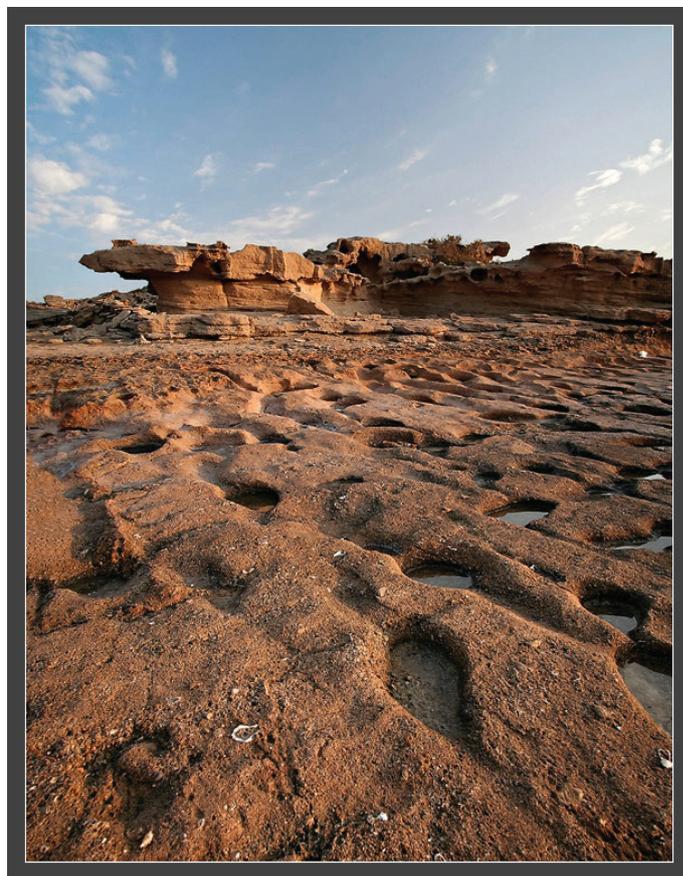
ния сына первого императора Южного Альянса, смертная казнь была заменена чуть менее строгим приговором – любой провинившийся автоматически причислялся к касте Бездушных. Со временем практически все тяжелые нарушения стали приводить к Бездушным. Альянс полностью лишился тюрем и мест длительного заключения, исчезла смертная казнь, потому как сам смысл касты Бездушных являл собой нечто куда более страшное, причем настолько, что большинство южан предпочитали смерть, чем такой позор.

В Южном Альянсе нет столь явного и выраженного деления на сословия, как это наблюдается в большинстве других стран. Нет в этой стране и представителей дворянства. Есть лишь императорская семья, причем степень принадлежности к ней обычно ограничивается определенным уровнем родства, и все остальные.

Испокон веков под кастой в Южном Альянсе понимался целый род, который насчитывал с десятки поколений. По сути дела каста – это одна большая семья, которая включает настолько дальние родственные узы, что дети внутри одной касты вполне могут вступать в брак, не боясь привести свой род к деградации. Касты живут обособленно и ведут кочевой образ жизни. Кто-то занимается разведением скота, кто-то орошением полей на южных берегах страны, а кто-то и вовсе живет лишь за счет торговли или охраны путешественников. У каждой касты существуют свои внутренние законы, которые не могут нарушить лишь обет молчания и саму суть каст и взаимодействия их друг с другом. Каждая каста имеет свой неповторимый символ-татуировку, которую ставят на висок новорожденному.

Волшебную метку придумали несколько жрецов Петрайдена. Они разработали определенную тайную формулу, благодаря которой заряжали магической силой самую обыкновенную краску, и после наносили ее в виде символа касты на левый висок южанину. Благодаря магическому взгляду всегда можно было определить магическая метка или нет, но только «Законники», как после стали называть касту жрецов Петрайдена, могли определить достоверность метки и то, что ее поставили действительно их краской, а не при помощи обычной магии. Секрет проверки подлинности метки хранится в глубочайшем секрете, а формула краски совершенствуется с каждым годом. Немало-

важной особенностью является и то, что Законники могут не только ставить метку, но и снимать ее, причем во втором случае расстояние не имеет никакого значения: метка просто исчезает с кожи, навсегда оставляя магический след, видимый лишь Законникам. Те южане, которые лишились своей метки, называются Бездушными. По мнению южан, у них нет ничего, даже души, а это значит, что любое преступление против них не является грехом. Мало того, каждый южанин свято верит, что тот, у кого нет души, должен быть уничтожен. Нетрудно догадаться, что большинство Бездушных как можно скорее покидают Южный Альянс, если их силы духа достаточно для того, чтобы переступить через свои традиции и гордость и не попросить взамен снятия метки смерть, потому как такой позор им пережить очень сложно.



Современная система использования меток принадлежности к кастам довольно простая, но все ее нюансы хранятся в глубочайшем секрете. Волшебную краску Законники выдают бесплатно главам каст и те тщательно следят за тем, чтобы она не попала в чужие руки. Впрочем, это не так уж и страшно. Любой Бездушный, поставивший поверх новую метку, все равно сохраняет след от старой на протяжении всей своей жизни и только весьма сильная магия может стереть этот отпеча-

ток. А потому подобные попытки вновь влиться в отвергнувшее тебя общество практически всегда граничат с провалом, ведущим к смерти. Снятие метки происходит мгновенно. Жрецу порой достаточно малейшей информации о провинившемся. Нередко для его идентификации пользуются услугами жрецов из касты Законников или других каст. Они помогают выудить образ виновника из памяти свидетелей. Совершенно всем Бездушным дается срок в два дня до того, как будет снята метка. Краска на виске начинает медленно течь, словно кровь, которую нельзя остановить, и по прошествии указанного времени ее остатки просто испаряются. Этого времени достаточно для того, чтобы попрощаться с родными и покинуть населенные места. Вот только вряд ли кто захочет попрощаться с тем, кто уже стал Бездушным, но еще не успел окончательно утратить свою душу...

Несмотря на то, что южане хранят обет молчания, в самом Альянсе существуют два языка с немалым словарным запасом. Южный язык (арканидская языковая группа) представляет из себя смесь лаомского и древнего орочьего языков. Более сложный в изучении и произношении, грубый и, как ни странно, мелодичный на слух. Язык жестов развит не менее слабо, чем южный, и носит символичное название «язык молчания»: им владеют в совершенстве абсолютно все южане. Нередки случаи, когда даже внутри касты жители Альянса предпочитают общаться на языке молчания, хоть это и вовсе не обязательно.

Но вернемся непосредственно к кастам. Как уже говорилось ранее, все общество южан делится на касты. Однажды определенный в касту (чаще всего при рождении) домир практически никогда не сможет её сменить. Южанам из разных каст запрещено разговаривать друг с другом, и их взаимодействие происходит всегда при помощи жестов и сводится к минимуму. Обет молчания нарушается крайне редко, так как его нарушение всегда приводит к причислению к касте Бездушных, чей статус ниже, чем у рабов и отбросов общества. Большинство нарушивших закон предпочитают смерть такому позору.

