

Лаомикон
"ДОРОГА СКВОЗЬ МИРЫ" - RTTW.DMANIA.ORG

Quod nobis non est, id cras erit



ГАЗЕТА "ЛАОМИКОН" - RTTW.FATAL.RU

Знакомимся...

...Узнав о существовании занятий такого рода, покрутила у виска...



Стр.1

Отчёты группы...

Но тех, кто сытно поел, тоже не пропь поесть. Именно так и подумали здешние волки...



Стр.2-3

А в это время...

...маг простёр свою некромантскую длань в сторону ближайшего противника и швырнулся кислотной стрелу



Стр.4-5

О тайном...

...применительно к рунам правильнее говорить не "читать", а "толковать".



Стр.6

О природе вещей...

...нельзя Представить себе, например, порох, который не горит, или пистолет, который не стреляет...



Стр.7

У нас конкурс...

...Паучище, поджав лапы, уцепившись челюстями за амулет, оседлал ветку...



Стр.8

У нас прибавление...

...Читайте объявления - будете в курсе...



Стр.6 и 7

Руководитель проекта:

Toshka. Mail: vakhara@dmania.org

Редактор газеты:

Almagama. Mail: almagama@inbox.ru

Design & Prepress:

Lord (R). Mail: lord@aport2000.ru

Сайт проекта: www.rttw.dmania.org

Сайт газеты: www.rttw.fatal.ru

И так... перед вами старый добрый, но самую малость изменившийся, "Лаомикон", но с новым редактором... Если быть точнее, но безграмотней, то с редакторшей :D Думаю, что меня знают не все, а посему представляюсь Альмагама!

Сразу же добровольно даю обещание честного пионера, прилагать все силы и растильше наше общее детище Лаомикон, который в последнее время стал немного недокормленным... Но меры будут приняты! Для этого, конечно же, нужна ваша помощь! Ведь мы все одна большая семья? Мафия, как сказал, кажется Злобный Сказочник?! :)

Я верю, что у нас всё получится! Пишите, критикуйте, предлагайте новые идеи не оставайтесь равнодушны!

А пока... не судите строго :)

Приятного Вам прочтения!

ЗЫ: Очень хочу поблагодарить всех тех, кто мне помог собрать Лаомикон в единое целое. А отдельная благодарность экс-редактору - Злобному сказочнику!

С уважением, Альмагама
almagama@inbox.ru

Знакомьтесь - Альмагама.

Милая Альма (ну как начало, ничего? :), интересно было бы узнать, как ты вошла в мир ролевых игр, как вошла в мир ролевых игр по почте, как зародилась идея Лории, что сподвигло тебя на такой шаг, и главное, дало ли тебе это что-то новое в твоей жизни? И опционный вопрос: как ты попала на проект ДСМ?

- Начну по порядку. Наверное, мало к то приобщился к ролевушкам таким способом, как я... Всё началось с того, что я, узнав о существовании занятий такого рода, покрутила у виска и взялась доказать своему оппоненту (это был Саладин), что РПГ... ну, скажем так, не совсем полезное и интересное дело. Чтобы о чём-то спорить, надо досконально изучить предмет спора, вот я и стала перекапывать всю инфу по ролевухам, а за одно просочилась в партию к Саладину. Результат на лицо - я на столько втянулась в игру, что сейчас без неё просто не могу! Сначала стала играть по "мылу", а потом уже и в реале (ну, как всегда, у меня всё наоборот! :))

Идея Лории тоже пришла спонтанно. Вернее пришёл Саладин с просьбой нарисовать ему карту к Баорилу (кто не знает - это государство, по которому он водил партию). Со своим средним художественным образованием наклепала карту за полчасика, а потом подумала, а чего бы и мне не попробовать создать своё государство?! Попробовала и создала! Сначала карту, потом историю, базисную легенду и всё остальное! А потом уже закрутилось-завертелось! Спасибо моей первой партии именно она дала мне силы! А вообще, я создала мир не только для игроков, но и для самой себя - небольшое убежище



от житейских забот и проблем. Я давно искала такой "уголок спасения" и вот наконец нашла его в виде Лории и в лице (лицах) многих приятных и интересных людей.

В ДСМ я попала по своей "скромной наглости" :D От Саладина я была давно ещё наслышана о проекте, но с какой стороны к нему подойти - не знала. Просто взяла вот так вот однажды на обум и написала Тоще, что мол имеется мир-сиротинушка, звать Лория, рост маленький, кушает мало, ведёт себя прилично. Шеф намёк понял и дал добро на дальнейшую атаку информацией по Лории. После долгих обсуждений и ссыпоков, Лорию решено было удочерить :)

Коллаж - основа,
рисунок - Кейтч Паркинсон
(KEITH PARKINSON)

ИСТОРИЯ
В
ЛИЦАХ



Заговор (Лория) ДМ Almagama

День: конец июня 421 года от Пришествия (по летоисчислению Лории)

Место: Лес Тишины и его окрестности

Погода: переменная облачность, местами дожди

Адрес ДМа: almagama@inbox.ru

В некотором царстве, в некотором государстве, а если быть поконкретнее в солнечной империи Лории пришла пора Великого Праздника мира. Именно поэтому население спешило в столицу, город Тельм. Всеобщее предпраздничное сумасшествие затронуло и группу приключениев, мирно остановившихся на ночлег в одной из таверн Марена. Ворчливый dwarf, молчаливый полуорк, угрюмый эльф, болтливый эльф, умный полуэльф, меланхоличный бард, легкомысленный парнишка и еще один вороватый типчик совершенно не собирались оказаться впутанными в какую-нибудь аферу, да еще и перед праздником! Более того, они вообще не собирались где-либо оказываться вместе... Однако, всё сложилось далеко не так! Взвалив на свои плечи ответственность за милую распекрасную барышню Илону, партия направилась в столицу, он вот незадача кому-то дорожку девица перешла, вот и убил её кто-то отравленным дротиком. Перед смертью красавица передала партии амулет и... покернела! Кто понячитнее был, смекнули сразу их работодатель дроу. Но последнее желание закон!

Путь лежал через лес. Странный, надо сказать лес... Собственно, лес ни чем не отличался от многих других, только вот пауки в нём были какие-то ужально прыткие и до чужих амулетов охотнее. Отважная партия после изрядных мучений и акробатических трюков, всё-таки одолела насекомое с помощью взявшегося не весть от куда старичка. Именно к нему приключеницы, таща одного из сопартийцев в виде кокона и одного с травмированной рукой, направились подкрепиться. Ребята же времени зря не теряли ради амулета. Оттуда, естественно выпорхнул демон, слишком много о себе возомнивший и карлик магическое существо, на редкость неудачливое и болтливое. От демона-то избавились временно, получив ещё одно задание доставить некому Неору кучу свитков, а карлик пристал не на шутку. Даже лошадь одного из сопартийцев в голубой цвет покрасил. Наевшись, партия, с небольшим пополнением в четыре человека, двинула дальше. Но тех, кто сытно поел, тоже не пропоест. Именно так и подумали здешние волки. В результате этой "мысли" полегло штук тридцать волков, один "голубой" конь и два приключеница. Ещё один был немного покусан. Самым ярким событием боёвки был выстрел МАГА из АРБАЛЕТА! Болт, выпущенный полуэльфом, впервые взявший в руки арбалет, подкоротил ухо эльфу, уменьшил ухо полуорку и... вонзился между глаз волка! Критическое попадание!

Партия было уж собралась двигаться дальше, но тут пришлось выступить в роли спасителей откуда-то взялась ещё одна красотка, молящая о помощи. Заблудшую овечку привели в какую-то хижину, грубо запихнули её туда, а потом только выяснили,

что она немного (самую малость) вампирша! Спас всех "дурид", он же хозяин хижины. Пришёл он злой и голодный, как положено хозяину, обнаружившему непрошеных гостей. А заявил он не один, а ещё с горсткой странного вида приключеницев, которых

ибо мощными пинками отрубил существо.

Как раз в это время Трой совершил подобный же поступок, но в холле второго этажа и подоспал к своим товарищам как раз вовремя, чтобы понаблюдать, как Гак совсем свихнувшись, набросал кучу книг и, взбравшись на эту горку начал мочиться на святой символ Холуса, однако, желтая водичка не достигла символа, который с хлопком испарился, оставил на своем месте кучу пепла, а струя замерзла вместе с детородной частью тела гнома. Официевший Гак хрюнулся на спину и начал дико верещать, проклиная всех и вся, и в первую очередь бога, которому доселе он верно поклонялся. Замерзшая плоть не собирается отваливаться - хорошо упал, видимо и причиняла невыносимую боль. Под этот аккомпанемент Трой сообщил остальным, что ему приснился странный сон и что нужно лезть на чердак, однако, в прошлый раз попытки открыть его увенчались провалом. Теперь же силами троих пар рук ребята все же смогли отодвинуть деревянную плиту, которая, казалось, была сделана совсем не из дерева, а как минимум из мрамора или камня. На чердаке горела свеча, и было тихо, неуютно... и могильно... Пока никто не осмелился залезть первым и посмотреть че там на самом деле такое....