Среди прочих распространенных законов типа «не убей», «не укради», южане почитают два наиболее важных для них закона, нарушение которых ведет к потере души и причислению к касте Бездушных:

- Обет молчания. Запрещено говорить с предста-

вителями других каст. Исключение: неприкасаемые, бездушные, быстроходящие, чужаки и говорящие.

- Запрещено выходить замуж, жениться и иметь детей от южан из других каст (чужаки так же являются одной из каст и попадают под этот закон) без разрешения главы касты и палаты по межкастовым вопросам. Получившие разрешение смогут вступить в брак и родить детей, однако не смогут разговаривать друг с другом без нарушения обета молчания.

### День свободы

День свободы – довольно новое явление в жизни Южного Альянса. Первое число каждого месяца является «днем свободы от обета молчания». В этот день любой южанин может заговорить с кем ему будет угодно, не нарушив закона. А так как первое число месяца – это обычно рабочий день, то в административных учреждениях полным полно народа. Несмотря на довольно солидный срок в сто с лишним лет, этот день до сих пор приживается с большим трудом. Потому как дело здесь не в том, что это нарушение закона, а в том, что это предательство самой основы культуры и мировоззрения любого южанина. Но сам факт того, что в День свободы ты точно не станешь Бездушным, уже значит довольно много для южанина.

### Каста Неприкасаемых

Семья императора – это неприкасаемые, наделенные безмерной властью. Они не всегда богаты, но деньги значат куда меньше того, что им дозволено практически все. Единственным ограничителем для неприкасаемого считается решение самого императора. Неприкасаемым может стать любой родственник, которого признал император. По этой причине, когда на трон восходит новый правитель (старший наследник мужского пола), состав касты может значительно измениться. Однако даже император не вправе сделать того, кто не принадлежит его крови неприкасаемым. Он может позволить стать им своему незаконнорожденному ребенку, но не сможет таковой сделать его мать, если только не возьмет ее в жены, что вполне возможно, если только она не Бездушная.

В отличие от других каст, неприкасаемый может говорить с кем угодно и когда угодно, но это совершенно не означает, что тот, с кем он говорит, мо-

жет делать то же самое. Именно по этой причине в Альянсе и родилась привычка говорить как бы с самим собой, не обращаясь конкретно к другому собеседнику. Единственное, что не вправе сделать любой неприкасаемый, даже император, – это заставить кого-то насильно нарушить обет молчания. Это считается настолько сильным оскорблением не только южанина, но и всего народа, что такой нарушитель может вполне стать Бездушным, даже если он и является родственником императора или самим императором. Впрочем, подавляющее число южан не знают всех тонкостей всемогущества неприкасаемых и стараются обходить их стороной. Мало того, при «разговоре» с ними принято смотреть в другую сторону или себе под ноги, чтобы никаким образом не спровоцировать всемогущих отпрысков и родственников императорской семьи, потому как даже приказ о самоубийстве должен быть выполнен безоговорочно. Ну а что потом император сделает с шутником? Ну, так южанину уже и не важно будет...

Символом неприкасаемых служит сложный узор в виде цветка с пятью лепестками. Каждый лепесток – это страна, входящая в состав Альянса. Вообще, неприкасаемых не так уж и много, поэтому шанс столкнуться с ними довольно мал. Большинство представителей этой касты предпочитают общаться лишь с себе подобными и приезжими аристократами, полностью игнорируя другие касты и сословия. В разные времена неприкасаемые обладали разными «правами». Все зависело от характера восседавшего императора. Нынешний правитель довольно строг и не приветствует унижение других каст своими родственниками. Впрочем, об императорской кухне известно исключительно в касте неприкасаемых, а потому все остальные жители Альянса до коликов в животе боятся столкнуться хотя бы с одним из родственников императора и при любой ситуации пытаются как можно быстрее исчезнуть с горизонта.

### Каста Законников

Долгое время каста Законников мало чем отличалась от большинства каст, проповедующих многочисленных богов. Однако когда им удалось разработать магическую формулу метки и вживить ее в рабочий механизм управления страной, Законники стали выделяться на фоне других. Не смотря на то, что они имеют совершенно те же права, что и

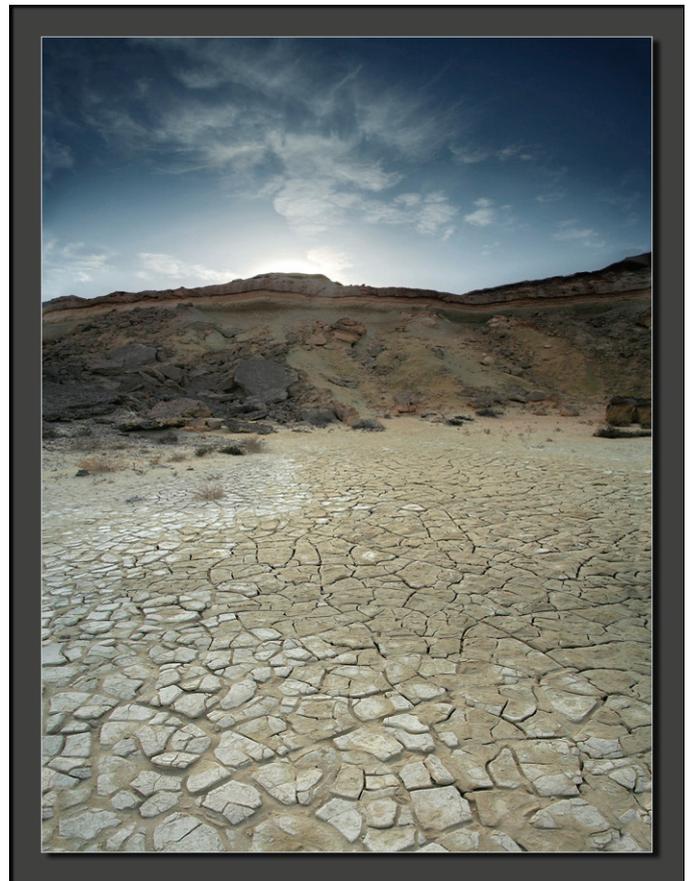
остальные касты, Законников уважают и боятся.

Многие чужаки ошибочно полагают, что можно попытаться подкупить Законника для того, чтобы использовать манипуляции с метками в своих целях. Они довольно скоро разочаровываются и осознают, как сильно были неправы. Мало того, такое откровение может стать для чужаков еще и личной проблемой, вплоть до лишения метки, которую они получают при посещении страны.

Символом касты Законников являются две вертикальные черты.

### Каста Бездушных

Те, кто отказался от своего народа, предал его законы, не имеют никаких символов, никаких прав. Любой южанин вправе убить Бездушного и не понести за этого наказания. Бездушные не имеют души, не имеют чести, не имеют права на жизнь. У них не принято брать деньги или давать им подачки; разговаривать с ними и как-либо взаимодействовать; их рассматривают как вещь, порой бесполезную и испорченную. Зачастую именно Бездушные покидают пределы Альянса, уходя в другие страны навсегда. Однажды став Бездушным, ты остаешься им навсегда. Метка касты ис-



чезает с виска, но остается видимой для Законников, а потому притворяться представителем другой касты можно, но не очень долго.