вытащил из собственной же волчьей ямы. Эти личности утверждали, что посланы Неором. Пришло всем объединить силы. Толпа продолжила ускоренным маршем продвигаться к столице. Но тут у одного "честного человека" выпулился... дракон! Вернее этот человек во время спионерил где-то яйцо... Вот оно и выпулилось. Пришло ещё и дракона-недоросль, всё и всех поджигающего, тащить с собой. Тащили не долго. Лес закончился, но впереди было бескрайнее маковое поле... Явно ухоженное! Трое приключеницев туда не сунулись, а пошли своим ходом. Остальные же попали в ловушку, установленную в середине поля. Спаслись только двое, дракон и всё тот же карлик! Оставшиеся очнулись в тюрьме с кучей смертных грехов и обвинений на шее в селении полуоросников. Карапузы явно решили их судить... Да тут ещё, как на зло, тот приключениец, что был укушен волком, стал ликантропией страдать. А это, надо сказать, неприятно достаточно, оказаться в небольшой камере с недружелюбно настроенным оборотнем...

Парочка спасшихся в это время кормила дракона.

А троица, вовремя свернувшая, пьянировала в этом же самом селении!

Суматошные злюки ДМ Тошка

День: 13-ое - 14-ое апреля 325 года. Месяц девятый. Месяц Лайтблэйда.

Место: Южнее Ардоны. Деревня Малиновка. Заброшенный особняк.

Адрес ДМа: vakhara@dmania.org

После того, как четверка еще немного порыскала по второму этажу и поняла, что просто так этих тварей не убить - все равно воскреснут аки мертвяки, хотя, вроде как таковыми они и не являлись, а Дрема углубился в непонятные для него записи описания этих существ и многих других подобных им (Монстртник нашел блин, да только не на всеобщем написанный :)) Трой уединился в старой комнатушке и заперевшись задрых на широкой кровати хозяина.

В течении последующих нескольких часов ему снился странный сон... В это же время Гак, Рустер и Дрема так и не достучавшись до Троя убрались в другую комнату и забаррикадировавшись там так же легли спать. По пробуждению они немного поели и решили что первого попавшегося существа нужно будет связать. Кстати та же идея пришла и Трою, но немного позже. Не слишком понимая, что делает, Дрема открыл дверь в соседнюю комнату, что была лабораторией и имела неприятные вид и запах и тут же нарывался на ожившего монстра. Было решено его схватить. Гад права оказался очень ловким, но когда Дрема все же ухватил его, то перестал сопротивляться, правда, Рустер не дал ему

Первое знамение ДМ Тошка

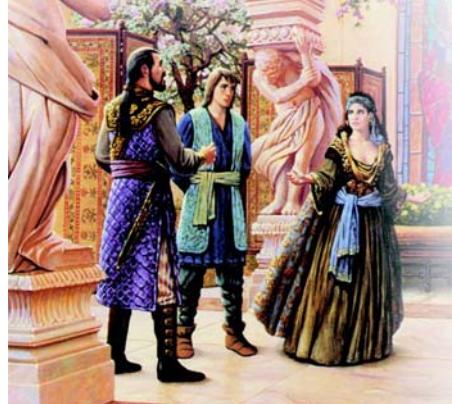
День: 16-ое апреля 325 года. Месяц девятый. Месяц Лайтблэйда.

Место: Юго-восток Лаома. Близ Туманных гор. Гоблинов перевал / Лес / Место ночевки.

Адрес ДМа: vakhara@dmania.org

После того, как взбунтовавшегося Шурфа угрюмые стражники увели в нижнюю часть обширной деревни Пригорье, группа не выдержав пережитого отправилась спатки. Кнайт выставил стражу, но та была столь уставшая, что только и делала, что сидела на первом этаже и временами просыпалась от того, что голова стукалась об стол. Так был прогулен важный момент - когда жители верхней части деревни (а их насобиралось бы не более 30-ка) вместе с Хэном (владельцем гостиницы) куда-то запропастились. Поздним утром, когда отряд выспался и принялся искать Хэна, сначала никто не обратил внимания на полную тишину в деревне и только уже позже было обнаружено, что вход в нижнюю часть деревни прегражден массивными и железными створками. На все попытки достучаться до жителей им ответствовала тишина. Большой неожиданностью стало и то, что в храме Райзы царил разгром и смерть. Были убиты все священники и даже тот добный дедуля-глава, который обещал снабдить отряд свитками. Кое-какие свитки все же были найдены, а вместе с ними из храма были приватизированы деньги - прально, зачем они мертвым? пусть даже эти деньги потом могли бы пригодится деревне на восстановление храма. Важно то, что отряд день как всегда нужны были позарез, несмотря на то, что вес денежной сумки уже достиг !!! 10 килограмм!!!

Похоронив убитых священников, отряд вместе с непонимающим что здесь случилось заезжим друидом, которому довелось случайно остановиться пару дней назад в деревне, удалился в горы, точнее в лес и остановился там на ночевку возле дороги. НО! Отшедший на минутку Балу вернулся с интересными и печальными новостями. Которые Кнайт соизволил объяснить остальным. По ходу дела Шурф что-то наплел местным, и те ему поверили. Поверили, что отряд это скопище демонов и поэтому все эвакуировались в нижнюю часть и заперлись там для решения проблемы. Единственное что радовало - это то, что Шурфа собирались предать суду, правда, для этого его должны были доставить в ближайший крупный город, но теперь не понятно когда это будет сделано. Рвал и метал Кнайт, которому не очень нравилось, что его подозревают в чем-то, что он не делал. Но пока выхода особого не было и кэп впал в задумчивость, которую прервало появление его старого знакомого, савлившегося во время сна с дерева недалеко от лагеря. Что еще ухудшило состояния командира - ведь не заметил следопыта, пусть



и такого хорошего совсем рядом с лагерем! А потом еще и Юини начала домогаться, а мы это знаем, как Кнайт ее боится! А потом еще и споткнулся о корягу какую-то и растянулся на землю. В общем, день начинался не очень приятно. Да плюс ко всему не повезло бедному магу Кронусу, который легко отмазавшись от работы отправился додлгивать заклинание, но не углядев, уселясь прямиком на ежика, тем самым устроив бедному животному мгновенную смерть и кучу иголок в свое мягкое место. За вытаскивание кольчек принялась Шетли, однако, она наотрез отказалась вытаскивать их из самого мягкого места парня, удалив только те, что торчали через штаны....

Расхитители гробниц ДМ Злобный

День: 13 апреля (месяц, посвященный Лайблейду) 321 года

Место: кварталы северной столицы Лаома - Сора

Погода: Тепло и без значительных осадков

Адрес ДМа: malicious@inbox.ru

По воле случая несколько приключенцев (хотя я считаю их обычными авантюристами) оказались в северной столице Лаома - Соре. Кто бы мог подумать, что Сор настолько дотошный и негостепримный город - прежде чем попасть в кварталы самого города, им пришлось пожинать плоды бюрократии в чистом виде. Поясню. Пройдя через ворота, угодили они в замызганное не одной сотней проходимцев помещение (прозванное в народе "душегубкой"), посреди которого стоял стол. За ним, конечно же, сидел старец (писарь, которому "не терпелось" выписать им временное удостоверение личности.

В зале было негде яблоку упасть. Если бы не стражники вдоль стен, беспорядков не избежать. Первыми из цепких лап бюрократии вырвался Буду (это шаман и эльвирин по совместительству), затем Эббот (клирик Лайблейда, человек) и Тэс Канни (историк, человек). Ну и следом выпорхнули Азиль (колдуны, ассаска), Морандир (чародей, человек) и Скив (и снова чародей, и снова человек). Правда, без инцидентов не обошлось. Вспомнить хотя бы, как ввалились стражники (да, дополнительно к тем, кто торчал в "душегубке" по службе), и прицепились к Эбботу.

Двойка стражников остановилась около Эббота.

- Этот? - поинтересовался один из них у другого - того, что с отметиной на лице.

- Я ж говорю, не рассмотрел. Я ему... А он сразу в глаз, падла... Быть может и он...

Эббот приподнял брови, чуть подался вперед и надменно спросил:

- Чем обязан скромный жрец, только прибывший в город, столь пышной встрече?

"Отоваренный" страж попробовал разглядеть Эббота получше.

- Не-е-е... - протянул он. - Не тот. Ей богу, не тот. Тот пошире был... не такой щуплый.

Вздох.

- Ладно. Идем отседова. Выловим еще этого ублюдка. Сворачиваемся, - закончил главарь "банды" стражников, маxнув рукой в сторону выхода.

Наконец-то душегубка позади. Впереди только жиденькие стены, отгородившие Гостинный край от Привратного квартала. Арка посреди стен широка. Сквозь нее проедет даже самая что ни на есть широкая телега. Рядышком с аркой стоит страж. Пропуск явно по бумаженциям, которые только что выдали на руки приключениям. По краям квартала расположились стойла. Объявления, развесенные повсюду говорили, что указом ставленника его высочества Фесса, наместника свободного града Сора Херберта Ван Куута, от десятого апреля триста двадцать пятого года со времен ВБМ, запрещается разъезжать по городу на своих телегах. Связано это с переполнением. Все ждут, не доjdутся ежегодной ярмарки. Ограничено количество казенных телег ждет стражущих прямо в квартале. Пускай, платные, зато не пешим ходом, да и не на себе товары возить.

Проход через арку произойдет без приключений, если вам это интересно. Оказавшись в Гостинном крае, вы попадете на оживленную улицу, именуемую здесь Трактом. Это дань уважения ее значению. Указатель

около самой арки показывает вглубь Сора. Надпись на нем утверждает, что чуть ли не главный рынок страны именно там. Сама улица вымощена добротным, хоть уже и застарелым, а где и потрескавшимся камнем. Цокание лошадей, бесконечные крики, гул - все это говорит о том, что вы уже в Соре.

С западной стороны веет морем... не обольщайтесь, по большей части это означает, что запах тухлой рыбы, идущий оттуда, не заметить невозможно.

В Тракт со всех сторон впадают худенькие уочки.

Сkitальцы ДМ Тошка

День: 15-ое апреля 325 года. Месяц девятый. Месяц Лайблейда.

Место: Северо-восток Лаома. Город Новый Китиш/Гостиница "У Розы".

Адрес ДМа: vakhara@dmania.org

Таверна, что располагалась на перекрестке вскоре запылала огнем, а отряд удалился в сторону города Новый Китиш. Спустя пару часов караван все же добрался до небольшого городка и заглянул в местную таверну направившись в гостиницу, где и повстречал болтливого хоббита Василия.

Уставший через час отряд все же решил послушать историю Василия о городке, что сулились на днях (Читайте старые сводки группы Глубиноходы или ныне Плохая прогулка) и, не заметив как рассказали тому о произошедшем с ними в таверне. Хоббит был слишком напуган тем предположением что тот самый первевертыш мог быть те обратном. В итоге все так запутались, что уже не было понятно, где правда, где домыслы а где сущий бред. Клевав носом, члены отряда разошлись по предоставленным им комнатам и погрузились в сон. Проснувшись уже ближе к вечеру и узнавши внизу, что их зачем-то хочет видеть мэр, причем срочно. Из отряда пошли всего половина, решив, что всем предстоит перерваться, тем более что еще не все проснулись и многие дрыхли без задних ног.

У мэра их встретил шериф, который оказался довольно строгой личностью и мэр - пухленький старый хоббит, что только и делала, как слушал и молча сидел, разводя руками. Шерифа интересовали события связанные с таверной и он выразил свое желание вместе с одним из членов отряда направиться в таверну и взглянуть самому на то, что от нее осталось. Быть может он не доверял? Кто знает. Ведь отряд был первым, кто сообщил о том, что на перекрестке в 30-ти км от города творится подобное безобразие. Была даже выдвинута идея, что быть может, отряд напал на хозяина, а теперь пытается выкрутиться. В общем, успели даже немного погрызться, но командир Грин вовремя образумился и не стал дальше приприсаться и сопротивляться требованию не покидать город и не уходит далеко от гостиницы, ибо в итоге это могло привести к заточению, а отряду это не нужно было....

Итак, шериф, собрав свой небольшой отряд, направился пока что в таверну чтобы побеседовать с двумя свидетельницами Браэн и Тимирой, который стали жертвами гномов из таверны на перекрестке и которые были вызволены группой.

Армия Лаома ДМ МараZматик

Время: 16.09.325 г. - 20.09.325 г.

Место: Ардона Безгрозное Приозёрное

Адрес ДМа: silveren@mail.ru

...You're in the army now...

Кто сказал, что в армии жизнь скучна? Как бы не так! Именно в этом и решили убедиться все те, кто однажды числа, эдак 16.09.325 г подал свою кандидатуру на рассмотрение для приёма в славную Лаомскую армию. А было таковых не мало!

Однако запись в армию это не дело трёх минут! Душные помещения, безразличные взгляды, длинная очередь, горы бумаг, подписей, печатей всё это явные признаки того, что вы находитесь в канцелярии. А что поделаешь? В армии нужен порядок...

Зато последний вольный вечерок новобранцы гуляли на славу! Здесь нашлось место и эльфийской лирике, и человеческой простоте, и орочьей наглости, и дварфийской задумчивости, ну и без пяти копеек пьяного полурослая не обошлось! Хороша свобода, но не вечна...

Прямо из таверны новобранцев табуном погнали в казармы. По своей неопытности и наивности, новички еще не знали истинную цену сна, а посему довольно неторопливо готовясь к нему, изучали обстановку. А поизучать было что: на крепких деревянных койках не наблюдалось никаких удобств: тонкая (но, благо хоть, чистая) простыня прикрывала отполированное дерево, сверху наблюдалось одеяло - почему-то скомканное на каждой койке...

Картину завершала "вроде бы" подушка, отличавшаяся от своих нормальных сородичей необычайной схожестью с кубическим куском деревяшки не слишком тщательно завернутым в кусок ткани... По крайней мере, пока еще был свет...

Но потом и его не стало. Пришло спать.

Утро для новобранцев началось даже не с петухов, а с громогласного "Подъем!"

Многие наивные солдатики уже твёрдо уверовали в свои силы и мысленно повесили себе на грудь медаль за защиту Лаома... Но это еще был не всё! Предстоял отбор достойнейших из самых достойных! Их оказалось не много, человек сорок, однако оставшихся новобранцев вновь поделили на группы, рассортировали по телегам и повезли... кого куда.

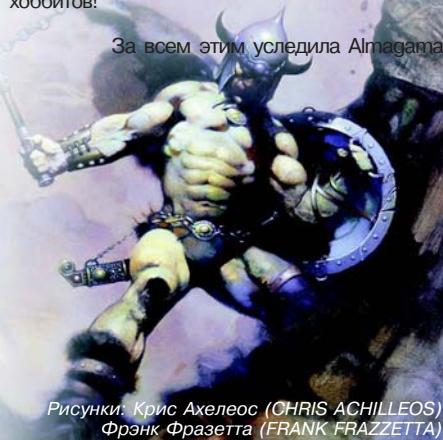
Небольшая партия, состоящая из одного дварфа Дархна, полурослаика Роттена, орка Бора, парочки эльфов Элиниона и ЭнЛайда, и представителей человеческой расы Элинвара, Костограва, Мозеса, Волкодава и непонятно зачем попавшей в армию девушкой по имени Лиа, тряслась по направлению к селу Безгрозное. Да, да! Тому самому, у которого золотая шахта под боком. А направлялись новобранцы туда не спроста. В селе завелись странные типы, по утверждению одной милой старушечки зомби. Эта разновидность нежити каждую ночь непонятно зачем скребётся к гражданочке, воет и дебоширит. Ну кого, как не новобранцев послать на такое?

Однако начинаяющие защитники Лаома подошли к этой задаче серьёзно: организовали засаду, дождались "ночных гостей" и приились их отлавливать. В итоге нежить оказалась вовсе не нежитью, а обычными людьми в рваном и грязном тряпье, правда "жмурики" отличались ловкостью и жестокостью. Новобранцы поднатужились, в результате чего уйти удалось только одному... правда трое, только сегодня ставших солдатами, тоже были ранены...

Ничего! До свадьбы позаживает! А жмурики-то оказались хулиганьём местным! Да еще авторитетным! Хотела шпану бабульку из домика выкурить, да хижину себе забрать... А с авторитетами воевать негоже, поэтому представители армии Лаома почувствовали на себе пияющие взгляды поселенцев и решили ноги в руки и на другое задание!

Куда-то быстро побежали, что-то быстро поели и как всегда, никто толком и не понял, что он них потребуется на новом "деле". На то она и армия, что подумать головой на дадут :) Однако, до всех дошло, что каким-то макаром в всех подрядили защищать окрестные деревни... от... а кто его знает от кого?! Их там кто-то режет, толи средь бела дня, толи по ночам... Да и то не ясно - звери нападают, или все-таки орки. В общем, в этом новобранцы и должны разобраться, при чём ещё в поселении хоббитов!

За всем этим уследила Almagama



Рисунки: Крис Ахелеос (CHRIS ACHILLEOS)
Фрэнк Фра兹етта (FRANK FRAZZETTA)



ДМ: Тошка
День: 15
Место: г. Ласка

"Есть такое место во вселенной,
Где покой душе твоей обещан.
Только в этот край
благословенный
Не ищи путей прямей и легче..."