### Каста Говорящих

Эта каста может соперничать разве что с Бездушными. У нее нет вообще никаких прав и защиты. Все, что им дозволено – это говорить. Зачастую южан, принадлежащих к этой касте, используют в виде разносчиков газет, посыльных или сборщиков информации, нередко незаконными способами.

Жизнь любого Говорящего сложна. Среди них мало богатых или живущих в достатке. Но те, кто все же раздобыл достаточно денег, тратят их в основном на охрану из чужаков, но таковых можно буквально пересчитать по пальцам. Берясь за какую-либо работу, Говорящий рискует своей жизнью, прекрасно понимая, что в конце он может получить смерть в виде оплаты услуг, но жажда жить заставляет играть в прятки с самим Азраилом. Очень часто для получения крова, питания и хоть какой-то защиты, Говорящие добровольно или насильно становятся слугами. Или если быть точнее – рабами. Они выполняют все, что им прикажут, если способны это делать или не могут сбежать. Император не приветствует такого отношения к Говорящим, но и не препятствует рабовладению. Впрочем, южане довольно своенравный народ, а потому рабство для них неприемлемо, и добровольно в слугах они долго не задерживаются. Убить Говорящего может любой южанин точно так же, как и Бездушного. Однако у него есть душа и это значительно меняет к нему отношение. Это все равно, что убить собаку или кошку. Кто-то считает это невозможным и мерзким поступком, а кто-то сделает не моргнув и глазом.

Большинство Говорящих не имеют собственного дома и живут прямо на улицах в подворотнях. Очень многие из них готовы за ютар сделать что угодно, даже опуститься до убийства и воровства. Как и Быстроходящие, они прекрасно знают город, потому что информация – это единственный товар, который они умеют хорошо продавать, не боясь при этом лишиться души.

Татуировка Говорящих выполнена в форме простого треугольника.

### Каста Быстроходящих

Каста Быстроходящих является одной из самых крупных каст в Игазаре. Связано это с тем, что возникшие являются единственным способом передвижения по огромнейшему городу. Возможность установления небольших телепортационных порталов даже и не рассматривается, потому как Быстроходящие крепко держат сферу транспортировки населения и неплохо на этом зарабатывают.

Быстроходящие управляют двухколесными колясками, именуемые быстроходками. Обычно один возничий хватает оглобли и тянет за собой небольшую повозку, в которой могут поместиться один-два пассажира. Также распространены паланкины, которые могут переносить сразу несколько домиров. А так как путешествие по Игазару иногда может занять чуть ли не пол дня, то паланкины рассчитаны и на ночную поездку – снабжены одеялами и подушками.

Работа Быстроходящего оплачивается довольно неплохо, но и сопряжена с определенной долей риска, так как нередко приходится путешествовать в отдаленные уголки Игазара. Бывают случаи, когда возникшие получают заказы от чужаков и торговцев с просьбами доставить груз или пассажира в порт или любой другой уголок Альянса. Тогда Быстроходящие используют в основном паланкины, потому как путешествие по землям родной страны сопряжено с рядом неудобств для двухколесных колясок.

Несмотря на все, казалось бы, значительные преимущества, каста Быстроходящих не пользуется особым уважением среди южан. Их работа связана с постоянным контактом и поэтому несколько столетий тому назад, возникшим было позволено не придерживаться более обета молчания. И хоть большинство из них до сих пор с неохотой пользуются дарованной им возможностью, остальные южане считают, что они лишились души, хоть и продолжают носить метку касты. Однако убийство Быстроходящего карается законами Альянса, и это хоть как-то спасает возничего от неминуемой смерти, если он решил, что готов отринуть старинный обет.

Каждый Быстроходящий с юности тренирует свое тело. Детям дают поручения по разноске мелкого груза, а подростки перевозят одиночных

пассажиров на небольшие расстояния. К тому моменту, когда возникший начинает полноценно заниматься своим ремеслом, он знает Игазар, как свои пять пальцев. Мало того, он может приблизительно сказать расстояние в мерах длины Альянса, которая возникла благодаря представителям этой касты. Мера длины именуется просто «шагом» и равна одному шагу возникшего. Представители этой касты прекрасно умеют считать, хотя могут и вовсе быть необразованными во всем остальном. Обычно всю дорогу они подсчитывают свои шаги, если им приходится преодолевать еще неизвестный им маршрут или в тот вносятся какие-то коррективы. Согласно пройденному пути определяется и цена перевозки.

Цена перевозки зависит от времени суток. В светлое время двести шагов стоит всего 1 хот. В ночное время суток цена резко возрастает до двадцати шагов за 1 хот. Если дождь или туман, что случается в Игазаре крайне редко, то цена может вырасти в три-четыре раза.

Несмотря на то, что практически все Быстроходящие, включая и женщин, хорошо сложены и выносливы, большинство из них предпочитает пользоваться магическими предметами для упрощения своей работы. Нередко можно встретить зачарованные браслеты на руках и ногах возникше-

го, которые повышают его скорость, остроту глаза, реакцию, выносливость и силу. Все эти качества очень важны для огромного города, чьи улицы запружены не только домирами, но и другими возникшими, спешащими с пассажирами по назначенным адресам. Цена от имеющихся улучшений у Быстроходящего не изменяется, но позволяет ему выполнять больше работы, а значит - и зарабатывать больше денег, а так же меньше при этом уставать.

Быстроходящих всегда можно отыскать рядом с любой гостиницей. Если та не позволяет разместиться нескольким из них на ее территории, то возникшие организуют недалеко станцию, где собираются в небольшие группы и перевозят пассажиров согласно очереди. Структура подчинения, как и в любой касте, довольно совершенна, и очередность выполняется беспрекословно – назначенный главным на станции или старший внутри семьи всегда имеет больший вес при решении проблемных ситуаций.

Татуировка Быстроходящих выполнена в форме узорчатого колеса.

### **Каста Чужаков**

Каста Чужаков представляет из себя очень своео-



бразную прослойку общества в Южном Альянсе. К этой касте относят совершенно всех иностранцев, независимо от их благосостояние или статуса у себя на родине. Разве что правителю другой страны император может даровать на время метку неприкасаемого, но и это случается крайне редко.

Меткой чужака считается самая обыкновенная точка. Эта точка наносится при помощи видоизмененной волшебной краски Законников, которая после снятия не оставляет следа как у Бездушного. Нанесение такой точки стоит десять ютар и является обязательным для любого приезжего. Впрочем, если чужак покидает Альянс, ему не обязательно снимать метку – она исчезает сама ровно через год, поэтому тем, кто бывает в стране довольно часто, необходимо помнить, когда они последний раз ставили знак, и не забывать обновлять его. Делать это можно хоть каждый день – только заплатить десять ютар не забудь.

Баночки с красками всегда можно найти в порту, а так же на пассажирских судах, направляющихся в Южный Альянс. Они есть во всех гостиницах города и у каждой касты в небольшом количестве. Так же краска имеется и в Гильдии магов в телепортационном блоке, но здесь за краску денег обычно не берут, так как сама телепортация прекрасно окупает любые затраты на волшебную краску.

Каста чужаков рассматривается остальными южанами как гость в своем доме. У них есть все права, которые имеют южане, но в то же время и нет никаких прав. Чужак может говорить и, что самое главное, – можно говорить и с ним, потому как сами южане не воспринимают чужаков как часть своего общества, хоть и выделяют их в отдельную касту. Чужаку принято оказывать должное уважение, которое может испариться в считанные секунды, стоит только иностранцу проявить свой скверный характер или как-то обидеть южанина. Чужаков нельзя убивать, но это не мешает их прогнать или избить.

Довольно сильно распространена система жалоб на иностранцев. Любой оскорбленный южанин может отправиться к Хранителям покоя и оформить жалобу на Чужака. Такие обращения рассматриваются крайне быстро, потому что иностранцы являются самой большой проблемой для Хранителей покоя и страны в целом. Если нарушитель действительно совершил значительный про-

ступок, Хранители порядка обращаются к Законникам, и те выясняют личность Чужака, а затем влияют на его метку.

Влияний может быть всего два. Метка может исчезнуть мгновенно, и тогда любой южанин будет расценивать чужака как Бездушного, и это доставит иностранцу очень большие проблемы, если он не успеет вовремя добраться до Хранителей порядка. Второй исход – это когда метка начинает течь. В таком случае чужак обязан как можно быстрее обратиться к Хранителям порядка или опять же незамедлительно покинуть страну.

Стоит заметить, что практически невозможно скрыть факт «кровоточащей метки». Это магический эффект, который будет пачкать одежду и лицо до тех пор, пока метка не исчезнет.

Альянс очень экзотическая страна по меркам других стран, но даже здесь находят свой дом очень много приезжих. Породившись с одной из каст, Чужак автоматически становится ее частью и получает новую полноценную татуировку. Надо сказать, что касты довольно неохотно принимают к себе чужаков, поэтому официальные между иностранцами и южанами браки крайне редки.

### Каста Хранителей порядка

Хранители порядка – одна из самых уважаемых каст в Альянсе, потому как она является своего рода военной мощью страны. Но основная деятельность представителей этой касты заключается в сохранении порядка в Игазаре и Олиганде. По сути дела – это стражи и стражники, охраняющие покой горожан, занимающиеся расследованием преступлений и поиском пропавших. Хранители порядка нередко нанимают к себе на службу Чужаков, которых распределяют по патрулям так, чтобы в каждом был хотя бы один способный говорить со всеми. Такая практика существует уже много веков и прекрасно устраивает и приезжих иностранцев, ищущих себе законную работу и Хранителей порядка, ограниченных своими же собственными законами в общении.

### Подводя итоги

Помимо указанных выше каст, существует еще как минимум с несколько сотен разнообразных каст со своими законами и устоями. Большинство каст замкнуто внутри самих себя и жестко подчиняют-



ся главе касты. Глава касты выбирается обычно из самой влиятельной и богатой семьи. Выборы на эту важную должность обычно довольно жаркие и нередко могут привести к трагическим последствиям, когда в гонке за властью южане начинают опускаться до преступлений, а затем теряют статус и уважение внутри касты.

Без решения главы касты ни один южанин не сможет связать себя с представителем другой касты или чужаком. Мало того, именно глава определяет, кто выполняет ту или иную работу. Обычно этим занимаются его помощники: прикрываясь решением главы, они нередко самоуправствуют. К сожалению, обычно это приводит к тому, что родившись бедняком, ты бедняком и останешься, потому, как твоей семье будет позволено выполнять лишь самую тяжелую и малоприбыльную работу... Кто-то же ее должен делать? Так почему бы не тот, кто еще не успел заслужить почет, уважение и благосостояние внутри касты?

### КАК СОЗДАТЬ ИМЯ ДЛЯ ЖИТЕЛЯ ЮЖНОГО АЛЬЯНСА

Имена жителей Альянса многосложные и представляют из себя в полном виде форму «Имя \_ приставка, означающая статус в семье \_ Имя отца \_ Фамилия семьи»

Существуют следующие приставки:

Ун - император.

Ун Ди - наследник престола.

Ин - семья императора. Приставку используют даже незаконнорожденные дети императора, которых он признал.

Уз - главный в семье. Подразумевается самый старший мужчина в семье. Например, дед главного героя.

Уз Ди - все старшие мужчины семьи. То есть, если отец главного героя имеет старшего брата, то у него приставка Ис Ди, в то время как его старший сын Уз Ди.

Ис Ди - приставка для всех остальных членов семьи. Однако, для женщин приставка Ди не используется. То есть Эмира Ис Халал Тогар и Балеин Ис Ди Халал Тогар.

Исэ – приставка, обозначающая главу касты. Ставится перед всеми другими приставками.

### ЭКОНОМИЧЕСКАЯ СИТУАЦИЯ

Национальная валюта: ютар

100 хот = 1 ютар

1000 ютар = 1 золотой ютар

Деньги Альянса, как и его жители, довольно сильно отличаются от общепринятых норм. В качестве

основной единицы выступает ютар, который представляет из себя тонкую, 2x4 см, стальную пластину. Более мелкая валюта называется хот и имеет точно такие же размеры, но сделана из отполированного дерева. Сталь и дерево – очень ценные материалы в Южном Альянсе. Если второе практически отсутствует, то первое всегда необходимо для оружия и ремонта. Нередко ютар переплавляют в предметы быта или оружие, и наоборот. Иногда на деньгах можно увидеть клеймо мастера, который их изготавливал. Как такового монетного двора в Южном Альянсе не существует. Есть материал и у него есть своя «цена». Этого считается достаточно. Впрочем, золото и драгоценности здесь так же всегда в почете.

Расположенный на бесплодных землях, Альянс, тем не менее, является активным поставщиком и потребителем товаров и услуг на мировой арене. В страну ввозится большими партиями вино, медовуха, табак, оружие, доспехи, предметы роскоши, бумага и древесина. В ответ на экспорт уходит соль, овечья шерсть, орехи, фисташки, крупный рогатый скот и ковры. Южный Альянс славится своими залежами соли и многочисленными пряностями, а так же коврами, которые приобретают с большим удовольствием по всему Мин Акрону.

Большинство южан с деньгами встречаются крайне редко, если только они не проживают в Игазаре. Торговые караваны прибывают в касту и производят обмен. В городе же средний доход жителя составляет приблизительно сто-двести ютар в месяц. Большая часть этих денег уходит на пропитание, впрочем, южане довольно неприхотливы как в одежде, так и в мебелировке своих жилищ. Наличие шелковых одежд или деревянной мебели в доме всегда является признаком богатства и благосостояния. На праздники принято дарить что-нибудь из дерева или стали.