Martyel

С кладбищем пришлось повременить, ибо странная компания неожиданно пополнилась ещё тремя участниками... Всё там же среди мусора (артефактный мусор? - новое слово в магии:) возникли два мужика сомнительного вида и МАААЛЕНКАЯ такая собачка, чуть не с лошадь величиной. Первый из новопроявившихся (Шрам) мало заинтересовался окружающим. Он был сильно занят дышал; хвала богам не на ладан, пока. У занятого приключеница на щеке вырисовывался шрам похоже кто-то заботливо попытался написать ему имя прямо на лбу и чудок промахнулся. К сожалению, в потёмках было трудно разглядеть, сколько раз Шрам оправдал своё прозвище, но останавливаться на достигнутом явно не собирался. В тот момент его друг и соратник Витт бился над неразрешимой задачей: куда и главное зачем они дели своего общего друга? И только собачка не стала грузиться всякой ерундой и села отдохнуть, радуясь нежданной передышке. Бросив изdevавшись над своей памятью, Витт спросил ближайшего кто подвернулся под руку (им оказался Лепар) что-вроде : "Третым будешь?". Монах с нескрываемой радостью согласился, бормоча что-то вопросительное про уважение, и сразу протянул новоявленному компаньону руку в знак глубокой солидарности. Не промахнувшись (ну, почти ни разу;) Витт сумел пожать вышеупомянутую конечность. Услышав знакомые слова к новообразовавшейся троице ломанулся было ЭнЛайд, заявив, что тогда он тоже всех уважает, даже собаку. Но тут собака резонно заметила, что четвёртый лишний и сгодиться только на закуску. ЭнЛайд решил не спорить (поспоришь тут: у тебя только лук и две руки, а у зверюги четыре лапы и клыки во все стороны) и предложил присоединиться к остальным, который уже куда-то собрались. А то мол время позднее, да и громить таверну большой тусковой сподручнее. Клич был тут же услышан: Мич, Азафар и Элеглейл (всё-таки три магическое число!) решили не ждать милости от природы и организованной толпой отправились на поиски столь желанного заведения. Мич что-то напевал про пиво, пытаясь отыскать кратчайшую дорогу к кабаку, хотя на его пути то и дело мешались стены домов, а Азафар, будучи опытным вояжом, заранее оценивал количество народа внутри, предвидя любимую потеху. Элеглейл разочарованно плёлся следом столь милых сердцу скелетов в обозримом будущем не предвиделось. Тем временем двухметровый Бер понял, что некромант явно не оценил его предложением превратить город в кладбище. Тогда воин направился прямиком к Витту, бормоча по пути, что в воздухе пахнет нечистью. И действительно паухо крепко, но явно не нечистью:). Подойдя поближе, и, проникнувшись витающим в воздухе идеями, орк оживился и засипел, что мол нечая соваться куда не ведомо, а то можно получить куда не следует. Витт отреагировал положительно, а Шрам наконец оживился и взялся провести инструктаж. Звучало это примерно так: "Ходить по городу ночью опасно, можно и в морду получить". Надо ли добавлять что ему тут же поверили? Доказательства были, как говорится, на лицо,

точнее на лице. "Лучше не усугублять" - продолжал ораторствовать свирепый воин "Здесь тоже можно прекрасно высматривать. На улицах сейчас слишком опасно, до утра всё едино". И действительно с улицы доносились пьяные голоса, а стоящие вокруг мусорные

самом тупичке продолжало царить дивное спокойствие. Шрам бинтовал руку рубашкой, а храбрый орк принял исследовать стены близлежащих домов. Потом Бер уставился на собаку, а собака на орка. Витт просто стоял и любовался этим сором. Тем временем события за углом приняли кругой оборот. Мужик, обидевший следопыта, собрался ешё и плюнуть, но тут непонятная эльврина (Лана) по-видимому вспомнила как надо стрелять из лука, жаль только забыла прицельться. Затем она удивлённо уставилась на лук со стрелами - нашла время. Из-за спины просвистела стрела ЭнЛайда. То ли хотел показать как надо стрелять, то ли просто обиделся, но, свистнувшая стрела влетела исключительно неудачно для потомков противника. Что уж говорить, раненый тут же потерял всякий интерес к подскочившему следопыту, и окружающему миру вообще. А зоркий и наблюдательный следопыт Мич некоторое время стоял, соображая, и чего это его враг вдруг согнулся пополам, может живот заболел? Когда эльврину надоело думать, он просто пнул врага посильнее куда попало, решив разом все вопросы. В тоже время Азафар оборонялся от насыщенной пары. Воину удалось отразить страшный выпад топора, но мелькнувший в руках второго нападающего кинжал пробил брешь в обороне, потомкам файтера (буде таковым случиться) в ту злосчастную ночь не везло просто фатально:). Несчастный также выпал из реальности на некоторое время. Стоявший возле таверны народ заинтересовался и направился к месту баталии - поболеть за своих. А, как известно, нравы болельщиков одинаковы во всех мирах и реальностях.

Неожиданно очнулся Элеглейл: маг простёр свою некромантскую длань в сторону ближайшего противника и швырнулся кислотную стрелу. И верно неча ждать милосты (то есть скелетов) от природы, сделать их наша задача:). Очнулся и Шрам свирепый воин безжалостно добинтовал себе руку и без тени страха завернул за угол. Согласитесь: это же какое мужество надо иметь:) Место вышедшего из строя по техпринципам Азафара неожиданно занял



баки создавали неповторимый букет ароматов. Лепар почему-то не поддержал столь разумное предложение и степенно направился искать городские ворота. О том, что он и понятия не имеет, где такие находятся, монах как-то не подумал. Некромант, завернув поближе к выходу с закоулка, решил немного подождать, представив Мичу с Азафаром самостоятельно выяснить, какой там впереди поворот готовит судьба. Отважным первоходцам слегка не завезло. На улице обнаружилась пьяная компания из трёх местных (опять трое, такое впечатление, что больше трёх не собирались:). Троица, завида конкурентам, быстренько выяснила кто, кого, и главное сколько уважает, похвастала зубочистки и ринулась в бой. Наступил исторический момент драки.

Эксп! Закричали приключеницы.
Мясо! закричала экспа.

(Грустная история очередного модуля)

Следопыт выхватил саблю и кувырнулся влево, явно решив кинуть пальцы. Но, как гласит народная мудрость: некорректно кинутые пальцы губительно влияют на симметричность морды лица. И верно подбегавший мужик с криками "Умри!" радостно располосовал Мичу глечи, в лицо правда не попал. Правее, на Азафара кинулось аж сразу двое, но более осмотрительный воин просто извлёк на божий свет ковырло и встал на изготовку. Внезапно, за спинами первой пары, от стены переулка отделилась чья-то женская фигура в плаще. Странная эльврина напоминала ёжика в тумане во все стороны торчали луки, рюкзаки и гитары вперемешку со стрелами. Вскинув лук незнакомка заявила, что всех прикроет явно забыла проснуться. Сзади, в переулке замаячил ЭнЛайд видимо эльфийское чутьё подсказало, что скоро кто-то скоро станет закуской. Не спеша, откровенно скучая и позёвывая, угасающий поднял свой страшный лук и прицелился. К месту действия степенно приближался Лепар. Наверное монаху ещё не приходилось опаздывать. Да и можно ли опоздать на собственные похороны? Воспользовавшись моментом некромант стал читать заклинание доспеха. Как это ни странно, в



Лепар. Монах начал грузить пару местных основами морали и нравственности, помогая себе руками, ногами и посохом, если что-то было непонятно. Стоявшая чуть позади Лана поняла что нежданный бритоголовый союзник закрывает ей линию стрельбы. Но, похоже это не сильно её смущило. Проорав лысому что-то нелестное эльврина сосредоточилась и взглянула на мужика с топором. Наверно это было заклинание страха, ибо мужик вздрогнул и с воплями неподдельного ужаса бросился наутёк. Правда злыне языки уверяют, что он просто наконец смог её разглядеть.

Между тем временем Бер устал играть с собакой в гляделки и продолжил рыться в мусорных бачках. Наверно искал чем бы закусить. Ему, выросшему в суровых условиях оркских степей, было не привыкать к неликвидной закуске. Витт подошёл к месту боя с мечом в руках, сразу следом за Шрамом. Сзади следовал верный Зльдька. Подойдя вплотную воин на всякий случай поинтересовался, а нужна ли его помощь? Жаль, что все были слишком заняты, чтобы достойно послать его за такое.

Усилия орка, stoически боровшегося с желанием помочь своим, и продолжавшего рыщущегося в мусоре были вознаграждены. Из груды объедков высунулась чья-то похмельная рожа и, тыча Беру в нос ножом, сильно пропитым голосом потребовала назвать имя. От такой наглости Берхарт озверел - аж только что добытый заплесневелый батон выронил. Рожа мигом протрезвела и, извинившись, заметила, что ножик в этом городе по ночам не роскошь, а средство выживания. Орк, тем временем, окончательно разочарованной ассортиментом мусорного бака, схватил топор и ломанулся в драку. Отважный воитель завернулся за угол как раз вовремя, чтобы увидеть как вторая стрела ЭнЛайда сорвалась с тетивы в поисках цели... Не нашла, но у последнего из тройки нападающих на боку заалела глубокая ссадина. Сразу следом в раненого прилетела кислотная стрела Элеглейда. Мужик аж присел и, с перепугу, попросил "помощь зала". Клич был услышен из таверны в сторону дерущих бросилась целая группа поддержки. Мужик же успел махнуть кинжалом и рассек Азафару ухо. Но это нисколечко не взволновало отползающего прочь файтера. Всё его внимание было приковано к зверски покромсанному ножом причинному месту. Наверно это было очень больно. Воин медленно полз к противоположной стене улицы. Попутно он чуть не столкнулся с бывшим оппонентом Мича, так сказать товарищем по несчастью. Тот, в свою очередь, чертя по уличной грязи стрелой, торчащей чуть ниже центра тяжести, полз в сторону таверны, и ему, к счастью, Азафара, было немного не до последнего. К месту разборки лёгкой тенью мелькнул угасающий ЭнЛайд, следом кинулась сумасшедшая эльврина. Лепар воспользовался моментом и хитрым приёмом отдавил ногу нападавшему. Разобравшийся наконец в причине криков, Мич отошёл в сторону, оценивая обстановку. В переулке ужасно торопясь к раздаче слонов и пряников топотали Шрам, Витт и Бер. А со стороны таверны на помощь местным неслась ещё целая толпа народа. Страсти накалялись.

*Мы не привыкли отступать
(«Эра Водолея»)*

Первым к месту боя вылетел Бер с грацией слонопотама орк притормозил рядом с согнувшимся Азафаром, предложив не слишком удачливому воину воспользоваться передышкой и перевязать раны. Азафар развел руками он был без вещей. Некромант решил пособить и швырнул свой перевязочный пакет Азафару лучше бы не пытался. Пакет пролетел ровно половину дистанции и впечатался в угол дома, где бдительный Зльдька мгновенно распахнул подозрительный свёрток на предмет наличия взрывчатки и капсул с сибирской язвой. Примерно в это время, выползшая из груды мусора морда (Шустрый) дважды пыталась урезонить мага дескатом нечего орать на всю округу в ночное время но без толку. К тому моменту ЭнЛайд вышел из проулка и подтянулся к

скulptурной композиции Бер-Азафар, Витт со Шрамом встали поперёк улицы чуть впереди, готовясь отражать нападок набегающей толпы, а неугомонная, полуэльфийка, принялась нараспив читать заклинание.

К счастью для ребят, улица оказалась не слишком широкой, и первый нападок толпы разбрзился о непоколебимых Вита и Шрама. Монах продолжил воспитательную работу и, в целях повышения дохчивости, заехал оппоненту носком в честью. Тот не остался в долгу и оцарапал Лепару щёку кинжалом дискуссия продолжалась. Пострадавший от снайперской работы ЭнЛайда, наконец-то дополз до своих, где над ним тут же склонились две заботливые девушки из таверны. Воспользовавшись моментом, Лана дочитала закл и послышались страшные матюги, когда оба противника Витта грехнулись на превратившуюся в каток мостовую. Видимо в городе не очень уважали магию, потому как эльвринке тут же пообещали выдрать все волосы, а из таверны нарисовалась женщина с табуреткой в руках, увешанная метательными ножичками как новогодняя ёлка подарками. Неожиданно подвёл ЭнЛайд рука эльфа дрогнула, и очередная стрела ушла в "молоко", точнее в стену дома, задев по пути ни в чём неповинного Лепара.

Количество прибывающего народа росло с пугающей быстротой. Толпа продолжала напирать, наплевав на



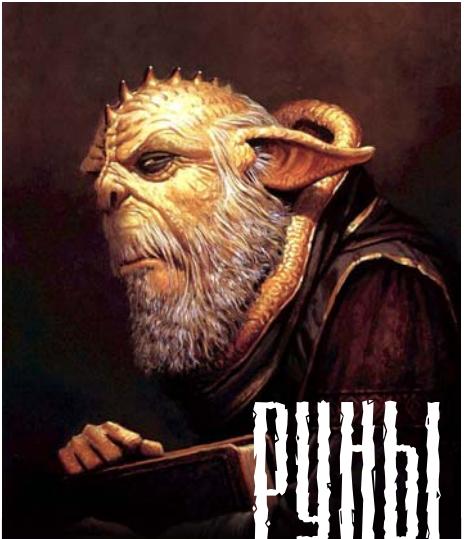
все последствия, и положение незадачливых приключенцев стремительно ухудшалось. Первым это осознал Бер и попробовал вступить с местными в переговоры, предложив решить дело миром, пока не дошло до убийства. Ответ многих обескуражил: горожане заявили, что просто не могут иначе и предложили партии уносить ноги, пока те ещё в комплекте с головами, а не то выжившие, буде таковым случиться, ответят с утра по всей строгости закона. ЭнЛайд, Шустрый и Лана решили последовать явно дельному совету и растаяли в ночи. Воспитанная Лана немного задержалась, чтобы сказать спасибо. В ответ хрупкая миниатюрная метательница ножей взобралась на принесённый табурет и в след бардессе полетел отнюдь не миниатюрный кинжал. Вежливая эльврина поспешила вслед за угасающим, в смысле исчезающим в темноте ЭнЛайдом. Элеглейд наконец-то отважился выглянуть из своего закутка, наверно в поисках новых мишней для своих кислотных стрел. Обнаружив, что на всех заклов не хватит, маг застыл в кругом раздумье. В ступоре оказался и Бер, пытавшийся переварить ответ местных. Остальные оказались

настоящими воинами - в смысле не стали грузиться и думать, а бросились рубить всех тех, кто не успел уйти. Лепар отдавил противнику вторую ногу, для симметрии наверное. К сожалению уходить никто и не собирался. Местные твёрдо решили, что из проулка все пойдут только на тот свет и усилили нападок. Взвыл, отшатываясь, переполосованный Шрам, Упал на колено раненый Витт, а под ноги порезанному Азафару рухнуло безжизненное тело одного из нападавших. Но это была лишь капля в море крови: народ продолжал прибывать, а изящная метательница потянулась за следующим ножом, высматривая подходящую цель.

И через секунду Азафар узрел кинжал, ушедшний в его левое плечо по самую рукоять. Неожиданно из всего того же переулка выбежал странный зелёный в крапинку гном. Это был проснувшийся с бодуна Грип. Видимо закоулок давно и прочно пользовался заслуженной популярностью у пришлых любителей ночных гулянок. Грип оказался хорошим сантехником он умудрился пронести разводной ключ через всю вчерашнюю пьянику. Однако в данный момент эта крайне необходимая по работе железяка оказалась практически бесполезной. Гном быстро сориентировался в обстановке и, подозвав Зльдьку закричал, что знает дорогу и предложил всем желающим бедолагам последовать за ним. Предложение было более чем своевременным трубы были на подходе. Группа принялась с боем отступать. Стормозивший некромант был разодран в клочья от озверевшей толпы не спас и хвалёный магический щит. (Один один, подумали горожане:). И неизвестно сколько бы ещё народу полегло в ходе этого развесёлого мероприятия, если бы не появление неожиданного союзника. На скате крыши соседнего дома нарисовался худощавый Ассаз (Исс-Шу) с неслабым арбалетом в недрогнувших руках. Как оказалось зря: в маленьких ладошках одной из выбежавших из таверны девушек мелькнула красавая духовая трубка, и в шею бедолаги воткнулась короткая стрелка. От неожиданной боли Исс-Шу нажал на спуск и, злосвистивший короткий болт, отбросил одного из нападавших к противоположной стене улицы с дыркой в рёбрах. В мгновение ока к незадачливому стрелку повернулась всё

та же хрупкая метательница и буквально через секунду Исс-Шу ошалело смотрел на торчавший из правого плеча метательный кинжал. Мимо свистнула ещё парочка, оцарапав шею, а ключицу воткнулась вторая стрелка. Окончательно посинев от боли, арбалетчик был вынужден спасаться бегством, хорошо ещё никто не заморочился забраться на крышу таверны и последовать за ним. А внизу продолжалась неразбериха. Под шумок монах фирменным приёмом отдавил третью по счёту ногу кому-то из нападавших, и как знать может именно это помогло задержать озверевших гуляк. Местные замешкали, теряя решающие секунды, и оципанные но непобедимые (точнее недобитые) приключения, подбрав раненых, скрылись в ночи вслед за неугомонным сантехником; оставив после себя, пару трупов в лужах крови и несколько сломанных стрел на память горожанам. И что-то подсказывало, что она будет очень долгой и совсем недоброй.