Разделение труда в Альянсе прочно связано с делением на касты. Последние десятилетия все чаще стали появляться слова типа «гильдия» и «цех», однако они фигурируют в основном из-за большого числа туристов, приносящих в южный язык заимствование из других стран. На практике большинство гильдий и совокупность цехов представляют из себя касту, которая управляет определенной областью в производстве и сфере предоставления услуг.

В то же время в Южном Альянсе существует как

минимум одна гильдия, стоящая вне каст – это Гильдия Магов. Так как в Южном Альянсе магию используют практически повсеместно, гильдия магов является своего рода управляющим механизмом, который отслеживает и обучает использованию магии так же, как следит за законами и учит их соблюдению любое другое образовательное и законодательное учреждение, хотя непосредственно в Альянсе, таковые можно вообще пересчитать по пальцам.

## ОБРАЗОВАНИЕ И ЗДРАВООХРАНЕНИЕ

Как ни печально, но уровень образования населения Южного Альянса находится на отметке ниже среднего. Образовательных учреждений в стране нет. Все знания южане получают исключительно в рамках своей касты, а потому большинство из них с трудом умеют читать, писать и считать. Остальные навыки приобретаются лишь по мере необходимости. Те, кто хочет действительно получить полноценную и всестороннюю базу знаний, отправляются на обучение в другие страны или приглашают к себе иностранных учителей.

Ситуация со здравоохранением на порядок лучше образования. Стоит отметить, что практически все храмы, чьи жрецы способны исцелять, не берут плату за простые услуги лечения от болезней и травм. Деньги берутся лишь в том случае, если дело требует действительно материальных вложений, да и то, довольно часто храмы покрывают часть расходов.

Вода в Альянсе очень ценный ресурс и стоит денег, хоть и не слишком больших. За добычу воды из старинных саг, построенных по всему Игазару, отвечает каста «Разносчиков воды». Они следят за туннелями и очищают их от грязи, а воду – от избытка соли. А затем развозят питье по домам. Жители Игазара платят небольшой налог за использование воды, которую им привозят каждое утро. Помимо этого южане устанавливают на крышах своих домов специальные водосборники, в которые стекает с крыш вся вода. Южане говорят, что дождевая вода куда менее соленая и более приятная на вкус, но дожди в Альянсе бывают крайне редко...

Болеют южане нечасто. Помимо того, что они сами по себе наделены крепким здоровьем и выносливостью, южане проповедуют культ чистоты,

которая является важным атрибутом в жизни любого жителя Альянса. Даже Говорящие и те зачистую выглядят чистыми, а ведь им воду достать практически нигде.

## ФОРМА ВЛАСТИ

Единственной и неоспоримой властью в Южном Альянсе является сам император. Его слово закон, который невозможно нарушить ни при каких обстоятельствах. Стране несказанно везло до сих пор: престол еще ни разу не занимал глупый домир, который бы пользовался своей властью ради прихоти, а не во благо всего Альянса.

С 5451 года императором Южного Альянса является сороклетний Ихилиэйнов Ун Тавор Абанд. Нынешний император придерживается всех традиций своей родины и не пытается вносить какие-либо коррективы в культуру и быт народа. За этого его и любят. Он правит спокойно, здраво и справедливо. Нельзя сказать, что Ихилиэйнов правит мягко. Отнюдь. Неприкасаемые давно забыли, что значат бесчинства и самодурство, и за все годы не было ни одного случая, когда бы неприкасаемый прилюдно был наказан или осмеян императором. Тем не менее, неприкасаемых все равно боятся, потому как не стоит дразнить голодного шакала, даже если ты видишь у него на шее ошейник с толстой цепью.

Императорская семья довольно велика, несмотря на молодой возраст императрицы. Урсе Ин Була Ага всего двадцать пять лет, но за всего десять лет царствования, она успела подарить мужу шесть здоровых отпрысков: трех дочерей и трех сыновей. Кроме них во дворце проживает под присмотром нянечек еще семеро незаконнорожденных и признанных потомков императора. Ихилиэйнов не скрывает о своей любвеобильности и постоянных связей на стороне, ну а молодой Урсе лишь остается мириться с этим. Для нее куда важнее то, что именно ее ребенок займет престол Альянса, потому как среди незаконнорожденных нет ни одного мальчика, что мог бы в случае гибели ее детей занять трон, а значит, и шансы на интриги и заговоры стремятся к нулю.

Итак, повторимся еще раз. Император – единственная власть в Альянсе. При нем существует Круг Магов и Священный Синод, состоящий из тринадцати жрецов главенствующих

богов. Тех, кто способны причинить вред себе или окружающим, предусмотрительно держат в магических клетках. Традиция советоваться с магами и жрецами уходит корнями в далекое прошлое, а точнее - к первому императору, который был вынужден окружить себя множеством советников, потому как расползающаяся страна никак не хотела жить единым целым, и ему требовалось столько великих умов, сколько он мог собрать вместе. Время шло, два совета продолжали существовать, уже лишённые какой-либо власти. Все, чем занимается совет и синод – это консультируют императора. Бывали, конечно такие правители, которые могли стать марионеткой в руках советов, но даже в те годы исключительно все приказы и пожелания оглашались устами императора.

Соблюдать законы помогают императору представители касты Хранителей покоя. Однако, как и совет, они лишь инструмент в руках императора, и даже если его слово может нарушать закон, они обязаны тому подчиниться, ведь это просто невозможно, так как император и есть сам закон. Впрочем, обычно проблем никаких не возникает. Наказания в Альянсе сводятся к штрафам и потере души. Все просто и незамысловато.

На сегодняшний день Альянс так и остается замкнутым государством, предпочитающем не вступать во внешние политические конфликты. Если быть еще точнее, то император попросту игнорирует любые проблемы за пределами его страны до тех пор, пока это не касается лично Альянса. Впрочем, подобный казус не возникал вот уже несколько сотен лет, потому как завоевывать на Южном Плато ровным счетом нечего, да



и южане опытный и воинственный народ, способный отразить большую часть нападений, а пути подхода для армий крайне ограниченные и невыгодные. Единственное, что всегда ставят в пику Альянсу, так это их положительное отношение к рабовладению. К сожалению, им не понять то, что рабом может стать далеко не каждый. Откуда чужаку, в конце концов, знать и понимать все тонкости культуры и быта Южного Альянса?

## КУЛЬТУРА И ОБЫЧАИ ЮЖАН

### Религия

Несмотря на то, что южане довольно апатично относятся к богам, среди них немало тех, кто уделяет религии чуть больше внимания, чем «положено». В основном это ассазы, которые по своей природе предрасположены к религиозности. Здесь можно встретить обители совершенно разных богов, включая тех, что запрещены в других странах. Политика Альянса проста – ты можешь молиться и верить, во что ты хочешь, пока ты не нарушишь закон. Среди огромнейшего многообразия богов южане выделяют и уважают чуть больше, чем других, Хозяйку пустынь. В Игазаре построено немыслимое количество ее храмов. Южане считают Скету главной богиней, и им совершенно все равно, что по этому поводу думают другие народы.

### Одежда

Культура и быт южан довольно специфичен для иностранцев. Начать можно хотя бы с одежды, которую носят жители страны. Гардероб южанина сводится к минимуму: шаровары, перетянутые поясом шириной с ладонь и повязка на груди у женщин не длиннее четверти руки. Иногда южане надевают поверх тонкие короткие туники с глубокими вырезами или жилетки, а головы повязывают платками на манер банданы. Ноги обычно босые и лишь за пределами города южане надевают тонкие сандалии или мягкие мокасины. Большим спросом у южан пользуется шелковистая, легкая и прозрачная ткань, из которой в шароварах и туниках делают полупрозрачные вставки. Сами же шаровары бывают совершенно разного фасона и покроя. Например, у быстроходящих они едва прикрывают колени и скроены так, чтобы в них было удобно бегать, в то время, как у большинства

других представителей каст, шаровары длинные, не слишком просторные, но узкие в бедрах, и стянуты в самом низу вдетой тесьмой. Ничего более южане не носят и даже за пределами своей родины предпочитают ходить в привычной для них одежде.

### Приветствие и прощание

Любой иностранец сразу же замечает, что южане очень часто кланяются. А точнее, они всегда кланяются в начале и в конце разговора. Тот, кто не уделяет этому должного внимания, рискует попасть в неловкую ситуацию. Ну а те, кто считают, что глубина поклона отвечает за почтение – сильно заблуждаются. Все дело во взгляде. Язык жестов заставляет южан уделять особое внимание лицу и рукам собеседника, а потому, если южанин смотрит вам прямо в глаза (не во время поклона) со слегка приподнятыми бровями, то значит, он готов к беседе или желает что-то сообщить. Прогнорировать такой взгляд, не ответив хотя бы мимолетным жестом, означает глубоко оскорбить открывшегося для общения домира. С незапамятных времен отведение взгляда в сторону означало высказывание презрения к себе подобным. Эта черта очень крепко вошла в жизнь южан, как продолжение обета молчания и развитие языка жестов. Глубокий поклон усиливал эффект неприязни и использовался по началу в основном при окончании разговора. Впоследствии южане стали кланяться при начале разговора и при его завершении. Опущенный взгляд означал, что они не заинтересованы в беседе с домиром; закрытые глаза – проявление неприязни или ненависти; если же при поклоне южанин смотрит на собеседника – он выражает гостеприимство и дружелюбие; смотреть в глаза при поклоне можно лишь близкому или любимому домиру, иначе рискуешь столкнуться с непониманием или даже шоком.

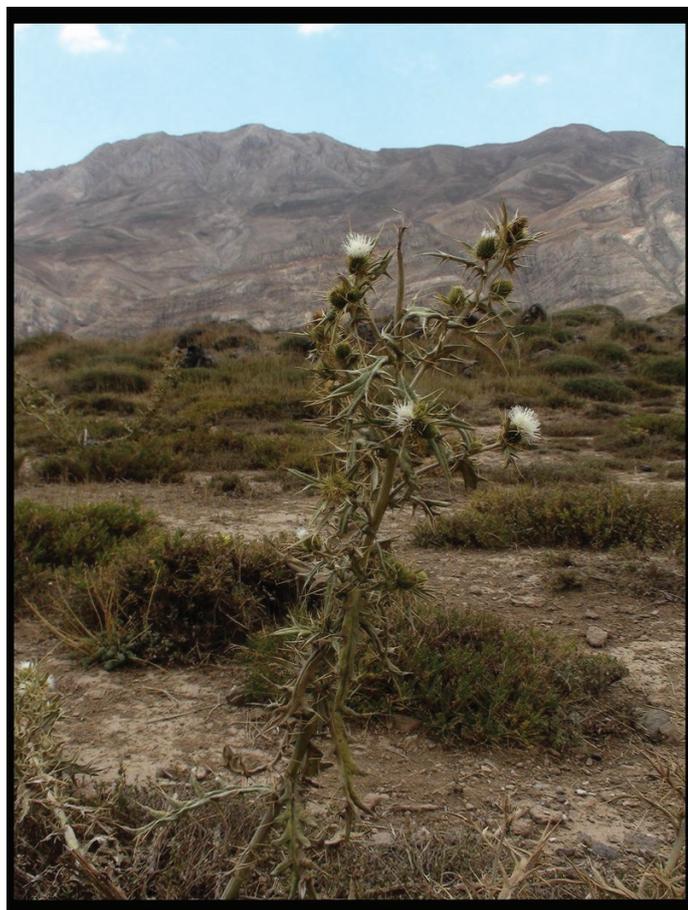
Стоит отметить, что совершенно все южане всегда отводят взгляд и плотно зажмуриваются при поклоне, когда имеют дело с неприкасаемыми. Это своего рода парадоксальность традиций, когда считается, что такое проявление неуважения к императорской семье есть, наоборот, показателем того, что южанин искренне верит в их принадлежность к своему народу, ведь, как всем известно, первый император был родом из небольшой страны Севас и к южанам никакого отношения не имел.

## Домашняя обстановка

Как уже говорилось ранее, Южный Альянс имеет малые запасы древесины, поэтому в домах южан практически нет крупной и прочной мебели из дерева. Вместо шкафов используют тканевые корзины и навесные полки, сшитые из прочной ткани и натянутые при помощи толстых шнуров на глиняные или каменные пластины для придания основанию и боковинам жесткости. Спят южане на полу, устланном десятком мягчайших ковров под несколькими одеялами из овечьей и верблюжьей шерсти. В каждом доме имеется несколько десятков подушек разного размера, цвета и формы. На подушках не только спят или лежат во время отдыха, на них сидят во время еды. Столов в Южном Альянсе практически нет (кровати и столы можно найти лишь в гостиницах, да и то не во всех), поэтому в качестве заменителя южане используют отполированную каменную плиту или слепок из глины высотой не более ладони. Считается признаком достатка, когда в доме имеется небольшой деревянный столик на маленьких ножках.

## Национальная кухня

Надо так же отметить, что южане очень сильно



и активно используют магию для приготовления пищи, причем не только в ресторанах, но и в обыденной жизни. Многие травы и пряности, которые продают торговцы, уже заранее зачарованы какими-нибудь специальными эффектами, но в элитных ресторанах при поваре имеется как минимум с десятков магов-поваров, способных превратить блюдо в самое настоящее наслаждение.

Всем блюдам без исключения южане любят давать красивые и заманчивые названия, которые в то же время прекрасно отображают вкус и задумку блюда. Приведем несколько наиболее часто встречаемых вариантов: Глаз провидца, Песня барда, Сердце нимфы, Великая дорога, Филе единорога и тому подобные.