Стормозивший некромант был разодран в клочья от озверевшей толпы не спас и хвалёный магический щит.



РУНЫ

Руны - это письменность дварфов. Если быть точным, это стародварфская письменность, ибо сейчас дварфы, как и большинство других народов, пользуются письменностью Арканидов, реже - эльфийской.

Стародварфские же руны дварфы используют для сакральных целей в религиозных, магических, и других, подобных этим целям. В таком же качестве их позаимствовали и другие народы.

Читать руны не так просто, как может показаться на первый взгляд. На самом деле это целая наука. С течением времени руны приобрели множество различных значений и вариаций. Мало знать, какой звук или слог обычно обозначает данная руна, тем более что руническая надпись небязательно выполнена на дварфском языке (а в других языках

фонетическое значение может быть совсем другим).

Кроме того каждая руна помимо фонетического имеет еще и ряд смысловых значений. Начать хотя бы с того, что каждая из них имеет свое уникальное имя, а порой даже несколько. Еще надо иметь ввиду, что рунический алфавит включает не только аналоги букв, но и цифры (от 1 до 13, согласно стародварфской системе счисления), а также целый ряд дополнительных знаков.

В итоге получается, что применительно к рунам правильнее говорить не "читать", а "толковать". Правильное толкование рунических надписей, кроме самых простых случаев, требует хорошего знания не только знания самих рун, но и хорошего знания истории, областей их применения, культуры и языковых особенностей разных народов.

Одними из самых известных, хотя далеко не самых простых вариаций рунического письма, являются Вейруны (что в переводе со стародварфского означает Альые руны). Эта модификация рун используется в текстах, связанных с магией. Название пошло от того, что в давние времена у дварфов было принято все, связанное с магией, писать алыми чернилами (как и тексты из других областей своими особыми цветами; к примеру, нормативно-правовые акты серебряными чернилами). Впрочем, у дварфов эта традиция в большинстве случаев сохранилась и до сих пор.

Со временем Вейруны стали общепринятой системой для магических записей и символики, однако для длинных трактовых их используют редко.

Ныне установлен определенный стандарт, в котором некоторые руны слегка видоизменены по сравнению со стандартными, а также добавлен ряд уникальных знаковых рун, используемых исключительно в магии. Так что, если вам где-то повстречается надпись на Вейруне, она наверняка имеет прямое отношение к магии.

Еще одной интересной вариацией являются Обманные или Гномы руны. Согласно легендам эту модификацию изобрели гномы

для шифровки своих надписей от непосвященных. На практике надпись обманными рунами представляет собой нечто вроде ребуса, и на первый взгляд является бессмыслицей комбинацией слов и знаков. Расшифровка требует немалого умственного труда, хотя гном с этой задачей, вероятно, справится быстрее, чем представитель другого народа.

Примечания:

Руны - это своего рода латынь Мин Акрона. Хотя это не совсем точная аналогия, ведь это алфавит, оторванный от языка, которому он первоначально служил. Стародварфский язык известен только дварфам, и то не всем, а руны продолжают жить своей независимой жизнью. Для магии, как научной дисциплины, Вейруны давно стали незаменимой знаковой системой. Также руны часто используются в различных религиозных надписях (например, храмовые надписи; хотя зачастую те, кто их пишет, передают лишь зачлененную комбинацию знаков, которых сами прочитать не умеют). В общем, это интересная тема, заслуживающая внимания. Руны встречаются достаточно часто, особенно в разных местах, где любят бродить приключенцы (авантюристы и остальные колорады). Примерами могут послужить старинные замки и заброшенные храмы. Чтение рун можно связать с проверкой умения Знание (История или Культура Мин Акрона). Обманные руны или другие сложные модификации при этом еще требуют проверку на Интеллект. Маги умеют читать Вейруны поумолчанию, а другие виды рун умеют толковать частично (проверка на Интеллект). За более точными данными обратитесь к своему DM'у. В принципе, кое-какие общезвестные руны должны быть знакомы каждому более или менее опытному Мин Акрону (а образованные должны знать хотя бы стандартный набор).

Автор: ТомМс

Рисунок: Кейт Паркинсон
(KEITH PARKINSON)

АТАКА С ХОДУ

Тошка:

Допустим, у нас в наличии персонаж (человек) со скоростью перемещения 30 футов (что равняется 6 клеткам на карте боя). Стандартное действие позволяет сделать перемещение и одну атаку. Можно ли переместиться на 3 клетки, атаковать, а потом снова переместиться на 3 клетки? Или в правилах оговорено, что перемещаться можно либо до, либо после атаки? Независимо от проделанного перемещения. По мне, так первое. Если персонаж имеет возможность за данные ему 6 секунд (1 раунд) совершить перемещение на 6 клеток, то почему он не может разделить свои возможности и переместиться до и после атаки?

Дрема:

За раунд персонаж вправе совершить только одно перемещение. Даже если он совершил перемещение меньше своей нормы, а потом атаковал другого перемещения ему не видать. Не надо

рассуждать логически это особое правило (как и атака по возможности), позволяющее хоть как-то смоделировать бой, приближенный к реальному. Иначе вместо боя получатся пляски по всему полю браны. Смотри на это, как на модель, на свод правил, благодаря которым ты получаешь целостную картину хода боя. А если рассуждать логически, то можно уехать далеко. Тем более, если рассуждает женщина.

Но для любителей таких действий правилами оговорен особый навык Атака с ходу.

Атака с ходу [Общая]

Вы обучены быстрым ближним атакам и ловким отступлениям.

Требования: Лов 13+, Уклонение, Поворотность, базовый бонус атаки +4 и выше.

Преимущества: При атаке холодным оружием вы можете двигаться, как и до, так и после нападения, при условии, что ваше

полное расстояние передвижения не больше, чем ваша скорость. Передвижение таким способом не провоцирует атак при возможности со стороны того, на кого вы нападаете. Этот навык нельзя применять, если вы в тяжелых доспехах.

Статья составлена на основе переписки

Тошки (vaknara@dmmania.org)

и Дремы (fan@ainf.ru).

Рисунок: Кейт Паркинсон
(KEITH PARKINSON)

ДОСКА ОБЪЯВЛЕНИЙ О НАСЛЕДНИКАХ И НЕ ТОЛЬКО!

Все мы слышали о прекрасном событии нашего проекта о рождении сына Тошки, но так молодая мама теперь вся в делах (а когда она не в делах-то была?:)), разузнать обо всём удалось только вкратце:

А: Здравствуй, Тошка, не составит ли тебе проблемку написать о сынишке твоём всем проектом

же за тебя переживали, а теперь массово радуемся! :)

Т: Да, я что написать-то? Родился бутуз 54 см и весом аж 3950г :). Назвали Вадиком :) В проектах нашего плана является что-то типа наследником престола в СЗЭ :) Видишь ли, мой муж Элеаргил, отыгрывал ранее НПС короля Приграничного города (король основной страны в СЗЭ где в основном происходят игры)... Собсно, Вадька типа наследник :) И так как король по квенте временно отошел от дел, то принято что скорее всего он ушел в запой по поводу рождения сына :)))

Следствие вела Almagama
almagama@inbox.ru

ВНИМАНИЕ!!

Скоро... очень скоро у достаточно большой части нашего проекта студентов - будет банальное, но не приносящее особого душевного подъёма событие... Сессия! "Живут студенты весело от сессии до сессии", -гласит старый добрый стишок.. Так давайте обеспечим к сессии запасы хорошего настроения, а именно напряжён мозги и повспоминаем, какие особенно забавные ситуации проходили в партиях! Будет проведён конкурс, и победители будут вознаграждены!

Держите, господа!

Редакция ждёт ваши истории с нетерпением!



КОНКУРС!!

НА ДВОРЕ ОСЕНЬ

На дворе, действительно, осень. Она повсюду. В желтеющих листьях, в звездном полотне, под ногами и в умах. Даже не знаю, чем объяснить тот факт, что этой порой начинаются склоки. Быть может дело в простой скуке?

Да, надо признать, что осень накрыла собой и наш проект Дорогу Сквозь Мир. То тут, то там возникают небольшие передряги, перерастающие в противостояния и конфликты. Как жаль это признавать, но придется обиды возникают на пустом месте, а потом разрастаются и пускают корни. Намертво. Игровые и неигровые рассылки начали прогинаться под напористыми письмами с негативным содержанием. Обычная доселе шутка ныне воспринимается, как необоснованный сарказм, или и того хуже наезд.

Люди, что с Вами? Неужели нельзя быть терпимее друг к другу? У всех у нас есть свои проблемы в реальной жизни. Но может не стоит отрываться за них здесь, в виртуальном мире, придуманным нами для того, чтобы получать позитивный заряд, радость от общения. Друзья (не побоюсь этого слова, которое превратилось в обычное обращение; но я вкладываю в него нечто большее, первичное), давайте не будем. Давайте не будем...

Александр "Злобный сказочник"
Булгаков (malicious@inbox.ru)



Рисунок: Кейт Паркинсон
(KEITH PARKINSON)

При создании всех новых миров за основу берется наш мир, то есть Земля. Ну и Лаом по многим принципиальным пунктам - в точности Земля. Туда же копируется физика Земли ну и т.п. Там горят огнь, там дует ветер, там течет вода. Самое главное отличие Лаома от Земли - это что мы в него добавили магию. Однако, этот факт не позволяет заявить "что раз здесь есть магия, то здесь может быть все". Не все, далеко не все. Давайте сначала разберемся, что значит "мы в него добавили магию". Это значит, что мы взяли Землю и предположили, что магия существует, и что отдельные люди могут ею пользоваться. Подчеркиваю: мы предположили. Самое главное в этом допущении, что в общем случае понятие магии не противоречит нашему восприятию мира, и не нарушает ни один из физических законов вселенной, будь то механика, термодинамика, и вообще все-что-угодно. Например, грубо говоря, подведем такую теорию: Земля опоясана некими невидимыми и нерегистрируемыми силовыми линиями, по аналогии с электромагнитным полем, и некоторые люди с уникальными и психофизическими способностями могут как-то воспользоваться этой силой по своему усмотрению. Вот вам и магия. Теория не суть важна, подобрать можно миллион гипотез. Это гипотеза, которую на данном этапе развития человечества нельзя ни доказать, ни опровергнуть, и это ставит ее в один ряд с гипотезами о существовании бога, инопланетян, параллельных миров, переселением душ, Буддой, Кришной, и есть ли жизнь на Марсе. И обращаю ваше внимание: именно поэтому мы все, даже такой зануда, как я ;), так естественно и непринужденно чувствуем себя в мире с магией. Ибо это допущение не противоречит нашему знанию вселенной на нашем данном уровне развития. Единственным доказательством отрицания в всех перечисленных теорий является только тот факт, что пока что никто никогда не видел ни христианского бога, ни магов, ни Кришну, ни инопланетян, и не может предъявить доказательства их существования. Но как известно из математики, отсутствие доказательств существования не является доказательством non-exist.

Особо нужно заметить, почему я так подчеркиваю слова "на нашем данном уровне развития". Приведу пример. Так, средневековый человек вольготно чувствовал бы себя в плоском мире. Выдуманный плоский мир для него не вступал бы в противоречия с привычным ему миром, с известными ему об окружающем мире знаниями. Но для нас такой мир был бы, мягко говоря, неестественным: хотя бы потому, что мы, в отличие от церковных мракобесов средневековья, знаем, откуда берется горизонт, и таким образом отличие плоского мира от нашей Земли было бы для нас очевидно с первого взгляда. Мы можем доказать, что плоского мира с привычными нам условиями (огонь горит, ветер дует) существовать не может. Но на нашем уровне развития мы не можем доказать, что не существует магии. То же самое касается и богов, коими до отказа накачан мир Лаома, и порталов между мирами, и т.п. - это все, наряду с магией, при определенных "допущениях", для нас логично и непротиворечиво.

И вот тут на сцену выходят наши интересы. лично мне интересно играть только в логичном мире. Думаю, не мне одному. Мир, в котором $2+2=5$ - абсурден, в нем в принципе нельзя играть (например, потому, что вы не сможете точно сказать, сколько денег у вас в кошельке). Возможно, человеку, который не умеет

считать, и играющему с ДМом, который тоже не умеет считать, это было бы по барабану, и они бы вполне могли воспользоваться таким "допущением", если бы им это вдруг зачем-то понадобилось. А для нас такой подход неприемлем. Полагаю, по этому пункту мы все сойдемся. Но так же, как вы в плоском мире не сможете представить себе горизонт - ибо знаете, что горизонт может возникнуть только в круглом мире, а в плоском его нет и быть не может, или наоборот, вы все знаете, что в круглом мире по прямой нельзя видеть насколько угодно далеко, ибо эта фича возможна только в плоском мире, или, так же, как все понимают, что $2+2=5$ - это абсурд, и играть так нельзя, то же и в нашем мире - нельзя представить себе, например, порох, который не горит, или пистолет, который не стреляет.

Есть законы физики, которые мы приняли: у нас горит огонь и дует ветер. У нас есть арбалеты и физика сопротивления материалов работает так же, как и на Земле. Магия этому не противоречит. А если здесь будет невозможной работа техники, то это уже будет серьезное противоречие мира со своими же собственными законами. Принятых законов достаточно, чтобы обеспечить существование и должную работу пороха (если кто заикнется о наличии ресурсов, то напомню, что уголь можно получить из дерева, а сера - используется как маткомпонент в некоторых заклинаниях, так что все необходимое уже есть); да и не только пороха - динамиита и всего, чего угодно. У нас может и не быть изобретено атомное оружие, если на всей планете не найдется радиоактивного сырья, но у нас не сможет не взорваться атомная бомба, если она уже была изготовлена в другом месте. Попытка объяснить, что радиоактивный распад невозможен из-за особого состава атмосферы, потребует объяснений и выведенений такой огромной теории, что Ньютон со своим механикой и рядом не валялся. Причем конечный результат все равно не гарантирован, в зависимости от уровня познаний физики того, кто теорию составляет, и того, кто теорию критикует ;)

И отталкиваясь от всего вышеисказанного, я хочу еще раз подчеркнуть, насколько важно, чтобы мир был внутренне не противоречив (это касается не только техники или пороха, но вообще всего, что мы тут придумываем), и что наличие магии не является лицензией на вседозволенность.

Кнайт

Кнайт, ты во всем, имхо, прав. Кроме одного - нужна ли твоя правота этому миру? ;)

Хобб



Рисунок: Кейт Паркинсон
(KEITH PARKINSON)

ДОСКА ОБЪЯВЛЕНИЙ НАШЕГО ПОЛКА ПРИБЫЛО

В игровой рассылке Армии Лаома (To the glory of King), где полноправным хозяином является наш многоуважаемый МараZматик, один из игроков признался (под пытками), что у него (26 сентября сей года) родился сын Богатырь ростом 56 сантиметров и весом в 3.8 килограмма. Величать Ильюхой (я же говорил Богатырь).

И как сказал один из игроков (Волчков Влад): "Долой демографический кризис!"

Всех, кто хочет лично поздравить с сей знаменательным событием Бера (новоиспеченного и счастливого отца), милости просим на e-bear@mail.ru. Лучше поздно, чем никогда, не так ли?

PS Вы как хотите, а мы это уже отметили.

Злобный Сказочник, malicious@inbox.ru

АТАКА ПАУКОВ (ИЛИ ФРАГМЕНТ ИЗ ЖИЗНИ ПАРТИИ "ЗАГОВОР")

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ "ЛЕС ТИШИНЫ". ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА:

Молчун - полуурк, милое, очаровательное, клыкастое существо.

Фир - парнишка-пофигист с примесью редкой везучести

Эраил - эльф. Редкостный оригинал.

Альварни - маг со снайперскими замашками.

Страф - ворчливый, строгий, пытающийся следить за

Жаворонок - вечно жизнерадостный молодой человек

порядком в партии дварф.

Обалдевшая от всего этого **ДыМка**...

Продолжая путь из Марена в Тельм, партия направилась не по тракту, в обход... через лес.

Приключенцы отважно маршировали под тенью деревьев, которые становились всё крупнее и, чаще. Лес набирал свою "дремучесть"... У всех на душе заскреблись кошки... а не далеко ли забрели-то? Кругом была глухая стена деревьев... Однако, Молчуна заботило сейчас не это! Полуурку не нравилась всегда одна деталь - травка зеленеет, птички поют, красота, свежий воздух, а тут тебе сзади топчется целый взвод проходимцев!!! Молчун окидывал последних взглядом, полным возмущения... пока ему это не осточертело. Вздохнув, полуурк почесал репу, смачно сплюнул на землицу, опорожнил свой мочевой туда же и, присняв штаны, присел около многолетнего дерева. Обведя очередным недовольно-усталым взглядом свой "хвост", Молчун принялся тужиться... Еще чуть-чуть, самую малость, и его лицо обрамится нимбом блаженства.