Великая дорога – это блюдо распространено по всему Мин Акрону. Обжаренную тонкую картофельную соломку, выкладывают на длинной прямоугольной тарелке в виде брусков дороги. По краям укладывается квадратные крошечные кусочки жареного мяса, сдобренные густой темной подливой и украшенные пучками свежей зелени, которая для здешних краев считается небывалой роскошью и выращивается непосредственно в домашних или ресторанных условиях. Блюдо способствует поднятию настроение и настройке мыслей на позитивный, миролюбивый лад.

Филе Единорога – несколько кусочков нежнейшего мяса, обжаренного в кляре и посыпанного зеленью поверх белоснежной подливы. Говорят, что это блюдо способствует повышению потенции и веселому настроению.

Южный шуркь – смесь из нескольких сортов мяса в очень остром соусе. Блюдо вызывает легкий приступ любопытства и стимулирует умственную деятельность.

Паштет из печени Дракона имеет довольно странный вид: черная паста с белоснежными вкраплениями то ли специй, то ли каких-то еще добавок. Паштет подается вместе с черными хлебцами.

Хлебцы – в Южном Альянсе вы всегда можете отведать хлеб, но в основном виде хлебцев или хлебных палочек. Это связано с тем, что здешний климат не позволяет храниться хлебу достаточно долго, да и к тому же обычно его везут с побережий

страны, а на такую доставку могут уйти недели.

Одним из самых известных блюд, ради которого в Альянс приезжают немало туристов, является десерт под названием «Сердце нимфы». Сладкое и необычайно нежное безе покрыто толстым слоем прохладного, воздушного крема белого и розового оттенков. Все это посыпано сверху стружкой из миндаля и фисташек, и приправлено немного специями, придающими особенный манящий аромат. Блюдо выглядит не только красиво, но и невероятно заманчиво. Настолько, что отказаться попробовать хотя бы капельку крема просто невозможно. Примечательным является то, что этот десерт вызывает у дегустатора чувство экстаза и эйфории, которое перерождается в считанные минуты в слабый позыв вождения к любому симпатичному домиру. Конечно же, все зависит от организма того, кто попробовал Сердце нимфы. У одних желание проявляется очень слабо, других же оно заполняет целиком, но если доза вымерена достаточно точно, то эффект проходит буквально через пару часов. Многие ошибочно полагают, что все дело лишь в «траве вождения», которая произрастает на побережьях Южного Альянса, но секрет пирожного заключается в сложном магическом рецепте, который придает ему блаженный незабываемый вкус, что плавно перетекает в эффект, вызываемый «травой вождения».

Из-за особенности южной кухни нередко случаются забавные казусы, когда приезжие не удосуживаются уточнить у официанта при заказе еды, какими эффектами она наделена. Несмотря на это рестораны и гостиницы не считают нужным хранить при себе какие-либо снадобья, что снимали бы эффекты пищи. Здоровью домра ничего не угрожает, а значит, и беспокоиться не о чем. Максимум, на что может рассчитывать разгневанный домир – это вежливое, но очень сдержанное извинение за то, что чужеземец оказался столь необразованным в культуре страны, которую он решил посетить. Однако большинство храмов с радостью зарабатывает на несчастьях туристов, оказывая платные услуги исцеления от любых воздействий на организм. Но прежде чем бежать в ближайший храм стоит несколько раз подумать. Иногда проще спокойно закончить завтрак, обед или ужин и дождаться, пока эффект сам собою не исчезнет.

## КОРОЛЕВСТВО ГУНБАР

Гунбар – северо-западное королевство, состоящее в основном из полупустынь и мелких горных цепей, покрытых ветхой растительностью и отделяющих друг от друга маловодные речные бассейны. Гунбарцы кочуют по горным хребтам вместе с небольшими пастбищами коз и овец согласно одним и тем же установленным в незапамятные времена маршрутам. Весной и летом они направляются в сторону Охранных гор, а с приближением осени – спускаются вновь в полупустыни к крупным оазисам или побережьям Урэй-Гонского и Шич Ир Латарского морей. Поиск воды – это то, чему учится каждый южанин еще сизмальства. Проблема с запасами этого жизненно необходимого ресурса в Гунбаре стоит довольно остро. Из шерсти скота гунбарцы изготавливают одеяла и ковры. Побережье Шич Ир Латарского моря пригодны для земледелия, но только лишь при постоянных орошениях. Некоторые касты кочуют вдоль побережий, передвигаясь от одного поля к другому, проверяя каналы, очищая их от засорения. Урожай снимают два раза в год, а затем излишки выменивают на другие полезные продукты. Немалую прибыль приносит так же добыча соли и изготовление приправ.

Характер у гунбарцев тяжелый. Они вспыльчивы, грубы и заносчивы; не прощают ошибок и предательства; к чужакам относятся крайне недружелюбно, хотя и не нападают на них без повода. Выделяет гунбарцев среди прочих южан довольно высокий рост. Большинство уроженцев королевства не ниже метра девяноста и при этом они буквально покрыты горой мышц. Любой взрослый гунбарец, будь то мужчина или женщина, прекрасно владеет оружием. От природы их волосы жесткие и немного вьются, поэтому обычно гунбарца можно узнать так же по многочисленным толстым косичкам, в которые они заплетают свои волосы.

## КОРОЛЕВСТВО КИЗИР

Жизнь в Кизире проходит в основном на побережьях Шич Ир Латарского и Догар-Бонского морей. Кочевые касты занимаются орошением полей и выращиванием зерновых культур, которые переправляются в столицу Альянса. Территория Кизира представляет из себя, в основном, полупустыню, переходящую

в Пограничную пустыню, раскинувшуюся у подножья Охранных гор на границе трех королевств. Немногочисленные касты изредка забредают в эти края, останавливаясь на отдых в маленьких оазисах, так как склоны Охранных гор Гунбара и Нарамона полны железной руды, но добыча ее сопряжена с многочисленными трудностями и отсутствием воды в тех районах.

По характеру кизирцы сдержанны, суровы и строги. К чужестранцам относятся апатично, чаще всего просто не обращая на них внимание. Они довольно высоки и атлетичны, хотя обычно на голову ниже большинства гунбарцев. Кизирцы прекрасно владеют оружием независимо от пола и рода деятельности. Волосы кизирцев жесткие, темные и прямые. Самая распространенная прическа – прямой срез на уровне подбородка.



## КОРОЛЕВСТВО АНЗУР

Анзур – обширное королевство, представляющее из себя смесь пустынь и полупустынь. Немногочисленные мелкие горные хребты отделяют полупустыни друг от друга, а две горные реки, спускающиеся с Охранных гор (Топь и Ской), образуют несколько крупных зеленых островков среди умирающей природы. Анзурцев с трудом можно назвать кочевниками. Он практически не перемещаются по территории Анзура, потому что земля не приспособлена для проживания. Берега Сиджинского океана безжизненны и пустынно. Они поднимаются высокими скалами и неприступны для кораблей. Однако близ Охранных гор расположилось немало каст, занимающихся разведением крупного рогатого скота. Так же здесь выращивают миндаль, который вместе с шерстью и кожей является основным продуктом для торговли и обмена.