И в самый пик блаженства Молчун почувствовал, как что-то нежно и приятно так защекотало его за ухом... Когда полуурк обернулся в надежде поблагодарить это "чешуще-щекочае" за увеличение степени удовольствия, он увидел, что это было что-то смахивающее на ветку с зазубринками, которая торчала из его рюкзака... вернее в РЮКЗАК! Ветка пошевелилась.... Надо же! оказывается, у неё было и продолжение! Подняв глаза, Молчун машинально отпрянул... запутался в штанах и свалился! На полуурка не моргая смотрела иссиня-чёрная морда паука, размером с репу (если конечно Молчун знал, что это за ягода :)). Паучище выдернуло свою лапу из рюкзака, когда его обладатель "позорно пал" (:), и быстро засеменил на толстый, достаточно высокий сук... И всё бы ничего, только зазубрины на "лапке" цепко ухватили тот самый амулет, который дала эльфийка, нанявшая, собственно весь это сброд, а после погибшей от дротика неизвестного врага! Правда, амулетик, будучи не слишком большим, как то уж странно тянул паука в земле, словно весил очень даже прилично. Гигантское насекомое, перехватило амулет челюстями и продолжало восседать на сухе, видно что-то не давало ему покинуть место преступления. Партия ещё не успев сообразить, что к чему, тоже не очень умными глазами пилило мохнатое тельце (метро на полтора :)) - совсем маленько!... А Молчун лежал, смущая партию и паучищу голым задом :)) Такую композицию сложно было придумать даже в страшном кошмаре!. Тем не менее, следовало что-то предпринимать, а потому Эраил спокойно достал из рюкзака свою прапузу, мешочек со снарядами-камушками и, отойдя на пару метров назад, принялся методично "пулять" в паука, ожидая его реакции...

Реакции не последовало... так как эльф ни разу не попал! Эраил был явно в плохой форме, раз так сильно промахивался. Это уже было слишком! Когда последний камушек улетел в паука, не причинив тому никакого вреда, Эраил перешёл к более решительным действиям! Он перехватил посох одной рукой и начал молотить по башке вороватое насекомого!!!

Надо сказать, что у Эраила это получалось достаточно смешно... Паук сидел высоковато для того, чтобы эльф мог метко попасть, зато насекомому удалось вплиться в посох парой лапок с цепкими зазубрилками и... в мгновение ока посох оказался накрепко "прибинтованным" паутиной к сухе! Получилось эффектно: один конец посоха был не закреплён (вернее он был в руках у Эраила), а другой конец был приклеен к ветке, на которой сидел паучище, то есть достаточно было насекомому наступить лапой

на конец посоха, как он пришёл бы в движение (по принципу маятника)! Паучище не отказалось от такой возможности! В итоге эльф, во время не выпустивший посох, немного прорыхлил носом лесную почву :)

Пытаясь встать, Эраил получил ещё и по голове "возвращающимся" посохом... не так чтоб сильно, но приятного было мало... А насекомое продолжало восседать, скрестив передние лапки на основании посоха, орудую им, как рычагом... Рыкнув, Молчун ринулся в бой... засвистело лезвие топора... Дрогнул ствол дерева... Но когда полуурк бросился рубить дерево, старый дварф Страф не выдержал и бросился останавливать идиота, не забывая правда об опасной кучке, что могла оказаться где-то там под ногами.

В это время, Фир устало присел на землю и облокотился на дерево невдалеке от паучьего "трона". Происходящее не пробуждало в нем интерес, тем более что паук не проявлял практически никаких агрессивных действий. Испытывая сочувствие к бедному насекомому, Фир с ухмылкой ковырялся в зубах книжалом...

Действия развивались не очень-то быстро, но со стороны смотрелось интересно: Паучище, поджав лапы, уцепившись челюстями за амулет, оседлал ветку, Молчун, лишённый возможности рубить дерево, отважно карабкался на него. Это у него получалось очень даже успешно - половина пути была уже позади, но паук, не желая вступать в непосредственный контакт с хозяином украденной вещицы, засеменил по суху в сторону... Он грузно заскочил на ветку по выше как раз в тот момент, когда Альварни вытворял акробатические номера по метанию посоха. Порох только задел паука, но, надо сказать, качественно задел - одна из задних лапок была перебита и свисала с сухи, время от времени подрагивая... "Орудие труда" упало под дерево... Эраил начал сложный мыслительный процесс на тему "выкуриивания паука", а Жаворонок блестал знаниями по части насекомых. Фир так старательно ковырялся в зубах, что раскроил себе десну лезвием и теперь она сильно кровоточила (ковыряясь в зубах - плохая привычка :))

К этому незначительному событию паук не оставался равнодушным... по нему особо не было видно, что повреждённая лапа ему мешает, зато он начал вести себя довольно-таки странно... Насекомое уставилось на Фира! Зашевелило боковыми жевалками, потопталось на месте, пригнуло брюхо к сухи и... прыгнул на другое дерево! Вся его неповоротливость куда-то исчезла!

Прыжки были не первоклассные (золото на олимпиаде ему бы не дали), да к тому же повреждённая лапа мешала, но тем не менее насекомое скакало с ветки на ветку, оставляя на них едва заметные влажные следы. Оно двигалось в сторону.... Никто не успел ещё сообразить, куда паучище собралось как вдруг - оно оказалось на дереве, к которому прислонился Фир! Насекомое издало скрежущий радостный звук и... засеменило по стволу к Фиру... И чего насекомое к нему так потянуло? Засев на ветке не далеко от Фира, оно стало как-то странно надуваться и работать жевалками... Так паук продолжал долю секунды раздуваться, потом... немного приподнялся и из отверстия под жевалками выпустил в лицо Фиру струю вонючей жидкости... Судя по всему, действовало оно как снотворное, так как Фира не просто потянуло в сон - он сразу же рухнул на землю! Правда рефлекторно он успел таки выстрелить! Стрела попала в основание головы паука и так там и застряла. Из раны сочилась бурято-зеленоватая жидкость, а паук, то ли от раны, то ли так и было задумано, рухнул всей тушей на Фира... и не обращая ни на кого внимания стал быстро его "пеленать" паутиной.

Молчун оказался около Фира, когда паук уже начал свое гиблое дельце. Выбора нет... поэтому полуурк нын по тельцу паука как следует... в надежде, что тот скинется с Фира. А вот тут наконец-то дошло дело и до низкорослых представителей компании. С боевым кличем, на бегу выхватывая молот, на паука бросился Страф, не успев права нацепить лежащий на земле щит.

- Казад! Барук Казад! - огласил поляну хриплый рык..

Нога Молчуна оказалась прям-таки натренированной для пинания пауков, словно он всю жизнь только этим и занимался :) Насекомое отлетело в сторону... Подскочив на оставшиеся ноги, паучара снова сиганул на дерево, вернее попытался, т.к добраться ему пока удалось только до самой нижней ветки, до которой можно было достать рукой. Но вот незадача - Фир оказался "приkleенным" к пауку! Прочная нить паутины тянула несчастного за собой, поэтому получилось так, что паук сидел на нижнем суху дерева, стараясь взобраться повыше, а Фир свисал с этого самого суха вниз головой...

Страф, не обращая внимания ни на что как бежал к пауку с молотом на перевес, так и продолжал бежать. Достигнув заветного насекомого, он, мастерским приёмом из игры в гольф (бессспорно гольф зародился именно тогда!...), а Страф был его первооткрывателем!), сбил этот шестиногий кусок мохнатого мяса! Паучара свалился с ветки, но земли так и не достиг - Фир оказался не легче насекомого, поэтому картина получилась уже следующая: по принципу весов, с одной стороны суха на паутине висел Фир, а с другой - паучица! Нить паутины не давала ни одному ни другому упасть. Паук отчаянно болтал лапами в воздухе практически перед лицом отважного дварфа...

Однажды начатое дело надо завершать - железное правило дварfov. Посему, не долго думая, Страф чуть отскочил, размахнулся и неудержимый молот снова понесся к своей цели... А дварф бормотал:

- Не бойся, сынок, зацеплю, сам же и вылечу...

Мочиловка бедного насекомого продолжалась... С одной стороны Страф отважно превращал мохнатое тельце в отбивную, с другой Жаворонок резал блюдо на кусочки... А Фир спал... вися... Пару раз ему-таки лёгонько заехало, но в целом, несостоявшийся обед паука чувствовал себя хорошо... даже улыбался во сне. :) Молчун тоже внес свою лепту в выбивание экспы из тела паука, в результате чего нить паутины лопнула и Фир грохнулся в одну сторону, а паук в другую... В ход пошли ноги... Паука рулили, топтали, молотили... А Эраил всё долго и нудно отрывал посох, качаясь на нём как на качелях, когда это ему удалось, он, пытаясь тоже хоть разок врезать пауку, заехал Жаворонок под коленку, мило улыбнувшись при этом. Остальные же члены партии наблюдали за всем происходящим со стороны... Но паук даже не думал сыхать! С ужасными ранами, скрежеща и хлюпая, он рванулся вперёд, свалив с ног стоящего на пути эльфа... Но далеко эльф не ушёл! Раздался щелчок, мелькнула вспышка и обгоревший, дёргающийся в конвульсиях ворюга упал на землю... А из соседних кустов вышел старик с длинной, запутанной седой бородой, в сером грубом балдахоне...

Так партию спас местный асчет и просто странный старичок. И, казалось бы, нам каждый день доводится встречать с пауками, пусть и не такими здоровыми и наглыми, но эту полу-боявку полу-акробатический номер партия запомнила на долго...

Рисунок: Франк Фразетта
(FRANK FRAZETTA)