Анзурцы разительно отличаются от западных южан. Они невысокие, с хорошим телосложением, гибкие и общительные. Конечно же, общительность стоит рассматривать в рамках самого Альянса – суровой и немногословной страны. Анзурцы имеют мягкие вьющиеся темные волосы, которые предпочитают коротко стричь. Оружием владеет каждый анзурец, однако их мастерство ни в какие сравнения не идет с отменными знаниями кизирцев и гунбарцев. Зато анзурцы лучше всех разбираются в нахождении воды даже в сердце пустыни.

## КОРОЛЕВСТВО ШИРУК-ХИЗИР

Там, где безжизненная расколота поверхность земли начинает оживать, покрываясь слабыми, но зелеными кустиками, там начинается королевство Ширук-Хизир. Ширук-Хизир считается самым благоприятным для проживания королевством в составе Альянса. Южное плато медленно переходит в равнину, которая спускается к побережью Дагор-Бонского моря и Сиджинского океана. Климат здесь сухой, но температура воздуха редко когда перешагивает отметку в 35 градусов, а зимой может опуститься и ниже нуля, хотя снега здесь все так же не бывает, да и дожди крайне редки. Жители Ширук-Хизира используют дарованную им почву для сельского хозяйства. К сожалению, только лишь прибрежные земли удается орошать грунтовыми водами. Остальные равнины и плоскогорья используют для выращивания скота. В Ширук-Хизире выращивают фисташки, сахарный тростник, чай и табак, добывают на побережье соль, а из шерсти животных делают одеяла и ковры.

Ширукхеты обладают покладистым, но в то же время настойчивым характером. Они умеют уступать, но в то же время и настаивать на своем. К чужакам относятся подозрительно и практически не умеют владеть оружием, хотя как минимум кинжал или копье имеет каждый ширукхет. Довольно эмоциональны и часто совершают необдуманные поступки, отчего не менее часто изгоняются из своих каст, лишаясь души. Остальные южане относятся к ширукхетам с легкой долей неприязни, считая их слабыми и отрекшимися от своих корней, хотя это на самом деле и не так. Слово «эмоциональный» в устах южанина означает совершенно не то, что в устах

чужака. Как и анзурцы, ширукхеты невысокого роста с черными слегка вьющимися волосами. Ширукхетки предпочитают носить длинные косы и чем больше – тем лучше, в то время как мужчины бреются наголо.

## КОРОЛЕВСТВО НАРАМОН

Королевство Нарамон является центром Альянса во всех смыслах этого слова. Географически Нарамон находится по центру Южного плато и самой страны, разделяя ее на восток и запад. Здесь же расположена Великая Гора Богов и единственный город Игазар и порт Олиганд. Побережье Нарамона расположено на равнине, которую смело можно назвать зеленой и плодородной. Это единственный небольшой, но протяженный участок Альянса, где выращивают рис и хлопчатник, а земли не требуют орошения. Однако стоит отъехать на десяток километров в глубь Нарамона и растительность стремительно начинает сходить на нет, а равнина переходить в полупустыню, которая тянется вплоть до столицы Альянса, до города Игазар.

Считается, что нарамонцы смешали в себе черты других народов Альянса. Они довольно высокие, с прямыми и темными, шелковистыми волосами, хорошего телосложения и умело обращаются с оружием. Нарамонцы необычайно вежливы, учтивы и сдержаны, они малоэмоциональны и в то же время довольно суровы к любым нарушителям их традиций.

Жизнь в Нарамоне теплится лишь на побережье, по которому передвигаются касты в течение года, следя за полями и собирая урожай, в порту Олиганд, а так же в столице Игазар. Остальные уголки королевства не обжиты, да, собственно, там и обживать практически нечего. Нередко в Нарамоне можно встретить древние развалины городов. Они практически стерлись с лица земли и представляют из себя невысокие валуны, что с каждым годом становятся все ниже и ниже. Перепады температур и соленый ветер делают свое дело.

## ПОРТ ОЛИГАНД

Олиганд трудно назвать городом. Он скорее похож на деревню, но такого слова просто нет в южном языке, зато в нем есть слово «порт», которое идеально подходит для этого места.

Олиганд расположен в очень уютном заливе Олиан на плодородной почве. С десяток огромных складских помещений, пристаней, несколько маленьких храмов Райзы, Винмара, Петрайдена и Скеты, пара гостиниц и таверн – вот и все, что можно найти в Олиганде.

## ПОСЛЕДНИЕ СОБЫТИЯ

Весна 325 года выдалась довольно бурной для столицы Альянса.

9 мая сбежал из своей магической клетки жрец Мордартра по имени Мишаник, входящий в состав синода при императоре. За голову Мишаника объявлена награда в 50 золотых. Над горой богов появился неизвестный символ.

«Мальчуган, размахивая газетой, кричал во всю глотку, а где-то вдалеке ему вторили другие:

- Свежие новости! Свежие новости! Мишаник сбежал! Император объявил награду в пятьдесят золотых за его голову. Синод считает, что он продешевил! Свежие новости! Свежие новости! Мишаник сбежал...»

11 мая ранним утром на город опустился очень плотный непроглядный туман, который окутал всю столицу и гору Богов. Все попытки покинуть город при помощи телепортации или простым способом оканчивались провалом. Телепортация не срабатывала, а все, кто пытались выйти или улететь из города, возвращались обратно, словно что-то заворачивало их назад. Тем же днем вход на гору богов был закрыт, а гражданам настоятельно рекомендовали оставаться по своим домам. В связи с этим практически все магазины, гостиницы и таверны закрылись.

15 мая поздним вечером стало известно, что уничтожен весь совет магов. Это случилось 12 мая, но обнаружилось лишь спустя трое суток. Их тела были найдены окаменевшими и разбитыми на мелкие куски.

17 мая по городу поползли слухи о том, что туман убил нескольких постояльцев в гостинице «Каштановые свечи». События похода «Кружево интриг».

1 июня туман спал. Газеты сообщили, что Мишаник был пойман и убит.



## А знаете ли Вы, что....

- ...для дроу убийство - наркотик с очень высоким шансом привыкания, безумным наслаждением и жестокой ломкой?
- ...даже безобидное пирожное в Южном Альянсе способно вызвать практически неконтролируемое желание?
- ...в государстве Грифмер мертвая рабочая сила является привычным делом?
- ...поле святости позволяет использовать магию даже там, где мановое поле отсутствует?
- ...добрые дроу встречаются так же часто, как и злые мершаны?
- ...несмотря на ценность воды в условиях пустынь и полупустынь, южане проповедуют культ чистоты?
- ...больше всего псиоников живет на Гвиларионе?
- ...на материке Куэлэ считают, что весь остальной мир погиб много тысячелетий назад?
- ...на Сентериксе в своем государстве живет разумная нежить?
- ...на Мин Акроне не работают механические часы?

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

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

Материалы для вас готовили: Toshka, Drakoshka, Tom-MS, Безликий и Добрый День

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